

# Asamblea

(Alejandro PdL 2021.04.05)

*Asamblea* es un juego de roles que invita a imaginar maneras de identificar, participar y resolver problemas críticos para una sociedad. El juego se desarrolla habitando ángulos de participación que nos pueden llegar a ser un poco habituales y, desde allí, diseñar y proponer en alternativas posibles. Un río se desborda, el sistema pensional colapsó. Para resolver estos conflictos o situaciones críticas, los jugadores adoptarán el rol de un representante de una organización multilateral, el cual participa en una asamblea que busca destinar recursos, planear y darle soluciones al asunto -pero, tal vez sea muy tarde para eso. En *Asamblea* hay maneras de ganar, claro: la mejor propuesta gana. Sin embargo el objetivo del juego es producir maneras colectivas de sentir, imaginar y pensar acerca de un problema presente a partir de su futuro. O, mejor, especular colectivamente acerca de un horizonte de posibilidad.

El juego se desarrolla en tres actos: en el primero, se define el problema y el contexto. El segundo desarrolla la asamblea. En el tercero hay una conversación sobre el problema y las estrategias ofrecidas durante la asamblea.

++++

**4 – 6 jugadores // dados, lápiz y papel // 50 – 90 minutos**

++++



### Primer acto: el problema.

¿Qué es un problema? Salir a la calle, por ejemplo, y no tener una sombrilla. Un problema empieza con un *impasse* ¿Qué hacer? La respuesta determinará la manera en que actuamos ante el mundo. Todos los días encontramos problemas que afectan el transcurso de nuestras vidas individuales y colectivas. *Asamblea* se centra en problemas críticos de orden social. Es decir: problemas que afecten críticamente la vida de una población.

Paso 1: Los jugadores hacen una lista de algunos problemas sociales actuales que deseen explorar. Estos pueden ser problemas que les afecte a algunos de los jugadores, o que aún no hayan considerado críticamente.

Paso 2: En grupo, elegir un problema del cual todos los jugadores tengan una opinión. Los problemas siempre son complejos y si no pueden elegir un problema, la invitación es a articularlos en una situación problemática (dos o más problemas que confluyen de alguna manera).

Paso 3: Especular: ¿en cuánto tiempo llegará a ser crítico este problema? Este será el periodo temporal en que se desarrollará la asamblea. Por ejemplo: el agua, hoy, no es potable. En veinte años puede que sea toxica. En 2041, entonces, se desarrollará la asamblea.

Paso 4: Conversar alrededor de algunas de preguntas: ¿Cómo se verá el mundo en ese entonces? ¿Qué recursos habrá? ¿Cómo afectará este problema el gobierno? ¿La economía? ¿La naturaleza? ¿La sociedad?

Paso 5: Antes de iniciar la asamblea, los jugadores deben definir colectivamente que temas se pueden incluir o excluir de la conversación (consideren, por ejemplo, temas polémicos, sensibles, etc.). Esto debe quedar por escrito y puesto en el centro de la mesa. Cuando alguien se sienta incomodo con el contenido de la asamblea, puede poner su mano sobre el texto y los demás jugadores deberán cambiar el tema inmediatamente y sin hacer preguntas.



### Segundo acto: la asamblea.

En este acto los jugadores interpretaran el rol de un representante de una organización en una asamblea imaginaria, convocada para abordar un problema crítico y destinar recursos a la mejor solución. El rol será dado aleatoriamente al jugador. Este rol puede ser ajeno y muy diferente a las maneras habituales en que pensamos acerca de nuestras prácticas, conflictos y problemas. Eso está bien. El punto del juego es, precisamente, crear una situación que nos fuerce a explorar una situación por fuera de nuestros hábitos de pensamiento. El objetivo de los jugadores durante este acto es recolectar recursos para su propuesta. Sin embargo, solo una propuesta va a ser la ganadora –así que pueden desarrollar alianzas y estrategias conjuntas.

Paso 1: Dale un nombre al representante que actuarás. De ahora en adelante, y durante el transcurso de este acto, serás esa persona y responderás a ese nombre. Piensa en este nombre como una máscara que protege tu identidad.

Paso 2: Define qué organización representas y cómo esta aborda el problema. Para ello, lanzaras tres dados de seis caras (o un dado tres veces). Toma nota de los resultados, los cuales serán contrastados con la siguiente tabla. Es decir: si sacas un 4 en el primer dado, representarás una organización de nivel regional. Si en el segundo dado sacas un 3, la propuesta de esa organización será estudiar el problema aún más. Finalmente, si el resultado del dado es un 2, la actitud será de privatizar como solución al problema (imagina: valores, recursos, etc.). Recuerda, tú eres un representante y tu interés es defender los intereses de tu organización.

Regla opcional: lanza un cuarto dado, y contrástalo con la cuarta columna (emociones) para determinar que siente el representante frente a la propuesta de su organización.

Paso 3: Dale un nombre a la organización. Para los resultados anteriores (4/3/2), por ejemplo: Corporación para la Promoción de la Cultura Empresarial.

Paso 4: Suma los valores de los resultados. Ese es el número de puntos iniciales con los que iniciarás. En *Asamblea* los puntos son recursos abstractos que se pueden invertir para dar solución al problema.

D	Nivel	Propuesta	Actitud	V: emociones
1	Local	Opinar	Anarquizar	sorpresa
2	Comunitario	Consultar	Comunalizar	asco
3	Municipal	Estudiar	Socializar	tristeza
4	Regional	Gestionar	Liberalizar	ira
5	Nacional	Diseñar	Conservar	miedo
6	Internacional	Implementar	Privatizar	alegría

Paso 5: Ahora si, **a jugar**. El juego se desarrolla a partir de rondas de cortas intervenciones por parte de cada uno de los representantes. Comienza el jugador cuyo cumpleaños sea el más reciente, y sigue la persona que esté a su izquierda.

En cada intervención, el representante expondrá su propuesta y cómo esta logrará combatir o solventar la situación problemática. Estas propuestas deben ir en concordancia con la organización imaginada y su representante, y no necesariamente con los ideales e intereses del jugador (recuerda, es una máscara). Igualmente, estas propuestas son imaginadas, especulativas, y de cierta manera improvisadas. Aquí, la realidad puede hacerse secundaria.

Al acabar su intervención, los otros jugadores podrán hacer respuestas, pero éstas no podrán ser respuestas. Si Consideran que esa es una buena solución, le puedes dar puntos (recursos).

El objetivo del acto es recolectar recursos para tu propuesta, sin embargo sólo puede haber una propuesta ganadora. Por ende, los jugadores pueden hacer alianzas y proponer soluciones conjuntas o que articulen los intereses de ambas organizaciones –como ocurre esto, queda a discreción de la asamblea misma.

El juego debe durar mínimo una ronda de exposiciones, y acaba cuando la mitad de los representantes se queden sin recursos individuales, en la tercera ronda, o luego de 50 minutos de juego (lo que ocurra primero).

Regla opcional: consideras a la persona de tu derecha tu aliada y la de la izquierda tu enemiga.

Gana la propuesta que más puntos obtenga, sin importar si el problema se puede resolver o no en la realidad.

++++

### **Tercer acto: coda.**

Ahora se pueden quitar sus máscaras y volver a ser ustedes mismos.

El juego termina con una conversación en grupo acerca de la asamblea y sobre como esta se desarrolló. ¿Emergieron nuevas maneras de abordar el problema crítico? Se invita a discutir la manera en que el problema fue visto de maneras imprevistas durante la asamblea. ¿Cómo fueron distribuidos los recursos? ¿Qué impactó en la toma de decisiones: la escala, la propuesta, o la actitud? ¿Encarnaron nuevos sistemas de poder? ¿Qué tanto se parecen las disposiciones personales a las del rol? ¿Hay una ganancia o aprendizaje al incluir otra perspectiva?

En esta discusión, en últimas, se conocen las verdaderas ganancias del juego.

