

Juego de simulación sobre el paro juvenil

Buscando trabajo en la ciudad

Ricardo Sosa

Este juego de simulación es el resultado final de un proceso que comenzó en un taller, precisamente sobre juegos de simulación, del II Encuentro Estatal de Educación para la Paz. El diseño y las ideas fundamentales son realmente el fruto de un trabajo de equipo, una especie de ejercicio final del taller.

Se pretende que el juego sea útil para acercarse afectivamente al problema y para conocer algunas de sus implicaciones. Se recomienda, por tanto, su uso como actividad inicial de un proceso que debe incluir otro tipo de elementos.

Trata de reproducir una situación real simplificada en sus elementos más representativos. Como consecuencia, tiene elementos competitivos, machistas, discriminatorios, etc., para explicitarlos y combatirlos.

Supuesto de partida

Un grupo de jóvenes de ambos sexos, con una serie de características adjudicadas al azar, llega a una ciudad, con una determinada cantidad de dinero para buscar trabajo. Van encontrándose con diversas situaciones favorables o desfavorables, así como ofertas de trabajo eventual en las que serán admitidos o no según reúnan determinadas condiciones o por azar. El dinero se irá gastando, en comida y alojamiento, cada jugada. Sólo existe una tarjeta de trabajo estable, a no ser que...

Material

a) Tarjetas de dinero, de 500, 1.000 y 5.000 pesetas.

b) Tarjetas de características profesionales, doce, seis masculinas y seis femeninas, con diferentes perfiles.

Se fotocopia este modelo y se trazan seis perfiles profesionales masculinos y seis femeninos, variados y verosímiles, poniendo una cruz en las características que se posean. Las cantidades de dinero con que llegan a la ciudad deben oscilar entre 20 y 100 mil pesetas.

Modelo de tarjeta de características profesionales:

Sexo: V H. Servicio militar cumplido

Graduado Bachiller Diplomado

Licenciado Experiencia laboral

Escribe a máquina Maneja ordenadores

Habla inglés Carné de conducir

Buena presencia, agresividad, dinamismo

Cantidad de dinero...

c) Tarjetas de juego, 105.

I. 50 tarjetas con ofertas de trabajo eventual.

Modelo de tarjeta I:

Tipo de trabajo:

Días de trabajo:

Sueldo total:

Condiciones indispensables:

Condiciones recomendadas:

Se fotocopia este modelo y se rellena de forma variada y verosímil 50 veces. Se reflejará aquí, claramente, la discriminación de la mujer y de las personas con menos estudios, así como la creciente importancia del inglés y de los ordenadores. El sueldo total en cada trabajo eventual no puede superar las 100.000 pesetas y habitualmente será muchísimo menor.

II. Diez tarjetas con cambio de cualificación profesional:

- Sacas el carné de conducir, 20.000 pesetas.
- Subes un grado tu nivel de estudios a base de nocturnidad. Para acceder a graduado, 5.000 pesetas. Para acceder a bachiller, 20.000 ptas. Para acceder a diplomado o equivalente, 60.000 ptas. Para acceder a licenciado o equivalente, 100.000 ptas. (3 tarjetas con este texto).
- Si no has cumplido el servicio militar, tienes que hacerlo. Si eres un honesto objetor insumiso, te empapan. En todo caso, seis rondas sin jugar.
- Te retiran el carné de conducir, por chiflado.
- Aprendes mecanografía, 10.000 ptas.
- Aprendes inglés, 20.000 ptas. (dos tarjetas con este texto).
- Aprendes a manejar ordenadores, 30.000 ptas.

(Las cantidades de dinero que figuran en la mayoría de estas tarjetas tienes que pagarlas para obtener esa nueva cualificación. Si, por cualquier causa, renuncias a ella, las cobras.)

III. Diez tarjetas con circunstancias externas que favorecen o dificultan la contratación:

- Un enchufe de los buenos te permite tirar el dado doble número de veces de lo que te corresponda.
- Estás cogiendo una pinta fatal. Provocas desconfianza. Un turno sin tirar.
- Una enfermedad te tiene en cama una semana. Dos turnos sin tirar.

- Le has caído bien al jefe o a la jefa. Yo diría que demasiado bien. Debes andarte con cuidado. De momento te permite tirar una vez más el dado en tu próximo turno.
- Ya te había advertido. Por negarte a las proposiciones de tu jefe o jefa, te echan de tu trabajo. Debes devolver la mitad de lo que ganaste en tu último trabajo.
- Si tenías un enchufe, lo has perdido. Vuelves a ser una persona desenchufada.
- Parece que te has sacado un determinado carnet que te abre las puertas. Puedes tirar el dado para optar a cualquier trabajo, aunque no reúnas las condiciones exigidas.
- Una crisis de conciencia te lleva a no coger determinado carnet o a romperlo en el caso de que lo tuvieras. Renuncias a sus ventajas, pero te sientes mejor.
- Hoy es tu día de suerte. El trabajo que salga es tuyo, si te llega el turno y si reúnes las condiciones. Como si sacaras un seis.

IV. Dieciocho tarjetas con acontecimientos que suponen gastos o ingresos imprevistos:

- Te tocan, en el cupón, dos millones y medio. Te vuelves a casa, te compras un campito y te montas una buena huerta, con una buena casa y una buena alberca en plan autosuficiente. Aunque no se sabe si aguantarás, te retiras del juego.
- Te has gastado en los últimos tiempos 10.000 pesetas en cupones, loterías, bingos y demás. Lo tienes claro (tres tarjetas con este texto).
- Te has encontrado con un o una colega y os habéis fundido un pastón. Por lo menos, a ti se te han evaporado 5.000 pesetas (tres tarjetas con este texto).
- Te han mandado de casa 5.000 pesetas. No abuses (tres tarjetas con este texto).
- En los últimos meses te has gastado 10.000 pesetas en espectáculos deportivos, cine y demás. Tú verás. Así no llegarás nunca a ser Mario Conde (tres tarjetas con este texto).
- No has tenido más remedio que gastar en ropa 5.000 pesetas (dos tarjetas con este texto).
- Te has gastado, en el último mes, 2.000 pesetas en transporte (tres tarjetas).

V. Doce tarjetas con el siguiente texto:

- Si todos los jugadores y jugadoras tenéis una tarjeta como ésta, es que la lucha de los trabajadores y trabajadoras, especialmente de la juventud, ha sido masiva. Se ha conseguido un nuevo plan de empleo. Se introducen en el montón cuatro tarjetas más de trabajo estable.

VI. Cinco tarjetas con el siguiente texto:

- Trabajo estable

d) Un dado.

Así se juega

1) Cada uno de los jugadores, según su sexo, escoge una tarjeta de características profesionales. Estas tarjetas sólo se utilizan al comienzo del juego, luego se retiran.

2) Inicia el juego el jugador que haya obtenido con el dado la puntuación más alta cogiendo una tarjeta de juego del montón, previamente bien barajado. Luego sigue el jugador de la derecha, y así sucesivamente.

3) Cuando sale una oferta de trabajo eventual, tiran por turno el dado todas aquellas personas que reúnan las condiciones indispensables para dicho trabajo. Las que, además, reúnan las condiciones recomendadas tirarán dos veces seguidas. Obtendrá el trabajo quien saque el número seis.

4) La tarjeta de trabajo estable sólo se introduce cuando queden tres jugadores.

5) Al final de la tercera ronda, el jugador/jugadora con menos dinero queda eliminado/a y se vuelve a casa. Así cada tres rondas.

6) Cada jugada significa un gasto inicial de 2.000 pesetas en concepto de alojamiento y comida. (Esta cantidad puede alterarse para que el juego sea más o menos rápido suponiendo que cada jugada representa dos, tres o más días).

7) Los jugadores y jugadoras pueden establecer entre sí todo tipo de comunicaciones, pactos, ventas...

Este tipo de juegos quedaría absolutamente incompleto si no hubiera una evaluación reposada del mismo. En este caso interesa particularmente el tipo de vivencias que cada una de las situaciones ha provocado. Se me ocurren tres aspectos en los que, además, podría centrarse el debate: competencia/cooperación, igualdad de oportunidades, derecho al trabajo.