

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Descripción del estudio

Para fines de esta investigación, se solicitó al Departamento de Antropología de la Universidad de las Américas Puebla, utilizar el modelo lúdico de Cuatro Tribus (Cuatrotribus 2011) para observar diferencias de género y clase social en las formas de organización y creación de estrategias colectivas. El objetivo principal es construir hipótesis sobre la viabilidad de transportar las observaciones de los grupos de juego a una dimensión cultural. Así consideraremos si las diferencias en el comportamiento de los grupos, puede ser atribuida a cuestiones de género o clase social.

El siglo XX ha visto surgir una abundante literatura alrededor de los fenómenos lúdicos. Mas los estudios no se limitaron a describir los juegos, sino que se utilizaron los juegos mismos como herramientas de análisis. Quienes lograron mayor reconocimiento en esta utilización fueron los matemáticos y economistas.

En 1928, John Von Neuman construye los pilares para la teoría de juegos y el análisis del comportamiento económico. La teoría de juegos revolucionó la economía clásica al postular la irracionalidad como factor en la toma de decisiones (MacMillan, 1992). Igualmente la teoría de juegos ha permitido estudiar la forma en que los seres humanos desarrollan estrategias de acción ante distintos escenarios, y las distintas estrategias que despliegan para sobreponer el bien individual al común. No obstante, encontramos también abundante literatura que aborda los juegos desde distintas

disciplinas sociales. La filosofía, la historia, el psicoanálisis, la sociología, la psicología y la antropología, todas han dado validez al fenómeno lúdico como simbólico y universalmente humano.

Naturalmente los juegos desarrollados por los economistas equivalen a matrices rígidas de conducta, de forma tal que sea posible cuantificar las tendencias. No obstante, la vida humana es por mucho más variada en las decisiones a tomar. Por tanto resulta interesante experimentar sobre tal uso de los juegos en un ambiente controlado, pero con una gama más variada de decisiones. El ambiente propuesto es el juego Cuatro Tribus. Un juego de estrategia con tres áreas de acción, la política, la economía y la táctica militar.

De esta forma el interés predominante de la investigación es observar la forma en que los jugadores organizan sus equipos y desarrollan estrategias de acción para derrotar a los otros equipos de jugadores. La intención principal es observar las diferencias en la formación y despliegue de estrategias entre grupos de hombres y mujeres de distintas clases sociales.

Justificación del estudio

No ha sido sencillo para las ciencias sociales encontrar soluciones metodológicas para abordar su objeto de estudio. En el caso de la antropología, la recuperación de información se convierte en un paso fundamental para la creación de discusiones sobre la construcción de la cultura. Esta recuperación ocupa todas las fuentes posibles, desde reseñas y registros históricos, hasta la inmersión cultural a través de la observación participante.

El fundamento teórico es el mismo para todas las disciplinas sociales, los juegos nos permiten observar el comportamiento y tal comportamiento tiene un significado; mas cada disciplina atribuirá significado a partir de sus propios marcos teóricos. Así que

podríamos discutir el mismo evento lúdico a la luz de la cultura, de la sociedad, de los conflictos cognitivos del sujeto, de la creación de estrategias, del desarrollo social, etc.

Por un lado la economía, la sociología, y la psicología social realizan experimentos que les permiten la observación del comportamiento de los individuos, y con ellos construir hipótesis sobre el comportamiento de las sociedades (Herrero y Pinedo 2005; Matzuyama 2002). Mientras que la antropología ha más bien concentrado sus esfuerzos en la observación y elaboración de interpretaciones sobre la importancia y significado de los juegos propios de cada sociedad (Avendon y Sutton-Smith 1971, Boellstorff 2008). No obstante lo anterior, también existen trabajos conjuntos entre antropólogos, economistas y psicólogos para abordar el uso de juegos como metodología experimental multidisciplinaria (Avendon y Sutton-Smith 1971; Perla 1990; Tedeschi, et al 1973).

Esta investigación pretende caminar sobre esos pasos del trabajo conjunto. Primeramente porque la metodología experimental no es propia de la antropología, pero la discusión que pretendemos sí es de carácter cultural. Este método multidisciplinario exige generar “esclusas” teóricas. Una esclusa teórica funciona como aquellas del Canal de Panamá; actuará como una “zona de paso entre dos niveles diferentes con respecto a un mismo objeto empírico dado” (Guyotat 1991: 22). Es precisamente éste, el más vital de los fines de esta investigación, lograr la esclusa discursiva a través de la cual discutan entre sí los postulados teóricos y experimentales.