

Carta al editor

Kolejka, hacer "la fila" y jugar en un sistema económico

Kolejka, to "queue up", and to play the game of an economic system

Daniel Velandia Díaz¹

Universidad del Magdalena

 <https://orcid.org/0000-0001-5523-8479>

A finales de 2020 y a comienzos de 2021 tuve la oportunidad de conocer un juego de mesa que había estado buscando desde hacía tiempo. Años atrás yo estaba interesado en presentar de forma didáctica las relaciones entre: a) grupos sociales concretos y b) dinámicas globales y prácticas del capitalismo y del neoliberalismo. En el proceso pedagógico universitario, yo había notado la dificultad para ilustrar cómo las personas generan una *praxis* en relación con estos modelos socioeconómicos que, en términos semánticos y abstractos, parecen alejados de la cotidianidad y de la subjetividad, a pesar de que las mayorías estamos inmersos en ellos. En otras palabras, formamos parte de un sistema social específico, pero no es fácil discernir cuál es nuestra capacidad de actuar en él.

La situación especial de confinamiento e inseguridad sanitaria que hemos vivido durante los años 2020 y 2021 debido a la COVID-19, sumada al hecho del fomento y la necesidad de llevar a cabo encuentros virtuales en los ámbitos personal, familiar, laboral y social en general, me llevó a pensar en formas alternativas para avanzar en la reflexión sobre las prácticas asociadas al capital. Todo esto sin tener como referente una relación social presencial en el escenario público.

Esta situación ratificó las actividades que estaban previstas y recomendadas para los tiempos de confinamiento y cuarentena promovidos desde diferentes instituciones. Por ejemplo, Padihar señala que participar en juegos simples es una actividad recomendada para hacer cuando una persona en cuarentena está en casa (2020, p. 7). Sin lugar a duda, el empleo del tiempo al interior de los hogares en cuarentena, sobre todo al comenzar las restricciones más fuertes en el año 2020, hizo replantear el significado del juego y del encuentro en algunos hogares.

¹ Doctor en Antropología. Profesor Universidad del Magdalena. Correos electrónicos: dvelandia@unimagdalena.edu.co / dvelandiad@unal.edu.co ORCID ID: 0000-0001-5523-8479

Si bien durante la pandemia se han presentado consecuencias sociales negativas, como, por ejemplo, el incremento de la violencia doméstica, también es cierto que el confinamiento al interior de algunos hogares permitió nuevas prácticas didácticas y de convivencia que pudieron facilitar la respuesta a la pandemia. Se puede decir que, dentro del confinamiento en el contexto de los hogares apareció la necesidad de dedicar tiempo al ocio compartido y al aprendizaje mediante el juego. De hecho,

El juego [...] no es tanto una actividad separada del mundo como una disposición hacia el mundo. Como fuerza creativa, el juego señala que quien participa en él está listo para improvisar y equipado para actuar, con éxito o no, ante circunstancias novedosas. (Besnier, Brownell, Carter, 2018, p. 47).

El juego representa uno de los momentos privilegiados del aprendizaje para afrontar los retos cotidianos y el ciclo de la vida. En términos más concretos, “un juego tiene un comienzo y un fin, que lo separa de otras actividades y estimulan comportamientos distintivos que alivian el aburrimiento de la vida diaria, mientras de manera simultánea confirman la prominencia de ese mundo cotidiano” (Besnier, Brownell, Carter, 2018, p. 51s). Durante el confinamiento una estrategia importante ha sido reorganizar la cotidianidad paredes-adentro. Las restricciones para el contacto social con las personas que están fuera de los hogares implican, también, replantear el valor de los juegos de mesa. De acuerdo con Lazzaro,

Las personas usan juegos de mesa como entretenimiento por el reto que representa la resolución de problemas, porque es una forma sencilla de divertirse, por la posibilidad de generar e imaginar nuevas experiencias y por la experiencia social que estos promueven. (En Victoria-Uribe, Utrilla-Cobos y Santamaría-Ortega, 2017, p. 9).

Luego de descartar otros juegos como Monopolio y Risk, o de haberlos jugado sin mayores satisfacciones en el pasado, busqué algo diferente para poder compartir tanto la experiencia de confinamiento como la posibilidad de aprender de forma didáctica a cerca de los modelos económicos en que vivimos. Después de buscar, encontré la referencia al Kolejka. Este juego de mesa está más o menos presente en la web, pero es muy difícil conseguirlo de forma física y no tiene versión electrónica. Se trata de un juego polaco distribuido en varios idiomas, entre ellos español, y que tiene cierta popularidad en Europa.

Luego de intentar comprar Kolejka sin éxito, logré acercarme al juego a través de la embajada polaca. Agradezco especialmente a la Dra. Malgorzata Szyk, secretaria de Asuntos Culturales y Promoción de la Embajada de la República de Polonia en Bogotá, Colombia, por la posibilidad que me brindó de conocer Kolejka y la acogida hacia mis intereses educativos y culturales. Tuve la oportunidad de utilizar el juego por un período de tiempo suficiente (un mes) para conocerlo y compartir con familiares durante el confinamiento. Si bien mi interés desde entonces es experimentar las capacidades didácticas de este juego y utilizarlo con fines pedagógicos, este objetivo deberá esperar hasta contar con un ejemplar propio. Ahora bien, el juego presenta un contexto bien específico que quisiera señalar en líneas generales para su conocimiento preliminar.

Kolejka es un juego competitivo que consiste en lograr hacer las compras familiares antes que otras familias lo logren. Es un juego de tablero que tiene varios conjuntos de cartas y fichas que se movilizan por los tableros. En principio, se distribuyen necesidades diferentes a cada jugador y este debe elegir cómo consigue sus productos; un jugador tiene fichas (cada una representa a un integrante de la familia) que debe situar frente a los almacenes en los que se encuentran productos determinados. Los almacenes son cuatro: puesto de periódicos, muebles, ropa y tienda de comestibles.

Frente a cada almacén se forma una “cola” de acuerdo con el orden de llegada de las personas (integrantes de la familia) para adquirir los productos. Kolejka se traduce al español como “la cola” o “la fila”. Posteriormente el juego se desarrolla en medio de diversas situaciones que alteran el orden de las filas: la gente se “cuela” (adelanta puestos), hay privilegios para algunas personas, se presentan desórdenes, hay especuladores, etc. Además, la disponibilidad de los productos en cada tienda es escasa y no siempre se logra conseguir un producto necesario dentro de la lista de compra.

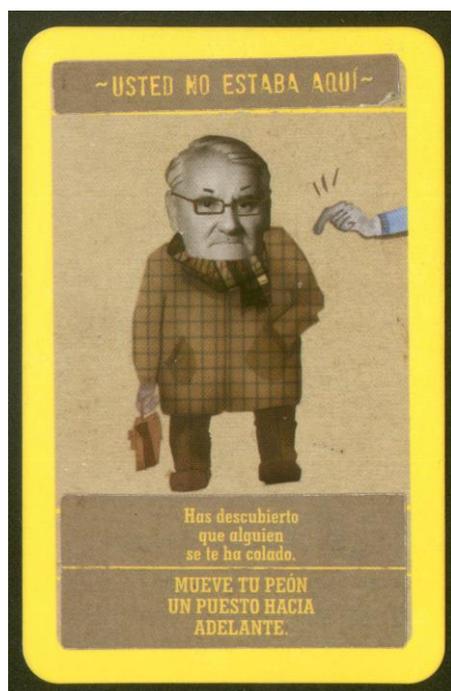


Figura 1. Tarjeta de cola: Usted no estaba aquí. Fotografía propia.

Kolejka es un juego producido por el Instituto de la Memoria Nacional (Instytut Pamięci Narodowej) (2013) con la participación de la Comisión de Persecución de los Crímenes contra la Nación Polaca. Se trata de un juego que recrea algunos aspectos de la vida cotidiana que vivió Polonia durante el período comunista, específicamente durante la década de “Solidaridad” en los años ochenta del siglo XX. Como relata el presidente del Instituto de la Memoria Nacional,

La crisis económica alcanzó su apogeo en la segunda mitad de los años setenta y perduró a lo largo de toda la década de los ochenta, provocando grandes problemas en

la vida diaria [...]. Como tendrán Ustedes la ocasión de comprobar, el juego despierta grandes emociones, y algunos de sus elementos les provocarán risa. Conviene, sin embargo, pararse a pensar un momento en el sino de toda aquella gente que no pudo liberarse de aquel mundo absurdo en que vivió durante largos años. (Instituto de la Memoria Nacional, 2013, p. 5).

El juego genera un acercamiento a la vida social de la década de los años ochenta en Polonia. Además, el libro de instrucciones adjunto está ilustrado con fotografías de la época y con un artículo sobre el contexto sociopolítico de aquel entonces. Andrzej Zawistowski escribió: “Un acercamiento socialista a las tiendas, o las colas (y no solo) en la República Popular de Polonia” (Instituto de la Memoria Nacional, 2013, p. 28s) que permite que los jugadores lean y conozcan con mayor profundidad el escenario en el que se desarrollan las acciones lúdicas. Kolejka, al ser un juego producido con el interés de rememorar una época y un modo de vida históricos, exhibe de manera explícita la afirmación siguiente: “jugar un juego es aceptar un marco cultural específico que reinterpreta el contexto, en un nuevo -y con frecuencia más amplio- sistema de sentido” (Besnier, Brownell, Carter, 2018, p. 51).

El juego muestra que las personas tenían una relación especial con la distribución de los elementos y/o mercancías básicas para la vida diaria. Elementos de aseo personal y doméstico, juguetes, libros y revistas, mesas y sofás, cuadros, gabardinas, gafas, zapatos, estufas, teléfonos (fijos), cámaras (análogas), salchichas, enlatados y, por supuesto, pan, son las cosas que las familias deben buscar en las tiendas de distribución. No hay dinero, solo la posibilidad de acceder a los mostradores de las tiendas y recibir el objeto deseado como premio por estar en “primera fila”. En el arte gráfico está la idea de presentar el desgaste del uso de los objetos, de esta forma hay trazas de manchas y se presentan tonalidades marrones que dan la idea de antigüedad, de un tiempo pasado.

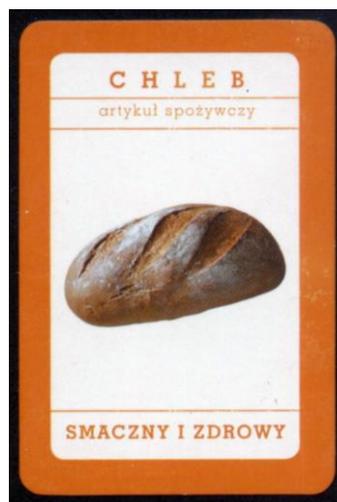


Figura 2. Tarjeta de artículo: PAN, artículo de comida, sabroso y saludable.
Traducción y fotografía propias.

Sin duda, la experiencia de jugar este juego permite conocer las limitaciones que surgieron de un sistema económico no-capitalista que entró en crisis y no logró distribuir los recursos

a la población. De la misma forma, el arte gráfico y el conjunto de estrategias posibles de juego hacen que sea un juego de mesa que evoca prácticas cotidianas, ciertamente distantes, pero con elementos que podrían ser vividos en cualquier otro lugar. El juego permite que quienes juegan se acerquen a la realidad socioeconómica referida, tanto como a la situación de competencia para conseguir la “lista de mercado” propia. En este sentido, se presentan simultáneamente dos experiencias: histórica y lúdica.

Kolejka tiene un conjunto de reglas que, lejos de ser simples, reproducen la idea de los procesos de intercambio llevados a cabo en la *vida real*. Logra articular, como lo señalan Victoria-Uribe, Utrilla-Cobos y Santamaría-Ortega (2017) “[...] metáforas (el tema) y mecánicas (pasos y reglas a seguir), ambos componentes necesarios. El primero atrae al jugador al darle sentido a la existencia del juego, el segundo dirige las interacciones entre jugadores para completar el objetivo del juego” (p. 3). Sabemos que hay perspectivas de análisis de los juegos “centradas en la tensión entre juego y [la] formación social” (Enriz, 2011, p. 106) que pueden ser fructíferas, especialmente para comprender cómo Kolejka favorece la interpretación de una realidad social mientras es jugado.

De hecho, “las prácticas lúdicas permiten desdibujar un poco los límites de lo que es y no es juego, considerando en cambio las diversas formas de aproximarse a diferentes situaciones y las definiciones de los sujetos sobre la práctica” (Enriz, 2011, p. 107). Si bien es cierto, el juego es una práctica y una dimensión de la vida social que parecería contrapuesta al trabajo (cf. Antunes, 2000; Velandia Díaz, 2019), es cierto que hay una continuidad en las experiencias bajo las cuales conocemos el mundo y reflexionamos sobre nuestro rol en el sistema social. Hacer la fila para obtener lo que necesitamos es una de esas realidades prosaicas e ineludibles con la que nos encontramos en diferentes momentos. Durante las restricciones por la pandemia de la COVID-19 aparecieron por lo menos dos grandes escenarios de filas: uno, alrededor de los supermercados y otro para la vacunación contra el virus.

Durante 2020 y, en algunos momentos en 2021, en Colombia se presentaron restricciones para ir a hacer mercado, justamente como lo anunciaba Kolejka. En el desarrollo de estas restricciones fue corriente la situación de esperar durante jornadas largas en las puertas de los almacenes y supermercados antes de poder ingresar. Vale agregar que para comprar actualmente y en Colombia sí es necesario tener dinero, recurso que fue escaso durante la pandemia y agravó la situación de empobrecimiento de la población. De otra parte, las filas para la vacunación han resultado ser inmensas en algunos lugares, sobre todo en la medida en que hay poca disponibilidad y se definen franjas etarias para asistir; a finales de 2021 faltan por vacunación grupos poblacionales jóvenes con gran número de población. Hacer fila parece ser un hecho social ineludible de acuerdo con ciclos sociales de consumo y necesidad, aunque, en términos generales, es transitorio.

Quiero mencionar que la experiencia de jugar, con el objetivo de fomentar reflexiones sobre el sistema social en el que vivimos, es una práctica prometedora que puede ser incorporada en espacios de formación e interacción social. Confrontar la experiencia competitiva de ciertos juegos de mesa, además de ser entretenido y desafiante, puede dar cuenta de las condiciones del capitalismo y las exigencias que la gente afronta para vivir. En el futuro será

sugerente revisar las posibilidades de juegos cooperativos que llevan a una reflexión sobre problemas sociales y algunas ideas innovadoras para abordarlos. Uno de estos, a manera de ejemplo, es: “Strike! For Solidarity”, del mismo diseñador de Kolejka, Karol Madaj.

Referencias

- Antunes, R. (2000). ¿Adiós al trabajo? Ensayo sobre las metamorfosis y el rol central del mundo el trabajo. Buenos Aires: *Pensamiento Crítico*; Bogotá, Colombia: Antidoto.
- Besnier, N.; Brownell, S.; Carter, T. F. (2018). *Antropología del deporte*. Siglo Veintiuno.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, 34, 93-114.
- Instituto Nacional de la Memoria (Polonia) (2013). *Juego La Cola, edición internacional*. Varsovia, Polonia: Oficina de Educación Pública.
- Padihar, S. (2020). COVID -19: How to do home quarantine and spend time during lockdown. *Universe International Journal of Interdisciplinary Research (UIJIR)*, 1, 5-7.
- Velandia Díaz, D. (2019). *Imprentas en la era neoliberal: Biografía colectiva del trabajo en las artes gráficas en Bogotá*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Victoria-Uribe, R.; Utrilla-Cobos, S.; Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279062>