

4. Jimena Tcherbbis Testa *

La democracia del deseo: hegemonía y consenso en la historia estadounidense. Una aproximación cultural al problema a través del juego de mesa Monopoly

ABSTRACT

En el siguiente trabajo nos interesa aproximarnos a las expresiones culturales legitimadoras del sistema capitalista estadounidense. Representaciones que se basan, como plantean los historiadores Pozzi y Nigra, en una suerte de “democracia del deseo” según la cual todos los estadounidenses tienen derecho a desear los mismos bienes, aspiración clave para garantizar la sociedad de consumo.

Desde las premisas metodológicas de la Nueva Historia Cultural pretendemos abordar el problema analizando en calidad de fuente el juego de mesa más famoso del mundo: Monopoly. Nuestra hipótesis es que el juego de mesa Monopoly constituye un dispositivo cultural producto y a la vez un mecanismo reproductor de aquella “democracia del deseo” gracias a la cual los estadounidenses conciben la posibilidad de convertirse en millonarios con sólo desearlo y trabajar

* Profesora de Historia egresada de la Universidad de Buenos Aires. Actualmente cursando la Maestría en Historia en la Universidad Torcuato Di Tella. E-mail: jime-tt@hotmail.com

para ello. Creemos pues visualizar allí elementos claves de la cultura hegemónica norteamericana.

Palabras clave

Monopoly – representaciones sociales-
democracia del deseo – sociedad de
consumo.

In this paper we are interested in an approach to cultural expressions legitimizing American capitalist system. Representations that are based, as posed by historians Pozzi and Nigra, in a sort of “democracy of desire” in which all Americans have the right to want the same goods, key aspiration to ensure the consumption society. From the methodological premises of the New Cultural History we aim to address the problem by analyzing the most popular board game in the world: Monopoly. Our hypothesis is that the board game Monopoly is a cultural device product and at the same time producer of that “democracy of desire” by which Americans conceive the possibility of becoming millionaires by just wishing it and work for it. We therefore identify there the key elements of the American hegemonic culture.

Key words

*Monopoly- social representations –
democracy of desire –consumption
society*

I. Introducción

Actualmente el mundo es estable. La gente es feliz; tiene lo que desea, y nunca desea lo que no puede obtener. Un mundo feliz (Aldous Huxley)

La gran mayoría de los estadounidenses, sino todos, estarían de acuerdo en describir a su país como un “mundo feliz” en el que todos pueden obtener lo que quieren y nunca quieren aquello que no pueden obtener. De hecho, Estados Unidos se concibe a sí mismo como el mejor de los mundos posibles: faro de la libertad, la igualdad y la democracia, la gran potencia imperialista renueva constantemente su promesa de prosperidad hacia sus habitantes.

Invitamos al lector a reflexionar sobre una problemática crucial en la historia norteamericana: la construcción de un consenso hegemónico que legitima y permite la reproducción del sistema capitalista norteamericano.¹ Adentrarnos en la cultura hegemónica estadounidense nos permitirá comprender el abismo existente entre la realidad histórica norteamericana y la percepción que la sociedad tiene de ella.

Retomando los estudios de los historiadores Pozzi y Nigra² podemos afirmar que la cultura hegemónica norteamericana se ha construido históricamente sobre tres pilares claves. El primero de ellos refiere a la apelación a la legitimidad divina que tiñe a la cultura con fuertes elementos teocráticos de

irracionalidad pre-moderna. Estados Unidos aparece así representado como el “pueblo elegido” por Dios para realizar su misión: la expansión del *American way of life* en el mundo que la Providencia le ha encomendado. A su vez, la riqueza se representa como una recompensa divina, el sistema capitalista aparece así bendecido por la propia divinidad.

El segundo pilar descansa en la desarticulación del viejo ideario del radicalismo artesanal que sostenía una crítica no al capitalismo en sí sino a la acumulación de riquezas en pocas manos concibiendo a la sociedad dividida en dos sectores: los productores (que mediante su trabajo producían riqueza – obreros y empresarios-) y los parásitos (quienes vivían succionando la riqueza a quienes la habían producido – abogados, banqueros, sacerdotes-). El radicalismo concebía al trabajo como una virtud que permitía ennoblecer a los hombres, dado que la aspiración del artesano era independizarse convirtiéndose en maestro artesano y no en un acaparador de riquezas. Esta cosmovisión constituyó un obstáculo para la cultura capitalista por lo que fue objeto de resignificaciones que transmutaron las virtudes del trabajo asociándolo no ya con la producción sino con la propiedad. El “caballero” ya no sería el trabajador sino el capitalista propietario de los medios de producción.

El tercer pilar, basado en la noción de Estados Unidos como la mejor de las democracias, descansa en una apreciación insólitamente poco democrática dado que lejos de sustentarse en la democratización del poder económico y político sólo garantiza la igualdad cívica buscando disfrazar la desigualdad socioeconómica existente a través de la democratización del derecho a desear los mismos bienes. Es decir, la democracia norteamericana no descansa en el poder del “demos” sino en la pretendida igualdad de oportunidades de consumo ofreciendo la ilusión de un futuro siempre promisorio. Como afirman los historiadores Pozzi y Nigra: “La idea de democratizar el

¹ Partimos de la noción de hegemonía tal cual es recuperada por Raymond Williams en tanto procura designar: “...una dominación más general entre cuyos rasgos clave se encuentra una manera particular de ver el mundo y la naturaleza y las relaciones humanas. En este sentido es diferente a la noción de cosmovisión, en la medida en que las formas de ver el mundo, a nosotros mismos y a los otros no son sólo datos intelectuales sino también políticos (...) Es diferente, asimismo, de ideología en cuanto se considera que su influjo depende no sólo del hecho de que exprese los intereses de una clase dominante sino también de que sea aceptado como “realidad normal” o “sentido común” por quienes en la práctica se subordinan a ella”. En: Raymond Williams. *Palabras claves. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*; Buenos Aires, Nueva Visión, 2000, páginas 159-160.

² Pablo Pozzi, Fabio Nigra. “Introducción: ¿La democracia norteamericana?”, “La república teocrática” y “La ‘democracia del deseo’: Hegemonía y consenso”, *La decadencia del imperio americano, de la crisis de 1979 a la megacrisis del 2009*; Buenos Aires, Maipue, 2009, páginas 7-13, páginas 51-65, páginas 67-83.

deseo, y no el poder político o económico, tenía la ventaja de generar una visión por la cual cada persona, cada individuo, podía convertirse en poderoso con sólo desearlo y trabajar para ello. A la vez tenía la ventaja (para los empresarios) de obligar a los individuos a competir entre sí, a disciplinarse, y a negar comodidades presentes en función de riquezas futuras (o sea, a ahorrar).³

Estas nociones se funden, como si de un proceso alquímico se tratara, creando y recreando una cultura hegemónica pro-capitalista pivote de la sociedad de consumo. Es nuestro objetivo ofrecer una aproximación cultural al problema analizando el rol del juego de mesa *Monopoly* en el proceso de reproducción ideológica capitalista considerándolo también en cuanto fuente. La indagación se llevará a cabo examinando el reglamento del juego, sus elementos constitutivos y su historia oficial redactada en las instrucciones.

Partiendo de una concepción de la cultura como una “estructura de sentimientos”⁴ (es decir como una manera de ver el mundo que influye en las formas de pensar, sentir y hacer de los hombres de una sociedad) y de un análisis histórico sustentado en un paradigma indiciario,⁵ nos embarcaremos en el análisis del juego de mesa más famoso del mundo.

Nuestra hipótesis es que el juego de mesa *Monopoly* constituye no sólo una representación cultural del proceso de concentración monopólica iniciado en Estados Unidos desde fines del siglo XIX sino también un dispositivo cultural producto y a la vez mecanismo productor de aquella

“democracia del deseo” gracias a la cual los estadounidenses conciben la posibilidad de convertirse en millonarios con sólo desearlo; claro que a costa de los otros y por medios ilegales, teniendo en cuenta la existencia desde 1890 de la ley *Sherman anti-trust*.

Creemos pues que el análisis del juego nos permitirá visualizar y comprender los mecanismos que efectivamente funcionan a nivel cultural para la formación de aquel consenso que permite la reproducción del sistema capitalista ya que nos enfrenta a elementos claves de la cultura hegemónica: la igualdad de derechos a desear los mismos bienes, la posibilidad de convertirse en millonarios con sólo desearlo y esforzarse para ello, el trabajo asociado al capital y no al trabajador, el éxito como producto de virtudes individuales y la riqueza como recompensa divina, entre otros. A su vez, no nos resulta casual que el juego se haya patentado en la década de 1930 justo cuando Estados Unidos sufría la peor de sus crisis económicas y era necesario reactivar la confianza en un sistema que no daba muestras de ser el mejor de los mundos posibles.

Invitamos al lector a acompañarnos en este análisis. Pero antes de comenzar a analizar el juego es necesario que conozcamos cuáles son sus reglas.

Las reglas de un juego para nada ingenuo

Monopoly es un juego de mesa para niños y adultos reconocido como “el juego de finanzas más famoso del mundo”⁶. El juego está destinado a las familias en su conjunto ya que

³Ídem, página 72.

⁴ La aproximación a la cultura en tanto “estructura de sentimientos” la tomamos del historiador Raymond Williams. Véase: Raymond Williams, Josep María Castellet. *Marxismo y Literatura*; Barcelona, Península, 1977.

⁵ Retomamos aquí el paradigma indiciario desarrollado por Ginzburg quien plantea el problema de abordar el conocimiento del pasado a través de indicios, signos y huellas. Véase: Carlo Guinzburg. “Intervención sobre el ‘paradigma indiciario’”, en *Prohistoria colección historia moderna- 2*; Rosario, 2004, páginas 115-128.

⁶ El lema “el juego de finanzas más famoso del mundo” es afirmado por la propia empresa encargada de fabricar el juego, Parker Brothers subsidiaria de la gran empresa Hasbro, que teniendo en cuenta la gran cantidad de ventas no duda en hacer de su éxito un slogan publicitario.

admite un número máximo de ocho jugadores desde los ocho años de edad.⁷

El *Monopoly* tiene como objetivo obtener gigantescas ganancias mediante la compra, alquiler o venta de propiedades siendo el jugador que más propiedades logra concentrar el más rico y por lo tanto el ganador. El *Monopoly* sólo permite la subsistencia de un gran jugador: el monopolista. Sin embargo, en el inicio del juego todos los participantes se encuentran en igualdad de oportunidades.

El juego se compone de un tablero, 8 fichas que representan a los jugadores, 2 dados, 32 casas, 12 hoteles, 16 tarjetas de la Suerte, 16 tarjetas Arca comunal, 28 títulos de propiedad y billetes del Banco *Monopoly* de diversos valores.

Para iniciar el juego se debe colocar el tablero en una mesa ubicando en su centro las cartas "Suerte" y "Arca Comunal". El tablero se encuentra dividido en casilleros que representan calles, lugares (paseos, plazas), compañías de servicios de agua corriente y electricidad, ferrocarriles e incluso la cárcel de una ciudad. En el modelo patentado los nombres de los casilleros se tomaron de la ciudad *Atlantic City*. A su vez, entre los casilleros hay uno que prescribe un impuesto sobre las posesiones de lujo, un espacio de Suerte y otro de Arca Comunal.

Cada jugador debe elegir una ficha que lo represente durante el partido recibiendo \$1500 por parte del Banco para poder comenzar su jugada. Sólo uno de los jugadores representará también al Banco que se encarga de almacenar el dinero, los títulos de propiedad, las casas, los hoteles,

administrando además los impuestos, préstamos e hipotecas.

El juego comienza con el lanzamiento de los dados siendo el jugador que mayor puntaje obtenga quien inicia la partida volviendo a arrojar los dados. El jugador mueve su ficha tantas casillas de acuerdo al puntaje señalado por los dados. Si la ficha de un jugador "aterriza" en un espacio (avenida, paseo, plaza, ferrocarril o servicio) que no tiene propietario puede comprarlo al Banco, de lo contrario el Banco lo subasta al mejor postor. El objetivo de comprar estas propiedades es cobrar alquileres a los oponentes que luego se detengan en el espacio ya adquirido. Así cuantas más propiedades se logren adquirir mayor posibilidad existe de percibir ingresos por alquiler de las mismas. Además cuando un jugador logra obtener las propiedades pertenecientes a un mismo grupo de determinado color podrá realizar construcciones comprándole al Banco casas y luego hoteles. Esta estrategia constituye una inversión ya que la construcción valoriza la propiedad aumentando los alquileres que se perciben.

Pero la ficha de un jugador puede no aterrizar en una propiedad sino detenerse, como consecuencia del azar, en el espacio "Suerte" o "Arca Comunal" debiendo el jugador tomar una carta del mazo y seguir sus instrucciones aún si éstas lo perjudican, por ejemplo enviándolo a la cárcel o bien obligándolo a pagar un impuesto para los pobres.

En el transcurso del juego cada participante arroja los dados, realiza su jugada y cede el turno a los otros jugadores. El tablero se recorrerá entonces varias veces por lo que cada vez que el jugador pase por el casillero de salida podrá cobrarse \$200 del Banco. El Banco no quiebra nunca en el juego por lo que si se queda sin dinero puede emitir toda la cantidad de billetes que le sean necesarios. Si bien el Banco administra la venta de propiedades, casas y hoteles los jugadores pueden acordar en forma privada la compra-venta de una propiedad sin edificar al precio que entre ellos pacten, lo que no pueden es

⁷ Es interesante mencionar la gran variedad de dispositivos existentes en la actualidad que incitan a jugar al *Monopoly*. Así junto al tradicional juego de mesa existen dispositivos digitales que permiten jugar on-line o bien descargar la aplicación al celular. De hecho, la empresa Parker Brothers de Hasbro fue premiada en el 2009 por considerarse al *Monopoly* como el "Mejor juego de dados" en los premios Best App Ever Awards.

otorgarse préstamos, función exclusiva del Banco que otorga préstamos hipotecarios. El jugador que ha hipotecado su propiedad dejará de percibir alquiler por la misma.

En fin, cada jugador debe obtener el máximo rendimiento posible del dinero que le fuera otorgado inicialmente por el Banco para invertirlo en la compra de propiedades que le permitan cobrar alquileres arrojándole nuevo dinero que, mediante el ahorro, logrará reinvertir siempre y cuando la suerte lo acompañe.

Aquél jugador que contrajo más deudas de las que puede pagar, ya sea que le deba a otro jugador o al Banco, se debe declarar en quiebra y retirarse del juego entregando su patrimonio al acreedor. De esta forma, las propiedades se concentran cada vez más en pocas manos.

El jugador que busque ser el ganador deberá aplicar una estrategia que le permita aumentar su patrimonio a costa de los otros participantes. La competencia entre los participantes se encuentra atravesada por el azar, la mala-buena suerte, las prácticas monopólicas de concentración de propiedades al tiempo que el juego premia al dueño que más propiedades posee otorgándole ventajas. Por ejemplo, el reglamento informa que sólo aquél que posee las propiedades de un mismo grupo de color podrá valorizarlas a través de construcciones cobrando superiores alquileres del mismo modo que quien concentra los ferrocarriles verá aumentado su alquiler. Sólo un jugador podrá pues ser el ganador y el juego premia al más rico.

El juego en su contexto histórico: historia oficial y mito del *self-made man*

El juego fue patentado bajo la firma *Parker Brothers* en 1935 y desde ese momento no ha cesado de tener éxito. Cuenta la “historia oficial” del juego impresa en sus instrucciones que Charles Darrow, un ingeniero de sistemas de calefacción desempleado de *Germantown*,

Pensilvania, logró gracias a su inventiva y esfuerzo crear este ingenioso juego que le permitió salir de la crisis económica en la que se hallaba sumergido.

Sin embargo, la crisis económica que sufría Charles Darrow no era sólo suya. En la década de 1930 Estados Unidos sufría la peor de sus crisis económicas: “La Gran Depresión”.

Los años de abundancia que vivió Estados Unidos en la década de 1920, conocidos como los “años locos”, sustentados en una expansión económica sin precedentes vieron su fin hacia fines de la década cuando las contradicciones de la estructura social de acumulación estallaron ante la mirada perpleja de los estadounidenses. Así, la gran promesa norteamericana de prosperidad y abundancia eran puestas en jaque por la crisis ante todos evidente.

Sólo un análisis estructural nos permitirá comprender la crisis en su profundidad.⁸ Nos remontaremos entonces hacia la década de 1930 haciendo foco en la evolución de los sectores económicos para arrojar luz sobre esta compleja etapa de la historia estadounidense en la que el juego fue patentado.

Hacia fines de la década de 1920 el sector primario se encontraba atrapado en un contexto de creciente deflación de los precios agrícolas a nivel mundial al tiempo que los productores tendían a aumentar la oferta de los productos agrarios como una manera de hacer frente a la baja de los precios lo cual generaba, a su vez, un recrudecimiento de la situación en tanto se presionaba a los precios aún más a la baja. En este contexto adverso quienes más se perjudicaban eran las pequeñas propiedades agrícolas que no lograban hacer frente a la disminución de sus ganancias endeudándose crecientemente. El proceso derivó en una concentración de la propiedad de la tierra, dado la quiebra de muchos productores que habían hipotecado

⁸ Fabio Nigra. *Una Historia económica (inconformista) de los Estados Unidos de América en el siglo XX*; Buenos Aires, Maipue, 2007, pp. 95-178.

sus granjas, al tiempo que los ingresos de los trabajadores agrícolas descendían en forma acelerada.

A su vez, el sector secundario era protagonista de una expansión basada en un aumento de la productividad impulsada por el “sistema de control directo” que se basaba en tres principios: una reorganización del trabajo facilitada por la mecanización que permitió reducir la complejidad de las tareas (el taylorismo y el fordismo constituyeron dispositivos importantes en este proceso), un incremento en el tamaño de las plantas y una expansión del rol de las tareas de supervisión en la figura del capataz.

Este sistema constituyó según Gordon, Edwards y Reich⁹ la piedra basal de la estructura de acumulación de homogeneización que aseguró a los capitalistas una alta tasa de ganancia al desplazar crecientemente el control obrero de la producción. Es, de hecho, esta estructura de acumulación la que entra en crisis. Como sostienen los autores: “A posteriori, por supuesto, podemos observar que el sistema de control directo estaba funcionando demasiado bien; los desequilibrios entre los estancados salarios de los trabajadores, la creciente productividad del trabajo y el vertiginoso crecimiento de los beneficios pronto harían estallar la crisis económica”.¹⁰ Es decir, la contradicción entre el aumento de la productividad y la nula distribución de la renta generó una crisis de sobreproducción en la que las mercancías no podían realizarse debido al bajo poder de compra de los salarios reales de los trabajadores. Los capitales comenzaron entonces a derivarse hacia el mercado bursátil, proceso favorecido además por la política monetaria ofertista de la Reserva Federal. Así pues el exceso de dinero se desvió hacia la especulación en su

ambiciosa búsqueda de altos retornos, por supuesto, artificiales.

En este contexto, la crisis bursátil de 1929, la consiguiente corrida bancaria y la quiebra de gran cantidad de bancos constituyeron la expresión de una crisis profunda, sólo explicable por las contradicciones internas en cada sector económico, a las que se sumaron la creciente dificultad del país de colocar sus excedentes exportables en el exterior debido a que sus políticas proteccionistas derivaron en una guerra de tarifas arancelarias con el resto de las economías europeas. El sistema económico estaba, pues, no sólo fuertemente articulado hacia su interior sino también hacia el exterior generándose entonces una crisis mundial sin antecedentes.

Las consecuencias de la crisis fueron abrumadoras: el producto bruto nacional cayó, la tasa de desempleo aumentó aceleradamente, los salarios se redujeron, el hambre se transformó en una amarga realidad para muchos mientras que otros se desplazaban de un lado a otro del país en lo que se dio a llamar “migraciones de la desesperanza”. Las consecuencias psicológicas y culturales de la crisis no fueron menores, como señala Gutman: “Casi todas las personas se sentían inseguras. Los que tenían trabajo tenían miedo de perderlo; los que no lo tenían estaban preocupados por lo que sería de sus vidas. En los primeros años de la Depresión, por lo general la gente se culpaba a sí misma”.¹¹

Sin embargo, la desconfianza se desvió en forma creciente hacia el sistema norteamericano. La realidad cuestionaba la idea que formulara el progresista Croly de Estados Unidos como “la tierra de la gran promesa”.¹² La crisis económica comenzaba a

⁹ David Gordon, Richard Edwards, Michael Reich. “La homogeneización del trabajo: de la década de 1870 a la Segunda Guerra Mundial”, *Trabajo segmentado, trabajadores divididos. La transformación histórica del trabajo en los Estados Unidos*, Madrid, Ministerio de Trabajo y Seguridad Social, 1986, páginas 169-238.

¹⁰ Ídem, página 214.

¹¹ Herbert Gutman. “La Gran Depresión y la crisis del nuevo orden”, en Pablo Pozzi y Fabio Nigra (comps.), *Invasiones bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos*; Buenos Aires, Maipue, 2009, página 107.

¹² Véase: Herbert Croly. “Los Estados Unidos, tierra de la gran promesa” (1909), en Silvia Nuñez García y Guillermo Zermeno Padilla (comps.), *E.U.A.*

erosionar la idea del *self-made man*, del hombre que se hace a sí mismo, quien gracias a su propio esfuerzo y capacidad logra triunfar económicamente.

De hecho, Roosevelt comprendió la importancia que tenía la reactivación de la confianza del pueblo hacia el sistema para restablecer la tasa de ganancia capitalista. No casualmente Roosevelt declaraba hacia 1936: *Fue esta administración la que salvó al sistema de la propiedad privada y de la libre empresa después de haber sido puestos al borde de la ruina...*¹³ El New Deal buscaba así recomponer la tasa de ganancia al tiempo que intentaba reconstruir el consenso capitalista renovando la promesa de prosperidad. Así Roosevelt afirmaba: *Nuestro gobierno, de manera formal o informal, a nivel político y económico, debe proporcionar a todos un camino para que posea una parte de aquella abundancia de nuestra sociedad industrial suficiente para satisfacer sus necesidades a través de su propio trabajo.*¹⁴

En este complejo escenario Charles Darrow era, hacia 1935, una víctima más de la Gran Depresión quien, según se relata en las instrucciones del juego, estando desempleado inventó el *Monopoly* para pasar junto con su familia las horas que ya no podía dedicar al trabajo.

El juego recrea y representa en su tablero a la ciudad de *Atlantic City* ya que se cuenta que Charles Darrow recordando sus mejores momentos en aquella ciudad en la que solía vacacionar decide colocar a las propiedades los nombres de sus avenidas, ferrocarriles, plazas y parques.

Atlantic City era hacia la década de 1930 un importante centro turístico. La ciudad, situada en los márgenes de la costa este, ofrecía el atractivo de caminar en el paseo

Documentos de su historia política; México, Instituto Mora, 1998, Vol. 3, páginas 562-580.

¹³ Citado en: Carl Degler. *Historia de los Estados Unidos. El desarrollo de una nación, 1860-1985*; Barcelona, Península, 1976, página 214.

¹⁴ Ídem, página 216.

marítimo entablado (no casualmente la propiedad más cara en el tablero del juego *Monopoly*).

Sin embargo, mientras que el tablero del juego capta a *Atlantic City* en su mejor momento la realidad que esta ciudad atravesó la transformó completamente. La ciudad sufrió el golpe de la crisis de 1930 pudiendo sólo sostenerse económicamente gracias a las actividades ilegales de los juegos de azar. Recién hacia la década de 1970 logra recuperar su posición de centro turístico cuando se legalizan los juegos de azar: los casinos y hoteles costosos transformaran su paisaje urbano. Paisaje que ahora dista, sin embargo, de ser tan atractivo. No todo ha permanecido igual en la ciudad del *Monopoly*.¹⁵

Como el juego era entretenido para su grupo familiar y amigos Darrow decidió probar suerte patentándolo en la firma *Parker Brothers*, una de las industrias monopólicas de los entretenimientos estadounidenses. La propia empresa reconoce haber rechazado el juego debido a más de 52 errores fundamentales. Sin embargo, se nos cuenta como Darrow persistió y comenzó a vender el juego en pequeños mercados armando el tablero en su propia casa con la ayuda de su familia. Finalmente, el éxito del juego convenció a la firma *Parker Brothers* de lo beneficioso de su patentamiento que se concretó hacia 1935.

Es evidente, pues, cómo la empresa construye una "historia oficial" sobre el origen del juego haciendo de Charles Darrow el estereotipo del *self-made man*. La lección que parece desprenderse del relato es que más allá de la gravedad de la crisis del momento la capacidad, esfuerzo, inventiva y

¹⁵ Para profundizar sobre los cambios en la ciudad de *Atlantic City* se recomienda leer el artículo: "Monopoly and Atlantic City 75 tough years later", *Daily Finance* (an AOL Money & Finance Site), 23 de febrero de 2010, en <http://www.dailyfinance.com/2010/02/23/atlantic-city-and-monopoly-a-zero-sum-game-on-the-jersey-shore/> Consultado en 2 de junio de 2013.

perseverancia del individuo pueden guiarlo hacia su éxito económico. De hecho, Charles Darrow “se hizo” millonario.

El contexto del patentamiento del juego y el inmediato éxito que éste logró nos permite inferir el papel que desempeñó en la reconstrucción de un consenso sobre el capitalismo norteamericano. Así pues, en un momento en que la economía capitalista estaba en crisis la gente disfrutaba jugar a ser capitalistas que buscaban grandes ganancias a través de medios completamente ilegales como lo es la formación de monopolios. Pero también la facilidad con la que podía perderse recordaba la realidad en la que, con el lanzar de unos dados, grandes fortunas se desvanecían al tiempo que unos pocos resultaban favorecidos. A nuestro entender este correlato evidente con la realidad del momento no oculta la “verdad” que el juego pretende demostrar: el capitalismo brinda igualdad de oportunidades para la realización de las ganancias (recordemos que todos los participantes comienzan su juego con la misma suma de capital), siendo la capacidad individual la que explica el éxito como así también el fracaso. La demostración la brinda la propia vida de Charles Darrow que es contada como si fuera una de esas historias propias de las novelas de *Rags to Riches*.

Desde su patentamiento el juego no ha cesado de tener éxito a lo largo del mundo. No obstante, es interesante mencionar que fue prohibido en la Unión Soviética, Corea del Norte y en Cuba debido a que inculcaba valores capitalistas.¹⁶ El *Monopoly* también fue cuestionado al interior de Estados Unidos por un economista llamado Ralph Anspach quien remarcó que el juego enseñaba y estimulaba prácticas ilegales para la consecución de riquezas decidiendo crear

como contrapartida el juego *Anti-monopoly*, cuyo objetivo es la destrucción y no la formación de monopolios.¹⁷

Nos resulta importante marcar este hecho porque fue este economista quien estudió el origen del juego *Monopoly* afirmando que en verdad Charles Darrow no había inventado el juego sino reformulado un viejo entretenimiento que se jugaba desde principios del siglo XX en Estados Unidos. De hecho el juego *Monopoly*, según la investigación de Anspach, sería la reformulación del antiguo juego *The Landlord's Game* creado por Lizzie Maggie con el objetivo de demostrar los males de la concentración de la tierra y en defensa del impuesto único a la tierra propuesto por Henry George, un representante del radicalismo artesanal.

La cuestión del origen del juego fue objeto de juicios entre Anspach y la firma *Parker Brothers* siendo la sentencia favorable a Anspach aunque, como vimos, la empresa sigue imprimiendo su versión de la historia. Esto nos demuestra que la cultura hegemónica no resulta de una simple imposición sino que su formación y reproducción se encuentra atravesada por visiones muchas veces en tensión. Lo interesante es que ninguno de los juegos cuestiona al capitalismo, su antagonico sólo cuestiona a las prácticas ilegales de monopolio.

Si nos hemos detenido, aunque brevemente, en el origen disputado del *Monopoly* fue para demostrar cómo se ha producido una resignificación desde el juego original, que cuestionaba las prácticas monopólicas, hasta el *Monopoly* patentado bajo la firma *Parker*

¹⁶ Es interesante el caso de la prohibición del juego en Cuba. Para profundizar en ello se recomienda la lectura del siguiente artículo: “¿Cómo se juega al Monopolio en Cuba?”, *BBC versión móvil*, sección El Mundo, 15 de noviembre de 2010. En: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2010/11/101111_monopolio_juego_deuda_eterna_cuba_lh.shtml Consultado en 2 de junio de 2013.

¹⁷ La disputa por el origen del juego *Monopoly* es tratada en el sitio web del juego *Anti-Monopoly* en: <http://www.antimonopoly.com/> A su vez una reflexión sobre la evolución histórica del juego se halla en el artículo: “How a fight over a game monopolized an economist's life”, *The Wall Street Journal* (Digital Network), The A-Hed, 20 de octubre de 2009. En: <http://online.wsj.com/article/SB125599860004295449.html> Consultado en 2 de junio de 2013.

Brothers que estimula las prácticas monopólicas sin reparar en su ilegalidad.

Este recorrido histórico que hemos realizado nos provee indicios del proceso de erosión del radicalismo artesanal que sostenía no una crítica al capitalismo en sí sino más bien a la concentración de riqueza en pocas manos. Esta crítica es de hecho la que se ve ausente entre quienes juegan al *Monopoly*. La posibilidad de cada uno de los jugadores de ser el *Monopoly man* lejos de cuestionar la concentración de riquezas la justifica.

Imaginemos ahora que nosotros tenemos la posibilidad de ser el gran monopolista, empecemos una partida aunque sea virtual para comprender las implicancias de la dinámica del juego que ha cautivado a muchos.

Monopoly: representaciones culturales del proceso de concentración monopólica y dispositivo cultural de la democracia del deseo

“Nosotros aceptamos y le damos la bienvenida, por lo tanto, como condiciones a las que debemos adaptarnos, a la gran inequidad del ambiente; la concentración de los negocios, la industrial y comercial, en las manos de unos pocos; y la ley de la competencia entre ellos, al ser no sólo beneficiosa, sino también esencial para el futuro progreso de la raza. Habiendo aceptado esto, le sigue que debe haber gran alcance para el ejercicio de una especial habilidad en el comerciante y en el industrial quien tiene que conducir estos negocios a una gran escala”.

Andrew Carnegie¹⁸

¹⁸ La traducción es propia, remitimos al lector a la cita en el idioma original: “*We accept and welcome, therefore, as conditions to which we must accommodate ourselves, great inequality of environment; the concentration of business, industrial and commercial, in the hands of a few; and the law of competition between these, as being not only beneficial, but essential to the future progress of the race. Having accepted these, it follows that there must be great scope for the exercise*

Antes de dar comienzo a nuestra partida proponemos remontar la corriente del tiempo para comprender cómo se desarrolló históricamente el proceso de concentración monopólica. Quizás la historia nos enseñe a ser mejores jugadores.

La reflexión de Carnegie nos introduce de lleno en la problemática del proceso de concentración económica del cual él fue un protagonista ineludible. Hacia fines del siglo XIX la economía norteamericana estaba inmersa en las crisis cíclicas del capitalismo. Las crisis de 1873 y la siguiente de 1890 provocaron no sólo un aumento del desempleo y una acelerada baja de los salarios sino que redujeron la tasa de ganancia capitalista. Ésta logró recomponerse al calor de un proceso de concentración económica a través de la fusión de varias empresas. En este proceso el capitalismo norteamericano sufrió una transformación en su patrón de acumulación inaugurándose una nueva etapa que tuvo a los monopolios como grandes protagonistas.

Este contexto económico dominado por unas pocas grandes empresas redefinió las reglas del juego: la competencia ya no sería tan libre, tan “salvaje”, sino que ahora estaría sujeta a las presiones de estas empresas consolidadas. Como plantea Nigra: “Desde ya que este proceso no se produjo con la pulcritud con la que es descrito. La fama ganada por los “Barones ladrones”, en el muy corrupto proceso de concentración, al sobornar, presionar, mentir y traicionar a socios con tal de realizar una compra de acciones, una venta o un pase de manos, habla a las claras de que el proceso fue tan turbio como lo fue en otros países del mundo, donde nombres que hoy forman parte de la más rancia clase dominante norteamericana, no dudaron en

of special ability in the merchant and in the manufacturer who has to conduct affairs upon a great scale.”

Andrew Carnegie. *The gospel of Wealth*, 1889. (Fue consultada la versión digital en: http://carnegie.org/fileadmin/Media/Publications/PDF/THE_GOSPEL_OF_WEALTH_01.pdf Consultada en 2 de junio de 2013).

aplicar herramientas de más que dudosa ética a fin de garantizar un incremento en sus beneficios”.¹⁹

Como adelantamos proponemos comenzar una partida virtual del juego en donde nuestro objetivo sea convertirnos en *Monopoly-man*. Recordemos que todos comenzamos con la misma suma de capital provista por el banco, estamos entonces en igualdad de oportunidades para transformarnos en millonarios monopolistas. No sólo estamos en igualdad de oportunidades sino que también somos ciudadanos jurídicamente iguales, atomizados, individuos que no se reconocen agrupados bajo ninguna categoría de clase social.

Decidimos entonces lanzar los dados para dar comienzo al juego buscando concentrar la mayor cantidad de propiedades posibles. Todos los jugadores podemos desear los mismos bienes: el deseo se encuentra democratizado. Sólo que para conseguirlos debemos lograr una estrategia que nos permita obtener el máximo rendimiento posible del dinero que nos fue otorgado por el banco. El dinero tiene que ser invertido en propiedades cuyos alquileres nos arrojaran nuevo dinero que mediante el ahorro lograremos reinvertir, eso sí siempre que la suerte nos acompañe.

Así pues el juego nos inculca una noción del éxito como producto del desempeño individual. No obstante, cada jugador al lanzar los dados echa su destino a la suerte, a una fuerza superior a él. Por lo tanto, al depender el desempeño, en gran medida, de la suerte podemos inferir que la riqueza aparece como una virtud que esta sancionada por la divinidad. El ganador resultará así, en cierto modo, el elegido por la divinidad, que parece hacerse presente en el juego a través del azar.

Imaginemos que el juego se está desarrollando, los dados ruedan al tiempo

que las propiedades se van concentrando una vez compradas al banco. Asimismo el banco nos renueva el capital a medida que recorremos el tablero, incluso nos ofrece préstamos hipotecarios. Lo interesante es que el Banco nunca quiebra. Como afirman las reglas del juego: *El Banco no se “arruina” nunca. Si se queda sin dinero puede “emitir” toda la moneda que necesite, escribiendo sobre cualquier papel.* Es interesante cómo en un contexto histórico como el de la década de 1930, cuando gran cantidad de bancos se encontraban arruinados y la confianza de los estadounidenses en el sistema financiero se hallaba más que erosionada, el juego patentado inculca la idea, no ingenua, de que el banco no se arruina nunca. El banco emprende entonces una política monetaria ofertista, como aquella que tomara la Reserva Federal hacia fines de la década de 1920.

Pero el banco no sólo emite dinero sino que también lo recauda a través de las ventas de las propiedades, las casas, hoteles y el cobro de impuestos. Así pues, implícitamente hay una estructura estatal que además de delegar en el banco sus tareas recaudatorias garantiza la propiedad privada.

Cuando un jugador concentre todas las propiedades pertenecientes a un mismo grupo de color, lo que podríamos caracterizar como una concentración horizontal, podrá revalorizar sus propiedades construyendo casas y hoteles (recordemos que *Atlantic City* es un centro turístico). Es decir, el juego premia al que más propiedades logra concentrar al permitirle sólo a aquél que ha concentrado las propiedades de un mismo grupo valorizarlas. Además, los jugadores estaremos interesados en la compra de los medios de transporte como los ferrocarriles, importantes factores de la integración del mercado. También aquel jugador que logre concentrar todos los ferrocarriles verá aumentar la suma que podrá cobrar a todo jugador cuya ficha ha aterrizado en el casillero que lo representa. De igual modo, la concentración de los servicios básicos de agua y electricidad son cruciales en la jugada de quien aspira ser el gran monopolista.

¹⁹ Fabio Nigra. *Una historia económica...* op. cit., página 47.

En fin, los beneficios de la concentración de propiedades son muchos y el juego se presenta como una competencia de un jugador contra el otro. Podemos caracterizar al *Monopoly* como un juego de suma cero en el que la ganancia de un participante equivale a una pérdida para el otro jugador. De esta manera, se fomenta entre los participantes una suerte de darwinismo económico en el que sobrevive el más fuerte.

El juego nos impulsa a “sobornar, presionar, mentir y traicionar” a nuestros compañeros que se transforman rápidamente en contrincantes inculcándonos un comportamiento fuertemente individualista. En verdad la estrategia del jugador está dirigida a desarmar a su oponente, a favorecer su quiebra o a comprar las propiedades del otro a un bajo valor a través de transacciones privadas aprovechando la necesidad del otro.

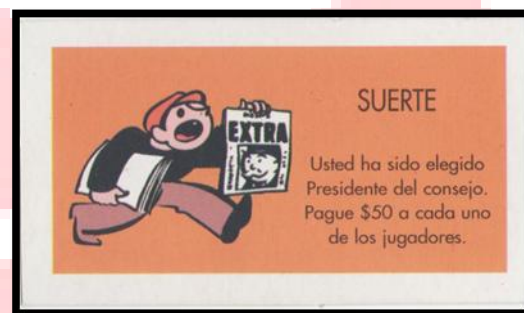
Creemos entonces que la dinámica del juego ofrece indicios más que suficientes para considerarlo una representación cultural del proceso de concentración económica que Estados Unidos vive desde fines del siglo XIX. Lo llamativo es que el juego estimula prácticas que el propio país caracterizó como ilegales desde 1890 a través de la ley *Sherman anti-trust*. Es por eso que creemos que el juego no sólo nos permite visualizar algunos mecanismos por los que se pueden concentrar propiedades (llevando a la quiebra a los otros, fusionando propiedades, comprándolas a través de medios y tratos espurios) sino que también se constituye en un dispositivo cultural producto y a la vez productor de aquella “democracia del deseo” que legitima al sistema capitalista norteamericano.

Es decir, el juego no sólo demuestra sino que justifica la concentración de riqueza en pocas manos. De hecho, la posibilidad de todos los jugadores de convertirse en el gran monopolista busca anular los cuestionamientos a las reglas del juego. A su vez, el juego nos demuestra que el poder del dinero es total. No sólo permite la compra-

venta de propiedades, sino también la compra de la propia libertad del jugador que se halla en prisión.

Se nos presenta en el juego una suerte de “diplomacia del dólar”: la libertad se puede comprar y el poder político también. Por ejemplo, la tarjeta *salga de la cárcel* puede ser comprada a otro jugador que la ha adquirido por el azar. A su vez, una de las tarjetas de la suerte que enuncia *Usted ha sido elegido Presidente del consejo. Pague \$50 a cada uno de los jugadores* sugiere que el jugador en cuestión debe pagarle a los demás jugadores por haberlo votado.

Imagen N°1



Ahora bien, la riqueza acumulada puede desviarse al “Arca comunal” como consecuencia de las contribuciones que las tarjetas de “Arca comunal” prescriben hacia los hospitales y escuelas. Si nos detenemos particularmente en una de las tarjetas de la suerte que enuncia *Páguese para los pobres un impuesto de \$15* observamos como el propio juego reconoce la existencia de pobres entre los ricos. Se infiere así que para propiciar la armonía entre ambos es necesario que el rico distribuya parte de su riqueza hacia los pobres. La iconografía es por demás iluminadora. Se nos muestra al *Monopoly-man* con los bolsillos vacíos, sus manos indicando que no tiene plata y en su rostro se observan rastros de preocupación. Toda una actitud que demuestra la falta de voluntad de pagar

un impuesto para los pobres. Sin embargo, éste debe ser pagado. El rico debe convertirse, aún a pesar suyo, en un administrador de los pobres.

Imagen N°2



Este hecho que creemos subyacente en el juego parece recuperar las reflexiones de Carnegie, un verdadero *Monopoly-man* quien en su folleto *El evangelio de la riqueza* afirmaba:

...los mejores medios de beneficiar a la comunidad son ubicar a su alcance los peldaños para que aquellos que lo deseen puedan elevarse (parques, lugares de recreación, para que los hombres sean ayudados en cuerpo y mente; obras de arte, seguras de dar placer y de mejorar el buen gusto del público; e instituciones públicas de varios tipos, que mejoren la condición general de la gente); de esta manera se devuelve la riqueza sobrante a las masas en la mejor forma de hacerlas un bien duradero. Así se resolverá el problema entre Ricos y Pobres. Las leyes de la acumulación seguirán libres al igual que las de la distribución. El individualismo continuará, pero el millonario será el administrador de los pobres.²⁰

Es decir, el millonario seguirá enriqueciéndose mientras reproduce al pobre. Así, inferimos que el impuesto a los

pobres como así también el impuesto al lujo cumplen la función en el juego de “resolver el problema entre ricos y pobres” para permitir que las leyes de la acumulación sigan libres. Nosotros en tanto jugadores seguiremos concentrando riquezas en desmedro de los otros, aprenderemos que el buen jugador debe comportarse como un capitalista, no como un asalariado en tanto: “los asalariados gastan lo que ganan, los capitalistas ganan lo que gastan”, como bien lo ha afirmado Kalecki.²¹ Pero el juego sólo permite la subsistencia de un jugador: el gran monopolista. El juego premia entonces al más rico haciendo de la riqueza la mayor de las virtudes.

En el tablero del juego se ha experimentado una verdadera democracia del deseo sin embargo uno sólo ha triunfado. De hecho, como plantean Pozzi y Nigra, la cultura hegemónica ofrece: “... la fantasía de un futuro de riquezas y libertad, pero sólo para aquellos con la capacidad para alcanzarlo, o sea, sólo para algunos elegidos”.²² Supongamos que tras nuestras partidas hemos desplazado uno a uno a nuestros contrincantes absorbiendo sus propiedades y fusionándolas con las nuestras. Hemos logrado convertirnos en monopolistas pero sin saberlo el juego nos ha absorbido a nosotros mismos. Ahora somos lo que tenemos. Somos los grandes propietarios de la ciudad. Hemos concretado nuestra felicidad acumulando riqueza y destrozando a los demás. Somos uno de esos pocos favorecidos por nuestra capacidad pero también acompañados por la suerte. Somos los “elegidos”, ¿por la divinidad quizás?, que han logrado concretar el *American dream* de un futuro siempre promisorio.

Nuestra riqueza la hemos conseguido a través de operaciones financieras de compra-venta de propiedades. Hemos logrado convertir rápidamente nuestro dinero inicial en capital mediante nuestras inversiones. Capital

²⁰ Citado en Pablo Pozzi, Fabio Nigra. *La decadencia del imperio... op. cit.*, página 73.

²¹ Citado en Fabio Nigra. *Una historia económica... op. cit.*, página 203.

²² Pablo Pozzi, Fabio Nigra. *La decadencia del imperio...op. cit.*, página 72.

financiero que ha dominado todo el tablero haciéndonos propietarios de aquello que no hemos producido. De hecho, nos hemos apropiado de la riqueza que otros han producido. Insinuamos entonces que el gran protagonista ausente en el juego, pero sin el cual la riqueza no existiría, es el trabajador. ¿Quién sino ha construido aquella ciudad que hemos literalmente comprado?

Sin embargo, en el juego el trabajo aparece como un atributo de la propiedad no de la producción. La cosmovisión del viejo radicalismo artesanal, que glorificaba al trabajador y concebía como parásitos a aquellos que succionaban la riqueza que aquél había realizado, no tiene cabida en el juego. De hecho según la cosmovisión radical, nosotros, a lo largo del juego, sufrimos una metamorfosis convirtiéndonos en parásitos que sin hacer mucho acumulan grandes riquezas. Veamos aquella imagen en la que el *Monopoly-man* plácidamente recostado sobre un sillón fumando un habano recibe la grata noticia de que el banco le pagará un dividendo de \$50 o aquella otra en la que el banco le pagara \$45 por la venta de sus acciones. Hay además otro factor que actúa sobre la posición privilegiada del monopolista: la herencia.

Imagen N°3



Imagen N°4



Así pues hemos logrado hacernos de grandes privilegios, nuestra victoria se traduce en desigualdad social aunque plenamente justificada: al fin de cuentas cada uno de los jugadores pudo haber sido el gran monopolista. Nuestra igualdad formal y de oportunidades encubre y reproduce la desigualdad social que las propias reglas del juego promueven. Sólo uno de entre todos podrá ser el ganador y el juego premia al más rico.

Conclusión: *Monopoly*, ¿simple entretenimiento?

Fue nuestro objetivo a lo largo de estas páginas ofrecer una aproximación cultural al problema de la construcción del consenso norteamericano a través del análisis del juego de mesa *Monopoly*. Hemos podido rastrear en el juego indicios suficientes que nos permiten caracterizarlo no sólo como representación cultural del proceso de concentración monopólica sino también como un dispositivo, producto y a la vez productor, de aquella “democracia del deseo” que caracteriza a la sociedad norteamericana.

De hecho, el juego enfrenta a sus participantes a elementos claves de la cultura hegemónica norteamericana: la igualdad de derechos a desear los mismos bienes, la posibilidad de convertirse en millonarios con sólo desearlo y trabajar para ello, la

asociación de los atributos del trabajo con la propiedad, el éxito como producto de virtudes individuales y la riqueza como virtud sancionada por la divinidad. Se busca así crear y reforzar en los participantes una conciencia pro-capitalista, piedra basal de la sociedad de consumo en la que la felicidad se reduce al tener.

Hemos también comprobado como el juego cobra pleno sentido en el contexto de su patentamiento: justo cuando la crisis de 1930 comenzaba a erosionar la percepción de Estados Unidos como el mejor de los mundos posibles. Mientras la administración del *New Deal* buscaba restablecer la confianza norteamericana en el sistema capitalista para lograr salvar a la empresa privada de la crisis en la que se encontraba inmersa, el juego de mesa patentado por la firma *Parker Brothers* incitaba a los jugadores a reproducir la empresa privada transformando en un divertimento lo que en la realidad era, para muchos, una desgracia. Quizás quienes jugaban hacia 1935 buscaban al menos virtualmente concretar el sueño americano del *self-made man*. Sin embargo, para muchos la realidad de un futuro promisorio era posible sólo en los sueños. La realidad se aleja entonces de la percepción que de ella se tiene creándose así un abismo que resulta crucial para la reproducción del sistema capitalista norteamericano.

Abismo que nos propusimos transitar tendiendo un puente entre la realidad histórica y la problemática del consenso norteamericano. Intentamos pues recorrer el puente mientras imaginábamos que éramos un jugador más de entre los tantos aficionados al *Monopoly*. Hemos demostrado en nuestro recorrido cómo los entretenimientos no son simples juegos sino que evidencian la construcción de una cultura hegemónica que opera no sólo sobre los estadounidenses, a fin de cuentas ¿quién no jugó alguna vez al *Monopoly*?

BIBLIOGRAFÍA

- Raymond Williams. *Palabras claves. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*; Buenos Aires, Nueva Visión, 2000
- Pablo Pozzi, Fabio Nigra. *La decadencia del imperio americano, de la crisis de 1979 a la megacrisis del 2009*; Buenos Aires, Maipue, 2009
- Raymond Williams, Josep Maria, Castellet. *Marxismo y Literatura*; Barcelona, Península, 1977
- Carlo Guinzburg. "Intervención sobre el 'paradigma indiciario' ", en *Prohistoria colección historia moderna- 2*; Rosario, 2004, pp. 115-128
- Fabio Nigra. *Una Historia económica (inconformista) de los Estados Unidos de América en el siglo XX*; Buenos Aires, Maipue, 2007
- David Gordon, Richard Edwards, Michael Reich. *Trabajo segmentado, trabajadores divididos. La transformación histórica del trabajo en los Estados Unidos*; Madrid, Ministerio de Trabajo y Seguridad Social, 1986
- Pablo Pozzi, y Fabio Nigra (comps.). *Invasiones bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos*; Buenos Aires, Maipue, 2009, p. 107
- Carl Degler. *Historia de los Estados Unidos. El desarrollo de una nación, 1860-1985*; Barcelona, Península, 1976
- "Monopoly and Atlantic City 75 tough years later", *Daily Finance* (an AOL Money & Finance Site), 23 de febrero de 2010, en <http://www.dailyfinance.com/2010/02/23/atlantic-city-and-monopoly-a-zero-sum-game-on-the-jersey-shore/> Consultada en 2 de junio de 2013
- "¿Cómo se juega al Monopolio en Cuba?", *BBC versión móvil*, sección El Mundo, 15 de noviembre de 2010. En:

http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2010/11/101111_monopolio_juego_deuda_eterna_cuba_lh.shtml Consultada en 2 de junio de 2013

- <http://www.antimonopoly.com/>
Consultada en 2 de junio de 2013
- “How a fight over a game monopolized an economist’s life”, *The Wall Street Journal* (Digital Network), The A-Hed, 20 de octubre de 2009. En: <http://online.wsj.com/article/SB125599860004295449.html> Consultado en 2 de junio de 2013
- Andrew Carnegie. *The gospel of Wealth*, 1889 (Fue consultada la versión digital en: [http://carnegie.org/fileadmin/Media/Publications/PDF/THE_GOSPEL_OF WEALTH_01.pdf](http://carnegie.org/fileadmin/Media/Publications/PDF/THE_GOSPEL_OF_WEALTH_01.pdf) Consultada en 2 de junio de 2013)
- Monopoly Game, Hasbro, Parker Brothers, Estados Unidos, 2004 [reproducción de la edición original de 1935]
- Monopoly Game, version digital para iPhone de Apple, Hasbro, Parker Brothers, 2009.