



El mafioso que todos llevamos dentro

Jorge Vázquez

El ocio a través de las redes sociales atrae usuarios de toda edad y nacionalidad.

SI EL ÉXITO DE FACEBOOK radica en la posibilidad de saber en tiempo real lo que piensan, dicen o hacen nuestros “amigos” —asignándoles una escala justa según la importancia de lo que expresan—, su popularidad y aceptación se debe también a las aplicaciones disponibles para los agremiados, como los juegos en línea. Uno de ellos, *Mafia Wars*, jugado hasta junio de 2009 por más de 26 millones de personas en todo el mundo, según datos de la Wikipedia, consiste en convertirse en un poderoso jefe de la mafia, capaz de salvar o eliminar cualquier obstáculo que ponga en riesgo su emporio criminal sustentado en una triada indisoluble: asesinatos, corrupción y disputas con otras mafias.

Se trata de un juego sencillo, que no requiere de controles complejos (sólo se necesita del mouse), ni hay que adquirir un cedé para una plataforma determinada. Basta con inscribirse a Facebook o a cualquiera de las más importantes redes sociales para permitir que el mafioso que todos llevamos dentro se manifieste. Al inicio, el aspirante a mafioso se desempeña como un vulgar ladrón de esquina que pasa el tiempo amenazando a pequeños comerciantes, mientras se cuida de no ser blanco fácil de las pandillas rivales. Ganando unos cuantos dólares por despachar *dílers* esquineros,





o utilizando el más viejo de los recursos gangsteriles, la venta de protección a cambio de conservar las piernas intactas, tras una estadía callejera que dura unos cuantos días se va ascendiendo en la escala social del crimen.

Mafia Wars es, sobre todo, un juego de paciencia. El jugador depende de tres indicadores: salud (*health*), energía (*energy*) y aguante (*stamina*), que determinan sus alcances criminales y su capacidad para corromper, matar o delinquir. Si su salud se deteriora por los riesgos propios de la actividad (navajazos, rozones de bala, etc.), siempre tendrá a su disposición un hospital diligente que le devolverá la salud por una “corta”. En cambio, una vez agotada la energía —planificar crímenes y ejecutarlos con la precisión de un relojero también cansa—, se debe aguardar un periodo de hasta tres o cuatro horas reales para reponer fuerzas. El aguante, en cambio, determina la capacidad de infringir daño al enemigo durante el robo total o parcial de sus propiedades, en las peleas directas cara a cara o durante las declaraciones de guerra que involucran clanes enemistados, como hacen de cuando en cuando los siempre combativos poetas.

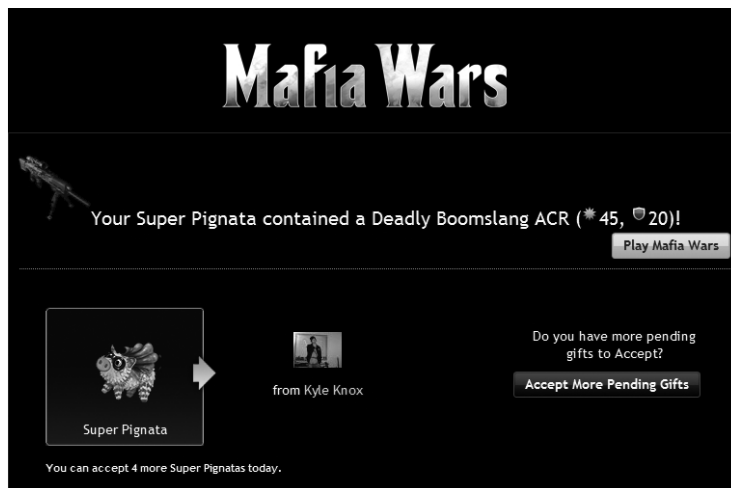
El ascenso se consigue realizando “trabajitos”, según la jerga canallesca, que al ejecutarse otorgan puntos de experiencia. Cuando se consiguen los puntos necesarios que llenan el indicador correspondiente se asciende al siguiente nivel. El avance se celebra mediante el alardeo en las redes sociales, del mismo modo en que los asesinos se tatúan una lágrima cada vez que despachan a una nueva víctima al otro mundo. No es lo mismo liquidar a un rival por medio de un corriente picahielos que asestándole una buena rociada con un AK-47.

De las lecciones que ha arrojado el combate al narcotráfico en México la más importante es que si no se destruyen sus estructuras financieras ni el más poderoso ejército podrá erradicarlo. En *Mafia Wars* el tema del dinero, como en la vida cotidiana, es la base del sistema: sin él es imposible corromper jueces y autoridades;

sin él no pueden adquirirse armas sofisticadas, sistemas de espionaje, guaruras, vehículos tanto para asaltar como para salir de paseo, ni mucho menos podrían planearse a detalle las más intrépidas operaciones para destruir los negocios de las mafias rivales, asaltar el Museo de Louvre o lavar dinero. Si escasean las divisas electrónicas (dólares, pesos cubanos, rublos, etc.), la separación entre el mundo real y el virtual no impide que mediante el uso de la tarjeta de crédito se incrementen el ataque y la defensa del mafioso, al disponer de recursos tan sofisticados como un equipo protector construido con caparazones de armadillo o lanzaderas de misiles tierra-aire.

Con recursos económicos ilimitados, sin el escrutinio del fisco ni de ninguna autoridad, se está en posibilidades de edificar un emporio sólido con hoteles, casinos, fábricas, departamentos de alquiler y restaurantes. El tiempo, que todo lo destruye, es el mecanismo más eficaz para higienizar y dejar reluciente el apellido. Quienes ayer ganaron respeto y autoridad por medio del revólver y el puñal, en el futuro lo mantendrán con refinamiento y buenas maneras.

Como todo poder basado en la dominación, la mafia no se contenta con el control de una zona en específico. A la manera de su primo hermano el capitalismo, siempre va la caza de nuevos mercados,



situando sus miras en aquellos lugares donde el estado de derecho des- cansa en instituciones débiles o de fácil manipulación. Su alta capacidad corruptora le permite establecerse lo mismo en Cuba, Moscú o Bangkok, donde las condiciones culturales y climáticas determinarán en gran medida sus negocios ilícitos.

No se piense que en *Mafia Wars* todo es violencia desmedida: tam- bién hay espacio para el desarrollo del coleccionismo. A base de repetir sistemáticamente el asalto bancario o el asesinato de soplones, se consigue la excelencia en el oficio, que se recompensa con cuadros de Rembrandt, Manet o Cézanne. De menor valor artístico, también se obtienen man- cuernillas, anillos, corbatas, caballos de carreras, bolas de billar o esculturas de dragones chinos. El jugador de *Mafia Wars* también puede adquirir mascotas fuera de serie como osos siberianos, leones africanos, halcones, gorilas o elefantes. El mundo de la mafia fluctúa entre el aparente refi- namiento que da la posesión de obras de arte (la cultura) y la crudeza del mundo animal (el instinto).

Resulta llamativo que aunque *Mafia Wars* se juega en tiempo real, carece por completo de animaciones. Jamás se atestiguan los sobornos o los atentados, ni los asaltos con violencia a bancos o joyerías. Tampoco escurre sangre en la pantalla cuando se liquida a rivales débiles o a modo, ya sea por venganza justificada o por pura diversión malsana. De ahí lo desconcertante de su popularidad. No puede competir contra los siempre novedosos y sorprendentes efectos de los juegos de Xbox o PlayStation, pero la adicción es comparable a la de *Guitar Hero* o *Halo*. Una de sus fortalezas radica en que prácticamente puede jugarse en cualquier com- putadora, a cualquier hora del día o la noche, lo que posibilita que algunas horas de la jornada laboral se utilicen para victimizar la imagen del jefe inmediato a través de los juegos diabólicos de la mafia.

En su primitiva presentación, *Mafia Wars* demuestra que la imagina- ción del usuario sustituye la parafernalia de las animaciones. Su adicción está basada en algo intangible: en el gozo personal que significa imaginar que la vida de los otros depende de nuestro dedo sobre un gatillo. 