

"Animales" de compañía

Miquel Barceló

A primeros de septiembre, se celebró de nuevo en Granollers (Barcelona) la llamada "Homínidos 2012", una maratoniada sesión de juegos de estrategia o de sociedad si quieren llamarlos así. Tres días con casi un centenar de personas encerradas voluntariamente en un hotel jugando y jugando a todo lo habido y por haber desde la simulación estratégica de batallas históricas (*Waterloo*, *Gettysburg*, las guerras europeas de religión del siglo XVI en juegos como *Here I Stand*, etc.), a simulaciones de la guerra fría ("*Twilight Struggle*"), de elecciones políticas de todo tipo (las estadounidenses en *1960: Carrera hacia la Casa Blanca*", o las alemanas de *Die Macher*"), y un largo etcétera de todo tipo de juegos.

Entre ellos están los juegos de sociedad (los "*Party games*" como los llaman los anglosajones) como el "*Dixit*" diseñado por Jean-Louis Rubira, ilustrado por Marie Cardouat y publicado en 2008 con gran éxito mundial. Ante unas cartas de gran tamaño y con enigmáticas y bellísimas ilustraciones tirando a figurativas, un jugador describe una de cinco cartas expuestas en sus propios términos y los demás deben adivinar la carta a que se refiere.

Este mismo año ha aparecido la que viene a ser una extensión de ese juego, el "*Dixit Jinx*" (que, por razones de derechos, en España se llama simplemente "*Jinx*"). Se trata de un juego algo distinto diseñado por Josep M. Allué e ilustrado por Dominique Ehrhard con imágenes mitad abstractas mitad figurativas. En este caso, las posibles las cartas a describir son nueve en cada ocasión.

Probando un prototipo de una posible ampliación del "*Dixit Jinx*", me encontré en la tesitura de describir una de las nueve cartas expuestas pero, según las normas de esa nueva versión, de manera que hiciera referencia nada más y nada menos que a animales. Elegí mentalmente una carta que parecía claramente un teclado numérico y la describí como "*el animal de compañía más moderno*".

La broma fue aceptada por los cinco jugadores que me acompañaban, todos más jóvenes que yo, dos de ellos informáticos de profesión con sus iPad siempre a mano. Todo el mundo entendió y aceptó que ya no solemos ir por el mundo con nuestros animales de compañía o mascotas (*pets*), pero sí vamos con los *smartphones* o tabletas con sus teclados virtuales o usamos ordenadores con sus teclados físicos.

Los artilugios informáticos portátiles son hoy nuestros verdaderos animales de compañía. Apple ha acabado incluso comercializando el *Smart Pet*, un perrito robótico que, cual Tamagotchi moderno, al entrar en contacto con el iPhone y gracias a un aplicativo que puede bajarse de la inevitable Apple Store, actúa como un animal de compañía moderno capaz de hacer muecas en la pantalla del iPhone, obedecer instrucciones, reproducir la música de iTunes, bailar al ritmo de esas canciones y, también, puede ser un "manos libres" si se reciben llamadas. Lógicamente, el perrito protesta violentamente cuando se le acaba la batería y hay que usar un conector que, muy acertadamente, tiene la forma de un hueso.

Las máquinas, a las que ya dejamos hace tiempo el control y uso de los números, son ya las nuevas mascotas, los nuevos "animales de compañía".

A un buen autor de ciencia ficción, Isaac Asimov, se le ocurrió, en 1958, imaginar un futuro donde el uso de calculadoras electrónicas resulta tan habitual que todos han olvidado los algoritmos elementales de la suma, resta, multiplicación y división. El protagonista del relato "*Sensación de poder*", re-inventor de los algoritmos elementales de la aritmética,

percibe una curiosa "sensación de poder" al descubrir que es capaz de emular a la calculadora y que tiene "un ordenador en la cabeza". Un curioso retorno a los orígenes.

Una especulación la de Asimov que cada día se acerca más a la realidad. Seguro que todos recuerdan el algoritmo para hacer multiplicaciones pero, por poner otro ejemplo, ¿y el algoritmo para obtener a mano raíces cuadradas? ¿Cuántos sabrían hoy obtenerlas sin acudir a la calculadora del *smartphone*, la tableta o el ordenador?

Una cosa más que dejamos a nuestros queridos y modernos "animales" de compañía.