

ORIOl RIPOLL

es@lavanguardia.es



en juego

MASCOTAS VIRTUALES

Hace unos años se pusieron de moda los tamagotchi. En esa época yo trabajaba de maestro y algunos padres compraban la mascota virtual para hacer que sus hijos fueran *responsables*. Evidentemente, los hijos no fueron más responsables por cuidar una mascota virtual con la que no se siente ningún tipo de vinculación afectiva. El problema es que se intentaba atribuir a un objeto, (y el ta-

magotchi es un buen juguete,) unas propiedades para las que no estuvo diseñado.

Hace unos días fue el cumpleaños de mi hija. Una de sus ilusiones era tener un webkinz, un peluche al que se asocia una vida virtual a través de juegos y propuestas en un juego a través de internet.

Busqué un hipopótamo, el peluche más bonito del montón que tenía su propio expositor en la tienda (me costó un poco, ya que, personalmente, los muñecos no me parecen muy atractivos). El hipopótamo llevaba una tarjeta en una de sus patas con una contraseña.

Una vez entregado el regalo en cuestión registramos el hipopótamo en su mundo virtual y Mercè, mi hija, estuvo navegando un rato, encontrándose con sus amigos en este mundo paralelo y proban-

do los diferentes juegos que forman el entorno.

Días después le pedí el nombre y la contraseña, bajo juramento de destruirlo posteriormente, y con un salacot en la cabeza, me lancé a explorar el mundo webkinz.

El juego consiste básicamente en dar a la mascota la mejor vida posible. Para ello se le puede comprar ropa o decorar la habitación. La mascota tiene un contador de felicidad, de salud y de alimentación al que se debe estar atento si no se quiere que tenga algún problema.

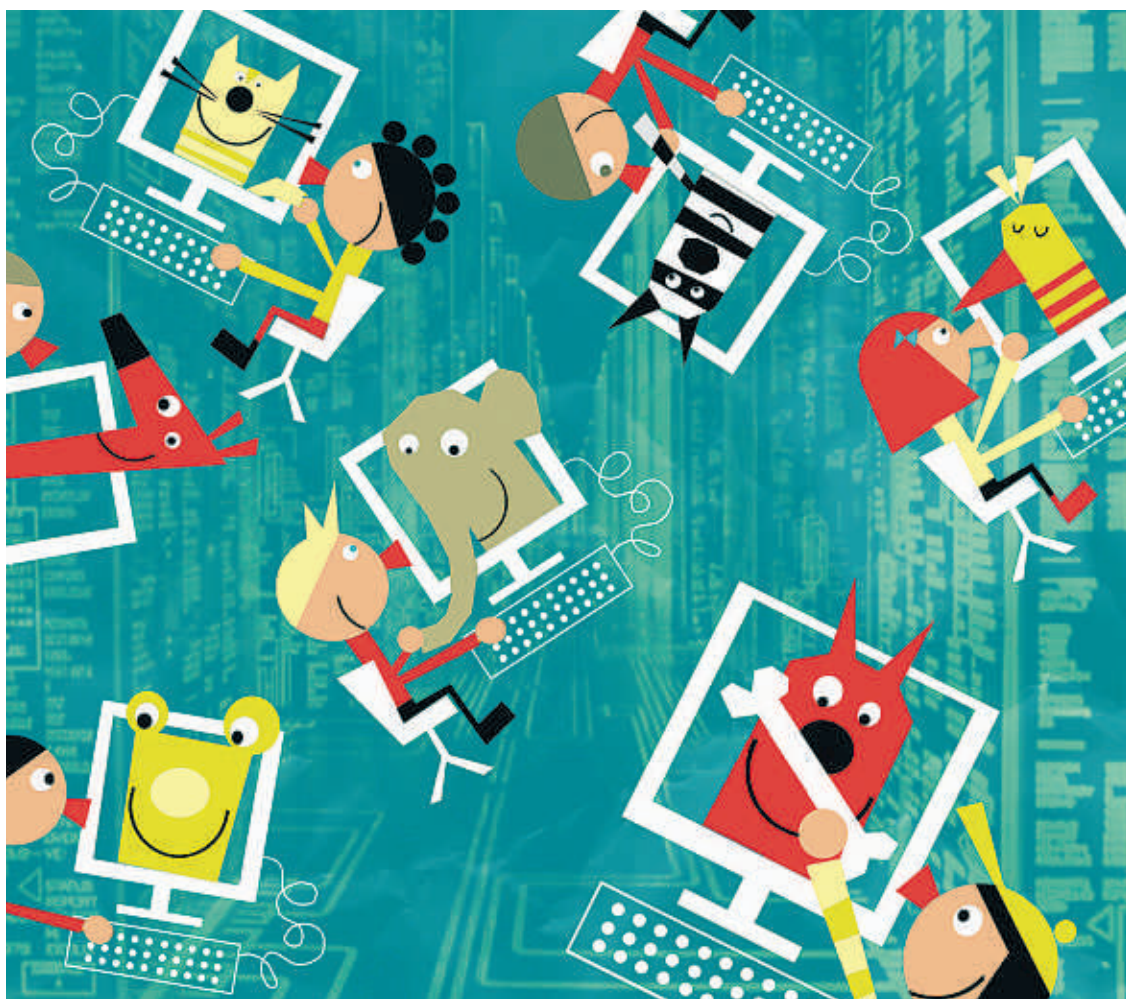
LA MASCOTA WEBKINZ TIENE UN CONTADOR DE FELICIDAD PARA MEDIR LO BIEN O MAL QUE LA CUIDA EL DUEÑO

Para conseguir los objetos necesarios se pueden practicar diferentes juegos en una sala con videojuegos cortos y sencillos, buscar un trabajo (otros minijuegos) donde te pueden echar si no haces la tarea correctamente (doy fe de ello) o hacer otras múltiples

tareas (como ir a conciertos de mascotas, de viaje o participar en duelos de juegos contra otros jugadores).

Y todo ello en un entorno agradable, con un montón de juegos interesantes, muy ilustrado (aunque con una ilustración poco actual) y con un chat para hablar con otros jugadores que conozcas (aunque para asegurar la seguridad sólo se pueden escoger algunas frases con las que comunicarse con otros participantes).

Volviendo a los argumentos iniciales, el webkinz no es una mascota con la que se aprende a ser más responsable. Pero se trata de un mundo seguro donde cualquier niño puede pasar un buen rato. Lo apunto a la lista de juegos que me hubiera gustado tener de pequeño. ■



Luisa Vera