

Tierra de adictos

Ismael Rodríguez Laguna

Opio. Heroína. Cocaína. Y ahora, lo que me ha tocado ver es la realidad virtual. La gente entra pero no sale. Tras unos meses, el jugador empieza a confundir el juego con la realidad. Tras dos años, el jugador no recuerda el mundo real en absoluto. Cuando les ves postrados en una cama con el casco sensorial puesto, con los cables que entran y salen de sus cuerpos para alimentarlos y evacuar sus excrementos de manera continua durante semanas, meses o años, te preguntas si todavía son personas.

Nuestro pequeño Reino espacial no puede permitirse perder a tantos hombres y mujeres productivos de esta manera. Nuestra nación-satélite-artificial no se puede permitir la improductividad. Comprar el aire, alimentos y agua a nuestros vecinos es caro, muy caro. Por eso el Rey en persona, mi padre, preocupado por el creciente número de virtuoadictos y por su grave impacto en nuestra sociedad, me ha encomendado esta misión.

Por experiencia sabemos que no se puede desenganchar a los profundos sin más. Quedan catatónicos si salen del casco a la fuerza, son despojos. Hay que dejar que acaben la partida. Pero por otro lado, cuando regresan al finalizar sus partidas, el juego les ha convertido en monstruos. Salen como seres incívicos, agresivos, hostiles y amorales. Acostumbrados a la libertad de su mundo virtual, habituados a dejarse llevar por sus pasiones más profundas durante años, pierden toda la disciplina y el civismo. Ese comportamiento, que puede ser apropiado para desenvolverse en sus mundos virtuales, no lo es en nuestra espartana sociedad, donde la extrema escasez de los recursos más elementales no da cabida a actos egocéntricos, gastos frívolos, o comportamientos antisociales. No tenemos más remedio que desterrar de nuestra nación a los individuos regresados más inadaptados. No podemos hacer otra cosa que enviarles abajo, al inhóspito, ingrato y extremadamente caluroso mundo sobre el que nuestra nación-satélite-artificial orbita, un mundo que solo habitan nuestros peores antiguos conciudadanos.

Mi misión es entrar en el juego y actuar desde dentro. Participando como un jugador más, utilizaré mi personaje para dirigirme a otros jugadores del juego y tratar de hacerles comprender que su existencia es solo ficticia, que su verdadera vida estará aquí fuera cuando acaben la partida. Debo hacerles recordar. También debo reeducarles, debo intentar que recuperen la moralidad que perdieron al acostumbrarse al juego. Debo corregir su comportamiento dentro del propio mundo virtual, para que así estén preparados para la sociedad al regresar al mundo real.

Escojo el juego que cuenta con más jugadores y entro. Está ambientado en una tierra desértica y muy primitiva, repleta de ritos, superstición y hechicería, donde se desencadenan guerras a espada. Es muy del gusto popular. Los jugadores viven en una tierra ocupada por un invasor extranjero y se preparan en secreto para levantarse en armas contra él.

Me dirijo a los demás jugadores que pasan por la calles y les explico la realidad. Me miran con extrañeza. Piensan que estoy loco y me ignoran. Percibo que estoy fracasando. Tras unas semanas virtuales sin hacer avances, salgo del juego y me reúno con mi padre para explicarle la situación.

“Han olvidado por completo” le digo. “Se han acostumbrado hasta tal punto que toda la mecánica de ese mundo les parece normal y necesaria. Nada puede ser de otra manera. Necesito mostrarles pruebas de que lo que digo es cierto, pero no sé cómo hacerlo”.

Mi padre sabe que la compañía propietaria del juego no colaborará, así que convoca a la división de seguridad informática del Reino. “Hackeadlo” les ordena.

Vuelvo al juego. Entonces asombro a todos con mi poderosa magia, que transgrede con creces todos los límites lógicos del juego. Así logro que algunos se fijen en mí y me escuchen. Son pocos, pero es mi primer éxito. Trato de hacerles

entender la verdad que hace tiempo olvidaron. "¿Cómo, si no, podría yo hacer una magia tan poderosa? ¿Cómo podría ser todo esto posible?" les pregunto. Entonces les hablo del mundo verdadero, de nuestra avanzada sociedad, de nuestra nación-satélite-artificial, de nuestro sabio Rey, y poco a poco van recordando. Todavía albergan algo de humanidad en sus corazones, sigue existiendo una esperanza de que salgan de toda aquella mierda. Entienden lo bajo que han caído y me piden ayuda. Yo les digo que todavía no están preparados para salir, que necesitan desarrollar su autocontrol antes de regresar al mundo real. En el mundo real serán juzgados por sus actos, así que deben volver a comportarse de manera civilizada. Para cuando finalicen sus respectivas partidas, deberán estar preparados.

Noto que se esfuerzan, pero es duro. Es difícil desengancharse de una droga que todavía estás consumiendo durante el cien por cien de tu tiempo, pero debe hacerse así.

Los hackers de mi padre están haciendo bien su trabajo, cada vez llamo la atención de más y más jugadores con mis extraños poderes. Aún así, otros muchos jugadores siguen sin prestarme atención.

Salgo del juego y le digo a mi padre que necesito algo más impactante aún. Hablo con los hackers. "Imaginemos que una partida termina, es decir, que el personaje de la partida muere. ¿Puede volver a aparecer ese personaje en el juego más adelante?" les pregunto. "No" me responden "pues, cuando finaliza una partida, el jugador debe crear un personaje completamente nuevo para poder volver a jugar. El personaje de una partida terminada se elimina" me explican. "¿Podrías hacer que yo pudiera hacer eso?" les pregunto. Se miran entre ellos y me piden unos días. Finalmente, me dicen que todo está preparado.

Vuelvo a entrar y le pido a uno de mis seguidores que me ayude a hacer morir a mi personaje. "Dolerá" me dice. "Lo sé" le respondo.

Tras un proceso que preferiría no reproducir aquí, mi partida finaliza y salgo del juego.

Entonces espero un poco de tiempo y vuelvo a entrar con el mismo personaje. Aparezco y desaparezco ante algunos personajes incrédulos. Asombrados, estos comprenden y hablan con otros, los cuales hablan con otros. Por fin lo he conseguido.

Pido a mis seguidores más antiguos, a los que están casi desenganchados, que usen el tiem-

po restante de sus partidas para ayudar a desengancharse a todos los demás, explicándoles la verdad y ayudándoles a corregir su comportamiento. Me prometen hacerlo.

Orgullosa, salgo del juego y me reúno con mi padre. "El proceso que he desencadenado es imparables" le explico. "Ahora unos explicarán la realidad a otros y les ayudarán, y así, poco a poco, todos comprenderán y saldrán preparados al mundo real".

Por mi contribución a la salud pública y por mi acción social en la rehabilitación de virtuosos, soy homenajeado con honores en una ceremonia presidida por mi padre, el Rey.

Mucho tiempo después, después incluso de morir mi padre y proclamarme Rey de nuestra pequeña nación-satélite-artificial, nuestro amado país, el Reino de los Cielos, comprendí que mi victoria en aquella misión había sido muy relativa.

Yo creía que aquellos hombres habían comprendido cuando les hablé. Cuando les decía que al terminar sus partidas, que al terminar sus vidas en aquel mundo, volverían a su querida patria, al Reino de los Cielos, yo creía que ellos recordaban su vida anterior. No obstante no recordaban nada. Mis prodigios no sirvieron para probarles que su mundo era necesariamente falso, sino para hacerles creer que yo era algún tipo de divinidad. Para ellos, el Reino de los Cielos era solo una metáfora para referirme a algún tipo de estado de plenitud mística, no un lugar real. Creían hasta tal punto en la existencia de su mundo virtual que vieron más lógico interpretarme como a un Dios de su propio mundo que aceptar literalmente lo que les contaba. Cuando les decía que al terminar su vida en ese mundo sólo podrían habitar el Reino de los Cielos si habían logrado tener un comportamiento adecuado, interpretaban su futuro permiso o prohibición para habitar el Reino como un premio o castigo divino.

Apenas unos cientos de años virtuales después de mi misión, aquel mundo ficticio se llenó de templos en mi honor que recordaban mi persona de una manera un tanto macabra, tal y como abandoné mi partida colgado de una cruz. Observé que también adoraban a mi padre, del que tanto les hablé, aunque no mostraban imágenes de él en los templos. Sospecho que, de algún modo que no logro comprender, llegaron a creer que ambos éramos la misma persona o divinidad.

Curiosamente, lo único que he conseguido con todo esto es que los desenganchados que salen del juego sean mis súbditos más leales.