

JUGAR A LAS CARTAS CON LA FILOSOFÍA: UNA EXPERIENCIA DE CROWDFUNDING

Miguel Santa Olalla

I.E.S. Río Duero

miguel@boulesis.com

<http://www.boulesis.com/>

Por motivos muy diversos que no vienen al caso, la filosofía ha tendido a prestar poca atención al juego. Como concepto, está muy presente en la filosofía del lenguaje gracias a Wittgenstein, desde la antropología se nos ha presentado al *homo ludens*, y no podemos olvidar al niño que juega en la filosofía de Nietzsche, pero se han hecho pocos esfuerzos por jugar con las ideas y sus autores. La tendencia a la seriedad, el rigor y la sistematicidad se ha impuesto sobre el humor, la risa o la ridiculización. El deseo de profundidad ha debilitado la espontaneidad, tanto para lo bueno como para lo malo. Entre las consecuencias negativas de este proceso está el distanciamiento de la filosofía de una gran parte de la sociedad, que la perciben como una actividad extraña, oscura y difícil de comprender. Es una circunstancia bien conocida por todos los que acudimos diariamente a un aula de secundaria a explicar filosofía a los adolescentes, cuyos intereses no suelen coincidir con los contenidos que marca el currículo. En un intento de aportar algo al asunto, me rondaba la cabeza la idea de crear un juego de cartas, similar en su mecánica a los que había jugado durante la infancia. Si en lugar de jugar con coches, motos o jugadores de fútbol, aparecen pensadores en las cartas, quizá estemos acercando a los alumnos algunas ideas generales que les puedan servir para situarse. En este breve texto, pretendo simplemente compartir la mecánica del juego, presentando sus reglas y tipos de cartas y explicando en líneas generales la experiencia de *crowdfunding* que posibilitó que hoy el juego esté ya en manos de algunos profesores de secundaria de España.

Los valores del pensamiento: el juego

En un primer momento, el juego fue concebido como una adaptación a aquellos juegos de cartas de los años 80, en los que se comparaban coches o motos en función de diversos valores: caballos, peso, velocidad, etc. La cuestión era cómo adaptar esto a la historia de la filosofía. Estaba claro, para empezar, que había que seleccionar cinco ideas o valores que después recibirían una puntuación, en función del peso que tiene esa idea en la filosofía del autor. Era preciso, igualmente, buscar ideas muy generales y presentes en la mayor cantidad posible de filósofos. Finalmente, los seleccionados fueron cinco: ser superior, razón, crítica, voluntad y placer. Después, había que seleccionar 40 autores, asignando un valor numérico a esas ideas en cada carta. Algo que, por cierto, ya implicaba una pequeña «traición» a la historia de la filosofía: no se puede «unificar» a todos los pensadores escogidos bajo esas ideas, y es igualmente difícil asignar un valor numérico que exprese si el autor correspondiente está de acuerdo o no con esa idea, o qué peso tiene esa idea en la filosofía del autor. Por poner un ejemplo: ¿Cómo calificar «voluntad» en Adorno, Wittgenstein o Gadamer?

Asumiendo estas disonancias, se organizó una tabla de valores, buscando que hubiera un cierto equilibrio: autores teístas, ateos y aquellos que defienden posturas intermedias. Autores racionalistas, empiristas e intermedios. Y así sucesivamente. De esta forma se tenía ya un juego sencillo, con 40 pensadores calificados en cada valor, que incluía además cuatro comodines: pensadores actuales con los que cada jugador podía decidir qué valor asignar en cada caso. A continuación aparecen cuatro ejemplos de cartas ordinarias, incluido un comodín:

(4) Epicuro (1D)



Ser superior.	0	El placer es el principio y el fin de una vida feliz. Nada es suficiente para quien lo suficiente es poco.
Razón	30	
Placer	100	
Crítica	80	
Voluntad	100	

www.foxphoto.com

(13) Spinoza (4A)



Ser superior.	50	El deseo es la verdadera esencia del hombre.
Razón	90	
Placer	30	El verdadero fin del Estado es, pues, la libertad.
Crítica	40	
Voluntad	100	

www.foxphoto.com

(34) Nussbaum (9B)



Ser superior		No puedes cambiar el corazón sin contar una historia.
Razón		
Placer		
Crítica		Un buen ser humano es quien tiene apertura hacia el mundo.
Voluntad		

www.foxphoto.com

(32) Hannah Arendt (8D)



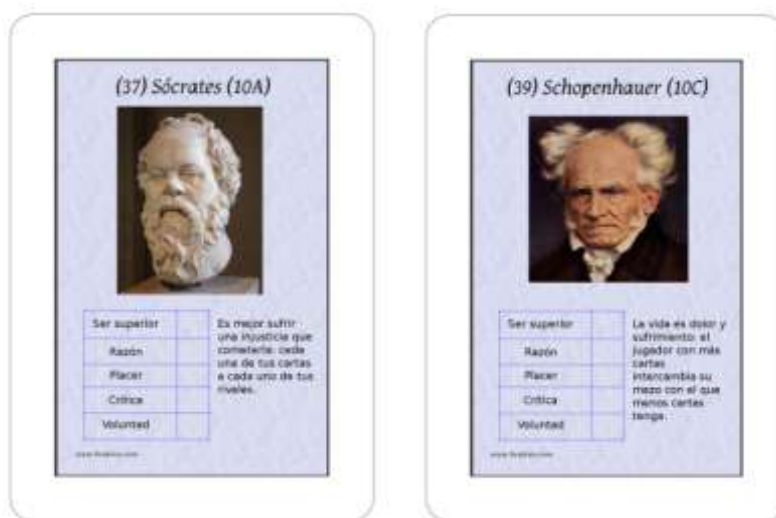
Ser superior	30	No hay pensamientos peligrosos; el pensamiento es peligroso.
Razón	40	
Placer	50	
Crítica	100	El perdón es la clave para la acción y la libertad.
Voluntad	80	

www.foxphoto.com

Sin embargo, se podía ampliar el juego clásico cuestionando uno de sus principios básicos: ¿por qué siempre tenía que ganar el valor superior? Así ocurriría en los juegos de coches: ganaba el que tenía mayor velocidad, mayor potencia o menor peso. Frente a esto, si algo aporta el estudio de la historia de la filosofía, es asistir a la evolución de la ideas, a su confrontación y comprobar cómo en unas épocas unas han dominado sobre otras, y en otras ha ocurrido al contrario. Para reflejar esto en el juego, se crearon las cartas de «paradigma»: establecen qué valor gana en cada una de las épocas. Se fijaron cuatro periodos: Antigüedad clásica, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea. A mayores, se creó otra «filosofía actual» con los valores en blanco, para que los jugadores puedan discutir, incluso antes de empezar la partida, qué valores se imponen sobre el resto en nuestros días. Estas cartas de paradigma pueden repartirse junto al resto, de manera que pueda cambiar el curso de una mano en juego cuando una de ellas aparece. A continuación se incluyen un par de ejemplos de cartas de paradigma



Con estas nuevas cartas, se había modificado el juego original, y se le había dado una orientación más didáctica al juego. Sin embargo, faltaba aún un guiño para acercar la propuesta a quienes están más familiarizados con juegos de rol. Por ello, se añadieron otras cuatro cartas, denominadas «cartas de acción». Cuando una de estas sale durante una mano en juego, se realiza la acción descrita en la carta. Los cuatro autores elegidos fueron: Sócrates, Hobbes, Schopenhauer y Comte. Un par de ejemplos son los siguientes:



Con este planteamiento general, imprimí un juego para uso personal, y varios familiares y amigos me animaron a compartir el juego como un proyecto de *crowdfunding*. A las semanas de publicar el proyecto, logró suficientes apoyos, y como incentivo a que al proyecto continuara se añadieron cinco cartas de «desafío». Se escogió a cinco autores bien diversos (Confucio, Tsun-Zu, Mary Wollstonecraft, Kierkegaard y Dussel) y se incluyeron un conjunto de preguntas o citas para ser discutidas. La idea era sencilla: cuando un jugador destapa una carta de desafío ha de argumentar contra el ganador de la mano en torno a una o dos de las preguntas o citas incluidas. Tras recibir una réplica por parte del ganador, el resto de jugadores deciden cuál de los dos ha ofrecido argumentos más sólidos. De esta forma, se incluía la argumentación dentro del juego, así como el conjunto de relaciones personales de los jugadores, que bien podían aprovechar estos «desafíos» para ayudarse o ponerse trabas entre sí durante el juego, aportando así un aliciente más a las partidas. Las cartas de desafío tienen este aspecto:



El proyecto de *crowdfunding*

Completado el juego, quedaba la tarea de encontrar suficiente apoyo para lograr enviarlo a imprenta. Todo esto fue posible gracias a una campaña de *crowdfunding* lanzada a través de *verkami.com*. Con la difusión lograda con esta plataforma y el uso de las redes sociales se consiguió antes de tiempo superar el límite establecido, y finalmente fueron alrededor de 350 las barajas que se ordenaron en imprenta. Una de las mayores dificultades fue precisamente el diseño de las cartas y su impresión. En lo tocante al diseño, se utilizó GIMP, programa de *software* libre para la creación y tratamiento de imágenes. Se intentó ampliar el área de impresión para aumentar el tamaño de la letra, pues cada carta de las ordinarias incluye también dos citas del pensador de que se trate, que pueden ser utilizadas también dentro del juego como mecanismo de desempate. Sin embargo esto no fue posible, pues las limitaciones que pusieron desde imprenta eran inmodificables. A mayores hubo otro condicionante y es que no se podía realizar ninguna prueba de imprenta. El resultado final es mejorable desde el punto de vista estético, pero divertido en el planteamiento lúdico del tema, que es de lo que se trataba. Las personas que lo han probado, entre las que se encuentran varios estudiantes de secundaria y bachillerato, dicen haberse divertido aprendiendo, por ejemplo, que «Epicuro es un autor que no pinta nada en la antigüedad, pero lo peta en la posmodernidad». Este tipo de aprendizajes es precisamente lo que se buscaba: mucho más que aprenderse de memoria puntuaciones, lo cual sería absurdo, poner en relación a los autores con la época a la que pertenecen, acentuando aquellas ideas en las que destacan en una u otra dirección. De manera que los estudiantes, por medio del juego, pueden formarse ideas generales sobre la postura de cada autor ante valores como la existencia de un ser superior, la importancia de la razón, el carácter más o menos crítico de cada pensador, el peso que ha de tener el placer en nuestra vida y el valor de la voluntad. Si es posible irlo interiorizando a través del juego, quizá haya llegado el momento de que los que nos dediquemos a la docencia prestemos más atención al tipo de juegos y ocio al que dedican tiempo los estudiantes, tratando de aproximar nuestra enseñanza a esas prácticas lúdicas, no exentas de un cierto sentido del humor que ha de impregnar todo juego.