Juegos de Mesa Socioecológicos Serios para la Sustentabilidad

Autor

Tlacaelel Rivera-Núñez, Red de Ambiente y Sustentabilidad, Instituto de Ecología, A. C., aaron.rivera@inecol.mx

Palabras clave
Panel de expertos

Resumen

Justificación Las últimas dos décadas de las ciencias de la sustentabilidad han estado marcadas por la búsqueda creciente de aproximaciones metodológicas capaces de fungir como herramientas para la comprensión de las dinámicas de los sistemas socioecológicos (SSE), así como habilitadoras de procesos y trayectorias de construcción de sustentabilidades. Una de las aproximaciones metodológicas que comienza a ganar terreno en tal empresa, dentro de la escena internacional, son los Juegos de Mesa Serios (JMS). Los JMS son modelos y simulaciones de SSE representados de manera estilizada sobre un tablero o sobre una interfase computacional a partir de la cual, múltiples actores, exploran de manera lúdica y participativa el comportamiento de los sistemas; asumen los diferentes roles de las partes interesadas; se enfrentan a problemáticas o disyuntivas (individuales, colectivas) e idean y negocian estrategias de solución, hasta finalmente llegar a proponer y evaluar escenarios de transformación de los sistemas en el tiempo. De manera tal, los JMS permiten a los actores sociales alcanzar comprensiones más profundas sobre las complejidades y puntos críticos de los SSE, identificar las posibles repercusiones de sus acciones y, en última instancia, modificar su percepción sobre las problemáticas y soluciones posibles. Es así que quienes dedicamos nuestros esfuerzos académicos a esta apuesta metodológica sostenemos que los JMS son tanto termómetros para tantear" los SSE, como vitaminas para inyectarles" transformaciones hacia la sustentabilidad. En este primer propósito de tanteo de los SSE es necesario tener un conocimiento profundo de los mismos, para lo cual recurrimos a la modelación-acompañante, una estrategia de formalización en la que dialogan los conocimientos concretos de ciertos actores sociales clave y la experiencia investigativa del grupo de diseño, a partir de la co-construcción de representaciones esquemáticas y dinámicas sobre cómo se estructura el SSE en función y cómo podría evolucionar en relación a situaciones de acción dadas. Para el segundo propósito de inyección de transformaciones abrevamos del enfoque del aprendizaje inmanente y de la teoría del cambio social, aproximaciones que son consolidadas durante la fase final de debriefing" (interrogación) dentro del protocolo de implementación de un JMS, bajo la premisa de que el aprendizaje profundo en realidad comienza cuando el juego termina. Tomando en consideración ambos propósitos, los JMS pueden adquirir múltiples formatos de diseño, desde juegos abstractos de pluma y papel hasta modelos basados en agentes espacialmente explícitos, pasando por los juegos de cartas, de maqueta, los tableros de mesa e incluso los juegos asistidos por proyecciones. Las principales improntas académicas detrás del desarrollo de estos dispositivos metodológicos son la escuela de ciencias políticas y economía experimental de Bloomington, la escuela de Montpellier de manejo de recursos naturales, la escuela de resiliencia socioecológica de Estocolmo, así como la escuela de sustentabilidad de Arizona. Abrevando de dichas tradiciones intelectuales, consideramos que está surgiendo una escuela mexicana de diseño, implementación y seguimiento de JMS abocada a construir caminos de sustentabilidad en algunas de las problemáticas socioecológicas más acuciantes del país. Objetivo general Ofrecer a los diferentes sectores interesados en las construcciones, debates y retos de la sustentabilidad en México un panorama introductorio y ejemplificado sobre las bases para el desarrollo de juegos de mesa serios en tanto herramientas metodológicas participativas y multiactorales capaces de modelar y simular

lúdicamente sistemas y problemáticas socioecológicas complejas a fin de detonar procesos de aprendizaje sobre escenarios potenciales de transformación.