

Jesús López, Silvia García*

El cambio en ambientes sociales complejos

Por MARISOL URUPAGUA VILLEGAS**

pp. 133-136

Entrevista realizada a los profesores Jesús López y Silvia García, autores del libro *El cambio como un juego de interacciones humanas: hacia la búsqueda de patrones*, en torno a las exploraciones y experimentaciones en materia de juegos, lenguaje y cambio. El libro plantea una perspectiva de pensar por juegos como una manera distinta de aproximarse a las situaciones, tomando en cuenta a las personas y la forma como estas interactúan y se comunican, haciendo emerger nuevos patrones de relacionamiento como manifestación del cambio. Se promueve el análisis de los patrones de relacionamiento entre los actores utilizando herramientas de análisis poco tradicionales, con el fin de generar jugadas que ayuden al surgimiento de patrones ajustados al cambio que se persigue.

Marisol Urupagua Villegas: *¿Qué se busca con el enfoque de juegos?*

Jesús López, Silvia García: Un modo de pensar que facilite la integración de conocimiento útil para la acción en un ambiente social complejo, en permanente fluctuación y bifurcación. Conviene aclarar que nos estamos refiriendo a un enfoque, no a la teoría matemática de juegos.

MUV: *¿Por qué no una formación en métodos? En definitiva, es lo que se requiere para la práctica profesional.*

JL, SG: Consideramos que los métodos son pocos útiles en ambientes sociales complejos y caóticos. Los métodos pueden servir para sistematizar información y hacer planes, pero no para enfrentar las interrogantes clave de la acción humana en ambientes inciertos. Para ello debemos reconocer la importancia de las conexiones en el aprendizaje, del lenguaje como un sistema complejo y de los juegos como procesos de interacción humana.

* J. López: profesor Titular del Área de Teoría y Método de la Planificación del Centro de Estudios del Desarrollo, Cendes, de la Universidad Central de Venezuela.

S. García: profesora Titular de la Universidad Simón Rodríguez.

** Coordinadora de Estudios del Centro de Estudios del Desarrollo, Cendes, de la Universidad Central de Venezuela.

Correo-e: urupagua@gmail.com

MUV: *¿Un ejemplo de esas interrogantes?*

JL, SG: Al aplicar un método en su práctica profesional diaria, usted, por ejemplo, no se va a preguntar cómo se concibe el tiempo al establecer las trayectorias hacia la situación deseada, ni si esas trayectorias son posibles de establecer de manera lineal y simétrica. Tampoco se preguntaría, por ejemplo, qué papel juega la emocionalidad en la racionalidad de un jugador. Considera ese tipo de preguntas extramétodo, cuando en realidad son las que le pueden llevar a abordar la complejidad de la situación.

MUV: *¿Algunos de esos aspectos se pueden resolver con métodos que incorporen probabilidades?*

JL, SG: El tema de fondo sería si la probabilidad es una manera de enfrentar nuestra ignorancia sobre el tema o, por el contrario, una especie de «trompeta» de posibilidades que es consustancial a la creatividad del juego mismo y donde uno de los elementos clave es la capacidad de creación del lenguaje de realidades, emociones y estados de ánimo.

MUV: *¿Cómo se utiliza el modo de pensar por juegos en la acción?*

JL, SG: Utilizando secuencias de interrogantes sobre los distintos componentes o partes de un juego. Ejemplo: ¿cuáles son sus reglas formales? ¿Cómo se pueden cambiar? Aquí lo importante es comprender la naturaleza del juego y crear condiciones para que, de sus posibles interacciones, surja lo deseado; no se busca resolver problemas específicos, la mirada es global o «macroscópica». Es la interacción humana la que construye de manera creativa el cambio y para ello hay que crear las condiciones para que este surja de la interacción y evolucione en un sentido posible y deseado.

MUV: *Entonces, ¿qué sucede con las «ineficiencias» y los resultados «no esperados» de un juego?*

JL, SG: Desde esta perspectiva, puede ser que sean parte de los «dispositivos de poder», en el sentido de Michel Foucault, que mantienen un determinado tipo de interacción en el juego, donde discursos, institucionalidad, emocionalidad, etc. le aseguran cierta estabilidad y funcionalidad, aun siendo sus resultados sociales los no deseados. Aquí habría que aclarar que no hay tal cosa como «falta de resultados», siempre hay un resultado, aunque no necesariamente el esperado; hay que tener en cuenta que los cambios no dejan de ocurrir, así como tampoco dejan de producirse las interacciones en un juego.

MUV: *¿Por qué se hace tanto énfasis en la utilización de las artes –literatura, pintura y otros– en los procesos de formación en los «talleres de planificación»?*

JL, SG: Son importantes porque las artes colocan en el centro a un ser humano que se construye en la interacción con otros seres humanos, y ayudan a ver la realidad, no como un observador inmutable de un objeto pasivo, sino como parte de un mundo en constante creación y evolución, que lo crea a él como sujeto. Muchas veces esto confunde

a los participantes, que quieren certidumbres y métodos claros sobre cómo proceder. No se trata entonces de enseñar un método único, sino de desarrollar las capacidades para que el participante reconozca los patrones que surgen durante un juego e intuitivamente, como observador y sujeto de la situación, sea capaz de seleccionar, adaptar o desarrollar el método que le permita permanecer en el juego.

MUV: *¿En definitiva en qué consiste la formación?*

JL, SG: En experimentar juegos posibles y actuar desde la interdependencia estratégica. En «pensar» de nuevo la realidad que se organiza en la interacción humana y en la formación de capacidades para esa interacción. Pensemos sólo por un momento en cómo se autoorganiza internet y en cómo conectarnos a redes sociales afecta la manera como aprendemos el mundo. En especial, cómo se modifican los mapas de acción de los jugadores como consecuencia de la interacción que se da a través del lenguaje.

MUV: *¿Eso no era lo que buscaba la experimentación numérica desarrollada en el Cendes?*

JL, SG: No. En tal caso nuestro esfuerzo va en la vía de realizar juegos de simulación humana privilegiando la conectividad, de manera tal que los participantes salgan mejores seres humanos y preparados para la convivencia social en ambientes donde no hay certidumbres. Ellos construyen el modelo de juego en la interacción humana, como un mundo posible, el modelo no está dado, ni es un sistema de ecuaciones.

MUV: *¿Cómo se asegura el proceso de aprendizaje?*

JL, SG: Reflexionando sobre lo vivido en cada experiencia, fortaleciendo capacidades para el aprendizaje sistémico, el reconocimiento de patrones y el uso de las redes sociales para fortalecer la emergencia de nuevos patrones de interacción humana.

MUV: *¿Se refiere a los social media?*

JL, SG: No solamente. Aquí nos referimos a las redes humanas que pueden establecerse virtual o personalmente o en ambos niveles simultáneamente. A las redes donde ocurre la interacción humana y se conforman patrones identificables.

MUV: *¿Algún otro planteamiento para culminar?*

JL, SG: Más que otro planteamiento es una interrogante: ¿cómo aprender a convivir con un mundo donde los conceptos no son fijos, se resignifican, no son lineales, son relaciones móviles y aun así mantienen su historicidad? Donde lo importante son las capacidades y herramientas a utilizar para enfrentar situaciones dadas en ambientes sociales complejos, en los cuales las conexiones para el aprendizaje son determinantes. Es por ello que la apuesta no es a un sistema teórico, a un método que rigidice el pensamiento y la acción, sino a la utilización de herramientas que surjan no solo desde el intelecto, sino también desde la intuición y la emoción, buscando entender la complejidad de la naturaleza de las interacciones

humanas y lo que subyace en tales interacciones. De esa manera se da un giro hacia un modo de pensar que busca entender desde una perspectiva más amplia e integral el contexto para la acción y abrir nuevas perspectivas para actuar en un mundo incierto.