

CONFESIONES Y REFLEXIONES DE UN ADICTO

POKERMON

POR PABLO NATALE. ILUSTRACIÓN DE MATÍAS SAVOLDI. El aquí firmante se entrega sin culpa, y sobre todo a través de Internet, al juego de naipes más famoso del mundo. Quizás no gane muchas manos. Pero tampoco pierde su compulsión a pensar qué hay detrás del cartón pintado, ni su apuesta a la literatura.





Adicción. No tengo tele desde hace un año. No me hace falta y estoy orgulloso de ello. Soy adicto a los libros y a la literatura y supuestamente debería estar orgulloso de ello. Y hace más o menos un mes soy adicto al póker. Llamo adicción a esto: no poder no pensar en esa cosa. Llegar, incluso, a escribir sobre ella.



Internet. Las variantes de póker que juego son dos: la real y la virtual. Juego con mis amigos y juego por Internet dos horas por día. En Internet juego con un progra-

Algo parecido al nacionalismo, un amor hacia personas imaginarias que comparten un supuesto amor en común por una tierra hecha de límites, surge en las mesas de chat del póker.

ma muy famoso que descargó mi hermano de 15 años porque lo habían descargado sus amigos porque lo habían descargado los amigos de éstos. El programa en cuestión posibilita el juego en red con personas de buena parte del mundo. Se puede jugar con dinero real pero también se puede jugar con dinero ficticio. Claro que todo dinero es ficticio; de estas pequeñas trampas de lenguaje está hecho nuestro mundo. Cada mesa de juego incluye nueve jugadores y hay entre 300 mil y 900 mil jugadores por hora. No sé cuántos de ellos serán adictos. Pero a ellos y al programa no les importa.

En las mesas, a cada persona se le permite usar una imagen que lo represente, al igual que en MSN, blogs, etc. A diferencia de estos, en el programa en cuestión la imagen debe ser aceptada por los administradores del sitio, sujetos invisibles de una rigidez bastante tejana. Si bien las invitaciones para usar dinero real y tarjetas de crédito están omnipresentes, el permiso para usar imágenes es, más bien, conservador. No hay íconos que representen desnudos ni el acto sexual ni insultos, hippies, suicidas o drogas. Las pistolas brillan por su ausencia, y esto llama la atención dada la supuesta explosión del póker en el sur arenoso y lleno de cowboys imaginarios de Estados Unidos. Las imágenes que sí hay: de bebés, usadas por sus padres; de animales domésticos, sobre todo perros; de personajes fantásticos o animados como Campanita, Jack Sparrow, Bart Simpson, Maradona o Nietzsche.


ma muy famoso que descargó mi hermano de 15 años porque lo habían descargado sus amigos porque lo habían descargado los amigos de éstos. El programa en cuestión posibilita el juego en red con personas de buena parte del mundo. Se puede jugar con dinero real pero también se puede jugar con dinero ficticio. Claro que todo dinero es ficticio; de estas pequeñas trampas de lenguaje está hecho nuestro mundo. Cada mesa de juego incluye nueve jugadores y hay entre 300 mil y 900 mil jugadores por hora. No sé cuántos de ellos serán adictos. Pero a ellos y al programa no les importa.


En las mesas, a cada persona se le permite usar una imagen que lo represente, al igual que en MSN, blogs, etc. A diferencia de estos, en el programa en cuestión la imagen debe ser aceptada por los administradores del sitio, sujetos invisibles de una rigidez bastante tejana. Si bien las invitaciones para usar dinero real y tarjetas de crédito están omnipresentes, el permiso para usar imágenes es, más bien, conservador. No hay íconos que representen desnudos ni el acto sexual ni insultos, hippies, suicidas o drogas. Las pistolas brillan por su ausencia, y esto llama la atención dada la supuesta explosión del póker en el sur arenoso y lleno de cowboys imaginarios de Estados Unidos. Las imágenes que sí hay: de bebés, usadas por sus padres; de animales domésticos, sobre todo perros; de personajes fantásticos o animados como Campanita, Jack Sparrow, Bart Simpson, Maradona o Nietzsche.



Chat. En la página mencionada se puede, una vez seleccionada la mesa de juego, y en una minúscula ventanita al margen, chatear. Obviamente, el chat está centrado en el juego, que avanza a toda velocidad.

Abundan las expresiones cortas en un idioma común (obvio, el inglés): "nh" = "buena mano", "tx" = "gracias". "wtf" = "¿qué mierda...?", "lol" = "me río a carcajadas". Intentar una conversación durante una partida de póker virtual puede parecer bastante imbécil. Preguntarle a los participantes autóctonos porqué abundan las imágenes de bebés o de animales domésticos puede parecer bastante imbécil también. La única respuesta que alguna vez hallé fue la siguiente: "Son imágenes de seres queridos. Me parece muy lógico".


 **Pequeña aclaración sobre el póker, para no iniciados.** El póker se juega con un mazo de cartas inglesas o francesas. Cada mazo tiene cuatro palos y en cada palo hay trece cartas. 1 (as), 2, 3..., 9, 10, J (jack = sota), Q, (queen = reina), K (king = rey). En cada mano de póker, la idea es realizar la mejor combinación de cartas posibles. Ahora bien: la carta más alta no es, siguiendo el orden "natural", el rey (K), sino el as (1). De ahí, la proliferación de ases en las manos peligrosas de las películas, en las remeras y en Google. Gana el que es un as, y no el rey.

 **Gauchos que piensan.** Al truco lo jugaban los gauchos imaginarios y al póker los cowboys de película. Borges tiene un poema sobre el truco y Paul Auster una novela con una partida de póker. La gracia del truco está en jugarlo formando parejas. En el póker no se pueden formar (tradicionalmente) parejas-equipos: cada uno está solo, es uno. En el truco hay un sistema codificado de gestos para indicarle al compañero las cartas que uno tiene o que quiere hacer creer a los otros que tiene. Es un juego basado, supuestamente, en la complicidad y la mentira. Por su parte, la expresión "cara de póker" proviene, obviamente, de ese juego. Y es la cara de uno frente a los demás cuando uno miente, o no miente; o sea, tiene cara de nada, no se sabe qué esconde, quién es. Es un juego basado en la soledad y la mentira. Podría trazarse una analogía entre la complicidad de los jugadores de truco y los ladrones de bancos y supermercados, y entre el jugador de póker y el banquero o prestamista. Pero sería un tanto forzada. Igual de forzado sería pensar el argentinismo en relación al truco y el yanquismo en relación con el póker, olvidando las distancias que hay entre una instancia lúdica, con menor o mayor grado de competitividad, y el Estado. Sin embargo, algo parecido al nacionalismo, un amor hacia personas imaginarias que comparten un supuesto amor en común por una tierra hecha de límites, surge en las mesas de chat del póker: el lugar de residencia es un dato importante en el perfil del jugador.





**Me pregunto
si las pasiones
virtuales del presente
no funcionan, justamente, así.
¿No promueven una necesidad
constante de juego, y de apuestas?**



 **Chat, curiosidades.** Mesa virtual "Fun Buda". Una persona llamada "Sweet Roberta" y otra llamada "NY678" se felicitan continuamente por la buena suerte y las manos jugadas y entablan una especie de mini-chat público. El aquí presente se entera que NY678 es una persona de sexo femenino oriunda de Poole que ahora vive en Nueva York y que extraña mucho. Roberta, por su parte, es oriunda de Poole y dice tener 64 años. Es abuela de seis criaturas y madre de dos hijos, los cuales, junto con su esposo, se han ido de fin de semana de pesca. Los seis nietos de Roberta duermen cerca del mar, soñando con piratas y princesas, mientras la abuela se entretiene lanzando máximas de vida. Cometo el error de decir "Me gustan sus historias. Cuenten más". Entonces el resto de los presentes en la mesa, nueve en total, empiezan a participar del chat. Roberta de vez en cuando dice cosas como "Es tan fácil odiarnos unos a otros". Miss

Nueva York ya no habla. A la larga, el simulacro de conversación es monopolizado por dos ex-marines yanquis que cuentan sus experiencias de guerra. Uno repite que todos los días ve a las personas hacer cosas inhumanas e irracionales que acaban con las vidas de los demás. Me hace acordar al sheriff retirado de la película *Sin lugar para los débiles*.

 **Levrero y la computadora.** Y todo esto me hace pensar, a su vez, en *La novela luminosa*, de Mario Levrero, que es una novela que en realidad es un diario. En ella, Levrero escribe que ya no puede escribir, cuenta sus adicciones con la computadora, con el porno y con los programas bajados y los juegos. El diario fue escrito durante el 2000, cuando Levrero jugaba al Cartablanca y a un juego de naipes llamado Golf. Yo empecé a jugar póker mientras estaba leyendo esa novela de Levrero. Me pregunto cuánto de transferencia hay en eso, cuánto de la pasión histórica de Levrero por los juegos me entró por los ojos y se me quedó en el cuerpo. Me pregunto si las pasiones virtuales del presente no funcionan, justamente, así. ¿No están hechas de sobresaltos positivos y negativos, de amor/odio? ¿No están hechas de esa intensa imposibilidad de callar acerca de ellas? ¿No están hechas, como el nacionalismo, de imitación, y de contagio? ¿No promueven una necesidad constante de juego, y de apuestas, y de "uno"? Quizás sean preguntas demasiado pretenciosas. Y quizás yo haya fallado en mi apuesta: no existe relación alguna entre la literatura, las adicciones y el póker. Un partido se termina y empieza otro partido, y éste se termina y empieza otro partido, y el dinero cae y se levanta. Nada brilla. Nadie queda. Expulsada de esta tierra desierta, la soledad del comodín. 🎲

 Leé apostillas a esta nota en www.revistalacentral.com.ar



Treeskel
RECURSOS EDUCATIVOS

CURSOS ONLINE / E-BOOKS

www.treeskel.com