

JUEGOS DE **ROL** PARA COLABORACIONES DE **IN**VESTIGACIÓN **INTERDISCIPLINAR**

Sarah Lynne Bowman
Josefin Westborg (eds.)

Juegos de rol para colaboraciones de investigación interdisciplinar [Recurso electrónico] / Sarah Lynne Bowman & Josefin Westborg (eds.) ; [traducción, Cristo León (NJIT), Antonio Casado da Rocha (EHU), Esteban Etxeberria (BiTEZ)]. – Datos. – [Leioa]: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Argitalpen Zerbitzua = Servicio Editorial, [2026]. – 1 recurso en línea: PDF (89 p.)

Modo de acceso: World Wide Web.

Trad. de: Role-playing Games for Interdisciplinary Research Collaborations.

ISBN: 978-84-1319-781-4

1. Juego de rol. 2. Juegos de simulación en educación. 3. Investigación. I. Bowman, Sarah Lynne, ed. II. Westborg, Josefin, ed.

(0.034)001.8:794

© Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua

ISBN: 978-84-1319-781-4



Esta obra está bajo una licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

De la traducción: Cristo León (NJIT), Antonio Casado da Rocha (EHU),
Esteban Etxeberria (BiTEZ)

De la edición original: Centre for Integrated Research on Culture and Society (CIRCUS),
Uppsala universitet

Tabla de contenido

Prefacio a esta edición.....	5
Juegos de rol como herramienta de formación para la colaboración interdisciplinar.....	9
Facilitando escenarios de juegos de rol para impactos educativos	18
Glosario de términos	78
Conceptos de tradición hispanohablante	84
Referencias	85

Prefacio a esta edición

Las universidades y centros de investigación afrontamos un reto que es, al mismo tiempo, epistemológico, organizativo y humano. Los problemas que hoy intentamos comprender, desde el cambio climático hasta las transformaciones tecnológicas o las crisis sociales, rara vez pueden abordarse desde una sola disciplina. Exigen colaboración entre campos de conocimiento distintos, culturas académicas diversas y trayectorias profesionales que no siempre comparten los mismos lenguajes, métodos ni expectativas. En este contexto, la investigación interdisciplinaria se ha convertido en una aspiración central de las políticas científicas y universitarias.

Sin embargo, quienes participan en proyectos de este tipo saben que la interdisciplinariedad no se produce automáticamente. No basta con reunir especialistas de distintas áreas alrededor de un mismo problema. La colaboración efectiva requiere competencias específicas, a menudo invisibles en la formación académica tradicional: la capacidad de escuchar perspectivas que cuestionan nuestras propias categorías, negociar marcos conceptuales distintos, gestionar desacuerdos de manera productiva y sostener procesos de deliberación colectiva durante largos periodos de tiempo.

Este libro propone un instrumento particularmente interesante para desarrollar estas capacidades: los juegos de rol aplicados a la investigación. A primera vista, la idea puede resultar sorprendente. Sin embargo, cuando se lleva a la práctica, el juego de rol constituye un laboratorio extraordinariamente fértil para explorar dinámicas de colaboración complejas.

En un juego de rol, las personas participantes adoptan perspectivas distintas de las propias, exploran escenarios hipotéticos y experimentan las consecuencias de las decisiones colectivas en un entorno seguro. Esta característica resulta especialmente valiosa en el contexto de la investigación interdisciplinaria. Los conflictos conceptuales, metodológicos o institucionales que suelen surgir en los proyectos colaborativos pueden ser anticipados, representados y discutidos en forma de simulación. El juego permite así ensayar formas de interacción que posteriormente podrán trasladarse al trabajo real de investigación.

Desde el punto de vista de la investigación responsable, este tipo de herramientas tiene un valor estratégico. La integridad científica no depende únicamente de normas o procedimientos de control. Depende también de la calidad de las relaciones de trabajo, de la claridad de las expectativas compartidas y de la capacidad de los equipos para gestionar las tensiones de manera constructiva. Muchos de los problemas que deterioran los proyectos de investigación, desde conflictos de autoría hasta desacuerdos sobre la dirección del proyecto o la interpretación de los resultados, tienen su origen en dinámicas de comunicación y coordinación insuficientemente trabajadas.

Los juegos de rol ofrecen un espacio donde estas dinámicas pueden hacerse visibles. Al representar distintos papeles dentro de un proyecto de investigación, las personas participantes pueden experimentar cómo se perciben las decisiones desde posiciones diferentes: la del investigador principal, la de una persona en formación, la de quien gestiona los datos o la de quienes representan intereses sociales afectados por la investigación. Esta multiplicidad de perspectivas no solo favorece la empatía, sino que también contribuye a comprender mejor la complejidad institucional en la que hoy se desarrolla la actividad científica.

Además, el juego introduce un elemento fundamental que a menudo se pierde en la cultura académica contemporánea: la experimentación segura. En un juego es posible equivocarse, explorar alternativas y aprender de las consecuencias sin que los errores tengan efectos irreversibles. Esta dimensión resulta especialmente relevante en contextos interdisciplinarios, donde la incertidumbre es mayor y la innovación suele surgir precisamente de la exploración de territorios poco definidos.

Desde la perspectiva de la política científica, invertir en la preparación de los equipos de investigación es una decisión estratégica. Formar investigadores y equipos capaces de colaborar eficazmente no es un lujo ni una actividad periférica. Es una condición para que los proyectos puedan desarrollarse con mayor calidad, menor fricción institucional y mayor impacto social. Equipos que han trabajado previamente sus dinámicas de colaboración tienden a gestionar mejor los desacuerdos, a tomar decisiones con mayor claridad y, en última instancia, a avanzar con mayor rapidez hacia sus objetivos científicos.

Los juegos de rol descritos en este volumen deben entenderse, por tanto, como herramientas de aprendizaje y reflexión colectiva. No sustituyen a la investigación ni a la deliberación académica, pero pueden enriquecerlas significativamente. Al introducir elementos de simulación, narrativa y exploración compartida, se abre un espacio en el que las comunidades investigadoras pueden examinar críticamente sus propias prácticas y fortalecer las condiciones que hacen posible una ciencia más colaborativa y reflexiva.

El capítulo de Doris Rusch en la edición original (no incluido en esta traducción por motivos de espacio) ofrece una reflexión particularmente sugerente al analizar la academia desde la perspectiva del diseño de juegos, mostrando cómo las estructuras institucionales pueden orientar el comportamiento de quienes participan en ellas y cómo la motivación interna del personal investigador resulta esencial para sostener la calidad de la investigación. Esta mirada permite comprender mejor por qué las dinámicas de colaboración, la confianza y el sentido de propósito compartido son elementos tan decisivos para el buen funcionamiento de la vida académica.

En un momento en el que la ciencia se enfrenta a desafíos sociales cada vez más complejos, necesitamos no solo mejores métodos de investigación, sino también mejores formas de trabajar juntos. Los juegos de rol interdisciplinarios representan una vía creativa y prometedora para avanzar en esa dirección; no una receta mágica. Como traductores, esperamos que este libro contribuya a que más equipos de investigación experimenten con estas herramientas, exploren nuevas formas de colaboración y descubran, quizá con cierta sorpresa, que el juego también puede ser una forma rigurosa de pensar y de investigar mejor.

Para ello hemos añadido algunas notas a esta edición, movidos por la responsabilidad de traducir, sin traicionar, un libro que se sitúa en la intersección entre juegos de rol, pedagogía crítica y colaboración interdisciplinaria y transdisciplinaria. El original dialoga con tradiciones teóricas y comunidades de práctica muy específicas, desde los juegos de rol en vivo nórdicos hasta los estudios de paz, y se apoya en un repertorio de términos técnicos que aún no cuenta con equivalentes asentados en el campo hispanohablante. Ante este panorama, el objetivo no ha sido «transparentar» el texto a costa de borrar sus contextos, ni imponer un vocabulario definitivo en castellano, sino facilitar un diálogo intercultural explícito entre lenguajes, disciplinas y comunidades de juego.

La figura clásica del traductor como «traidor» se vuelve especialmente problemática cuando se trabaja con medios como los juegos de rol, donde el lenguaje es herramienta de diseño, dispositivo de seguridad, marco narrativo y, al mismo tiempo, objeto de investigación. Por ello, muchas de las decisiones terminológicas se acompañan de notas que explicitan sus fundamentos y límites. Esto incluye, por ejemplo, la distinción entre los juegos de rol como medio y la interpretación de roles como práctica, la fijación de términos como juego sin reglas (*freeform*), así como metatécnicas y mecánicas de seguridad, y la contextualización de conceptos clave como *bleed*, *steering*, *emergent play*, *plot*, o *debriefing*. En todos estos casos, la nota no busca agotar el debate, sino hacer visible que hay debate y ofrecer una base común para que lectoras y lectores puedan continuar esa conversación.

Del mismo modo, el libro trabaja nociones que son centrales en la investigación colaborativa y en los estudios sobre poder en la academia, pero que no son neutras ni transparentes: multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad, transversalidad, transformación de conflictos, comunicación no violenta, patrimonio cultural, comité, convocatoria, evaluación. Las notas correspondientes señalan que estas palabras remiten a tradiciones teóricas específicas y a dispositivos institucionales concretos. La intención es doble. Por un lado, evitar que se lean únicamente como tecnicismos administrativos descontextualizados. Por otro lado, reconocer que el propio acto de traducir estas categorías forma parte de las disputas en torno a la producción de conocimiento, la distribución del reconocimiento y la gestión de la diversidad en entornos académicos.

Este aparato paratextual es fruto de un trabajo colaborativo con el equipo de edición y con personas vinculadas tanto a los estudios de juegos de rol como a la investigación interdisciplinaria. Las decisiones reflejadas en las notas deben leerse como propuestas situadas, más cercanas a hipótesis de trabajo que a definiciones cerradas. Se ofrecen para que quienes utilizan estos materiales en docencia, facilitación o investigación puedan rastrear los desplazamientos entre lenguas, cotejar los términos con sus propios usos, contextos y, cuando sea necesario, disentir y ajustar. Si estas notas ayudan a que el libro funcione como un puente entre comunidades y no como una simple trasposición léxica, habrán cumplido su propósito: sostener un diálogo intercultural en el que la traducción no oculte la complejidad del lenguaje de los juegos de rol ni la de la colaboración académica, sino que la haga más legible y discutible.

También queremos hacer explícito que este libro se inscribe en una tradición cultural más amplia que merece ser reconocida. Los juegos de rol y otras formas de juego narrativo colaborativo

no nacieron en la universidad ni en el ámbito de la investigación científica. Son el resultado de décadas de creatividad colectiva desarrollada por comunidades de jugadores, diseñadores y facilitadores de experiencias lúdicas en muchos lugares del mundo. Desde los primeros juegos de rol de mesa hasta las formas contemporáneas de juego narrativo, larp o diseño de experiencias participativas, estas comunidades han experimentado durante años con la imaginación compartida, la corporalidad encarnada, la profundidad emocional, la construcción colectiva de historias y la exploración de mundos posibles. En muchos sentidos, han desarrollado de manera práctica herramientas sofisticadas y mecánicas de seguridad para posibilitar la toma de perspectiva, la negociación de significados y la cooperación creativa.

Este libro es, por tanto, también un pequeño gesto de reconocimiento a esa cultura lúdica global. La investigación interdisciplinaria comienza ahora a descubrir que muchos de los recursos necesarios para facilitar procesos complejos de colaboración ya han sido explorados durante décadas en el ámbito del juego. Al mismo tiempo, esta convergencia abre un nuevo espacio de diálogo. Así como el mundo académico puede aprender mucho de las comunidades de juego, también es posible que este tipo de iniciativas acerque ciertos temas de la investigación científica a comunidades que tradicionalmente han estado fuera de los circuitos académicos. Si este libro contribuye a fortalecer ese diálogo, habrá cumplido también una función adicional: mostrar que la renovación de la cultura académica puede surgir a veces de lugares inesperados, incluidos aquellos donde las personas se reúnen simplemente para jugar.

Para facilitar la consulta, al final del libro se incluye un glosario con los principales términos y sus traducciones al castellano, así como las referencias bibliográficas de la edición original. Queremos agradecer especialmente a la Dra. Sarah Lynne Bowman por habernos puesto en contacto, así como al centro CIRCUS de la Universidad de Uppsala, a la alianza universitaria europea ENLIGHT, al grupo de investigación AKTIBA y al Vicerrectorado de Investigación de la EHU, por la ayuda recibida para completar esta edición electrónica.

Cristo León (New Jersey Institute of Technology)

Antonio Casado da Rocha (EHU)

8 de marzo de 2026

Sarah Lynne Bowman, Josefin Westborg, Doris Rusch, Josephine Baird,
Kjell Hedgard Hugaas y Kaya Toft Thejls

Juegos de rol como herramienta de formación para la colaboración interdisciplinar

En este capítulo se tratan los juegos de rol como vehículo para el desarrollo de habilidades en la colaboración interdisciplinar. Vamos a presentar los problemas a los que se enfrenta el ámbito académico en relación con las limitaciones de las disciplinas, que pueden causar problemas en la comunicación y el entendimiento en los grupos de investigación. A continuación, analizamos en qué medida los juegos de rol analógicos, en los que los jugadores interpretan personajes en un escenario de ficción, pueden contribuir a la expansión de la cosmovisión de los participantes, presentando además la teoría básica de los estudios sobre juegos de rol. Describimos cinco escenarios que hemos desarrollado en CIRCUS, que exploran los retos de las investigaciones interdisciplinarias en varias fases de la captación de subvenciones y del registro de los resultados: el inicio, la fase intermedia y la finalización de la recopilación de datos, así como las diferentes perspectivas de los financiadores en un panel. Finalizamos el capítulo analizando los beneficios de encarnar somáticamente a los personajes mientras se practican las habilidades.

DISCIPLINA COMO LIMITANTE DE LA COSMOVISIÓN

El ámbito académico es excelente en la conformación de las mentes, especialmente con el objeto de pensar de una determinada manera. La noción global de una disciplina, en esencia, se define por la reducción del número de herramientas multidisciplinares. El resultado es que el proyecto académico, frecuentemente, relega la actividad intelectual a direcciones particulares, como dictan las tendencias y demandas propias del entorno académico, lo que reduce nuestra visión a un enfoque extremadamente preciso a la hora de evaluar datos específicos de una manera definida. Aunque este enfoque ofrece un proceso analítico preciso que encaja en géneros académicos específicos, obstaculiza una visión más amplia del objeto de estudio en el marco de un contexto más amplio, incluyendo el aprendizaje derivado de la utilización de perspectivas adoptadas en otras disciplinas. En efecto, en algunas tradiciones intelectuales estas perspectivas alternativas son objeto de escepticismo y sospecha, lo que limita

nuestra capacidad de comunicación, colaboración e intercambio entre disciplinas. El resultado se puede considerar un empobrecimiento de la curiosidad, del alcance e incluso de la utilidad del conocimiento propio, fuera de un contexto específico limitado.

Por lo tanto, el proyecto interdisciplinario que pretenden crear muchas universidades y organismos de financiación no es solamente un intento de maximizar la calidad de los resultados mediante la inclusión de perspectivas adicionales. Como afirman Andrew Barry y Georgina Born (2013), «La interdisciplinariedad ha llegado para convertirse, simultáneamente, en una demanda gubernamental, una orientación reflexiva dentro del ámbito académico, y un objeto de conocimiento». Desde nuestra perspectiva, la interdisciplinariedad es un movimiento hacia una mayor flexibilidad mental, una expansión de los confines de los paradigmas limitativos, considerándolos como una de las muchas herramientas de un conjunto multidisciplinar de herramientas. También nos permite expandir nuestra visión de los componentes de la experiencia humana, que de otra manera hubieran sido ignorados, objeto de vergüenza o simplemente rechazados, en nosotros mismos, en nuestros temas de estudio y en los participantes y otros sujetos afectados por nuestra investigación.

Este movimiento no puede ser cultivado con maneras de entender la realidad anticuadas. No es posible expandir la propia cosmovisión haciéndola depender de las exigencias que la condicionan en primer lugar. Por lo tanto, se crea una paradoja en los círculos académicos: se nos demanda cada vez más que nos comprometamos con conceptos de moda como «transversal», «interdisciplinar», «multidisciplinar» e incluso «transdisciplinar» (Klein, 2017) sin haber aportado tan siquiera los métodos para hacerlo. ¿Puede una disciplina sólidamente establecida comprender en su verdadera dimensión o enseñar la interdisciplinariedad? ¿Puede una disciplina de ese tipo comprender la totalidad de la experiencia humana, incluyendo las experiencias de sus propios investigadores y las condiciones en las que trabajan, por no hablar del objeto de sus estudios? ¿Puede surgir la liberación de condicionamientos o limitaciones?

Como explicó Rusch (7–24, de la edición original), en nuestra condición de creadores de juegos, aprendemos a percibir todos los sistemas sociales como juegos. El ámbito académico se convierte en un juego desde un principio: aprendemos muy pronto que algunas personas ganarán y otras perderán. Se nos presentan infinitos obstáculos por superar: tareas, cursos, grados, propuestas de financiación, solicitudes de empleo, etc. Se nos dice que aquellos que trabajan duro alcanzarán el éxito, por lo que trabajamos bajo la falsa premisa de que nuestro trabajo será recompensado. No obstante, para una excesiva mayoría, el juego está amañado, con algunas personas preparadas para ganar y otras que, para seguir adelante, se aferran a los jirones de un sueño. Aunque la fatiga, el exceso de trabajo, el desengaño y el rechazo nos persiguen, muchos de nosotros seguimos avanzando con la esperanza, en algunos casos contra toda esperanza, de que estaremos entre los elegidos para poder vivir una vida dedicada al intelecto en unas condiciones de relativa estabilidad.

Incluso para los pocos afortunados que alcanzan dicho estado de estabilidad, las exigencias se intensifican: representar no solo un departamento o institución, sino todo un ámbito, especialmente cuando se participa en un trabajo interdisciplinar, como propuestas de subvenciones transversales. No solo pende de un hilo el destino de nuestras propias carreras, sino también el de aquellas mentes que esperamos cultivar: nuestros colaboradores, nuestros estudiantes de posgrado, nuestros becarios posdoctorales, y también nuestros estudiantes de niveles inferiores, la próxima generación que será la más beneficiada de nuestro trabajo intelectual, cuando no de las potenciales recompensas financieras asociadas. Dentro de esta estructura, no nos convertimos en

curiosas mentes individuales impulsadas por nuestra pasión por los hallazgos, sino más bien en burócratas en busca de las palabras adecuadas, de marcar la casilla correcta y de mostrar a otros que conocemos los códigos correctos para ser considerados «expertos», así como los protocolos adecuados para ser considerados «responsables». Por lo tanto, nuestra labor es alienada por el sistema que la incentiva, provocando que aspiremos a algo que nunca puede ser alcanzado en su totalidad. Entretanto, nuestras necesidades más profundas quedan frecuentemente sin explotar y sin satisfacer, subyugadas por los exigentes estándares de la «disciplina».

En estas condiciones, ¿es posible encontrar el significado y la realización? Como creadores de juegos, nos gusta pensar que sí. Las cuestiones son: ¿cómo podemos comprender este sistema, trabajar en él, cambiar lo que está en nuestras manos, cultivando conexiones y apoyo? ¿Qué pueden enseñarnos los juegos acerca de la experiencia humana, de manera que podamos aprender a identificar los múltiples matices en juego en una determinada interacción, en el marco académico y más allá? ¿Cómo podemos promover no solo el éxito, sino también la sostenibilidad y, atrevámonos a decirlo, la plenitud interior, en el marco de las colaboraciones académicas? ¿Cómo podemos expandir nuestros paradigmas y dar cabida a nuevas ideas e innovaciones? ¿Cómo podemos dejar de lado nuestra limitada cosmovisión para abrirnos a las perspectivas de terceros y empatizar con sus posiciones?

Aunque estas preguntas pueden resultar desalentadoras, creemos poder enfrentarlas con un medio que, de diferente manera según la persona, nos ha cambiado la vida: los juegos de rol. Si la academia es un juego, ¿qué nos puede enseñar la creación consciente y la participación en juegos, acerca de las condiciones en las que trabajamos y de las posibilidades de transformarlas, o al menos de transformarnos a nosotros mismos y transformar nuestras relaciones?

LOS JUEGOS DE ROL COMO EXPANSIÓN DE LA COSMOVISIÓN

Los juegos de rol son una herramienta esencial para la construcción del significado humano, para la narración de historias y para la expresión cultural. Aprendemos a jugar a interpretar roles a una temprana edad mediante juegos simbólicos, practicando varias maneras de ser mediante una encarnación imaginaria. A medida que nos hacemos adultos, este tipo de juegos queda frecuentemente relegado a situaciones extremadamente específicas en las que es «productivo» y, por lo tanto, accesible. Es el caso de trabajos creativos como el teatro, la improvisación, las artes performativas, la escritura de novelas, así como dentro del ámbito de la formación profesional, como puede ser el ámbito militar, la educación, los negocios y los entornos terapéuticos (Bowman, 2010). No obstante, algunos de los trabajos más innovadores no proceden de estos entornos de juegos de rol profesionalizados, sino más bien de juegos de rol lúdicos, algo que todos nosotros hemos experimentado durante nuestros años de formación. La tradición del juego de rol en vivo nórdico (larp, por sus siglas en inglés) nos ha influido de manera particular. Se trata de un movimiento experimental de vanguardia de juegos de rol en vivo, frecuentemente sobre temática seria, socialmente realista y relevante (Stenros y Montorola ed. 2010). Por lo tanto, hacemos la distinción entre *interpretar roles*, concepto utilizado frecuentemente en cualquier tipo de aprendizaje experimental, y los *juegos de rol*, que surgen de comunidades de ocio específicas y de los discursos que las rodean.

En nuestro caso, estamos especialmente interesados en los juegos de rol analógicos como tabletop (juegos de rol sentados), freeform (juegos de rol sin reglas) y juegos de rol en vivo (larp) más que en videojuegos, ya que los juegos analógicos ofrecen mucha más libertad y capacidad de

acción en términos de cocreación. En Transformative Play Initiative (Iniciativa de Juego Transformador) aprovechamos las perspectivas desarrolladas dentro de estas comunidades de ocio y las aplicamos en unos entornos más específicos, como el ocio, la educación y los juegos terapéuticos concebidos para facilitar un impacto transformador. Estamos especialmente interesados en los juegos de rol como vehículo para la exploración de la identidad (Baird, 2021), así como en su condición de entorno dentro del cual muchos jugadores pueden practicar una variedad de habilidades cognitivas, afectivas y de comportamiento (Bowman, 2014; Bowman y Westborg, 2022).

Estos juegos pueden ser estudiados desde varias perspectivas disciplinarias, no obstante, tienden a eludir delimitaciones precisas. Por ejemplo, los juegos de rol han sido analizados como teatro, juego, arte (Stenros, 2010), información (Harviainen, 2012), medio de comunicación (Stang y Trammell, 2020), literatura (Jara y Torner, 2018), psicología (Bowman y Lieberoth, 2018; Kapitany, Hampejs, y Goldstein, 2022), sociocultura (Byers y Crocco, ed., 2016), y como fenómeno sociolingüístico (Dashiell, 2020; 2021), por citar algunos. No obstante, una sola disciplina no es capaz de abarcarlos, por lo que tendemos a pensar en ellos como *antidisciplina* (White, Torner y Bowman, 2022).

Definimos los juegos de rol como «experiencias de cocreación en las que los participantes se sumergen en personajes y realidades de ficción por un período de tiempo, mediante ludicidad emergente» (Bowman, 2022). En otras palabras, los participantes no solo dejan en suspenso su incredulidad para disfrutar de una narrativa ficticia, como la lectura de un libro o la visión de una película: los participantes *pretenden creer* que son un personaje diferente en ciertas condiciones concretas ficticias (Pohjola, 2024). Esta *realidad compartida simulada* (Kapitany, Hampejs y Goldstein, 2022) es cultivada y sostenida por los miembros del grupo, y transcurre dentro de un *círculo mágico* que incluye todo el contenido del juego y de los comportamientos dentro del mismo (Huizinga, 1958; Salen y Zimmerman, 2003). Los jugadores aceptan un contrato social del juego, ya sea implícita o explícitamente, en el que las reglas de la realidad social son cambiadas y reformadas temporalmente dentro del nuevo sistema de dinámicas establecido (Montola, 2012). Por lo tanto, a todos los efectos, los jugadores crean y materializan nuevos «yos» dentro de un mundo ficticio, explorando los límites de su imaginación mediante la cocreación. Siendo las disciplinas académicas excesivamente prescriptivas y limitantes, los juegos de rol pueden ser un medio de expansión: pensar fuera de lo establecido mediante la adopción de perspectivas de otra persona en un conjunto diferente de restricciones.

Dos factores importantes son inherentes a los juegos de rol, y frecuentemente están interrelacionados de forma compleja: la *coartada* y el *sangrado*. La coartada es el medio por el que nos sentimos suficientemente seguros como para jugar y disponemos del permiso para comportarnos de maneras en las que, en condiciones normales, incurriríamos en costes sociales o vergüenza (Montola, 2010; Deterding, 2017). El personaje y la ficción proporcionan una coartada para lo que pueda ocurrir dentro del juego, ya que siempre podemos alegar no haber estado del todo presentes, por ejemplo, «es lo que mi personaje hubiera hecho», o «no he sido yo, es mi personaje el que se ha comportado así». El sangrado, en el otro extremo, es el fenómeno psicológico en el que los contenidos de la vida cotidiana se trasladan al mundo del juego, y viceversa (Bowman, 2022). El sangrado puede afectar a las emociones (Montola, 2010), al estado físico (Hugaas, 2019), a las ideologías (Hugaas, 2019), a las relaciones (Caer, 2010; Bowman, 2013), e incluso a nuestra personalidad (Beltrán, 2012). Mientras la coartada puede facilitar el sangrado al conceder a los jugadores el permiso para comportarse de manera diferente a la de su «yo» social cotidiano, el sangrado, de alguna manera, contrarresta a la coartada en la medida en que

recuerda a los jugadores que compartimos el mismo cuerpo que el de nuestros personajes y que nuestra experiencia dentro del círculo mágico es real, incluso cuando no existen las consecuencias que se producirían en la vida real por nuestros actos cotidianos (Lankoski y Järvelä, 2012; Järvelä, 2019).

En la Iniciativa de Juego Transformador del Departamento de Diseño de Juegos de la Universidad de Uppsala, estamos particularmente interesados en los juegos de rol como herramienta para la transformación personal y social. Una transformación en ese sentido puede ocurrir en cualquier clase de juego, independientemente de que haya sido creado para el ocio, la educación, el arte o con fines terapéuticos. No obstante, estamos especialmente interesados en la creación de experiencias que posibiliten transformaciones en mayor medida, que faciliten la transmisión del conocimiento (Illeris, 2009) y la integración de los juegos en nuestra vida diaria (Bowman y Hugaas, 2019, 2021). Es desde el entendimiento del potencial de los juegos de rol desde donde creamos escenarios para colaboraciones de investigación interdisciplinar para el Centro de Investigación Integrada de la Cultura y de la Sociedad, de la Universidad de Uppsala (CIRCUS, por sus siglas en inglés, 2022).

E L «CIRCUS» LLEGA A LA CIUDAD:

LOS JUEGOS DE ROL COMO PRÁCTICA VITAL

Cuando Claes-Fredrik Helgesson se aproximó a la Iniciativa de Juego Transformador para una potencial colaboración, trajo algunas colecciones de tarjetas ideadas por la plantilla de CIRCUS para ser utilizadas como iniciadoras de conversaciones en una fiesta virtual interdisciplinar en el jardín, durante la pandemia. Dichas tarjetas contienen «estereotipos profesionales» sobre la tipología de investigadores que uno puede encontrar en colaboraciones interdisciplinarias, como puede ser el académico rebelde, el intelectual público, el académico clásico, etc. Aunque estas tarjetas fueron concebidas para temas de conversación lúdica, nos recordaron inmediatamente a los personajes de los juegos de rol, que frecuentemente son creados con pasados concretos, relaciones, objetivos, miedos, etc.

Después de mucho debate, acordamos componer cinco escenarios de juegos de rol con el objeto de ayudar a los investigadores a explorar la complejidad de la colaboración interdisciplinar en varias fases del proyecto. Los estereotipos se convierten en personajes con perspectivas disciplinarias específicas, por ejemplo, el investigador principal con la gran idea que quiere presentar a los demás, el artista profesional, el científico social, el tecnófilo, el científico de la salud y el administrador. Aunque los participantes tienen algunas opciones respecto a cómo deciden interpretar estos personajes, por ejemplo, las especialidades académicas, a cada uno de los personajes se les proporcionan motivaciones, objetivos, necesidades y miedos que rigen su participación en el grupo. Por lo tanto, nuestros escenarios no solo se centran en el reto de operar desde diferentes paradigmas, sino también en las dinámicas interpersonales dentro de un grupo con diversos orígenes. Mientras nos implicamos en nuestras propuestas de subvenciones interdisciplinarias y en otros proyectos, nos basamos en nuestra propia experiencia actual como medio para intentar comprender los sistemas sociales, logísticos y estructurales que sustentan estas interacciones. Lo que surgió fueron escenarios concebidos específicamente para investigadores profesionales, que esperamos que les proporcionen suficiente contenido reconocible para ser jugado, y que será suficientemente evocador para promover el sangrado como una fuerza positiva para la transformación, pero que no sean similares a sus propias identidades, de manera que no dispongan de

una coartada suficiente. Sobre la base de nuestras pruebas del juego en los talleres de CIRCUS y en los Cursos de Verano de 2022 y 2024, los resultados de estos escenarios para esta población en particular son prometedores.

Decidimos centrarnos en diferentes fases del proceso de colaboración. Frecuentemente, los colaboradores de la investigación se transforman en figuras centrales en las vidas de cada uno, especialmente durante la solicitud de fondos y a lo largo del tiempo, a medida que el proyecto madura. Como tal, las reuniones de investigación se trataron de forma similar a citas, ya que los colaboradores pretenden establecer relaciones profesionales a largo plazo: el tono de la primera reunión será muy diferente del de una reunión previa a una fecha límite estresante. Con la guía de Claes-Fredrik, Ingrid Berg, y de Maria Pananaki, de CIRCUS, establecimos cinco escenarios que pudieran ser relevantes para los investigadores de carrera:

1) BASE COMÚN: un escenario establecido durante la primera reunión de un grupo de investigadores de diferentes posiciones y con distintos antecedentes. Estos investigadores tratan de determinar si están interesados en trabajar juntos en favor de un proyecto común de investigación, estableciendo si la agenda de cada investigador encaja en la presentación y evaluando cuán positiva creen que puede ser la colaboración con las diferentes personalidades del grupo. Este escenario se centra en las habilidades de comunicación y de colaboración, así como en abordar las emociones y necesidades incluidas en el proceso de toma de decisiones.

2) LA FECHA LÍMITE: un escenario establecido durante el proceso de desarrollo de la propuesta de investigación. El grupo de académicos trata de revisar sus propuestas sobre la base de los intereses de cada uno y de las agendas de investigación, después de escuchar numerosos comentarios de sus colegas. En la medida en que las individualidades tienen diferentes necesidades y perspectivas que chocan entre sí, surgen conflictos en el grupo. Estos conflictos han de ser abordados o la propuesta no cumplirá la fecha límite. Este escenario utiliza prácticas de transformación de conflictos (Lederach, 2014; Khosropour, Gullick, y Taraghi, 2022) y de comunicación no violenta (Rosenberg, 2015) para ayudar a los investigadores a abordar las necesidades de todos, en un grupo más pacífico y efectivo.

3) LA SESIÓN DE PRESENTACIÓN: un escenario establecido durante un taller de propuestas y la subsiguiente sesión de presentación. Los investigadores crean de forma colaborativa un breve resumen de la investigación basado en sus intereses y métodos establecidos. A continuación, los investigadores realizan un breve discurso explicando la investigación a financiadores, detallando cómo cada una de sus habilidades es esencial para el conjunto del proyecto. El objetivo de este taller es practicar la síntesis de diferentes estilos de redacción y lenguaje disciplinario en una propuesta coherente, así como la práctica de la persuasión escrita y verbal, aprovechando las habilidades argumentativas de todos los integrantes del grupo, para crear una propuesta eficaz e intrigante.

4) EL COMITÉ: un escenario establecido durante el proceso de desarrollo de la propuesta de investigación. Los jugadores interpretan los roles de diferentes miembros en el comité de un ente genérico de financiación sueco, con una cantidad limitada de recursos a distribuir entre los proyectos. Los financiadores tienen orígenes, áreas de especialización e intereses creados muy diferentes, y debaten los méritos relativos de un proyecto específico sobre la base de

sus propias perspectivas. Los objetivos de este escenario se centran en la colaboración y la evaluación, enseñando a los investigadores a experimentar mediante la asunción de las perspectivas de los financiadores situados en la parte opuesta del proceso.

5) EL PREACUERDO DE COLABORACIÓN: basado en el trabajo de Lyall et al. (2011), este escenario se establece durante la fase de compilación de la investigación, fase en la que los académicos del proyecto escriben los resultados para una conferencia interdisciplinar. Los investigadores disponen de algún análisis de datos preliminares de su estudio. Cada uno tiene diferentes perspectivas acerca de cómo proceder con la investigación, basadas en sus propios objetivos y en las necesidades de sus departamentos y disciplinas. Los investigadores revisan cuestiones específicas del preacuerdo (Lyall et al., 2011), incluyendo cuántos datos dar a conocer, qué lugares seleccionar para presentar el trabajo y los acuerdos relativos a la autoría. Los objetivos de este escenario son la práctica de la colaboración multidisciplinaria, la gestión de conflictos (Cahn y Abigail, 2014), el establecimiento de acuerdos compartidos y la elaboración de estrategias para las publicaciones académicas.

La duración de estos escenarios oscila entre dos y tres horas y media, incluyendo talleres, creación de personajes, práctica del juego y evaluación. Los talleres están concebidos para ayudar a los participantes a familiarizarse con el juego, a ganarse la confianza de otros participantes y para aprender a comprometerse en un proceso paso a paso, lo que es especialmente importante en el caso de los principiantes. La etapa final de evaluación estructurada es crucial para el juego de rol educativo, ya que guía a los jugadores hacia conclusiones y conexiones importantes con contextos más amplios en relación con los objetivos de aprendizaje del escenario. Así, la fase del juego puede ser realmente corta en comparación con las fases de preparación y de reincorporación. El juego de rol actúa como trampolín desde el cual realizar conexiones, tener momentos de revelación y extraer importantes perspectivas.

Al contrario que muchos escenarios de juegos de rol con fines profesionales, que frecuentemente se centran exclusivamente en la posición y los intereses de los personajes, nuestros escenarios también introducen en los personajes necesidades, sentimientos, objetivos y antecedentes, etc., más profundos. No obstante, se mantiene la brevedad en la descripción de los personajes con el objeto de que sean accesibles para los nuevos jugadores y no los abruman con nueva información. El equilibrio justo en la creación de este tipo de escenarios incluye facilitar la información suficiente para que los participantes puedan jugar, independientemente de su identificación personal con la descripción de los personajes.

LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

La filosofía subyacente en la utilización de los juegos de rol como herramienta de formación no es solo que *la práctica hace al maestro*, sino que *la práctica construye competencia*. Para un nuevo equipo, es importante la discusión prematura de los roles y expectativas de cada uno. Por esta razón, integramos partes del preacuerdo de colaboración mencionado, que constituye una herramienta para ayudar a los colaboradores a perfeccionar las habilidades interpersonales o la colaboración interdisciplinar. No obstante, uno no puede aprender a colaborar simplemente mediante la lectura de artículos académicos o teorías relativas al tema. Los juegos de rol proporcionan oportunidades para el *ensayo del comportamiento*: probar diferentes

comportamientos que pueden resultar incómodos en un principio, pero que con la práctica pueden resultar más naturales a lo largo del tiempo. Por lo tanto, estos juegos se diseñaron para proporcionar a los jugadores un entorno de bajo riesgo en el que practicar simultáneamente una variedad de diferentes habilidades: autoapoyo, persuasión, regulación emocional, negociación pacífica, síntesis de agendas de investigación diferenciadas, etc.

En algunos casos, a los participantes se les proporciona herramientas específicas para la práctica, mientras que en otros, los conflictos tienen como objetivo la escalada en ausencia de una solución a la vista que los alivie. La idea aquí es que la puesta a disposición de herramientas solo puede ayudar a una persona al entrenamiento de habilidades hasta cierto punto: también ha de practicar el uso de las herramientas en situaciones de intensa activación emocional y de estrés, incluso bajo limitaciones ficticias. Por ejemplo, en *la fecha límite*, integramos en los escenarios principios de la Academia de Transformación de Conflictos de la Universidad de la Comunidad de Austin (Taraghi, Bowman, y Khosropour 2022), en los que Bowman y Hugaas también participan como formadores y creadores de juegos de rol, incluyendo un guion para «I-Statements» (declaraciones en primera persona), de forma similar a las utilizadas en la comunicación no violenta (Rosenberg, 2015). Se informó a CIRCUS acerca de los aspectos del trabajo interdisciplinario orientados al equipo discutidos en Lyall et al. (2011), que hacen hincapié en las cuestiones clave comunes en los grupos de investigación, con el fin de evitar futuros malentendidos y desacuerdos que pudieran provocar la ruptura de un equipo. No obstante, algunos escenarios no disponían de ese tipo de herramientas y en cada escenario se animaba a los participantes a dejar escalar los conflictos más que a tratar de «resolverlos» de forma «correcta» desde el principio. Esta instrucción exonera a los participantes de tener que «hacerlo correctamente», y en su lugar, les permite explorar la complejidad de la interacción humana presente en esos grupos, incluyendo aspectos dolorosos de difícil resolución.

En nuestra visión, el procesamiento emocional e intelectual es esencial para facilitar la transferencia y la integración (Bowman y Hugaas, 2019, 2021; Westborg, 2022). Así, cada uno de nuestros escenarios incluye preguntas de evaluación para que sean procesadas por los jugadores. También recomendamos disponer de un cuestionario específico para comentarios, que será enviado a los participantes transcurridos unos días después de estos ejercicios, con el objeto de proporcionar espacio para que surjan nuevas perspectivas y se oigan las críticas al juego. No obstante, la evaluación y los comentarios han de seguir siendo procesos separados; el primero se centra en la relación de los jugadores con su propia experiencia y las conclusiones que se pueden extraer, mientras que el segundo se centra en la logística del propio juego o taller. Si no se separan en diferentes fases, un proceso puede distraer del otro. La parte más crucial es la evaluación, aunque las actividades de seguimiento pueden adoptar muchas formas, incluyendo el diario, discusiones informales, etc. (Bowman y Hugaas, 2019).

E L SIGNIFICADO DEL JUEGO SOMÁTICO

Los rigores de la «disciplina» pueden llevar a la excelencia en un enfoque específico y limitado de la investigación, pero en detrimento del ámbito académico como un todo en el que prosperar. No obstante, podemos humanizar el proceso académico reconociendo la totalidad del ser como parte de nuestra contribución a la sociedad, no solo la calidad de nuestro pensamiento o voluntad de contribución en formas preestablecidas, especialmente en el caso de los académicos. Reducir las capacidades académicas a un conjunto específico de

parámetros lleva a un enriquecimiento dentro de ese paradigma, pero empobrece el pensamiento acerca de temáticas fuera de su ámbito. Este empobrecimiento se refiere no solo al intelecto de los académicos, sino también a sus experiencias dentro de su ser holístico. La priorización del rigor intelectual dentro de los paradigmas académicos estrictos atrofia otros medios de conocimiento dentro de uno mismo, incluyendo las dimensiones emocionales, intuitivas, de interrelaciones, ecológicas e incluso espirituales. Como tal, el cuerpo del erudito se convierte en poco más que un receptáculo para su intelecto, disciplinado hasta la sumisión por las exigencias de la cultura académica dentro de la cual han sido formados. En el mejor de los casos, las emociones del erudito se convierten en una molestia, y en el peor, en un lastre. Las relaciones con otros quedan confinadas a los beneficios que puedan aportar al proyecto académico de uno mismo, a las propuestas de subvenciones y a añadir unas líneas a su *curriculum vitae*. Estos problemas se ven agravados por las demandas de capital, especialmente cuando el trabajo de uno se equipara con la mercantilización en forma de atracción de financiación o acumulación de citas. Al igual que muchas otras facetas de la experiencia humana en el Occidente contemporáneo, nuestro valor se define y establece a partir de números obtenidos con algunas ecuaciones complejas mediante las cuales nuestro rendimiento intelectual puede ser reducido a una clasificación de viabilidad financiera.

No podemos modificar el contexto en que está estructurado el ámbito académico, al menos sin una reforma importante de un sistema que es claramente beneficioso para individuos suficientemente afortunados. Podemos ampliar el alcance de nuestro entendimiento para ser más abiertos y curiosos respecto a nuevas ideas, las que quedan fuera del ámbito de nuestra disciplina. Podemos aprender a entrelazar el conocimiento desde una pluralidad de perspectivas, teniendo también en cuenta la dimensión humana que afecta a este gran trabajo: emociones, necesidades, objetivos, presiones y otros factores que influyen en nuestra propia manera de estar en el mundo, así como a partir de la experiencia de grupos locales, regionales, nacionales y globales de mayor dimensión. Los juegos de rol representan una de las muchas herramientas que podemos utilizar para ayudar a explorar estas complejidades de una manera que reafirme el valor de la vida del individuo, creando vínculos comunitarios entre los miembros del grupo, todo ello trabajando bajo estas exigentes limitaciones.

CONCLUSIÓN

En este capítulo, hemos presentado una visión más bien sombría del ámbito académico, tal como es, teorizando sobre las dificultades inherentes a las paradojas del trabajo interdisciplinario dentro de estructuras académicas establecidas. A continuación, tratamos la manera en la que los juegos, especialmente los juegos de rol, pueden facilitar que los individuos adopten nuevas perspectivas, esperemos que desarrollando una mayor empatía con ellos mismos, pero también con otros, especialmente respecto a personas de varios ámbitos marginalizados (Leonard, Janjetovic y Usman, 2021), también dentro del ámbito académico, e incluso a través del proceso de sangrado (Pöllänen y Arjoranta 2021). Finalmente, describimos cinco escenarios que designamos con el propósito específico de promover una colaboración en la investigación interdisciplinar y, por tanto, materializando esta teoría en la práctica. Esperamos que esta introducción a los escenarios proporcione una perspectiva de los propósitos detrás de nuestra creación, así como el potencial contenido en su interior, como herramienta para la exploración de la vasta complejidad de la interacción humana en este contexto.

Sarah Lynne Bowman y Josefin Westborg

Facilitando escenarios de juegos de rol para impactos educativos

En la medida en que pasamos del abstracto a lo más concreto, es necesario trasladar alguna instrucción desde estos conceptos teóricos e hipotéticos a la práctica. Por lo tanto, este texto tratará sobre la importancia del rol del facilitador en el direccionamiento de los juegos de rol educativos hacia un juego profundo, unas perspectivas poderosas, así como hacia cualquier objetivo de aprendizaje previsto. El presente texto tratará lo siguiente:

1. Una introducción a los juegos de rol como rituales facilitadores; 2. Una discusión del rol del facilitador como guía en los juegos con impactos transformadores; 3. Consejos generales acerca de cómo facilitar un escenario de *juego sin reglas*, el tipo de juego de rol desde el que obtenemos la mayor parte de nuestra inspiración y práctica; y 4. Información acerca de la facilitación de escenarios específicos de este volumen.

FACILITACIÓN, JUEGOS Y RITUALES

El objetivo del facilitador en los escenarios de los juegos de rol consiste en guiar a los participantes a través de los ejercicios, contribuyendo a que se sientan suficientemente seguros como para asumir riesgos, jugar y aprender.

Cuando los juegos se realizan en entornos profesionales, como puede ser entre colegas en la universidad, los participantes pueden sentir que hay mucho en juego. Pueden querer salvar la cara, tener miedo de «cometer un error», parecer incapaces, arruinar la experiencia de otros o ser demasiado vulnerables.

No obstante, si el facilitador es capaz de crear un ambiente en el que se sientan suficientemente apoyados (Winnicott 1960), el grupo puede convertirse en un *marco de transformación* (Bowman y Hugaas, 2021; Bowman y Baird, 2022) en el que los jugadores pueden practicar diferentes identidades, comportamientos y relaciones dinámicas. También pueden aprender habilidades clave, como comunicación, colaboración y transformación de conflictos. El acto de jugar puede favorecer el acercamiento entre colegas, ya que mediante el rol se pueden explorar estados cognitivos y profundidades emocionales que, de otra manera, serían difíciles de alcanzar, especialmente en entornos profesionales.

En nuestra experiencia realizando estos juegos de rol en talleres para CIRCUS, los investigadores fueron capaces de implicarse en metarreflexiones (Levin, 2020; 2022) en un entorno grupal, en la medida en que les permitía experimentar dos capas de identidad al mismo tiempo: la persona que juega y el personaje experimentando la escena que se desarrolla. Este espacio productivo puede dar como resultado poderosas perspectivas, especialmente cuando se acompaña de una exhaustiva evaluación emocional y educativa (Westborg, 2022), por ejemplo, procesando las experiencias afectivas con el grupo y realizando simultáneamente conexiones entre los acontecimientos en el escenario y los objetivos de aprendizaje previstos.

Desde esta perspectiva, hay tres fases principales del juego que son importantes y hay que subrayar: antes, durante y después. Aunque pueda parecer obvio, los aspectos prácticos de facilitar el juego de rol pueden volverse realmente complejos. En esencia, los juegos de rol representados son rituales (Bowman 2010; Beltrán 2012) en los que los jugadores experimentan:

1) UNA FASE DE PREPARACIÓN, en la que los jugadores se implican en prácticas que les preparan para desempeñar otro rol en un entorno ficticio. Esta fase marca la separación entre la vida diaria y la celebración del ritual (Turner, 1995).

Para los propósitos de estos escenarios, la fase de preparación se realiza la mayoría de las veces en forma de taller que los facilitadores organizan para el grupo, proporcionando a los jugadores las herramientas necesarias para sentirse seguros y atreverse a implicarse en un comportamiento lúdico en un entorno profesional.

2) UNA FASE LIMINAL, en la que los jugadores abandonan sus roles sociales previos y materializan los nuevos, cruzando el umbral que va desde la realidad al juego de ficción. Cruzan un umbral conceptual y se introducen en una *liminalidad*: un «estado de transición» (Turner, 1995) en el que son capaces de encarnar diferentes comportamientos sociales mediante una *coartada* o juego (Montola, 2010; Deterling, 2017). En los estudios sobre juegos, este concepto se denomina *el círculo mágico* (Huizinga, 1958; Salen y Zimmerman, 2003), dentro del cual los participantes acuerdan diferentes reglas sociales en un contrato social acordado sobre el juego.

Para el propósito de la presente publicación, la fase liminal se inicia al comienzo del juego y finaliza cuando se completan las escenas, por ejemplo, la escena del juego (*gameplay*).

3) UNA FASE DE RETORNO, en la que los participantes abandonan los roles y los comportamientos del ritual y regresan a su vida diaria, *reincorporándose* al tejido social e integrando las lecciones del ritual.

Para el propósito de esta publicación, la fase de retorno está señalizada mediante *desconexión del personaje, evaluación y transición a la vida diaria* (Bowman y Hugaas, 2019).

Los rituales funcionan mejor cuando son guiados por un facilitador y se comparten como experiencia colectiva en un entorno grupal, lo que refuerza el sentimiento de comunidad (Turner, 1969) o interconectividad dentro de la comunidad.

Estas etapas pueden parecer desalentadoras para facilitadores primerizos o poco experimentados, pero te animamos a que no te preocupes: los humanos somos máquinas de crear rituales.

Tu trabajo consiste en dotar a los jugadores de las herramientas necesarias para el éxito, guiarlos a través de estas fases, proporcionarles la seguridad suficiente para animarlos a salir de su zona de confort, y lo más importante, motivarlos. En el caso ideal, habrán aprendido sobre ellos mismos, sobre otros, y en el camino, del proceso de colaboración en la investigación.

Simplemente, sigue las fases, confía en ti mismo y cree en tus participantes. Frecuentemente, nos sorprende lo poco que les cuesta a los adultos recordar cómo jugar, transformarse, cambiar y expresarse. Tu trabajo consiste en darles el permiso para hacerlo.

FACILITANDO LOS JUEGOS DE ROL TRANSFORMADORES

Los escenarios de juegos de rol que hemos diseñado provienen de una tradición llamada *juego sin reglas* (*freeform*), (Westerling y Hultman, 2019). Aunque el término «juego sin reglas» ha sido utilizado por muchas comunidades de juegos de rol, nosotros utilizamos el término para indicar una tradición de diseño originaria de los países nórdicos y desarrollada posteriormente en los Estados Unidos y en otros muchos lugares (Stark, 2012; Stark, 2016). Consideramos al *juego sin reglas* un tipo de juego de rol en vivo (*larp*), en el que los jugadores representan físicamente los movimientos de sus personajes. No obstante, al contrario que muchos *larp*, la libertad no necesita escenario, vestuario o un entorno realista. Se puede jugar alrededor de una mesa, sin demasiada representación física, o se puede interpretar de una forma más encarnada. Nuestros escenarios son «*larp* de reunión», pero no necesariamente son representados exactamente como en la realidad; puedes participar en el juego de rol a través de Zoom, emulando que estás sentado alrededor de una mesa, compartiendo ideas, con un reducido impacto sobre la capacidad de práctica del juego.

Las acciones en los juegos libres no se corresponden necesariamente con acontecimientos reales. De forma similar al teatro de improvisación, una persona puede acercar su mano a la oreja y simular que está hablando por teléfono. Por lo tanto, el *juego sin reglas* no requiere una preparación exhaustiva en lo que respecta al facilitador o a los jugadores, en comparación con otros escenarios de juego de rol complejos. Como facilitador, te prepararás para el ritual: leerás detalladamente el escenario, te familiarizarás con las diferentes etapas y recopilarás el material necesario para el juego, por ejemplo material impreso y bolígrafos. No obstante, no es necesario que memorices el escenario o que diseñes las fases del juego: ya lo hemos hecho nosotros. Simplemente, lee el guion, indica las partes que han de ser leídas en voz alta y asegúrate de seguir minuciosamente las instrucciones de cada fase.

Respecto al tono, estos escenarios están concebidos para ser jugados de forma seria y realista, con el objeto de emular situaciones que pueden ser lo suficientemente familiares para los participantes para que las encuentren identificables, pero lo suficientemente diferentes como para que no se parezcan excesivamente a su vida cotidiana. Dicho esto, estos puntos de identificación pueden conducir a una experiencia llamada «sangrado» (*bleed*), en la que los pensamientos, sentimientos, estructuras ideológicas, dinámicas relacionales y estados físicos pueden transmitirse del jugador al personaje, y viceversa (Montola, 2010; Bowman, 2013; Hugaas, 2019). En algunos casos, si la experiencia del juego es suficientemente transformadora, se puede experimentar un sangrado del ego en el que aspectos de la personalidad se reflejan en su identidad cotidiana (Beltrán, 2012). El sangrado es un estado neutro que no es ni positivo ni negativo, aunque se puede experimentar de las dos maneras, dependiendo de cómo actúe el individuo o el grupo a la hora de procesarlo (Bowman, 2013). Los facilitadores y los jugadores también pueden conducir (*steer*)

(Montola, Stenros, y Saitta, 2015) hacia una experiencia de sangrado con el objeto de maximizar el potencial de ocurrencia de los impactos transformadores (Bowman and Hugaas, 2021).

En este caso, estás guiando a los jugadores a través de una experiencia que pueden considerar identificable con el objeto de implicar tanto sus emociones como su intelecto. Mediante la salida momentánea del «nosotros» e implicándonos en la adopción de una perspectiva, los jugadores pueden desarrollar empatía de cara a ellos mismos y a los demás (Leonard, Janjetovic, y Usman, 2021). Así, aunque los participantes en estos escenarios pueden interpretar personajes con unos antecedentes ajenos a su propia experiencia, están interpretándolos dentro de un tipo de situación familiar, que incluye conflictos, agendas competitivas, diferentes objetivos y miedos profundamente enraizados.

Explorando y procesando este tipo de experiencias ficticias en el «continente» relativamente seguro del grupo, los jugadores pueden dejar a un lado sus propios miedos y preocupaciones y permitir a su personaje comportarse de forma diferente e incluso, algunas veces, fracasar de una forma que resulta instructiva. Por lo tanto, con el objeto de maximizar los impactos, estos escenarios han de ser facilitados con objetivos claros comunicados a los jugadores, con un proceso transparente y mediante ejercicios de reflexión posteriores al juego, denominados evaluaciones. Una reflexión orientada puede ayudar a los jugadores a extraer conclusiones que podrán integrar en su vida cotidiana (Bowman y Hugaas, 2021) lo que, esperamos, mejorará la práctica de la colaboración en investigaciones interdisciplinares y de las relaciones.

FACILITANDO ESCENARIOS DE JUEGOS SIN REGLAS

En la práctica, además de las escenas, los escenarios suelen incluir:

- 1) UNA FASE DE PREPARACIÓN, en la que el facilitador recopila el material necesario y establece el espacio de juego;
- 2) UNA FASE PREVIA AL JUEGO, en la que el facilitador da un informe introductorio (*briefing*) y los jugadores practican las partes relevantes. El reporte incluye las instrucciones a los jugadores acerca de los objetivos del juego, los entornos, los temas y todas las *mecánicas de seguridad* (Koljonen, 2020) o *metatécnicas* (Westerling y Hultman, 2019) que pudieran incluirse en la dinámica de juego.

Las mecánicas de seguridad son las formas que tienen los jugadores de indicar sus necesidades durante el juego, por ejemplo, métodos para cortar o pausar una escena, cómo retirarse de una escena (*opt-out*), indicando que lo que está diciendo está fuera del juego (es decir, no está ocurriendo en la ficción), etc.

Las *metatécnicas* son maneras de mejorar la ficción, por ejemplo, con *monólogos* sobre los pensamientos internos y privados del personaje, con el objeto de que todos puedan profundizar en la escena, y para facilitar pistas con las que otros quieran improvisar posteriormente.

- 3) LA EVALUACIÓN ESTRUCTURADA, en la que el facilitador guía a los jugadores a través de las etapas del procesamiento emocional, intelectual o educacional (Westborg, 2022).

Por lo tanto, el *juego sin reglas* se asemeja en gran medida a dirigir una película: los resultados son mejores cuando el facilitador no tiene miedo de llevar a cabo un corte en la cúspide del drama o de orientarse hacia una mayor intensidad y profundidad. Para los jugadores, el objetivo de estos escenarios no siempre es «hacerlo bien» y comportarse como el miembro modélico del equipo. En realidad, permitir la escalada de los conflictos y alcanzar el punto culminante puede ser importante para explorar la complejidad emocional e intelectual que subyace en nuestras interacciones con otros, especialmente en un entorno intelectual de alta competitividad como es el académico. Así, incluso cuando los escenarios puedan parecer no realistas en cuanto a cómo se desenvuelve una reunión de colaboración típica, la tensión aumenta con el objeto de desentrañar estas complejidades y sentirlas en su totalidad. En el caso ideal, el facilitador guiará a los jugadores para que extraigan conclusiones después del juego, con el objeto de ayudarles a comprender mejor el comportamiento humano y los matices de las dinámicas de grupo.

Los juegos de rol permiten a los jugadores ejercer una excepcional influencia sobre la narrativa, esto es, las decisiones que puede adoptar un jugador impactan de forma dramática en lo que surge durante la escena. Desde esta perspectiva, el jugador puede acabar tomando decisiones como su personaje, alejándose del guion. Como facilitador, tu trabajo consiste en utilizar tu intuición para permitir a los jugadores explorar qué es más vital para sus personajes en ese momento, asegurando también que se alcancen los objetivos de aprendizaje, ya que estos juegos están concebidos como juegos educativos. Por lo tanto, puede ser totalmente adecuado permitir a los jugadores escalar el conflicto hasta que uno de ellos se marche definitivamente, enfadado, más que encontrar una solución común y completar la tarea en cuestión. De hecho, esta secuencia de eventos ocurrió en uno de nuestros test del juego en CIRCUS. Encontrar el equilibrio adecuado entre permitir a los jugadores adoptar decisiones significativas a través del juego emergente (Torner, 2018) y guiar al grupo hacia los objetivos de aprendizaje forma parte del reto, y también es una forma de arte a la que se enfrenta la tarea del facilitador (Bowman, 2017).

Asimismo, si una escena parece desarrollarse lentamente o empieza a apagarse, en tu condición de facilitador puedes empujar a los jugadores hacia un juego más centrado e intenso. Por ejemplo, si un personaje permanece sentado y en silencio mientras otros hablan acerca de él, el facilitador puede realizar una «pausa» y solicitar al personaje que haga «monólogo». Esta metatécnica permite al jugador irrumpir en la escena, incluso si él y su personaje consideran este comportamiento rudo. Sin que tenga ninguna consecuencia para el juego, puede, por ejemplo, verbalizar sus pensamientos internos, «Estoy muy ansioso en esta reunión. ¿Y si se dan cuenta de que sé tan poco sobre este tema?» A continuación, el facilitador inicia de nuevo la escena. Posteriormente, los jugadores pueden orientar sus personajes para amplificar los pensamientos de ese personaje mediante las acciones de sus propios personajes, por ejemplo, haciendo gestos al personaje en cuestión y preguntando «Tu grado de conocimiento es vital para el éxito de este proyecto. ¿Cómo te ves tú mismo abordando este tema?»

De forma alternativa, el facilitador puede hacer un llamamiento a la realización de monólogos por otros miembros del grupo, que pueden compartir sentimientos similares, revelando las inseguridades que muchos académicos sienten en estas situaciones. Si estás interpretando un personaje de facilitador, como es el de administrador, puedes optar por orientar la dirección del juego a través de tu propio juego de improvisación, diciendo algo como «sé que estas subvenciones pueden resultar intimidatorias, pero tenemos que acordar una solución pronto...», con el objeto de aumentar el drama. Recuerda: también eres un jugador, pero trata de guiar a los jugadores de forma que sean activos en la escena, más que ocupar mucho espacio. Sea mediante

metatécnicas o mediante tu propio juego de rol, tu tarea consiste en poner en el punto de mira cada uno de los personajes y darles la oportunidad de participar de forma más intensa.

En este punto de la escena, puedes decir «¡Corte!», aunque la escena no haya sido resuelta en su narrativa. Frecuentemente, en la facilitación *sin reglas*, un corte en la cúspide de la escalada puede provocar el máximo grado de implicación sostenida. En este caso, realizar un corte, incluso aunque los personajes no hayan resuelto pacíficamente sus problemas, puede conducir a los jugadores a ser conscientes de lo que no deben hacer o por qué los grupos pueden fracasar. En este caso, la información obtenida a partir de los temores subyacentes al conflicto podría ser más importante para los objetivos de aprendizaje que la práctica de una colaboración exitosa.

No obstante, si el escenario consiste en la práctica de una habilidad concreta, como las afirmaciones en primera persona en la comunicación no violenta (Rosenberg, 2015), has de permitir la escalada de la tensión hasta su punto álgido, y a continuación orientarte a probar la herramienta más vulnerable y colaborativa. Este proceso permite a los jugadores observar cómo un conflicto puede transformarse en oportunidades de crecimiento, de una manera encarnada, que puede resultar instructiva para sus futuras interacciones.

Por lo tanto, una facilitación exitosa requiere mantenerse en sintonía con el grupo, proporcionando a los jugadores la oportunidad de incorporarse mediante una acción precisa e incisiva, y orientarse hacia una intensidad y perspectiva de mayor profundidad. Llegar a ser un facilitador altamente cualificado en el *juego sin reglas* puede requerir mucha práctica. No obstante, de nuevo, confía en ti y en tu intuición. Tómate la licencia de no ser perfecto. Confía en el agradecimiento del grupo por tu dirección, independientemente de los obstáculos en el camino. ¡Y procura divertirte!

FACILITANDO LOS ESCENARIOS EN ESTE VOLUMEN

Los escenarios están concebidos para ser separados en forma de juegos independientes, aunque trabajan con tipos de personajes, escenarios y temas similares. Pueden ser jugados en cualquier orden, pero hemos creado una secuencia que puede servir como punto de partida. Puedes jugar los cinco escenarios o seleccionar escenarios específicos que encajen con tu propósito. Si estás ejecutando por primera vez uno de estos escenarios o si los participantes son nuevos en los juegos de rol, recomendamos agregar esta sección al inicio del escenario:

¿QUÉ ES «LARP»? ¿POR QUÉ HACEMOS ESTO? (10 MINUTOS):

Aquí, el facilitador explica qué es larp y por qué estamos utilizando este método.

¿Qué es larp?

(Léase en voz alta) Larp (siglas en inglés de juego de rol en vivo), es una experiencia de creación compartida en la que creamos entre todos una historia, en un período de tiempo limitado, mediante una ludicidad emergente. Todos los participantes interpretan un rol, un personaje ficticio (es decir, no estás actuando como si fueras tú mismo, sino como otra persona), y lo hacen de una manera encarnada. La historia se crea improvisando a partir del personaje y sumergiéndose en una realidad ficticia. A veces se describe el larp como teatro de improvisación, pero sin público. (/Léase en voz alta)

¿Por qué hacemos esto?

(Léase en voz alta) Los escenarios de los juegos de rol han sido utilizados con propósitos

educativos desde hace siglos, quizás desde hace milenios. Podrás recordar haber practicado en tu infancia roles y habilidades sociales a través de juegos. La práctica del larp por parte de adultos es una versión avanzada de ese tipo de juego. Los juegos de rol pueden ayudar a los jugadores a adoptar perspectivas; a crear conexiones significativas entre el conocimiento y las experiencias personales relevantes; a ver las causas y los efectos de las acciones propias; y más habilidades. Es una herramienta didáctica multimodal útil, en la que los participantes tienen una gran capacidad de tomar decisiones importantes y pueden tener una experiencia de aprendizaje encarnada.

Frecuentemente, larp tiene una especial efectividad a la hora de sacar a la luz problemas dentro de una dinámica o de un sistema. No siempre se trata de la resolución de problemas. Debido a que disponemos de poco tiempo juntos, utilizaremos larp como catalizador para revelar las dinámicas que puedan surgir en los equipos de investigación interdisciplinar. Aunque practicaremos soluciones en algunos de los escenarios, lo más importante es dejar escalar los conflictos, de manera que podamos entenderlos mejor y discutir posteriormente estas dinámicas. (/Léase en voz alta)

Todos los escenarios se han escrito siguiendo la misma estructura básica, que esperamos que te ayude a ti y a tus jugadores a reconocer el formato básico si se juegan múltiples juegos de este volumen.

LOS PERSONAJES: Cada escenario se refiere a un nuevo grupo de personajes. No va a interpretar el mismo personaje en otro juego, incluso cuando los dos personajes tengan el mismo nombre, por ejemplo, el «tecnófilo».

Puedes animar a los participantes a tratar de interpretar diferentes tipos de personajes con el objeto de explorar los temas desde ángulos diferentes. Como alternativa, pueden interpretar el mismo tipo básico de personaje, como el de «científico social», en dinámicas sociales diferentes y en diferentes fases del proceso de investigación, lo que puede resultar interesante de explorar.

TAMAÑO DEL GRUPO: nuestros escenarios han sido creados para ser interpretados, bien en pequeños grupos de 3 a 5 jugadores, o en un grupo mayor que puede ser dividido en una serie de grupos menores de 3 a 5 jugadores con el objeto de jugar y participar en algunos de los talleres y evaluaciones. Uno de los escenarios, la sesión de presentación, está concebida específicamente para ser jugada en un grupo grande, ya que incluye momentos en los que los grupos interactúan entre sí.

La posición de salida predeterminada de estos escenarios es iniciar la fase previa al juego, estando presentes todos los integrantes del grupo grande. Si estás jugando solo con un grupo pequeño, no necesitas los subgrupos. En lugar de evaluaciones en pequeños grupos para comenzar, y a continuación completar el grupo grande, puedes mantener a todos juntos y realizar todas las preguntas durante la sesión de evaluación.

FACILITADORES: todos nuestros escenarios están concebidos para un facilitador por cada grupo pequeño. Si eres un facilitador experimentado, puedes estar en condiciones de facilitar más de un grupo cada vez, pero necesitarás realizar algunos ajustes al diseño del juego.

TIEMPOS: todos los tiempos que indicamos son estimados. Una sesión de juego puede durar más o menos tiempo dependiendo del grupo. Si has facilitado muchos de los escenarios para el mismo grupo, tus talleres pueden ser cada vez más cortos, ya que durante las sesiones previas habrás explicado los conceptos básicos.

JUEGO ONLINE VERSUS PRESENCIAL: todos nuestros escenarios se pueden jugar online o presencialmente. Independientemente de la modalidad por la que optes, has de ajustar el escenario para que encaje. Hemos proporcionado algunas indicaciones acerca de cómo abordar este proceso en los escenarios. No obstante, recomendamos que primeramente leas detenidamente el escenario y pienses detalladamente cómo vas a plantear la facilitación sobre la base de sus condiciones de juego.

LÉASE EN VOZ ALTA: los escenarios incluyen partes con instrucciones que han de ser leídas en voz alta a los participantes. Están marcadas, de manera que empiezan con (Léase en voz alta) y terminan con (/Léase en voz alta). Todo lo incluido entre medias ha de ser leído al grupo, mientras que otras instrucciones de facilitación están dirigidas a ti como facilitador.

¡ÁNIMO!: te deseamos mucha suerte en tu tarea de facilitador y esperamos que tus jugadores disfruten de una experiencia educativa enriquecedora y creadora de vínculos.

Los escenarios

1. La base común (p. 27)
3. La fecha límite (p. 39)
4. El comité (p. 56)
5. El preacuerdo (p. 66)

Sobre los escenarios

Como parte de este proyecto de publicación, se desarrollaron cinco escenarios de juego de rol: 1. Base común, 2. La sesión de presentación, 3. La fecha límite, 4. El comité y 5. El preacuerdo. Todos estos escenarios abordan situaciones que pueden producirse durante el proceso de colaboración en un proyecto de investigación interdisciplinar.

Debido a las limitaciones de espacio, esta versión física no incluye el escenario 2. La sesión de presentación.

Los escenarios están concebidos para ser separados entre ellos, en forma de juegos independientes, aunque trabajan con tipos de personajes, escenarios y temas similares. Pueden ser jugados en cualquier orden, pero hemos creado una secuencia que puede servir como punto de partida. Puedes jugar los cinco escenarios o seleccionar escenarios específicos que encajen con tu propó-

sito. Para más información acerca de cómo facilitar los juegos, véase el capítulo «Facilitando los escenarios de Juegos de Rol para un Impacto Educativo».

Hay una copia digital de todos los escenarios, con el objeto de facilitar su uso. En las copias digitales, cada escenario se divide en diferentes documentos preparados para su impresión. Todos los escenarios se pueden bajar desde aquí: <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-537057>

1. La base común

*Diseño: Sarah Lynne Bowman, Josefin Westborg, Kaya Toft Thejls,
Kjell Hedgard Hugaas y Josephine Baird*

En este escenario¹, jugarás en la fase inicial del proyecto de investigación, cuando el grupo se está constituyendo, tratando de decidir si sus miembros quieren participar en el proyecto. El propósito de este escenario del juego de rol es ayudar a los investigadores a explorar la complejidad de encontrar una base común al solicitar fondos, en el marco de un grupo de académicos diverso y multidisciplinar.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1: Navegar por el proceso de integración de ideas, áreas de investigación, y especialización de los miembros con diferente formación académica, hasta alcanzar una propuesta coherente.
- 2: Explorar los diferentes intereses y necesidades de los investigadores, en el marco del proyecto.

NÚMERO DE JUGADORES Y ROLES

Este escenario ha sido concebido para uno o más grupos de 3 a 5 participantes, con un facilitador por cada grupo. Si en algún grupo hay menos de 3 participantes, agrega esos participantes a otros grupos. Si juegas con 3 jugadores, utiliza los personajes principales. Si juegas con más jugadores, agrega los personajes extra en orden numérico.

FACILITADORES

El o los facilitadores dirigirán las etapas de la reunión desde el escenario. Interpretan el papel de una persona de la administración que está para ayudar.

REQUISITOS FÍSICOS

Una habitación grande con espacio suficiente para todos los participantes. La habitación ha de ser lo suficientemente grande como para que todos los grupos puedan sentarse y trabajar con holgura, o se necesitarán salas de descanso para cada grupo. El juego también puede jugarse online a través de Zoom u otras plataformas.

TIEMPO

Este escenario está previsto que dure un total de 2 horas, incluyendo dos descansos de 10 minutos. Si vas a jugar con un solo grupo, puedes obviar la parte correspondiente al cambio de habitaciones y jugar todas las partes en el grupo pequeño.

DOCUMENTOS

- A. Este documento de diseño del juego
- B. Hojas de personajes

¹ En este libro, «escenario» se refiere a una unidad de diseño de juego de rol, con objetivos de aprendizaje, personajes, estructura temporal y guion de facilitación, no a un espacio físico ni a un simple supuesto hipotético.

- C. Breve descripción del personaje (para el facilitador, con el objeto de disponer de un resumen rápido. No se incluye en este libro, pero está disponible en la versión online).

FASE PREVIA AL JUEGO (45 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

HOLA Y BIENVENIDA Bienvenida a todos los participantes y presentación del facilitador o de los facilitadores.

¿QUÉ OCURRIRÁ HOY? (5 minutos) Aquí, el facilitador expone un breve resumen del día y explica los objetivos de aprendizaje del escenario.

(Léase en voz alta) Hoy vamos a jugar juntos un escenario de un juego de rol. Trabajaremos en grupos pequeños y cada grupo tendrá su propio facilitador, que actuará de apoyo durante toda la experiencia.² Comenzaremos dando a conocer de qué trata el escenario y facilitando información general. Después, os dividiréis en pequeños grupos en los que os asignarán vuestros personajes y se realizarán algunos talleres. A continuación, haremos un breve descanso antes de jugar la partida. Cuando terminemos el juego, primeramente analizaremos la experiencia en los grupos pequeños, haremos un breve descanso y seguiremos el análisis en el grupo más grande, antes de finalizar.

Los objetivos de aprendizaje del escenario de hoy son: 1: Navegar por el proceso de integración de ideas, áreas de investigación, y especialización de los miembros con diferente formación académica, hasta alcanzar una propuesta coherente. 2: Explorar los diferentes intereses y necesidades de los investigadores, en el marco del proyecto. (Léase en voz alta)

INTRODUCCIÓN AL ESCENARIO (5 minutos) Aquí, se presentará a los participantes el entorno del escenario y las técnicas que se van a utilizar para jugar en el escenario.

(Léase en voz alta) Has sido invitado a una reunión para participar en un taller de tormenta de ideas para un proyecto de investigación. Has recibido una pequeña cantidad de fondos para asistir y se te solicita que participes en una propuesta para una mayor subvención. El objetivo de este escenario no es necesariamente que el grupo «triunfe» o esté de acuerdo en todos los detalles de la propuesta de subvención, ya que cada uno tiene diferentes intereses. Juega con tu deseo de una potencial colaboración, pero también considerando las diferencias dentro del grupo, las necesidades de tu personaje y sus temores. No pasa absolutamente nada si la propuesta de proyecto fracasa o es imprecisa, o si el personaje no puede aceptar sobre la base de un discurso coherente. El objetivo es explorar el proceso de intentar encontrar una base común. (Léase en voz alta)

El facilitador repasará las siguientes metatécnicas³.

² La simulación de la experiencia es un concepto conectado con la coartada (alibi)

³ Las metatécnicas son intervenciones que operan a nivel meta, es decir, fuera de la ficción, para regular el flujo del juego, la seguridad y la comunicación.

Pausa: pondrá el juego en pausa. Utilizada por los facilitadores. En el momento en el que el facilitador dice «pausa», todos pararán el juego y escucharán al facilitador. Esta pausa se puede utilizar para proporcionar información, hacer preguntas o dar orientaciones. Cuando el facilitador dice «jugar», el juego continuará como si nada hubiera pasado.

Fuera de juego: cuando, en tu condición de jugador, necesitas parar el juego por cualquier motivo. En tu condición de jugador, puedes decir «fuera de juego» en cualquier momento. Dejaremos de interpretar nuestros personajes y escucharemos al jugador que ha dicho «fuera de juego» y lo que necesita. Si el juego se está realizando online, también se puede hacer enviando un mensaje privado al maestro del juego, en el transcurso del escenario.

Monólogo: si el facilitador solicita un monólogo, tu personaje comparte lo que está pensando y sintiendo en ese momento. Se trata de una mirada al pensamiento interno del personaje. Esta respuesta no es oída por los otros personajes, solo por los jugadores.

SALIR A LAS SALAS DE DESCANSO PARA LOS GRUPOS PEQUEÑOS (5 minutos) Si tienes más de un grupo, divídelo en grupos más pequeños de 3 a 5 jugadores (un grupo por facilitador) y salid a las salas de descanso. A los facilitadores: recordad seguir el guion y controlar el tiempo destinado a cada sección.

PERSONAJES (10 minutos)

REPARTO DE PERSONAJES (7 minutos) El facilitador informa al grupo de que es el momento de repartir los personajes. Recuerda a los jugadores que van a interpretar personajes que se van a reunir para tratar sobre un proyecto de investigación. El investigador principal ha tenido una «gran idea»⁴ e invita al resto para presentarla. Ten claro que la «gran idea» puede ser una idea terrible, lo que no tiene ninguna importancia, ya que no es el núcleo de este escenario.

(Léase en voz alta) Recuerda: tú no eres tu personaje. Puedes decidir jugar a ser alguien como tú o alguien muy diferente. También puedes jugar de una manera sutil o más intensamente, dependiendo de tus preferencias.⁵ En cualquier caso, puedes permitir a tu personaje equivocarse, mostrar abiertamente su desacuerdo o tener opiniones que no compartes. Si no dispones de la experiencia de ese personaje, simula que la tienes y actúa como un experto.⁶ Todos simularemos que la tienes. Los hechos no son tan importantes como la dinámica entre las personas. Algunos de los personajes no tienen un ámbito de conocimiento específico, por favor, selecciona uno que consideres adecuado y que se diferencie de los demás. (Léase en voz alta)

Los jugadores seleccionarán uno de los siguientes personajes:

1. *El investigador principal: la persona de la gran idea*
2. *El artista profesional: enseña teoría del arte y práctica artística en una gran universidad*

⁴ La «gran idea» no se concibe como una propuesta necesariamente sólida o viable, sino como un catalizador narrativo para explorar tensiones, intereses y dinámicas de colaboración.

⁵ El grado de intensidad del juego es una elección personal y puede variar durante la sesión; no implica mayor o menor compromiso ni calidad de participación.

⁶ Este principio se relaciona con la «coartada» (alibi), que permite a los jugadores explorar posturas, saberes y conflictos sin que estos se interpreten como propios.

3. *El científico social: estudia científicamente el comportamiento humano*
4. *El jefe de proyecto (opcional): un académico famoso que dirige muchos grandes proyectos*
5. *El asistente de investigación (opcional): nuevo en la universidad y con una gran dedicación*

Los jugadores leerán las descripciones de los personajes y a continuación seleccionarán 1 ó 2 opciones de la lista de su hoja de personaje.

Mientras los demás siguen trabajando en sus personajes, el facilitador ayudará al jugador que hace de investigador principal a seleccionar la gran idea para el proyecto, que no tiene por qué estar desarrollada o ser original. Si es necesario, el facilitador puede recomendar una gran idea. Algunos ejemplos:

«Piensas que es necesario investigar más sobre videojuegos y bienestar. Te han encomendado la tarea de convencer a los demás de que merece la pena seguir adelante con esa idea».

«Piensas que es necesario investigar más sobre arte y bienestar. Te han encomendado la tarea de convencer a los demás de que merece la pena seguir adelante con esa idea».

ETIQUETAS CON LOS NOMBRES (3 minutos) *Presencial:* pídeles que creen etiquetas con nombre, pronombre y rango, para colocarlas delante de ellos. *Online:* pide a los participantes que cambien sus nombres en Zoom por los de sus personajes. Asegúrate de que incluyan el pronombre y el rango, por ejemplo, Profesor Billie Ross (ellos/ellas), etc.

HOTSEAT (modo asiento caliente)⁷ (10 minutos) El maestro del juego planteará a cada personaje 2 ó 3 de las siguientes preguntas. El jugador contestará verbalmente de forma improvisada, según su personaje. Esta respuesta cuenta como monólogo, es decir, no es oída por los demás personajes, solo por los jugadores (explícaselo a los participantes para poder preguntar por ello más tarde).

Ahora, te vamos a hacer algunas preguntas para que las conteste tu personaje, en relación con tu historial, tus proyectos y tus preocupaciones:

- ♦ ¿Cuántos años llevas en el ámbito académico?
- ♦ ¿Cuál es el proyecto que has realizado del que te sientes más orgulloso?
- ♦ ¿Qué es lo que más te preocupa de participar en esta reunión? ¿Por qué?

Si el participante no responde con detalle, puedes pasar a las siguientes preguntas:

- ♦ Describe el momento en el que fuiste aclamado por tu proyecto. ¿Qué ocurrió?
- ♦ ¿Qué salió desastrosamente mal la última vez que participaste en un proyecto en grupo?

DESCANSO (10 minutos)

JUEGO (25 MINUTOS)

Aquí, los jugadores pueden jugar el escenario.

⁷ *Hotseat* es una técnica de facilitación en la que un participante responde improvisadamente a preguntas desde el punto de vista de su personaje, sin que dichas respuestas sean oídas por otros personajes, solo por los jugadores.

INICIO DEL ESCENARIO Comienza informando a los jugadores de que van a estar jugando durante aproximadamente media hora, antes de que el juego finalice cuando digas «Y aquí suspendemos el juego».

Recuerda a los jugadores las dos metatécnicas:

Pausa: pondrá el juego en pausa. Utilizada por los facilitadores.

Fuera de juego: cuando, en tu condición de jugador, necesitas parar el juego por cualquier motivo. En tu condición de jugador, durante el escenario también puedes enviar mensajes privados al facilitador.

A continuación, pide a los jugadores que cierren los ojos mientras tú comienzas la cuenta atrás de 10 a 0. Al llegar a cero, pueden abrir los ojos y el escenario comienza. Durante la cuenta atrás puedes realizar una pequeña pausa en la que diriges una breve meditación. Puede ser algo parecido a esto:

10, 9, 8, 7, 6, 5, has estado esperando esta reunión. Será agradable poder, finalmente, poner una cara a los nombres de los demás participantes en el grupo. Esperemos que este proyecto cumpla tus expectativas y puedas realizar tus aportaciones. 4, 3, 2, 1, 0.

ESCENAS

ESCENA 1: CONOCIENDO AL EQUIPO (5 minutos) El administrador (el personaje del facilitador)⁸ dará la bienvenida a todos y pedirá a cada persona del equipo que se presente a sí misma de acuerdo con las siguientes indicaciones. (Si se está jugando online, escribe las preguntas en el chat, a modo de referencia):

- ♦ *Nombre, pronombres, rango, área de especialización*
- ♦ *¿Qué especialidad aportas a esta reunión?*

ESCENA 2: LA GRAN IDEA (15 minutos) El administrador explica que el proyecto dispone de una reducida cantidad de fondos para empezar, pero que el investigador principal quiere solicitar una subvención mucho mayor.

El administrador pide al investigador principal que presente brevemente la gran idea para el proyecto de investigación.

A continuación, el personaje del administrador solicita a cada miembro del grupo que conteste una o más de las siguientes preguntas. También se pueden utilizar como indicadores a lo largo del proceso, por si los jugadores se quedan atascados. En tu condición de facilitador, puede tomar notas de las respuestas para su posterior utilización, si fuera necesario. Recuerda que en tu condición de facilitador puedes utilizar la mecánica de las pausas para ayudar en el juego, cuando así se requiera:

- ♦ *¿Cómo podrías contribuir con tu experiencia en este proyecto?*
- ♦ *¿Cómo podemos definir la visión de este proyecto para que incluya tu especialidad y tus intereses?*
- ♦ *¿Qué necesitas de otros miembros del grupo?*
- ♦ *¿Qué consideras que es crucial que tratemos entre nosotros durante la reunión en relación con este proyecto?*
- ♦ *¿Qué es lo que más te interesa de este proyecto?*

⁸ El «administrador» es un personaje dentro de la ficción del juego, interpretado por el facilitador. El facilitador, como rol externo, gestiona el tiempo, las metatécnicas y la seguridad del grupo.

El grupo tratará en detalle las ideas, las preguntas y las preocupaciones.

Cierre de la escena de las preguntas:

- ♦ *¿Te gustaría ser invitado a la próxima reunión?*

FIN DEL ESCENARIO Di «Y aquí suspendemos el juego». Gracias a todos por su participación.

POST-JUEGO (50 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

La evaluación estructurada posterior al juego es un lugar para que los jugadores compartan sentimientos, pensamientos y experiencias, reflexionando sobre el escenario. Por lo tanto, también es un lugar que refuerza los objetivos de aprendizaje.

EVALUACIÓN EN PEQUEÑOS GRUPOS (15 minutos) Empieza dejando que cada jugador comparta en el grupo sus respuestas a las siguientes preguntas y reserva tiempo para la discusión. Asegúrate de realizar una pregunta cada vez:

- ♦ *¿Qué sentimientos han surgido en ti o en tu personaje durante el juego?*
- ♦ *¿Tiene pensado tu personaje asistir a la siguiente reunión o va a excusarse? ¿Por qué o por qué no?*
- ♦ *De alguna manera, ¿ha reflejado este ejercicio tu experiencia personal? ¿Por qué o por qué no?*

Debate los siguientes temas, permitiendo a los participantes intervenir voluntariamente.

- ♦ *¿Cómo fue el proceso de planteamiento o respuesta a la gran idea? ¿Se puede relacionar de alguna manera con tu experiencia?*
- ♦ *¿Qué dinámicas has observado en el grupo?*
- ♦ *Estos personajes tienen esperanzas, sueños y miedos respecto a este proyecto. ¿Es algo sobre lo que hablas en los proyectos en los que has participado? ¿Por qué? ¿Por qué no?*

DESCANSO (10 minutos)

DEVOLUCION EN EL GRUPO GRANDE (20 minutos) Si solo hay un grupo, haz esta parte en el grupo pequeño. Solicita a cada grupo que comparta algo de lo que han hablado al respecto en su grupo. Utiliza lo que surja para tener una conversación más general. Si te quedas atascado, procura volver a tratar cosas que hayas escuchado en otros grupos o durante las discusiones. A continuación, algunas preguntas que también se pueden utilizar para continuar, si fuera necesario:

- ♦ *¿Qué pensamientos ha suscitado este ejercicio respecto al proceso de colaboración?*
- ♦ *¿Qué diferentes intereses o necesidades observaste en el grupo? ¿Cómo afectan estos elementos a la colaboración?*
- ♦ *¿Has participado en grupos de investigación en los que los diferentes intereses y necesidades han causado dificultades? Si es así, ¿cómo gestionó el grupo esas diferencias?*
- ♦ *¿Qué mejoras te gustaría ver en la colaboración del grupo de investigación interdisciplinar, según tu experiencia? ¿Cómo crees que se pueden implementar esas mejoras?*

PROFUNDIZACIÓN EN EL PROCESO (5 minutos) Solicita a los participantes que escriban algunas observaciones relativas a las conversaciones. Si resultara relevante, solicita que incorporen dichas observaciones a su grupo o equipo de investigación

FINALIZA LA SESIÓN Da las gracias a todos los participantes por su participación

B. PERSONAJE 1: EL INVESTIGADOR PRINCIPAL

Has reunido a todos porque tienes una gran idea que crees que será una contribución única e innovadora para el campo correspondiente. Tu entusiasmo por la investigación puede ser contagioso, ¿pero puedes convencer al equipo para que suscriba el proyecto? ¿Puedes integrar las especialidades y los intereses de todos?

Apellido: Cheng

Título: Doctor

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu rango

Profesor titular

Jefe de departamento

Crees que tu gran idea va a ser revolucionaria para (elige entre 1 y 2)

- a. La práctica pedagógica
- b. El entendimiento de la mente y del comportamiento humano
- c. Nuestro entendimiento de la cultura y de la sociedad
- d. Nuestro entendimiento de qué implica ser humano
- e. El mundo del arte y su práctica
- f. Nuestra habilidad para ayudar a servir _____ poblaciones de manera _____
- g. Escribe un área de tu elección _____

Estás cualificado para

- × Identificar conexiones entre elementos dispares
- × Sintetizar información, de manera que sea útil y tenga sentido

Necesitas

- × Integrar en este proyecto la experiencia de investigadores de 3 o 4 ámbitos, de acuerdo con las directrices de la concesión de la subvención
- × Inspirar a otros para que crean en tu gran idea y quieran participar en el proyecto con el mismo entusiasmo que sientes tú hacia él
- × Hacer un trabajo que sea personalmente gratificante y emocionante
- × Ser reconocido como un académico pionero

Tus temores

- × Nadie va a considerar la gran idea realizable o lo suficientemente interesante como para seguir contigo, buscando financiación
- × La gran idea morirá... y con ella tu inspiración y optimismo también
- × Otros se burlarán de ti o te menospreciarán como un soñador poco práctico

Disciplina

La disciplina del Dr. Cheng es _____

B. PERSONAJE 2: EL ARTISTA PROFESIONAL

Haces investigación artística práctica, experimental, expresiva y que trasciende límites. Te gusta superar los límites de lo posible con el arte..., con resultados frecuentemente impredecibles. Aunque te gustan los juegos de palabras y sumergirte en teorías complejas, te cansas fácilmente en conversaciones excesivamente intelectuales o científicas. Piensas que la urgencia por medir y categorizar todo destruye el propósito del arte. Quieres actuar, hacer, crear, no solo hablar, medir o especular. Esto es también lo que enseñas a tus alumnos en la universidad.

Apellido: Johnson

Título: Máster en arte

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado ← tu rango

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento

Estos días te dedicas exclusivamente a trabajos que abordan problemas sociales que consideras importantes, como (elige entre 1 y 2)

- a) Género
- b) Sexualidad
- c) Biodiversidad
- d) Derechos de los animales
- e) Dinámicas de relaciones disfuncionales
- f) Diferencias de poder
- g) Escribe un área de tu elección _____

Necesitas

- × Hacer arte que excite tu alma, obligue a otros a sentir algo y les motive para actuar
- × Sentir que tu arte está marcando una diferencia en el mundo
- × Cultivar tu reputación como artista importante y relevante en tu campo.

Tus temores

- × La gente despreciará tu obra por ser derivativa, rara, o en el peor de los casos, aburrida.
- × No acumular el dinero suficiente para pagar tus recibos y acomodar tus planes de viaje.
- × Los financiadores rechazarán tu arte por frívolo y no serás considerado un activo en tu departamento.

Medio artístico

Los ejemplos incluyen pintura, arte digital, escultura y arte performativo, etc.

El medio de Johnson es _____

B. PERSONAJE 3: EL CIENTÍFICO SOCIAL

Quieres entender cómo funcionan las personas y las dinámicas sociales. Crees firmemente que, con rigor suficiente y con una buena práctica metodológica, puedes contribuir a descifrar el código de lo que guía a las personas a comportarse de la manera en que lo hacen. Crees que todos los patrones del comportamiento humano, incluyendo la psicología, el comportamiento social y la cultura, pueden ser medidos. Este tipo de observaciones, cuando se verifican repetidamente a lo largo del tiempo, pueden dar lugar a inferencias defendibles que harán avanzar las ciencias sociales como campo de estudio. Quieres estar en el centro de este importante trabajo.

Apellido: Williams

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist. Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu grado

Profesor titular

Jefe de departamento

Estás especializado en (elige entre 1 y 3)

- a) Métodos cuantitativos
- b) Métodos cualitativos
- c) Observación participante
- d) Fenomenología
- e) Estudio de dinámica de grupos
- f) Creación y comprobación de nuevas teorías mediante trabajo exploratorio
- g) Recopilación y análisis de datos
- h) Diseño metodológico
- i) _____ (una especialidad de investigación de tu elección)

Necesitas

- × Publicar más artículos en revistas de máximo nivel en tu ámbito, con el objeto de cualificarte para una promoción
- × Recibir financiación para tu investigación, para liberarte de tus responsabilidades docentes y administrativas

- × Ser reconocido como un investigador de vanguardia por otros investigadores a los que admiras

Tus temores

- × Los colaboradores no van a tomar suficientemente en serio la parte científica de la propuesta
- × Los colaboradores no llevarán a cabo la necesaria recopilación de datos de una manera rigurosa, lo que comprometerá la integridad del proyecto
- × Tus compañeros te acusarán de publicar ciencia «de mala calidad», basada en conjeturas o en un pensamiento no científico

Disciplina

La disciplina del Dr. Williams es _____

B. PERSONAJE 4: EL JEFE DE PROYECTO (*extra*)

Has gestionado con éxito varias subvenciones de diferentes importes, incluyendo proyectos de varios millones de euros. Eres un científico bien conocido y respetado en tu campo, con docenas de publicaciones. Aunque los proyectos que lideras con paciencia y firmeza tienen frecuentemente éxito, has visto fracasar varios proyectos en la fase inicial de solicitud de una subvención, o durante la implementación. Frecuentemente, la clase de problemas que observas en los grupos de proyectos son una planificación insuficiente, un alcance poco realista, objetivos ambiciosos que no pueden ser alcanzados en el marco temporal, conflictos personales y agotamiento. No obstante, crees que es tu responsabilidad apoyar el nuevo proyecto, especialmente cuando los investigadores muestran entusiasmo y pasión por su trabajo. Por lo tanto, aspiras a ayudar a otros a alcanzar el éxito profesional y a continuar avanzando en su campo.

Apellido: García

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular:

Jefe de departamento ← tu rango

Tus mejores cualificaciones son (elige entre 1 y 2)

- Conectar en red a personas cualificadas
- Escribir propuestas de financiación exitosas
- Convencer a los colaboradores para mantener la concentración
- Encontrar y compartir oportunidades de financiación prometedoras
- Asegurar que el proyecto se mantiene dentro del presupuesto
- Mediar entre miembros del equipo en situaciones conflictivas
- _____ (una habilidad a tu elección)

Necesitas

- × Ser respetado como líder y que otros sigan tus recomendaciones, muchas de las cuales tuviste que aprender por las malas
- × Apoyar a tus colegas en sus objetivos académicos y profesionales
- × Mantener el alto perfil del que disfruta tu departamento gracias, en parte, a tu esfuerzo durante todos estos años

Tus temores

- × Quedarte estancado durante los próximos años con un proyecto inviable
- × Verse envuelto en dinámicas interpersonales disfuncionales entre miembros del equipo
- × No disponer de tiempo libre suficiente porque tienes que asumir la responsabilidad de tareas que en teoría debían realizar otros, y que son necesarias para completar el proyecto

Disciplina

La disciplina del Dr. García es _____

B. PERSONAJE 5: EL INVESTIGADOR ASISTENTE (*extra*)

Estás a la vez entusiasmado y aterrado por formar parte de este proyecto. Has comenzado recientemente los estudios de posgrado y eres nuevo en la investigación, ya que hasta ahora solo has estudiado teorías y métodos en la universidad. Sin embargo, aportas nuevas perspectivas al equipo que esperas contribuyan al proyecto. Te sientes un poco intimidado al trabajar con todas estas figuras de renombre, pero estás decidido a dar lo mejor de ti para ser útil. Te han pedido que organices y facilites esta reunión porque tienes experiencia en roles de liderazgo en el ámbito del voluntariado.

Apellido: Novak

Grado: Licenciado (realizando un Máster)

Rango:

Invest. asist. ← tu rango

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento

Eres especialmente hábil en (elige entre 1 y 2)

- Proporcionar perspectivas relevantes para las generaciones más jóvenes respecto a sus valores, referencias y sensibilidad
- Utilizar varias formas de tecnología, incluyendo nuevo software innovador
- Escribir ensayos académicos que se ajusten al formato requerido
- Aprovechar tu incansable curiosidad por encontrar artículos académicos específicos de tus temas de interés
- Mantener el entusiasmo, incluso cuando otras personas de tu alrededor están deprimidas o caen en el cinismo

- f. Utilizar las redes sociales y las páginas web y extraer su máximo potencial para fines promocionales
- g. Trabajar cerca de otras personas en un ambiente de armonía
- h. _____ (una habilidad a tu elección)

Necesitas

- × Conseguir un mentor académico que dirija tu proyecto de tesis, con el objeto de doctorarte
- × Que tu nombre aparezca en artículos importantes con el objeto de prosperar en tu carrera académica
- × Añadir más contenido a tu *curriculum vitae* con el objeto de ser más competitivo en el mercado de trabajo académico

Tus temores

- × Parecer poco inteligente o informado en las reuniones del proyecto
- × Hacer algo terriblemente mal que comprometa la totalidad del proyecto
- × Que no te den la oportunidad de realizar contribuciones al equipo con tus habilidades
- × Ser tratado como irrelevante en comparación con los «grandes nombres»

Disciplina (Igual que el investigador principal)

La disciplina de Novak es _____

3. La fecha límite

*Diseño: Sarah Lynne Bowman, Josefin Westborg, Kaya Toft Thejls,
Kjell Hedgard Hugaas y Josephine Baird*

Este escenario se ha establecido durante el proceso de desarrollo de la propuesta de subvención para la investigación. El grupo de académicos trata de redactar su propuesta sobre la base de sus intereses y agendas de investigación. Surgen conflictos en el grupo, ya que los individuos tienen diferentes necesidades y perspectivas enfrentadas. Estos conflictos deben ser abordados o la propuesta no cumplirá con la fecha límite¹.

El propósito de este escenario es ayudar a los investigadores a abordar las necesidades de cada uno, en el marco de un grupo más pacífico y efectivo, mediante la práctica de la transformación de conflictos² y la comunicación no violenta³.

Reconocimientos: este escenario ha sido adaptado con el permiso de los talleres creados por el Centro de Estudios para la Paz y los Conflictos de la Academia para la Transformación de Conflictos de la Universidad de la Comunidad de Austin, así como a partir del material adaptado para su uso en el Departamento de Diseño de Juegos de la Universidad de Uppsala.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1: Practicar la recepción y respuesta a comentarios que pueden resultar molestos o frustrantes.
- 2: Explicar la agenda propia con la esperanza de que otras personas, de diferentes disciplinas, puedan entenderla y valorarla.
- 3: Persuadir a otras personas para que se aborden los intereses de uno dentro del grupo de investigación, mediante la defensa de lo propio.
- 4: Articular intereses, necesidades y sentimientos mediante el uso de una comunicación no violenta.
- 5: Colaborar en la búsqueda de escenarios en los que todos ganen, con el objeto de completar la propuesta con éxito.

NÚMERO DE JUGADORES Y ROLES

Este escenario ha sido diseñado para grupos de 3 a 5 personas. Si se juega con 3 jugadores, utiliza los personajes principales. Si se juega con más jugadores, agrega los personajes adicionales en orden numérico.

¹ La «fecha límite» funciona en este escenario como un elemento de presión narrativa que intensifica los conflictos y acelera su escalada.

² El término «transformación de conflictos» se utiliza aquí en el sentido propuesto por John Paul Lederach (Lederach, 2014), que concibe el conflicto como una oportunidad para el cambio constructivo de relaciones, estructuras y percepciones, y no simplemente como un problema a resolver o eliminar.

³ La «comunicación no violenta» se refiere a un enfoque estructurado de comunicación interpersonal desarrollado en el ámbito de la psicología y los estudios de paz, centrado en la identificación de sentimientos y necesidades sin recurrir a la culpa o al juicio moral.

FACILITADORES

Es necesario un facilitador por cada grupo. El facilitador será el responsable del trabajo previo, de la evaluación y del apoyo general, cuando sea necesario, e interpretará personajes administrativos como parte del escenario. Antes de dirigir este escenario, los facilitadores deben familiarizarse con la «Guía del facilitador».

REQUISITOS FÍSICOS

Una estancia suficientemente amplia para todos los participantes y otra estancia para el juego en grupo. Al estar el escenario centrado en conflictos, a veces pueden producirse discusiones acaloradas. Es preferible una ubicación en la que no se moleste a nadie.

TIEMPO

Está previsto que este escenario dure un total de 3 horas, incluyendo dos descansos de 10 minutos.

SEGURIDAD

Este escenario se centra en experimentar y abordar conflictos. Por lo tanto, el escenario tiende a estimular las emociones de los personajes y de los jugadores. En la medida de lo posible, puede ser beneficioso disponer de un consejero o de un servicio in situ, al que los jugadores puedan recurrir para hablar, una vez finalizado el escenario.

DOCUMENTOS

- A. Documento de diseño del juego
- B. Personajes
- C. Instrucciones para el investigador de la gran idea
- D. El comentario
- E. La psicología del conflicto (imagen)
- F. El guion de la narración en primera persona
- G. Las grandes ideas
- H. El reporte del facilitador

FASE PREVIA AL JUEGO (45 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

INTRODUCCIÓN (10 minutos)

HOLA Y BIENVENIDA. Bienvenida a todos los participantes y presentación del facilitador o de los facilitadores.

¿QUÉ OCURRIRÁ HOY? (5 minutos). Aquí, el facilitador expone un breve resumen de la jornada y explica los objetivos de aprendizaje del escenario.

(Léase en voz alta) Hoy vamos a jugar un escenario de un juego de rol. Esto significa que todos vamos a interpretar personajes y, a partir de ahí, vamos a improvisar lo que ocurre en un entorno específico. Por lo tanto, no hay ni guion ni público. Trabajaremos en grupos

pequeños y cada grupo tendrá su propio facilitador, que actuará como apoyo durante toda la experiencia. Empezaremos con el trabajo previo, que incluye el reparto de personajes y talleres de preparación, antes de incorporarnos al escenario. Cuando finalicemos el escenario, compartirás y hablarás sobre la experiencia.

Los objetivos de aprendizaje de este escenario son:

- 1: Practicar la recepción y respuesta a comentarios que pueden resultar molestos o frustrantes.
- 2: Explicar la propia agenda, con la esperanza de que otras personas de diferentes disciplinas puedan entenderla y valorarla.
- 3: Persuadir a otras personas para que se aborden los intereses de uno dentro del grupo de investigación, mediante la defensa de lo propio.
- 4: Articular intereses, necesidades y sentimientos mediante la utilización de una comunicación no violenta.
- 5: Colaborar en la consecución de escenarios en los que todos ganen, con el objeto de completar la propuesta con éxito. (/Léase en voz alta)

INTRODUCCIÓN AL ESCENARIO (5 minutos). Aquí, se presentará a los participantes el entorno del escenario.

(Léase en voz alta) Este escenario se ha establecido durante el proceso de desarrollo de la propuesta de subvención para la investigación. El grupo de académicos trata de redactar su propuesta sobre la base de sus intereses y agendas de investigación. Surgen conflictos en el grupo, ya que los individuos tienen diferentes necesidades y perspectivas enfrentadas. Estos conflictos deben ser abordados o la propuesta no cumplirá con la fecha límite. Este escenario utiliza prácticas de transformación de conflictos y comunicación no violenta para ayudar a los investigadores a abordar las necesidades de todos, en un grupo más pacífico y efectivo. (/Léase en voz alta)

TEORÍA DEL CONFLICTO (10 minutos)

Aquí, el facilitador introduce algún concepto básico de la teoría de conflictos.

DEFINICIÓN DE CONFLICTO. Se informa a los jugadores de la definición de conflicto utilizada aquí.

(Léase en voz alta) Este escenario considera el conflicto a través de la lente de la transformación de conflictos de John Paul Lederach, que lo considera como una oportunidad para un cambio positivo más que un obstáculo para dicho cambio. Aprender habilidades que puedan contribuir a gestionar el conflicto en el momento puede ayudarnos a satisfacer las necesidades de todos, buscando escenarios de situaciones complejas, en los que todos ganan.

En este caso, los conflictos son visibles, como cuando dos personas que están abiertamente en desacuerdo, o pueden ser invisibles o incluso inconscientes, como los casos de sesgos, poder, o conflictos en la vida personal. Por lo tanto, los conflictos pueden ocurrir por debajo de la superficie, sin que nos demos cuenta. En este escenario, adopta un enfoque amplio para reflexionar sobre los conflictos. (/Léase en voz alta)

PSICOLOGÍA DEL CONFLICTO Y GLASSER (5 minutos). Muestra la imagen de La Psicología del Conflicto, proyéctala en una pantalla para que todos puedan verla. (Si la sesión es online, comparte la pantalla y muéstrala).

(Léase en voz alta) Cuando muchas personas piensan en un conflicto, consideran las posiciones, que son las creencias o agendas conscientes y a menudo más evidentes sobre el problema presente o el incidente desencadenante. El nivel posicional es donde la gente gestiona más los conflictos, por ejemplo, tratando de cambiar las opiniones de otras personas o centrándose en la validez de los argumentos. No obstante, por debajo de las posiciones se encuentran los intereses de las personas, sus agendas subyacentes, que vienen determinadas por un número de factores relativos a la situación. También están presentes los sentimientos que sustentan estas agendas y que afianzan la apuesta por ciertas posiciones. En el fondo, los humanos nos dejamos llevar por nuestras necesidades, que frecuentemente percibimos, de forma acertada o no, como amenazadas en situaciones de conflicto. Existen varios modelos de necesidades. En este modelo, utilizamos las 5 necesidades básicas del psicólogo William Glasser, que son la diversión, la libertad, la supervivencia/seguridad, el amor/pertenencia y el poder.

Los detalles de estas necesidades pueden incluir:

Amor/pertenencia: la necesidad de pertenecer, ser amado, ser respetado, tener amistades, compartir, cooperar.

Poder: la necesidad de reconocimiento, éxito, importancia, logros y demostración de habilidades.

Diversión: la necesidad de disfrutar, reír, aprender y experimentar cambios o novedades.

Supervivencia/seguridad: la necesidad de salud, tranquilidad, comida y abrigo.

Libertad: la necesidad de poder tomar decisiones, ser independiente, ser libre de la opresión, tener libertad para actuar como uno desea.

No significa que las necesidades sean diferentes de los sentimientos. Por ejemplo, uno puede sentir enfado o tristeza porque percibe que se le está quitando el poder. (Léase en voz alta)

COMUNICACIÓN NO VIOLENTA Y NARRACIÓN EN PRIMERA PERSONA (5 minutos). Aquí, el facilitador presenta una versión de la narración en primera persona.

(Léase en voz alta) En las situaciones de conflicto, es difícil cultivar la habilidad de percibir y comunicar los sentimientos de uno y las necesidades principales subyacentes. Cuando se produce la activación y se siente una amenaza, podemos perder temporalmente nuestras habilidades de regulación emocional y de pensamiento racional. Cuando actuamos desde esta situación de activación, podemos dañar las relaciones y escalar conflictos⁴ de forma destructiva.

Por esta razón, muchos participantes en estudios sobre paz y conflictos consideran que es importante cultivar nuestras habilidades de comunicación no violenta, lo que requiere práctica. La comunicación no violenta se refiere a la comunicación de las percepciones de uno mismo

⁴ En este escenario, la escalada del conflicto es una decisión pedagógica deliberada que permite hacer visibles necesidades, emociones y dinámicas relacionales que normalmente permanecen ocultas en contextos académicos.

acerca del comportamiento de otra persona, sin utilizar la vergüenza o la culpa como arma para hacer quedar mal a la otra persona, lo que supone un reto cuando nos sentimos heridos. Es fácil practicar esta habilidad cuando estamos calmados y nos sentimos seguros, pero es mucho más complicado cuando estamos emocionalmente activados. No obstante, guiones sencillos como «narraciones en primera persona» pueden tener un impacto dramático en las relaciones, para mejor, cuando se utilizan en momentos críticos, ya sea en situaciones en el puesto de trabajo o en otros ámbitos de la vida.

A continuación, se presenta una versión del guion de «narración en primera persona» que utilizaremos en este escenario. Se proyectará en una pantalla el «Guion de la narración en primera persona», de manera que todos puedan verla. (Si la sesión es online, comparte la pantalla y muestra el guion).

«Me siento/estoy _____ (nombra el sentimiento, por ejemplo, frustrado, avergonzado, preocupado. No utilices, «me siento como /que/tú...») cuando _____ (explica la situación específica de forma neutral, sin valoraciones) porque _____ (explica cómo el comportamiento específico te causa dificultades, o si una necesidad se considera no satisfecha)

Me gustaría _____ (comparte opciones de lo que preferirías ver hecho de forma diferente o la manera en la que otros pueden colaborar).

Ten en cuenta que este guion nos exige estar en condiciones de identificar nuestras necesidades y sentimientos, lo que requiere práctica. El uso del guion nos parecerá incómodo al principio, a muchos de nosotros nos lo sigue pareciendo, pero el principio subyacente a este escenario es que «la práctica hace al maestro». Por lo tanto, interpretaremos un escenario en el que permitimos una escalada de nuestras emociones, y practicaremos la expresión de los sentimientos y necesidades, así como la comunicación constructiva. (Léase en voz alta)

INFORMACIÓN DEL ESCENARIO (10 minutos)

EL ESCENARIO (2 minutos). Aquí, el facilitador ofrece información relativa al escenario y cómo interpretarlo.

(Léase en voz alta) En este escenario, el equipo de investigación ha finalizado el primer borrador de la propuesta de investigación y la ha enviado a los colegas y asesores de la universidad para escuchar sus comentarios. Los comentarios recomiendan unos cambios significativos en la propuesta, que debe presentarse en dos días. La tensión es alta, ya que cada miembro del equipo tiene otros compromisos que ocupan su tiempo y su atención. ¿Es posible encontrar la manera de mantener al grupo unido y enviar la propuesta mejorada a tiempo? ¿Será el contenido lo suficientemente satisfactorio como para seguir implicando a todos en el proyecto y para que sea seleccionado y pasar a la siguiente fase de del proceso de financiación? (Léase en voz alta)

Informa a todos los jugadores de que este escenario trata de explorar los conflictos, tanto entre los personajes como dentro de un mismo personaje. Esto significa que deben permitir la

escalada de los conflictos, quizás más rápidamente y de una manera más exagerada de lo que ocurriría en sus vidas reales. Probablemente, los personajes verán amenazadas una o más de sus necesidades (poder, seguridad, libertad, amor/pertenencia y diversión), como parte del escenario. El conflicto se mantendrá durante un tiempo y, a continuación, el facilitador intervendrá con su personaje y empleará el guion de la «narración en primera persona». En este punto es importante que todos los personajes prueben el guion a regañadientes, sin importar sus actitudes ante ese tipo de intervenciones. Aunque en la vida real no es habitual para nadie hacer ese tipo de recomendaciones en medio de una reunión, con el objeto de practicar, en este escenario todos lo aceptaremos. Aunque la resolución del conflicto puede parecer productiva y satisfactoria, los jugadores deben permanecer fieles a los sentimientos de su personaje en ese momento. Podemos aprender mucho cuando las cosas «se desmoronan», no solo cuando tienen éxito.

METATÉCNICAS (3 minutos). Aquí, el facilitador presenta algunas metatécnicas de seguridad y de dirección del juego.

El facilitador repasará las siguientes metatécnicas. Una metatécnica es una señal fuera del juego dirigida al resto del grupo y con un propósito específico. El jugador oye la frase, pero no así el personaje.

Pausa: pondrá el juego en pausa. Utilizada por los facilitadores. En el momento en el que el facilitador dice «pausa», todos pararán el juego y escucharán al facilitador. Esta pausa se puede utilizar para dar información u orientaciones y hacer preguntas. Cuando el facilitador dice «jugar», el juego continuará como si nada hubiera pasado.

Monólogo: si el facilitador solicita un monólogo, tu personaje comparte lo que está pensando y sintiendo en ese momento. Se trata de una mirada al pensamiento interno del personaje. Esta respuesta no es oída por los otros personajes, solo por los jugadores.

Fuera de juego: cuando, en tu condición de jugador, necesitas parar el juego por cualquier motivo. Como jugador, puedes decir «fuera de juego» en cualquier momento para parar el juego. Dejaremos de interpretar nuestros personajes y escucharemos al jugador que ha dicho «fuera de juego» y lo que necesita. Si el juego se está realizando online, también se puede hacer enviando un mensaje privado al facilitador, durante el escenario.

*Más suave*⁵: Los jugadores pueden pronunciar la expresión «más suave» cuando desean que el juego continúe, pero con una menor intensidad.

Esto se puede enfatizar poniendo las manos delante con las palmas hacia el frente y alejándolas de ti lentamente, como si estuvieras empujando algo pesado. No se pedirá a los jugadores que expliquen por qué quieren suavizar el juego.

SAL A LA SALA DE DESCANSO DE LOS GRUPOS PEQUEÑOS (5 minutos) Si tienes más de un grupo, divídelo en grupos más pequeños de 3 a 5 jugadores (un grupo por facilitador) y sal a las salas de descanso. A los facilitadores: recordad seguir el guion y controlar el tiempo destinado a cada sección.

⁵ «Más suave» es una metatécnica de seguridad que permite a los jugadores reducir la intensidad emocional del juego sin interrumpirlo por completo ni justificar su decisión.

PERSONAJES Y EL PROYECTO (20 minutos)

ASIGNACIÓN DE PERSONAJES (5 minutos). Empieza leyendo en voz alta los nombres de los personajes principales.

Dependiendo del grupo, puedes asignar los personajes según consideres que encajen mejor, o puedes dejar que los jugadores los elijan. Si les dejas elegir, ten en cuenta que llevará algo más de tiempo.

Reparte los personajes y explica a los jugadores que una vez que los hayan leído, realizarán una breve ronda de presentación. Deben elegir un nombre y un pronombre para su personaje y deben escribirlos en una tarjeta. En la ronda de presentación, cada jugador comparte el nombre de su personaje, el pronombre y algo que considere que los demás saben acerca de su personaje. (Si se está jugando online, pide también a los jugadores que cambien sus nombres en Zoom por los nombres y pronombres de sus personajes).

LA GRAN IDEA (5 minutos). Aquí, el grupo debe seleccionar su proyecto. Los grupos pueden elegir uno de los siguientes conceptos principales de investigación. Ten en cuenta que los detalles específicos de la aplicación no son importantes y los jugadores deben sentirse libres para inventar cosas o hablar en términos generales.

UpCycle: Creación de una aplicación atractiva que ayude a la gente a aprender cómo reciclar, en colaboración con los municipios

Helping Hand: Programa de divulgación comunitaria que organiza talleres sobre arte y tecnología para empoderar a jóvenes en situaciones de riesgo

CyberCity: Instalaciones artísticas de tecnología punta que incentivan la cocreación con otros residentes en la ciudad, mediante la mejora de la conectividad, la integración y la movilidad

ArtSmart: Proyecto de investigación que evalúa cómo impacta la educación artística digital en el interés en la ciencia y en la programación

Los jugadores pueden hablar brevemente sobre el proyecto, pero el contenido del proyecto no es demasiado importante para el escenario, por lo que no los dejes estancarse.

EJERCICIOS EN LÍNEA (10 minutos). Aquí, el facilitador lidera a los jugadores en un taller para alcanzar un mayor entendimiento de sus personajes en relación con el grupo.

Aquí, los jugadores deben mostrar lo que piensan sus personajes, colocándose físicamente en la estancia sobre una línea imaginaria. La línea simula una escala que va desde el desacuerdo total al acuerdo total. En tu condición de facilitador, formularás preguntas y los jugadores se dispondrán sobre la línea para mostrar lo que piensan. Esto se debe realizar en un ambiente tranquilo. Una vez que se hayan posicionado, pide a los jugadores que miren dónde se han posicionado los demás. A continuación, pide a los jugadores que, en el papel de sus personajes, formulen preguntas sobre su posicionamiento. Por ejemplo, «Doctor Jones, veo que usted cree tener un alto rango en este grupo. ¿Qué es lo que le hace sentir así?» o «Doctor Lee, usted estaba realmente entusiasmado al inicio del proyecto. ¿Qué era lo que más le ilusionaba aportar en aquel momento?» En función del tiempo disponible, también puedes pedir a los jugadores que discutan con el jugador de al lado por qué se han colocado en ese lugar determinado.

Preguntas para cada línea:

- ♦ *¿Crees que la percepción de tu estatus en el grupo es alta?*
- ♦ *¿Cuál era tu grado de entusiasmo con el proyecto en el momento de su inicio?*
- ♦ *¿Cuál es tu grado de entusiasmo actualmente?*

DESCANSO (15 minutos)

JUEGO (55 MINUTOS)

INICIO DEL ESCENARIO (5 minutos). Para que tengan una idea del tiempo disponible, comienza comunicando a los jugadores que, en total, jugarán durante alrededor de 50 minutos. El juego concluirá cuando digas: «Y aquí suspendemos el juego».

Recuerda a los jugadores las cuatro metatécnicas:

Pausa: pondrá el juego en pausa. Utilizada por los facilitadores.

Fuera de juego: cuando, en tu condición de jugador, necesitas parar el juego por cualquier razón. En tu condición de jugador, durante el escenario también puedes enviar mensajes privados al facilitador.

Monólogo

Más suave

A continuación, pide a los jugadores que cierren los ojos mientras tú comienzas la cuenta atrás de 10 a 0. Al llegar a cero, pueden abrir los ojos y el escenario comienza. Durante la cuenta atrás puedes realizar una pequeña pausa en la que diriges una breve meditación. Puede ser algo parecido a esto:

10, 9, 8, 7, 6, 5, El administrador convoca a todos a una reunión en nombre del investigador principal, para hablar del modo de proceder con las revisiones exhaustivas. Se ha dedicado bastante tiempo esta semana a intentar encontrar un momento que se acomode a la agenda de cada uno. La frustración es elevada, ya que este momento del semestre es especialmente estresante para todos. 4, 3, 2, 1, 0.

ESCENAS

MONÓLOGOS (10 minutos). Distribuidos entre las escenas, tú, como facilitador, dirás «Pausa» y solicitarás un monólogo a uno de los personajes. El personaje hablará durante 1 o 2 minutos sobre lo que tenga en mente. Recuerda, en la ficción, ninguno de los demás puede oír este monólogo interno; solo los jugadores lo pueden oír.

Después de cada monólogo, haz las siguientes preguntas a cada personaje. Los jugadores contestarán a través de sus personajes:

- ♦ *¿Cuáles son tus sentimientos ahora mismo?*
- ♦ *¿En qué parte de tu cuerpo los sientes? ¿Puedes explicar cómo lo ves en tu mente o cómo lo sientes?*
- ♦ *¿Qué necesidades sientes amenazadas en este momento?*
- ♦ *¿Qué acciones de otros miembros del grupo podrían ser de ayuda para satisfacer tus necesidades a para contribuir a que te sientas más seguro?*

A continuación, indica al grupo: «Seguir escalando. Jugar», continuando con la escena.

En total, estos monólogos deben durar unos 10 minutos, pero al estar dispersos, tendrás que añadir algo más de tiempo a otros escenarios, dependiendo del momento en el que los utilices.

ESCENA 1 (5 minutos). El administrador inicia la reunión y pide al investigador principal: «Creo que quieres iniciar la reunión con un breve resumen. Como el tiempo es escaso, ¿te importaría empezar?»

ESCENA 2 (10 minutos). El administrador ha resumido los comentarios, haciendo un resumen de los puntos más importantes para cada miembro. El administrador menciona que el propósito de esta reunión es revisar los comentarios y facilitar al investigador principal una orientación para la revisión basada en la especialización de cada persona. El administrador entrega el documento con los comentarios al investigador principal, que lo leerá en voz alta al grupo. A cada miembro se le dará la oportunidad de reaccionar a este. El investigador principal debe tomar nota y formular preguntas de seguimiento basadas en las respuestas.

Los jugadores deben tener la libertad de aceptar las ofensas o bien de escalar, ya en esta fase. Si los jugadores intentan resolver la situación en lugar de crear y permanecer en el conflicto, recuerda que siempre puedes utilizar la «pausa» si quieres dirigir el grupo.

ESCENA 3 (5 minutos). Ahora, el facilitador indica que, independientemente de todas estas necesarias revisiones, necesitan recortar 5 páginas porque la solicitud tiene un límite de 10 páginas. El facilitador solicita al grupo que realice sugerencias respecto a qué cortar o condensar. Este es otro momento en el que se promueve la escalada, cuando todos consideran que su contribución es importante.

ESCENA 4 (5 minutos). El debate continuará. Si fuera necesario, sigue recordando a los participantes que continúen la escalada.

ESCENA 5 (10 minutos). 5A: Cuando el conflicto alcanza un punto álgido, el administrador mencionará su asistencia reciente a un taller de comunicación no violenta. Al administrador le gustaría que el grupo probara una técnica que aprendió en el taller, con el objeto de promover una mejor comunicación y una mayor cohesión del grupo. Los personajes pueden ofrecer resistencia a esta actividad, pero aceptarán intentarlo. El administrador reparte el guion de la «narración en primera persona»⁶ diciendo: «Esto resultará incómodo al principio, ya que es nuevo para muchos de nosotros, hacerlo lo mejor que podáis».

5B: El administrador guiará, de forma neutral, a cada miembro del grupo para que intente seguir el guion, compartiendo sus sentimientos, la situación o el comportamiento relacionado con esos sentimientos, por qué es difícil para ellos, cualquier necesidad que sienten no satisfecha o amenazada, y ofreciendo opciones acerca de cómo puede ayudar el grupo. Otros participantes pueden dar sugerencias contrarias a las opciones proporcionadas. Es normal que los personajes tengan problemas al hacer esto de forma efectiva o que ofrezcan resistencia a esta actividad. Lo más importante es la experiencia encarnada de intentarlo.

⁶ La «narración en primera persona» no se refiere aquí a una técnica literaria, sino a un guion comunicativo diseñado para expresar sentimientos y necesidades propias sin atribuir intenciones o culpas a otras personas.

5C: Después de que cada miembro haya tenido la oportunidad de intentar seguir el guion, el administrador solicitará al investigador principal que continúe con lo previsto. El grupo discutirá posibles estrategias para seguir adelante.

ESCENA 6 (5 minutos). Evaluación del juego. Realiza una «pausa» y pide a cada personaje que haga un monólogo, por turnos, basado en las siguientes preguntas:

- ♦ *¿Cómo te sientes al utilizar el guion?*
- ♦ *¿Cómo te sientes cuando otros utilizan el guion?*

FIN DEL ESCENARIO. Di «Y aquí suspendemos el juego». Da las gracias a todos por su participación e infórmale de que a continuación se hará una evaluación.

POST-JUEGO (60 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

La evaluación del post-juego es un lugar para que los jugadores compartan sentimientos, pensamientos y experiencias, reflejando el escenario. Por lo tanto, también es un lugar que refuerza los objetivos de aprendizaje.

EVALUACIÓN EN PEQUEÑOS GRUPOS (20 minutos). Para salir de los personajes, comienza pidiendo a todos que digan «He estado interpretando X, ahora soy X». A continuación, uno por uno, permíteles contestar «¿Qué te gustaría llevarte de tu personaje o de tu experiencia y qué te gustaría dejar atrás?»

Comienza permitiendo que cada jugador comparta en el grupo sus respuestas a las siguientes preguntas y reserva tiempo para la discusión. Asegúrate de realizar una pregunta cada vez:

- ♦ *¿Cuál ha sido para ti el momento más intenso o potente? ¿Ha habido algo en este escenario que te haya recordado tu propia experiencia? ¿Por qué o por qué no?*
- ♦ *Este escenario ha integrado las 5 necesidades humanas según William Glasser: poder, supervivencia/seguridad, libertad, amor/pertenencia y diversión. ¿Han surgido en tu personaje estas necesidades?*
- ♦ *¿Te has identificado con las necesidades de tu personaje? ¿Por qué o por qué no?*
- ♦ *¿Pueden pensar en una situación en la que una o más de estas necesidades hayan surgido en ti en situaciones de conflicto? Sé específico.*

DESCANSO (10 minutos)

EVALUACIÓN EN EL GRUPO GRANDE (20 minutos). Si solo hay un grupo, haz esta parte en el grupo pequeño.

Pide al grupo que conteste estas preguntas y asegúrate de animar a los participantes más tímidos a que compartan sus impresiones. Recuérdales que, si lo desean, pueden abstenerse. Si se abstienen, al final de la ronda pregúntales cortésmente si quieren compartir:

- ♦ *Para ti, ¿qué ha explorado este escenario en términos de colaboración interdisciplinar y conflicto, si es el caso? Si piensas que nada, ¿por qué crees que ha sido así?*
- ♦ *¿Fue difícil utilizar la narración en primera persona? ¿Por qué o por qué no?*

- ♦ *¿Crees que la utilización de la comunicación no violenta puede ser una vía efectiva para abordar disputas, ya sea en grupos de investigación o en otros ámbitos de tu vida? Sé específico.*
- ♦ *¿Qué conclusiones extraes de esta experiencia sobre las que te gustaría reflexionar más adelante?*

PROFUNDIZACIÓN EN EL PROCESO (5 minutos). Solicita a los participantes que escriban algunas observaciones relativas a los debates. Si resultara relevante, solicita que incorporen dichas observaciones a su grupo o equipo de investigación.

CIERRE (5 minutos) Informa a los participantes que experimentar sentimientos intensos después de la experiencia es normal, y no sentir fuertes sentimientos, también lo es. A veces, al interpretar un personaje o participar en un juego de rol que implica intensos sentimientos, podemos experimentar un fenómeno denominado «sangrado». Significa que los sentimientos, pensamientos, relaciones y estados físicos pasan de tu personaje a ti, y viceversa. Anima a los participantes a procesar cualquier sentimiento no resuelto, entre ellos si fuera posible, o a que contacten con el facilitador si es necesario.

FINALIZA LA SESIÓN. Da las gracias a todos por su participación

B. PERSONAJE 1: EL INVESTIGADOR PRINCIPAL

Apellido: Cheng

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu rango

Profesor titular

Jefe de departamento

Este proyecto se ha convertido en tu niño mimado. Te has involucrado de tal manera que has estado trabajando hasta altas horas de la madrugada, e incluso durante tus días libres, para completar la propuesta. Este impulso resultó necesario, especialmente teniendo en cuenta que algunos miembros contribuyeron menos de lo que hubieras deseado. Estás frustrado de que haya sido necesario tanto esfuerzo para implicar a todos en esta reunión y te preocupa que alguno de los miembros pueda abandonar el proceso por los duros comentarios. Te preocupa también que el abandono de cualquiera de estos expertos pueda hacer el proyecto inviable y no estás seguro de lo que harías con tu tiempo si fracasa.

Sentimientos: frustración, irritación, ansiedad, miedo, esperanza, determinación.

Necesidades: conservar el poder en esta situación con el objeto de cumplir tus metas

Disciplina: tu disciplina es (la de tu personaje) _____

B. PERSONAJE 2: EL CIENTÍFICO SOCIAL

Apellido: Williams

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu rango

Profesor titular

Jefe de departamento

Honestamente, no has tenido tanto tiempo para trabajar en el proyecto como hubieras deseado. Has copiado y pegado algún texto de otra propuesta, pero sabes que la metodología requiere mucho trabajo para este fin concreto. Tienes otras tres propuestas y no tienes ni idea de cómo gestionarlo para acabar todo a tiempo. Lo peor es que tu hija sufre una enfermedad crónica y has estado cuidando de ella hasta muy tarde, por lo que te sientes exhausto. Te preocupa estar al borde del agotamiento.

Sentimientos: fatiga, culpa, preocupación, desvinculación, distracción

Necesidades: sentirse a salvo y seguro, lo cual es difícil con tu nivel de estrés y con la salud de tu hija

Disciplina: tu disciplina es (la de tu personaje) _____

B. PERSONAJE 3: EL ARTISTA PROFESIONAL

Apellido: Johnson

Grado: Máster en Artes

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado ← tu rango

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento

Desde el principio, te has sentido un poco impostor en este grupo de investigación. Tienes únicamente un máster en Bellas Artes y a veces sientes que hablas un idioma totalmente diferente al de los demás. El ámbito académico siempre te ha parecido frío y distante, y esta fase de comentarios está activando todos tus miedos a no estar a la altura. Al principio, estabas muy ilusionado con esta oportunidad, cuando participar en un proyecto de esta envergadura era un sueño. Consideras que este trabajo puede tener un gran impacto en el mundo, pero temes no estar hecho para este riguroso proceso académico a largo plazo.

Sentimientos: inadecuación, ansiedad, ira, anhelo, actitud defensiva.

Necesidades: tener el sentimiento de pertenencia y que tus habilidades sean valoradas en este grupo, de manera que puedas crear algo destacable con estas inteligentes personas

Disciplina: tu disciplina es (la de tu personaje) _____

B. PERSONAJE 4: EL TECNÓFILO (*extra*)

Apellido: Bartes

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado ← tu rango

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento

Aceptas estar en el proyecto porque consideras que puede ser un reto interesante. Además, tu supervisor ha indicado que el departamento necesita subvenciones y te presiona para que te unas a una solicitud de fondos para la investigación, de manera que cuando surgió esta oportunidad, pareció ser una buena opción. Frecuentemente, te sientes un poco desconectado en las reuniones, especialmente cuando la conversación es altamente teórica o se centra en aspectos artísticos. Lo respetas hasta cierto punto, pero te consideras más conectado a la realidad y te centras frecuentemente en los aspectos prácticos del proyecto, algo que, en tu opinión, el grupo no hace en absoluto.

Sentimientos: incomodidad, desvinculación, distracción, aburrimiento, superioridad

Necesidades: disfrutar innovando con soluciones tecnológicas interesantes, sin tanta burocracia ni estrés

Disciplina: tu disciplina es (la de tu personaje) _____

B. PERSONAJE 5: EL CIENTÍFICO DE LA SALUD (*extra*)

Apellido: Misra

Grado: Doctor

Rango:

Invest. asist. Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular ← tu rango

Jefe de departamento

Te has unido a este proyecto porque consideras que es una buena oportunidad para ayudar a la salud mental de las personas y a su bienestar. Estos temas son muy importantes para ti, ya que hay miembros de tu familia que sufrieron problemas de salud mental cuando estabas creciendo y te sentías indefenso. Solo te unes a proyectos que tienen objetivos claros para ayudar a la gente. Aunque este proyecto se centraba originalmente en este punto, la propuesta ha ido derivando a algo más intelectual y se centra en la salud pública menos de lo que te

gustaría. Temes que el proyecto haya perdido el rumbo. Tendrás que tomar una decisión: seguir adelante o reservar tu precioso tiempo y tu energía para otros proyectos.

Sentimientos: frustración, enfado, esperanza, desconfianza, actitud defensiva

Necesidades: sentirse libre para conseguir proyectos cuya recompensa consista en el servicio a los demás, y no volver a ser bloqueado por cuellos de botella en un sistema indiferente

Disciplina: tu disciplina es (la de tu personaje) _____

C. INSTRUCCIONES PARA EL INVESTIGADOR DE LA GRAN IDEA

Eres la persona a cargo del proyecto y has solicitado al administrador que convoque una reunión para tratar el tema de cómo proceder con las revisiones.

Al comienzo del juego, justamente después de la cuenta atrás, el administrador te recordará que solicites a todos un breve informe del estado de su trabajo en el proyecto, aunque todos tienen prisa debido al escaso tiempo. Esto no debería llevar más de 5 minutos.

El administrador repartirá el resumen de los comentarios a cada miembro. Todos los miembros deben leerlo, realizar un resumen y han de tener la oportunidad de responder a los comentarios. Toma notas y solicita poder hacer preguntas de seguimiento, pero no ocultes tu frustración cuando la conversación escale.

En el caso ideal, al finalizar esta reunión debes disponer de un plan del equipo acerca de cómo proceder con las revisiones... pero puede no ser posible debido a la extensión de los comentarios y el nivel de resistencia del grupo.

D. LOS COMENTARIOS

Entrega una copia a cada jugador. Si hay menos de cinco jugadores, dobla o corta el papel para mostrar solo las partes que incluyen los personajes que están jugando.

Comentarios sobre el proyecto

Para el investigador principal: la solicitud tiene transiciones extrañas entre secciones y se lee como si hubiera sido escrita por varias personas sin una agenda común. Reescribe y borra cuanto sea necesario para dar más coherencia a la solicitud.

Para el científico social: la sección de ciencias sociales carece de fuentes recientes y en general es parca en fuentes. El comentario insiste en que será crucial una justificación intensa de la investigación para recibir los fondos de esta subvención. Sorprendió un comentario acerca de la originalidad de la gran idea, sugiriendo que la sección de ciencias sociales debe abordar más a fondo la bibliografía en esta área y mostrar un enfoque original sobre cómo abordar esta cuestión de investigación.

Para el artista profesional: los comentarios son escépticos en relación con las secciones del marco teórico, lo que fue incluido específicamente por el artista profesional. Las teorías incluidas no gozan actualmente de popularidad en sus respectivas disciplinas académicas. Un colega utilizó la expresión «no científico» y otro utilizó el término «pseudociencia» debido a la inclusión de estas teorías. A los autores de estos comentarios les preocupa que el uso de esta teoría provoque que los financiadores rechacen la propuesta, incluso antes de leerla.

Para el tecnólogo: los comentaristas consideran que algunas secciones utilizan una jerga científica excesiva técnica como para ser entendida por los financiadores. Otras áreas parecen vagas en términos de contribución o aportación de esta tecnología, afirmando que no está clara la manera en que esta tecnología puede contribuir a la consecución de los objetivos de la investigación. A otro comentarista le preocupa que la tecnología pueda ser demasiado complicada como para que las personas la utilicen, y recomienda reducir el alcance para la inclusión de herramientas más básicas.

Para el científico de la salud: aparte de la bibliografía incluida, los comentarios son poco claros acerca de cómo se relaciona esta investigación con la salud mental y el bienestar. Preocupa que la propuesta suene excesivamente como «algo de moda», sin una justificación apropiada. Incluso incluyendo dicha justificación, son escépticos en cuanto a que esas grandes afirmaciones puedan ser verificadas en el marco de los métodos de investigación actuales y en la estrategia de recopilación de datos.

E. LA PSICOLOGÍA DEL CONFLICTO



Psicología del conflicto. Imagen desarrollada por la Academia de Transformación de Conflictos de la Universidad de la Comunidad de Austin, EE. UU

F. GUION DE LA NARRACIÓN EN PRIMERA PERSONA

Entrega a cada jugador una copia del guion de la narración en primera persona

«Me siento/estoy _____ (nombra el sentimiento, por ejemplo, frustrado, avergonzado, preocupado. No utilices, «me siento como /que/tú...) cuando _____ (explica la situación específica de forma neutral, sin valoraciones) porque _____ (explica cómo el comportamiento específico te causa dificultades, o si una necesidad se considera no satisfecha). Me gustaría _____ (comparte opciones de lo que preferirías ver hecho de forma diferente o la manera en la que otros pueden colaborar)».

G. LAS GRANDES IDEAS

Proyecto de investigación:

UpCycle: Creación de una aplicación atractiva que ayude a la gente a aprender cómo reciclar, en colaboración con los municipios

Helping Hand: Programa de divulgación comunitaria que organiza talleres sobre arte y tecnología, para empoderar a jóvenes en situaciones de riesgo

CyberCity: Instalaciones artísticas de alta tecnología que incentivan la cocreación con otros residentes en la ciudad, mediante la mejora de la conectividad, la integración y la movilidad

ArtSmart: Proyecto de investigación que evalúa cómo impacta la educación artística digital en el interés en la ciencia y en la programación

H. REPORTE DEL FACILITADOR

Aquí puedes encontrar información y teoría acerca de la transformación del conflicto y de la comunicación no violenta que te ayudará, en tu condición de facilitador, cuando se realice el juego.

Reporte de necesidades humanas

Los conflictos surgen a partir de necesidades humanas que se ven amenazadas. Cuando las personas se implican en conflictos, tienen algo que perder y frecuentemente tienen necesidades que aspiran a alcanzar. Muchas de estas necesidades pueden permanecer en el subconsciente, en otras palabras, no siempre somos conscientes de que tenemos necesidades o de que estamos en conflicto porque percibimos que dichas necesidades están en peligro. No obstante, si conseguimos identificar necesidades universales que subyacen en la motivación humana, seremos capaces de comunicarlas más fácilmente y abordar conflictos de una manera potencialmente más satisfactoria para las partes implicadas.

Existen muchas teorías psicológicas acerca de las necesidades básicas, incluyendo la popular Jerarquía de las Necesidades de Abraham Maslow (1943). Aunque también existen otras necesidades, esta clase va a explorar las cinco necesidades básicas de William Glasser (1998), que son:

Amor/pertenencia: la necesidad de pertenecer, ser amado, ser respetado, tener amistades, compartir, cooperar.

Poder: la necesidad de reconocimiento, éxito, importancia, logros y demostración de habilidades.

Diversión: la necesidad de disfrutar, reír, aprender y experimentar cambios o novedades.

Supervivencia/seguridad: la necesidad de salud, tranquilidad, comida y abrigo.

Libertad: la necesidad de poder tomar decisiones, ser independiente, ser libre de la opresión, tener libertad para actuar como uno desea.

Las personas pueden intentar satisfacer sus necesidades de diferentes maneras. Algunas maneras son más consideradas con los demás y contribuyen a un bien mayor. Otras son más egoístas y pueden herir a terceros. Cuando reflexionamos acerca de conflictos desde esta perspectiva, empezamos a ver que las personas tienen más opciones de las que creen para satisfacer sus necesidades. Y cuando consideramos estos conceptos a una escala global, podemos ver cuántos conflictos surgen en comunidades que tienen diferentes necesidades que resultan antagónicas.

4. El Comité

Diseño: Josefin Westborg, Sarah Lynne Bowman y Kaya Toft Thejls

En este escenario interpretarás a un comité¹ académico que otorga subvenciones para proyectos de patrimonio cultural².

El propósito de este escenario de juego de rol es proporcionar una comprensión más profunda de las complejidades en la evaluación de solicitudes de investigación³.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1: Navegar entre las diferentes prioridades en un proceso de evaluación de solicitudes de subvenciones.
- 2: Explorar los diferentes intereses y necesidades de las y los miembros de un comité.
- 3: Obtener una comprensión más amplia del concepto de patrimonio cultural.

NÚMERO DE JUGADORES Y ROLES

Este escenario ha sido diseñado para grupos de 3 a 5 personas. Si se juega con 3 jugadores, utiliza los personajes principales. Si se juega con más jugadores, agrega los personajes adicionales en orden numérico.⁴

FACILITADORES

Es necesaria una persona facilitadora por cada grupo. Los facilitadores estarán a cargo del trabajo previo, del post-juego y brindarán apoyo general si es necesario. No interpretarán un personaje, sino que apoyarán al grupo.

REQUISITOS FÍSICOS

Una sala grande donde todas las participantes puedan caber para el taller y la evaluación post-juego. La sala debe ser lo suficientemente grande para que todos los grupos puedan distribuirse en grupos pequeños o se necesitarán salas separadas para cada grupo. El juego también se puede jugar en línea a través de Zoom u otras plataformas.

¹ El «comité» se presenta aquí como una instancia deliberativa con poder real de decisión. El escenario exagera deliberadamente ciertas dinámicas para hacer visibles los criterios implícitos, relaciones de poder y tensiones que atraviesan los procesos de evaluación académica.

² «Patrimonio cultural» se utiliza aquí como un concepto amplio y disputado, que incluye no solo objetos, monumentos o tradiciones, sino también narrativas, prácticas y memorias colectivas, cuya definición depende de marcos históricos, políticos y culturales.

³ En este escenario, términos como «convocatoria», «solicitud» y «evaluación» no solo describen procedimientos administrativos, sino que también funcionan como mecanismos de legitimación y exclusión dentro del sistema académico.

⁴ Los nombres de los personajes representan arquetipos funcionales en el proceso de evaluación, no juicios morales sobre dichas posiciones.

TIEMPO

Este escenario está planificado para durar 120 minutos en total, incluyendo dos descansos: uno de 10 minutos y otro más corto de 5 minutos. Si se juega con un solo grupo, omitir la parte de cambiar de salas y realizar todas las partes en el grupo pequeño.

DOCUMENTOS

- A. Este documento de diseño del juego
- B. Personajes
- C. La convocatoria para la subvención
- D. La solicitud

FASE PREVIA AL JUEGO (50 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

INTRODUCCIÓN (10 minutos)

HOLA Y BIENVENIDA. Bienvenida a todos los participantes y presentación de la persona facilitadora o de los facilitadores.

¿QUÉ OCURRIRÁ HOY? (5 minutos). Aquí, la persona facilitadora expone un breve resumen de la jornada y explica los objetivos de aprendizaje del escenario.

(Léase en voz alta) Hoy vamos a jugar un escenario de juego de rol juntas. Esto significa que todas interpretaremos personajes y desde ellos improvisaremos lo que sucede en un entorno específico. No hay guion ni audiencia. Trabajaremos en grupos más pequeños y cada grupo tendrá su propia persona facilitadora como apoyo durante la experiencia. Comenzaremos con un trabajo previo que incluye recibir a los personajes y hacer un taller para prepararnos antes de pasar al escenario. Cuando hayamos terminado con el escenario, podremos compartir impresiones y hablar sobre la experiencia.

El objetivo de hoy es adoptar la perspectiva de un miembro de un comité de evaluación de subvenciones. Intentar ver el proceso de una solicitud de subvención desde el otro lado y no solo como solicitante. Al hacer esto a través de la personificación de un personaje en un juego de rol, podrás explorar el tema no solo de manera teórica sino también física. Podrás navegar entre las diferentes prioridades presentes en las situaciones sociales. También exploraremos qué puede ser el patrimonio cultural desde diferentes perspectivas. (Léase en voz alta)

INTRODUCCIÓN AL ESCENARIO (5 minutos). Aquí se presentará a las participantes el planteamiento del escenario y las técnicas que se utilizarán para jugarlo.

(Léase en voz alta) Interpretareis un comité que otorga subvenciones para proyectos de patrimonio cultural. El proceso tiene dos partes. En la primera, revisais solicitudes básicas con presupuestos simples y elegís las que os parecen más interesantes. Las elegidas luego harán una solicitud más extensa y detallada antes de tomar la decisión final sobre la distribución del dinero. Este año, debido a eventos imprevistos la mayoría de los miembros del comité son nuevos. Todos han asignado puntos a los diferentes proyectos que deberían pasar a la

segunda ronda. Ahora bien, hay un proyecto que apenas obtuvo justo los puntos suficientes para pasar. Habéis decidido hacer una reunión para discutir qué hacer con ese proyecto. Si lo aprobais, todos los demás proyectos recibirán menos dinero. ¿Vale la pena dejarlo pasar? Y si lo haceis, ¿qué creéis que debe hacerse para ayudarlo a mejorar? ¿En qué debería enfocarse el proyecto?

El escenario es una reunión del comité discutiendo una solicitud en particular, pero el objetivo del escenario no es necesariamente que el comité ‘tenga éxito’ o esté de acuerdo en todos los detalles, ya que cada uno tiene diferentes intereses. Jugad con el deseo de colaborar potencialmente, pero también con las diferencias dentro del grupo, las necesidades de tu personaje y sus temores. Da igual si la solicitud se aprueba o no, o si los personajes no pueden ponerse de acuerdo sobre aquello en lo que debería enfocarse el proyecto. El punto es explorar el proceso de tomar esta decisión en grupo y deliberar sobre lo que pueda considerarse valioso. (*/Léase en voz alta*)

METATÉCNICAS (3 minutos). La persona facilitadora repasaré las siguientes metatécnicas. Una metatécnica es una señal externa al grupo para un propósito específico. La persona jugadora escucha la frase, pero el personaje no.

Pausa: pausará el juego. Utilizada por los facilitadores. Si en cualquier momento la persona facilitadora dice «pausa», todo el grupo «congelará» el juego y escucharán a la persona facilitadora. La pausa se puede usar para dar información, hacer preguntas o dar direcciones. Cuando la persona facilitadora diga «jugar», el juego comenzará de nuevo como si nada hubiera pasado.

Fuera de juego: si tú como jugadora necesitas detener el juego por cualquier razón. Como jugadora puedes decir «fuera de juego» en cualquier momento para detener el juego. Entonces dejaremos de interpretar nuestros personajes y escucharemos a la jugadora que dijo «fuera de juego» y lo que necesita. Si se juega en línea, esto también se puede hacer enviando un mensaje privado a la persona facilitadora durante el escenario.

Monólogo: si la persona facilitadora te pide un monólogo, tu personaje comparte lo que está pensando y sintiendo en ese momento. Es un vistazo a los pensamientos internos de ese personaje. Esta respuesta no la escuchan los otros personajes, solo las personas jugadoras.

Sal a la sala de los grupos pequeños. Preferiblemente, los grupos pueden distribuirse en la misma sala para dar instrucciones más fácilmente a todos al mismo tiempo. (Si es en línea, dar a todos un número para que sepan en qué grupo están y dar las instrucciones antes de invitarlos a las salas de grupos).

MATERIALES DEL JUEGO (5 minutos)

ASIGNACIÓN DE PERSONAJES (10 minutos) Entregar las fichas de personaje e instruir a las personas jugadoras para que las lean y luego hagan una breve ronda de presentación. Podrán elegir un nombre y pronombres para su personaje y escribirlo en una etiqueta con su nombre. Dependiendo del grupo, puedes asignar los personajes como mejor te parezca o puedes dejar que las personas jugadoras elijan. Si les dejas elegir, da una descripción rápida de cada personaje y recuerda que esto tomará un poco más de tiempo, por lo que podría no ser factible con muchos grupos.

En la ronda de presentación, cada jugadora comparte el nombre de su personaje, sus pronombres y si han estado en el comité antes. (Si se juega en línea, pedir a las personas jugadoras que también cambien sus nombres y pronombres en Zoom a los de sus personajes).

ENTREVISTAS (7 minutos) Instruir a las personas jugadoras para que se entrevisten entre sí en el grupo. La jugadora responderá verbalmente de manera improvisada como su personaje. Esta respuesta cuenta como un monólogo, es decir, no la escuchan los otros personajes, solo las personas jugadoras. (Explicar esta técnica a las participantes para poder solicitarla más tarde durante el escenario como herramienta para dar forma al juego). En la entrevista, las personas jugadoras harán a cada personaje 2-3 de las siguientes preguntas:

- ♦ *¿Por qué quisiste estar en este comité?*
- ♦ *¿Qué es lo que más te preocupa sobre asistir a esta reunión?*
- ♦ *¿Cuál es tu relación con el patrimonio cultural?*
- ♦ *¿Qué es lo que más buscas cuando evalúas una propuesta?*

Las preguntas se pueden imprimir y entregar a las participantes o pueden escribirlas. (Si se juega en línea, simplemente copiar y pegar las preguntas en el chat).

MATERIALES DEL JUEGO EN RELACIÓN CON EL PERSONAJE (3 minutos) Pedir a las participantes que vuelvan a leer las Pautas del Comité y la Solicitud una vez más, pero esta vez que miren el material a través de los ojos de sus personajes.

DESCANSO (10 minutos)

JUEGO (35 MINUTOS INCLUYENDO UN DESCANSO DE 5)

INICIO DEL ESCENARIO. *Aquí las jugadoras jugarán el escenario.* Esta sección proporciona una descripción general de cómo se desarrolla el escenario. Como la persona facilitadora, te moverás entre los grupos y escucharás. Si un grupo parece estar atascado, usa la mecánica de «pausa» para ayudarles, por ejemplo, pidiendo a uno de los personajes que haga un monólogo sobre sus sentimientos en ese momento. Dado que el personaje de Veterano de la Financiación está escrito para ocupar mucho espacio, puede ser bueno prestar atención especial para que ese personaje no tome el control del juego. Esta dinámica se desarrolla de manera diferente en diferentes grupos, por lo que deberás monitorizarla durante esta sesión. Usa la mecánica de «pausa» para ayudarles a dirigir el juego en una dirección donde el conflicto esté en un buen nivel y todas tengan la oportunidad de participar.

INICIAR EL LARP (5 minutos). Comienza diciéndoles a las personas jugadoras que en total jugarán alrededor de 30 minutos, solo para darles una idea del tiempo que tienen. Infórmales que el juego terminará cuando digas «Y aquí suspendemos el juego». Luego pide a las personas jugadoras que cierren los ojos mientras cuentas hacia atrás del 10 al 0. Cuando llegues a 0, pueden abrir los ojos y entonces el escenario habrá comenzado. En la cuenta atrás puedes hacer breves pausas donde hagas una corta meditación guiada. Podría ser algo como esto:

10, 9, 8, piensa en qué te interesó del patrimonio cultural para empezar, qué despertó tu pasión, ¿fue un evento específico u otra cosa? ¿Tal vez una persona o una película? (dales un poco de tiempo para pensar en la respuesta), 7, 6, 5, 4, Piensa en tu rol como miembro del comité, sobre cuál crees que es tu propósito aquí (dales un poco de tiempo para pensar en la respuesta), 3, 2, 1, 0.

ESCENAS

ESCENA 1 (5 minutos). El Veterano de la Financiación da la bienvenida a todas a la reunión y hace una breve descripción de por qué están allí.

ESCENA 2 (2 minutos). Harán una breve votación sobre si la solicitud debe pasar o no. Todos los personajes querrán que pase, pero con cambios. Esto significa que probablemente pensarán que aprobar la propuesta será fácil.

ESCENA 3 (13 minutos). Luego discutirán los cambios y en qué enfocarse. Aquí todos los personajes quieren enfocarse en diferentes cosas y tratarán de ponerse de acuerdo sobre qué hacer.

ESCENA 4 (4 minutos). Con 5 minutos restantes, todos los personajes tendrán la oportunidad de dedicar un «minuto de oro»⁵ para emitir una declaración final sobre lo que piensan.

ESCENA 5 (1 minuto). Para terminar, votarán una vez más si creen que el proyecto debería pasar o no.

fin del escenario. Di «Y aquí suspendemos el juego». Da las gracias a todos por su participación e informales de que a continuación se hará una evaluación.

DESCANSO (5 minutos)

POST-JUEGO (35 MINUTOS)

El *debriefing* o evaluación post-juego es un espacio para que las personas jugadoras compartan sentimientos, pensamientos y experiencias, reflexionando sobre el escenario. También es un lugar para reforzar los objetivos de aprendizaje.

Después de este escenario, pueden surgir discusiones sobre discriminación y maltrato en la academia. Si ese es el caso, da espacio para esa discusión.

EVALUACIÓN EN PEQUEÑOS GRUPOS (15 minutos). La persona facilitadora pedirá a cada grupo que haga un debriefing. Es bueno hacerles saber que podrán compartir en el grupo grande después. Dales la siguiente información para ayudarlos:

Comienza dejando que cada jugadora en el grupo comparta sus respuestas a algunas de las siguientes preguntas y deja espacio también para la discusión. Siempre comienza con la primera y luego elige preguntas de seguimiento dependiendo del enfoque que haya adoptado esta partida (sobre, por ejemplo, el proceso de solicitud, el protocolo de la reunión, los choques de personalidad o el concepto de patrimonio cultural). Asegúrate de tomar una pregunta a la vez y recuérdales que no son su personaje:

- ♦ *¿Qué sentimientos surgieron para ti o tu personaje durante el juego?*

⁵ El «minuto de oro» es una convención del escenario que garantiza a cada participante un turno final de palabra, independientemente de su posición de poder en el grupo.

- ♦ *¿Qué dinámicas notaste en el grupo entre los miembros del comité? Da detalles específicos.*
- ♦ *¿Cómo se siente eso de estar al otro lado de la mesa de redacción de subvenciones? ¿Te proporcionó alguna perspectiva nueva sobre el proceso?*
- ♦ *¿Cuál era la visión de tu personaje sobre el patrimonio cultural? ¿Este escenario ha afectado tu visión sobre el patrimonio cultural? ¿Cómo o por qué no?*
- ♦ *¿Qué es importante para ti en el patrimonio cultural?*

Este escenario es una exageración de las dinámicas de cómo podría funcionar tal comité para que podamos experimentar y observar el conflicto más de cerca. Con esto en mente, discutid los siguientes temas, permitiendo que las personas aporten comentarios voluntariamente:

- ♦ *¿Qué está en juego cuando un pequeño grupo de personas decide qué merece recibir una subvención de investigación?*
- ♦ *¿Cómo afectan las dinámicas de poder, la política y las habilidades sociales al proceso de qué solicitudes son aprobadas?*
- ♦ *¿Qué podría ayudar al comité a avanzar?*
- ♦ *¿Qué puede ayudar a los solicitantes en el proceso de escribir una propuesta? ¿Hay algo que el comité podría haber hecho para facilitarlo?*
- ♦ *¿Este ejercicio se pareció a tu experiencia personal? ¿Por qué o por qué no?*

EVALUACIÓN EN EL GRUPO GRANDE (15 minutos). Si solo hay un grupo, haz esta parte en el grupo pequeño. Pide al grupo que responda estas preguntas, asegurándote de animar a las participantes más silenciosas a compartir:

- ♦ *¿Qué pensamientos provocó este ejercicio sobre estar en un comité?*
- ♦ *¿Qué pensamientos provocó este ejercicio sobre el proceso de solicitud?*
- ♦ *¿Cuáles son tus principales conclusiones?*

PROFUNDIZACIÓN EN EL PROCESO (5 minutos) Pide a los participantes que escriban algunas observaciones de la discusión. Si es relevante, pídeles que lleven estas observaciones de vuelta a su grupo de investigación o equipo.

FINALIZA LA SESIÓN. Da las gracias a todos por su participación

B. PERSONAJE 1: EL VETERANO DE FINANCIACIÓN

Nombre: García

Pronombres: _____

Estilo: Siéntate a tus anchas y usa muchas pausas al hablar. Di frecuentemente «siempre lo hemos hecho así y funcionó bien entonces».

Has estado en el comité durante años y sabes cómo se ha manejado el proceso antes. Has convocado el comité y eres quien iniciará la reunión. Quieres que este proyecto siga adelante pero piensas que debería centrarse en los personajes históricos que se puedan encontrar en la ciudad. ¿Quiénes son? ¿Con qué personas importantes se podría interactuar? ¿Y qué recordarán los participantes sobre estos personajes después? En general, la parte

de investigación de la subvención es deficiente. Ni siquiera dice cuántos participantes planean tener.

Visión de la Historia: Tu enfoque está en identificar las figuras clave en la Historia – generalmente hombres– y explicar por qué sus esfuerzos cambiaron el curso de la humanidad. No eres misógino, pero la triste realidad es que la mayoría de las cosas importantes en la Historia ocurrieron como resultado de las acciones de los hombres. Estás especialmente interesado en líderes políticos y militares, pero también deseas sacar a la luz los artistas, escritores y filósofos clave que dieron forma al pensamiento occidental.

Miedo: Que todos estos nuevos miembros tomarán el control y que no se reconocerá tu experiencia.

Tarea: Dirigirás la reunión. Esto incluye 5 pasos:

1. Comenzarás dando la bienvenida a todos y recordándoles que están allí para discutir una solicitud específica.
2. Después de esto, pedirás una votación rápida sobre cómo se sienten los miembros del comité en este momento sobre si esta solicitud debería pasar o no.
3. Iniciarás una discusión sobre qué debería fortalecer la solicitud.
4. Cuando alguien pida «cerrar el debate», anunciarás que todos tienen una declaración final (incluyéndote) y dejarás que todos hagan su declaración.
5. Terminarás con una nueva votación sobre si la solicitud debería pasar o no.

B. PERSONAJE 2: LA BURÓCRATA

Nombre: Ali

Pronombres: _____

Estilo: Cuando quieras decir algo, siempre levanta la mano aunque nadie más lo haga. Inclínate hacia adelante cuando escuches a otros. Finge tomar notas frecuentemente.

Eres nueva en el comité. Tienes formación como historiadora de las ideas. Piensas que es muy importante que las cosas se hagan según las normas, y siendo parte de este comité, consideras que tu trabajo consiste en asegurarte de que la subvención vaya a quien más se la merece según la convocatoria.

Quieres repasar las diferentes partes de la convocatoria y cómo las solicitudes están cumpliendo estos objetivos. Por ejemplo, parece faltar cómo este proyecto se vincula con las industrias creativas y culturales y esto claramente necesita arreglarse. También te gustaría ver un poco más de clarificación sobre cómo se retratarán las narrativas generales y el cambio en la sociedad.

Miedo: Que los otros piensen que estás demasiado metido en las reglas y detalles. No sientes que los detalles sean realmente la parte más importante; te gusta enfocarte en las historias generales en la Historia por ejemplo y no en los detalles. Se trata de justicia y claridad. Pero ¿lo entenderán los demás?

Visión de la Historia: Estás mayormente interesado en la forma en que las ideas se desarrollan con el tiempo y cómo dan forma a la cultura. Aunque entiendes que ciertas ideas se transmiten por razones políticas – como las culturas dominantes que toman el control de las menos desarrolladas – estás menos interesado en el contexto específico o los individuos involucrados.

Tarea: Guardiania del tiempo. La persona facilitadora te dirá la hora de finalización del escenario. Cuando falten 4 minutos, pedirás a los otros que busquen «cerrar el debate».

B. PERSONAJE 3: LA ACTIVISTA

Nombre: Mauri

Pronombres: _____

Estilo: Asientes mucho cuando otras personas están hablando para mostrar que escuchas con mucho interés.

Es tu primera vez en el comité. Tienes formación en teoría crítica y te impulsan las preguntas sobre qué cultura se está preservando y cómo está representada. Encuentras este proyecto interesante y quieres que avance, pero realmente necesita expandirse en inclusión tanto en el grupo de investigación mismo como especialmente en lo que quiere representar en su visión del mundo.

Miedo: Te preocupa estar ahora en una posición de poder y quieres asegurarte de usarlo para bien. ¿Qué pasaría si ahora tus camaradas comienzan a pensar que tú también eres parte del «problema»?

Visión de la Historia: Tu enfoque está en identificar la forma en que las estructuras de poder han afectado la Historia, especialmente en términos de opresión de ciertos grupos de personas. En particular, te interesan los temas de poder relacionados con género, sexualidad, raza, etnia y clase. Encuentras muy problemático que tantas veces ocurra que «la Historia la escriben los vencedores» y que solo algunas voces sean escuchadas.

B. PERSONAJE 4: EL TECNÓFILO (*extra*)

Nombre: Izan

Pronombres: _____

Estilo: Usas mucho las manos cuando hablas. Haces gestos grandes y etéreos.

Es tu primera vez en el comité. Tienes formación en Arqueología y experiencia haciendo ilustraciones digitales de Historia. Te impulsa tu pasión por el patrimonio cultural y quieres asegurarte de que siga siendo relevante en el futuro. Quieres combinar nueva tecnología con cultura antigua para crear nuevas formas de ver e interactuar con la Historia. En tus sueños, te ves como el hijo del amor entre Indiana Jones y Steve Jobs. Conoces a algunas de las personas que enviaron la solicitud y han hecho grandes cosas antes. Quieres que este proyecto siga adelante pero debería poner el foco en la aplicación.

Miedo: Que la Historia sea olvidada porque será vista como seca y aburrida.

Visión del patrimonio cultural: Tu enfoque siempre ha sido hacer la Historia relevante.⁶ Con las posibilidades de la nueva tecnología, esto puede hacerse. Estás particularmente interesado en formas de hacer la Historia accesible para todos a través de soluciones tecnológicas.

PERSONAJE 5: EL/LA ARCHIVISTA (*extra*)

Nombre: Bene

Pronombres: _____

Estilo: Te sientas con la espalda muy recta y los hombros hacia adelante.

Es tu primera vez en el comité. Trabajas en un museo y te encanta prestar atención a los detalles. Tienes formación en Investigación Historiográfica y escribiste tu tesis sobre los colores de los trajes de la aristocracia en la Francia de finales del siglo XIV.

Quieres que este proyecto siga adelante pero piensas que necesita enfocarse en aclarar los hechos correctamente. Por ejemplo, menciona tela de color índigo, que no existía en Europa hasta aproximadamente 1490. ¿Cómo se asegurarán disponer del material adecuado en el proyecto? ¿No podría hacerse esto con actores? ¿No puede haber alguien en el museo presentando esta información con conocimiento factual y que pueda responder preguntas?

Miedo: La tecnología. No quieres que el proyecto sea sobre tecnología. Hoy todo es sobre la tecnología y si esto continúa nadie estará interesado en los museos físicos jamás.

Visión del patrimonio cultural: Te fascinan todos los pequeños detalles de la Historia y quieres aprender tanto como sea posible sobre un período particular. Aunque que la imagen general es interesante, prefieres absorber tantos detalles pequeños de la Historia como sea posible; te emociona descubrir nuevos hechos. Pasas bastante tiempo en archivos, bibliotecas especiales y colecciones arqueológicas buscando nuevos descubrimientos.

⁶ La oscilación entre «Historia» y «patrimonio cultural» refleja debates reales sobre qué se considera digno de preservación y quién tiene autoridad para definirlo.

C. PAUTAS DEL COMITÉ: CONVOCATORIA DE SUBVENCIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL

Esta subvención está dirigida a proyectos de investigación enfocados en preservar, documentar y difundir el patrimonio cultural atemporal. Se prestará atención extra a las soluciones de problemas pedagógicos y cómo los paisajes culturales, ambientes y objetos pueden ser presentados al público para su participación, toma de conciencia y discusión.

Las solicitudes serán evaluadas en las siguientes áreas:

- × Relevancia – ¿De qué manera contribuye el proyecto de investigación propuesto a la investigación sobre patrimonio cultural?
- × Resultado – ¿Cuál es el resultado esperado del proyecto? ¿Qué beneficios aporta el proyecto de investigación a investigadores, público general y otras partes interesadas?
- × Grupo del proyecto – ¿Cómo utiliza el proyecto de investigación propuesto varias competencias relacionadas con el patrimonio cultural? ¿Incluye personas de diferentes sectores (público, privado y sociedad civil)? ¿De qué manera está vinculada la aplicación y uso de información del patrimonio cultural con las industrias culturales y creativas?
- × Inclusión – ¿Cómo tiene en cuenta el proyecto la inclusión y accesibilidad?

D. SOLICITUD PARA SUBVENCIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL

Solicitud nº 32 – Un paseo por la Historia

Este proyecto piloto de investigación se centra en explorar cómo niñas y niños interactúan con la Historia en una aplicación de RA (realidad aumentada). En este proyecto, queremos desarrollar una aplicación donde niñas y niños puedan experimentar su Historia local cobrando vida al adentrarse en la ciudad de Visby en la isla de Gotland, Suecia, en diferentes períodos de tiempo y conocer e interactuar con personas de esa época. Para este estudio piloto, el enfoque será en mediados del siglo XIV. Las personas participantes caminarán físicamente por Visby mientras usan la aplicación para ver una capa adicional que muestra cómo se veía la ciudad en ese momento. Podrían estar caminando por una plaza mientras en la aplicación ven y escuchan a un vendedor gritando, «¡Miren esta hermosa tela color índigo, la mejor que encontrarán en toda Europa!» Las participantes también podrán interactuar con algunas de las personas que conocen en la aplicación. Las participantes serán entrevistadas sobre su visión de su Historia local antes y después de usar la aplicación para evaluar si y cómo podría haber cambiado su percepción. Al hacer que la Historia cobre vida usando RA, esperamos hacerla más relevante para los jóvenes de hoy, pero también mantener la conexión con el espacio físico en comparación con una simulación puramente digital. Los resultados serían la aplicación básica, así como artículos de investigación sobre el proceso de diseño y los resultados de las entrevistas. Si tiene éxito, el plan es que la aplicación se expanda para incorporar otras ciudades también.

El equipo está compuesto por investigadores del Departamento de Educación, la empresa de aplicaciones APPY y la Sociedad Histórica de la Isla (ONG sin fines de lucro).

5. El preacuerdo

Diseño: Josefin Westborg, Kaya Tøft Thejls y Sarah Lynne Bowman

En este escenario, juegas en un grupo de investigación en la fase avanzada de un estudio piloto, al que se le ha solicitado que realice una presentación y necesita tratar temas relacionados con las presentaciones, la publicación y la autoría.¹

El propósito de este escenario del juego de rol es lograr una comprensión más profunda de las complejidades que pueden surgir durante un proyecto y de la necesidad de hablar sobre ellas en una fase temprana.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1: Navegar entre diferentes prioridades y expectativas, incluyendo las personales, grupales, institucionales y las de campo.
- 2: Explorar los diferentes intereses y necesidades de los miembros del grupo de investigación.
- 3: Explorar la importancia de negociar cómo trabajar conjuntamente para que el trabajo del grupo sea productivo, y las consecuencias de realizar asunciones sin comunicarlas.²
- 4: Practicar el desarrollo de un preacuerdo³ de colaboración: una herramienta para adoptar acuerdos dentro de un grupo, antes del proyecto de investigación.

NÚMERO DE JUGADORES Y ROLES

Este escenario ha sido diseñado para grupos de 3 a 5 personas. Si se juega con 3 jugadores se utilizarán los 3 primeros personajes. Si se juega con más jugadores, agregar los personajes adicionales en orden numérico.

FACILITADORES

Es necesaria una persona facilitadora por grupo. Será responsable del trabajo previo, de la devolución al grupo y del apoyo general, cuando sea necesario, e interpreta personajes administrativos como parte del escenario. No interpretarán un personaje en el escenario.

REQUISITOS FÍSICOS

Una habitación grande con espacio suficiente para todos los participantes, con el objeto de realizar talleres y evaluaciones. La habitación ha de ser lo suficientemente grande como para que todos los grupos puedan dividirse en grupos pequeños o se necesitarán salas de descanso para cada grupo. El juego también puede ser jugado online a través de Zoom u otras plataformas.

¹ La autoría se presenta aquí como una práctica situada, dependiente de normas disciplinares, jerarquías académicas y expectativas institucionales, más que como un criterio universalmente compartido.

² «Asunciones» se refiere a expectativas implícitas que no han sido discutidas ni acordadas explícitamente dentro del grupo.

³ En este libro, «preacuerdo» designa un conjunto de acuerdos explícitos negociados antes del inicio formal de un proyecto de investigación, con el fin de prevenir conflictos futuros relacionados con la autoría, los datos, las responsabilidades y las expectativas. No constituye necesariamente un contrato legal, sino un instrumento de gobernanza colaborativa.

TIEMPO

Este escenario está previsto que dure un total de 2,5 horas, incluyendo dos descansos de 10 minutos.

DOCUMENTOS

- A. Documento de diseño de este juego
- B. Hoja de personajes
- C. Posiciones de debate⁴
- D. Las cuestiones del preacuerdo

FASE PREVIA AL JUEGO (55 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

HOLA Y BIENVENIDA. Bienvenida a todos los participantes y presentación de la persona facilitadora o de los facilitadores.

¿QUÉ OCURRIRÁ HOY? (5 minutos). Aquí, la persona facilitadora expone un breve resumen de la jornada y explica los objetivos de aprendizaje del escenario.

(Léase en voz alta) Hoy vamos a jugar un escenario de un juego de rol. Esto significa que todos vamos a interpretar personajes y vamos a improvisar lo que ocurre en un entorno específico. Por lo tanto, no hay ni guion ni público. Trabajaremos en grupos pequeños y cada grupo tendrá su propia persona facilitadora, que actuará como apoyo durante toda la experiencia. Empezaremos con el trabajo previo, que incluye el reparto de personajes y talleres de preparación, antes de incorporarnos al escenario. Cuando terminemos con el escenario, compartirás y hablarás sobre la experiencia.

Hoy, podrás adoptar la perspectiva de un miembro de un grupo de investigación de proyectos interdisciplinarios. Al hacerlo mediante la encarnación de un personaje en el juego de rol, podrás explorar el tema no solo desde una perspectiva teórica, sino también física.

Los objetivos de aprendizaje de hoy son:

- 1: navegar entre diferentes prioridades y expectativas, incluyendo las personales, grupales, institucionales y las de campo.
- 2: explorar los diferentes intereses y necesidades de los miembros del grupo de investigación.
- 3: explorar la importancia de negociar cómo trabajar conjuntamente para que el trabajo del grupo sea productivo, y las consecuencias de realizar asunciones sin comunicarlas.
- 4: practicar el desarrollo de un preacuerdo de colaboración: una herramienta para adoptar acuerdos dentro de un grupo, antes del proyecto de investigación. (/Léase en voz alta)

INTRODUCCIÓN AL ESCENARIO (5 minutos). Aquí, se presenta a los participantes el entorno del escenario y las técnicas que se van a utilizar para jugar el escenario.

⁴ Las «posiciones de debate» son dispositivos de juego asignados a los personajes y no reflejan necesariamente las opiniones personales de los participantes.

(Léase en voz alta) Vais a interpretar todos ser miembros de un grupo de investigación interdisciplinar que ha trabajado conjuntamente en un estudio piloto para el que habéis recibido una subvención y, si todo va bien, aspiráis a recibir una subvención para un proyecto mucho más grande. Acabáis de finalizar la recogida de datos para la primera parte. Aún tienes que hacer un análisis completo, adecuado y riguroso de los datos, pero por lo que puedes observar a primera vista, la situación es prometedora. Ahora, el administrador⁵ te ha convocado a una reunión que será de ayuda para el proyecto porque tu equipo será invitado a realizar una presentación del proyecto en una conferencia académica. Esta es una posibilidad que necesitáis todos para debatir juntos.

El proyecto se llama «Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19». Esta fase piloto aspira a replicar estudios sobre las opiniones acerca de la salud pública anteriores a la pandemia. Busca identificar cambios en las actitudes y hábitos en relación con las medidas de salud pública. Se realiza mediante una encuesta que incluía escalas, casillas de verificación y preguntas de respuesta abierta.

Respecto al entorno, se trata de una reunión de investigación que discute una presentación en particular, pero el objetivo del escenario no es necesariamente el «éxito» del grupo o el acuerdo entre todas las partes, ya que cada uno tiene diferentes intereses. Juega con tu deseo de colaborar, pero también considerando las diferencias dentro del grupo, las necesidades de tu personaje y sus temores. Es perfectamente válido y no supone ningún problema si decides realizar o no la presentación o si los personajes no pueden estar de acuerdo con ninguna de las partes. De lo que se trata es de explorar la complejidad de trabajar en un grupo interdisciplinar, la necesidad de abordar estos asuntos y cómo la presión externa de instituciones y sectores puede afectar al proceso de un grupo y qué se puede considerar valioso. (Léase en voz alta)

La persona facilitadora repasará las siguientes metatécnicas. Una metatécnica es una señal fuera del juego dirigida al resto del grupo y con un propósito específico. El jugador oye la frase, pero no así el personaje.

Pausa: pondrá el juego en pausa. Utilizada por los facilitadores. En el momento en el que la persona facilitadora dice «pausa», todos pararán el juego y escucharán a la persona facilitadora. Esta pausa se puede utilizar para dar información u orientaciones y hacer preguntas. Cuando la persona facilitadora dice «jugar», el juego continuará como si nada hubiera pasado.

Fuera de juego: cuando, en tu condición de jugador, necesitas parar el juego por cualquier razón. Como jugador, puedes decir «fuera de juego» en cualquier momento para parar el juego. Dejaremos de interpretar nuestros personajes y escucharemos al jugador que ha dicho «fuera de juego» y lo que necesita. Si el juego se está realizando online, también se puede hacer enviando un mensaje privado a la persona facilitadora durante el escenario.

Monólogo: si la persona facilitadora solicita un monólogo, tu personaje comparte lo que está pensando y sintiendo en ese momento. Se trata de una mirada al pensamiento interno del personaje. Esta respuesta no es oída por los otros personajes, solo por los jugadores.

⁵ El «administrador» es un personaje diegético interpretado por la persona facilitadora, no un rol real dentro del grupo de participantes.

ASIGNACIÓN DE PERSONAJES (8 minutos). Dependiendo del grupo, puedes asignar los personajes como mejor te parezca o dejar que los jugadores elijan. Si les dejas elegir, haz una breve descripción de cada personaje y ten en cuenta que llevará algo más de tiempo.

Reparte los personajes y explica a los jugadores que una vez que los hayan leído, realizarán una breve ronda de presentación. Han de elegir un nombre y un pronombre para su personaje y han de escribirlos en una tarjeta. En la ronda de presentación, cada jugador comparte los nombres, pronombres y el rango de su personaje. (Si se está jugando online, pide también a los jugadores que cambien sus nombres en Zoom por los nombres y pronombres de sus personajes). A continuación, pide a los participantes que escriban sus opiniones sobre los temas que debatirán durante el escenario.

DISCUSIÓN DE POSICIONES (7 minutos). Permite a cada jugador escribir en un papel su posición acerca de cada punto del debate. Esta posición es lo que sus personajes piensan en relación con las diferentes cuestiones, pero los jugadores no necesitan conocer las de los demás. Simplemente, se les puede decir que esta información ayudará a encarnar a su personaje.

HOTSEAT (modo asiento caliente) (10 minutos). La persona facilitadora planteará a cada personaje 2 o 3 de las siguientes preguntas. El jugador contestará verbalmente de forma improvisada, según su personaje. Esta respuesta cuenta como monólogo, es decir, no es oída por los otros personajes, solo por los jugadores. Se trata de una mirada al pensamiento interno del personaje. (Explica esto a los participantes para que estén en condiciones de solicitar monólogos más tarde, durante el escenario, como herramienta para configurar el juego.

(Léase en voz alta) Ahora vamos a hacer algunas preguntas para que respondas, desde tu personaje, acerca de tu relación con el proyecto. (Léase en voz alta)

Preguntas:

- ♦ *¿Por qué quieres participar en este grupo de investigación?*
- ♦ *Hasta el momento, ¿cuál ha sido tu parte favorita del proyecto?*
- ♦ *¿Cómo crees que te describirían los demás miembros del grupo?*

Si el participante no responde con detalle, puedes pasar a las siguientes preguntas:

- ♦ *Describe el momento en el que fuiste felicitado por tu proyecto. ¿Qué ocurrió?*
- ♦ *¿Por qué ha sido esta tu parte favorita del proyecto?*
- ♦ *¿Crees que las descripciones de los demás concuerdan con lo que piensas de ti mismo como investigador?*

ENTREVISTAS (10 minutos) Enseña a los jugadores a entrevistarse entre sí en el grupo. El jugador contestará verbalmente de forma improvisada, según su personaje. Estas respuestas también cuentan como monólogo; es decir, no son oídas por los demás personajes, solo por los jugadores. En la entrevista, los jugadores preguntarán a cada personaje 2 o 3 de las siguientes cuestiones, centrándose en sus antecedentes, sus proyectos y sus preocupaciones:

- ♦ *¿Cuántos años llevas en el ámbito académico?*
- ♦ *¿Cuál es el proyecto que has realizado del que te sientes más orgulloso?*
- ♦ *¿Qué es lo que más te preocupa de participar en esta reunión? ¿Por qué?*

Las preguntas se pueden imprimir y entregar a los participantes, o las pueden escribir. (Si se está jugando online, copia y pega las preguntas en el chat).

JUEGO (50 MINUTOS, INCLUIDO UN DESCANSO DE 10 MINUTOS)

Aquí, los jugadores pueden jugar el escenario. Se ofrece una panorámica de cómo se juega el escenario. En tu condición de persona facilitadora, estarás a cargo de dar la bienvenida al grupo, establecer la agenda y de ayudar al grupo a debatir los diferentes temas. Si el grupo parece estancarse, utiliza la mecánica de la «pausa» para ayudarles, por ejemplo, pidiendo a uno de los personajes que realice un monólogo.

INICIO DEL ESCENARIO (5 minutos) Comienza diciendo a los jugadores que van a jugar durante aproximadamente 30 minutos. Hazles saber que el juego concluirá cuando digas: «y aquí suspendemos el juego». A continuación, pide a los jugadores que cierren los ojos mientras tú comienzas la cuenta atrás de 10 a 0. Al llegar a cero, pueden abrir los ojos y el escenario comienza. Durante la cuenta atrás puedes realizar una pequeña pausa en la que diriges una breve meditación. Puede ser algo parecido a esto:

10, 9, 8, piensa en aquello por lo empezaste a investigar, algo por lo que estés apasionado, ¿ha sido un acontecimiento específico u otra cosa? ¿Quizás un profesor o una película? (Dales algo de tiempo para pensar en la respuesta), 7, 6, 5, 4. Piensa en tu papel en el grupo de investigación, en lo que piensas que es tu propósito aquí (dales algo de tiempo para pensar en la respuesta). 3, 2, 1, 0.

ESCENAS (35 minutos)

Empieza con la escena 1, pero a continuación, el resto de las fases puede fluir de forma natural. Puede ocurrir que algunos jugadores vuelvan atrás o se salten algún tema, pero no pasa nada. Si los jugadores se sienten inseguros, también puedes guiarles mediante una agenda más estructurada.

Tienes unos 40 minutos para las cuatro preguntas. Algunos pueden necesitar más o menos tiempo, siendo tú, en tu condición de persona facilitadora, el responsable de que se cumpla el tiempo establecido. Puedes marcar el ritmo del juego pidiéndoles que avancen o regresen a cuestiones previas. Si empiezan a preguntar detalles específicos del correo electrónico con la invitación, diles que no tienes el correo, pero que puedes enviarlo más tarde. Aquí, la parte importante es la discusión general acerca de los diferentes temas, no las especificidades de la invitación.

ESCENA 1

El administrador (es el personaje de la persona facilitadora) da la bienvenida a todos a la reunión e informa al grupo de que han recibido una invitación para hacer una presentación para una temática especial en una conferencia internacional de investigación interdisciplinar. Pregunta al grupo:

- ♦ *Si realizaras la presentación en esta fase, ¿qué información te gustaría mostrar?*

ESCENA 2

Comunica al grupo que la conferencia se celebrará muy pronto.

- ♦ *¿Piensas que debes ser tú el que ha de realizar la presentación o no? En caso negativo, ¿quién debería asistir?*

ESCENA 3

Si los jugadores no han empezado a hablar sobre las publicaciones y las autorías, puedes decir que aún no han acordado algunas cosas relativas al proyecto y les puedes preguntar acerca de la publicación.

- ♦ *¿Cuándo es el momento de publicar y dónde debes enviar tus artículos?*

ESCENA 4

Si todavía no ha surgido el tema, pregúntales:

- ♦ *¿Cómo asignarías la autoría de tu trabajo, independientemente de que se trate de una presentación o de un artículo?*

ESCENA 5

Informa al grupo de que el tiempo para la reunión ha terminado y de que tendrán que finalizar en otro momento.

FIN DEL ESCENARIO Di «Y aquí suspendemos el juego». Da las gracias a todos por su participación e infórmalos de que ahora tendrán 10 minutos de descanso antes de las reuniones en grupos para hablar de la experiencia.

DESCANSO (10 minutos)

POST-JUEGO (45 MINUTOS)

La evaluación del post-juego es un lugar para que los jugadores compartan sentimientos, pensamientos y experiencias, reflejando el escenario. Por lo tanto, también es un lugar que refuerza los objetivos de aprendizaje.

RESUMEN EN PEQUEÑOS GRUPOS (20 minutos) Empieza dejando que cada jugador comparta en el grupo sus respuestas a las siguientes preguntas y reserva tiempo para la discusión. Asegúrate de realizar una pregunta cada vez:

- ♦ *¿Qué sentimientos han surgido en tu persona o en tu personaje durante el juego?*
- ♦ *¿Cuál fue la parte más difícil de acordar? ¿Por qué?*
- ♦ *¿Qué fue lo que más influyó a tu personaje al tomar una decisión?*
- ♦ *¿Qué necesidades e intereses fueron los más importantes para tu personaje?*

Debate los siguientes temas, permitiendo a los participantes intervenir voluntariamente:

- ♦ *¿Qué temas debe acordar un grupo interdisciplinar en la fase temprana del proceso?*
- ♦ *¿Cómo afectan al proceso las expectativas de un sector, institución o las personales?*
- ♦ *De alguna manera, ¿ha reflejado este ejercicio tu experiencia personal? ¿Por qué o por qué no?*

PRESENTA EL MATERIAL DEL PREACUERDO EN GRUPOS PEQUEÑOS (20 minutos) Comparte y revisa el material del preacuerdo con el grupo.

Pide al grupo que conteste estas preguntas y asegúrate de animar a los participantes más tímidos a que compartan:

- ♦ *¿Cómo piensan que hubiera transcurrido esta reunión si el grupo hubiera realizado un preacuerdo en una fase anterior del proyecto en lugar de al ser invitados a dar la presentación?*
- ♦ *¿Han realizado un preacuerdo en un proyecto?*
- ♦ *¿Hay algunas preguntas que te hayan parecido sorprendentes o que no hayas considerado?*
- ♦ *¿Alguna pregunta no planteada que te gustaría añadir?*
- ♦ *¿Hay alguna pregunta sobre la que consideras que hubiera sido difícil hablar en una fase muy temprana del proyecto? ¿Sería más fácil hablar de ellas más tarde o también resultaría difícil?*

Finaliza dejando que cada jugador conteste:

- ♦ *¿Cuáles son vuestras principales conclusiones?*

PROFUNDIZACIÓN EN EL PROCESO (5 minutos) Solicita a los participantes que escriban algunas observaciones relativas a las conversaciones. Si resultara relevante, solicita que incorporen dichas observaciones a su grupo o equipo de investigación.

FINALIZA LA SESIÓN Da las gracias a todos por su participación.

B. PERSONAJE 1: EL INVESTIGADOR PRINCIPAL

Apellido: Cheng

Pronombre: _____

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu rango

Profesor titular

Jefe de departamento

Proyecto piloto: Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19.

Tu rol en el proyecto: este proyecto fue tu gran idea desde un principio. Tu conocimiento acerca de cómo pandemias previas han cambiado y perfilado a las sociedades ha sido importante para la formulación del objetivo del estudio.

B. PERSONAJE 2: EL CIENTÍFICO DE LA SALUD

Apellido: Misra

Pronombre: _____

Rango:

Invest. asist.

Investigador ← tu rango

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento

Proyecto piloto: Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19.

Tu rol en el proyecto: Estás interesado en la propagación de epidemias y en cómo prevenir su propagación lo máximo posible. Estás centrado en evaluar lo que pueden implicar las respuestas de la encuesta desde una perspectiva de salud social.

B. PERSONAJE 3: EL CIENTÍFICO SOCIAL

Apellido: Williams

Pronombre: _____

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular ← tu rango

Jefe de departamento

Proyecto piloto: Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19.

Tu rol en el proyecto: estás interesado en la brecha entre el conocimiento médico y las opiniones y acciones de la gente. También eres el que ha estado manejando estadísticas.

B. PERSONAJE 4: EL POLITÓLOGO (*extra*)

Apellido: García

Pronombre: _____

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior ← tu rango

Profesor titular

Jefe de departamento

Proyecto piloto: Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19.

Tu rol en el proyecto: tu objetivo es el seguimiento de cualquier conexión entre las respuestas de la encuesta y la situación política del país.

PERSONAJE 5: EL CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIOS DE GÉNERO (*extra*)

Apellido: Laurent

Pronombre: _____

Rango:

Invest. asist.

Investigador

Profesor asociado

Profesor sénior

Profesor titular

Jefe de departamento ← tu rango

Proyecto piloto: Actitudes ante la salud pública: impactos, implicaciones y cambios antes y después del COVID-19.

Tu rol en el proyecto: tu objetivo es la dinámica del poder, así como la manera en que grupos diferentes de personas han sido afectados de distinta forma y han podido cambiar sus opiniones y comportamientos por ese motivo.

C. POSICIONES DE DEBATE

Para cada una de las cuatro preguntas, presenta las diferentes posiciones y deja a los jugadores que seleccionen una. Los jugadores no necesitan oír las preguntas; son para ti, como persona facilitadora.

Para cada pregunta, utiliza tantas posiciones como jugadores tengas, empezando por el número más bajo. Por ejemplo, si tienes 4 jugadores, utiliza los números 1 a 4 y omite el 5.

¿Qué deberíamos incluir en la presentación?

1. En esta fase, una presentación debería ser muy general. Un buen planteamiento sería centrar la presentación en el proyecto y en el marco teórico o en la revisión de la bibliografía, con el objeto de proporcionar una idea general de lo que estamos utilizando. Cualquier cosa relativa a los datos y al análisis es demasiado reciente para su discusión, por el momento, y debería quedar al margen de la presentación.

2. Parece que hemos encontrado algunas cosas muy interesantes, así que la presentación se ha de centrar en el análisis preliminar y en lo que pudiera implicar. No parece una buena idea

compartir los datos, sería demasiado específico y la parte interesante es la del análisis, no un conjunto de números y letras.

3. Tenemos muchos datos interesantes que podemos mostrar y es en lo que nos debemos centrar: los datos, cómo los recopilamos, algunos gráficos atractivos mostrando algunos números, y también algunos de los comentarios redactados. Todavía no debemos compartir el análisis preliminar, no hasta que lo hayamos validado. Al profundizar más en los datos podríamos descubrir que nuestros análisis preliminares eran erróneos.

4. Lo interesante aquí es el análisis preliminar y es en lo que se ha de centrar la presentación. Pero también tenemos que presentar datos, al menos algunos, ya que, de lo contrario, el análisis no tiene valor. Tenemos que mostrar las evidencias en las que se sustenta el análisis.

5. En esta fase, una presentación debería ser muy general. Podríamos hablar acerca de cómo hemos recopilado los datos, cuántas personas han contestado etc., pero omitiendo qué han contestado. Los datos actuales y el análisis han de quedar al margen, al menos por ahora.

¿Tenemos que hacer esta presentación, aunque sea muy prematuro?

1. Piensas que deberíamos hacer esta presentación, pero solo si todos pueden estar presentes. Se trata de un equipo interdisciplinar y cada miembro aporta algo importante, por lo que ha de asistir para poder presentar su parte. Estáis todos implicados y no te gustaría que alguien se quedara al margen. También sería de ayuda si la audiencia hace preguntas relativas a tu área temática.

2. Estás de acuerdo en que el grupo haga la presentación siempre y cuando no tengas que asistir. Tienes tu agenda muy cargada y hay otros asuntos que realmente tienes que acabar. Sabes que la sesión especial de la conferencia se encuentra dentro de tu especialidad, pero ahora mismo no puedes dar prioridad a una presentación. Si alguno quiere realizar la presentación y dispone de tiempo, puede hacerlo, pero incluso estar ahora mismo en esta reunión te causa estrés.

3. Parece una buena idea hacer una presentación. Esta conferencia no encaja en tu especialidad y no tienes claro cómo puedes contribuir. Probablemente, no estarás en condiciones de contestar las preguntas que surjan, lo que también se puede decir de otros. Tiene más sentido que la presentación sea realizada por la persona más conectada con el ámbito del que trata la conferencia.

4. Quieres que se haga una presentación. Es realmente importante que tu trabajo se haga cuanto antes para mostrar lo que estás haciendo y despertar interés en el proyecto. También es una manera de ver en qué está interesada la gente y en las preguntas que tienen, de manera que puedes tenerlas en cuenta al solicitar un proyecto completo después de este proyecto piloto. Estás deseando compartir con el mundo tu investigación y esta oportunidad sería un paso en la dirección correcta.

5. Piensas que sería mejor esperar un poco antes de hacer una presentación. Quieres tener un artículo publicado antes de hacer una presentación, e incluso aunque puedas empezar a hacerlo, es improbable que sea publicado antes de la conferencia. Has estado en demasiadas conferencias en las que los asistentes presentan materias que no conducen a ninguna parte. Al publicar previamente un artículo, puedes asegurarte de que eso no suceda y tendrás algo a lo que referirte en la charla.

¿Cómo has de abordar las publicaciones?

1. Piensas que todos los artículos que has escrito han de estar orientados al público objetivo específico. Por lo tanto, tiene sentido tener todo publicado en su área correspondiente, ya que asistirán expertos. Puedes hacer algunos trabajos por separado y otros en pequeños grupos, dependiendo de lo que estés escribiendo, pero intentar escribir todo a la vez llevaría tiempo y resultaría confuso. Sabes que probablemente estarás ocupado, ya que puede que se acerque una promoción en la que participas. Escribir juntos llevará tiempo y hará parecer que no estás interesado en tu institución.

2. Vienes de una institución de prestigio y es importante mantener dicho prestigio. Piensas que el grupo solo ha de publicar en publicaciones de gran impacto. No quieres publicar solo por el hecho de publicar, ¿correcto? Las publicaciones tienen que significar algo, lo mismo que tu investigación. Además, ¿qué dirían tus colegas de las instituciones si publicas en cualquier revista?

3. Realmente quieres publicar más artículos en los que aparezca tu nombre. Existe presión por parte de tu institución para producir más trabajo académico y trabajar juntos en este proyecto puede ser una buena manera de solventarlo. Por lo tanto, ¿por qué no publicar tanto como sea posible y hacerlo juntos, de manera que puedas también colaborar en un aprendizaje mutuo?

4. Dónde publicar un artículo depende del propio artículo. A veces te sientas, empiezas a escribir y el resultado es diferente a lo que pensabas en un principio. Tú has de analizar cada artículo y ver dónde encajaría mejor y, además, tener alternativas. Puede ser que un artículo que has escrito encaje mejor en otra área después de alguna contribución de otro miembro del grupo. Escribir es un proceso y deberías utilizar la competencia del grupo para explorar nuevas vías. Tu institución aprecia que sus investigadores exploren nuevas áreas, y frecuentemente subrayan que eso nos hace mejores investigadores.

5. A la hora de escribir artículos, debes tener un plan. No puedes llegar a todos y debes centrarte en qué partes son importantes para concentrarte en ellas. Una vez examinados los datos algo más de cerca, piensas que tenéis que decidir todos juntos a qué áreas/campos dirigirse y centrarse únicamente en ellos. Ir demasiado lejos no ayuda en el proyecto, lo hace parecer más disperso. Las preguntas acerca del campo en el que estás llevando a cabo la investigación ya han empezado a plantearse por parte de personas de tu institución, ya que tú eres de las pocas que están participando en una investigación interdisciplinar. Quieres estar en condiciones de dar una respuesta clara.

¿Cómo vas a asignar la autoría?

1. Al presentar a los autores, aquel que ha realizado la mayor parte del trabajo aparece en primer lugar y los demás se nombran en función de su contribución, de mayor a menor.
2. Al presentar a los autores, se han de presentar en orden alfabético, según el apellido. Estamos haciendo una investigación interdisciplinar y todos somos importantes, de manera que esta práctica es la más justa.
3. Al presentar a los autores, se ha de hacer en un orden basado en el número de artículos académicos publicados por cada colaborador, de mayor a menor.
4. Al presentar a los autores, se ha de hacer en un orden según su antigüedad académica, empezando por la persona con mayor rango.
5. Al presentar a los autores, la persona más famosa ha de ocupar el primer puesto. Y no solo la más famoso en su círculo académico, sino en general, incluyendo apariciones públicas y entrevistas dirigidas al público. Esta práctica contribuirá a atraer atención hacia la investigación fuera de los círculos académicos específicos.

D. LAS CUESTIONES DEL PREACUERDO

Los preacuerdos de los colaboradores (Ledford in Lyall et al., 2011)

Diez preguntas a contestar antes de iniciar una colaboración:

1. ¿Qué esperas obtener de todo esto?
2. ¿Quién va a hacer qué, y para cuándo?
3. ¿Quién va a tener acceso a nuestros datos?
4. ¿Quién va a hacer presentaciones públicas y cuántos datos va a revelar?
5. ¿Cómo vamos a asignar la autoría?
6. ¿Cómo se va a decidir cuándo publicar?
7. ¿Quién tiene la propiedad intelectual?⁶
8. ¿Vamos a compartir nuestros reactivos con otros laboratorios?
9. ¿Qué ocurre si uno de nosotros abandona el grupo?
10. ¿Qué ocurre si uno de nosotros quiere una colaboración separada, aunque relacionada, con otro laboratorio?

Otra cuestión importante planteada por Lyall et al. (2011) es: ¿Qué ocurre si uno no cumple con su parte?

⁶ La «propiedad intelectual» se aborda aquí en un sentido amplio que incluye no solo derechos legales, sino también el reconocimiento, el control y el uso futuro de los resultados de la investigación.

Glosario de términos

A

AGENCIA LÚDICA (*agency*)

Capacidad de acción de las personas jugadoras dentro del marco del juego, es decir, su posibilidad efectiva de tomar decisiones significativas que afectan el desarrollo de la ficción y la experiencia de juego. En contextos más generales puede abreviarse como “capacidad de acción”.

B

BRIEFING (*briefing*)

Preparación estructurada previa al juego. Incluye instrucciones, contextualización, establecimiento de expectativas y acuerdos logísticos o emocionales necesarios antes de iniciar la sesión. En algunos pasajes puede aclararse, entre paréntesis, como “*briefing*” o “reporte inicial”.

C

CÍRCULO MÁGICO (*magic circle*)

Marco simbólico que delimita el espacio y el tiempo del juego respecto del mundo cotidiano. Dentro de este marco, se suspenden o transforman temporalmente ciertas normas sociales y se aceptan las reglas y las ficciones propias del juego.

COARTADA (*alibi*)

Mecanismo psicológico y social que permite a la persona jugadora tomar distancia de las acciones del personaje y experimentar escenas intensas con una sensación de resguardo (“es el personaje, no yo”). Se mantiene el término inglés en notas técnicas para preservar su genealogía conceptual.

CONTRATO SOCIAL DEL JUEGO (*social contract*)

Conjunto de acuerdos explícitos e implícitos que definen qué se va a jugar, cómo se va a jugar y los límites que existen en la mesa o en el grupo. Incluye aspectos de tono, seguridad, distribución de la autoridad y expectativas mutuas.

CORPORALIDAD ENCARNADA (*embodiment*)

El concepto de *embodiment* alude a la dimensión encarnada de la experiencia, es decir, a la manera en que el cuerpo participa activamente en la percepción, la emoción, la cognición y la interacción. En el contexto de los juegos de rol, se relaciona con prácticas que involucran la postura, el movimiento, la respiración y la presencia corporal.

COSMOVISIÓN (*worldview o Weltanschauung*)

Sistema de creencias, valores y supuestos a través de los cuales un grupo, comunidad o individuo interpreta el mundo y su experiencia. En el contexto del libro, suele articularse con la construcción de mundos de juego y con marcos culturales específicos.

D

DEBRIEFING, SESIÓN DE DEBRIEF (*debrief, debriefing*)

Actividad estructurada posterior al juego que permite procesar la experiencia, compartir emociones, analizar decisiones y conectar el juego con el aprendizaje o la reflexión personal. En el texto se prioriza la evaluación estructurada o la sesión de debrief, manteniendo el anglicismo en las notas para quienes ya utilizan el término técnico.

DISCIPLINA (*discipline*)

Campo académico o área de conocimiento relativamente estable, con comunidades, métodos, revistas y tradiciones propias. En el libro se relaciona con los debates sobre la multidisciplinariedad, la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad.

E

ENSIMISMAMIENTO (*engrossment*)

Grado de implicación atencional, emocional y cognitiva en la experiencia de juego. Describe un estado de absorción intensa en el que la persona participante se encuentra profundamente involucrada en lo que ocurre, sin perder por completo la consciencia del entorno ni de sí misma como jugadora. Puede entenderse como una forma de involucramiento intenso que precede o acompaña a la inmersión.

EVALUACIÓN ESTRUCTURADA (*structured debriefing*)

Versión formalizada del debriefing, con preguntas o etapas definidas, orientada a objetivos pedagógicos, terapéuticos o de investigación. Puede aparecer como sinónimo funcional de “sesión de debrief”.

F

FUERA DE JUEGO (*out of game*)

Todo aquello que ocurre fuera del marco ficcional y de los roles de los personajes, pero dentro de la actividad de juego. Incluye comentarios meta, gestión logística, acuerdos de seguridad y comunicaciones entre personas jugadoras como tales, no como personajes.

FREEFORM

Véase JUEGO SIN REGLAS.

G

GAMIFICACIÓN (*gamification*)

Integración de elementos, principios o dinámicas del juego en contextos no lúdicos con el fin de aumentar la motivación, la participación o el aprendizaje. Se distingue de los juegos de rol completos, aunque pueda inspirarse en ellos.

I

INMERSIÓN (*immersion*)

Experiencia de involucramiento profundo en la ficción, el mundo de juego o la perspectiva del personaje, de modo que la atención de la persona participante se mantenga de manera sostenida en la realidad lúdica. En los juegos de rol, la inmersión puede ser narrativa, emocional, sensorial o identitaria, según el tipo de vínculo que se establezca con la experiencia.

INTERDISCIPLINARIDAD (*interdisciplinarity*)

Colaboración entre disciplinas que intercambian métodos, conceptos y marcos teóricos para abordar un problema común. Implica un grado de integración mayor que el simple trabajo en paralelo.

INTERPRETACIÓN DE ROLES (*role-playing*)

Acto de asumir un personaje y tomar decisiones desde su perspectiva en un contexto de juego o simulación. Es la práctica básica sobre la que se construyen los juegos de rol, pero también puede presentarse en contextos educativos o terapéuticos sin reglas complejas.

J

JUEGO DE ROL (*role-playing game, RPG*)

Conjunto amplio de prácticas lúdicas en las que las personas interpretan personajes en un marco ficcional compartido y toman decisiones que afectan el desarrollo de la historia. Incluye juegos de rol de mesa, juegos de rol en vivo y otras variantes.

JUEGO DE ROL DE MESA (*tabletop role-playing game, TTRPG*)

Juego de rol cuya práctica principal se desarrolla alrededor de una mesa física o virtual, con apoyo de reglas, hojas de personaje y, a menudo, dados u otros componentes materiales, donde la mayor parte de la acción se construye verbalmente.

JUEGO DE ROL EN VIVO (*live action role-play, LARP*)

Modalidad de juego de rol en la que las personas participantes encarnan físicamente a sus personajes en un espacio escénico o real, interactuando mediante actuación corporal, movimiento y disposición espacial, más allá de la mesa tradicional.

JUEGO DE ROL RECREATIVO (*leisure role-playing games*)

Juego de rol practicado principalmente por ocio, disfrute o socialización, sin fines explícitamente terapéuticos, educativos o de investigación, aunque pueda producir aprendizajes o efectos transformadores.

JUEGO EMERGENTE, LUDICIDAD EMERGENTE (*emergent play*)

Formas de juego y de narrativa que surgen de la interacción situada entre participantes, reglas y contexto, sin estar completamente predeterminadas por un guion ni por una estructura fija. Resalta la imprevisibilidad y la co-creación en tiempo real.

JUEGO SIN REGLAS (*freeform*)

Práctica de juego con una estructura reglada mínima o muy flexible, en la que se priorizan la improvisación, la negociación situacional y las convenciones compartidas por encima de sistemas complejos de reglas.

JUEGO SOMÁTICO (*somatic play*)

Prácticas de juego que ponen el énfasis en la experiencia corporal, las sensaciones físicas y la consciencia del propio cuerpo. A menudo se vincula con enfoques de embodiment y ejercicios que comprometen la postura, la respiración y el movimiento.

JUEGO TRANSFORMADOR, JUEGOS DE ROL TRANSFORMATIVOS (*transformative play, transformative role-playing*)

Formas de juego de rol diseñadas o analizadas en función de su potencial para producir cambios significativos en las personas, los grupos o las comunidades, ya sea en los ámbitos emocionales, cognitivos, éticos o sociales.

L

LARP DE REUNIÓN (*chamber larp*)

Formato de juego de rol en vivo de pequeña escala, usualmente en espacios interiores reducidos, con pocos personajes y centrado en la interacción dramática, la intimidad narrativa y la exploración emocional.

LUDICIDAD (*ludicity*)

Cualidad o disposición de una actividad que favorece el juego, la exploración creativa y la experimentación simbólica. En estudios de juegos, la ludicidad describe el grado en que una situación invita a interactuar de forma lúdica.

M

MECÁNICAS DE SEGURIDAD (*safety mechanics*)

Procedimientos, señales, herramientas y reglas específicos incorporados al diseño del juego para cuidar el bienestar de las personas participantes, establecer límites y atender posibles situaciones de malestar o de daño.

METATÉCNICAS (*meta-techniques*)

Intervenciones que operan a nivel meta, por encima del flujo “natural” de la ficción, que permiten modificar escenas, ajustar la intensidad emocional, introducir información adicional o proteger a las personas participantes. Se consideran parte del conjunto de mecánicas de seguridad y de herramientas de diseño narrativo.

MULTIDISCIPLINARIDAD (*multidisciplinarity*)

Colocación de varias disciplinas en paralelo para abordar un tema, conservando cada una sus métodos y marcos sin una integración profunda. La colaboración se da por yuxtaposición más que por fusión conceptual.

P

PLOT

Véase TRAMA.

PROFUNDIDAD EMOCIONAL (*soulfulness*)

Calidad de las experiencias de juego que se perciben como emotivamente densas, significativas y resonantes. El término alude a la dimensión afectiva y vivencial de la práctica, más que a un contenido narrativo específico.

S

SANGRADO (*bleed*)

Fenómeno por el cual las emociones, los pensamientos o las experiencias del personaje “se desbordan” hacia la persona jugadora y viceversa. Puede describir tanto la transferencia de lo personal a la ficción como la de la ficción a la vida cotidiana.

SOMATIC PLAY

Véase JUEGO SOMÁTICO.

STEERING (*steering*)

Proceso consciente o semiconsciente mediante el cual una persona ajusta las decisiones de su personaje para orientar la ficción hacia ciertos resultados deseados, ya sea por motivos estéticos, de seguridad, de cuidado del grupo o de coherencia narrativa.

T

TRANSDISCIPLINARIDAD (*transdisciplinarity*)

Enfoque que busca superar las fronteras disciplinarias, integrando saberes académicos y no académicos, incluyendo el conocimiento situado de las comunidades y la práctica profesional. Aspira a construir marcos compartidos que no pertenecen únicamente a una disciplina.

TRANSVERSAL (*cross-cutting*)

Califica temas, enfoques o ejes que atraviesan varias áreas o disciplinas, estructurando el trabajo más allá de los compartimentos académicos tradicionales. Se usa para señalar dimensiones que organizan el campo de forma horizontal.

Conceptos de tradición hispanohablante

Algunos términos incluidos en este glosario provienen de usos conceptuales propios del español o adquieren en este contexto matices analíticos que no tienen un equivalente directo en inglés. Se incluyen aquí para facilitar el diálogo terminológico entre comunidades académicas y de diseño de juegos que trabajan en distintas lenguas.

DESHILVANAR LA EXPERIENCIA

Metáfora utilizada para describir el proceso reflexivo posterior al juego, en el que las personas participantes analizan, interpretan y reorganizan los significados construidos durante la experiencia lúdica. Este proceso se relaciona con lo que en inglés suele denominarse *debriefing*, aunque el término español enfatiza la idea de revisar y desentrelazar los hilos de la experiencia compartida.

JUEGO VIVIDO

Dimensión de la experiencia de juego tal como es percibida, sentida e interpretada por las personas participantes durante y después de la actividad lúdica.

MESA DE JUEGO

Espacio social en el que se desarrolla la interacción entre participantes en un juego de rol de mesa. Más allá del soporte físico, la mesa designa el grupo de juego y el marco relacional donde se negocian las reglas, la ficción y la experiencia compartida.

TEJIDO NARRATIVO

Metáfora conceptual que describe la construcción de la historia como un proceso de entrelazamiento de acciones, decisiones, emociones y relaciones entre personajes. En los juegos de rol, el tejido narrativo surge de la interacción entre participantes y evoluciona de manera emergente a lo largo de la experiencia de juego.

TRAMA

Tejido narrativo que emerge del entrelazamiento de acciones, decisiones y relaciones entre personajes. A diferencia de *plot*, que suele implicar una secuencia planificada de eventos, el término *trama* enfatiza el proceso de interconexión progresiva mediante el cual la historia se construye colectivamente durante el juego.

Referencias

- Baird, J., & Bowman, S. L. (2022). The transformative potential of immersive experiences within role-playing communities. *Revista de Estudos Universitários (REU)*, 48, e022013.
- Barry, A., & Born, G. (2013). *Interdisciplinarity: Reconfigurations of the social and natural sciences*. Routledge.
- Beltrán, W. “Strix.” (2012). Yearning for the hero within: Live action role-playing as engagement with mythical archetypes. In S. L. Bowman & A. Vanek (Eds.), *Wyrd Con companion book* (pp. 89–96). Wyrd Con.
- Biagioli, M., & Lippman, A. (Eds.). (2020). *Gaming the metrics: Misconduct and manipulation in academic research*. MIT Press.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems, and explore identity*. McFarland.
- Bowman, S. L. (2013). Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study. *International Journal of Role-Playing*, 4, 17–18.
- Bowman, S. L. (2014). Educational live action role-playing games: A secondary literature review. In S. L. Bowman (Ed.), *Wyrd Con companion book* (pp. 112–131). Wyrd Con.
- Bowman, S. L. (2018). The larp domino effect. In A. Waern & J. Axner (Eds.), *Shuffling the deck: The Knutepunkt 2018 companion* (pp. 161–170). ETC Press.
- Bowman, S. L. (2022, January 5). *Introduction to transformative game design – Sarah Lynne Bowman* [Video]. YouTube.
- Bowman, S. L., & Hugaas, K. H. (2019, December 10). *Transformative role-play: Design, implementation, and integration*. Nordiclarp.org.
- Bowman, S. L., & Hugaas, K. H. (2021). Magic is real: How role-playing can transform our identities, our communities, and our lives. In K. K. Djukastein, M. Irgens, N. Lipsyc, & L. K. L. Sunde (Eds.), *Book of magic: Vibrant fragments of larp practices* (pp. 52–74). Knutepunkt.
- Bowman, S. L., & Lieberoth, A. (2024). Psychology and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *The Routledge handbook of role-playing game studies*. Routledge.

- Bowman, S. L., Westborg, J., & Baird, J. (2022, July 29). Analog role-playing games as vehicles for co-creative social skill development. Paper presented at the Ropecon Academic Seminar, Helsinki, Finland.
- Boyatzis, R., & McKee, A. (2005). *Resonant leadership*. Harvard Business School Press.
- Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- Byers, A., & Crocco, F. (Eds.). (2016). *The role-playing society: Essays on the cultural influence of RPGs*. McFarland.
- Cahn, D. D., & Abigail, R. A. (2014). *Managing conflict through communication* (5th ed.). Pearson.
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games* (M. Barash, Trans.). Free Press.
- Campbell, J. (2004). *Pathways to bliss*. New World Library.
- CIRCUS. (2022). *Disciplinary domain of humanities and social sciences*. Uppsala University.
- Dashiell, S. L. (2020). Hooligans at the table: The concept of male preserves in tabletop role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 10, 26–39.
- Dashiell, S. L. (2022). Discussions of fantasy characters and demonstrations of a defensive hybridity in gamer masculinity. *The Journal of Men's Studies*, 31(1), 25–43.
- Deterding, S. (2017). Alibis for adult play: A Goffmanian account of escaping embarrassment in adult play. *Games and Culture*, 13(3), 260–279.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221–235). Routledge.
- Glasser, W. (1998). *Choice theory: A new psychology of personal freedom*. Harper.
- Harviainen, J. T. (2012). *Systemic perspectives on information in physically performed role-play* (Doctoral dissertation, University of Tampere).
- Hugaas, K. H. (2019, January 25). Investigating types of bleed in larp: Emotional, procedural, and memetic. Nordiclarp.org.
- Huizinga, J. (1958). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Illeris, K. (2009). A comprehensive understanding of human learning. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary theories of learning: Learning theorists... in their own words*. Routledge.

- Jara, D., & Torner, E. (2018). Literary studies and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. Routledge.
- Järvelä, S. (2019). How real is larp? In J. Koljonen et al. (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences*. Landsforeningen Bifrost.
- Kapitany, R., Hampejs, T., & Goldstein, T. R. (2022). Pretensive shared reality: From childhood pretense to adult imaginative play. *Frontiers in Psychology*, 13, 774085.
- Khosropour, S., Gullick, C., & Taraghi, L. (2022, April 21). *Larp and conflict transformation. Transformative play initiative* [Video]. YouTube.
- Klein, J. T. (2017). Typologies of interdisciplinarity: The boundary work of definition. In R. Frodeman (Ed.), *The Oxford handbook of interdisciplinarity* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Koljonen, J. (2020). Larp safety design fundamentals. *JARPS: Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, 1, 3e–19e.
- Längle, A. (2003). Burnout: Existential meaning and possibilities of prevention. *European Psychotherapy*, 4(1), 107–121.
- Lankoski, P., & Järvelä, S. (2012). An embodied cognition approach for understanding role-playing. *International Journal of Role-Playing*, 3, 18–32.
- Lederach, J. P. (2014). *The little book of conflict transformation*. Good Books.
- Leonard, D. J., Janjetovic, J., & Usman, M. (2021). Playing to experience marginalization: Benefits and drawbacks of “dark tourism” in larp. *International Journal of Role-Playing*, 11, 25–47.
- Levin, H. (2020). Metareflection. In E. Saitta et al. (Eds.), *What do we do when we play?* Solmukohta.
- Levin, H. (2022, November 30). Bridging historical and present day community through embodied role-playing. Transformative Play Initiative [Video]. YouTube.
- Lyall, C., Bruce, A., Tait, J., & Meagher, L. (2011). *Interdisciplinary research journeys: Practical strategies for capturing creativity*. Bloomsbury Academic.
- Maslach, C. (2006). Understanding job burnout. In *Stress and quality of working life: Current perspectives on occupational health* (pp. 37–51). Information Age Publishing.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Montola, M. (2010). The positive negative experience in extreme role-playing. In *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing games*. Stockholm.

- Montola, M. (2012). *On the edge of the magic circle: Understanding role-playing and pervasive games* (Doctoral dissertation, University of Tampere).
- Montola, M., Stenros, J., & Saitta, E. (2015, March 29). *The art of steering: Bringing the player and the character back together*. Nordiclarp.org.
- O'Brien, K. (2021). *You matter more than you think: Quantum social change for a thriving world*. cCHANGE Press.
- Pöllänen, S., & Arjoranta, J. (2021). Whose were those feelings? Affect and likenessing in Halat Hisar live action role-playing game. *International Journal of Cultural Studies*, 24(6), 899–916.
- Rosenberg, M. (2015). *Nonviolent communication: A language of life* (3rd ed.). PuddleDancer Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Sharma, M. (2017). *Radical transformational leadership*. North Atlantic Books.
- Stang, S., & Trammell, A. (2020). The misogynist ludic bestiary: How women are made monstrous in *Dungeons & Dragons*. *Games and Culture*, 15(6), 730–747.
- Stark, L. (2012). *Leaving Mundania*. Chicago Review Press.
- Stark, L. (2016). *Pocket guide to American freeform*. CreateSpace.
- Stenros, J. (2010). Nordic larp as theatre, art and gaming. In J. Stenros & M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 300–315). Fëa Livia.
- Stenros, J., & Montola, M. (Eds.). (2010). *Nordic larp*. Fëa Livia.
- Taraghi, L., Khosropour, S., & Bowman, S. L. (2022). Teaching conflict transformation through role-playing. Paper presented at the 10th Annual National Community College Peacebuilding Seminar.
- Torner, E. (2018). Emergence, iteration, and reincorporation in larp. In A. Waern & J. Axner (Eds.), *Shuffling the deck: The Knutepunkt 2018 companion* (pp. 171–179). ETC Press.
- Turner, V. (1995). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Aldine de Gruyter.
- Vallerand, R. J. (2015). *The psychology of passion*. Oxford University Press.
- Waddock, S. (2015). *Intellectual shamans*. Cambridge University Press.

Waern, A. (2010). "I'm in love with someone that doesn't exist!!" Bleed in the context of a computer game. In *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing games*. Stockholm.

Westborg, J. (2022). Designing the framing. Transformative Play Initiative [Video]. YouTube.

Westborg, J. (2022, November 16). Learning and framing. Transformative Play Initiative [Video]. YouTube.

Westerling, A., & Hultman, A. (2019). Meta-techniques. In J. Koljonen et al. (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 262–268). Landsforeningen Bifrost.

White, W. J., Torner, E., & Bowman, S. L. (2022). Editorial: The social epistemology of analog role-playing game studies. *International Journal of Role-Playing*, 12, 2–5.

Winnicott, D. W. (1960). The theory of the parent–infant relationship. *International Journal of Psychoanalysis*, 41, 585–595.