

CAPÍTULO V

DISCUSIONES

Al final del capítulo anterior se mencionaron varios puntos sobre los que haremos girar las discusiones. Si bien el foco principal es alrededor de los procesos culturales de género y clase social, no nos limitaremos sobre ellos, pues otros factores también influyeron sobre los resultados y es valioso considerarles. En términos generales podemos sugerir que los resultados obtenidos en el taller – torneo de Cuatro Tribus, nos permiten a la vez correlacionar positivamente estudios anteriores, así como también sugerir nuevas líneas de investigación.

Sobre el Género

Cuatro Tribus es un juego de estrategia política, económica y militar. No obstante es muy importante notar que las imágenes que presentan las fichas son masculinas, y exigen para su uso el cálculo matemático simple. Estos factores podrían sugerir una ventaja de género para los hombres, pues las posibilidades de identificación con el objeto son mayores (Scharrer 2004). En consideración de lo anterior, Cuatro Tribus podría entrar en la categoría de “juegos matemáticos de dominación activa... y por tanto de ideología patriarcal” (Soukup 2007: 3), y significaría una clara desventaja para las mujeres.

Retomando los tres puntos anteriores, podríamos concluir que la Tribu Azul era la mejor constituida. Primeramente porque tenía la mayor cantidad de hombres en su equipo, y 3 de 4 de los varones resultaron hábiles jugadores. No obstante el resultado del torneo fue que esta Tribu terminó en el tercer lugar. Esto nos lleva considerar el

argumento sobre los juegos de estrategia militar como “exclusivos” para hombres, como una propuesta que puede ser superada por las mujeres.

Si bien está claro, por las entrevistas realizadas, que la mayoría de las mujeres no acostumbraba este tipo de juegos, eso tampoco les privó de la oportunidad de competir en condiciones similares. Incluso si existieron diferencias en el acceso a las oportunidades, éstas fueron superadas en el transcurso del taller. Si nos acercamos al trabajo de Dowling (2000) y Klein (2002), descubrimos que accesos equitativos a los juegos y deportes, dan como resultado equidad en el desempeño, en el deseo de competir y en los sentimientos de auto-eficacia. Esta postura nos podría explicar parcialmente el resultado del torneo.

En términos generales podríamos considerar que este acceso equitativo al juego, trajo consigo una paridad en el nivel de juego. Esta paridad en el nivel de juego dio por resultado que no hubiera un ganador absoluto, y tuvimos que designar un ganador utilizando el criterio de desempate. La bibliografía (Charlesworth y Dzur 1987, Charlesworth y LaFreniere 1983, Hack y Lammers 2009) y el taller-torneo coinciden en que los grupos mixtos presentan comportamientos menos estereotipados. De esta forma la presencia de mujeres en la misma mesa de juego impulsaba a los hombres a realizar un trabajo político más eficiente, mientras que los hombres motivaban a la búsqueda de mejores estrategias militares en las mujeres. A pesar de lo anterior, quedó de manifiesto conforme se incrementó la tensión del juego, que las mujeres realizaban mejores ejercicios político-sociales. Al mismo tiempo que los hombres se recargaban más en la estrategia militar.

El resultado final del torneo no fue homogéneo. Al final de la partida había igual número de mujeres y de hombres en las posiciones principales de Mariscal y Consejero. Mas al final del torneo las Tribus con mujeres como Mariscales, habían terminado en los primeros dos lugares. Este resultado podría estar dado por dos factores.

El primer factor es de naturaleza estructural al juego. Las mujeres jugaron con Tribus Blanca y Verde, que favorecen el crecimiento económico, mientras que los

hombres obtuvieron en el sorteo las Tribus Roja y Azul que no lo favorecen. Puesto que el criterio de desempate estuvo directamente vinculado con el crecimiento económico, queda claro que las mujeres aprovecharon esta la ventaja. Aunque es muy importante notar, que las Tribus Rojas y Azul, si bien no favorecen el crecimiento económico, tampoco están impedidos para ello. Al mismo tiempo existen mecanismos de ocupación militar y diplomacia que les favorecían para incrementar su nivel económico. Estos mecanismos fueron explicados y practicados por todos los participantes del taller, y los hombres no supieron hacer uso efectivo de ellos.

El segundo factor, si bien podríamos considerarlo estructural, queda en un terreno intermedio entre la estructura y la conducta libre del jugador. Hay que notar que ante niveles similares de estrategia militar, lo que determina en Cuatro Tribus el rumbo de la partida será el ejercicio social y político. El marco teórico parece concluyente en que las mujeres se manejan mejor en ésta área, mientras que los hombres prefieren la estrategia militar (Dowling 2000; Kinsey y Joseph 2008; Klein 2002; Tedeschi, et al 1973; Weinberg y Stein 2008). Esto pudo haberse traducido en un beneficio para las mujeres.

No obstante es igualmente valioso sugerir que, parte del resultado final fue dado porque las mujeres superaron sus limitaciones estereotípicas por los juegos de estrategia militar, mientras que los hombres no superaron su inhibición social y su preferencia por el ejercicio de dominación militar. Existe evidencia para pensar que la combinación entre una adecuada estrategia militar y un mejor ejercicio político, dio como resultado que los dos equipos femeniles quedarán en los puestos más altos. Podríamos inclinarnos por esta hipótesis pues es consistente con otros talleres-torneos de Cuatro Tribus realizados en el pasado (Fragua 2009).

Este punto es interesante a contrastarlo con la postura teórica de Ortner y Whitehead (1989). Ellos consideran que los estereotipos de género se desarrollan y utilizan, por ambos sexos, para avanzar en la consecución de sus intereses socialmente construidos. Entonces surge la pregunta, ¿el cambio de papeles de la mujeres dentro de la Tribu Verde fue resultado de “estereotipos” puestos en acción? Por el otro lado podría

hacernos suponer un rompimiento con las conductas estereotipas, y una forma diferente de avanzar en la consecución de los beneficios personales. Sobre este punto ahondaremos en la última discusión.

El último punto valioso a notar fue la ausencia de cuatro mujeres al torneo. Dos de la Comunidad de las Vegas y dos de la Preparatoria Privada de la Ciudad de Puebla. En este sentido parece que la respuesta más obvia es la falta de confianza para enfrentar este compromiso y superar los comportamientos estereotipados. Es decir que podríamos relacionar esta situación con las investigaciones que señalan que las mujeres experimentan sentimientos de menor eficiencia y responden menos favorablemente a los juegos “varoniles” (Bertozzi y Lee 2007, Kinzie y Joseph 2008, Shrrarer 2004, Ward 1993).

Sobre la Clase Social

Hay un momento cerca del final cuando, el Diplomático Azul (Rockero) alertó tanto a la Tribu Verde como a la Roja, sobre el resultado final del juego si no se cambiaba de estrategia. Para ese momento la Tribu Verde estaba ya bajo el mando de Lidereza y Jenny, pero Reliquias y Chente seguían participando. Mientras que la Tribu Roja estaba liderada por Cibernético. Es interesante que ninguna Tribu realizó cambios en su estrategia final, y el resultado propuesto ocurrió en realidad. ¿Por qué los hombres no pudieron llegar a un acuerdo político que fuera favorable para ambos equipos? ¿Es que la identidad de género no fue lo suficientemente fuerte como para unirles, y si fue así por qué unirse a las mujeres? Parece posible considerar que el elemento interruptor de la diplomacia entre los hombres fue la lucha de clases. Si bien fue una manifestación sutil, pero evidente. Sin importar la lógica detrás de los argumentos, los hombres de la Comunidad de las Vegas deciden ignorar la propuesta de Rockero, y deciden seguir el plan de las Tribus Blanca y Verde.

La respuesta está tal vez en la postura de Borch y Willer (2006), que distinguen entre las posiciones del “poderoso” y del “sometido”, en base al tipo de respuesta que

obtienen en el juego del Prisionero (Nash, 1950). En este juego, las personas que se perciben como “sometidos”, se presentan frente a un dilema para tomar una decisión dentro del juego. Sobre este dilema es que sopesan los pros y contras para luego tomar una decisión. Mientras que frente al mismo juego, los “poderosos” no dan muestra de caer en un dilema, sino al contrario, entran en una posición de privilegio, donde no tienen duda sobre qué decisión tomar, simplemente no existe el dilema. Para el “poderoso” existe solo una respuesta mejor.

En el caso de los hombres de la Comunidad de las Vegas, su lenguaje corporal y su indeterminación para ejecutar un plan, nos permitirían suponer que ellos se sintieron frente a un dilema al recibir la propuesta del Diplomático Azul. Tenían que sopesar su fidelidad a la comunidad contra su fidelidad al género. El final de la partida estuvo realmente en manos de los hombres de la Comunidad de las Vegas, quienes decidieron no obstruir el triunfo de las mujeres. Por otro lado, para los hombres de la Preparatoria Privada, no existían ningún dilema, ellos negociaban desde una posición privilegiada, donde la respuesta obvia de acción era interceptar a las mujeres para evitar su triunfo.

Esta postura de dilemas y privilegios no solo nos permite distinguir las diferencias de clase en la formación de estrategias colectivas, sino que además nos ayuda a entender el rumbo final de la partida. Los hombres de la Comunidad tuvieron una mayor fidelidad a su clase que a su género. Así a pesar de que algunos teóricos consideren que en México existe una “enajenación” y una “ignorancia sobre la propia clase” (González 1977: 189), bien en el juego quedó de manifiesto que frente a un “otro” próximo y amenazante se despeja tal ignorancia.

Igualmente podemos reconsiderar este argumento en la formación de los equipos. Cuando se ausentaron las cuatro mujeres, esto permitió que los equipos se reorganizaran. Esta reorganización fue muy diferente entre las dos clases sociales. Para la Comunidad de las Vegas, significó una oportunidad para crear un equipo “más eficiente”. Puesto que Cibernético y Sombra no eran miembros muy seguidos por el grupo del taller, hubo la posibilidad de dejarles solos. Mientras que para el grupo de la Preparatoria Privada no

había duda de que su identidad individual pujaba para mantenerse en los equipos de acuerdo al género. Inclusive la competencia entre los varones y las mujeres de la Preparatoria Privada fue tan claro como que entre ellos se jugó la primera y la última batalla del juego.

Esto conlleva una implicación muy grande. Para el grupo de varones de la Preparatoria Privada, la mejor estrategia desde el comienzo, era eliminar a su rival más fuerte. Esto significaba ir por su “otro de la misma clase”, es decir el equipo femenino de la Tribu Blanca. Por otro lado, para los equipos de la Comunidad de las Vegas era claro que la mejor estrategia era hacer frente al “visitante” que se percibía como una amenaza antes que un posible aliado. Recordemos que el torneo se llevo a cabo en Las Vegas, y que efectivamente eran visitantes los equipos de la Preparatoria Privada. Este punto sobresale aún más si reconsideramos que, la información inicial nos había arrojado datos sobre una comunidad que se percibe como “desunida” en su origen, mientras que una de las estrategias colectivas fue mantenerse medianamente neutrales unos con otros.

Un primer punto supone que, las clases menos favorecidas y más rurales tienen una identidad colectiva mejor conservada; en comparación a la primacía de la identidad autónoma y autodeterminada en los sujetos ciudadanos de posiciones económicas superiores (Altomare y Seoane 2008, Hall y Gay 2003). De ahí podríamos suponer por qué la Comunidad de Las Vegas jugó “más colectivamente” que los equipos de la Preparatoria Privada, quienes todo el tiempo propusieron un juego más ligado a sus intereses individuales aun dentro de un equipo. Si este fuera el caso, tendríamos que volver a desafiar la ausencia de conciencia de clase propuesta por González (1977). Si bien podría existir tal enajenación, también podríamos considerar que la presencia de las otras clases, mantiene viva la identidad de clase y su lucha; y que ésta vuelve a su enajenación ante la ausencia de alteridad.

El Espacio Económico como Lugar para Negociar

Cuatro Tribus es un juego de estrategia política, económica y militar. Hemos abordado puntualmente la forma en que las mujeres aprovecharon en mejor medida la estrategia política, mientras los hombres prefieren la solución del juego a partir de la estrategia militar. Ahora bien es importante mencionar, aun si es brevemente, qué ocurrió en la esfera económica.

El espacio económico del juego es un lugar imaginario. Es decir que no existen figuras, ni fichas, ni billetes que materialicen el concepto de economía dentro de Cuatro Tribus. Por tanto, la economía de cada Tribu es resultado de la cantidad de poblados que tenga, más aquellos de otras Tribus que haya ocupado militarmente, más la cantidad de emisarios comerciales y diplomáticos que haya establecido en poblados de otras Tribus. La suma de estos tres componentes da como resultado el tamaño de la economía de cada Tribu. Si bien existen Tribus que tienen una mayor facilidad para fundar nuevos poblados, la posibilidad para hacer crecer la economía de todas las Tribus es prácticamente la misma.

La moneda imaginaria PAC, puede ser traspasada de una Tribu a otra sin regulación. Así los jugadores pueden afianzar pactos e influenciar decisiones mediante las recompensas económicas. En este sentido, durante el taller los participantes utilizaban este recurso económico para favorecer su estrategia. No obstante durante el torneo su uso fue muy limitado, especialmente en el grupo femenino. Los varones de la Preparatoria Privada fueron quienes más intentaron ocupar este recurso económico como mecanismo de influencia en otra Tribu.

No obstante no hubo interés de parte de las otras Tribus para hacer uso de esos recursos. En otros torneos esta situación no se había suscitado, lo que nos haría pensar que las diferencias entre las clases sociales se manifestaron en este espacio económico. Nos parece que renunciar al uso del dinero como herramienta de presión fue la forma en que la mayoría de los participantes mostraron su incomodidad, dando incluso la

impresión de que negociar con dinero fuera “inmoral”. Mientras que la minoría que no experimentó tal repudio, fue aquella que se percibía como “dominante y privilegiada”.

Limitaciones del Estudio

Si bien se intentó llevar un control sobre la información conductual y las decisiones tomadas por cada uno de los equipos habría que notar que el rigor metodológico tuvo algunas complicaciones. Puesto que el investigador y el juez de la partida eran la misma persona, hubo momentos en que no se pudo atender ambos papeles con completa eficiencia. Aun considerando el registro de video durante el torneo, existe la posibilidad de que se haya escapado información valiosa, especialmente durante los talleres.

La posición del investigador trató de acercarse aquella del “crítico social” (Jacórzynski 2004:45), admitiendo de antemano que la neutralidad era una posición imposible. Es muy importante notar que el investigador trabaja como docente en la Preparatoria Privada de la Ciudad de Puebla. y que esto favoreció un sentimiento de cercanía para los estudiantes de tal institución. Por otro lado, para los participantes de la Comunidad el contraste de clases fue menos claro durante el taller, pero al momento del torneo la figura del investigador y juez pertenece a la misma clase que los “otros” participantes.

A pesar de los esfuerzos, esta posición de crítico social pudo no haberse alcanzado plenamente. Aun si el investigador está contagiado de las concepciones de “justicia social, dignidad humana e igualdad”, no se puede argumentar tampoco que se haya tomado “el lugar de los oprimidos, ni el de los opresores” ni que se haya actuado “desde posiciones sociales subordinadas” (Rosaldo 1991: 178-79). Estos factores pudieron jugar un papel importante en la construcción de la confianza, y tener un efecto negativo en los participantes de la Comunidad de las Vegas, sobretodo para crear estrategias más arriesgadas.

En otro punto, es interesante notar que existe una abundante bibliografía alrededor de la cultura y las formas de jugar. La información sobre las diferencias de género es notablemente mayor que para el estudio de las diferencias de clase. Esta abundante bibliografía proviene en su mayoría de los Estados Unidos y en menor medida de Europa, más la búsqueda resultó nula para el caso de México. Por lo tanto para una investigación de este tipo, podemos distinguir que las discusiones alrededor del género tuvieron un mayor soporte teórico, mientras que aquellas sobre la clase se recargaron más en el método de inferencias. Al mismo tiempo la visión del investigador también se pudo haber distorsionado, pues las posturas de la bibliografía, estudiaron poblaciones culturalmente diferentes a las de México.

La limitación más grande al estudio fue claramente la disposición de tiempo para la realización del torneo. Establezcamos primeramente que fue acordado por todos los participantes el tiempo y la forma de “desempatar” el juego. Mas las investigaciones piloto anteriores utilizando Cuatro Tribus, han sido consistentes en que el final del juego es el momento más tenso, y por tanto altamente significativo para la observación de estrategias. Aunque se pudieron distinguir las diferencias, terminar el juego por efecto del tiempo y no por efecto del desequilibrio de fuerzas, nos privó de la posibilidad de observar a los participantes bajo la mayor tensión posible. Siguiendo en este mismo sentido, es importante también considerar que este es el primer estudio formal que utiliza este juego Cuatro Tribus, y también es posible considerar ineficacias en su aplicación que aún no han sido ni siquiera notadas.

Aportaciones del Estudio

Si bien existe bibliografía sobre el estudio psicológico y sobretodo pedagógico de los juegos en México, no fue posible encontrar investigaciones sistemáticas que abordaran diferencias de género y clase, bajo la misma estructura lúdica. En otras palabras, es posible encontrar aproximaciones a los juegos bajo una intención educativa, o en el otro extremo bajo la visión etnográfica. No encontramos estudios donde el género y la clase se estudien utilizando el mismo juego, ni mucho menos simultáneamente. Este estudio por

tanto busca ser pionero para discutir cuestiones antropológicas en México utilizando el juego como metodología.

Aun si la investigación está lejos de ser concluyentes, funciona como punto de partida para futuras estudios. En este sentido, el juego de Cuatro Tribus resultó útil pues además de requerir de una estrategia militar y política, también exige una estrategia económica. Este manejo del dinero imaginario, pone en acción la esfera que precisamente distingue las clases, permitiéndonos observar diferencias en su uso.

El estudio también es un punto de comienzo para investigaciones sistemáticas sobre relaciones de género y clase, bajo la propuesta longitudinal. Es decir, que repetir este estudio con cierta frecuencia, también nos permitiría registrar constantes y cambios en la formación de estrategias colectivas en distintas generaciones. Sobre todo para reconsiderar a la luz del tiempo, si las diferencias entre las conductas estereotípicas esperadas y las realmente observadas, son resultado de cambios sociales o únicamente individuales.

Turno 14: A Manera de Conclusión

Ahora bien, el cambio de papeles que ocurrió en la Tribu Verde fue fundamental para el resultado final, pero además nos ofrece un área de discusión muy rica. Cuando quedaban 25 minutos antes del fin del torneo, comenzó el turno 14. Lidereza y Jenny, las dos mujeres de la Tribu Verde, se reunieron con Académica, la diplomática y mariscal de la Tribu Blanca. Tras la conversación, Lidereza y Jenny dejaron los papeles secundarios en la toma de decisiones -diplomática y espía- para asumir los papeles de mariscal y consejera. Este movimiento trajo consigo dos situaciones. La primera es que ahora los hombres de la Tribu Verde jugarían los papeles secundarios. La segunda es que el número de mujeres en posiciones de toma de decisión era por fin equilibrado.

Sin duda, este cambio de papeles constituye un momento importante en la partida. Ahora bien, es interesante preguntarnos si también fue un momento importante para los

participantes de taller, o únicamente para nosotros los observadores-experimentadores. El Equipo Azul dio muestras de frustración, mientras que el rostro de las jugadas del Equipo Blanco se relajó. Estas manifestaciones nos hacen pensar que el cambio de género en los líderes significó cierta conveniencia para un equipo y cierta incomodidad para el otro. Resulta interesante preguntarnos por qué el equipo de varones se incomodó. ¿Será posible considerar que entre estas mujeres el pacto era inmutable, que a partir de ese momento y hasta el fin de la partida el enemigo común serían los equipos de varones?

En este mismo sentido es conveniente preguntarnos también sobre las impresiones que causó tal cambio dentro del equipo Verde. Fue claro que los varones no mostraron oposición al cambio de mando y que las mujeres se acomodaron fácilmente a un papel más activo. ¿Pero tiene este cambio un significado cultural? ¿Fue el juego un lugar ideal para romper los estereotipos de dominación masculina? ¿Tuvieron los varones preferencias personales, no tanto culturales, más pasivas hacia el liderazgo y la toma de decisiones? Aun si no hay suficientes datos para concluir, al menos nos parece un momento en que la premisa “divide y vencerás”, como arma masculina en contra del colectivo femenino, encontró un quiebre (Juliano 2004: 90).

Así cuando los hombres de la comunidad ceden la posición de liderazgo y poder a las mujeres, ofrecen no solo el control de su propia Tribu, sino el resultado final del torneo. Si consideramos la dialéctica de este momento, así como tenemos un empoderamiento femenino, el otro lado significa una masculinidad con la capacidad para ceder el poder. Entonces considerar a la masculinidad como un papel fragmentado y no fijado en sus estereotipos parece la mejor interpretación (Guttman 1996).

Ya Rosener (1990) nos alerta sobre la diferencias en la forma de liderar entre hombres y mujeres. Alcanzar este número equitativo entre hombres y mujeres en posición de liderazgo permitió que se manifestara con mayor fuerza las diferencias en la formación de estrategias colectivas. Apareció en el caso de las mujeres una mayor facilidad para negociar entre varios grupos, y en este caso un poder de influencia mayor sobre los hombres de las clases económicas menos favorecidas.

No existen réplicas de este tipo de experimentos hace 30 años, pero sabemos que la sociedad mexicana ha estado expuesta a factores de influencia. En este tiempo el acceso a la información a través de los medios masivos de comunicación, así como también la matrícula y extensión escolar, los movimientos migratorios, y la edad de los hombres y mujeres al momento del matrimonio, se han modificado notablemente. Incluso es posible considerar que estos factores han modificado íntimamente a la sociedad, incluida la “estructura de la construcción sexual” (Hirsh, 2003:82).

El empoderamiento femenino ha quedado de manifiesto no solo en este taller-torneo. Hemos realizado otros talleres-torneo de Cuatro Tribus con poblaciones diferentes, (gerentes comerciales en Telefónica-Movistar 2011; estudiantes del diplomado Liderazgo en Marketing de la Universidad Iberoamericana de Puebla 2011; empresarios, gerentes y vendedores asistentes a cursos de capacitación por parte de la consultora Van der Linden 2010 y 2011; estudiantes de la Secundaria del Colegio América y la Preparatoria del Colegio Americano de Puebla 2009, entre otros) y los resultados no son muy diferentes en este sentido. Las mujeres que jugaron asumen un papel de liderazgo activo. Mientras que los hombres no están creando una presión contraria, sino que asumen tal cambio con naturalidad. Es claro al menos a partir de experiencias como estas, que los papeles clásicos de hombres y mujeres en México están transformándose.