

JUGUETES Y JUEGOS EN TAYGETA - YAZHI Y RAGUEL DE TEMMER **SIN VIDEO**

Published 3 May 2021 by ATTACHE, español

Entrevistador: ¿De qué material son los juguetes en Taygeta?

Yazhi: Aquí no se utiliza el plástico. Se usa una resina compuesta que dura muchísimo más. No es tóxica y también es moldeable. Si la comparan con el plástico se vería casi igual dependiendo de la pieza, pero con la diferencia de que es muy difícil de romper, de nuevo dependiendo de la pieza.

Entrevistador: ¿Y cómo son los juguetes para los niños en Taygeta? ¿Con qué juegan?

Yazhi: El mismo principio aplica. Los niños copiarán lo que viven. Las costumbres de sus papás y de su ambiente y sociedad, para eso es el juego entre otras cosas, claro. La diferencia principal con la Tierra es que no se consiguen fácilmente los juguetes como se conseguirían refacciones para una lavadora. Es decir, que los niños tienen la fuerte tendencia a construir sus propios juguetes en Taygeta desde la forma manual con materiales como cartón o madera. Con materiales compuestos como resinas que son los equivalentes a plástico para Taygeta, pero no provienen de hidrocarburos. A mano principalmente, como yo los hago, y eso no quiere decir que queden burdos. Muchos juguetes a mano parecen de máquina o réplicas de los verdaderos a escala.

También se crean por los niños diseñándolos con su ordenador de casa. Todos tienen uno a menos de que por decisión propia no. Luego los forman en una máquina replicadora. También yo hago eso a veces.

El tipo de juguete varía con el lugar y los gustos de los niños. Pero lo clásico sigue siendo: transportes, naves, naves marítimas y cosas así para los niños. Y las muñecas, casas, edificios de diseño o cosas de arte más para las niñas. No hay una exclusión o una limitación de rol de género como con los juguetes ni con nada en particular en Taygeta, pero en los juguetes sí se ve muy reflejada lo claro que son las identidades de género en Taygeta. Cosa que en la Tierra se está perdiendo.

Entrevistador: Son difíciles de conseguir los juguetes, eso es sorprendente.

Yazhi: Porque la gente no los produce para los demás ya que eso es algo que sale de los niños mismos. Solo serían juguetes para niños muy pequeños los que se encuentren quizás. Lo que pasa es que no hay motivación para crear juguetes, para qué? Eso es más una habilidad artística de los niños y parte de su desarrollo el poder entender la realidad y duplicarla a escala. Aunque esto no es exclusivo de los niños pues los adultos también gustan de hacer cosas a escala.

Entrevistador: Y teneis juegos de mesa?

Raguel: Sí, pero que están muy en desuso.

Entrevistador: Y los juegos de mesa son de la Tierra o de Taygeta?

Raguel: De ambos. De Taygeta tenemos uno de construcción de diseño de edificios. Es un juego de mesa. Parece fácil, pero progresivamente se hace más difícil. Es un juego de mesa, nada electrónico. No se construye nada como de Lego. Es conceptual con reglas. Con reglas que cada vez más se van haciendo más estrictas. Vas posicionando tu edificio adentro acondicionando el mismo espacio para diversos usos que van saliendo en el juego. Pero empiezas abajo y vas subiendo. Y se hace cada vez más estrecho el edificio. Y, al mismo tiempo, casa, piso o escalón, sube de requerimientos adentro causando que se compliquen las cosas progresivamente. Quien logra acomodar el interior mejor, gana. Tiene muchos elementos de decoración de interiores y veo que está más enfocado a que lo jueguen las mujeres, pero cualquiera lo juega. Taygeta tiene tendencia a apreciar mucho lo simple dejando un poco atrás la complejidad de lo electrónico.

De la Tierra los más comunes que tenemos son, por ejemplo: el turista o el ajedrez.

Entrevistador: ¿Cómo es la presentación de este juego en concreto? ¿Cómo son las piezas?

Raguel: Es un tablero de 12 niveles, hecho de madera y cartón. Con una serie de dados hexagonales que salen al azar. Te asignan cartas. De ellas, lo resuelves mentalmente, y le pasas tus ideas a los demás de forma telepática mayormente, y las vas acomodando, y vas acomodando las tarjetas en cada piso o nivel. Si se olvidan los conceptos, entonces estás fuera. Es de mucha memoria. Es la idea, cortar la memoria, también. Si lo que recuerda cada persona deja de ser congruente, se baja de nivel. Queda como ganador el que tenga más control sobre toda la situación. Es muy mental el juego. La telepatía aquí es muy importante en este juego porque se pasa en bloque la imagen mental del lugar a cada detalle. Supongo que se puede jugar con descripciones habladas también.

Entrevistador: ¿Es para jugar en equipo?

Raguel: Sí. Para dos personas o más. Pero es más interesante a medida que hay más participantes.

Entrevistador: Interesante que también teneis el interés por los videojuegos humanos.

Raguel: Nos parecen muy interesantes. No los comparamos con nuestros videojuegos. Es diferente. Es verdad que es mucho más simple, pero eso nos agrada también, el poder jugar sin involucrarnos tanto en un videojuego de simulación holográfica de nosotros. Se guarda la distancia con el juego y eso resulta relajante. Como comparación, supongo que es como dejar de jugar videojuegos de consola a favor de una tarde tranquila con un juego de mesa.

Lo que obtuvimos es una consola Xbox One. Hay una Wii también abordo y una Playstation 3 también y un Atari antiguo que funciona bien. Ultimamente hemos tomado interés aquí por esa clase de juegos, pero también descubrimos cosas del tipo de control mental dentro de ellos como se esperaría.

Entrevistador: ¿Juegan hombres y mujeres por igual? Creo que aquí los juegan más los hombres.

Raguel: Yo creo que es igual, pero sí vemos muchas cosas ahí. Pero es parte de nuestro trabajo de comprensión hacia la raza humana.