

# simsoo

## SIMULATED SOCIETY



RESUMEN DE REGLAS  
DE LA  
QUINTA EDICIÓN

**WILLIAM A. GAMSON**  
WITH LARRY G. PEPPERS

## UNA VISIÓN GENERAL

SIMSOC (que significa sociedad simulada) es el juego de rol más versátil del mundo. Ha sido utilizado por cientos de miles de personas y decenas de miles de grupos, en cursos introductorios de sociología y seminarios de negocios, para comprender de primera mano las fuerzas que determinan el éxito o el fracaso en cualquier grupo o sociedad. Los coordinadores acostumbrados a la edición anterior no encontrarán cambios engorrosos en las reglas: esta edición es más simple pero más amplia que su predecesora. Las novedades son:

- Reglas más simples y simplificadas.
- Aumento de los niveles de tamaño para que los ejercicios SIMSOC puedan acomodar hasta noventa personas.
- Una forma de simular la generación de capital privado a través de la inversión directa.
- Numerosas opciones que cubren todo, desde teléfonos celulares hasta correo electrónico, que se pueden utilizar a discreción del coordinador.
- Lecturas de profesionales y autores populares como Robert Putnam y Nicholas Lemann para abordar temas importantes para los sociólogos y gerentes de organizaciones complejas

### Uso

SIMSOC es apropiado para cualquier grupo que quiera aprender la naturaleza de la dinámica y el liderazgo del grupo o la organización y el control social. Las grandes empresas como MGM y Lucent Technologies, organizaciones de caridad y agencias gubernamentales locales lo han encontrado una herramienta de enseñanza útil durante más de treinta años, al igual que los estudiantes de ciencias sociales de nivel universitario y de posgrado.

### Requerido de usted

El coordinador debe configurar el juego y recolectar y distribuir varios materiales durante el mismo. Más allá de eso, él o ella solo necesita observar lo que está sucediendo y enfocarse en la discusión y los esfuerzos posteriores al juego en los asuntos pertinentes.

### Parametros generales

El Manual del Coordinador SIMSOC contiene instrucciones completas y todos los materiales necesarios para jugar.

También se requieren:

- **Participantes:** Grupos de hasta noventa por cada ejercicio SIMSOC.
- **Tiempo:** cincuenta a noventa minutos, cinco a diez veces, por un total de no menos de aproximadamente ocho horas.
- **Espacio:** idealmente cuatro salas separadas, pero el juego también se puede ejecutar en una sala grande o dos de tamaño mediano.
- **Equipo:** cada jugador necesita el *Manual del Participante* SIMSOC y un lápiz. Se necesitará un *Manual del Coordinador* para cada grupo de hasta noventa participantes.

## Prefacio

SIMSOC ha sido desarrollado para hacer que las ciencias sociales sean más vívidas para los estudiantes de nivel universitario y los adultos en los programas de capacitación de liderazgo. Se centra en lo que tal vez sea el problema más central para un estudiante de la sociedad: el establecimiento y mantenimiento de la organización social. Cuando los ciudadanos se rebelan, cuando los gobiernos utilizan la violencia indiscriminada contra sus ciudadanos, cuando los generales toman el poder y liquidan a los opositores políticos, cuando las pandillas armadas aterrorizan a sus vecinos, comenzamos a reconocer que la existencia del orden y la legitimidad es un misterio que debe explicarse en lugar de ser parte de la organización natural del mundo.

Habría menos misterio si las sociedades proporcionaran justicia social plena para todos los ciudadanos. Pero, en cambio, muchas proporcionan grandes desigualdades sociales, políticas y económicas, con algunos grupos excluidos y privados de beneficios que otros disfrutan. Las demandas de inclusión y justicia social inevitablemente generan conflicto. SIMSOC intenta crear una situación en la cual los participantes deben cuestionar activamente la naturaleza del orden social y examinar el proceso de conflicto social y control social. Como un subproducto inevitable, los participantes se encuentran lidiando con una serie de problemas, incluida la confianza interpersonal, el liderazgo, el comportamiento “desviado”, la protesta social y las relaciones de poder.

SIMSOC está diseñado para usarse en conjunto con debates y lecturas convencionales en el aula. Una selección de tales lecturas se incluye en este manual. El manual también incluye sugerencias para preguntas de estudio basadas en la participación en SIMSOC. La edición actual representa una versión recientemente revisada del juego.

El uso de juegos como dispositivo de enseñanza o entrenamiento tiene una larga historia en muchos campos. Los científicos sociales han desarrollado una variedad de juegos centrados en procesos sociales para usar en la enseñanza a los estudiantes sobre la sociedad en la que viven. Como todos estos juegos, SIMSOC no intenta imitar a una sociedad real en todos los aspectos, sino que incluye características que resaltan ciertos problemas y problemas. Uno puede participar en SIMSOC en muchos niveles. Como en la vida real, lo que uno aprende dependerá de lo que le ponga.

William A. Gamson

Agosto de 1999



# INTRODUCCIÓN

Pronto participará como ciudadano en una sociedad simulada. Si la sociedad va a ser una experiencia de aprendizaje valiosa, necesitaremos su cooperación. La cooperación en este contexto significa tomar en serio sus objetivos en la sociedad. Hemos tratado de crear una situación en la que cada uno de ustedes tenga metas que dependan de otras personas en la sociedad para su logro. Algunas de sus metas se mantendrán en común con otras personas, y algunas lo pondrán en conflicto con otras. Inevitablemente, algunos de ustedes lo harán mejor que otros en el logro de sus objetivos, pero, a diferencia de algunos juegos, SIMSOC no tiene claros ganadores o perdedores.

Usted representa solo a algunos de los ciudadanos de su sociedad. Otros ciudadanos están presentes solo en forma imaginaria, es decir, ciertas reglas del juego se basan en suposiciones sobre las reacciones de estos ciudadanos imaginarios. Sin embargo, esta es básicamente su sociedad para hacer lo que quiera.

## PAPEL DEL COORDINADOR

El papel del coordinador se mantiene en un mínimo absoluto una vez que la sociedad está en proceso. Él o ella mantendrán el banco, recibirán formularios y llevarán a cabo otras tareas especificadas en el manual para que el juego funcione. Si surgen preguntas sobre las reglas, el coordinador lo guiará a la sección correspondiente del manual y lo ayudará a localizar los formularios apropiados, pero no interpretará las reglas ambiguas ni le aconsejará cómo lidiar con las situaciones que surjan en el juego. El coordinador hará todo lo posible para evitar enredarse como participante en su sociedad una vez que haya comenzado.

## NATURALEZA DE LAS REGLAS

Las reglas en el manual tienen la intención de representar ciertas fuerzas “naturales” en el mundo real en lugar de las leyes humanas. Ignorarlos haciendo trampa simplemente hace que el juego carezca de sentido y sin sentido. El coordinador no debe estar en la posición de tener que controlar su cumplimiento de las reglas, sino que debe poder depender de su cooperación para lograr el propósito más amplio del aprendizaje. Las reglas del manual, como verá, le permiten un gran margen de maniobra para agregar sus propios acuerdos y reglas. Los acuerdos que establezcan entre ustedes son su propia responsabilidad: representan leyes humanas en lugar de fuerzas “naturales”. Si un jugador ignora o se niega a cumplir con una regla que establece su sociedad, debe enfrentar el problema de cómo lidiar con este comportamiento. Todos los jugadores tienen la responsabilidad de observar las reglas en el manual para hacer que el juego sea operativo, pero es una cuestión individual si uno observa las reglas que puede establecer para gobernarse a sí mismo.

A pesar de los esfuerzos por anticipar diversas contingencias, inevitablemente surgirán situaciones ambiguas. Cuando es posible más de un significado de una regla, el coordinador remitirá la pregunta a un grupo dentro de la sociedad para su interpretación. El coordinador solo se ocupará de aquellos aspectos de la situación ambigua que afectan sus tareas específicas como coordinador.

## RESUMEN DE LAS REGLAS

Las reglas que siguen son detalladas, pero no tan complicadas como parecen; descubrirá esto una vez que SIMSOC esté en proceso. Aquí se incluye un breve resumen de las reglas para darle una idea general de la naturaleza de la sociedad y las opciones disponibles para usted. También incluye referencias de página para que luego pueda buscar fácilmente los detalles exactos según sea necesario. Una lectura cuidadosa de este resumen es una forma útil de comenzar, pero debe leer las reglas completas rápidamente. Una vez que comience a jugar e intente alcanzar sus objetivos, deberá leer varias secciones específicas de las reglas completas con más cuidado.

## Simpavos

Simpavos son la moneda básica en SIMSOC. Inicialmente, se encuentran en un banco dirigido por el coordinador del juego.

## **Región**

Todos los miembros de la sociedad viven en una de las cuatro regiones.

## **Mudanza**

Un jugador puede mudarse a otra región pagando una tarifa de mudanza al banco.

## **Viajar**

Una persona no puede viajar entre regiones sin tener un boleto de viaje o un Certificado de transporte privado. Los boletos de viaje se pueden obtener de un número limitado de jugadores que tienen agencias de viajes y reciben un suministro de boletos en cada sesión. Se puede comprar un certificado de transporte privado del banco.

## **Subsistencia**

Cada miembro de la sociedad debe, para cada sesión a la que asiste, proveer para su subsistencia, haciendo esto ya sea mediante un boleto de subsistencia o una vida de lujo. Los boletos de subsistencia se pueden obtener de un número limitado de jugadores que tienen agencias de subsistencia y reciben un suministro de boletos en cada sesión. La vida de lujo se puede comprar en el banco.

La falta de subsistencia para una sesión significará la pérdida del trabajo de uno. No hacerlo en dos sesiones consecutivas significa que una se considera muerta y no puede participar en la sociedad de ninguna manera.

## **Antojos (opcional)**

El coordinador mantendrá un Bazar de Antojos donde los Simpavos se pueden convertir en alimentos o bebidas. O, en lugar de Antojos, el coordinador puede hacer que otros artículos deseables estén disponibles para comprar con Simpavos.

## **Empresas**

Los participantes pueden invertir sus Simpavos para comprar empresas riesgosas del coordinador. El éxito de estas empresas depende en parte de la suerte y en parte de la habilidad de los inversores.

## **Grupos básicos**

Hay ocho grupos básicos en SIMSOC para los que puede trabajar. Solo los jefes de estos grupos serán designados por el coordinador al principio. El resto de los jugadores deben encontrar trabajo. El jefe de cada grupo recibe los ingresos del grupo para dispensar.

Los grupos incluyen dos industrias (BASIN y RETSIN), dos partidos políticos (POP y SOP), un grupo de interés de empleados (EMPIN), un grupo de servicios humanos (HUMSERVE), un grupo de medios de comunicación (MASMED) y un grupo de interpretación de reglas. (JUDCO) Debe leer la descripción de estos grupos antes de comenzar a jugar porque se le pedirá que designe una preferencia. Si no es elegido como jefe de un grupo, se enfrentará a la necesidad de un empleo. También tendrá la oportunidad de apoyar o retener el apoyo de algunos de estos grupos.

## **Indicadores nacionales**

Los valores numéricos para cuatro indicadores nacionales se calculan al final de cada sesión. Los indicadores son el suministro de alimentos y energía (FES), el nivel de vida (SL), la cohesión social (SC) y el compromiso público (PC). Estos indicadores nacionales pueden aumentarse invirtiendo Simpavos en cualquiera de los dos programas públicos generales: Investigación y Conservación, o Servicios de Bienestar. Los Indicadores Nacionales disminuyen en un cierto porcentaje cada sesión y pueden reducirse aún más mediante diversas acciones y eventos en la sociedad. Si los indicadores nacionales disminuyen por debajo de ciertos puntos, el ingreso disponible para los grupos básicos en la sociedad disminuye. Si los indicadores nacionales se elevan por encima de cierto punto, aumenta el ingreso disponible para los grupos básicos de la sociedad. Si algún indicador nacional cae por debajo de cero, la sociedad se derrumba y el juego termina.

### **Absentismo**

Ciertos indicadores nacionales (descritos anteriormente) se reducen cuando los miembros están ausentes, independientemente de la razón de la ausencia.

### **Desempleo**

Ciertos indicadores nacionales se reducen si hay miembros de la sociedad sin empleo.

### **Muerte**

Ciertos indicadores nacionales se reducen si los miembros mueren.

### **Grupo minoritario (opcional)**

El coordinador anunciará si esta opción está vigente. Establece la designación de algunos miembros de la sociedad como miembros de grupos minoritarios. Estas personas pueden ser removidas de sus cargos en cualquier momento por la acción de cualquiera de los dos Miembros del Grupo no Minoritario, o pueden enfrentar otros obstáculos.

### **Metas individuales**

Se le pedirá que seleccione ciertas metas personales o individuales para perseguir durante el curso de la sociedad. Tendrá la oportunidad de cambiar estos objetivos y declarar en cada sesión hasta qué punto siente que los está cumpliendo.

### **Simfuerza**

La fuerza física real está prohibida en SIMSOC, pero se proporciona el equivalente de dicha fuerza física. Cualquier individuo o grupo puede crear una Simfuerza con el poder de arrestar a otros y proteger a otros específicos del arresto. Una persona arrestada está restringida a su región y no puede viajar, no puede ocupar ningún puesto de trabajo o posición oficial en la sociedad, no puede participar en ninguna transacción oficial con el coordinador y se le confiscarán todas las posesiones. Todos los materiales confiscados serán entregados al jefe de Simfuerza. Una persona está muerta si su arresto se renueva por dos sesiones consecutivas.

Se puede crear más de una Simfuerza, y también es posible eliminar una Simfuerza existente. Los arrestos reducen ciertos indicadores nacionales.

### **Sim-reveltas**

Los miembros de la sociedad pueden protestar firmando un formulario de disturbios (Formulario M). Sin embargo, los disturbios pueden evitarse mediante la colocación de un puesto de guardia. Los disturbios disminuyen ciertos indicadores nacionales.

### **Gobierno**

No es necesario que la sociedad establezca un gobierno ni hay reglas formales que regulen un gobierno.

### **Eventos especiales (opcional)**

El coordinador puede anunciar la ocurrencia de ciertos “eventos externos” que afectan a la sociedad, pero no sabrá de antemano cuándo ocurrirán los eventos o cuál será su naturaleza.

### **El objetivo del juego**

Para lograr los objetivos individuales que se ha fijado, ayudar al grupo básico al que pertenece a lograr sus objetivos y asegurarse de que la sociedad en su conjunto sea un “éxito”, sin embargo, puede elegir definir esto. Si intenta alcanzar estos objetivos, se logrará el objetivo más amplio del aprendizaje (ver Resumen).

## **RESTRICCIONES GENERALES**

Las “leyes de la naturaleza” prohíben todo lo siguiente:

1. Tomar recursos del banco o de otros participantes sin su consentimiento.
2. El uso de la fuerza física. (El juego proporciona una versión simulada de esto).
3. Falsificación de Simpavos u otros recursos.
4. Falsificar la firma de otra persona sin su consentimiento.