

## APÉNDICE 5

### GUIA DE MONITOREO

#### **La Vulnerabilidad y la Escasez**

El juego consiste en un tablero de 6 por 6 recuadros. Este tablero, implica que cualquier jugador puede moverse a prácticamente cualquier cuadro durante su turno. Además el total de 36 recuadros para un total de 33 fichas de poblado, en un juego que contiene un componente militar, implica un sentimiento de vulnerabilidad y de escasez. Es decir, los jugadores sentirán que los recursos son siempre limitados con respecto a la seguridad que desean alcanzar. Desafiar este sentimiento de vulnerabilidad y escasez es la base para mejorarse como jugador. Esto conlleva que el proyecto tenga, como una de sus finalidades, orientar a las personas sobre mejores formas para resolver conflictos.

El juego está diseñado para genera los sentimientos de escasez y vulnerabilidad. Siendo ambos sentimientos, los principales detonadores para cualquier tipo de conflicto. Desde conflictos interpersonales hasta conflictos armados internacionales, estos dos sentimientos estarán presentes en el discurso de los implicados. Por eso no deje de observar cuáles son las reacciones comunes entre los jugadores conforme avanza una partida y se incrementa el nivel de ansiedad.

El juego debe permanecer como un instrumento para desafiar la envidia, no para fomentarla. Para asegurar esto, recuerde siempre que las fallas al momento de jugar, están directamente relacionadas a las fallas que tenemos en nuestra vida, especialmente cuando nos sentimos escasos y vulnerables. Revise con sus monitoreados, la forma en que se comportan, tanto durante una partida como en cuestiones específicas de su vida, cuando se sienten vulnerados o con escasez. Esta reflexión es la que permite elaborar la envidia y

desafiarla en lugar de fomentarla.

La misión en esencia es hacerle ver a alguien sus fallas durante el juego, y asociarle la posibilidad de que ocurra eso mismo en su vida. Sí con la intención de que mejore como jugador, pero más aun por la posibilidad de que esa persona se encuentre mejor con su vida. De esa misma forma, a la par que se comenten menos errores durante el juego, es esperable, no que el jugador no cometa errores en su vida, sino que asuma las consecuencias de sus decisiones y trate de resolverlas tanto racional como emocionalmente.

Cuando nos referimos a lo racional, tiene que ver con la forma en que el monitoreo asocia la cadena de malas decisiones que ha tomado y hace un nuevo cálculo correcto para resolverla. La resolución emocional tendrá que primeramente con discernir si la ansiedad que siente es efecto de una vulnerabilidad y escasez real o imaginaria. En segundo término, desafiar la angustia que genera la falsa vulnerabilidad y la escasez. Todo lo anterior conduce al ejercicio político, es decir, el ejercicio de asumir el propio poder para resolver los problemas de nuestra vida.

### **Las Tribus, Revisión Histórica y Política**

Los jugadores cuentan con fichas de algún color, Blanco, Rojo, Azul y Verde. Cada uno de estos colores representa una Tribu. Los Blancos son el Capital, Los Rojos la Revolución, los Azules la economía de Guerra y los Verdes el Crimen Organizado. El diseño de cada Tribu orienta al jugador a interpretar la realidad histórica. Es decir que aunque todos los jugadores están sujetos a las mismas reglas, cada Tribu tiene facultades diferentes. Estas facultades no son inspiradas en agentes fantásticos, sino en una profunda interpretación de las constantes históricas. No pierda oportunidad de hablar sobre las relaciones del juego con los eventos del pasado y de nuestro tiempo. No tanto para hacer del juego una fuente de respuestas, sino un generador de preguntas más críticas y profundas sobre nuestro pasado histórico y su relación con el presente.

Algunas de las precisiones más sencillas son:

1. El Capital. Todo agente capitalista está soportado por su posibilidad de crecer por fuerza interna. Lo que soporta al capital, es el capital mismo como generador de crecimiento. Sin embargo siempre hay un dueño mayoritario del capital, por eso, los sistemas capitalistas funcionan con un centro, una Capital.
2. La Revolución. Existe desde siempre y por siempre. Sin embargo hay momentos en que está latente o creciendo silenciosamente, sin embargo para crecer debe comenzar a convertir a quienes pertenecen a un sistema que crece alrededor de una Capital. De este tipo son dos, los Blancos y los Azules. Los Blancos en tanto son quienes emulan la Primera Tribu y el Capital. Los Azules son la Guerra, y por tanto siguen instrucciones de un poder central, esto en parte porque dependieron en su comienzo de un Blanco que los inventó para atacar a los Rojos. Entonces el Rojo es capaz de volver Comunidades Autónomas a los poblados antes sujetos a un centro. La Revolución no se conforma nunca como un estado en la historia. La Revolución es un acontecimiento. Los movimientos sociales, cuando culminan en un Estado, dejan de ser una revolución, esta formación de comunidades autónomas es solo palpable durante los tiempos de la Revolución, que por definición funciona como atentado contra los Estados Centralistas.
3. La Guerra. En el Mito del Turno la Economía de Guerra es la solución que el Capital inventa para acabar con la Revolución. A las Economías de Guerra les es más difícil crecer, por tanto generan recursos más fácilmente mediante la ocupación militar. Siendo depredador natural, tanto en la historia como en el juego, del Crimen Organizado.
4. El Crimen Organizado. Son el resultado natural de los residuos generados por una Economía de Guerra. Son ajenos a la Revolución puesto que no se sienten miembros de un estado central. Sin embargo sí pertenecen a un sistema, lo que ocurre en todos los casos es que el Crimen Organizado tiene más de un centro. Por esta razón es que tiene tres Zonas Mayores la Tribu Verde. El Azul es el único que puede quitarle la recolección económica de sus poblados menores. El ejemplo más fácil para entender esto es: si van empresarios y activistas a los mercados negros,

no pasa nada, no obstante sería muy diferente si va la policía. La policía sí puede hacer propias las ganancias de ese mercado negro.

Si prestamos atención a los eventos históricos o a las noticias, es muy probable que encontremos al menos cuatro involucrados, cada uno con una filosofía distinta pero pugnando por la consecución de poder. Así por ejemplo podrían ser cuatro partidos políticos distintos, uno que funciona filosóficamente como Blanco, otro como Rojo, uno como Azul y otro Verde.

### **La Economía ¿Es Imaginaria?**

El juego se moviliza a partir de una economía imaginaria. Es imaginaria pues busca generar en los jugadores la reflexión sobre la posibilidad de que los sistemas económicos sean en esencia imaginarios. En esta economía imaginaria, la moneda se llama PAC, por ser siglas de Punto Activo de Capital.

Se consideran activos, pues no pueden ser ahorrados, no obstante, se permite sean negociados entre los jugadores. Con esto, los jugadores están obligados a gastar todo lo recaudado, o en su defecto, a organizarse en un sistema de préstamos, sobre el cual no existe reglamento. Esto implica que son los jugadores quienes están forzados a realizar pactos verbales, a comprometerse sobre ellos, o asumir las consecuencias de su incumplimiento. Estos PACs hacen de motor para el juego, sin embargo no es un juego donde quien haga más dinero gana, sino quien mejor utilice sus recursos. Es relativamente común que si encuentra el momento apropiado, el jugador con menos PACs gane la partida. Es un juego que no fomenta la acumulación de bienes, sino que impulsa a los jugadores a resolver los problemas utilizándoles efectivamente. Hágale ver a quien es monitoreado que dentro y fuera del juego no se trata de acumular bienes, sino de utilizarlos para alcanzar objetivos.

La forma en que gastamos nuestros PACs durante el juego, tiene relación con la forma en que gastamos nuestra energía y dinero en la vida. De esta forma también

aprender que hay diferentes formas de utilizar los recursos para diferentes momentos. Hay mejores momentos para invertir, mejores para probar, para negociar, para acumular, y que la habilidad para encontrar y beneficiarse de esos momentos nos da mayores posibilidades de alcanzar nuestros objetivos. No sirve de nada conocer los mejores momentos, si no llevamos acciones encaminadas hacia nuestros objetivos. La vida debe ser un ejercicio ejecutivo tanto como reflexivo.

Practicar durante una partida las posibilidades para gastar mejor nuestras energías, se queda registrado en nuestro aparato cognitivo. La práctica del juego, ayuda a generar pericia para calcular mejor los gastos y las acciones durante nuestra vida. Este punto se refuerza durante las partidas con monitor, ya que éste podrá distinguir entre personas que saben escuchar y ejecutar un consejo y quién no. La forma en que se gastan los recursos es una parte fundamental a observar, ya que en esta conducta se encierran las fallas más fácilmente observables. Siempre que se tenga duda sobre qué consejo dar, solo hay que mirar el tablero y distinguir quien ha desarrollado en menor medida sus posibilidades. Se busca ayudar a personas que tienen dificultades para aprender a desarrollarse en la toma de decisiones, pero además hay personas que desarrollan la capacidad para tomar un consejo y salir de un problema.

### **El Azar del Juego es la Política**

En este juego no existe el azar, por el otro lado, tampoco una matemática perfecta. El punto intermedio es el poder de las palabras. La posibilidad de que ocurra o no un evento durante la partida está dado por las relaciones que se generan durante el juego. No es posible predecir quién ganará el juego, ya que son las decisiones humanas las que dan oleaje a la partida. Simultáneamente, durante toda la partida los jugadores deben estar realizando el cálculo para el gasto eficiente de su recolección de PACs. La posibilidad de aprender y ejercitarse sobre esto es tal vez el mayor beneficio de quienes han sido parte del proyecto. Los jóvenes que se reúnen a jugar y los menores que han recibido un adecuado monitoreo, terminan por desarrollar algunas habilidades que permanecían inhibidas. De ahí que se considere que Cuatro Tribus es un proyecto que despierta la inteligencia.

## **Problemas al Monitorear una Partida: La Misión es Poner Paz entre los Jugadores**

Los problemas al monitorear una partida son efecto de la personalidad de los jugadores, no tanto por el juego en si. Es decir que nunca pierda de atención a los jugadores que presentan más problemas, ya que son ellos quienes requieren de un mejor monitoreo. Mayores dificultades para jugar, casi siempre se resumirán en dificultades para mejorar el rendimiento escolar o profesional según sea el caso. Estos problemas pueden dividirse en dos tipos. Los primeros son efecto de fallas en los jugadores y los segundos, son efecto de fallas en la interpretación. Por fallas de los jugadores entendemos o la terquedad para dejar de jugar incorrectamente o el hacer trampa desafiando intencionalmente las reglas del juego. Los jugadores que hacen trampa o se presentan especialmente tercos, son los casos más graves de monitorear y ambos son consistentes con el comportamiento habitual fuera de un juego.

Un jugador que hace trampa es una personalidad más sensible a la ansiedad y con menores recursos psíquicos para lidiar con ella. Si hace trampa de forma compulsiva u ofensiva, podemos intuir aún más gravedad. El monitor debe ayudar al jugador a controlar su ansiedad, y buscar soluciones efectivas para resolver los problemas. Los jugadores tercos también nos hacen pensar en gente que ante las dificultades se encapricha en un modo de acción equivocado y además se cierra a otras posibilidades de acción.

Cuando los problemas son de interpretación de reglas, el monitor tiene la misión de auxiliar a los jugadores a resolver el problema mediante la interpretación correcta de la regla o generando un diálogo y acuerdo entre los jugadores. Existen varias situaciones en que la interpretación del manual puede no ser absolutamente clara, para ello se puede resolver la duda consultando el sitio de Internet: [www.cuatrotribus.com](http://www.cuatrotribus.com) Sin embargo durante la partida es poco probable que se puede hacer, por tanto la recomendación es llegar a un acuerdo y continuar jugando. Para ambos tipos de problemas podríamos concluir como objetivo el poner paz entre los jugadores. Aprender a conservar la paz es una de las mejores enseñanzas de Cuatro Tribus. Otras lecturas recomendadas: Fundamentos de Filosofía, Filosofía Básica y Guía de Padres.