



# Animal Crossing, construir una vida sin salir de casa

Irene Barahona (EFE) | Jaime cumplió 23 años durante la cuarentena y sus vecinos le prepararon una fiesta sorpresa, algo sorprendente, sobre todo porque los vecinos de Jaime son animales que viven dentro del popular juego de videoconsola Animal Crossing, una ventana de aire fresco durante la cuarentena con la que miles de jugadores han construido una nueva vida sin salir de casa.

Las islas de Animal Crossing se han convertido en refugios de entretenimiento, y encajadas en la vida de las personas confinadas, se han adentrado en la vida de más de dos millones de personas en todo el mundo desde su lanzamiento en marzo.

Alejado de los conceptos clásicos de ganar o perder, el juego, revestido de una estética naif y amigable, invita a decorar una isla, visitar a los vecinos y ganar dinero entre otras tareas que los jugadores realizan cada día asiduamente como si se tratase de las obligaciones del mundo real.

Los usuarios son adultos en su mayoría, y pueblan las redes sociales compartiendo sus aventuras agrandando el mantra de la “nueva normalidad” de una generación para la que es más natural mandar un whatsapp a llamar, un mail

a una reunión y visitar la isla de su amigo a quedar en el parque, sobretodo teniendo en cuenta los dos meses de confinamiento.

Con tan sólo teclear en internet el nombre del videojuego aparecen cifras que prueban el sobrecogedor éxito mundial que ha tenido, más allá, sorprende la ausencia de violencia y recompensas, características comunes a los títulos más vendidos en el mercado del videojuego.

Por su parte, el mundo de Animal Crossing da acceso a la compra una casa con su respectiva hipoteca, también facilita ganar dinero, comprar objetos y visitar amigos, los jóvenes adultos avanzan en la construcción de su vida ideal dentro de la pantalla, porque fuera ven su futuro paralizado, ahora aún más tras la pandemia.

Pablo cuenta a EFE que en Animal Crossing ha recreado una vida tranquila en la que puede controlar casi todo lo que pasa en su isla “eso da paz”, relata, y calcula que aunque haya días que no juega, otro puede estar hasta cinco horas tras la pantalla.

Andrea, trabajadora en prácticas, sí juega todos los días desde que compró el juego, lo que hacen más de 190 horas aproximadamente.

“Puedo ganar dinero cuando lo necesito” señala Pablo, y Jaime destaca que está creando la isla de sus sueños “es el mundo ideal” declara en su entrevista a EFE, “te puedes vestir como quieras, decorar la isla, pescar, comprar e intercambiar objetos y trazar amistad con los vecinos”.

“En el juego te sientes útil, avanzas, no como en la vida”, confiesa Pablo, estudiante de 23 años que admite que está muy preocupado por su futuro.

A la pregunta de si creen que Animal Crossing ha sustituido a sus propias vidas, Andrea opina que Animal Crossing no se parece tanto al mundo de carne y hueso “no es la vida real, todo es bonito y amable”.

Jaime, estudiante de máster, dice que “es una vida inocente y sana”, y para él tener una vida bajo control y a su gusto es lo más satisfactorio de la isla, y Pablo añade que puedes tener una vida en la que controlas absolutamente todo y “eso es algo que a todos nos gustaría tener en el fondo”.

La vida continúa en Animal Crossing, un refugio a prueba de crisis de todo tipo,

donde chavales jóvenes continúan su vida, que sienten paralizada, y escapan de la realidad acompañados de vecinos con forma de animales, seguridad emocional y una felicidad momentánea.