



# Xeb y Kemag

*Este texto, crónica de un grupo de avatares del videojuego World of Warcraft que decidió conocerse en persona en la irreal ciudad de Las Vegas, pone de manifiesto los cruces insospechados entre el mundo virtual y la realidad.*

**L**a primera vez que Xeb y Kemag vieron a Unus y Zeke fue en el aeropuerto de Las Vegas. Se saludaron como viejos conocidos. Entre abrazos y gritos, Xeb y Kemag se subieron a una *Cherokee sport* y emprendieron el camino rumbo al *strip*. La familiaridad con la que se saludaron —Xeb dice haberlos reconocido de lejos— no era resultado del azar, sino de dos años de convivencia semanal, sin interrupciones, vía un juego de internet llamado *World of*

*Warcraft*. Durante más de dos años, Xeb, Kemag, Unus, Zeke y otras siete personas (también presentes en Las Vegas) habían sido no sólo conocidos, sino aliados: compañeros guerreros dentro de la misma facción. En el transcurso de la amistad en línea habían batallado contra alimañas gigantes, dragones, colosos de fuego y perros de tres cabezas.

*World of Warcraft* es un juego conocido como MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), en el que una comunidad de jugadores crean un avatar e intentan hacerlo avanzar de nivel llevando a cabo diversas misiones y conociendo un mundo vasto y, por supuesto, virtual. En el transcurso, los jugadores se ven obligados a estrechar alianzas con otros, a integrar grupos y, eventualmente, a dividirse en facciones con las cuales visitan los calabozos más complicados dentro del universo ficticio.

Cuando Xeb (que, en el mundo de carne y hueso, es un buen amigo mío) me platicó que viajaría en pocas semanas a Las Vegas con el afán de conocer a los compañeros de su facción, sentí envidia: al fin y al cabo, yo también había formado parte, hasta hacía poco, de aquella comunidad en línea, y no había salido con ninguna amistad con quien

reunirme en algún lugar del mundo. Luego me pareció una idea descabellada: Xeb y su hermano, Kemag, lo habían logrado y, ahora que me hablaban de su plan, no pude más que pensar que aquello equivalía a llevar la obsesión demasiado lejos.

A decir verdad, mi preocupación tenía fundamento. En el transcurso de mi propia experiencia como jugador de *World of Warcraft*, me había dado cuenta de qué tan complicado era cimentar una relación dentro del universo sintético que no estuviera atada —por completo— al juego en sí. Mis conversaciones con otros avatares jamás se alejaban de alguna misión que tuviéramos que llevar a cabo, o sobre la dificultad de eludir o eliminar a un monstruo, o la estrategia para terminar con un calabozo. Las relaciones virtuales, en mi opinión, estaban supeditadas a lo que uno conocía o necesitaba de ese universo sintético. Recordaba cómo, en un momento de aburrimiento (sí, aun cuando estaba aburrido, no me desconectaba de *World of Warcraft*), había ingresado en un canal —dentro del mismo juego— de trivia. Las preguntas, por supuesto, estaban relacionadas con *World of Warcraft*: la cantidad de golpes que se necesitaron para matar al segundo dragón dentro de *Blackwing Lair*, el incremento de salud del nivel veinte al veintiuno en un hechicero, el nombre del lago más grande de uno de los tres continentes del mapa. De cien preguntas a que nos enfrentamos, contestamos bien 98. Al terminar la trivia, el canal pareció comenzar de nuevo, arrojando preguntas que, esta vez, estaban relacionadas con la historia del mundo real. De cien preguntas, yo y mis compañeros respondimos treinta.

Y si esto servía como indicación, la conclusión parecía ser la siguiente: ninguna relación comenzada dentro de la tierra ficticia de *World of Warcraft* puede sobrevivir en el mundo real. Quizás ahí estaba el único dato auspicioso dentro del

plan de Xeb: su encuentro se llevaría a cabo en Las Vegas, un universo casi tan plástico como el virtual. ¿Qué mejor lugar para quitarse las máscaras de los avatares que una ciudad hechiza, donde los casinos tienen el cielo pintado en el techo y una pareja puede ser declarada como marido y mujer por un Elvis Presley falso?

Casi de inmediato, Unus –el líder de la facción en el mundo virtual– les pidió a todos que revelaran sus verdaderos nombres, para así no tener que llamarlos por el de sus álter egos. Xeb admitió llamarse Diego. Los demás –todos estadounidenses, salvo mis amigos– dieron los suyos. A diferencia de sus avatares, éstos eran ordinarios: John, Jake, Pete. En el transcurso del viaje –entre equivocaciones impulsadas por el alcohol o el simple olvido–, los once miembros de la facción de *Team Tiger* (así se llamaba el grupo dentro de *World of Warcraft*) alternarían sus nombres de pila con los de sus avatares.

En un intento por romper el hielo (o por mostrar un lado humano lo más rápido posible), Unus decidió platicarles cómo, poco tiempo antes, había estado a punto de matar a un hombre que lo perseguía en su coche. Cuando el atacante se estacionó frente a Unus cerrándole el paso, sacó un bate de su cajuela y decidió destrozarse el cofre del auto. Unus abrió la puerta de su vehículo, tomó una espada de bambú que usaba como divertimento y, sin saber bien lo que estaba haciendo, la estrelló en la mandíbula de su atacante. Después se dio a la fuga. Para Xeb, había algo extraño en escuchar la conversación de un viejo compañero de guerra virtual –éste era el líder de la facción, el guerrero, la carne de cañón– platicar sobre un combate ocurrido en el mundo de lo real.

Para Xeb y sus camaradas, Las Vegas fue sólo el escenario en el que se dio el encuentro. Los casinos, las putas, los antros, las montañas rusas dentro de los hoteles no tuvieron un papel importante. Los momentos clave –los actos de comunicación genuinamente humanos– ocurrieron en bares cuyos nombres no recuerda; sobre las calles repletas de inmigrantes mexicanos que dan volantes de prostitutas; en un Planet Hollywood; en los cuartos de hotel de cada uno de ellos. Fue en uno de estos bares donde, ya borrachos, Unus comenzó a platicarles de su vida fuera de *World of Warcraft*. Les contó de su gusto por los juegos de rol: *Dungeons and Dragons* y *Real Life RPG's*, en que un individuo simula ser un guerrero y el otro un mago, por ejemplo. Y allí, entre mezclas indescifrables de caballitos, Xeb cayó en la cuenta de que Unus (Jake, John o Pete, quién sabe) se esforzaba por llamarlo por su nombre de pila, intentando pronunciar “Diego” correctamente, sin que la “o” final sonara como una “u”, como si el español fuera su lengua materna.

Al tercer día, dos miembros de la facción que se habían conocido en el ejército decidieron casarse en Las Vegas. Invitaron a todos. La ceremonia fue oficiada por un rasta-fari vestido de hawaiano. Los recién casados le platicaron

a Xeb de sus experiencias en el ejército: adolescentes desmembrados por minas, familias que en un mes se quedan sin hijos, vidas destrozadas. Muchos de estos jóvenes –le dijeron– terminaban jugando *World of Warcraft* al regresar a su casa, viviendo, tras la barrera de la simulación virtual, otro tipo de guerra interminable: una que ocurre entre lugares fantásticos y montañas gigantes, en donde unos elfos aniquilan los demonios y los orcos juran venganza frente a los humanos. Xeb sólo se dedicó a escuchar esa noche. Le pareció impropio, me dice, hablar sobre guerra siendo mexicano.

El grupo se despidió entre abrazos en el mismo lugar donde se habían encontrado, jurando visitar México pronto. Todos los que habían ido al viaje coincidieron –vía *posts* en el canal de la facción y mensajes vía *messenger*– en que la visita a Las Vegas había sido uno de los grandes viajes de su vida.



Al poco tiempo de volver de Nevada, Xeb y Kemag dejaron *World of Warcraft*, quizás para siempre. Continuaron comunicándose con Unus, Zeke y los demás, vía internet. Xeb admite que, a veces, sigue conectándose al universo virtual de *World of Warcraft*, pero que el impulso no obedece a la necesidad de dar muerte a ningún dragón o visitar algún calabozo. Cuando entra, suele deambular con su *alter ego* sin matar alimaña alguna, en espera de que algún miembro de su facción –aquellos que conoció sin el cobijo del avatar– le haga conversación. El proceso se complica, me dijo, porque nadie está disponible: todos están en algún calabozo, intentando destripar a algún monstruo o malvado emperador, en alguna torre, en algún monasterio, en alguna ruina virtual. –