

MANUAL PARA LA CONDUCCIÓN DE:

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

INTRODUCCIÓN.

Las medidas para fomentar la igualdad de género están aumentando progresivamente en toda Europa, sin embargo las diferencias son difíciles de vencer y tienen consecuencias directas en la organización de nuestras vidas.

Por esta razón la Comisión Europea considera necesaria la difusión de iniciativas que contribuyan a la concienciación o eliminación de los estereotipos que obstaculizan la igualdad entre hombres y mujeres.

El proyecto de *El Juego de las Diferencias* es producto de una investigación efectuada en Italia, España y Bulgaria, financiada por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Igualdad de Oportunidades de la Comisión Europea, que ha pretendido promover, a través de la participación activa de hombres y mujeres, un cambio cultural, una mayor sensibilización respecto a la presencia de estereotipos y prejuicios de género.

JUGANDO, JUEGO DE SIMULACIÓN, APRENDIENDO.

El instrumento adoptado para este fin es un juego de simulación llamado *El Juego de las Diferencias* porque el juego provee de nuevas formas para explorar la realidad, de estrategias diferentes para operar sobre ésta, y fomenta un espacio para lo espontáneo en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo o a los individuos descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Por otro lado, **el juego de simulación** permite fácilmente poner de manifiesto los valores, las actitudes, las finalidades, las ideologías... desvelando lo oculto, permitiendo la actuación sobre ello (análisis, crítica y transformación). Permite potenciar lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe y puede tener de entrenamiento para la acción.

EI JUEGO DE (MUCHAS) DIFERENCIAS.

El Juego de las Diferencias es un juego de simulación sencillo pero altamente desarrollado. Las reglas del juego, así como los instrumentos, son extremadamente sencillos. Sin embargo, el conjunto de relaciones y los mecanismos son impredecibles, pues pretenden ampliar la percepción e interpretación del mundo real de los participantes al estimular una reflexión sobre los estereotipos, sobre lo difícil que resulta liberarse de los estereotipos en nuestra interacción con los otros.

Los estereotipos pueden, hasta cierto punto, ser “positivos”, permitiéndonos practicar cierta economía al ser una imagen mental muy simplificada y con pocos detalles acerca de un grupo de gente que comparte algunas cualidades características; pero, la mayoría de las veces, los estereotipos suponen una barrera para la verdadera comprensión de los otros, o de diferentes circunstancias, o para el sustancial respeto de las diferencias.

En *El Juego de las Diferencias* se intentan explorar los diferentes roles de los hombres en la promoción de la igualdad de género y en la conciliación entre el tiempo de vida privada y el tiempo de trabajo, siguiendo un proceso de sensibilización.

Este juego se ha experimentado frecuentemente en relación con las diferencias de género, pero, también, puede jugarse en relación con otras muchas diferencias. En consecuencia, puede usarse para considerar las muchas diferencias entre los seres humanos, en su especificidad y en los roles que la sociedad y ellos mismos se atribuyen recíprocamente.

ORIGEN DEL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS.

El Juego de las Diferencias se inspira en el “Test de Turing”.

En 1950, Alan Turing propuso el test que lleva su nombre como una posible forma de comprobar si las máquinas son capaces de pensar. El test es uno de los temas más discutidos en Inteligencia Artificial (IA), filosofía de la mente y ciencia cognitiva. Este test aparece a partir de lo que Turing llamó “juego de simulación”. En él, participan un humano, una máquina y un interrogador. El interrogador dispone de cinco minutos para averiguar quién es la máquina haciendo preguntas por escrito y recibiendo las respuestas de igual modo. Las preguntas pueden ser sobre cualquier tema sin ninguna restricción: poesía, amor, matemáticas, el tiempo... Turing creía que para crear una máquina que pudiera superar este test, ésta tendría que aprender de la misma forma que los humanos. La tesis de Turing es que si ambos jugadores son lo suficientemente hábiles, el juez no podrá distinguir quién es la máquina y quién el ser humano.

El trabajo de Turing sigue siendo un tema principal en el debate sobre inteligencia artificial. Todos los años el test se utiliza en los campeonatos de software y hay muchos ejemplos de robots capaces de simular el comportamiento humano.

En el cine también se ve reflejado. Por ejemplo, en la película *Blade Runner*, de Ridley Scott, una máquina puede detectar a los androides.

Los aspectos más importantes de la prueba de Turing apuntan a investigar la habilidad de entender los roles y los comportamientos humanos y por tanto simular ser “el otro”.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR.

Antes de ofrecer una descripción detallada del juego y de sus reglas debemos insistir en la idea de que *El Juego de las Diferencias* puede aplicarse a muchos tipos de diferencias. También es posible referirse a más de una diferencia al mismo tiempo al jugar con más equipos.

Para el buen desarrollo de la acción se prevé:

- **El guía.** El juego tiene un guía que lo introduce y lo presenta, facilita el progreso del mismo y garantiza que se respeten las reglas del juego, pero sin censurar. Por tanto, el guía o maestro de ceremonias es alguien con buenas habilidades a la hora de comunicar y acostumbrado a liderar grupos (Los profesores son un buen ejemplo para llevar a cabo la labor del guía). Antes de que se empiece a jugar, el guía determina el número de preguntas y el tiempo máximo del juego.
- **Dos equipos y el equipo de investigación e interrogación.** La versión básica del juego requiere dos equipos y un grupo de investigación e interrogación. Si tenemos grupos de hombres y mujeres, se sitúa el grupo de hombres en una sala y el grupo de mujeres en otra (los dos equipos de jugadores) y en una tercera sala, el grupo que formula las preguntas (interrogadores). Los interrogadores deben intentar identificar el verdadero género de los dos grupos al analizar sus respuestas. Para proteger las identidades, envían preguntas por medio de un mensajero neutral.
- **El/los mensajero/s.** El mensajero es la persona que trasladará las preguntas a los dos grupos y a su vez escribirá las respuestas que le faciliten éstos. Si se utiliza un grupo de mensajeros, o Internet, se puede incluir un mayor número de grupos sin modificar las reglas del juego.

REGLAS DEL JUEGO.

- Es importante señalar que cuando jugamos con equipos las decisiones se tomarán después de un debate y finalmente se decidirán basándose en el voto de la mayoría.
- Uno de los equipos –en nuestro caso los hombres- se representa a sí mismo, mientras que el otro equipo –en nuestro caso de mujeres- simula ser el “otro”; es decir, los hombres.
- En principio, los interrogadores deben preguntar a ambos grupos lo mismo. Pueden realizar todo tipo de preguntas, pero deben evitarse las que sólo sirvan para identificar a una persona. También queda prohibido que un miembro del grupo intente demostrar su identidad (por ejemplo al decir " ayer compré un disco ", si el amigo que lo acompañó a comprar el disco es uno de los interrogadores). Esta norma es esencial para el éxito de la simulación.
- Nada impide que haya un grupo de investigadores mixto, pero normalmente, funciona mejor si los interrogadores son del mismo género.
- Los mensajeros jamás interferirán en el contenido de las respuestas, incluso si tienen que copiarlas o traducirlas. Deben reflejarlas con tanta exactitud como sea posible.
- Debe ponerse un límite de tiempo para las respuestas, pero sin que imponga prisa a los jugadores. Incluso el tiempo que necesitan para responder será una pista que los interrogadores podrán utilizar para evaluar a los grupos.
- A la hora de desvelar las identidades se deberá llevar a cabo con cierta ceremonia. Los jugadores deben entrar en la sala de interrogación e investigación en silencio (para evitar así hacer comentarios). El/la portavoz de los interrogadores será quien

comunique la solución de qué grupo estaba en cada sala. Si los interrogadores no están de acuerdo, lo debatirán abiertamente y llegarán a un consenso basado en la mayoría (se tendrán en consideración los porcentajes). Al final, los jugadores revelarán sus identidades. Se decidirá qué grupo es el ganador.

- Los interrogadores ganan si descubren la verdadera identidad de los grupos; el grupo que dice la verdad gana si se descubre su identidad; el grupo que se hace pasar por el otro gana si no se le descubre.

EL ENTORNO.

El entorno es siempre uno de los aspectos más relevantes en la preparación de los juegos, en este caso no hay ningún problema en particular. Es suficiente decidir el lugar, asegurarse de que todos los jugadores puedan escribir fácilmente y que haya papel en la sala donde están situados los interrogadores (o un ordenador con acceso a Internet en su caso).

- Las salas.

El juego requiere tres salas: una para los interrogadores y una para cada grupo de jugadores. Para las versiones más avanzadas hace falta una sala para cada grupo de jugadores, además de una sala para los interrogadores. Las salas se identificarán con las letras del abecedario.

- Los jugadores.

El Juego de las Diferencias es sumamente versátil. Se puede jugar con muy pocos jugadores o con cien. Es importante asegurarse de que ninguno de los grupos tenga más de diez miembros, para así facilitar la comunicación entre ellos.

Se puede jugar este juego a partir de los 10 años, con adolescentes y con adultos. Por varias razones, es mejor evitar grandes diferencias de edad, excepto cuando se juega a la diferencia viejo/joven.

PAUTAS PARA LOS GUÍAS.

Guiar el juego es sumamente fácil, sin embargo, el debate después de la partida es mucho más difícil y hay que llevarlo con delicadeza.

El guía no debe ofrecer una explicación excesivamente larga ni detallada de los estereotipos que se estudiarán durante el juego, sean los que sean, pero sí debe explicar el modelo conceptual del Test de Turing:

- Bases del juego.
- La capacidad de los jugadores para imitar, es decir, ponerse en el lugar del “otro”.
- La capacidad de los jugadores para presentar su verdadera identidad de forma convincente.
- La necesidad de los interrogadores de proponer preguntas idóneas.

El juego tiene un líder que guía el progreso y garantiza que se respeten las normas del mismo, sin censurar. Este papel es esencial durante la realización del juego pero, sobre todo, durante el debate posterior cuando se revelan las identidades de los grupos y durante la fase educativa del mismo.

¿QUÉ HACER DESPUÉS DEL JUEGO?

La fase posterior al juego desempeña un papel educativo esencial.

- a) Comenzaremos con el debate analizando todo lo ocurrido durante el desarrollo del juego, asegurando que cada participante tiene la oportunidad de hablar, discutir o debatir.
- b) Se recogerá un listado con los estereotipos o prejuicios surgidos durante el desarrollo del juego.
- c) Se investigarán los prejuicios, los estereotipos para destapar las convicciones y creencias comunes.
- d) Se analizará la posible forma de liberarnos de esos estereotipos.