

Comercio de guerra

Nivel de dificultad: 2

Edad recomendada:

> 12 años.

Intención educativa:

- Entender la relación del tráfico de diamantes con la compra de armas y los conflictos armados.
- Experimentar la complejidad de una guerra, con su diversidad de actores y de intereses.
- Conocer algunos de los instrumentos internacionales que pueden contribuir a frenar un conflicto armado.

Resumen: Dinámica parecida al juego de "pilla pilla" en dos equipos: uno representa la sociedad civil y el otro un grupo armado.

Tiempo: 1 h.

Tipo: Interior o exterior, movida.

Grupo: A partir de 20 personas.

Material y espacio:

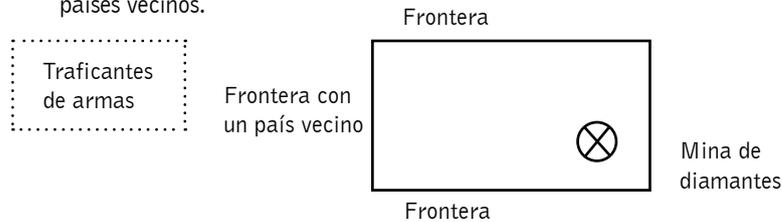
Fotocopias de las plantillas de diamantes y de armas, tantas como personas de la población (ver anexo), celo para pegar las armas y dos pares de tijeras. Un espacio ancho (del tamaño de media cancha de baloncesto, ampliable en función del número de participantes) que permita correr y donde se pueda hacer ruido.

Fuente: Escola de Cultura de Pau.

Juegos de paz. Caja de Herramientas para educar hacia una cultura de paz.
La Catarata. Madrid, 2009.

Desarrollo

- Se delimita un espacio que representará los límites de un país, en este caso Sierra Leona. El espacio tendría que tener un margen en el exterior para permitir salir del "país". Se indica que en un rincón del espacio hay una mina de diamantes y que los márgenes del recinto representan a los países vecinos.



- Tres personas del grupo (un grupo de unas 20 personas) representarán a los soldados, dos más representarán a traficantes de armas de un país fronterizo (se sitúan fuera del cuadro) y otra, a un minero de las minas de diamantes (se sitúa en la mina). El resto de personas representará la población de Sierra Leona (soldados y población se sitúan dentro del cuadro).
- Distribuimos a cada grupo el papel que explica su rol. Cada uno lo lee en secreto.
- El juego se desarrolla en dos partes. Algunos de los actores tienen funciones diferenciadas en la primera parte del juego y en la segunda. En el primer turno, cada actor juega como le indica su rol. En el segundo turno, se vuelve a comenzar desde cero, entregando fichas nuevas al minero y a los traficantes. Los turnos acaban o bien cuando toda la población muere o bien cuando todos los soldados pierden el arma. En el primer turno, es recomendable no dejar tiempo a los grupos para que se organicen antes de empezar.

Valoración y conclusiones

Esta dinámica introduce un gran número de temas y, por tanto, es recomendable prever un tiempo largo para la evaluación.

Compartir los sentimientos: ¿Cómo os habéis sentido? Las personas que representaban a la población civil ¿cómo os habéis sentido en el primer turno del juego? ¿Y en el segundo? ¿Qué lo ha provocado? ¿Y las personas que habéis hecho de soldados? Los traficantes y los mineros, ¿cómo os habéis sentido en el primer turno? Y en el segundo, ¿qué capacidad habéis tenido de hacer cumplir las instrucciones internacionales?

Identificar las dinámicas del juego: ¿Qué diferencias se han visto entre el primer y el segundo turno de juego? ¿Los soldados han tenido la misma capacidad ante los civiles en el primer turno del juego que en el segundo? ¿Qué elementos habéis visto en el juego que podían frenar la dureza del conflicto armado? ¿Qué rol creéis que desempeñan los diamantes en este conflicto armado? ¿Qué es lo que ha hecho que se vendan menos diamantes? (explicar el proceso de Kimberley¹) ¿Podrías dar ejemplos de otros conflictos armados donde los recursos naturales financian la guerra? ¿Qué es lo que ha hecho que se vendan menos armas? (explicar el embargo de armas de la ONU²). ¿Qué margen ha tenido la población para enfrentarse a los soldados? ¿Alguien ha cruzado las fronteras del país vecino en algún momento? ¿Qué protección tiene la población cuando sale del país? ¿Qué protección, en cambio, reciben las personas que se desplazan por el interior del país? ¿Alguien ha preferido montar estrategias para enfrentarse a los soldados? En este caso, ¿qué ha facilitado su resistencia? ¿Se os ocurren ejemplos de resistencia sin utilizar la violencia?

Propuestas de acción

Los materiales que financian más guerras son el petróleo, los diamantes, la madera y los metales preciosos, como el oro, el coltán (que sirve para hacer chips de los ordenadores y móviles), el opio (para fabricar cocaína) y el cannabis, etc. Tenedlo en cuenta a la hora de comprar alguno de estos bienes. Podéis encontrar información en inglés acerca de qué países o qué empresas podrían boicotear los participantes en Global Witness (www.globalwitness.org) o en War Profiteers (www.warprofiteers.com) y hacer alguna actividad informativa en vuestro centro educativo o en el barrio que permita reflexionar sobre cómo lo que consumimos puede alimentar conflictos armados.

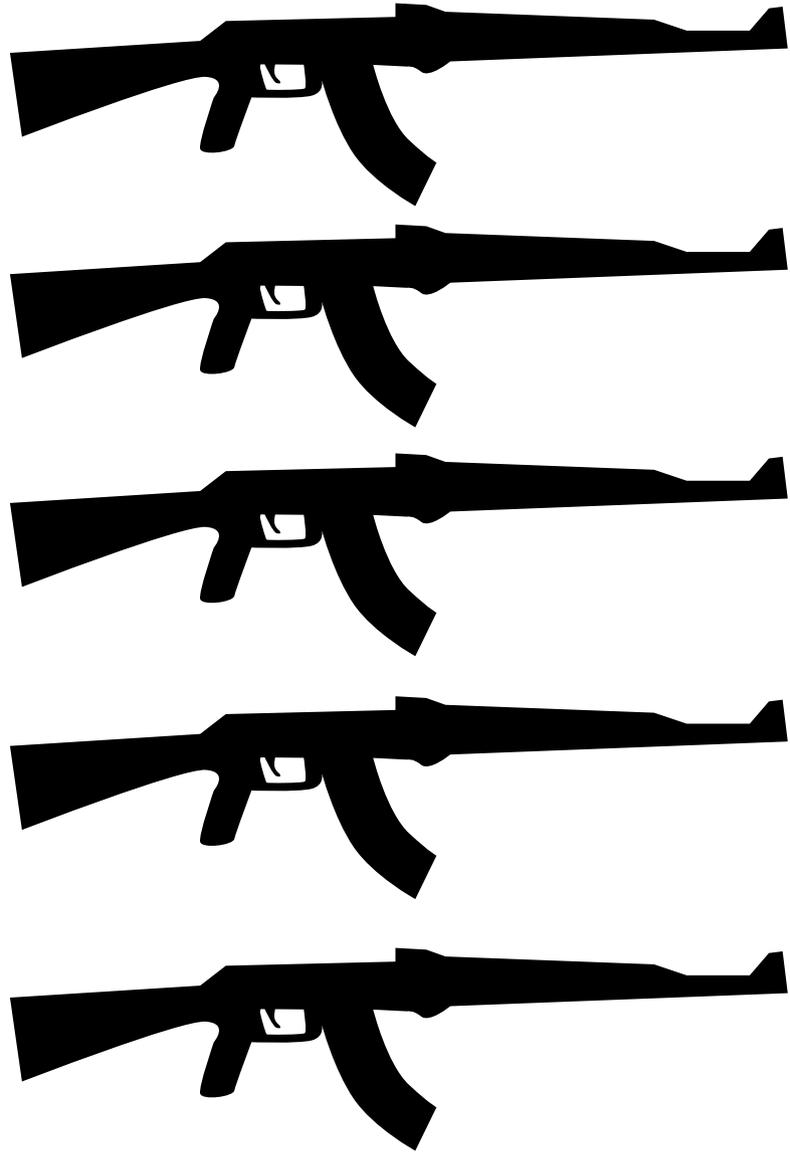
Otras indicaciones

Esta actividad se inspira en el conflicto armado de Sierra Leona, financiado en gran parte por los diamantes.

1 El proceso de Kimberley es un certificado que se da a los países exportadores de diamantes que demuestran que el beneficio de estos diamantes no está destinado a financiar a los grupos armados. Es posible que este mecanismo no evite en todos los casos las ventas de diamantes ilegítimas, pero se ha demostrado que dificulta mucho la financiación de los grupos armados.

2 Un embargo de armas puede prohibir a todos los países del mundo que vendan armas a un grupo armado o a un país que esté en guerra. Es posible que haya traficantes que se salten este embargo, pero aun así es una sanción que limita mucho las facilidades para obtener las armas.

Anexo Comercio de guerra



Anexo Comercio de guerra

