

El jugador

En el juego no hay ni inevitabilidad ni accidente (no hay accidente en un mundo que no conoce necesidad ni determinación); nada es plenamente predecible y controlable, pero nada es tampoco totalmente inmutable e irrevocable. El mundo del juego es suave pero elusivo; en él, lo que más importa es la aptitud con que jugamos nuestra mano. Existen, desde luego, los “golpes de suerte”, cuando las cartas nos son favorables o el viento ayuda a impulsar la pelota hacia la red. Pero el “golpe de suerte” (o de infortunio, por así decirlo) no presta al mundo la dureza de la que notoriamente carece; sólo señala hasta qué punto la forma de jugar correctamente nuestras cartas puede contribuir a asegurar las cosas, pero comparte la condición no necesaria ni accidental de los cálculos del jugador.

En el juego, el mundo mismo es un jugador, y la suerte y el infortunio no son sino las jugadas del mundo como jugador. En la confrontación entre el jugador y el mundo no hay ni leyes ni ilegalidad, ni orden ni caos. Sólo están las jugadas, más o menos inteligentes, sagaces o tramposas, perspicaces o descaminadas. La cuestión es adivinar las del adversario y anticiparse a ellas, prevenirlas o apropiárselas: mantenerse “una jugada adelante”. Las reglas seguidas por el jugador pueden no ser más que reglas prácticas; instrucciones heurísticas, no algorítmicas. El mundo del jugador es el mundo de los *riesgos*, la intuición, la toma de precauciones.

En el mundo como juego, el tiempo se divide en una sucesión de partidas. Cada una de ellas está hecha de convenciones propias; cada una de ellas es una “jurisdicción de sentido” independiente, un pequeño universo autárquico, cerrado sobre sí mismo y autónomo. Todas exigen suspender la incredulidad, aunque en cada partida debe suspenderse una incredulidad diferente. Quienes se niegan a obedecer las convenciones no se rebelan contra la partida; sólo deciden apartarse y dejar de ser jugadores. Pero la “partida prosigue”, y nada de lo que los desertores digan y hagan después influirá sobre ella en lo más mínimo. Los muros de una partida son impenetrables y las voces exteriores sólo llegan al interior como un ruido apagado e inarticulado.

Cada partida tiene su principio y su final. La preocupación del jugador es que cada una de ellas comience efectivamente en el principio, el “casillero número uno”, como si antes no se hubiera jugado ninguna y ningún jugador hubiese acumulado ganancias o pérdidas que se burlan del “punto cero” y transforman lo que debía ser un comienzo en una continuación. Por esta razón, sin embargo, uno debe asegurarse de que la partida también tenga un final claro e indiscutido. No debe “derramarse” sobre el tiempo posterior: en lo que se refiere a las partidas siguientes, ninguna de las jugadas antes debe dar ventajas, privilegiar o determinar de algún otro modo a los jugadores: tener consecuencias. Quien no se sienta complacido con el resultado tiene que “reducir las pérdidas” y empezar desde cero, y ser capaz de hacer simplemente eso.

Para cerciorarse de que ninguna partida deje consecuencias duraderas, el jugador debe recordar (al igual que sus compañeros y adversarios) que “esto es sólo un juego”. Un recordatorio importante pero difícil de aceptar, ya que la finalidad de la partida es ganar, sin dar lugar a la piedad, la compasión, la conmiseración o la cooperación. El juego es como la guerra, pero esa guerra que es el juego no debe dejar cicatrices mentales ni alimentar rencores: “somos adultos, despedámonos como amigos”, pide el jugador que decide apartarse del juego del matrimonio, en nombre de la limpieza de las partidas futuras, por despiadadas que sean. La guerra que es un juego absuelve a la conciencia por su falta de escrúpulos. La marca de la adultez pos-moderna es la disposición a abrazar el juego de todo corazón, como los niños.