

Acuerdos comunitarios y manejos territoriales indígenas: una etnografía experimental a través de un juego de mesa en la Amazonía colombiana

Community agreements and indigenous territorial management: an experimental ethnography through a board game in the Colombian Amazonia

*Acordos comunitários e gestão territorial indígena: uma etnografia experimental
através de um jogo de tabuleiro na Amazônia colombiana*

Pablo De La Cruz

María Paula Baquero-Vargas

Ana Minerva Arce-Ibarra

Luis Enrique García-Barrios

Erín Ingrid Jane Estrada-Lugo

Luis Eduardo Acosta

Eduardo Bello-Baltazar

Artículo de investigación

Editor: Edgar Bolívar-Urueta

Fecha de envío: 31-08-2022. Devuelto para revisiones: 2023-03-18. Fecha de aceptación: 2023-05-15

Cómo citar este artículo: De La Cruz, P., Baquero-Vargas, M. P., Arce-Ibarra, A., García-Barrios, L.E., Estrada-Lugo, E., Acosta, L.E., y Bello-Baltazar, E. (2023). Acuerdos comunitarios y manejos territoriales indígenas: una etnografía experimental a través de un juego de mesa en la Amazonía colombiana. *Mundo Amazónico*, 14(2), 122-147.

<https://doi.org/10.15446/ma.v14n2.104546>

Resumen

Con el objetivo de comprender cómo las comunidades indígenas de la Amazonía toman decisiones sobre el territorio y llegan a acuerdos que regulen el uso de recursos naturales ante la influencia de economías extractivas, se llevó a cabo una etnografía experimental que incluyó el diseño e

Pablo De La Cruz. Doctor en Ciencias en Ecología y Desarrollo Sustentable en El Colegio de la Frontera Sur, San Cristóbal de las Casas, México. Docente Departamento de Antropología, Universidad de Concepción, Chile. E-mail: pdelacruz@udec.cl

María Paula Baquero-Vargas. Universidad de Concepción. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6244-3785> E-mail: mapaulis84@gmail.com

Ana Minerva Arce-Ibarra. Departamento de Sistemática y Ecología Acuática; grupo de investigación: Sistemática, Ecología y Manejo de Recursos Acuáticos, El Colegio de la Frontera Sur ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8974-9979> E-mail: aarce@ecosur.mx

Luis Enrique García-Barrios. Instituto de Ecología Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Consejo Nacional de las Humanidades, las Ciencias y las Tecnologías (CONAHCYT). E-mail: luis.garciaabarrios@gmail.com

Erín Ingrid Jane Estrada-Lugo. Grupo de Estudios Socioambientales y Gestión Territorial. Departamento de Agricultura, Sociedad San Cristóbal de las Casas, El Colegio de la Frontera Sur. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6544-2270> E-mail: eestrada@ecosur.mx

Luis Eduardo Acosta. Grupo de investigación: Valoración del conocimiento tradicional, Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas Sinchi. E-mail: leacosta2009@gmail.com

Eduardo Bello-Baltazar. Grupo de Estudios Socioambientales y Gestión Territorial. Departamento de Agricultura, Sociedad y Ambiente, El Colegio de la Frontera Sur. E-mail: ebello@ecosur.mx

implementación de un juego de mesa serio. “Manejando el Territorio” es un juego temático, grupal y no dependiente del azar que invita a los jugadores a tomar decisiones, generar acuerdos y discutir dilemas sobre el uso de los recursos naturales y las actividades productivas y extractivas que se pueden o no realizar en su territorio. Esta etnografía recoge las reflexiones de los jugadores que emergieron a través del juego y relata la toma de decisiones de las comunidades ante los posibles impactos sociales y ecológicos derivados de actividades extractivas. Se encontró que las acciones del juego que permitían generar acuerdos entre jugadores llevaron a los integrantes a reflexionar sobre temas que requerían toma de decisiones comunitarias en cuanto a la regulación de los recursos de su territorio y a discutir sus diferencias de intereses. La influencia de economías extractivas condicionó, en algunos casos, acciones dirigidas a establecer o revocar un acuerdo formal, y en otros a restaurar o abandonar un pacto tradicional de manejo territorial. Las reflexiones de los jugadores permitieron inferir razonamientos del manejo territorial indígena que explican los principios que subyacen a la forma como regularon el territorio durante el juego. Estos principios se relacionan con nociones de suficiencia y reciprocidad, además de pactos de manejo territorial.

Palabras clave: Acuerdos comunitarios, manejo territorial indígena, juegos de mesa, economías extractivas, etnografía experimental.

Abstract

In order to understand how indigenous communities in the Amazon make decisions regarding territory and reach agreements regulating use of natural resources in the face of extractive economies, an experimental ethnography was carried out involving design and implementation of a serious board game. “Managing the Territory” is a thematic group game which is not dependent on chance, but rather invites players to discuss dilemmas, make decisions, and develop agreements regarding economic activities involving use of natural resources to be carried out in their territory, including extractivism. This ethnography discusses players’ commentaries that emerged during the game as well as community decision making in the face of potential social and ecological impacts of extractive activities. The actions of the game that promoted developing agreements among players led them to reflect on topics in need of community decision making regarding regulation of their territorial resources and to discuss their differences of interests. In some cases, the potential influence of extractive economies led players to take action to establish, revoke, or modify a formal territorial management agreement, and in others to restore or revoke an informal traditional pact. Players’ commentaries allowed for inferring principles of indigenous territorial management related to sufficiency and reciprocity, as well as informal territorial management pacts, that explain the rationales according to which they regulated the territory during the game.

Keywords: community agreements, indigenous territorial management, serious board games, extractive economies, experimental ethnography.

Resumo

Com o objetivo de compreender como as comunidades indígenas da Amazônia tomam decisões sobre o território e chegam a acordos que regulam o uso dos recursos naturais diante da influência das economias extrativistas, foi realizada uma etnografia experimental que incluiu o projeto e a implementação de um jogo de tabuleiro sério. O “Gerenciando o Território” é um jogo temático, em grupo, não aleatório, que convida os jogadores a tomar decisões, gerar acordos e discutir dilemas sobre o uso dos recursos naturais e as atividades produtivas e extrativistas que podem ou não ser realizadas em um território. Esta etnografia recolhe as reflexões dos jogadores que surgiram espontaneamente através do jogo e relata as decisões das comunidades diante de possíveis impactos e mudanças sociais e ecológicas derivadas das atividades extrativistas. Constatou-se que as ações do jogo que permitiram a geração de acordos entre os jogadores levaram os integrantes a refletir sobre a regulamentação dos recursos do território e a discutir as diferenças de interesses. A influência das economias extrativistas condicionou, em alguns casos, ações destinadas a estabelecer ou interromper um acordo, ou, em outros, a restaurar ou abandonar um pacto de gestão territorial. As reflexões dos jogadores nos permitiram inferir conceitos que explicam as razões por trás da forma como eles regularam o território durante o jogo. Estes conceitos se relacionam a noções de suficiência, pactos de gestão territorial e reciprocidade.

Palavras-chave: Acordos comunitários, gestão territorial indígena, jogos de tabuleiro, economias extractivas, etnografia experimental.

Introducción

Los estudios sobre acuerdos comunitarios, también conocidos como Acuerdos locales e interculturales, surgen en el contexto de la investigación participativa para el desarrollo y la preocupación por los recursos de uso común¹. Inicialmente, estos estudios se basaban en el supuesto de que las poblaciones locales no contaban con instituciones que regularan los recursos de uso común. Esto fue reevaluado por sociólogos rurales y antropólogos culturales que, adscritos a una corriente neoinstitucionalista², aportaron pruebas sobre la diversidad de organizaciones locales y las normas comunitarias para gestionar y regular los recursos territoriales entre los pueblos indígenas y campesinos de todo el mundo (Poteete *et al.*, 2012, p. 63). Estos estudios mostraron cómo poblaciones rurales, bosqueras, campesinas e indígenas configuraban una matriz de relación con la naturaleza diferente a los principios de máxima utilidad que pregonaban los economistas. Según estos, la regulación autónoma o autogestión, no mediada por la propiedad privada y el Estado, permitía mantener en buen estado de conservación los recursos locales (Poteete *et al.*, 2012, p. 64).

En los últimos veinte años, en la Amazonía colombiana, las organizaciones indígenas, apoyadas por algunas ONG y entidades estatales ligadas a la conservación y el sector ambiental, han realizado acuerdos interculturales entre grupos que comparten un mismo territorio, que están unidos por su identidad étnica, o que pertenecen a una jurisdicción territorial multiétnica previamente establecida (Espinosa, 2014, p. 90). En una heterogeneidad de enfoques, se han construido planes de vida, calendarios ecológicos, reglamentos de uso y manejo de recursos naturales, planes de manejo, entre otros (Hurtado 2011, p. 440; Vieco 2009, p. 140). Aunque estos acuerdos de gobernanza territorial reivindican cierta autonomía territorial a los indígenas y las organizaciones que los representan, además de resaltar el carácter ancestral de los territorios y su vocación ambiental, la influencia de estos acuerdos en las decisiones que se toman sobre el territorio y su relación con las economías extractivas es todavía un campo de investigación inexplorado.

Este artículo presenta una etnografía experimental en relación con el diseño y puesta en escena del juego de mesa “Manejando el territorio”. El objetivo de la etnografía es explorar cómo las comunidades indígenas del sur de la Amazonía colombiana manejan colectivamente el territorio, toman decisiones y llegan a acuerdos que regulen el uso de recursos naturales ante la influencia de economías extractivas. El juego fue diseñado con la participación de investigadores y un grupo de líderes indígenas entre 2016 y 2017 durante la aplicación de los Indicadores de Bienestar Humano Indígena en el sur de la Amazonía Colombiana, y se aplicó en 2018 con indígenas Tikuna, Uitoto, Cocama, Bora e Ingas habitantes de los Resguardos Utiboc y Cotuhé Putumayo. Los indicadores mostraron que muchos de los

obstáculos que enfrentan las comunidades y organizaciones locales para llegar a acuerdos se deben a la influencia de las economías extractivas en la región. Las economías extractivas en la región son principalmente lideradas por personas externas a las comunidades, quienes contratan a residentes locales, así como a personas indígenas y campesinos mestizos de fuera de la región. Además, la mayoría de los ingresos generados por estas economías también son extraídos de la Amazonía. Varios líderes indígenas expresaron que a pesar de que existen pactos culturales y acuerdos locales para mantener un manejo territorial³ basado en conocimientos tradicionales, principios de sostenibilidad y conservación de los bosques, actualmente la extracción de oro, la tala selectiva de maderas finas y la extracción de pescado han provocado un cambio cultural que ha debilitado los pactos tradicionales y la capacidad de la población local para generar acuerdos que regulen el uso de los recursos (Acosta *et al.*, 2020, p. 45).

Entender cómo los grupos humanos llegan a acuerdos y toman decisiones sobre el territorio siempre ha sido de interés para la investigación participativa con juegos de mesa (Camargo *et al.*, 2007, p.477; Cardenas, Maya y Lopez, 2003, p. 64; Speelman, 2014, p. 22; García-Barrios *et al.*, 2016, p. 192; 2011, p. 370). De acuerdo a van Noordwijk *et al.*, (2020, p.12) un juego serio estimula a los participantes, en un espacio seguro, a explorar el comportamiento de un sistema a través de la evaluación de escenarios y el apoyo a las negociaciones en contextos locales. Se ha demostrado que los juegos de mesa serios proporcionan información que puede apoyar la toma de decisiones y la acción colectiva. En general, los autores de estas investigaciones resaltan a los juegos como una poderosa herramienta para construir modelos, observar el comportamiento de los jugadores, obtener sus decisiones en el contexto y proporcionar una plataforma para la discusión de las consecuencias de sus acciones (Wesselow and Stoll-Kleemann, 2018, p. 301).

Los experimentos con juegos de mesa fueron difundidos gracias a los aportes de Ostrom, quien incorporó una mirada analítica a los recursos de uso común desde lo que ella llamó “juegos simples”, como una forma de pensar sobre los mecanismos que pueden usar los individuos para escapar de los dilemas de los comunes (Ostrom, 2000, p. 56). Los hallazgos de Ostrom intentan comprender y explicar cómo y por qué los agentes construyen sus discursos, sus expectativas y establecen, o no, acciones cooperativas, instituciones y prácticas sociales para emprender sus proyectos de vida individuales y colectivos. Esta corriente, impulsada en gran medida por los teóricos de la gobernanza y la acción colectiva, dio relevancia a los acuerdos comunitarios como una herramienta estratégica para la gestión de los recursos, la conservación de los ecosistemas y para transformar sus resultados en decisiones y políticas públicas (Agrawal, 1997, p. 6).

Las investigaciones que han empleado juegos de mesa en entornos rurales se han visto influenciadas por la psicología del comportamiento,

la economía y el neoinstitucionalismo, que son consideradas como teorías adecuadas para abordar situaciones de juego no cooperativo que cumplen con los fundamentos racionales adecuados⁴. El principio de racionalidad, supone que los individuos toman decisiones deliberadamente, guiados por su propia voluntad y no por impulsos inconscientes, normas tradicionales o influencias del entorno. El neoinstitucionalismo, como el economicismo, ha sido criticado por retratar la cooperación humana como una forma de perseguir planes estrictamente individuales mediante la adopción de acuerdos voluntarios y mutuamente consentidos (Peña-Azcona *et al.*, 2021, p. 114), contemplando los acuerdos entre los participantes desde una visión optimista de ganar-ganar. (García-Barrios *et al.*, 2008, p. 25). Según estas teorías, esta cooperación libre e informada (estratégica) produce resultados económicos eficientes en los que todos ganan, lo que contribuye en gran medida a su éxito entre los tomadores de decisiones. No obstante, su generalización frecuentemente conduce a errores teóricos y prácticos graves (García Barrios *et al.*, 2008, 26), suponiendo que todos los participantes están dispuestos y son capaces de adoptar un comportamiento cooperativo, sin tener en cuenta las variaciones en las motivaciones individuales, las preferencias o las normas culturales. Según García Barrios *et al.* (2008, 26), los acuerdos también podrían basarse en un comportamiento sustantivo; es decir, que su vinculación se da según la evolución de las capacidades y normas consuetudinarias arraigadas históricamente, y que tiene en cuenta los derechos y tradiciones sociales y comunitarias en la creación de instituciones eficientes y equitativas.

Para MacIntyre (2001, p. 34), esta cooperación sustantiva es aquella en la que los individuos están dispuestos a hacer sacrificios por el bien común, y el éxito de la cooperación depende del compromiso y la colaboración de todos los participantes. Este tipo de cooperación es el que se da en las comunidades tradicionales y en las relaciones personales cercanas. Por otro lado, la cooperación estratégica es aquella en la que los individuos pueden estar dispuestos a sacrificar el bien común y actuar de manera egoísta si eso les reporta beneficios. Este tipo de cooperación es más común en la sociedad contemporánea, en la que las relaciones personales son más impersonales y se basan en la transacción y el intercambio de bienes y servicios.

La pregunta que orientó esta investigación fue ¿cuáles de los aspectos que surgieron de la fase de prueba y de la aplicación del juego influyen en la toma de decisiones y acuerdos comunitarios que regulan el uso y aprovechamiento de recursos al sur de la Amazonia colombiana? A continuación, se describe, en primer lugar, el enfoque etnográfico experimental del juego de mesa Manejando el Territorio. Segundo, se presenta la experiencia de ajuste con un grupo de jóvenes indígenas que aportaron sus puntos de vista sobre el juego. Tercero, se muestra como emergieron las categorías sobre la disposición de los jugadores a hacer acuerdos, tomar decisiones y las encrucijadas

que enfrentaron. Al final, se dilucidan algunas limitaciones metodológicas que tuvimos con el juego de mesa y su potencial como herramienta de investigación.

El método de la etnografía experimental a partir de juegos de mesa serios

El método etnográfico experimental se basó en un enfoque transdisciplinario que incluyó la investigación participativa (Parra Vasquez, Arce Ibarra, Bello Baltazar, y Gomes de Araujo, 2020, p. 15). En la literatura, el término etnografía experimental es usado en diferentes contextos disciplinarios y académicos. Para esta investigación, la clave de las etnografías experimentales a través de juegos de mesa es la capacidad de dichos juegos para representar las decisiones de los actores y catalizar actuaciones que hagan evidentes los contextos significativos de los jugadores. El término “contexto significativo” se refiere a los motivos subjetivos de una acción; el motivo es el contexto significativo que al actor o a un observador le parece adecuado para una forma de comportamiento (Weber 2002[1922], 49). Una etnografía experimental comunica una experiencia ocurrida durante el trabajo de campo, presentando en términos legibles las lecciones aprendidas a través de la investigación. Implica la introducción de situaciones desencadenantes durante el trabajo de campo con el objetivo de proporcionar un impulso estratégico compuesto por varias acciones tácticas y procedimentales, que van desde la observación “pasiva” hasta la incorporación de elementos que afectan a los sujetos. Metodológicamente, las etnografías experimentales reconocen que los datos existen tanto antes del estudio como emergen a través de las interacciones que se producen durante el proceso de investigación (Castañeda 2006, p. 82). Esta metodología se orienta por construir el conocimiento en un lenguaje sencillo, incorporando el conocimiento local en el diseño de los instrumentos y en la interpretación de los resultados (Shanley y López, 2009, p. 540).

El uso de juegos de mesa en la investigación participativa permite construir el análisis a través de los significados que las personas dan a sus propias acciones y a las de los demás. Mediante el juego, se busca crear situaciones que generen conexiones significativas capaces de desencadenar acciones convincentes y alterar la importancia de lo que está en juego. Para lograrlo, la estructura del juego debe reunir y simplificar los elementos sobre los que se construye la trama. Los jugadores deben enfrentarse a dilemas y tomar decisiones basadas en sus valores, que a su vez pueden estar influidos por los valores culturales de su comunidad. A través del drama, el juego de mesa permite a los jugadores aplicar su comprensión de la vida cotidiana a la situación concreta que se representa, a menudo utilizando metáforas catalizadas por su identificación psicológica con situaciones de la vida real mientras juegan (Alexander 2009, p. 32).

Es importante tener en cuenta que los juegos serios tienen limitaciones culturales no probadas en cuanto a dónde y cómo pueden utilizarse. Estas limitaciones surgen debido a las disparidades culturales entre los diseñadores y los jugadores, así como a las normas implícitas que influyen en el diseño del juego. Además, las reglas no escritas influyen en el diseño del juego y tienen un papel en las dinámicas provocadas por participantes de distintos lugares, procedencias o culturas que juegan al mismo juego con las mismas reglas e incentivos (van Noordwijk *et al.*, 2020, p. 10). Además, algunas críticas señalan que la aproximación a los experimentos con juegos de mesa como un “laboratorio” que “controla” el entorno social, donde los participantes toman decisiones, son replicables y los resultados comparados, tiene serias limitaciones en el sentido de que los análisis suelen suponer que los jugadores imitan sus decisiones en el juego a como lo harían en la vida real (Napitupulu *et al.*, 2020, 177) y, lo que no se ajusta a ello, es visto como “error” o “sesgo”. Las críticas se refieren a que el comportamiento en los experimentos a veces coincide y otras no con el comportamiento observado fuera del experimento (Anderies *et al.*, 2011; Gintis 2000, p. 315). Por lo tanto, la relevancia de los juegos de mesa serios como herramienta de investigación debe tener en cuenta el hecho de que las decisiones de los jugadores no son ni un reflejo idéntico de los contextos significativos de los participantes, ni están completamente desvinculadas de ellos.

La potencialidad del juego está en desatar actuaciones que nos acercan a entender un fenómeno particular (De La Cruz *et al.*, 2020), a contemplar una conexión performativa entre los juegos y el sentido lúdico de la experiencia y la interpretación (hermenéutica) del conocimiento en forma de juego (Flanagan, 2009, p. 2; Gadamer, 1999, p. 21; Castell, 2011, p. 21; Johnson *et al.*, 2015, p. 3). En este estudio, el juego es parte de una metodología performativa que proporciona experiencias lúdicas y significativas entre las personas. Involucra emocionalmente a los participantes e investigadores, desarrollando un sentido de comunalidad que enriquece las perspectivas sobre el fenómeno estudiado (Douglas y Carless, 2013, 55). El juego proporciona un movimiento recíproco de ida y vuelta que concibe el proceso del conocimiento como un acto creativo, de aprendizaje, enraizado, corporizado, sensorial y empático (Magnat, 2016, 219). Este conocimiento consiste, en palabras de Ingold (2017), en “habilidades de percepción y en las capacidades de juicio que se desarrollan en el curso del involucramiento directo, práctico y sensual con los entornos que nos rodean” (p. 147).

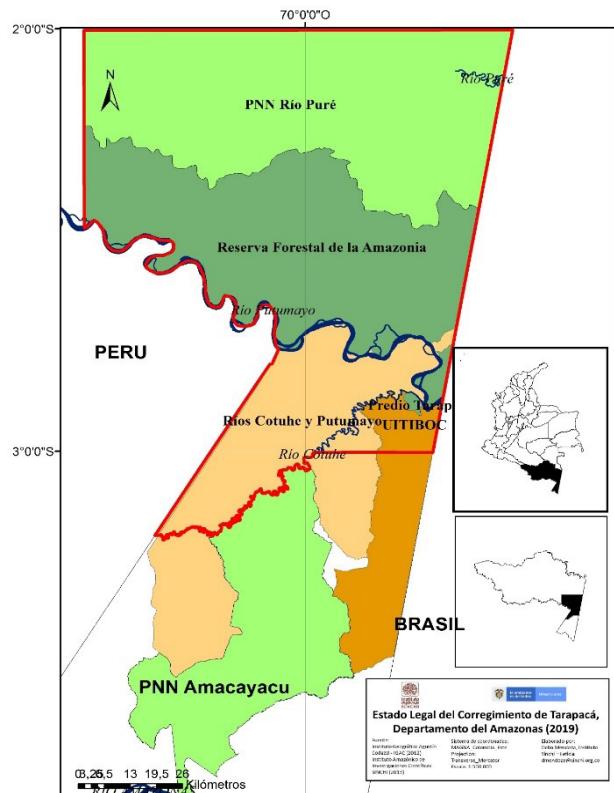
Lugar de juego y área de estudio

El juego Manejando el Territorio se jugó en Tarapacá, Noroeste Amazónico suramericano, sobre el río Putumayo en la bocana del río Cotuhé. Tarapacá es una “área no municipalizada”⁵ ubicada al sur de la Amazonía colombiana, zona fronteriza entre Colombia, Perú y Brasil. El territorio cuenta con dos

Resguardos⁶: Uitiboc (95.000 hectáreas) y Cotuhé Putumayo (250.000 hectáreas), administrados por la Asociación de Autoridades Tradicionales Indígenas (AATI) ASOAINTAM y CIMTAR. Los resguardos son altamente multiculturales, conformados por familias de etnias tikuna y yagua, además de etnias uitoto, cocama, inga, okaina, bora provenientes de comunidades aledañas al río Igará Paraná, Amazonas y del Alto Putumayo, que llegaron tras los diferentes ciclos de las economías extractivas. En la región de Tarapacá, se ubican el Parque Natural Amacayacu y el Parque Natural Río Puré (Figura. 1).

Tarapacá cuenta con 3179 habitantes; el 51.3% habita en la zona urbana y el 48.7% en 9 comunidades sobre los ríos Cotuhé y Putumayo. El 89% de la población de Tarapacá es de origen indígena (De La Cruz *et al.*, 2016, p. 43). Las principales actividades son la pesca, la cacería y la agricultura de roza tumba y quema, también conocida como sistema de chagras⁷. La región de Tarapacá es escenario de economías extractivas como la minería de oro, la tala selectiva de maderas, la extracción de arawana (*Osteoglossum bicirrhosum*) y los cultivos de coca (*Erythroxylum coca*) para la fabricación de cocaína (Salazar and Riaño, 2016, p. 25).

Figura 1: Resguardos Cotuhé Putumayo y Uitiboc.



El juego “Manejando el Territorio”

Manejando el Territorio⁸ es un juego temático grupal y no de “azar” que, a medida que se desarrolla, representa la toma de decisiones (individuales y colectivas), los acuerdos y los dilemas a los que se enfrentan los pueblos indígenas sobre el manejo del territorio. Este juego de mesa, en el que no interviene el azar, simula un territorio como espacio de interacciones en el que cada jugador representa a una familia que habita en una comunidad de la selva amazónica. Un tablero dividido en 58 hexágonos simula un territorio selvático con ríos y un poblado. Cada uno de los hexágonos del tablero (exceptuando los hexágonos que componen el poblado) representa una parte del territorio con una serie de recursos que aumentan en abundancia a medida que se alejan del poblado.

El objetivo del juego es vivir aprovechando los recursos disponibles en el territorio, el único requisito para permanecer activo en el juego es proveer a la familia de recursos (con ocho unidades de comida de chagra, caza y pesca, y dos de madera, una vez en cada ciclo y en cualquier proporción). Todos los recursos disponibles en el tablero son de libre acceso, siempre que no hayan sido agotados previamente por otro jugador, o hayan sido objeto de alguna regulación o prohibición de mutuo acuerdo entre los jugadores. En su turno, cada jugador dispone de cinco acciones o Unidades de Esfuerzo (UE) que puede utilizar moviéndose a cualquier territorio contiguo en el hexágono, pescando, cazando, cortando madera, cultivando chagra, extrayendo oro, criando ganado, comerciando y convocando a otros jugadores a reuniones en la maloca⁹ para intentar generar acuerdos (Figura 2).

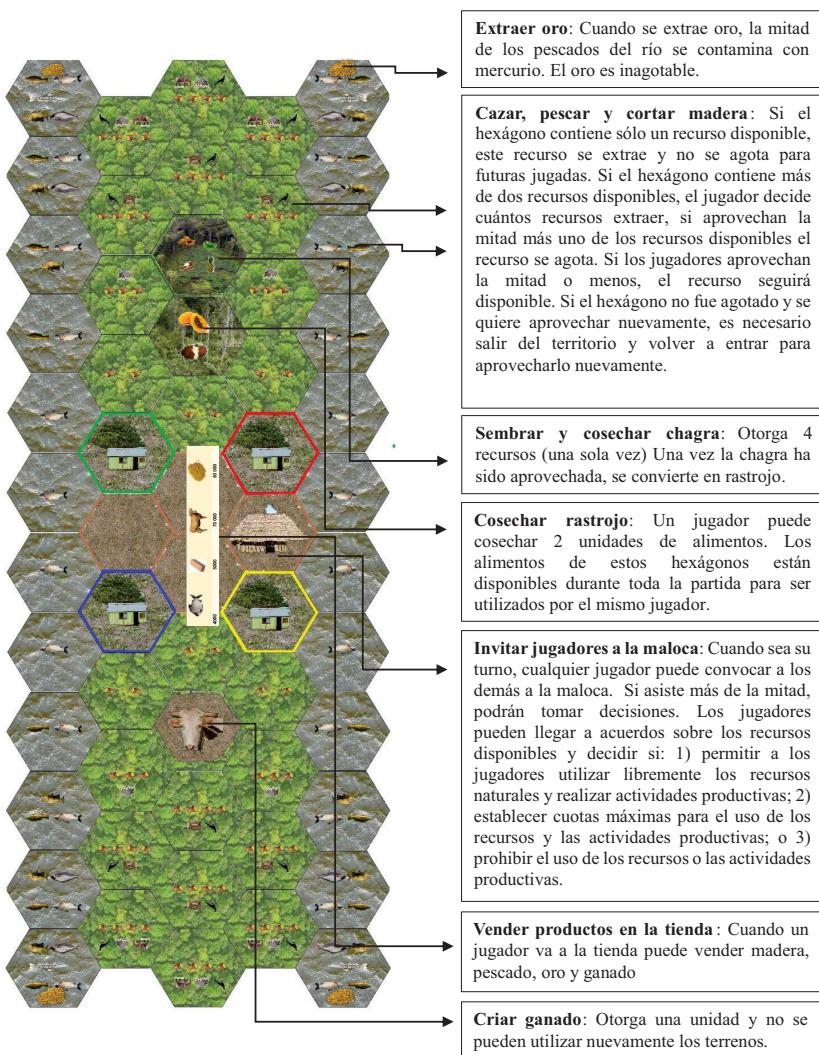
El juego consta de diez turnos divididos en dos ciclos de cinco turnos. En el primer ciclo, solo están disponibles los recursos de pesca, caza, madera y chagra y el único requisito para mantenerse vivo en el juego es alimentar a la familia. En el segundo ciclo, se abre la posibilidad de extraer oro, criar ganado, vender en la tienda, y los jugadores además de alimentar a su familia, deben llevar dinero a sus casas. El dinero se obtiene mediante el comercio de productos comercializables que son pesca, madera, ganado y oro (Tabla 1).

Fase de prueba y cambios al juego

Varias reglas del juego se acordaron con un grupo de líderes indígenas durante una fase de prueba para que el juego fuera lo más realista posible. Los jugadores indicaron que el juego no debía introducir un sistema de multas por agotar los recursos, sino un sistema de reglas locales. Las multas permitían a los jugadores sobreexplotar los recursos si podían pagarlas. Más bien, Berlandi Gabino, líder indígena de ASOINTAM, aconsejó que las multas se cambiaran por trabajos comunitarios. En Tarapacá, en lugar de imponer multas, las comunidades y organizaciones suelen establecer otro

tipo de medidas y sanciones basadas en sus normas y costumbres. Al final, los líderes indígenas decidieron que, en el juego, una mayoría simple podría acordar el establecimiento de cuotas máximas para cada tipo de recurso.

Figura 2: Tablero de juego y acciones



Los primeros prototipos permitían a los jugadores realizar actividades extractivas y ganar dinero desde el principio. Esto se modificó a partir de los comentarios de los jugadores durante la fase de prueba. Alci Gabino, líder indígena de ASOAINAM, recomendó que en el primer ciclo no se activara

la opción de extraer oro, criar ganado y vender recursos. Para él, el juego fue “un buen ejercicio para hacer comparaciones, (...) para ver cómo será este sistema (...) [el juego] una herramienta para comparar sistemas de vida (...)”, ya que servía para plantear escenarios en los que se introduce una economía extractiva en un territorio conservado. De este modo, se acordó que el primer ciclo representaría un sistema de gobernanza del territorio antes de la introducción de la economía extractiva, y el segundo lo que le ocurrió a ese sistema cuando los actores tuvieron la oportunidad de participar en la economía extractiva, por lo tanto, las opciones de extraer oro, criar ganado y vender productos se activarían sólo en el segundo ciclo.

La aplicación del juego Manejando el Territorio

Después de la fase de pruebas con el grupo de líderes indígenas, se aplicó el juego a un grupo de 33 personas (Tabla 1) todos indígenas del Resguardo Uitiboc y Resguardo Cotuhé Putumayo. Las personas fueron seleccionadas por conveniencia, ya que hacían parte de las asociaciones indígenas con quienes se llevaba a cabo la investigación participativa y aceptaron participar voluntariamente.

Tabla 1. Distribución de los participantes en el juego por edad y género.

Género	13 - 18 años	19 - 45 años	46 y más
Hombres	6	14	3
Mujeres	4	5	1

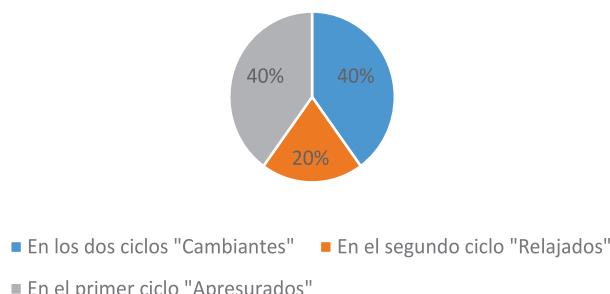
Se realizaron diez sesiones en grupos de dos a cuatro personas. Algunas sesiones se hicieron solo entre jóvenes, solo entre mujeres, o solo entre hombres, otras se mezclaron. Se registró información de: (1) las decisiones de cada jugador; (2) la observación participante durante la sesión; (3) las reflexiones de los jugadores durante y después de la sesión; y (4) el contraste con la observación participante que se realiza en Tarapacá desde el 2009. Las sesiones fueron grabadas en audio y se tomaron algunas notas, para luego sistematizar los resultados del juego en Excel. Por medio del análisis de las sesiones y los resultados, emergieron los siguientes factores que determinaron si se hacían acuerdos que regularan el uso de los recursos naturales: la función de los acuerdos, los pactos de manejo territorial, el principio de suficiencia, y su relación con los beneficios y afectaciones que se perciben de las actividades de subsistencia y las extractivas.

Influencia de los acuerdos en las actividades extractivas

En todas las sesiones, los jugadores fueron 1, 2 o 3 veces a la maloca a hacer acuerdos, o intentar hacerlos. Fueron pocos casos en que no asistía la mitad más uno, que era la regla básica para tomar decisiones colectivas de obligatorio cumplimiento sobre los recursos. Dado que nos interesaba ver la influencia que tienen los acuerdos sobre las actividades extractivas y el agotamiento de recurso, clasificamos las sesiones entre quienes no hicieron acuerdos sobre los recursos extractivos y los que sí lo hicieron (40% y 60% respectivamente). Cuando los acuerdos se hicieron en el segundo ciclo, cuando podían realizar actividades extractivas, se registraron promedios más bajos de extracción y agotamiento de recursos a lo largo de la partida que cuando los acuerdos se hicieron durante el primer ciclo, antes de que se les permitiera extraer.

Después de cada sesión, el moderador pidió a los jugadores que debatieran las diferencias entre sus propias estrategias y las de los demás. Los jugadores se refirieron a las sesiones en función de si: 1) se hicieron acuerdos durante el primer ciclo del juego, 2) se hicieron acuerdos sólo durante el segundo ciclo del juego, o 3) se modificaron los acuerdos existentes, lo que sólo ocurrió durante el segundo ciclo del juego. Siguiendo esta clasificación, diferenciamos los tipos de acuerdos según la cantidad de acuerdos realizados o modificados y el ciclo en que se hicieron: solo en el primer ciclo, solo en el segundo ciclo y en los dos ciclos. Algunos jugadores se refirieron a quienes hicieron acuerdos solo en el primer ciclo como los “apresurados”; los que los hicieron solo en el segundo ciclo como los “relajados”; y como los “cambiantes” a los que modificaron, en el segundo ciclo, los acuerdos realizados en el primer ciclo. Aunque no en todas las sesiones se utilizaron términos precisos para referirse a la realización de acuerdos, los jugadores se refirieron continuamente a las diferencias que surgían en el juego en función del momento en que se alcanzaban los acuerdos. Por lo tanto, para el análisis clasificamos las sesiones en “apresurados”, “relajados” y “cambiantes” según el momento en que se alcanzaron los acuerdos (Figura 3).

Figura 3. Distribución de los acuerdos según el ciclo en que se hicieron y por sesión.



Las sesiones “apresuradas” fueron las que más extrajeron oro, agotaron recursos pesqueros y de madera. Los “relajados” presentaron el menor promedio de agotamientos de recursos de subsistencia y de actividades extractivas. Los “cambiantes” obtuvieron mayor promedio de actividades extractivas y agotamiento de recursos que “los relajados” pero menos que durante las sesiones de los “apresurados” (Figura 4).

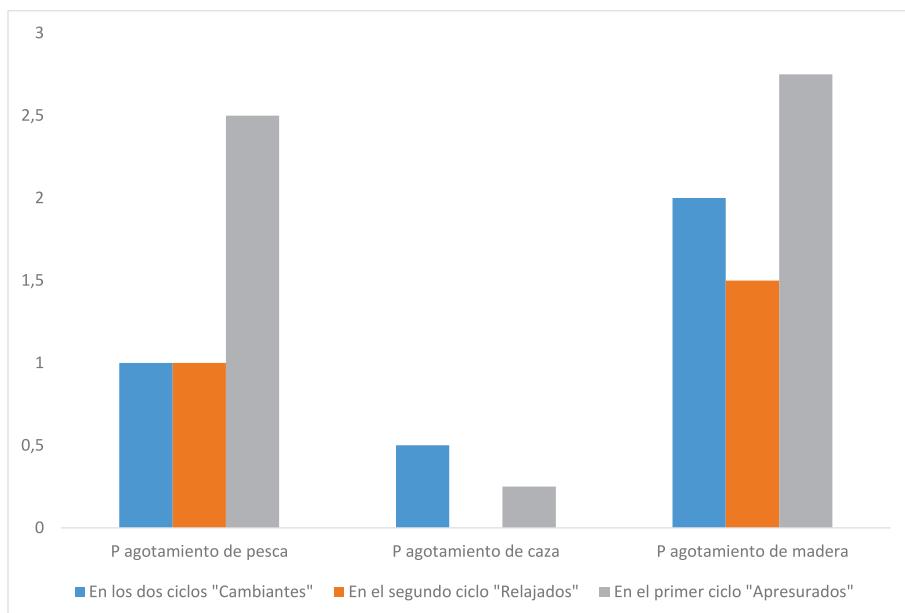


Figura 4. Promedio (P) de hexágonos agotados por pesca, caza y madera por sesión según los ciclos en que se hicieron los acuerdos.

Los “apresurados” dialogaron primero antes de tomar decisiones individuales para llegar pronto a un acuerdo. Para ellos, esto significaba “respetar, cuidar y pensar primero”. Al llegar a acuerdos en una fase temprana del juego, los intereses individuales y colectivos de los jugadores no estaban claramente definidos, ni en relación al posible agotamiento de los recursos, lo que facilitaba la toma de decisiones colectivas. Sin embargo, los acuerdos no preveían cómo se desarrollaría el juego ni lograron regular los intereses individuales y el agotamiento de los recursos. Esto debilitó la posibilidad de alcanzar nuevos acuerdos.

En estas sesiones “apresuradas”, los intentos de los jugadores de modificar los acuerdos previos se percibían como interferir en los planes e intereses de los demás con respecto al uso de los recursos del territorio. No cambiar los acuerdos fue una opción de evitar conflictos de intereses. Esto se expresó en frases como: “Si uno está haciendo pa lo de uno, como va a ir a dañarle a otro y hacerle un plan de vida”. “Si uno va a la maloca, ya es porque uno está

viendo los potreros, pero si yo mismo soy el que lo estoy haciendo, me daba yo mismo, o sea tanto esfuerzo ya para nada" (Jhonatan Palma, gobernador del cabildo Alto Cardozo).

El caso de los "apresurados" se asoció a comunidades que realizan acuerdos que no contemplan posibles cambios en los intereses individuales, y por lo tanto no son suficientes para regular los impulsos de sus miembros de apropiarse de más de lo que se considera éticamente correcto. Los acuerdos se basan en principios que se aceptan como "correctos", pero en la práctica no incluyen la heterogeneidad de las visiones de las personas ni anticipan los cambios en los intereses de las personas y en las condiciones del territorio, por lo que son insuficientes para evitar la sobreexplotación de los recursos.

Los "relajados" prefirieron usar los recursos del territorio sin hacer acuerdos previos. Al principio, confiaban en que los otros no iban a apropiar más de lo que necesitaban y, por lo tanto, no agotarían los recursos. Solo consideraban necesario hacer acuerdos comunes cuando esa confianza no era suficiente, sea porque se abría la opción de hacer actividades extractivas o porque uno o más jugadores agotaban algún recurso. Los jugadores, sin formalizarlo, hicieron un manejo territorial basado en la subsistencia, agotaron pocos recursos, hicieron pocas chagras, aprovecharon rastrojos y solo acudieron a la maloca para prohibir la extracción de oro y ganado, mientras que las actividades de pesca, tala y cacería no eran objeto de regulaciones.

Este tipo de acuerdos se relacionó a comunidades que cuentan con normas consuetudinarias relativamente fuertes, valoran las relaciones de parentesco y comunitarias como importantes lazos de cohesión social, lo que les da mayor autonomía ante otros actores que pueden tener influencia en sus territorios. En estas comunidades, los indígenas perciben la cría de ganado y el oro como amenazas a las actividades de subsistencia, y las relacionan a la apertura de carreteras, a culturas que se consideran ajenas, a la contaminación del agua y al incremento del uso del licor. Estas comunidades, por lo general, se enfrentan a fuertes dilemas cuando deben negociar con otros grupos sociales que no comparten su visión del territorio debido a choques en prioridades y valores, malentendidos culturales, amenazas a sus actividades de subsistencia y a su autonomía.

Los "cambiantes" hicieron acuerdos desde el principio, pero a diferencia de los "apresurados", cuando vieron que los acuerdos no regulaban efectivamente los intereses individuales, optaron por modificarlos. En estas sesiones, los intereses de los jugadores estaban más orientados hacia el uso extractivo de los recursos en comparación con las otras sesiones, y a pesar de hacer el mayor número de acuerdos, agotaron recursos como la madera y la pesca que en las sesiones "apresuradas" y "relajadas". Modificar los acuerdos fue su respuesta a evitar situaciones con consecuencias negativas más graves, lo que generó

tensiones internas, ya que estos acuerdos modificados fueron promovidos por algunos actores y aceptados pasivamente por otros. Esto se manifestó en frases como: “Los reglamentos internos solo están por requisito de la organización, evidencia que, si se tienen en cada comunidad, pero en realidad no se aplica en ningún sentido” (Jesús Marín, líder cabildo Bajo Cardozo).

Los relatos de los jugadores refirieron a casos de comunidades en que modificar un acuerdo, o intentar hacerlo, lleva necesariamente a las divisiones comunitarias y a la envidia. En el juego, la “envidia” se manifestaba cuando algunos jugadores extraían más recursos de los que necesitaban, lo que provocaba el agotamiento de los recursos, representando a comunidades más propensas a involucrarse en economías extractivas y que ven en los planes de vida y los acuerdos comunitarios posibles medios para legitimar sus intereses en la participación en estas economías.

Figura 5. Sesión de juego manejando el territorio. Tarapacá 2018



Fuente: Pablo De La Cruz

El momento del juego en que se hacían los acuerdos fue un aspecto clave para reflexionar sobre la forma de regular el uso de los recursos del territorio y manejar las diferencias de intereses. Cuando los acuerdos se hacían demasiado pronto (los apresurados), o demasiadas veces (los cambiantes), no lograban contener los intereses individuales agotando un mayor número de recursos. Ambos casos, representan tipos de acuerdos poco convenientes para prevenir los territorios de las consecuencias de las actividades extractivas. Cuando los acuerdos se hacían más de una vez, por el mero interés de repartir los beneficios de las actividades extractivas, estos tendían a despertar

los intereses individuales o la idea de que llegar a nuevos acuerdos es siempre la solución a los problemas. Por otro lado, cuando los acuerdos se hacían demasiado pronto, los jugadores no valoraban adecuadamente las nuevas condiciones, la heterogeneidad de intereses, ni las consecuencias de las economías extractivas. Dichos acuerdos solían ser el resultado de la idealización por parte de los jugadores de los principios del manejo territorial indígena y resultaban ineficaces para detener el agotamiento de los recursos o la participación de los actores en las actividades extractivas.

Para las organizaciones y comunidades indígenas de Tarapacá llegar a acuerdos para el manejo de sus recursos no ha sido una tarea sencilla, debido tanto a la influencia de las economías extractivas como la heterogeneidad de intereses territoriales. Estudios documentan que existen acuerdos en el bajo río Putumayo basados en la reciprocidad entre comunidades y organizaciones que han establecido zonas de reserva y manejo como lagos, zonas de cacería y zonas con permiso de aprovechamiento forestal. Otros acuerdos que regulan la caza, la pesca y la tala han sido realizados por familias y asociaciones comunitarias (Jarrett *et al.*, 2021, p. 8). Por ejemplo, las comunidades han acordado restricciones a los pescadores que entran a los salados¹⁰, además de no dejarlos pescar con barbasco¹¹ por la mortandad que produce. Perviven acuerdos ancestrales entre pueblos Tikuna y otras etnias, para acceder a rutas y lugares de cacería. Además, hay acuerdos informales entre asociaciones madereras locales y comunidades que permiten la cacería dentro de las áreas con permiso de aprovechamiento por parte de la autoridad ambiental CORPOAMAZONIA, ya que en estas áreas hay salados que los indígenas consideran tanto un lugar sagrado, como sitios de alta abundancia de fauna (Jarrett *et al.*, 2021, p. 3).

La minería del oro, la pesca comercial, la tala ilegal de madera y el narcotráfico han debilitado los pactos de manejo y han dividido los intereses de los indígenas sobre su territorio (Acosta *et al.*, 2020, p. 12). La influencia de economías extractivas condiciona, en algunos casos, establecer o interrumpir un acuerdo, o en otros, restaurar o abandonar un pacto de manejo territorial (Pinedo *et al.*, 2000, p. 11). La forma como las economías extractivas en la Amazonía impactan a los grupos humanos depende, en gran medida, de sus condiciones culturales, sociales y económicas. Los impactos son distintos si se trata de comunidades indígenas divididas o fragmentadas, o de comunidades con una mayor cohesión y nivel organizativo, ya sea para oponerse o mantenerse al margen o, inclusive, para participar en estas actividades, obtener ingresos y control territorial de los factores de producción y distribución de los beneficios (Salazar Cardona *et al.*, 2019, p. 42). Esta situación ha traído nuevos retos a la gobernabilidad territorial de las organizaciones y comunidades, como la gestión sobre los cambios en los modelos de vida, y en las estrategias para acordar nuevas normas de manejo, que fortalezcan principios culturales y ecológicos, e inspiren respuestas novedosas a las economías extractivas.

Formas de juego y manejos territoriales

La observación de algunas formas de juego mostró regularidades en la cantidad de recursos apropiados y los hexágonos que los jugadores escogían para hacerlo, sin que existiera ningún tipo de acuerdo que los obligara. Los hexágonos más cercanos al centro, donde solo hay un pez, o un animal, no se agotaban sin importar cuantas veces se apropien, de modo que un jugador podía abastecerse de pescado y caza sin tener que desplazarse a los hexágonos más lejanos. El objetivo principal de esta regla era brindar a los jugadores la posibilidad de obtener los recursos necesarios sin tener que alejarse demasiado. A pesar de que, en algunas sesiones durante la fase de prueba, los jugadores expresaron que esta regla era contradictoria con la realidad, esta regla se mantuvo sin modificaciones, ya que esto les permitía expresar sus preferencias en cuanto a la ubicación de obtención de recursos. Se observó, que los jugadores preferían desplazarse a los hexágonos más lejanos y con mayor abundancia de recursos. Además, preferían aprovechar un solo recurso, contando con la posibilidad incluso de elegir hasta dos recursos sin agotarlo. Sus decisiones permanecieron en una lógica que sugiere que no todas las zonas son aptas para el aprovechamiento ni en todas las zonas se pueden aprovechar todos los recursos.

Durante las sesiones de juego, los jugadores explicaron las razones de algunas de sus acciones que no parecían seguir una estrategia de obtención de recursos empleando el menor esfuerzo posible. Como ya se ha mencionado, evitaron apropiarse de recursos cercanos al centro del tablero, prefiriendo desplazarse a lugares más lejanos. El primer autor, como moderador del juego, recalcó una y otra vez que los hexágonos con un solo recurso no se agotaban nunca, sin embargo, estos seguían prefiriendo los hexágonos más lejanos. Varios jugadores proyectaron en el juego la forma como en la vida real escogen los lugares de pesca y caza, que localmente se conocen como “zonas de rebusque”, y los criterios que determinan la cantidad de unidades apropiadas. Para los jugadores, fue obvio que en las áreas cercanas a las comunidades difícilmente se encuentra cacería ni madera para construcción, y en las más lejanas hay más abundancia de peces, cacería y madera. De igual forma, al apropiar solo una unidad evitaban que se agotara el recurso. Así, lo que en el juego se registraba como una decisión “individual”, se interpretó como una manifestación de prácticas culturales internalizadas en los sujetos y que develan ciertos valores y lógicas que subyacen a la forma como los indígenas del sur de la Amazonía colombiana se relacionan con sus territorios. No eran, por lo tanto, decisiones individuales en sentido económico, ni aisladas, sino emergencias de un sistema de valores que configura un manejo territorial particular. Esto se evidenció en estrategias de los jugadores, que no se orientaron hacia la maximización de la utilidad individual, sino que propusieron adaptaciones que tienden a mantener estrategias de manejo territorial que minimicen los riesgos de las economías extractivas para las

comunidades (Freire, 2014, p. 687). Estas estrategias se guiaban por pactos de manejo territorial y por principios de suficiencia¹² y reciprocidad.

Los pactos de manejo territorial indígena

Durante una sesión, los jugadores explicaron algunas de sus acciones, por ejemplo, porque evitaban apropiar recursos cerca de la comunidad (centro del tablero) y desplazarse a los sitios lejanos. Un breve análisis de los diálogos permite inferir cómo en ciertas decisiones subyacen principios éticos ambientales, que en la región se conocen como pactos de manejo territorial. Berlandi comentó:

“si te diste cuenta nadie se arriesgó a pescar aquí [cerca de la “comunidad”] donde solo hay un pescado, porque si ustedes sacan uno aquí [cerca de la “comunidad”] no se puede pescar (...). Usar la madera cercana a la comunidad para vender o para leña, quiere decir, que ya estamos acabando lo que esta cerquita, y ya para otra época, tenemos que ir más lejos”.

En diálogo con Jair Rincón, líder indígena de ASOAINTAM, cuando tuvo la oportunidad de cazar explicaba cómo escogía las cantidades apropiadas:

“sabemos que en las temporadas de reproducción hay que minimizar la caza porque se van a ver afectadas muchas crías. Lo mismo con los bosques, buscar árboles que no estén en temporada de fructificación, por lo general nunca están en el mismo periodo de fructificación, por eso son bosques bien diversos. Analicemos el periodo de pesca, va a haber temporada de desovación de los peces”.

Según Harold Rincón, este manejo responde a la forma cómo han enseñado los abuelos y abuelas desde su conocimiento y hace parte de los pactos de manejo

“que hacen los pueblos indígenas de un territorio específico, cuando por ejemplo tumban la selva para hacer chagra, (...) obviamente se está quitando vida, pero en el ejercicio de quien está haciendo chagra tiene que ser muy consciente y su responsabilidad es devolver, (...), si yo tumbo, siembro chontaduro, que si yo tumbo un platanillo pues siembro plátano, y así estoy haciendo el manejo ecológico de ese territorio, tengo que pedir permiso, a los espíritus dueños de ese territorio en el que yo estoy quitando vida y hacer un pacto de manejo.”

Los pactos de manejo territorial se afirman en relaciones sociales que sancionan la cacería y pesca excesiva y en lugares que afecten la reproducción de la especie. Los jugadores resaltaron que, si bien existen pactos de manejo, también es cierto que debido al cambio cultural esos pactos de manejo no se han enseñado a las nuevas generaciones y deben ser restaurados y adaptados de forma que existan en medios escritos y gráficos. Por esa razón, las organizaciones locales han puesto interés en llevar al papel estos pactos de manejo mediante la construcción de calendarios ecológicos, planes de vida, reglamentos de uso de recursos, entre otros.

La suficiencia

La suficiencia es un principio que se reflejó en las interacciones del juego como una confianza a que cada quien solo tome la cantidad de recursos que necesite. Lo que podría relacionarse con la máxima acuñada por Sahlins, “mientras haya abundancia hoy, no hay porqué preocuparse de mañana” (Sahlins 1983, p. 39). La cacería excesiva podía traer un efecto negativo a las relaciones sociales del grupo, ya que con un mínimo de caza y recolección aseguraban su subsistencia y la posibilidad de encontrar animales en otro lugar. Esta confianza permitió mantener, en algún grado, la reciprocidad entre los jugadores y el equilibrio en el territorio.

Los jugadores expresaron la suficiencia en frases como “hay que hacer chagra inclusive para que coma la guara (*Dusicyon australis*), la boruga (*Dinomys branickii*) y para que yo pueda comer también”. La suficiencia es a la economía de la abundancia, lo que la escasez es a la economía de mercado (Sahlins 1983, p. 39). El principio de escasez supone que los individuos racionales, como consumidores y productores, desean maximizar la utilidad y los beneficios de sus actividades económicas (Kallis, 2019, p. 13). Por el contrario, el principio de suficiencia implica valorar los recursos porque son abundantes, así como por sus propiedades esenciales, como sus relaciones ecológicas y significados culturales.

La reciprocidad y el equilibrio

En algunas sesiones, los pactos de manejo y la suficiencia se veían comprometidos cuando algún jugador tomaba más de un animal, o más de un pez, incluso agotando el recurso, lo que ocurría sobre todo cuando los jugadores tenían que conseguir recursos y dinero. Esta situación llevaba a dos posibles escenarios, impulsaba a los otros a hacer lo mismo, caso los “apresurados”, o llevaba a generar nuevos acuerdos, caso los “cambiantes”. Aunque en algunas sesiones los acuerdos de los “cambiantes” se hicieron expresamente para prohibir las actividades extractivas, en otros casos, solo se regularon para que todos los jugadores se beneficiaran por igual, en lugar de desincentivarlas.

Las sesiones de juego de los “apresurados” y los “cambiantes” representan situaciones en que se quiebran las relaciones de reciprocidad. Según Graeber (2012, p. 75) la reciprocidad define un tipo de intercambio en que ambas partes asumen que la otra haría lo mismo, no que necesariamente lo hará. Las sesiones de juego sugieren que los acuerdos que se hacen de manera apresurada tienden a debilitar la reciprocidad entre los jugadores y el equilibrio territorial. Las comunidades pueden buscar formas de restablecer la reciprocidad y el equilibrio, ya sea modificando (caso “cambiantes”) los acuerdos o simplemente permitiendo (caso “apresurados”) que los jugadores

compensen según sus propios criterios. Un ejemplo del primer caso son las comunidades del río Cotuhé que después de la llegada de la minería hicieron acuerdos con los mineros para beneficiarse de las rentas. Con el tiempo, las comunidades se mostraron adversas (o tuvieron más eco las voces que se oponían) y los impactos negativos fueron más evidentes, lo que rompió los acuerdos con los mineros, aunque la minería continuó (Salazar Cardona *et al.*, 2019, p. 31).

Encrucijadas en los manejos territoriales

Durante las fases de prueba y aplicación del juego, los jugadores se enfrentaron a encrucijadas que desataron dilemas éticos y morales, enfrentándose a elegir entre dos o más opciones, todas les proporcionaban algún beneficio, ninguna era claramente preferible, ni correcta o incorrecta (MacIntyre, 2001, p. 54). Los dilemas provocaban una disonancia cognitiva que los jugadores expresaban como un conflicto entre desear comportarse como “indígenas” pero actuar como “blancos”. En el juego, esto consistía en un dilema entre actuar basándose en dos tipos de racionalidad: una más relacional, que reflejaba los valores de reciprocidad de las sociedades indígenas, y la confianza en que los demás jugadores no agotarían los recursos; y otra instrumental, influida por la sociedad urbano-industrial, que implicaba llegar a acuerdos formales sobre las actividades extractivas basándose en la conveniencia o el interés individual.

Ante esta clasificación, que puede ser reduccionista, algunos de los líderes alertaron que no es una cuestión de polarizar o asociar todo lo malo con lo blanco, y lo bueno con lo indígena. Para algunos jugadores, simplemente fue una forma de notar las diferencias en los valores e intereses de los grupos sociales y las relaciones con el territorio, lo que llamaron “el pensamiento de cada quien”. Esta polaridad sirvió para contrastar lo que para ellos es el manejo territorial indígena y lo que es explotación. En palabras de Octavio Falcón, Autoridad Tradicional del cabildo Cocama: “yo entiendo este juego en dos pensamientos, un pensamiento desde lo cultural lo que dijo la historia, y visión como hoy en día es ciencia y las instituciones con el signo pesos (...)”

Para Alci Gabino, líder indígena, un acuerdo refleja el pensamiento de quienes lo hacen, y esto configura la forma de juego, lo que, denota como “cada quien lo va a conducir a la supuesta realidad de cada persona (...). Este juego explora el pensamiento que hay entre todos, dependiendo de quienes lo jueguen”. La referencia al “pensamiento” del blanco y el indígena se aceptó como una forma sencilla de representación, que sin embargo el grupo matizó como “una forma de decir las cosas” en un medio social muy intercultural. Berlandi Gabino aclaró que “cuando decimos aquí el indio y el blanco, (...) tenemos que decir no todos los blancos, sino los que tienen la mentalidad industrial o empresarial, especificarlo”.

Consideraciones finales sobre la aplicación del juego

El enfoque antropológico de los juegos ayudó a descubrir los motivos y condiciones que subyacen a las decisiones de los indígenas ante la posibilidad de participar en economías extractivas. La gestión del territorio desencadenó dilemas para los jugadores cuando se enfrentaron a decisiones que podían ser moralmente cuestionables. La estructura abierta del juego permitió que los jugadores interpretaran las situaciones con metáforas que evocaban formas de ser y sentir el territorio. Además de variar las respuestas a estos dilemas, creando un espacio para que las sesiones representaran tipos de acuerdos, formas de juego, motivaciones y las lógicas que explican por qué los jugadores podrían actuar en contra de las estrategias de “éxito” y “acumulación”, adoptando una postura crítica y una perspectiva ética.

Es importante reconocer los vacíos y potencialidades del uso de juegos de mesa como herramienta de investigación en contextos indígenas. Según nuestra experiencia con “Manejando el Territorio”, notamos que a pesar de que se trate de un juego abierto y que permite a los jugadores establecer reglas sobre el uso de los recursos, las interpretaciones de la etnografía dejan preguntas en cuanto a conocimientos más precisos sobre el entorno, ciclos de vida de las especies y restricciones culturales al uso de ciertos recursos. Este tipo de conocimientos pueden ser indagados con otro tipo de técnicas, o quizás con adaptaciones específicas a los juegos que ayuden a alcanzar mayor grado de detalle.

Por último, considerando la necesidad de buscar nuevas formas de investigación mediante herramientas lúdicas y performativas, este estudio anima a los investigadores a involucrarse en un contexto que vaya más allá del enfoque tradicional de los métodos participativos, y a aprovechar técnicas y procedimientos que fomenten la creatividad e inspiren el aprendizaje tanto en las personas como en los entornos donde se desarrolla la investigación. La posibilidad de compartir durante un juego, de actuar en un escenario, es una posible ruta para trabajar en los dilemas y las consecuencias de las decisiones que se toman. Los juegos de mesa serios deben ser llevados con una actitud abierta hacia experiencias plurales y contradictorias. Su objetivo no es sólo unificar los criterios para construir modelos y observar el comportamiento de los jugadores -por ejemplo, si el contenido del juego representa con exactitud las decisiones del jugador en un contexto determinado-, sino ampliar la curiosidad, permitir el encuentro, el aprendizaje mutuo e integrar emociones y reflexiones a los contextos donde se aplican.

Agradecimientos

Este trabajo se llevó a cabo gracias al valioso apoyo de los siguientes programas e instituciones, a quienes expresamos nuestro sincero agradecimiento: 1) Programa de Apoyo a la Formación Doctoral PAFD, convenio de cooperación

entre el Centro de Investigaciones para el Desarrollo ZEF de la Universidad de Bonn (Alemania) y el Instituto de Estudios Ambientales IDEA de la Universidad Nacional de Colombia, financiado por el Servicio Alemán de Intercambio Académico DAAD, en el marco de su programa “Bilateral SDG Graduate Schools”. 2) El Colegio de la Frontera Sur, ECOSUR (Méjico) en el marco de la beca nacional del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT. 3) El Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas Sinchi, en el marco del proyecto “Indicadores de Bienestar Humano Indígena en la Amazonía colombiana”. 4) Albercht Thaer Institute de la Universidad de Humboldt (Alemania) en el marco de la beca European Community Mobility Programme “The Erasmus Mundus Action 2”. 5) Departamento de Antropología de la Universidad de Concepción (Chile). 6) Asociación de Autoridades Tradicionales de Tarapacá Amazonas ASOAITAM. 7) Cabildo Mayor de Tarapacá CIMTAR.

Notas

¹ En los años sesenta, Garret Hardin escribió un artículo que vaticinó la tragedia de los comunes por el inminente agotamiento de aquellos recursos que no estaban regulados por ningún tipo de propiedad.

² El neoinstitucionalismo es una teoría enfocada en el estudio económico y sociológico de las instituciones, que definen el comportamiento de los actores frente a su medio social.

³ En la Amazonía, el término manejo territorial indígena, se refiere a las decisiones basadas en normas consuetudinarias y conocimientos tradicionales.

⁴ Los juegos no cooperativos pueden tener dos tipos de resultados: aquellos en que las ganancias de uno o varios jugadores significan necesariamente pérdidas netas para otros jugadores (juego ganar-perder), y aquellos en que todos los jugadores ganan como resultado de la interacción (juego ganar-ganar).

⁵ “Áreas no municipalizadas” se les llama a las áreas que no cuentan con ninguna asignación jurídica contemplada dentro de la Constitución de 1991.

⁶ Los resguardos son propiedades privadas colectivas, de carácter especial, inalienables, imprescriptibles e inembargables.

⁷ Las chagras son áreas de cultivos transitorios que duran aproximadamente entre 2 a 3 años.

⁸ Diseñado por María Paula Baquero (segunda autora).

⁹ Espacio tradicional para uso familiar y comunal utilizado por los pueblos indígenas en las regiones amazónicas de Brasil, Colombia y Perú.

¹⁰ En la Amazonía, se conoce como salados los lugares donde algunos animales encuentran sales naturales que alcanzan la superficie.

¹¹ El uso del barbasco, cuyo principio activo es la *rotenona* es tradicional en casi todos los pueblos indígenas de la Amazonía y a veces es usado para la pesca, produciendo gran mortandad de peces.

¹² Durante la aplicación del “Juego de Chagras” (De La Cruz et al., 2020, p. 38), la suficiencia emergió como un principio que media los intercambios económicos, sociales y culturales cuando por ejemplo se hacen chagras por medio de mingas.

Referencias

- ACOSTA, L. E., MENDOZA, D., DE LA CRUZ, P., MURCIA GARCÍA, U. G. (2020). *Indicadores de Bienestar Humano Indígena (IBHI). Primer reporte sobre el estado de los modos de vida y territorios de los pueblos indígenas del departamento del Amazonas - Colombia*. Bogotá: Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas, Sinchi.
- AGRAWAL, A. (1997). *Community in conservation: Beyond enchantment and disenchantment*. Conservation y Development Forum. Gainesville: Conservation y Development Forum.
- ALEXANDER, J. (2009). Pragmática Cultural: Un Nuevo Modelo de Performance Social. Revista Colombiana de Sociología 24: 9–67. <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/11294>.
- ANDERIES, J. M., JANSSEN, M. A., BOUSQUET, F., CARDENAS, J. C., CASTILLO, D., LOPEZ, M. C., ... WUTICH, A. (2011). The challenge of understanding decisions in experimental studies of common pool resource governance. *Ecological Economics*, 70(9), 1571–1579. <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2011.01.011>
- CAMARGO, M. E., ROBERTO JACOBI, P., Y DUCROT, R. (2007). Role-playing games for capacity building in water and land management: Some Brazilian experiences. *Simulation y Gaming*, 38(4), 472–493. <https://doi.org/10.1177/1046878107300672>
- CARDENAS, J. C., MAYA, D. L., Y LOPEZ, M. C. (2003). Métodos experimentales y participativos para el análisis de la acción colectiva y la cooperación en el uso de recursos naturales por parte de comunidades rurales. *Cuadernos de Desarrollo Rural.*, (50), 63–96.
- CASTAÑEDA, Q. (2006). The Invisible Theatre of Ethnography: Performative Principles of Fieldwork. *Anthropological Quarterly*, 79(1), 75–104. <https://doi.org/10.1353/anq.2006.0004>.
- CASTELL, S. DE. (2011). Ludic Epistemology: What Game-Based Learning Can Teach Curriculum Studies. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 8(2), 19–27.
- DE LA CRUZ, P., BALTAZAR, E. B., GARCÍA BARRIOS, L. E., BAQUERO VARGAS, M. P., ACOSTA, L. E., Y ESTRADA, E. (2020). Juegos de mesa para la investigación

- participativa : una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana. *Revista de Estudios Sociales*, 72(01 Abril), 33–46. <https://doi.org/>. <https://doi.org/10.7440/res72.2020.03> *
- DE LA CRUZ, P., BELLO, E., ACOSTA, L. E., ESTRADA, E. I. F., Y MONTOYA, G. (2016). La indigenización del mercado : el caso del intercambio de productos en las comunidades indígenas de Tarapacá en la Amazonía colombiana. *Polis, Revista Latinoamericana*, 15(45), 41–61. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682016000300003>
- DOUGLAS, K., Y CARLESS, D. (2013). An Invitation to Performative Research. *Methodological Innovations Online*, 8(1), 53–64. <https://doi.org/10.4256/mio.2013.0004>
- ESPINOSA, O. (2014). Los planes de vida y la política indígena en la Amazonía peruana. *Anthropologica*, 32(April), 87–113. <https://doi.org/10.18800/anthropologica.201401.007>
- FLANAGAN, M. (2009). *Critical Play. Radical game design*. London: Massachusetts Institute of Technology. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7678.001.0001>
- FREIRE, G. N. (2014). Indigenous Shifting Cultivation and the New Amazonia : A Piaroa Example of Economic Articulation. *Human Ecology*, 35(6), 681–696. <https://doi.org/10.1007/s10745-007-9120-y>
- GADAMER, H. G. (1999). *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- GARCÍA-BARRIOS, L., GARCÍA-BARRIOS, R., WATERMAN, A., Y CRUZ-MORALES, J. (2011). Social dilemmas and individual/group coordination strategies in a complex rural land-use game. *International Journal of the Commons*, 5(2), 364–387. <https://doi.org/10.18352/ijc.289>
- GARCÍA-BARRIOS, L., PERFECTO, I., Y VANDERMEER, J. (2016). Azteca chess: Gamifying a complex ecological process of autonomous pest control in shade coffee. *Agriculture, Ecosystems and Environment*, 232(September), 190–198. <https://doi.org/10.1016/j.agee.2016.08.014>
- GARCIA BARRIOS, R., DE LA TEJERA HERNÁNDEZ, B., Y APPENDINI, K. (2008). La cooperación estratégica: una introducción al debate. In (Libro Coordinado) (Ed.), *Instituciones y desarrollo: ensayos sobre la complejidad del campo mexicano* (pp. 17–32). Cuernavaca, Morelos: UNAM, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM) : Universidad Autónoma Chapingo : El Colegio de México.
- GINTIS, H. (2000). Beyond Homo economicus: Evidence from experimental economics. *Ecological Economics*, 35(3), 311–322. [https://doi.org/10.1016/S0921-8009\(00\)00216-0](https://doi.org/10.1016/S0921-8009(00)00216-0)
- GRAEBER, D. (2012). *En Deuda. Una Historia Alternativa de la Economía*. (Ariel). Madrid.

- HURTADO, L. M. (2011). Ordenamiento territorial en corregimientos departamentales. Los casos de Mirtilí Paraná, Tarapacá y el municipio de Puerto Nariño, en el departamento del Amazonas. In G. Palacio (Ed.), *Ecología Política de la Amazonía. Las profusas y difusas redes de la gobernanza* (pp. 436–465). Bogotá: ILSA, Uniiversidad Nacional Sede Amazonía, Ecofondo.
- INGOLD, T. (2017). ¡Suficiente con la etnografía! *Revista Colombiana de Antropología*, 53(2), 143–159. <https://doi.org/10.22380/2539472X.120>
- JARRETT, C. C., THOMPSON, M. E., PITMAN, N., VRIESENDORP, C. F., ALVIRA REYES, D., LEMOS, A. A., ... STOTZ, D. F. (2021). *Colombia, Perú: Bajo Putumayo-Yaguas-Cotuhé. Rapid Biological and Social Inventories Report 31*. Chicago: Field Museum.
- JOHNSON, J. T., HOWITT, R., CAJETE, G., BERKES, F., LOUIS, R. P., Y KLISKEY, A. (2015). Weaving Indigenous and sustainability sciences to diversify our methods. *Sustainability Science*, 1–11. <https://doi.org/10.1007/s11625-015-0349-x>
- KALLIS, G. (2019). *Limits. Why Malthus was Wrong and Why Environmentalists Should Care*. Stamford, California: Stanford University Press. https://doi.org/10.4103/cs.cs_19_145
- MAGNAT, V. (2016). Conducting Embodied Research at the Intersection of Performance Studies , Experimental Ethnography and Indigenous Methodologies. *Anthropologica*, 53(2), 213–227.
- MACINTYRE, A. (2001). *Animales racionales y dependencia ética*. Editorial Paidós.
- NAPITUPULU, L., BOUMA, J., GRAHAM, S., Y REYES-GARCÍA, V. (2020). Can Development Programs Shape Cooperation?: Results from a Framed Field Experiment in Indonesia. *Human Nature*, 31, 174–195. <https://doi.org/10.1007/s12110-020-09369-2>
- OSTROM, E. (2000). *El gobierno de los bienes comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva*. Fondo de Cultura Económica.
- PARRA VASQUEZ, M. R., ARCE IBARRA, M., BELLO BALTAZAR, E., Y GOMES DE ARAUJO, L. (2020). Local Socio-Environmental Systems as a Transdisciplinary Conceptual Framework. In *Socio-Environmental Regimes and Local Visions. Transdisciplinary Experiences in Latin America* (pp. 3–26). Cham, Switzerland: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49767-5>
- PEÑA-AZCONA, I., GARCÍA-BARRIOS, R., GARCÍA-BARRIOS, L., ORTEGA-ARGUETA, A., Y ELIZONDO, C. (2021). The unruly complexity of conservation arrangements with Mexican rural communities: Who really funds the game? *Journal of Rural Studies*, 87(September), 112–123. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2021.08.027>
- PINEDO, D., SUMMERS, P. M., SMITH, R. C., SAAVEDRA, J., Y ALMEYDA ZAMBRANO, A. M. (2000). Community-based natural resource management as a non-linear process: A case in the Peruvian Amazon Varzea. *Eighth Conference of the International Association for the Study of Common Property*, (June 2014), 1–28.

- POTEETE, A. R., JANSSEN, M. A., Y OSTROM, E. (2012). *Trabajar Juntos. Acción colectiva, bienes comunes y múltiples métodos en la práctica. Estudios Agrosociales y Pesqueros.* México, D. F: UNAM, CEIICH, CRIM, FCPS, FE, IIEc, IIS, PUMA; IASC, CIDE, Colsan, CONABIO, CCMSS, FCE, UAM. <https://doi.org/10.1080/1747423X.2014.883731>
- SAHLINS, M. (1983). *Economía de la Edad de Piedra* (AKAL EDITO). Madrid.
- SALAZAR, C. A., Y RIAÑO, E. (2016). *Perfiles urbanos en la Amazonia colombiana.* Bogotá: Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas «sinchi».
- SALAZAR CARDONA, C. A., RÍAÑO MARTINEZ, A., REYES BONILLA, M. A., RIAÑO UMBARILA, E., CASTAÑEDA HERNANDEZ, W., RUBIANO, S., Y RODRÍGUEZ, C. (2019). *Minería: Impactos sociales en la Amazonia.* Bogotá: Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas sinchi.
- SHANLEY, P., Y LÓPEZ, C. (2009). Out of the loop: Why research rarely reaches policy makers and the public and what can be done. *Biotropica*, 41(5), 535–544. <https://doi.org/10.1111/j.1744-7429.2009.00561.x>
- SPEELMAN, E. (2014). *Gaming and simulation to explore resilience of contested agricultural landscapes.* Wageningen University. <http://library.wur.nl/WebQuery/clc/2056261>
- VAN NOORDWIJK, M., SPEELMAN, E., HOFSTEDE, G. J., FARIDA, A., ABDURRAHIM, A. Y., MICCOLIS, A., TEULING, A. J. (2020). Sustainable agroforestry landscape management: Changing the game. *Land*, 9(8), 1–38. <https://doi.org/10.3390/LAND9080243>
- VIECO, J. J. (2009). Planes de desarrollo y planes de vida: ¿diálogo de saberes? *Mundo Amazonico*, 06, 133–158.
- WEBER, M. 2002[1922]. *Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva.* Fondo de Cultura Económica: Madrid.
- WESSELOW, M., Y STOLL-KLEEMANN, S. (2018). Role-playing games in natural resource management and research: Lessons learned from theory and practice. *Geographical Journal*, 184(3), 298–309. <https://doi.org/10.1111/geoj.12248>