



17

SPANISH PODCAST Español Podcast

Second Life

Saludos.

¿Qué tal?. ¿Cómo te va?, ¿Cómo te va a ti?

Frases hechas, expresiones coloquiales, modismos.

¿Cómo es eso? (¿Por qué?), he salido poco últimamente (no he ido con mis amigos, ni a divertirme, durante los últimos días), he estado muy liada (ocupada), ¡No me digas! (¿de verdad?), sitúame (infórmame), ¡Hombre!, ¡Caray!, te veo muy puesta (sabes mucho), estar "cachas" (estar fuerte y musculado), justo lo contrario... (exactamente lo contrario), entre nosotros (en confianza), ¿a qué te refieres?, no creo, aunque no sé, está por ver (lo veremos en el futuro), mantener relaciones íntimas, ya sabía yo que... (yo estaba segura de que...), ¿se mueve pasta? (¿circula dinero?), chorizo (ratero), timar, paleto (ignorante), no sabes cómo me alegro..., soltar un rollo, ¡nada de rollos!, ¡bienvenido al club!, me dejas atónito, ¡claro que sí!

Cuestiones académicas.

Tema, asignatura, cursar, preparar una exposición, preparar la exposición final, hablar sobre un tema, dar una definición, hacer una presentación, exponer un resumen, profundizar en un tema, comprender lo más básico, comprender lo fundamental, acumular información sobre un tema, dominar un tema,

Tecnología e Informática.

Red, Second Life, universo paralelo, virtual, real, mundo virtual, personajes virtuales, mundo real, personas reales, avatar, representación visual, réplica virtual, recreación virtual del mundo físico, comunicarte con otros avatares, usuario de un entorno virtual, residente en un mundo virtual, referente real, Primera Vida, Segunda Vida, colgar (poner en la Red), diseñar un avatar, reconocer a una persona por el avatar, crear un avatar contrario a tu apariencia, atributos, vida virtual paralela, moneda linden, ciber, chat.

Cuestiones psicológicas.

Confundir la identidad, mantener relaciones íntimas, tener clara la propia identidad, agravar los problemas, rasgos psíquicos, rasgos emocionales.

Vida cotidiana.

Tipificar algo como delito, dictar una condena, leyes, legislación, sociedad, hace tiempo que no te veo, salir poco, estar muy liada, comunicarte con otros, interactuar con otros, relacionarte con otros, comprar, vender, consultar, explicar, participar en fiestas, en concursos, mirar, pasear, viajar, establecer relaciones, mantener relaciones íntimas, ser usuario, ser residente, tener una cuenta personal, propiedad privada, hacer negocios, cometer un delito, estar regulado por la ley, rasgos físicos, rasgos emocionales, ser un ladrón, ser un ratero, embutidos,

* * *

Marga: - ¡Hola Alberto! ¿Qué tal? ¿Cómo te va?

Alberto: - ¡Hola Marga! ¿Cómo te va a ti? Hace días que no te veo.

Marga: - Sí, es que he salido poco últimamente.

Alberto: - ¡Ah! Y... ¿Cómo es eso?

Marga: - Bueno... Es que... he estado muy liada. Verás, estoy preparando mi exposición final para la asignatura de Creatividad y Nuevas Tecnologías.

Alberto: - ¡No me digas! Y... ¿Sobre qué tema vas a hablar?

Marga: - Pues... sobre Second Life.

Alberto: - ¡Ah! Eso del universo paralelo, y tal, ¿no?

Marga: - Hombre, es más cosas...

Alberto: - Bien. Estoy dispuesto... Sitúame, venga.

Marga: - Pero... ¿Quéquieres saber?

Alberto: - Pues... no sé... Dame una pequeña definición o..., o algo así.

Marga: - Bueno, lo intentaré... Mira, Second Life es el nombre de una... de una réplica virtual de nuestro mundo.

Alberto: - ¿Una copia?

Marga: - Bueno, intenta ser una especie de recreación virtual del mundo físico en el que tú y yo vivimos, este mundo nuestro. Es una recreación realista porque nos resulta, visualmente, muy cercano.

Alberto: - ¿Qué quieres decir con “cercano”?

Marga: - Pues...que te es próximo, que lo reconoces cuando lo ves.

Alberto: - ¿Por qué?

Marga: - Pues porque es un mundo con casas, edificios, campos, ciudades, carreteras, islas, discotecas, salas de eventos, empresas, lugares de compra y venta, marcas famosas,... en fin...; pero, además y sobre todo, por encima de todo, es un mundo lleno de “personas” que lo habitan, igual que el nuestro. Por eso es tan cercano al mundo real. Es tan cercano al mundo real que en él pueden darse todos los acontecimientos de nuestro mundo. Mira, por ejemplo, hay manifestaciones, hay exhibiciones artísticas, sedes de partidos políticos, yo que sé..., hay fiestas, hay eventos culturales,... ya ves, de todo.

Alberto: - ¡Caray! Te veo muy puesta. En fin, ha sido una definición con muchos elementos. Pero, dime otra cosa, ahí dentro se mueven unas cosas llamadas “avatares”, o algo así, ¿no?

Marga: - Hombre, cosas, cosas,... no exactamente. Los avatares son representaciones visuales generadas por los usuarios de Second Life.

Alberto: - Bueno,... pues, eso, ... pero... ¿te reconocen por el avatar?

Marga: - No, en absoluto. El avatar es, como te digo, una representación visual, animada y en tres dimensiones que puede, o no, parecerse a ti. Mira, puede ser una representación visual parecida a ti; pero puede también contener solamente algunos rasgos tuyos; o, incluso, puede no tener nada que ver contigo. Es más, podría ser una representación antagónica a tu apariencia real.

Alberto: - O sea, que yo, por ejemplo, me puedo hacer un avatar..., no sé..., alto, rubio, de ojos azules, y “cachas”...¿Justo lo contrario de mi persona?

Marga: - ¡Claro que puedes! De hecho, puedes cambiarte el género; puedes tener un avatar de super héroe, si te gusta; o un avatar con alas, si te apetece; puede ser joven, puede ser viejo, viejo,... Tú lo creas y tú lo diseñas. Sólo tu propia imaginación pone los límites.

Alberto: - Oye, Marga, entre nosotros...¿no será un poco peligroso para algunas personas?

Marga: - Alberto, ¿a qué te refieres?

Alberto: - No sé, a que alguna gente pudiera confundir su identidad con la del avatar.

Marga: - Hombre, no creo, aunque no sé..., todavía está por ver...

Alberto: - Y...dime, ¿qué se puede hacer ahí dentro?

Marga: - Pues... lo que quieras, pero, sobre todo, puedes comunicarte con los otros avatares, puedes interactuar y relacionarte con ellos, puedes comprar o vender cosas, consultar algo, dar explicaciones sobre algo, participar en fiestas, participar

en concursos, puedes mirar, pasear, viajar, establecer relaciones, mantener relaciones íntimas, eeh,...

Alberto: - ¡Ah! ¿También?

Marga: - Ya sabía yo que te fijarías, sobre todo, en lo último. Relaciones íntimas... entre avatares, Alberto.

Alberto: - Ya... Bueno... Normal ¿no? Y... ¿cuesta dinero?

Marga: - Entrar, no. Pero cuando te haces usuario, o "residente" (que es como se les llama a los usuarios de Second Life), abres una cuenta personal, que puedes gastar, o no.

Alberto: - ¡Ah! Pero... ahí dentro ¿se mueve pasta?

Marga: - Mira, Alberto, todas las operaciones económicas se hacen con "linden", la moneda de Second Life, pero que es una moneda que tiene un referente real : es decir, tiene un valor en euros, o en dólares, y este valor de las cosas que se compran o se venden en Second Life, lo paga finalmente la persona real que hay detrás de cada avatar y que puede haber vendido una propiedad, real; haber comprado unas zapatillas deportivas Nike, o yo qué sé, ¿no?, pero reales, o haber hecho una donación a una ONG (a una Organización No Gubernamental) y que ha sido una donación real, es decir, que la ONG ha recibido realmente un dinero en euros o en dólares reales.

Alberto: - Huy, huy, huy,... Eso se puede llenar de chorizos que te timen como a un paleto.

Marga: - ¡No, hombre, no! Hay una Legislación que condena los delitos de Second Life, una Legislación que es una recreación virtual, en cierto modo, de la legislación de nuestra vida real, aquí, en la que ha dado en llamarse "Primera Vida".

Mira, lo entenderás bien si te pongo unos ejemplos : los delitos, por ejemplo, de violación de la propiedad privada, o el delito de blanqueo de dinero, o la agresión, o la pornografía infantil, por nombrar los más conocidos, todos esos son delitos que un juez condenaría de la misma manera en que lo haría en la vida real. Si una cosa así sucediese en Second Life, un juez lo tipificaría como delito, y dictaría una condena contra la persona real que hay tras ese avatar delictivo. Esa persona real sería condenada realmente.

Alberto: - ¡Ah! Eso es otra cosa.

Marga: - Hombre, pero eso ya se sabe, cualquier entorno virtual tras el operan personas reales, tiene que ser regulado por leyes.

Alberto: - Me dejas atónito. No sabía que Second Life tuviera..., no sé..., tantas perspectivas. Yo creía que era sólo un juego.

Marga: - Y mucha gente lo cree, y algo de juego contiene en su dinámica. Pero es más que un juego; ya lo vas viendo ¿no?

Alberto: - Oye, Marga, ¿puedo venir a escucharte, cuando hagas la presentación?

Marga: - ¡Claro que sí! Pero, además, voy a colgar un resumen en la web de una amiga mía, por si alguien más está interesado en el tema. La web es

www.spanispodcast.org. Mi amiga me ha dicho que también puede incluirlo en uno de sus podcasts sobre Lengua Española; lo llamaré “Avatar”.

Alberto: - ¡Ah! Pues ya la visitaré. Nuestra charla me ha hecho sentir ganas de profundizar en el tema.

Marga: - Oye, Alberto, no sabes como me alegro. Pensaba que te estaba soltando un rollo monumental.

Alberto: - ¡Nada de rollos! Es apasionante.

Marga: - ¡Bienvenido al club!

* * *

Alberto y Marga son amigos. Se encuentran casualmente por la calle y después de saludarse, Alberto le comenta a Marga que hace días que no la ve (Alberto hasn't seen her for days) y Marga le contesta que **ha estado muy liada y que ha salido poco**.

“Estar liado” con algo significa estar muy ocupado en un asunto, dedicarle mucho tiempo -y esfuerzos- a un tema (I've been really tied up).

Le dice además que “**ha salido poco**” (she didn't go out, or she went out a little). En español, en un contexto como éste, “**salir**” está referido a salir con amigos, a salir a cenar, al cine, a bailar, a tomar una copa, salir de marcha, a pasarlo bien. Decir, entonces : “Es que he salido poco”, es decir que no he ido con amigos, o a cenar, que no he ido al cine, que no he hecho lo que habitualmente hago para pasarlo bien cuando salgo a divertirme con mis amigos.

Alberto le pregunta que “**cómo es eso**”, que “por qué ha salido poco”, que cuáles son las razones. Marga le explica que esos días está preparando su exposición final para una de las asignaturas que cursa y que se llama Creatividad y Nuevas Tecnologías.

Así, pues, nos enteramos de que **Marga está preparando una exposición**. Una exposición es la presentación de un tema (topic) que se ha preparado y que se hace delante de un público determinado, en este caso, el profesor y los estudiantes, los compañeros, de la mencionada asignatura (subject).

Alberto le pregunta por el tema y Marga le dice que **el tema del que hablará** es Second Life.

Y él le dice:

- ¡Ah! **Eso del** universo paralelo, **y tal**, ¿no?

“**Eso del...**”, es una expresión de aproximación a un tema, del que no sabemos mucho. Por ejemplo, yo le digo a mi amiga que he visto “Kill Bill”, la película de Tarantino, y ella me contesta:

- ¡Ah! Esa de espadas y sangre...¿no?

Es decir, mi amiga ha oido un par de generalidades sobre la película, pero no sabe mucho más sobre ella y por eso me dice: “Esa de...”, para expresar que sí que sabe de lo que le hablo, pero que sabe poco : sabe un par de tópicos sobre la película y nada más. Los Tópicos, in english, are : commonplaces, platitudes.

Alberto dice : “¡Ah! Eso del universo paralelo y tal, ¿no?”. “Eso de...”, ese asunto del universo paralelo. Y añade : “**Y tal...**”. Este “Y tal...” es como decir : “Eso del universo paralelo o cosas parecidas”, “o cosas así, ¿no?”.

Marga le dice que no es sólo eso, que no se trata solamente de algo como un universo paralelo, sino que hay más cosas. Y Alberto le pide que “**le sitúe**”, que, en este caso, significa que le dé información complementaria para ampliar su poca información inicial.

“**Sitúame**” quiere decir “infórmame”, o “amplia mi información sobre el tema”. Dado que Second Life parece ser un tema amplio y complejo, Marga intenta que Alberto precise un poco más su petición, diciéndole:

- Pero ..., ¿qué quieres saber?

Que es como decir:

- ¿Qué te interesa concretamente? o

- ¿Qué aspectos te gustaría conocer?

Y Alberto le pide una pequeña **definición**, una información breve y precisa en la que, más o menos, estén los elementos básicos para comprender mejor el tema del que están hablando.

Y Marga elabora un definición de Second Life con la que intenta que Alberto **comprenda lo más básico**, lo fundamental de este fenómeno virtual llamado Segunda Vida.

Alberto, después de oir la definición de Marga, se queda un tanto asombrado, un poco sorprendido, atónito, al ver que Marga ha acumulado mucha información sobre el tema. Por eso le dice:

- ¡Caray! Te veo muy puesta.

En el actual español hablado, “**estar muy puesto**” en algún tema, es saber bastante sobre ese tema, o saber mucho, e incluso dominar un tema. Esto es “estar muy puesto” en algo. Por eso, si “sueltas” (o dices) una definición como la de Marga, tu amigo puede decirte:

- Te veo muy puesta... Una definición con muchos elementos.

Alberto, además, ha oido hablar de que los **personajes virtuales** de Second Life se llaman “**avatares**” (avatars, in english); y le pregunta a Marga sobre ellos.

- Marga, dime, ahí dentro (dentro de Second Life, claro) ¿Te reconocen por el avatar?

Y Marga le dice que no, ya que tu avatar puede parecerse a ti, o puede tener sólo algunos rasgos tuyos, o puede no parecerse a ti en absoluto, o tener, incluso, un aspecto antagónico al tuyo.

Alberto, divertido, pregunta si él podría crear un avatar justamente al contrario de como es él en realidad, es decir, un avatar alto, rubio, de ojos azules, y “cachas”... Alberto tiene el pelo castaño, los ojos de color marrón, no es muy alto y tampoco muy fuerte.

Hay una palabra que quizás no conozcáis, que es “**cachas**”. Suele aplicarse a hombres fuertes, a veces deportistas, o que van mucho al gimnasio, y que exhiben **un cuerpo fornido y visiblemente musculado** (vigorous, brawny, really muscular).

Marga le asegura que él puede hacer lo que quiera con su avatar, puede **crearlo** con la fisonomía (o con el aspecto externo) que le apetezca : con **atributos** de super héroe, de ente volador, puede crearlo joven, o **diseñarlo** como un anciano, puede ponerle el género que él elija... En fin, puede **imaginar, crear y diseñar su avatar a su gusto**, tan exótico como su propia imaginación le permita.

Alberto se inquieta, y pregunta si todo este asunto no será peligroso (dangerous) para algunas personas que puedan tener problemas con su identidad.

La identidad es el conjunto de rasgos de todo tipo (físicos, psíquicos, emocionales, ...) que hacen de ti un ser único y singular, diferente de los demás.

Por eso, Alberto se plantea si alguien que no tiene muy clara su identidad, puede agravar sus problemas, sumergiéndose en una **vida virtual paralela**.

Alberto quiere saber qué pasa ahí dentro, qué puede hacerse en Second Life. Marga le dice que “**de todo**”, es decir, que te comunicas, te relacionas, interactúas, compras, vendes, explicas, consultas, pides opiniones, participas en fiestas, en concursos, en manifestaciones, o paseas, miras, viajas, estableces relaciones diversas, puedes mantener relaciones íntimas,...

Alberto parece haber oído un misil... de hecho, parece haber oido sólo la última frase, ante lo cual, Marga le aclara que todo lo que sucede en Second Life, **sucede entre avatares**.

Marga le sigue dando información sobre los “**residentes**” (o habitantes de Second Life), así como sobre la economía que la sustenta y que se basa en el “**linden-dólar**” (moneda, realmente, canjeable por dólares, o euros, reales).

En un determinado momento, Alberto parece asustarse un poco ante la **envergadura** (la importancia, el alcance) del tema. Y dice:

- Huy, huy, huy,... **eso se puede llenar de chorizos que te timen como a un paletó**. Los **chorizos** son un riquísimo embutido (“embutido” is, in english : cured pork, sausage, ham, chopped, salami,etc.) español que forma parte de muchas tapas y platos de nuestra gastronomía. Pero, en este caso, Alberto se refiere a un **ladrón**, a un **ratero** (petty thief) que **engaña** (o **tima**) a los demás, para obtener ganancias. Por eso : “**Chorizos que te timen como a un paletó**” quiere decir “**ladrones que te engañen como a un ignorante**”.

Marga le explica que también dentro de Second Life, hay **normas**. Hay **leyes** (de hecho, un conjunto de leyes es una **Legislación**), leyes que dicen lo que es **delito** (crime) y lo que no, y que pueden **condenar** un acto delictivo, trascendiendo los lí-

mites virtuales y llegando hasta la Justicia real. Y, en el caso de haber condena, ésta recaería sobre la **persona real** que hay tras el ordenador y que ha estado operando con un avatar delictivo.

Alberto se tranquiliza y le confiesa su sorpresa a Marga (“Marga, mMe dejas atónito”) ante la complejidad de esa Segunda Vida que él, antes, creía un simple juego. Alberto le pide a Marga poder asistir a su presentación, a lo que Marga acepta encantada. Ella le informa, además, de que va a “**colgar**” (a poner) un resumen de su presentación en una web amiga (www.spanishpodcast.org) y que pedirá a su amiga que haga un podcast sobre ello.

Marga está contenta de la reacción de Alberto, ya que ella había pensado que toda esta información podría ser un rollo para Alberto.

“**Soltar un rollo**” es hablar sobre un tema de forma pesada, aburrida y excesivamente larga. Pero Alberto contesta que:

- ¡Nada de rollos! Es apasionante.

Por lo que Marga, divertida, le dice:

- ¡Bienvenido al club!

En este caso, el club de las personas que sienten una enorme curiosidad por este nuevo fenómeno virtual que arrastra masas.

Escuchemos, de nuevo, el diálogo entre Marga y Alberto, fijándonos mucho, ahora, en las nuevas expresiones, e intentando captar la entonación con que nuestros amigos hablan.

Marga: - ¡Hola Alberto! ¿Qué tal? ¿Cómo te va?

Alberto: - ¡Hola Marga! ¿Cómo te va a ti? Hace días que no te veo.

Marga: - Sí, es que he salido poco últimamente.

Alberto: - ¡Ah! Y... ¿Cómo es eso?

Marga: - Bueno... Es que... he estado muy liada. Verás, estoy preparando mi exposición final para la asignatura de Creatividad y Nuevas Tecnologías.

Alberto: - ¡No me digas! Y... ¿sobre qué tema vas a hablar?

Marga: - Sobre Second Life.

Alberto: - ¡Ah! Eso del universo paralelo, y tal, ¿no?

Marga: - Hombre, es más cosas...

Alberto: - Bien. Estoy dispuesto... Sitúame, venga.

Marga: - Pero... ¿Qué quieras saber?

Alberto: - Pues... no sé... Dame una pequeña definición o algo así.

Marga: - Bueno, lo intentaré... Mira, Second Life es el nombre de una réplica virtual de nuestro mundo.

Alberto: - ¿Una copia?

Marga: - Bueno, intenta ser una especie de recreación virtual del mundo físico en el que tú y yo vivimos, este mundo nuestro. Es una recreación realista porque nos resulta, visualmente, muy cercano.

Alberto: - ¿Qué quieres decir con "cercano"?

Marga: - Que te es próximo, que lo reconoces cuando lo ves.

Alberto: - ¿Por qué?

Marga: - Pues porque es un mundo con casas, edificios, campos, ciudades, carreteras, islas, discotecas, salas de eventos, empresas, lugares de compra y venta, marcas famosas,... pero, sobre todo y por encima de todo, es un mundo lleno de "personas" (entre comillas) que lo habitan, igual que el nuestro. Por eso es tan cercano al mundo real. Es tan cercano al mundo real que en él pueden darse todos los acontecimientos de nuestro mundo. Mira, por ejemplo, hay manifestaciones, exhibiciones artísticas, sedes de partidos políticos, fiestas, eventos culturales,... ya ves, de todo.

Alberto: - ¡Caray! Te veo muy puesta, Marga. Ha sido una definición con muchos elementos. Pero, dime otra cosa, ahí dentro ¿Verdad que se mueven unas cosas llamadas "avatares"?

Marga: - Hombre, cosas, cosas,... no exactamente. Los avatares son representaciones visuales generadas por los usuarios de Second Life.

Alberto: - Bueno,... eso, ... pero... ¿Te reconocen por el avatar?

Marga: - No, en absoluto. El avatar es, como te digo, una representación visual, animada y en tres dimensiones que puede, o no, parecerse a ti. Mira, puede ser una representación visual parecida a ti, puede contener solamente algunos rasgos tuyos, o puede no tener nada que ver contigo. Es más, incluso puede ser una representación antagónica a tu apariencia real.

Alberto: - O sea, que yo, por ejemplo, me puedo hacer un avatar alto, rubio, de ojos azules, y "cachas"... ¡Justo lo contrario de mi persona!

Marga: - ¡Claro que puedes! De hecho, puedes cambiarte el género, puedes tener un avatar de super héroe, un avatar con alas, puede ser joven o viejo,... Tú lo creas y tú lo diseñas. Sólo tu propia imaginación pone los límites.

Alberto: - Oye, Marga, entre nosotros... ¿no será un poco peligroso para algunas personas?

Marga: - ¿A qué te refieres?

Alberto: - A que alguna gente pudiera confundir su identidad con la del avatar.

Marga: - Hombre, no lo sé, no creo, aunque todavía está por ver...

Alberto: - Y...dime, ¿qué se puede hacer ahí dentro?

Marga: - Pues... lo que quieras, pero, sobre todo, puedes comunicarte con los otros avatares, puedes interactuar y relacionarte con ellos, puedes comprar o vender cosas, consultar algo, o dar explicaciones sobre algo, participar en fiestas, en con-

cursos, puedes mirar cosas, pasear, viajar, establecer relaciones, mantener relaciones íntimas,...

Alberto: - ¿También?

Marga: - Ya sabía yo que te fijarías, sobre todo, en lo último. Relaciones íntimas...entre avatares, Alberto.

Alberto: - Ya...Bueno...Normal ¿no? Y...¿cuesta dinero?

Marga: - Entrar, no. Pero cuando te haces usuario, o “residente” (que es como se les llama a los usuarios de Second Life), abres una cuenta personal, que puedes gastar, o no.

Alberto: - ¡Ah! Pero... ahí dentro ¿se mueve pasta?

Marga: - Mira, Alberto, todas las operaciones económicas se hacen con “linden”, la moneda de Second Life, pero que es una moneda que tiene un referente real : es decir, tiene un valor en euros, o en dólares, y este valor de las cosas que se compran o se venden en Second Life, lo paga finalmente la persona real que hay detrás de cada avatar y que puede haber vendido una propiedad (real), haber comprado unas zapatillas deportivas (reales) o haber hecho una donación a una ONG (Organización No Gubernamental) y que ha sido una donación real, que la ONG ha recibido realmente en euros o en dólares reales.

Alberto: - Huy, huy, huy,...Eso se puede llenar de chorizos que te timen como a un paleto.

Marga: - No, hombre, no. Hay una legislación que condena los delitos de Second Life, una legislación que es una recreación virtual, en cierto modo, de la legislación de nuestra vida real, aquí, en la que ha dado en llamarse “Primera Vida”.

Mira, lo entenderás bien si te pongo unos ejemplos : los delitos, por ejemplo, de violación de la propiedad privada, o el delito de blanqueo de capitales, o la agresión, o la pornografía infantil, por nombrar los más conocidos, son delitos que un juez condenaría de la misma manera en que lo haría en la vida real. Si una cosa así sucediese en Second Life, un juez lo tipificaría como delito, y dictaría una condena contra la persona real que hay tras ese avatar delictivo. Esa persona real sería condenada realmente.

Alberto: - ¡Ah! Eso es otra cosa.

Marga: - Hombre, pero eso ya se sabe, cualquier entorno virtual tras el que operan personas reales, tiene que ser regulado por leyes.

Alberto: - Me dejas atónito. No sabía que Second Life tuviera tantas perspectivas. Yo creía que era sólo un juego.

Marga: - Y mucha gente lo cree, y algo de juego contiene en su dinámica. Pero es más que un juego, ya lo vas viendo ¿no?

Alberto: - Oye, Marga, ¿puedo venir a escucharte, cuando hagas la presentación?

Marga: - ¡Claro que sí! Pero, además, voy a colgar un resumen en la web de una amiga mía, por si alguien más está interesado en el tema. El resumen se llamará



“Avatar”. La web es www.spanispodcast.org. Mi amiga me ha dicho que también puede incluirlo en uno de sus podcasts sobre Lengua Española.

Alberto: - ¡Ah! Pues ya la visitaré. Nuestra charla me ha hecho sentir ganas de profundizar en el tema.

Marga: - Oye, Alberto, no sabes como me alegro. Pensaba que te estaba soltando un rollo monumental.

Alberto: - ¡Nada de rollos, Marga! Es apasionante.

Marga: - ¡Bienvenido al club!

* * *

* * *

<http://www.spanishpodcast.org>

info@spanishpodcast.org