

Egresado UDLAP, primer mexicano reconocido por Association for Business Simulation and Experiential Learning



· Alfonso Atala Layún, a través de Dinamita CC y el proyecto Cuatro Tribus, promueve una cultura estratégica como vínculo para la regeneración del tejido social y el despertar del total del potencial humano.

Egresado en 2012 de la Maestría en Estudios Antropológicos de México en la Universidad de las Américas Puebla, el Mtro. Alfonso Atala Layún fue el primer mexicano en exponer en la Association for Business Simulation and Experiential Learning con el paper Anxious design: the benefits of designing game structures that generate anxiety en marzo de 2016 en Nueva Orleans, Louisiana, Estados Unidos; así como el primer latinoamericano en presentar investigaciones en la Internacional Society for Board Game Studies, esto en el año 2012 en Munich Alemania, y en 2013, en las Islas Azores, Portugal, donde ambas asociaciones lo han reconocido por la calidad de las investigaciones.

El egresado UDLAP tiene como objetivo a través de su compañía Dinamita CC y del proyecto Cuatro Tribus, la promoción de una cultura estratégica como vínculo para la regeneración del tejido social y el despertar del total del potencial humano. “Elegí la maestría en Estudios Antropológicos de México pues además de la excelente planta de profesores, me permitió que los juegos y simuladores que ya diseñaba, tuvieran ese componente relacionado con las condiciones culturales que han trascendido en la condición humana”.



Gracias a sus estudios de posgrado en la UDLAP, Atala Layún diseñó el simulador *Mercante* reconocido en el último congreso de *la Association for Business Simulation and Experiential Learning* como el primer simulador de cadena de suministro estratificado socialmente.

“*Mercante* pretende demostrar que los distintos agentes encargados de la distribución, en lugar de trabajar por ello, se dedican a disputar entre ellos, a competir y dejar de colaborar. Uno de los hallazgos de este simulador fue demostrar que los humanos podemos no cooperar, a pesar de que haya una ganancia promesa, si las condiciones sociales son de inequidad. Y aunque otras áreas del conocimiento ya lo habían determinado, tener esta investigación en un simulador nos permite ver qué variables podemos manipular para promover la cooperación entre distintos entes a pesar de sus relaciones de jerarquía” relató el egresado de la UDLAP.

Difundir esta tecnología en México es uno de los principales objetivos de Atala Layún para este 2017, no obstante que no exista una gran tradición en cuanto a juegos estratégicos en el país, “situación que provoca un rezago lúdico-estratégico, pues no somos una sociedad acostumbrada a pensar en el futuro; en este sentido, la tarea es abrir un mercado para este tipo de tecnologías, ya que si no fomentamos entre las masas de jóvenes el pensamiento a largo plazo y estratégico, así como la solución compleja y colaborativa de problemas de manera activa y real, y no sólo en una presentación simulada; el fracaso común será latente en nuestro país, pues de no hacerlo estaremos destinados al subdesarrollo,” finalizó el egresado UDLAP.