

Divulgación de la crisis financiera de septiembre de 2008 a partir de la técnica de role-playing

Miguel A. García-Rubio (magrubio@ugr.es), Francisco González-Gómez (fcojose@ugr.es)
y Jorge Guardiola Wanden-Berghe (jguardiola@ugr.es)
Departamento de Economía Aplicada. Universidad de Granada

Resumen

La presente comunicación presenta una aplicación de la técnica role-playing para la divulgación de las causas de la crisis financiera iniciada en septiembre de 2008. La simulación que se describe es una herramienta útil para hacer que el alumnado pueda comprender la génesis de la citada crisis, y que en la fase final de esta técnica grupal sea capaz de asignar responsabilidades a los diferentes agentes implicados. Todo ello en un marco de aprendizaje que fomenta la participación, la motivación y la comprensión de las causas de los comportamientos de los diferentes agentes que han dado lugar a la citada crisis financiera.

1. Introducción

La experiencia que se relata en esta comunicación fue realizada con el fin de dar respuesta a la inquietud de una buena parte del alumnado universitario por conocer más sobre el actual contexto de crisis. Así, se pretende que el alumnado se aproxime al origen de la crisis para, en posteriores sesiones, tratar de profundizar en este tema.

En el diseño de esta actividad los autores de esta comunicación pronto se percataron de que la estructura de clase magistral no se adecuaba a los objetivos propuestos. Y ello fundamentalmente por dos razones: 1) este método discursivo supone una escasa participación por parte del alumnado; 2) los conocimientos previos del alumnado sobre economía eran escasos, y de cara a explicar la génesis de la crisis financiera de 2008 ello suponía una complicación adicional.

La respuesta a estos problemas fue la adaptación de una dinámica grupal, el role-playing, que constituye una poderosa herramienta pedagógica. A través de esta técnica se buscaba crear un ambiente de trabajo flexible y cercano al alumnado, que le permitiera vivenciar el comportamiento de los principales agentes económicos implicados en la génesis de la crisis financiera y, finalmente, que fuera capaz de atribuir distintos grados de responsabilidades a dichos agentes.

El resto de la comunicación se estructura como sigue. En el segundo apartado se muestran las ventajas de la técnica role-playing y los requisitos para su correcta implementación. En el tercer apartado se describen las distintas fases del está técnica aplicada a la divulgación de la crisis financiera de septiembre de 2008 –preparación, representación escénica y discusión–. En el último apartado se muestra la valoración global de los resultados y las conclusiones extraídas de esta experiencia.

2. ¿Qué puede aportar la técnica role-playing?

Cuando se persigue la comprensión íntima de una conducta o situación por parte del alumnado es frecuente que se le pida que se ponga en el lugar de quien la vivió. Pero, si en lugar de evocarla mentalmente se representa un rol el nivel de comprensión resulta mucho más profundo y esclarecedor. En esencia, en esto consiste el role-playing.

Comúnmente se acepta que el primer role-playing en su forma moderna surge en 1974 con el célebre *Dungeons and Dragons* (Mason, 2004). Con el tiempo, en los ambientes universitarios se pasó de la incompreensión y la burla a descubrir que el role-playing podía ser algo más que un simple pasatiempo, y que convenientemente adaptado podía convertirse en una potente herramienta pedagógica. Así, hay adaptaciones de esta técnica grupal para la enseñanza de historia (Tuovinen, 2003), dirección de empresas turísticas (Armstrong, 2003), procesos electorales (Scher y Johnson, 2007), idiomas (Huang, 2008), matemáticas (Bt Wan Ahmad *et al.*, 2010) o ética (Schrier y Gibson, 2010), entre otros temas y disciplinas.

En general, el role-playing presenta una serie de ventajas frente a otras técnicas formativas. Por un lado, al tratarse de una técnica motivadora y participativa, promueve un ambiente de interés y estudio en torno al problema tratado; al producirse una identificación entre el alumno y el problema

considerado se fomenta la reflexión sobre las actitudes implícitas en dicho problema. Además, permite bajar del campo de las abstracciones al de las realidades, logrando que los participantes tomen una conciencia más vivida del problema, estimulando así el potencial creativo del alumnado.

En nuestro caso, con la aplicación de la técnica de role-playing a la comprensión de las causas de la crisis financiera de 2008 perseguimos los siguientes objetivos:

- Fomentar la participación del grupo e incrementar la participación en el aula.
- Mostrar una situación compleja, que en el caso de la génesis de la crisis financiera se concreta en la multiplicidad de agentes intervinientes y la usual dificultad del alumnado para comprender el proceso de creación de dinero bancario.
- Enjuiciar las decisiones y el marco institucional que contribuyeron a la creación del problema analizado.

Así, el role-playing permite al alumnado experimentar los comportamientos que desencadenaron la crisis en un clima de riesgo limitado, ya que no se trata de una situación real. De este modo, al adoptar un rol los participantes toman conciencia de lo que hacen, cómo lo hacen y qué consecuencias tienen sus comportamientos.

La bibliografía en castellano sobre role-playing es escasa; el texto de Población y López (2000) es una excelente herramienta que acerca al conocimiento de las bases teóricas del role-playing y facilita su aplicación práctica.

3. Descripción de las distintas fases del role-playing

El role-playing está comprendido dentro de las dinámicas de grupo, por lo que se le pueden aplicar los mismos principios teóricos para su diseño y organización. En este apartado se describen las distintas fases de esta técnica aplicada a la divulgación de la crisis financiera de septiembre de 2008. En conjunto, la actividad está diseñada para ser implementada en una sesión de dos horas y dirigida a un grupo de 25-30 alumnos.

3.1. Preparación

El primer paso es diseñar el problema con el que se desea trabajar; dado que dicho problema debe estar bien delimitado y expuesto con toda precisión esta etapa es la que demanda más tiempo. En la experiencia que se relata se dedicaron unas 20 horas al diseño de la actividad.

Los papeles o roles asignados son: tres bancos comerciales, un banco de inversión, tres empresas inmobiliarias, una agencia de calificación de riesgos, el Banco Central, el Gobierno y trabajadores o economías domésticas.

Generalmente, la interpretación puede provocar alguna hilaridad. Se ha tratado de adaptar la situación a cierta forma humorística, al reconocer su capacidad pedagógica. De este modo, reciben denominaciones humorísticas los bancos comerciales (Bancos Meforro y Siempregano y Caja de Ahorros Yonofuí), el banco de inversión (Hasperdido Inversores), las empresas inmobiliarias (Elmetroamillonsa, Pagaycallasa y Minipisosa) y la agencia de calificación de riesgos (Noveonada y Asociados). También se hizo uso del humor para denominar el país ("*Ladrillolandia*") o su moneda oficial (el "*Macario*"), que puede verse en la figura 1. Además, por la complicación del papel del Banco Central, éste se asume por el docente, que se implica así en la simulación. Por tanto, toda la clase tiene un papel que representar.

Figura 1. La moneda oficial de nuestro país imaginario



Además, son necesarios los siguientes materiales:

- *Carteles* para identificar a los alumnos que ejercen los papeles de las inmobiliarias, los bancos comerciales, el banco de inversión, la agencia de calificación de riesgos y el gobierno.
- Para el tamaño de clase propuesto se imprimen 140 *billetes de banco* (“*macarios*”), que serán distribuidos en concepto de retribución salarial entre los alumnos que hacen el papel de trabajadores; si en el último momento el número de alumnos es superior al esperado se les puede atribuir el papel de desempleados, de modo que no se les distribuye dinero pero pueden participar en el resto de la actividad.
- Para que los bancos comerciales puedan registrar los movimientos en las cuentas de los clientes se imprimen 30 *libretas de ahorro* (ver Figura 2), que serán entregadas a los alumnos que hacen el papel de trabajadores cuando realicen una imposición en el banco que elijan.
- Asimismo, se imprimen 6 *documentos contables* (ver Figura 2) para que los bancos comerciales puedan registrar todos sus movimientos.

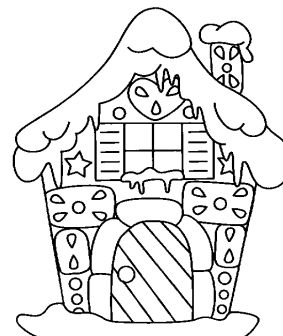
Figura 2. *Libreta de ahorro y documento contable de los bancos comerciales*

<u>LIBRETA DE AHORRO</u>			BANCO	<u>CONTABILIDAD DEL BANCO.....</u>	
CONCEPTO	IMPORTE	SALDO		ACTIVO	PASIVO

COMPRUEBE SI LA ANOTACIÓN CORRESPONDE A LA CANTIDAD ENTREGADA O RECIBIDA

- Para reflejar físicamente cada hipoteca se imprimen 36 *contratos hipotecarios* (ver Figura 3), que se distribuyen entre los bancos comerciales, de modo que su formalización se produce con la firma del trabajador solicitante. Más adelante, los bancos crean un CDO (Collateralized Debt Obligation) uniendo simplemente con un clip dos contratos hipotecarios debidamente firmados.
- Se imprimen además 6 *libretas de ahorro* y 2 *documentos contables* para el banco de inversión (similares a los de la Figura 2).
- Por último, se imprimen 36 *viviendas* (ver Figura 3) para las agencias inmobiliarias.

Figura 3. *Contratos hipotecarios y viviendas*



3.2. Representación escénica

La actividad se inicia con una breve introducción de unos 15 minutos por parte del docente. A medida que se presenta la actividad se van asignando los diferentes papeles. En general, la simulación a través del role-playing permite que el objeto a estudiar se torne real y visible para los actores participantes, pero también para el resto del grupo que actúa como observador en el proceso. En esta experiencia todo el alumnado participa activamente en el proceso, consiguiendo un mayor grado de compenetración.

Dada la complejidad de la situación descrita, toda la representación escénica está guiada por una presentación¹ que ayuda a comprender las reglas bajo las que se mueven los distintos agentes implicados. La dramatización tiene una duración de unos 75 minutos.

En esencia, tras el reparto de roles y materiales descrito en el apartado anterior, se pide a las economías domésticas que depositen su dinero en el banco comercial que deseen; a cambio de ello el banco comercial rellena una libreta de ahorros, que entrega al impositor, y realiza los oportunos apuntes en su contabilidad.

Después, el Banco Central impone dos reglas básicas: la necesidad de depositar en el Banco Central el 20% del dinero depositado por los clientes de los bancos comerciales y la limitación de prestar solo el 80% de dicha cantidad. Así, se introduce al alumno en el concepto de coeficiente de caja, que después desempeñará un papel importante en la discusión de la actividad. Los bancos comerciales realizan también los oportunos apuntes contables.

Tras esto, comienza la compra-venta de viviendas. Para ello, los alumnos firman contratos hipotecarios con los bancos comerciales y, a cambio, reciben el importe que deben pagar a las inmobiliarias por una vivienda. Una vez realizadas unas cuantas ventas, pronto los bancos comerciales se quedan sin liquidez y la actividad se detiene.

A continuación, las inmobiliarias depositan su dinero en el banco de inversiones, donde esperan encontrar una elevada rentabilidad para sus activos monetarios. Por su parte, los bancos comerciales proceden a la titulización de hipotecas (CDOs), como ya se dijo, simplemente uniendo con un clip dos hipotecas previamente formalizadas; la agencia de calificación de riesgos asegura la solvencia de estos nuevos activos financieros, y los bancos comerciales venden estos CDOs al banco de inversiones, con lo que recuperan cierta liquidez con la que seguir concediendo hipotecas. Así, se produce una nueva ronda de compras de viviendas por parte de las economías domésticas.

La crisis de septiembre de 2008 supone la pérdida completa de valor de los CDOs. Así, se procede a calcular la deuda del banco de inversiones como la diferencia entre su pasivo y su activo, dado que todas las transacciones han quedado registradas contablemente. Asimismo, las viviendas pierden valor, por lo que los bancos comerciales dividen por dos la partida “hipotecas” y proceden a calcular su deuda. También se computa la deuda de los hogares, simplemente sumando el número de hipotecas concedidas y multiplicando ese número por el valor de una vivienda.

Una vez sumada la deuda de todos los agentes, se compara dicha cantidad con el volumen de dinero que se puso en circulación al comienzo de la simulación. Ello permite obtener una imagen de la importancia relativa de la deuda global.

Por último, se pide a las economías domésticas que acudan a su banco comercial para retirar el dinero que depositaron inicialmente; en ese momento descubren que ese dinero no se puede recuperar. La falta de liquidez de la banca queda patente y, con ello, las dificultades para financiar la actividad productiva de esta economía simplificada. Consecuencia de ello, muchas empresas cierran y se incrementa notablemente el número de desempleados. El alumno percibe así la relación entre la crisis financiera y la crisis real inducida posteriormente.

3.3. Comentarios y discusión

Si bien la escenificación o dramatización es la fase más atractiva de la actividad, y tiene por objeto motivar al grupo, proporcionarle datos concretos y situaciones visibles significativas, la fase de comentarios y discusión es la más importante del role-playing. La duración de esta última fase es de 30 minutos.

¹ La presentación se encuentra a disposición del lector que la solicite a los autores de la presente comunicación.

El docente dirige el comentario y discusión de la representación escénica. En primer término se pide a los intérpretes que den sus impresiones, que expliquen su desempeño. En este momento, el alumnado suele mostrar cierta perplejidad pues, metidos en sus papeles, no suelen ser conscientes de estar contribuyendo a la gestación de una crisis financiera. Después, todo el grupo expone sus impresiones e interroga al resto de intérpretes, para comprender el papel que han desempeñado.

Llegados a este punto, el alumnado empieza a tener una representación simplificada de la situación que desencadenó la crisis. En ese momento, se les pide que atribuyan distintos grados de responsabilidad a los distintos agentes implicados, cosa que hacen sin excesiva dificultad.

Además, el docente propone que los alumnos se impliquen en la búsqueda de las acciones que habrían podido evitar este desenlace. De este modo, el alumnado es consciente de la necesaria participación de todos los agentes en el origen de la crisis financiera.

También es frecuente que durante toda esta fase el alumnado demande más información sobre la génesis y consecuencias de la crisis. El docente, resuelve sus dudas a medida que van surgiendo, de modo que la nueva información se incorpora al debate, enriqueciendo la actividad y el grado de comprensión del alumnado.

4. Resultados y conclusiones

Los resultados de la actividad han desbordado las expectativas de los autores. Pero, a pesar de ello, los autores reconocen que aunque la fase de diseño de la actividad fue apasionante y divertida, no faltaban dudas y cierta inseguridad en lo referente a su implementación. Las escasas aplicaciones de este tipo de técnicas educativas en el ámbito universitario más próximo –si exceptuamos el campo de ciencias de la educación– ejercía un poderoso papel disuasorio. Sin embargo, probablemente esa misma rareza se convirtió en un poderoso aliado; la recepción por parte del alumnado ha sido excelente. Sin duda, la actualidad e interés del tema elegido también han sido un atractivo importante.

Los resultados permiten afirmar que a través de la técnica role-playing se transmite de forma amena la complejidad de actores que intervienen en el origen de la crisis financiera. De este modo, el alumnado adquiere una imagen del origen de la crisis financiera compleja pero comprensible, que le permite asignar a cada uno de los agentes su oportuno grado de responsabilidad. Así, se evitan interpretaciones simplistas, y se fomenta en el alumnado la formación de una opinión propia.

A pesar de ser una actividad que implica cierta dosis de humor, es rigurosa y permite familiarizar al alumnado que carece de conocimientos previos sobre economía con un buen número de conceptos económicos. En la tabla 1 se muestran los conceptos económicos con los que se trabaja en la actividad.

Tabla 1. *Conceptos económicos con los que trabajan los alumnos durante la actividad*

Acciones	Contrato hipotecario	Moneda oficial
Activo	Crecimiento económico	Nivel de ocupación
Activos financieros	Crisis financiera	Obligaciones
Agencia de calificación	Crisis real	Pánico bancario
Ahorro	Depósitos en cuenta corriente	Pasivo
Apuntes contables	Depósitos en el Banco Central	PIB
Balance contable	Desempleo	Política monetaria
Banca comercial	Deuda de los hogares	Quiebra
Banca de inversión	Deuda del sector financiero	Regulación
Banco Central	Dinero en caja	Rentabilidad
Bienes	Empleo	Riesgo
Bonos	Innovaciones financieras	Salario
Burbuja inmobiliaria	Instrumentos financieros	Sector de la construcción
Caja de ahorros	Letras	Seguridad de un activo
CDOs	Liquidez	Sistema financiero
CDO ²		Tipos de interés
Coficiente de caja		Titulización

Por último, una vez finalizada la simulación, durante la fase de comentarios y discusión, es frecuente que el alumnado exprese su perplejidad por el papel desempeñado por el público. Es decir, no terminan de comprender cómo es posible que todos los agentes alimentasen la creencia de las subidas ininterrumpidas de precios de la vivienda, habida cuenta de los resultados. Esta apreciación recuerda la expresión “locura colectiva” que utiliza Galbraith (1994):

“That the free-enterprise economy is given to recurrent episodes of speculation will be agreed. These –great events and small, involving bank notes, securities, real estate, art, and other assets or object– are, over the year and centuries, part of history. What have not been sufficiently analyzed are the features common to these episodes, the things that signal their certain return and have thus the considerable practical value of aiding understanding and prediction. Regulation and more orthodox economic knowledge are not what protect the individual and the financial institution when euphoria returns, leading on as it does to wonder at the increase in values and wealth, to the rush to participate that drives up prices, and to the eventual crash and its sullen and painful aftermath. There is protection only in a clear perception of the characteristics common to these flights into what must conservatively be described as mass insanity. Only then is the investor warned and saved”.

Ojala esta actividad sirva también, en palabras de Galbraith, para “advertir y salvar” de futuras burbujas especulativas a los alumnos que han participado en ella.

Agradecimientos

Los autores desean expresar su agradecimiento a los alumnos que han participado en la actividad que se describe en esta comunicación. Sus opiniones han ayudado a mejorarla considerablemente.

Referencias

- Armstrong, E. K., 2003. Applications of role-playing in tourism management teaching: An evaluation of a learning method, *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 2 (1), p. 5-16.
- Bt Wan Ahmad, W. F.; Bt Shafie, A. y Bin Abd Latif, M. H. A., 2010. Role-playing game-based learning in mathematics, *Electronic Journal of Mathematics and Technology*, 4 (2).
- Galbraith, J. K., 1994. *A short history of financial euphoria*, New York: Penguin Books. Hay traducción al castellano: Breve historia de la euforia financiera, Barcelona: Ariel, 2009.
- Huang, I. Y., 2008. Role play for ESL/EFL children in the English classroom, *The Internet TESL Journal*, 14 (2). Disponible online: <http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html> [último acceso, 22 de noviembre de 2010].
- Mason, P., 2004. In search of the self. A survey of the first 25 years of Anglo-American Role-Playing Theory. En Montola, M. & Stenros, J. (eds.) *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination*, Helsinki: Ropecon, p. 1-14. Disponible online: <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf> [último acceso, 21 de noviembre de 2010].
- Población Knappe, P. y López Barberá, E., 2000. *Introducción al role-playing pedagógico*, Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Scher, L. y Johnson, M. O., 2007. *Candidates, campaigns & elections: Proyects, activities, literature links*, Jefferson City, MO: Scholastic Inc.
- Schrier, K. y Gibson, D., 2010. *Ethics and game design: Teaching values through play*, Columbia: IGI Global.
- Tuovinen, T., 2003. Role playing games as a method of teaching history, Tampere: Department of Teacher Education/University of Tampere. Disponible online: http://www.uta.fi/laitokset/okl/tokl/projektit/kaksoistutkinto/pdf/tuomo_tuovinen_proseminaari.pdf [último acceso, 22 de noviembre de 2010].