



SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS

Poner de nuevo en marcha las rutinas después del lapso incierto de tiempo que, más o menos, se corresponde con el calor y las tormentas de verano siempre es desconcertante. Hay que volver a ajustar los relojes biológicos y el despertador. Hay que recuperar la inercia ralentizada, la que se ha acostumbrado a dormir la siesta y a estar hasta tarde en una terraza. Se sabe que el desconcierto del reajuste provoca lo que se conoce como 'síndrome postvacacional', que es el artículo estrella de septiembre en todos los diarios, en las revistas femeninas, en las de salud, etc.

Y yo me pregunto si en 'Second Life' tendrán este problema, o si habrán logrado arrancar todas esas espinitas que nos pinchan en la First. 'Second Life' es un juego en la red donde la gracia está en crearse una existencia paralela a nivel virtual. Lo definen como un mundo imaginario creado y conducido por sus residentes. Una Atlántida, la utopía de la tierra prometida en código binario... ¿o el no va más del capitalismo feroz?

Porque todo almendruco tiene su truco. Y nada es perfecto, ni siquiera en la quimera. 'Second Life' gira entorno al dinero, básicamente. Puedes empezar con una cuenta gratuita, pero jugar a ser Dios, crear y controlar un territorio, cuesta pasta: una cuota mensual. Además, como dicen en sus FAQ, la compra-venta es una de las principales actividades entre la mayoría de sus residentes.

Es más, 'Second Life' se plantea como una inversión, como una forma de amasar pastaca en el mundo real. Una vía es comprar tierra virtual, hacerla próspera en base a una visión comercial, y vendérsela a otro usuario, recuperando así las cuotas divinas.

Personalmente, lo que me ha impactado ha sido la introducción al apartado Oportunidades de Negocio: 'Hay tantas oportunidades de innovación y provecho en Second Life como en la vida real. Abrir una discoteca, vender joyas, especular con el terreno, tú eliges...' Fascinante, ¿no? Especulador, ¡un sueño!

En la lista de ejemplos de ocupaciones o negocios rentables no aparecen los celadores, ni los basureros, no hay enterradores, ni panaderos, ni conductores de metro... Y vuelvo a hacerme preguntas... si es como la vida real, ¿qué sentido tiene entonces? ¿Será que no vas a la cárcel sin pasar por la casilla salida si has sido malo, mini-yo? ¿Qué será será?

Un amigo real también se interrogaba hace unos días sobre qué sentido tiene embarcarse en un segundo navío, sin olor ni sabor, si a duras penas puedes gobernar el primero.

Texto e ilustración: Mayra Aguilar

www.cuatico.net
publicado en Arte y Diseño nº 96