

REGLAS de PENSAMIENTO

situación:

Recuadro 2

Imagine que hay cuatro personas en un cuarto sin puertas ni ventanas, que tiene una ventanilla que permite introducir agua y comida, pero que no es lo suficientemente amplia como para que dichas personas puedan escapar a través de ella. Hay una forma de salir del cuarto, pero ellos desconocen que existe tal posibilidad; es más, esa salida supone varios pasos, todos desconocidos por las personas ahí presentes. Además de ellos cuatro hay una mesa, cuatro sillas, un mazo de cartas, un lápiz y papel. Dos de las personas saben jugar al póquer y dos al bridge. Cada uno cree que el juego que conoce es el único que existe.

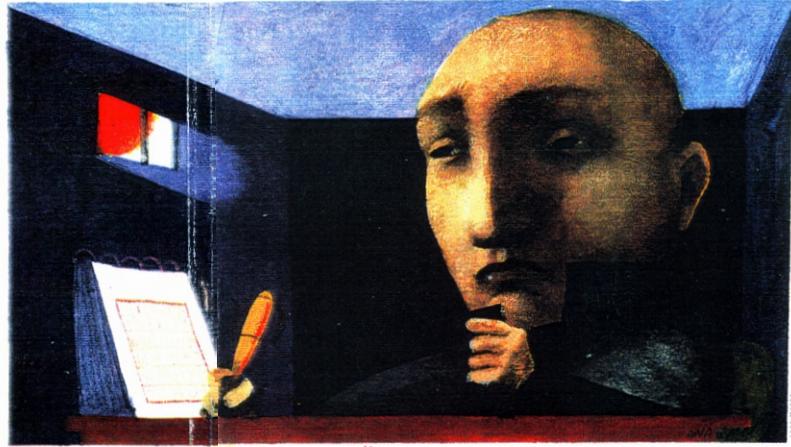
DICK E.H. AUERSWALD
Lógicas y Lógicas para el Trabajo en red (243-268)

F. Ecológicas de Guerra Mundial en Alemania

Esquemas Refer. Bateson G. ↓ "Niveles de Aprendizaje"

I. La primera regla de nuestra lista es la Regla de la Certeza que postula que cada cautivo debe estar seguro de que hay una sola realidad y que su versión es la verdadera. Introducimos esta regla en el cuarto, y vemos y escuchamos lo que sucede a medida que cada una de las personas comienza a obrar con la seguridad de que su juego es el único que existe.

Posibilidades:



II. La siguiente regla es del Dualismo Peyorativo según la cual debe considerarse que el Universo está dividido en partes contrapuestas, cuya polarización está orientada por un principio de dualismo peyorativo: divertido/aburrido. Introducimos esta norma en el cuarto. En esta situación, el grupo llega a un punto en el que se acepta que hay dos juegos, pero cada cual considera que su juego es divertido y que el de los otros es aburrido.

Todo tenía que ser "A o B"

una realidad fija

III. La próxima en nuestra lista es la Regla de Jerarquía, que requiere que todos los objetos, ideas y sistemas sean organizados jerárquicamente. Esto pone al grupo en una situación de lucha por el poder, ya que cada uno compete para evitar estar en la base de la jerarquía social que conforman. La lucha se intensifica cuando cada uno comienza a pelear no sólo para no estar en la base sino para estar en la cúspide. Al cabo de cierto tiempo la competencia se institucionaliza, y los miembros del grupo intentan respetarse mutuamente. De todos modos, en el cuarto ya no hay más confianza, y cualquier cosa vuelve a provocar una lucha, cada vez más viciosa. Entonces, sacamos esta regla.

IV. La siguiente regla es la de Temporalidad Lineal que postula que todos los objetos y hechos deben estar relacionados de acuerdo con un tiempo lineal, como el que marca el reloj. Sucede así que el grupo desarrolla un sistema de pensamiento basado en una lógica secuencial, en el que A debe llevar a B, que a su vez debe llevar a C, etc.

V. Existe una Regla de la Objetividad que requiere que el espacio sea pensado como separado del tiempo, como un vacío lleno de objetos que pueden ser materiales o ideales (información e ideas). Los objetos poseen características identificatorias y límites que pueden ser percibidos e identificados por un observador exterior.

VI. Existe también una Regla de Comprensión Analítica que supone que los objetos (materiales o ideales) se sitúan en un contexto espacio-tiempo, y por lo tanto que para estudiarlos hay que analizarlos según esas dimensiones.

VII. Existe por último una Regla del Nombre como Cosa, según la cual la palabra utilizada para nombrar una cosa es considerada) la cosa misma.

1. Uno de ellos, aburrido, dice: "Juguemos a las cartas". Los otros están de acuerdo, así que se sientan a la mesa. Después de cortar, uno de ellos comienza a dar. En seguida, por supuesto, los dos del otro grupo objetan: "Así no se da". "Claro que sí", dicen los otros dos. Y empiezan a discutir sobre cómo deben repartirse las cartas. En esta discusión no hay solución, a no ser que alguien introduzca la idea de que puede haber dos juegos.

posibilidad de "A y B"

2. Imaginemos que eso sucede en nuestro experimento, y que cada equipo se dispone a aprender el juego del otro. Todavía habría un problema, ya que sería imposible, de todos modos, jugar a ambos juegos al mismo tiempo. Entonces deciden turnarse, y resuelven cortar el mazo para ver a cuál juegan primero.

elección entre varias opciones, manteniendo siempre la vitalidad y la visibilidad de dichas opciones en el contexto

3. Por supuesto, para resolver este problema han inventado algunas reglas nuevas y un juego nuevo que no es ni póquer ni bridge; podría llamarse póquerbridge. Ahora el póquer y el bridge pasan a ser subjuegos. En este proceso descubren que es posible inventar juegos nuevos. A partir de la iniciativa de uno de los cuatro, deciden inventar juegos que no sean póquer, bridge o póquerbridge. Así comienzan a relacionarse entre sí en un proceso creativo, generan confianza y disfrutan por un rato de su creatividad colectiva.

noción de jerarquía como una herramienta

4. Luego, a uno se le ocurre y propone que podrían utilizar sus capacidades creativas para pensar cómo salir del cuarto. Eventualmente, después de algunas idas y venidas, serían capaces de liberarse.

YMH 1996