

CAPÍTULO III

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍA

Objetivo de la investigación

La revisión bibliográfica nos permitió distinguir la gran variedad de aspectos y niveles en que los juegos pueden ser utilizados como herramientas de análisis social. Ahora bien, para fines de esta investigación se optó por una aproximación antropológica del fenómeno. El objetivo central de la investigación fue, utilizando el juego Cuatro Tribus, encontrar diferencias en la creación de estrategias colectivas, entre estudiantes de bachillerato de ambos sexos y de distintos niveles socioeconómicos.

No obstante tampoco quisiéramos dejar de mencionar que al momento de jugar no solo son visibles cuestiones de género y clase. También fenómenos psicológicos y pedagógicos están ocurriendo, incluso influenciando el curso de una partida, del taller y del torneo. De ahí que cuando sea significativo mencionarlos, sean retomados aspectos psicológicos y pedagógicos en algunos momentos del análisis.

Metodología

Para lograr los objetivos se utilizaron varios escalones técnicos. Primeramente se seleccionó una muestra de las poblaciones deseadas. Se convocó a cuatro participantes varoniles y cuatro femeniles, estudiantes de una preparatoria privada de la Ciudad de Puebla. Igualmente se seleccionaron cuatro varones y cuatro féminas estudiantes de un Bachillerato público de la comunidad rural de Las Vegas, en el municipio de Amozoc, también dentro del Estado de Puebla.

En segundo término, se organizaron dos talleres de juego de Cuatro Tribus. Un taller dentro de la preparatoria privada y el otro en la comunidad de Las Vegas. Estos talleres tuvieron la finalidad de homogenizar el número de horas y nivel de conocimientos sobre el juego entre todos los participantes. Simultáneamente que se realizaron las horas de taller, se llevaron a cabo las entrevistas individuales para poder conocer el perfil de cada uno de los participantes, y con ello contemplar su relación con los juegos como elementos culturales, y cierto nivel de entendimiento sobre la identidad de género y la clase social .

Los talleres tuvieron una duración de 12 horas, divididas en cuatro sesiones de tres horas en el caso de los grupos de la Comunidad de Las Vegas, y divididas en 6 sesiones de dos horas para el grupo de la preparatoria privada. Los talleres se dividieron en momentos diferentes pues el investigador no obtuvo facilidades para trabajar en la comunidad de Las Vegas en la mañana (este punto se explora con profundidad en la siguiente sección). De esta forma el taller para la preparatoria se realizó a medio día, mientras que se realizaba en las tardes en Las Vegas.

Con la finalidad de abordar el fenómeno con la mayor objetividad posible, se añadió al proceso de juego y entrevista personal, la utilización de guías estandarizadas de observación. Durante las sesiones del taller se usaron: *La Guía de Auto-observación* y *Guía de Observación de una Partida de Cuatro Tribus* (Apéndice 3). Se decidió utilizar este instrumento para poder dimensionar aquellos factores individuales que pudieran

afectar la formación de las estrategias colectivas. De esta forma abordar principalmente en la discusión final temas que giran esencialmente sobre los procesos culturales, y utilizar solo aquellos elementos individuales que afectan realmente el proceso colectivo.

Seguido del taller, se organizó un torneo. El modelo de Cuatro Tribus permite que se unan los tableros y fichas, y se convierta en un gran juego simultaneo para 16 personas. A partir de este momento, los jugadores ya no están inmersos en una dinámica de estrategia individual, sino que están obligados a jugar en equipo y crear estrategias colectivas. Para dar soporte a la investigación se construyó una guía de observación. En esta guía se detalla el tipo de decisiones tomadas por cada equipo. Utilizamos la Guía de Observación – Evaluación de Torneo Cuatro Tribus (Apéndice 4), poder considerar cierto grado de evidencia objetiva, y seguir sobre la línea de distinguir las diferencias en la formación de estrategias colectivas entre distintos géneros y pertenecientes a distintas clases sociales.

Selección de la Muestra

Considerando la dimensión experimental del proyecto, se considero pertinente mantener los nombres y algunas referencias personales de los participantes en anonimato. En su lugar, creamos un pseudónimo acorde a sus características para facilitar al lector la comprensión de los datos. Al mismo tiempo la selección de la muestra sufrió varios sesgos que es conveniente señalar.

Primeramente para la muestra de la preparatoria privada se realizó una convocatoria abierta a todos los alumnos de la institución. Ya que el investigador es docente de esta misma institución, no resultaba un agente extraño para los participantes. De ahí que la muestra pudiera ser seleccionada de entre 20 alumnos, utilizando como mecanismo de selección el número de asistencias al taller.

En segundo término la selección de la muestra para el bachillerato público resultó mucho más sesgada. En este caso se utilizaron los vínculos realizados por el Departamento de Servicio Social de la preparatoria privada, para contactar al señor E.S. quién nos proporcionó acceso al bachillerato. No obstante, la administración del bachillerato no encontró de su interés el proyecto, y por lo tanto tuvimos que convocar fuera del tiempo escolar a los interesados. El resultado de esto fue que una porción pequeña del estudiantado tuvo oportunidad de recibir la invitación, a la vez que fue mediante el interés del señor E.S que se pudo convocar al grupo de varones y señoritas.

Selección de preguntas para entrevista abierta

Las descripciones fueron resultado de los datos obtenidos en la entrevista individual, donde la exploración giró alrededor de tres temas:

1. Historia y relación con la actividad lúdica.
2. Identidad de género.
3. Clase social

Papel del investigador y recuperación de datos

El investigador en este caso utilizó la observación participante como herramienta principal dentro de la dinámica. Mientras se llevan a cabo las sesiones del taller, fue guiando a los participantes en las reglas del juego y las formas más eficientes de jugarlo. Las formas más eficientes de jugarlo aparecen especificadas en la Guía de Monitoreo (Apéndice 5).

Durante este tiempo, el investigador construyó un vínculo de confianza entre los participantes y su persona. Se favoreció con esto, que al momento de realizar las entrevistas individuales los participantes pudieran compartir información relevante. De igual forma, este proceso permitió al investigador acercarse a entender las diferencias individuales entre los miembros de cada grupo.

Así mientras el investigador enseñó a jugar, y se vinculó con los participantes, además buscó ciertos elementos particulares para ser utilizados en la definición de “estrategias colectivas”. Para recuperar información se utilizó diario de campo, además de las Guías de Observación y Auto-Observación (Apéndice 3). Los elementos indicados en dichas Guías (Apéndice 3 y 4) son precisamente los elementos que consideramos para definir y distinguir las estrategias colectivas.

Al momento de realizar el torneo, el investigador ahora jugó el papel de Juez. Es propio de este papel:

- a) Introducir a los participantes en las Reglas del Torneo (Apéndice 6).
- b) Mantener el orden de la partida.
- c) Resolver dudas únicamente sobre el reglamento, y por tanto nunca auxiliar a ningún equipo fuera de este aspecto.
- d) Sancionar faltas a las reglas del juego.
- e) Declarar un ganador al fin del torneo.

Es importante notar entonces que el papel del investigador cambió, pues pasa de ser una guía a convertirse en una autoridad. Así por tanto su papel en la observación participante está sujeto a una cierta movilidad impropia del método clásico antropológico. Aquí la participación del investigador no está dada por el grupo sino por la estructura del juego. Tratamos de disminuir tal impacto a partir de la Guía para Observación – Evaluación de Torneo (Apéndice 4), y así estandarizar en cierta medida las observaciones. Al mismo tiempo se grabaron en video las ocurrencias del evento para ser revisadas posteriormente.

Instrumento de Investigación

Para observar diferencias de género y clase social en jóvenes mexicanos que cursan el bachillerato, utilizamos la plataforma lúdica Cuatro Tribus como instrumento de investigación. Se eligió ésta por tres cuestiones principalmente. Primeramente se consideró que por ser un juego mexicano, se favorecería la simpatía de los participantes

por el ejercicio lúdico. Segundamente, ofrece varios ejes de correlación en las observaciones, con lo que enriqueceremos la discusión final. En tercer lugar, el observador-experimentador conoce perfectamente los mecanismos dinámicos y probabilísticos del juego.

En términos generales podríamos realizar la siguiente descripción sobre el juego Cuatro Tribus. Los elementos físicos del juego consisten en un tablero de 6 x 6 recuadros, y 99 fichas de cuatro colores distintos. Dentro de cada color de fichas, existen 25 fichas pequeñas y 8 fichas grandes. Las fichas pequeñas simulan unidades militares (infanterías, caballerías y artillerías), y las fichas grandes simulan poblados (poblados menores y capitales).

De esta forma para cuatro jugadores, existe un color para cada uno. Los colores son Blanco, Rojo, Azul y Verde. Cada color representa una tribu diferente, y son diferentes tanto en su construcción de elementos físicos, como en algunas reglas. Estas diferencias están dadas por la “filosofía” propia de cada Tribu.

Así tenemos a la Tribu Blanca, que tiene una Capital y 4 poblados menores al comenzar la partida. Para ellos la fundación de nuevos pueblos resulta constantemente posible. Se les considera por tanto la tribu “Capitalista” puesto que tiene “Capital” y su funcionamiento económico está favorecido por la reinversión de los bienes económicos.

La Tribu Roja tiene 4 poblados menores al comenzar la partida y no tiene Capital. Para la fundación de nuevos poblados está obligado a la conquista de los pueblos Blancos y Azules. Se le considera la “Revolución” en tanto no tiene un centro de gobierno y su funcionamiento económico está favorecido por la ocupación militar y el cambio de color de los poblados de otras Tribus.

La Tribu Azul tiene una capital y tres poblados menores al iniciar la partida. Para ellos, la fundación de nuevos poblados resulta constantemente costosa. Su funcionamiento económico esta favorecido por tener la capacidad de ocupar militarmente

todos los poblados de los otras Tribus y, especialmente por ser los únicos que obtienen beneficios de la conquista de los pequeños poblados Verdes. Por tanto se les considera como una “Economía de Guerra”.

Por último los Verdes, ellos tienen al comenzar la partida únicamente tres capitales. La fundación de nuevos poblados resulta constantemente posible y de bajo costo. Su funcionamiento económico está favorecido puesto que el único que puede ocupar militarmente sus poblados menores es el Azul. Esto le permite generar mucha riqueza a partir de baja inversión y teniendo no una sino 3 capitales, se le considera por tanto el “Mercado Negro”. En este sentido podemos considerar cómo la dimensión política del juego está favorecida no solo por la presencia de fichas militares, sino también porque las Tribus representan agentes políticos de análisis histórico.

El juego está dinamizado por una economía imaginaria. Esto significa que para mover a las tropas, y para fundar nuevos poblados hay que utilizar “dinero imaginario” denominado dentro del juego como PAC (Punto Activo de Capital, es activo puesto que no se puede ahorrar). No gana el jugador que acumule más PACs, sino aquel que los invierta mejor para conquistar a las Tribus rivales. En este sentido es importante notar que aunque el juego permite el fin de la partida en empate, la estructura del juego promueve que los jugadores busquen consolidar la hegemonía de su Tribu.

Este deseo por consolidar la hegemonía está regido por los principios de “escasez y vulnerabilidad” (Apéndice 2). El juego ofrece la impresión de que no se puede alcanzar la seguridad deseada ante la aparente escasez de espacios libres. Se menciona esta aparente escasez, puesto que el juego tiene suficientes espacios para que todos puedan desplegar al máximo su poder de inversión económica. Pero en más de 100 partidas piloto, únicamente una vez cuatro jugadores convivieron prácticamente sin una búsqueda de hegemonía. En esa partida, al final uno de los jugadores intentó atacar a los otros. La respuesta fue que los jugadores declararon el fin de la partida, y como en todos los juegos democráticos, si no hay mayoría no hay juego.

En este sentido, el juego nos ofrece desde ya tres eje de observación. El primero es la capacidad para generar estrategias de acción encaminadas a ganar el juego. El segundo es la utilización de la negociación como elemento promotor de los movimientos acordados y las disputas. El tercero es la utilización y administración eficiente de los recursos económicos del juego. Es a partir de estos tres ejes estructurales de juego y observación que fundamentamos la mayoría de las discusiones en el final de este trabajo.