

METAPET:



EL OFICINISTA TRANSGÉNICO

Por: [Fran Ilich](#)*

¡Al fin! Un empleado al que usted, señor empresario, podrá controlar. Se trata de un ser humano al que se le inyectó el gen de la obediencia de un perro entrenado

LO ACEPTAMOS, los trabajadores humanos no son tan eficientes como la industria lo necesita. Así que si está cansado de que sus empleados sean tan poco productivos, ¿por qué no mejor contratar unos genéticamente modificados? Gene1st, Star Dna y PurGen le dan esa opción. Usted sólo tendrá que asegurarse de que su *Metapet* esté motivado y en forma.



Imagen del juego *Metapet*

En el videojuego *Metapet* (<http://metapet.net>), usted es el jefe de un empleado genéticamente diseñado, a quien puede ofrecer tazas personalizadas si lo ve decaído y trabajando poco, o estimulantes, si la situación no mejora con la taza. En caso extremo siempre puede recomendarle una visita al terapeuta o hasta mejorar su composición genética.

Parecía que tanto la narrativa como los videojuegos habían llegado demasiado lejos cuando, con el simulador de vida social *The Sims* (<http://thesims.ea.com>), millones decidieron temporalmente posponer su vida real para dedicarse a tener una "vida feliz" en un juego de computadora.

En *The Sims*, los personajes hacen un paréntesis cada que salen a trabajar, y sólo cuando regresan sabemos si han tenido un buen día. Sin embargo, todo lo que nuestro personaje hace (salir a cenar con una persona del sexo opuesto, organizar una fiesta, ver televisión) influye en su estado de ánimo y rendimiento laboral; así que para ganar cada vez más dinero, necesita mejorar su nivel de vida, lo que en *The Sims* se traduce, en parte, en comprar más cosas (que a su vez sólo puede conseguirse teniendo un mejor empleo).

Por el contrario, en *Metapet* sólo conoceremos la vida profesional de nuestro moderno personaje, quien seguramente no tiene tiempo para ninguna otra clase de vida (acaso apenas un *flirt* durante la hora de comida). Las creadoras de *Metapet*, Natalie Bookchin y Jin Lee, nos llevan a vivir las intensas horas de oficina. Y a descubrir que a través de estimulantes, tranquilizantes, aumentos de sueldo, bonos, vacaciones y terapeutas, los *Metapets* rinden más en el trabajo.

"La *esfera laboral* avanza hacia territorios que eran considerados exclusivamente para el ocio. Con *Metapet* nosotras mostramos la experiencia de la vida, ya sea 'en la oficina' o 'fuera de la oficina', pero no hacemos una división binaria entre trabajo y casa. Estar en casa sólo significa no estar en

la oficina. Y las vacaciones son sólo para optimizar el trabajo. El objetivo del juego es ir cumpliendo metas, como en cualquier empresa", cuenta Natalie Bookchin.

En alguna ocasión, el escritor inglés J.G. Ballard comentó que llegaría el día en que los oficios, los comunicados de prensa y los faxes serían gran literatura, y a mi parecer no estaba tan perdido. Al respecto Jin Lee comenta que para crear el ambiente deseado tomaron prestado el "lenguaje corporativo, que es increíblemente creativo, con sus dobles sentidos y ambigüedad de significado".



En *Metapet*, los trabajadores son seres humanos a los que se les insertó el gen de la obediencia de un perro entrenado. Y no hacen otra cosa más que trabajar, hasta que se vuelven completamente inútiles y llega la hora de reemplazarlos. Suena a historia de maquiladoras en el Tercer Mundo; sin embargo el *Metapet* es una criatura del Primer Mundo, cuyas principales preocupaciones son su aspecto físico y su ascenso dentro de la jerarquía de la empresa, algo que al trabajador tercermundista le resulta casi imposible.

Metapet sigue el camino de la clonación genética, en vez de uno donde las máquinas reemplazan a los trabajadores humanos. Bookchin explica el por qué: "El *Metapet* viene de la tradición que empezó en el siglo XX con Frederick Taylor, quien estudió a los trabajadores mientras colocaban ladrillos o trabajaban en máquinas de coser para identificar y eliminar los movimientos innecesarios y el tiempo 'no-productivo'. Luego llegó Henry Ford y su línea de ensamblaje, y los trabajadores se convirtieron en un eslabón en la cadena de producción. Con la cibernética de Norbert Wiener, los humanos y las máquinas no se diferencian los unos de los otros, por lo que creemos que la genética y la biotecnología se usan para continuar esta trayectoria, que es la de optimizar a los humanos para el bien de la industria y el capitalismo. El cuerpo aún se entiende como una máquina, sólo que ahora digital, con un código modificable y mejorable".

*Escritor y artista de medios tijuanaense.

Si quieres escribir algún comentario a [Fran Ilich](#), puedes hacerlo a: ilich@delete.tv



Esperamos Su Opinión.



[portada](#)



¿No está suscrito? Suscribase [aquí](#).

[\[Volver a la Portada\]](#) - [\[Visita la Comunidad Escáner Cultural\]](#)



Buscar en Escáner Cultural

Las opiniones vertidas en Escáner Cultural son responsabilidad de quien las emite, no representando necesariamente el pensar de la revista.