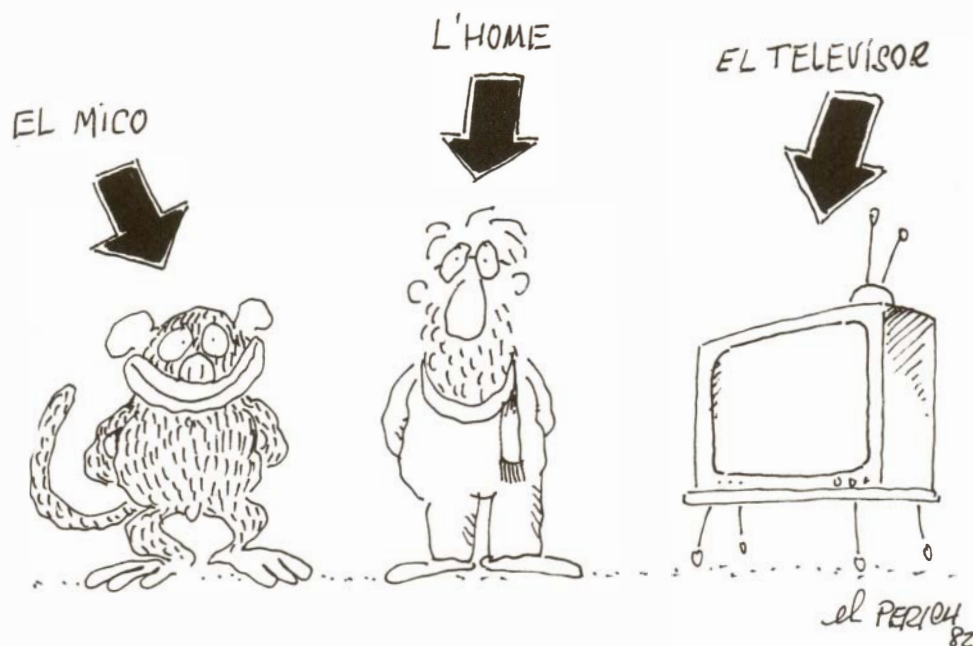


(humor)

TEORIA DE L'EVOLUCIÓ POSADA AL DIA



(jocs i entreteniments científics)

EL JOC DE L'AIGUA

per Joan Argemí

Un joc pensat a casa nostra ha de ser notícia. No deixeu de llegir la presentació de Joan Argemí del "joc de l'aigua", que ha confeccionat el servei del medi ambient de la Diputació de Barcelona amb la pretensió de divertir... i educar.



Molt abans que Charles Arrow inventés el seu celebre Monopoly, el joc s'havia utilitzat ja com una eina capaç de simular situacions. El joc del cel i de l'infern (Backgammon), per exemple, va néixer com una simulació d'encontre entre dos bàndols enemics; els escacs i les dames van néixer també com a figuracions

bèl·liques de saló. Al segle passat, els jocs de guerra (*wargames*) van donar als estrategues possibles solucions de campanya. I en aquest segle, la terrible depressió del 29 va possibilitar el llançament d'un joc que prefigurava un model econòmic en comptes de models bèl·lics, tanta era la pressió ideològica del moment. El Monopoly, comprat per una editorial al seu creador, la va convertir en una temuda multinacional, avui

encara capdavantera en investigació diguem-ne ludològica. Però no és això el que ens interessa, sinó l'extrema difusió que ha tingut i que té el Monopoly. Difusió que ha estat l'última empena necessària per convertir el joc en una font de suggeriments i inspiracions. És així que, a partir dels anys quaranta, surten d'universitats americanes (Cornell de Nova York, sobretot) models construïts a base de mecàniques i taulers de

joc, referint-se a realitats urbanes com les del seu predecessor. Passen uns anys gloriosos per als descobridors d'unes tals tècniques que, avalats després per Von Neuman i la seva teoria dels jocs, desenvolupen gran quantitat de models: urbans, econòmics, polítics, prospectius, locacionals... etc. Aquests models, més o menys afortunats, s'inclouen com a pràctiques en assignatures especialitzades de nivell universitari o