

# Bosquejo de adicciones

Bernardo Ruiz



LOS CAMBIOS DE RITMO ENTRE LOS DÍAS LABORABLES y los periodos de vacaciones pueden ser desconcertantes sin un objetivo claro. ¿Qué actividad sustituye la rutina de la cotidianidad y se combina con los tiempos de lectura que aguardan pacientes espacios más holgados para evitar interrupciones molestas? ¿Cómo evitar el fárrago de las reuniones multitudinarias o tener un recurso a mano para lograr una perfecta fuga mental? Ah, la sed de los paraísos artificiales.

En mi caso, las vacaciones son sinónimo del placer de la misantropía. Los juegos de Sid Meier han sido mi afición desde el crepúsculo de las variantes de *SimCity* (<http://bit.ly/xzoQaD>). Las diversas evoluciones de *Civilization* (<http://bit.ly/yHufli>) y las glorias de *Alpha Centauri* (<http://bit.ly/wgfzg3>) han sido ejes imprescindibles de mi biografía desde hace algunos años. Una docena, por lo menos. Las travesías que proponen son verdaderamente una ganga por todo lo que incluye el precio, que se mantiene, desde que recuerdo, en los 45 ó 50 dólares.

Gracias a ellos, como Marco Flaminio Rufo, el personaje de Borges en “El inmortal”, he sido y he atestigüado destinos múltiples: tengo amplia experiencia de emperador y como esclavo, dueño del mundo y bárbaro inmisericorde; sufrí también numerosas traiciones de mis aliados y, a mi vez, he ejercido la cólera de mi venganza y destruido países y ciudades indefensas con impiedad, sin remordimiento. Confieso que el uso y abuso de las armas atómicas me es familiar. Mas argumento también en mi defensa que en otras ocasiones he sido un presidente ejemplar y un libertador reconocido por toda comunidad y nación.

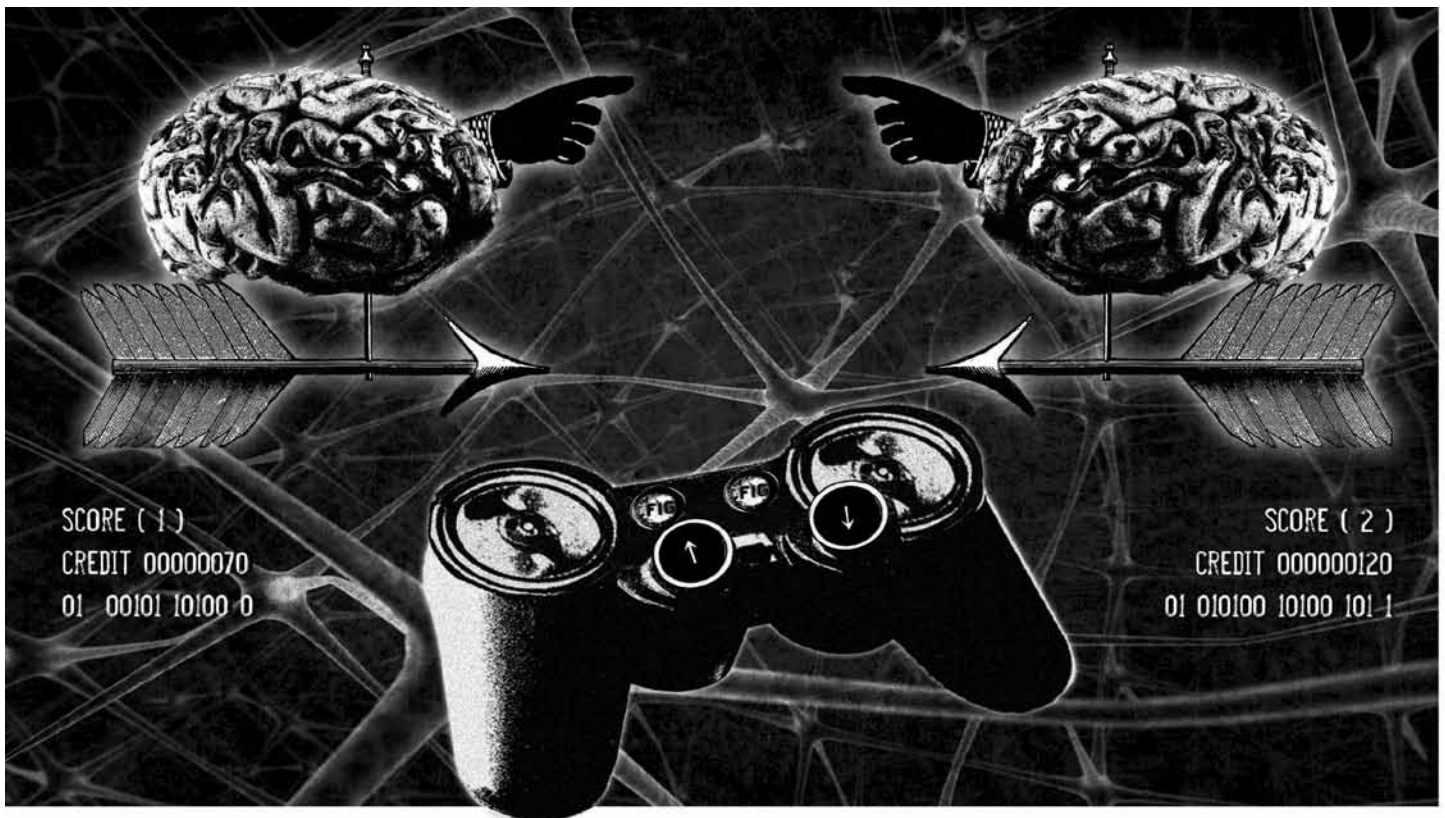
Asimismo, en otras estrellas, he alcanzado el umbral de la trascendencia y avistado la unidad de la armonía que Stanislav Lem bosquejó en *Solaris*. En suma, mis vacaciones han sido bastante ajetreadas. Ni la gloria, ni el fracaso, ni la muerte me son desconocidas en territorios virtuales.

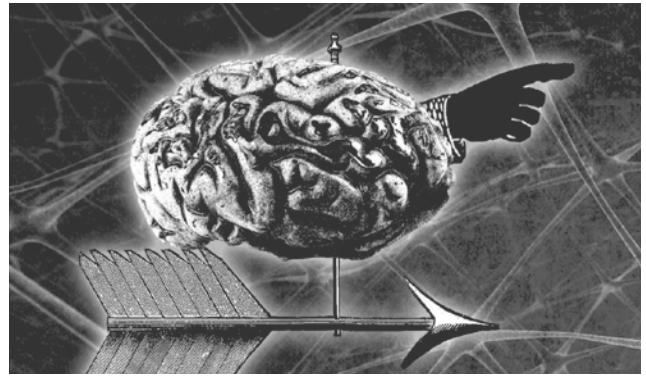
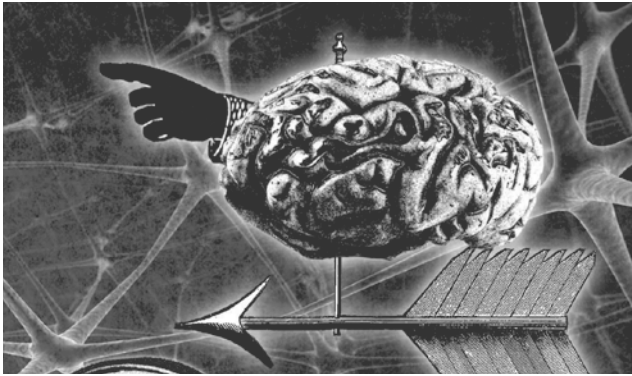
Mas la edad y las tecnologías hacen estragos; intempestivamente sobreviene alguna propuesta con inéditas promesas. Cosas de la innovación. Hace cinco años cayeron en mis manos un Nintendo DS y un par de pastillas para activarlo: *Hotel Dusk, room 215* y *Professor Lyton and the Curious Village*.

El desempeño del aparato me sedujo: larga, muy larga duración de la batería; pronta recarga, un software terso y sin bugs, además de la posibilidad de dejar en reposo el juego y continuar con él sin problemas. Para mis desvelos, una máquina ideal. Antes que el DS, mucho antes, al final de los ochenta, había tenido una Atari Portfolio (<http://bit.ly/xOJSOK>) que todavía extraño: duró poco en el mercado, y me la robaron en el Hotel Diligencias de Veracruz. Jamás pude reponerlo. De distinta manera, como un segundo primer gran amor, el Nintendo DS ha llenado ese vacío.

Mis anteriores juegos estuvieron confinados siempre a la computadora de escritorio y luego a la laptop, y tuvieron entre sus debilidades que cualquier estrategia debía anotarse en una bitácora aparte. O bien, los archivos para “salvar” el juego y recuperar tal o cual avance son una monserga. Los que conozco del DS, no tienen esos problemas. Este poderoso juguete tiene el tamaño de una libreta telefónica y su portabilidad facilita e incrementa la adicción.

Cuando supe del Nintendo, confieso, formulé el prejuicio de que era como una casita para Mario Bros, quien nunca ha sido mi héroe, o una interfase para desarrollar habilidades digitales no aptas para artríticos. Mas su versatilidad me conquistó junto con sus





Ilustraciones: Verónica Bujeiro

proporciones, peso, pantalla táctil y calidad de imagen, sonidos y micrófono.

Es más, no tuve empacho más tarde para proveer a mi más joven descendencia con estas maquinatas tan adictivas sin importarme los prejuicios maternos. Mis hijas juegan con animalitos y hadas y discutimos avances posibles de las historias conforme a la lógica de cada juego. Extañaría tal alianza a mis padres o abuelos, seguramente.

Asomarse a los catálogos de juegos virtuales hoy en día es como contemplar los anaqueles de rollos y papiros de la gran biblioteca de Alejandría: sus temas son inabarcables en varias vidas. Hay para todo carácter, pasión y estilo de ocio.

Para mi placer, *Hotel Dusk...* resultó ser una búsqueda adrenalínica, del más puro género negro, donde el usuario encarna a un investigador de no muy buenas costumbres. Una maravilla: es como ser Jekyll en el mundo real, si bien permite aprovechar las propias habilidades en el mundo virtual con las mañitas de un Hyde, con cierto dejo de valores muy a la gringa. No recuerdo ya cuántas horas efectivas empecé en descifrar los misterios del *Hotel Dusk* y los secretos entreverados de cada uno de los personajes que coincidieron conmigo aquella tarde cuando pisé el umbral del extraño hotel, pero fue una experiencia fascinante.

*Hotel Dusk...* parte de una imagen clásica de cómic realista, con recursos de acercamientos y enfoques propios de este tipo de manejos de cámara y excelentes efectos de audio (recomiendo: <http://bit.ly/wRCg70>). En contraste, me llamó la atención la imagen más *naïf*,

propia de cómic infantil que propone el Professor Layton, cuya primera entrega, *The Curious Village*, es el punto de partida para una cautivante saga.

Layton y Luke son una pareja de detectives, Layton es todo un caballero, un estudioso aficionado a los problemas lógicos y matemáticos; y Luke, su muy joven ayudante, casi un niño. Es obvio el antecedente. La consecuencia, un tanto asombrosa: el juego y sus personajes son exclusivos de Nintendo, y una fuente constante de ingreso para la compañía, ya que es una de sus series más vendidas. Con el tiempo, las secuelas se han acumulado. Si sumara las horas pasadas con Layton y sus aventuras, puedo asegurar que lo conozco más que a muchos de mis compañeros de trabajo. Con la pena.

Wikipedia ofrece un artículo extenso respecto al desarrollo y evolución del gadget (<http://bit.ly/xsfjQI>) junto con detalles precisos respecto a sus fierros, uso y evolución; ya que sus recientes mejoras tecnológicas (que incluyen ya una versión con cámara y juegos en 3D sin necesidad de prótesis) lo han vuelto un herramienta más poderosa aún por sus capacidades de interconexión y la facilidad de acceso a algunas redes sociales, entre otras muchas cualidades.

Comento para la estadística que he descubierto entre mis pares y contemporáneos a varios discretos miembros apegados a este objeto. Cada quien sus vicios y perversiones, afirmamos con sonrisa cómplice. Hay, igualmente, quien nos censura o mira con desprecio. No importa. Apuesto mi salud mental contra la de ellos, recludos en un mundo más pequeño, infeliz y despreciable. Apuesto. **▲▲**