

Levi Marrero

M. de. 13/956

# El "Hagan Juego" Secular

SI no tuviésemos muy sólidas razones para no creerlo, las apariencias nos llevarían a aceptar que la proliferación del juego, que escandaliza hoy a la conciencia cubana, es algo irremediable, porque "jugar es instintivo en nosotros" como nos escribe alguien. Ocurre, sin embargo, que los psicólogos han logrado concluir que en el hombre no existen instintos, y que toda conducta humana puede ser susceptible de modificación mediante una orientación adecuada. Que tal orientación haya sido para lo peor, lo creemos; pero no que sea imposible desterrar del ambiente cubano esta abominable reiteración del envite, esta creciente disposición a confiarlo todo al azar, a lo imponderable, que es también un modo de perder para siempre la fe en el esfuerzo, en la responsabilidad de la conducta, en la capacidad para afrontar y resolver, en escala individual y nacional, nuestros problemas más inaplazables.



Algunos lectores nos han sugerido la inutilidad de la campaña de EL MUNDO contra el juego. Juzgan estos amigos por lo exterior, por la apariencia de nuestra ciudad, donde a cada paso —como denunciara ya Saco, en negros días coloniales— se ofrece una incitación al vicio, no ya a adultos, sino también a jóvenes y aun a niños. No aceptamos que este esfuerzo en la denuncia, este persistir sobre el

mal vitando, esté condenado al fracaso. Si el pueblo juega, es porque mientras se cierran otras puertas, se les abren las de los garitos, que van desde los centros donde concurren integrantes de los más elevados niveles sociales, a los tugurios donde el tahir arrebató al trabajador el jornal que debía alimentar a la familia.

Basta revisar la historia social de Cuba para descubrir la falsedad de que "el cubano juega por naturaleza". En el siglo XVIII, mientras España, por la incapacidad de sus dirigentes políticos se veía empobrecida, y arruinaba las posibilidades económicas de sus colonias, uno de los arbitrios a que acudió la "real hacienda" fué a "estancar", o sea, a explotar en beneficio del estado, el juego de naipes y el de gallos. Así se convocó en Cuba a los postores que desearan encargarse de vender barajas por cuenta del erario español. El rey llegó a desesperar, porque no había quien se interesara. La razón lógica debió ser la falta de jugadores. Por fin, la insistencia oficial logró su propósito, y el "estanco de naipes" vino a ser sostén parcial del fisco. Igual ocurrió con los gallos, espectáculo que no se originó en Cuba y que se propagó bien entredada la colonia, como una importación de México, entonces nuestra segunda metrópoli comercial.

Naipes y gallos fueron estimulados y explotados por el régimen colonial, mucho antes de que Vives acuñara la frase hiriente y criminal de que el cubano podía soportarlo todo, con tal

que le dejaran "el gallito y la barajita". Desde Vives a acá, la historia se ha venido repitiendo, en forma cíclica. Pero nadie podría decir que el cubano ha jugado siempre con igual intensidad, ni que una campaña enérgica contra el juego, y el favor de una atmósfera de dignidad, de seguridad y de esperanza, no podrían terminar con este crimen contra la patria que es el estímulo a uno de los vicios más destructores en el orden social.

Ocurre que nuestros problemas son viejos, y siempre los creemos recién aparecidos. Muchos promotores de ventas, que hoy estudian en textos complicados una ciencia tan aparentemente nueva como la publicidad, creen, por ejemplo, que las rifas, los sellos premiados, los "tesoros escondidos" y otros medios de propagar un producto, son algo que ellos estrenan. Ahora mismo hay en Estados Unidos una locura de sellos comerciales. Recientemente, para probar lo contrario, encontrábamos en un número de la seria y útil "Revista Económica", publicada en Cuba el siglo pasado, un artículo en el cual, ante una propaganda de rifas de una empresa cigarrera, se expresaba el temor de que en Cuba se llegara a vender a corto plazo los viveres con tickets para juegos de azar. Si hemos llegado a ello, ha sido según las apariencias, por falta de imaginación.

Saco, cuando luchaba contra el juego, luchaba contra lo peor de la colonia. Continuar la lucha contra el juego, es también un modo de combatir por la República.



PATRIMONIO DOCUMENTAL

OFICINA DEL HISTORIADOR DE LA HABANA