

Mi vida con la mafia: atrás de *Mafia Wars*

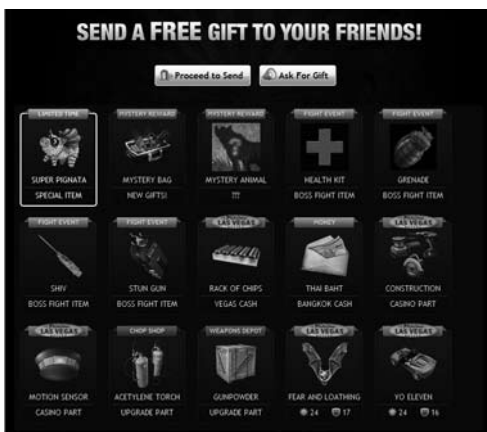
Bernardo Ruiz

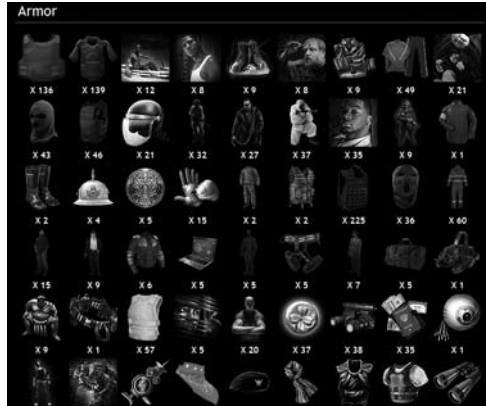
A diferencia de los antiguos juegos, algunos entretenimientos virtuales despojan con usura a sus aficionados.

TODO COMENZÓ CON SEBAS. Alguien lo convenció de que a sus diez años podría convertirse en un capo. Su padre, para vigilar al niño, entró a su mafia. A través de Facebook y Yahoo fueron ampliando su círculo de cómplices. Los hechos comenzaron así en 2009. Pronto ascendieron en niveles de poder mis vástagos, junto con su creciente círculo. Algunos de mis amigos de la oficina y de otras actividades fueron enlistados y se hicieron cómplices. En unos meses, las conversaciones con un amplio número de conocidos giraban en torno a su adicción por el poder de su mafia. Los escuché, los observaba. Una adicción. Por otro lado, me sentía excluido. A fines de febrero de este año me dejé llevar por el mero efecto de demostración. No estaba yo muy convencido, pero pronto fui uno más de los mafiosos de *Mafia Wars*. (He jugado un promedio de media hora durante más de 190 días y he rebasado el nivel 300, aliado con más de 230 conocidos y desconocidos.)

Pronto quise saber más del asunto. ¿En qué estaba metido? *Newsweek* y el propio foro de los programadores tras el juego y sus críticos me fueron ilustrando. Después, estaba envuelto en la telaraña. He visto y comprobado las debilidades de los programadores. Sé que hay también una amplia zona donde el pago en dólares de moneda corriente apoya las “promociones” virtuales y el progreso en los esquemas de poder o habilidad de cada fase del juego.

Zynga, marca y compañía creadora y promotora del negocio, adosado a diversas redes sociales, es una aspiradora de dinero. Incluso ofrece ayuda para países en desgracia, sean africanos o latinoamericanos, con la afir-





mación de que sacrifican parte de sus multimillonarias ganancias para el rescate de quienes sufren catástrofes o miseria. Se ha demostrado que mienten. Concretamente en Facebook (la patria virtual de más de 500 millones de ciudadanos de la red, sólo menor a China y a la India en población), han tenido ya problemas porque Facebook ha querido participaciones de sus ganancias (Zynga, visualizo, es la sanguijuela de una compañía que vende publicidad en toda curva del planeta) y Zynga se ha resistido y chantajeado al portal con una habilidad ejemplar.

No sólo *Mafia Wars* enriquece a Zynga. El ocio es más productivo y plural. En la ficción de la red uno puede ser un valiente jugador dedicado a la caza de vampiros, dedicar el espacio entre comentario y comentario del propio espacio social a mejorar una pecera, a colonizar el lejano oeste o a convertirse en empresario de un café virtual. Tras esta vida virtual e interactiva todo el esquema busca desarrollar, sí, la toma de decisiones o el análisis de causalidades; también, optimizar el aprovechamiento de recursos. Atrás de ello está Zynga.

Por otro lado, está la eternidad, entrar a un ciclo y a través de premios o incentivos inherentes a cada juego aceptar una mayor inversión de tiempo multiplicando el ocio en los juegos paralelos que promueve la compañía. A su vez, dentro de cada espacio de juego el laberinto de espejos se reproduce. He llegado a la certeza de que *Mafia Wars* tiende al infinito. Terminado un ciclo, una nueva vía, un país adicional y sus vicios se agregan a los retos: un distinto escenario con breves variantes o ciclos de tiempo real de competencia limitada; asimismo escenarios diversos multiplican la

prolongación del creciente virtuosismo de los jugadores, sus puntajes y “capacidades” de dominio. Sin previo aviso, o con uno breve, las reglas iniciales cambian como programación de tv por cable.

A su vez, Zynga devuelve a las plataformas que aprovecha la capacidad de reclutamiento de cada participante: una pirámide de jugadores. En un momento dado resulta uno cómplice afin de serbios y de turcos, de árabes y de filipinos, de suecos y de uruguayos. Sin importar afinidades ideológicas o vitales de ningún tipo, uno agrega a su grupo de amigos a perfectos desconocidos con quienes la única relación es *MW* o *Farmville*, *Zynga Poker* o el juego de la semana, donde la inscripción promueve bonos adicionales para el multijugador. No hay relación social sino ámbitos de poder e intercambio de imágenes de éxito y trofeos que implican un determinado nivel o estatus. Un paraíso de placebos.

A lo largo de los últimos veinticinco años he dedicado parte de mi tiempo a las nuevas tecnologías a través del cómputo. He invertido en juegos tiempo y dinero. Algunos han sido espléndidos premios: en particular los instrumentados por Sid Meier: *Civilization*, *Tycoon*, *Sim City*, son parte de mi presente y de mi pasado. Otros sólo han sido fuente de decepción.

Aprecio en particular, por ejemplo, la inteligencia y dedicación con que fue creado *Alpha Centauri* y sus esquemas de competencia en red o contra enemigos o aliados producto de la programación de inteligencia artificial. Ninguno de ellos sobrepasa los 40 o 50 dólares de costo vigentes durante años de uso y recreación. Hay análisis, estrategias, bases de datos que enriquecen el conocimiento y habilidades de un jugador. Los consi-

En un momento dado resulta uno cómplice afín de serbios y de turcos, de árabes y de filipinos, de suecos y de uruguayos. Sin importar afinidades ideológicas o vitales de ningún tipo

dero un buen ocio cultural y pago con gusto las versiones mejoradas. No dudo en proponer la propagación de su uso y consumo. Son adictivos, en el buen sentido del término.

No es así en el caso de referencia. El esquema de *Mafia Wars* y los entretenimientos afines de Zynga carecen de ese halo virtuoso. Busco descifrar, cada vez que acepto sus retos, el esquema de perversión inherente que los distingue de aquellos en donde la inversión inicial implica su uso y disfrute por cada sesión donde uno invierta sus horas de insomnio o de ocio.

Tengo claro que lo que busca Zynga, como un cabaret de mala muerte, es convencer a sus allegados de las bondades de la multiplicación de sus capacidades; donde más que el beneficio de la diversión, el relajamiento, la distracción o el descanso, se beatifican perversiones sociales entre las buenas conciencias; donde cada vez más la ganancia y la ambición, punto por punto, dejan ver el anhelo sin fin de Zynga por el que cada usuario acepte pagar, durante ocasiones cada vez más numerosas, también, más y más dólares por un juego mal programado, a veces lento, en ocasiones tramposo, que no oculta su sed de riqueza, por medio de plurales espejos que confirman sin pudor a la madrastra de Blanca Nieves que con su dinero ella es la más hermosa.

Sin duda, hay mejores formas de ocio en la cotidianidad y en las redes sociales y familiares. Cuestión de principios es volver la vista hacia las tradicionales: compartir música, teatro, cine, libros, etc., y para los días de mal clima, los juegos de mesa. Los veo como una mejor inversión. Me comentan quienes han abandonado el juego que no han presentado síndrome de abstinencia ni efectos colaterales. Si bien hay algunos que han reincidido, y los mantengo en constante observación. 