PASIÓN DE JUGAR

LA RAZÓN. 22 DE MAYO DE 2000

ANTONIO GARCÍA TREVIJANO

Junto a las recreaciones eróticas y la audición masiva de música rock, la transición provocó una virulenta expansión de la pasión de jugar a los juegos de azar. Cuando sólo afectaba a círculos reducidos de la alta sociedad, a la imaginación o la aventura, era una pasión atrayente para la literatura. Pero un nuevo factor ha debido aumentar la atracción del azar, sobre la predeterminación de la vida en la sociedad industrial, cuando el juego llama sin discriminación de edad, sexo o riqueza, a las masas urbanas. He procurado saber cuál ha podido ser ese factor, pensando en las circunstancias que lo hicieron prosperar aquí. Una circunstancia política donde se vivió la experiencia de que unos oligarcas decidieran, en nombre de la libertad, el destino de todos. Una circunstancia moral donde el pasado no condicionó al porvenir y donde en un sólo día se podía cambiar, sin escándalo, el fracaso de toda una vida autoritaria poniéndose delante del personal con el letrado de las libertades. No eran tiempos de aburrimiento. Con la irresponsabilidad de las decisiones de partido se podía conquistar Zamora en una hora.

¿Qué tiene que ver todo esto con los juegos de azar, inventados para matar el aburrimiento o basar las esperanzas de salvación, no en el resultado previsible de lo que se hace, sino en la confianza puesta en la imprevisible probabilidad de la suerte? Como no hay error en la percepción de la circunstancia histórica bajo la que se desarrolló la pasión de jugar, y además no parece propicia al fomento de esa emoción, según la idea que se tenía de ella, he tenido que revisarla para saber si en la esencia de la pasión lúdica se encuentra disimulado un factor análogo al que, en el campo político, fraguó la transición. Y, aunque no lo puedo afirmar todavía con seguridad, creo que ese factor común existe, y que puede ser identificado con una nueva visión de la emoción preponderante que late en el sentido más profundo de la apuesta realizada con el juego de azar.

Se suele juzgar la pasión lúdica por el placer que procura la ganancia instantánea, y por el dramatismo a que lleva la loca confianza del jugador en su sino personal o en la fatal ilusión de que domina el arte de jugar un juego del que siempre se puede retirar. Aunque sea retirándose a la vez del mundo que conoce, con la ruina total, o de la vida que desconoce, con el suicidio. Pero si nos fijamos en los mejores momentos del jugador habituado a enfrentarse con el azar, que son los que delatan la esencia infantilmente optimista de su pasión, enseguida advertimos, en el orgullo interior de haber acertado, que no son la suerte ni las ganancias lo que alimentan su pasión. La idea de la suerte no está en el juego, donde todo puede cambiar en cada jugada. La idea de ganancia no está en el jugador, que no la considera pérdida si la vuelve a jugar y perder. Lo que le fascina es un presentimiento, que le llega como la supuesta inspiración a los artistas, de que en un instante va a decidir, con una libertad libre de toda experiencia pasada, es decir, sin condicionamientos de las jugadas hasta entonces fracasadas, un nuevo capricho de la fortuna del que será autor. Le fascina que su desdén por la ganancia, un mero escudo social de su pasión, le dará ocasión para dominar, con una serie de jugadas maestras, el caos del azar. El presentimiento acerca la pasión de jugar a la de amar. El orgullo de acertar, a la del artista creador. El desprecio a la ganancia, a la del pródigo. Y la de concordar su sino con el azar, a la de los dioses. El sentimiento preponderante es el mismo que hizo posible la transición: sin lastres del pasado que se ha decidido olvidar, sin necesidad de habilidad profesional, sin consideraciones a intereses ajenos, se puede conquistar la fortuna de golpe, si se presiente en una partida de poder o en un número de suerte.