

Los juegos de rol como estrategia para la formación ética de niños y jóvenes: razones y oportunidades desde la noción foucaultiana de libertad¹

Adrian José Perea Acevedo*

38



Fotografía: Flor Alba Santamaría

Resumen

El juego siempre ha sido considerado una herramienta privilegiada para la formación de niños y jóvenes. Los juegos de rol ofrecen oportunidades de formación ético-política que superan una visión de lo lúdico como sujeto a la regla y la ganancia, para proponerla como construcción de nuevos sujetos y nuevas realidades, elemento central de la propuesta foucaultiana de libertad.

Palabras clave: formación ético-política, juegos de rol, Michel Foucault.

Abstract

Play games are always considered like a privileged tool for children's and youth education. Role Play Games (RPG) offer opportunities for ethical and political education beyond rules and winning, proposed like news subjectivity and realities construction, central element of Foucault's notion of freedom.

Key words: ethical and political education, role play games, Michel Foucault

¹ Este trabajo parte de una investigación realizada en el contexto de la Educación Básica. Los avances de la ésta se presentaron en el Primer Congreso de Pedagogía y Creatividad, realizado en Cartagena de Indias en octubre de 2007.

* Docente de Planta de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias y Educación. Coordinador del campo Ético-Humanístico de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana. Licenciado en Filosofía USTA. Magister en Filosofía, Pontificia Universidad Javeriana, y Doctorando en Filosofía en la misma universidad con una investigación sobre la relación ética-estética-política en el pensamiento de Michel Foucault. Correo electrónico: samuraiaj@gmail.com

El juego es un aspecto de la creatividad humana que genera un gran interés en el análisis filosófico y antropológico. *Trabajos como Cartas sobre la educación estética del hombre* de Schiller, el *Homo Ludens* de Huizinga, *Los juegos y los hombres* de Caillois, *El juego del juego* de Dauvignaud y *El juego como hilo conductor de la explicación ontológica*, en *Verdad y Método* de Gadamer ilustran con suficiencia este interés.

Pero, ¿qué se puede entender por “juego de rol” (RPG por sus siglas en inglés)? Una definición inicial propone que es un:

[...] juego de interpretación, donde los jugadores inventan un personaje, normalmente de ficción, e indicando verbalmente las acciones que éste realiza o que quiere realizar, juegan creando una historia. Se puede decir que es una evolución del clásico juego de niños en el que éstos van contando quiénes son y lo que hacen, según lo van imaginando. Dicho juego de niños se considera también un juego de rol, especialmente libre. Para mantener el interés de los jugadores, uno de ellos, llamado comúnmente director de juego, inventa una trama o situación en la que los personajes están envueltos, y comienza a explicársela a los demás. Además de interpretar a otros personajes, no controlados por los jugadores, que puedan aparecer en la historia. El resto de jugadores deben indicar cómo reaccionan sus personajes en cada momento, hasta resolver la situación o crear un argumento válido (www.elrincondearturo.com)².

Hasta el momento, los juegos de rol han sido objeto de análisis y de preocupación por parte de Ministerios de Educación, docentes y padres de familia, por la misma razón que otros aspectos de la diversión de los niños y los jóvenes: ocupan su tiempo libre, provocan conductas que pueden atentar contra los modelos de comportamiento establecido, producen nuevas modalidades de consumo y generan un interés cada vez más creciente.

Tomemos por caso los juegos de rol más valorados de la actualidad: *Magic*, *Calabozos y Dragones* y *Vampire*. Cada vez más, niños y jóvenes se interesan por participar o crear sesiones de juego en el marco de estas ofertas lúdicas. En estos juegos, desde un conjunto básico de reglas, los participantes pueden ampliar los aspectos que quieren profundizar, las características de los escenarios y los oponentes, o permitirle al director del juego ciertas libertades para incluir motivos nuevos o nuevas

aventuras. En este sentido: el fin de un juego de rol es socializar, compartir y divertirse. Una aventura en particular puede tener un objetivo de juego: hallar una poderosa espada, derrotar al tirano que oprime a una nación, recuperar una reliquia religiosa, etc. La idea es que los personajes –y por ende los jugadores– cooperen para cumplir su meta. En realidad, los jugadores juegan para mejorarse a sí mismos, disfrutando de “vivir” una situación de fantasía. En AD&D cuantas más aventuras vive un personaje, más poderoso se vuelve. Los jugadores llegan a desarrollar un lazo con sus personajes. Juegan por el gusto de verlos progresar³.

Esto traduce una superación del juego como pura actividad reglada en la que se gana o se pierde, para proponerla como una negociación permanente y un trabajo cooperativo en el cual los participantes y los personajes que crean, construyen una posibilidad ontológica nueva, desde criterios estéticos y lúdicos. Estas ventajas podrían promover, y ésta es una formulación inicial de la hipótesis que quiere proponer este texto, la creación de lazos cooperativos que permiten que los sujetos experimenten modalidades subjetivas en ambientes controlados, así como el esfuerzo conjunto por construir y mantener formas de asociación poco comunes, alternas y posibilitadoras del respeto y la emergencia de la diferencia.

Sin embargo, la noción más conocida de “juego” –conjunto de acciones de orden recreativo, mediada por reglas específicas y desde las que se puede declarar un ganador y un perdedor– también es la más usada en las estrategias pedagógicas. Una perspectiva distinta del concepto juego se da cuando se analiza, como en el caso de Huizinga y Gadamer, su relación cercana con el arte, la religión, la magia y, en general, con aquellos aspectos de las acciones humanas que transforman la noción de realidad (la cuestión ontológica).

La simulación es un buen ejemplo de ello. Muchas formas de juego, en especial los juegos de rol, generan una apertura ontológica usando elementos de la realidad para convertirlos en seres que pueblan un mundo mágico o una realidad alternativa. Esta definición evidencia, en un primer momento, la conexión entre los sujetos que juegan y, en un segundo, la posibilidad de transformar la realidad en que viven a partir de ciertos criterios estéticos y lúdicos.

2 Aunque existen diversas posiciones sobre los aspectos esenciales de un juego de rol, esta definición, tomada de www.elrincondearturo.com, reúne los elementos básicos de cualquier RPG.

3 Fragmento del instructivo de juego de Calabozos y Dragones (D&D por sus siglas en inglés).

En sentido estricto, esto inaugura un campo problemático en la interacción entre la ética, la estética y la política al proponer nuevas posibilidades ontológicas, es decir, nuevas formas de entender lo real; nuevas comprensiones subjetivas (la cuestión ética), nuevas maneras de verse a sí mismo, y nuevas formas de asociación humana (la cuestión política). En este sentido, las estrategias lúdicas se podrían convertir en posibilidades para tener en cuenta como elemento central de una formación ética y política que pretenda promover la constitución de nuevas subjetividades y de nuevas formas de interacción social y política.

Para aclarar el sentido de la hipótesis anterior, será necesario exponer brevemente lo que se puede entender por “formación ética y política”. Son conocidas las dificultades que entrañan el diseño y ejecución de programas de educación moral y política: generalmente, se convierten en espacios de aplicación de dispositivos normalizadores de la conducta (manuales de convivencia), en disquisiciones teóricas sobre algunas corrientes filosóficas o en mezclas entre principios de educación religiosa, competencias ciudadanas, programas de prevención del consumo de psicoactivos y educación sexual. Distinguir entre “formar ética y políticamente” y educación moral y ciudadana es posible cuando se comprende que el papel activo de un sujeto de darse a sí mismo cierta forma desde la claridad de los límites de su libertad⁴, es mucho más que la organización de dispositivos reguladores de la conducta que se deben obedecer bajo el imperativo de la convivencia ciudadana, la necesidad de resolver los disensos sociales o la implementación de modalidades ideales de la acción humana.

En sus análisis sobre las prácticas éticas y políticas, Michel Foucault propone tres formas de comprender lo que llamamos “moral”. En primer lugar, una moral de código que determina los comportamientos adecuados o no, según prescripciones; en segundo, una moral de los comportamientos que se refiere a la relación entre la conducta y tales códigos y, por último, una moral que produce un sujeto, es decir, que mientras se realiza una acción moral determinada también se lleva a cabo una forma de ser lo que el actor es o quiere llegar a ser a través de tal acción.

Esta modalidad de moral construye sujetos que toman determinada forma de existir mientras ejecutan su acción (Foucault, 2006). Al tener en cuenta este análisis, queda claro que la formación moral tiene, entre sus diversos propósitos, permitir que un sujeto decida, desde lo que comprende del ser que es o que quiere llegar a ser, constituirse como determinada forma de existencia en una relación específica consigo mismo y con los otros. Tales relaciones terminan siendo de carácter experimental y se desencadenan en marcos históricos y culturales específicos, lo que quiere decir, que son susceptibles de modificación y de transformación histórica. Pero, a su vez, estas relaciones pueden adquirir tintes estéticos, es decir, ser consideradas, desde la línea que va de Nietzsche a Foucault, como un asumirse a sí mismo, como una construcción posible en el sentido de la obra de arte. Podríamos plantear tal perspectiva desde la formulación de un imperativo: conviértete en tu propia obra de arte.

Teniendo en cuenta los anteriores argumentos filosóficos y vislumbrando las oportunidades pedagógicas que implican, la hipótesis que quisiera exponer en este texto se puede formular de la siguiente manera: los juegos de rol son ejercicios colectivos de creación estética de mundos posibles, en los que la subjetividad de los jugadores se transforma al diseñar y operar personajes, desde un conjunto de reglas y finalidades preestablecidas o desarrolladas en la marcha del juego. Es decir, el mundo posible del juego de rol permite experimentar multiplicidades subjetivas organizadas en torno a un conjunto de reglas de acción que se conciben como válidas, al tiempo que genera el desarrollo de actitudes creativas de la subjetividad y de la relación con otros, en el marco de formas múltiples de concebir lo real. ¿Cómo se pueden comprender, entonces, los juegos de rol como estrategia para la formación ética y política de niños y jóvenes? Además de los elementos ya mencionados, la filosofía de Michel Foucault puede ayudarnos de nuevo para sostener la hipótesis ya señalada: la comprensión de la libertad y del poder, así como de su resistencia posible, como juegos estratégicos entre libertades.

Para Foucault, la relación poder-resistencia-libertad consiste en que un ejercicio de poder, asumido como la capacidad de dirigir la conducta del otro, como una acción que determina las acciones del otro, tiene como requisito indispensable poder ser resistido, de lo contrario, sería una fuerza inútil. Así,

4 Esta afirmación parte de una definición inicial de Ética en el pensamiento de Michel Foucault: la ética es la práctica reflexiva de la libertad (Foucault, 1999).

el poder parte del supuesto de la libertad del otro, es decir, por cuanto el otro es libre, puede dirigir o permitir que su conducta se dirija de una manera específica. Esta reunión de condiciones y relaciones en el ejercicio del poder fue llamada por Foucault “juegos estratégicos de poder”.

Ahora tengo una visión mucho más clara de todo esto, me parece que hay que distinguir las relaciones de poder como juegos estratégicos entre libertades –juegos estratégicos que hacen que unos intenten determinar la conducta de los otros, a los que estos responden, a su vez, intentando no dejarse determinar en su conducta o procurando determinar la conducta de aquellos– y los estados de dominación, que son lo que habitualmente se llama el poder (Foucault, 1999, p. 48).

Estos juegos estratégicos articulan las relaciones entre el poder, los movimientos de resistencia y la condición de la libertad. La distinción del poder, como estrategia frente al poder como dominación, es útil, porque la impresión general es que, en el poder como dominación, las posibilidades de resistencia son muy escasas, casi imposibles, o sólo se pueden resolver desde la lucha violenta. Decir que el poder es juego estratégico es señalar que opera en el campo de la libertad y que necesariamente debe ser resistido por otro juego, en los que las condiciones de la acción libre, imprevisible e indefinible, hacen posible su dinamismo.

Veamos los diversos sentidos en que se puede entender, según Foucault, “estrategia”:

- Como la relación entre medios y fines en el marco de una racionalidad específica.
- La palabra estrategia se emplea actualmente de tres maneras. En primer lugar, para designar los medios empleados para alcanzar cierto fin; es una cuestión de racionalidad que funciona para llegar a un objetivo.
- Como la acción determinada por la consideración de las posibilidades del otro en el juego estratégico
- En segundo lugar, para designar la manera en que actúa una de las partes en cierto juego en vista de lo que piensa que podría ser la acción de los otros y lo que él considera que los otros piensan de la suya.
- Como una estructura compleja que tiene por objeto hacer desistir al oponente como medio para concretar una victoria.

En tercer lugar, para designar los procedimientos usados en una situación de confrontación para privar al oponente de sus medios de combate y reducirlo a abandonar la lucha; por consiguiente, se trata de los medios destinados a obtener una victoria (Foucault, 2000).

En este sentido, la acción que determina las acciones posibles se debe dar en el marco de referencia de los intereses de los que participan en el juego, con un conjunto de reglas y procedimientos validados y aceptados, con unas finalidades específicas y unos medios adecuados a éstas, cuyo objeto final es conseguir vencer, ganar, conquistar las acciones posibles del otro. No sería posible que existieran las relaciones de poder sin momentos de insubordinación que, por definición, escapan a ellas. De acuerdo con esto, cada intensificación, cada extensión de las relaciones de poder para someter al subordinado debe resultar en un límite del poder. Esto último alcanza su término final en un tipo de acción que reduce al otro a la impotencia –en que, en caso de victoria sobre el adversario, reemplaza al ejercicio del poder– o a una confrontación con aquellos a los que se gobierna y su transformación en adversarios. Lo anterior quiere decir que cada estrategia de confrontación sueña con convertirse en una relación de poder, y cada relación de poder se inclina hacia la idea de que, si sigue su propia línea de desarrollo y surge de la confrontación directa, esto se puede convertir en la estrategia triunfadora.

Esta “mecánica del poder” muestra su flexibilidad y su dinamismo desde la claridad de las relaciones entre la libertad, la resistencia y el poder. Establecer este sentido del poder como “juego estratégico entre libertades” es el primer paso en el camino por el que se puede proponer a los juegos de rol como estrategia para la formación ética y política.

Mientras estos juegos permitan un conjunto de relaciones del sujeto consigo mismo, desde la perspectiva de criterios estéticos y con otros desde tareas cooperativas, se terminan afectando las relaciones posibles con los otros. Esto ocurre porque cuando el otro se dirige a la libertad de quien establece una cierta forma de relación consigo mismo, desde criterios del sí mismo como obra de arte, no puede obviar las condiciones que genera sobre ésta el conjunto de principios que componen su “estilo”. La estrategia de quien diseña su subjetividad se afecta por su visión de sí mismo, de aquello a lo que se sujeta, de aquello que quiere ser, y hace parte de lo que

debe considerar el otro al proponer un juego estratégico de poder. Por ejemplo, el hecho de que un jugador de rol diseñe creativamente un personaje con un conjunto de características morales específicas, le permite experimentar y explorar principios de acción y criterios de estilo de existencia, en su relación consigo mismo y con otros, en el juego estratégico entre las libertades que intervienen. En mis experiencias como formador desde juegos de rol, siempre encontré una cierta disposición de los jugadores a construir sus personajes como una extensión de su personalidad o como experimentos “ontológicos”. El personaje y su interacción con los otros personajes y jugadores pueden incidir en la elección y en la experimentación de un estilo de existencia.

De este modo, cuando el otro dirige su juego estratégico, ve limitada su acción sobre la acción del otro, precisamente, porque éste parte de esos principios elegidos y experimentados. Ahora bien, si quiere acceder a una estrategia victoriosa, deberá incorporar en ella principio del otro y considerar un nuevo juego. Es en este sentido, es decir, en la aparición de nuevas posibilidades de juegos de poder, que los juegos de rol se pueden proponer como estrategia de formación ética y política. Esto termina construyendo formas de resistencia que no sólo son reacción al marco estratégico, sino, sobre todo creación, de nuevos principios, nuevas realidades y nuevas subjetividades.