

SUSANA PELLON RIVEROLL.

EL JUEGO DE AZAR EN EL MEXICANO.

(Ensayo de interpretación psico-social)

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA.

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS.

Maestría

MEXICO - 1954.



FILOSOFIA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

25053.08

Ulam. II

1954.

ES. 2

vim

EL JUEGO DE AZAR EN EL MEXICANO.

(Ensayo de interpretación psico-social).

- I.- El juego como fenómeno social.
- II.- El juego entre los mexicanos.
- III.- Valoración del juego de azar.
- IV.- Enumeración y descripción general de estos juegos.
- V.- Contenido psíquico general de estos juegos.
- VI.- Relación entre la psicodinamia del juego de azar y la caracterología del mexicano.
- VII.- Conclusiones.

EL JUEGO COMO FENOMENO SOCIAL.

Puede decirse que el juego no es un ejercicio exclusivo del ser humano, también se nota su presencia en el género animal, aún cuando este juego sea menos organizado. El animal está en continua búsqueda de situaciones difíciles y arriesgadas, el peligro le seduce, el riesgo que se corre le atrae; como un simple pero elocuente ejemplo de la presencia de esta clase de juegos entre los animales, P. F. Thomas en su obra "La educación de los sentimientos", transcribe el relato de un viajero de Cambridge, para demostrar hasta que punto puede llegar el amor al riesgo entre los animales: "Una porción de monos acaba de percibir un cocodrilo, el cuerpo metido en el agua, las fauces abiertas enormemente a fin de coger lo que pase a su alcance, parecen concentrarse aproximándose poco a poco y empezando su juego a su vez actores y espectadores, uno de los más ágiles, o de los más imprudentes, llega de rama en rama hasta una distancia respetuosa del cocodrilo, se desprende de una pata y con la destreza de su raza, avanza, se retira, ya

alargando un pié a su adversario, ya fingiendo pegarle solamente. Los otros, divertidos por este juego quieren tomar parte, pero siendo las ramas demasiado altas, forman la cadena quedando unos -- a otros suspendidos por las patas, así se balancean, mientras que el animal más próximo al anfibio le atormenta a su gusto; a veces la terrible mandíbula se cierra, pero sin coger al audaz mono, entonces son de oír los gritos de alegría y de algarazas, -- pero entonces también queda cogida una pata en el copo, y el volteador arrastrado bajo las aguas con la ligereza de un relámpago. Toda la manada se dispersa entonces, dando gritos y gemidos, lo que no les impide comenzar ese juego algunos días, y hasta algunas horas después."

Así pues, el juego es un fenómeno tan -- viejo como la comunidad misma, pues aquel presupone siempre la existencia de ella. Existen manifestaciones de este fenómeno, no solo en las comunidades humanas, sino también en las agrupaciones animales; los animales juegan lo mismo que los hombres, y aquéllos no han esperado a que éstos los enseñen a jugar. La realidad juego por tanto, abarca el -- mundo animal y el mundo humano.

El objeto de este trabajo no es establecer las peculiaridades que presenta el fenómeno - juego en animales y en seres humanos, ni siquiera el de fijar esas peculiaridades en comunidades -- primitivas de la evolución humana como la de los salvajes, ni tampoco en algunos estados incipientes de la vida humana como la infancia o la adolescencia sino simple y llanamente el de estudiar una de las formas superiores que es la expresada en los juegos de azar.

El juego de azar es un fenómeno social que ha existido desde muy remotos tiempos en ---- todas las comunidades humanas, sin importar el -- grado de adelanto intelectual que esas comunidades han alcanzado; cultas o incultas, civilizadas o no civilizadas, esas agrupaciones ofrecen manifestaciones del fenómeno aludido.

Se tiene conocimiento de que en Lidia, - país del Asia, en tiempos de su príncipe Atys, - para engañar a sus habitantes en relación con la carestía y el hambre, según afirma Herodoto en su libro primero (1), inventaron esos juegos. Por su parte Platón atribuye algunos a los egipcios ----

y Sófocles a Palamedes, introducidos con el mismo fin de divertir al hombre; pero probablemente -- los lidios fueron anteriores a todos estos pue--- blos, en la práctica del juego de azar, por lo -- que los latinos lo llamaron lydi y con poca co--- rrupción ludi.

Inmediatamente después de lo anterior, -- los pueblos adoptaron el juego para solemnizar -- las festividades religiosas realizadas en honor a sus dioses. Bajo este aspecto sagrado lo abraza--- ron gustosos los hebreos y los egipcios, los grie--- gos y los romanos, y éstos los propagaron a las -- demas naciones a medida que su imperio extendía -- su religión y sus costumbres.

John Stewart, en su obra "La vida ínti--- ma de los griegos". Al referirse a las fiestas -- públicas celebradas en honor a los dioses, relata que en aquéllas solennes ceremonias en las que se efectuaban sacrificios, plegarias, procesiones -- imponentes y en las que tomaban parte los más cé--- lebres atletas, se efectuaban diversas clases de--- juegos de azar, entre los que tenía principal -- preponderancia el del cubilete.

El mismo autor en su obra "La vida íntima de los romanos", hace mención del circo romano, y -- describe la ansiedad con que millares de gentes espe-- raban largas horas para poder presenciar las carre-- ras de caballos, en las que las apuestas eran numero-- sas y crecidas.

En su "Historia económica y social de la -- edad media", Henry Pirenne expone que para atraerse-- el mayor número de participaciones a las ferias (2)-- que en toda Europa empezaron a abundar a fines del -- siglo IX, se concedían diferentes privilegios, y en-- tre ellos, el de poderse llevar a cabo distintos ju-- gos de azar, dentro de los límites de las ferias; -- así vemos que en Cambrai por ejemplo, existe un per-- miso especial para jugar a los dados y a la berlenga (3) durante las ferias de San Simón y de San Judas.

En Francia, Nicolás Pepino inventó la barja para diversión del rey Carlos VI rey de Francia, -- por lo que se observó durante mucho tiempo poner en-- una de las cartas las iniciales de su nombre y ape-- llido N. y P. de donde se le llamó naipe.

Lord Macanlay habla en su "Historia de la-- Revolución de Inglaterra" de los costumbres de esa --

época y hace hincapié en la entrega de los hombres de la Inglaterra de ese tiempo a los placeres y al juego en que el caballero licencioso tenía su natural asiento en las casas de juego. Los hombres políticos de aquélla época se entregaban de lleno al juego de azar, para ellos muy atractivos, en el cual con suerte y pericia podían ganarse riquezas-honores y hasta coronas, y careciendo de ella, bastaba un revés para poderlo todo, hasta la vida.

Gustavo Le Bon, en su libro "La civilización de los árabes", hace notar que en lo que toca a juegos de azar, los árabes difieren poco de los europeos, pues están familiarizados con una gran mayoría de éstos juegos, teniendo gran predilección por el ajedrez, el trictac (4) y las damas.

Andrés Billessorte, en "La sociedad japonesa", relata como en la época en que estuvo conviviendo con los japoneses, a fines del siglo XIX, - el juego se practicaba en todas las clases sociales, insistiendo en los arrastradores de carrichos. " Desgraciadamente - dice - la pasión del juego hace estragos, en vano la ley prohibe, y la policía lo persigue, el juego triunfa, y como -

de entre todos los edificios privados y públicos --
 , el unico inviolable es el parlamento, allí es --
 donde se dan cita los tunantes y los tahures que --
 acompañan a los ochocientos kurumayas de los dipu--
 tados y de los senadores, y empujan los coches de --
 los parlamentarios, que se creen así llevados al --
 templo de la gloria en alas de la popularidad. ---
 Mientras ellos legislan, los Kurumayas y sus auxi--
 liares se juegan a cara o cruz los arreos, el fo---
 rraje, el cochecito y hasta la cuadra." (5).

- II -

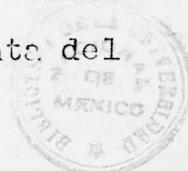
EL JUEGO ENTRE LOS MEXICANOS.

México, en la práctica de los juegos de -
 azar no constituye una excepción, también aquí como
 en los demás pueblos del mundo encontramos la pre--
 sencia de esta clase de juegos, y su historia no es
 reciente, data de las más remotas épocas de que se
 pudiera tener noticias. En la mayoría de las civi--
 lizaciones que se desarrollaron en México, se ad---
 vierte la existencia de los juegos de azar.

Entre los nahoes, el juego de azar signi--
 ficaba un hecho honroso. Para que el joven nahoa --

pudiese tomar parte en ellos se le introducía una pala hasta la garganta y con esta ceremonia adquiría el derecho de jugar Patolli, en el cual pasaban los días enteros de sol a sol; este juego corresponde al de los naines o dados y en el lugar de ellos usaban cuatro cañitas cortas, rayadas, menores de un gome, tenían unas figurillas o puntos que daban la ganancia o la pérdida. Para jugar arrojaban las cañitas sobre una piedra para que saltasen y cayesen los puntos a la ventura, y cada jugador iba rayando sobre la tierra los puntos que sacaba, hasta que se llegaba al número de la apuesta, ganando el que lo alcanzaba primero. Las apuestas generalmente eran de sartas de cuentas o de conchas, y entretanto de casta guerrera, de arcos o de flechas.

Tenían también otro juego que denominaban "del palo" y que les servía de ejercicio para la guerra. Para llevarlo a cabo se juntaban doscientos indios o más y para ello se desafiaban pueblos enteros, ya dentro del juego mismo dividíanse los participantes en dos bandos. Cada uno llevaba su palillo redondo y grueso de madera pesada de un gome de largo y elevado en medio, de modo que caído en tierra pudiese entrar debajo de él, la punta del



pié descalzo, como lo tenían para botarlo, Los --
dos bandos arrojaban a un tiempo su palillo en --
tierra, y desde el punto en que salían los empezo --
ban a botar con el pié, pues era ley del juego --
que no se había de tocar el palo con la mano. Se --
podían ayudar con una varilla para colocársela --
sobre el empeine, y mientras uno la cogía para --
arrojarla, los otros compañeros se adelantaban --
a donde debía caer para proseguir con los botes --
al término señalado. De ahí volvían botando el --
palo, al lugar de donde salieron y la cuadrilla --
que tornaba de nuevo al punto de partida ganaba --
la apuesta; recorrían en este juego largas dis---
tancias, de tres o más leguas, con lo que se ha--
cían muy ligeras para las guerras.

Usaron también el juego de la pelota, --
era éste de hule, muy grande y fuerte. Jugaban --
en una plaza limpia barrida y llana llamada batú --
Colocábanse en diez cuadrillas de ocho a diez ---
hombres cada una a los extremos de la plaza, y se --
estaban arrojando la pelota de cuadrilla a cuadri --
lla. Era ley del juego no tocar la pelota con la --
mano, y el que lo hacía perdía raya, pues sólo se --
botaba con el hombro o con el cuadril desnudo. La

aventaban así con tal fuerza, que muchas veces no la podían alcanzar los contrarios. En ocasiones, cuando la pelota iba saltando por el suelo, se arrastraban con gran ligereza para botarla con el cuadril desnudo. Cuando lograban arrojarla fuera del término de la cuadrilla contraria de modo que ésta ya no podía devolverla, estaba ganado el juego.

EL JUEGO ENTRE LOS MAYAS.

Para los mayas, uno de los pueblos cuya civilización ha asombrado al mundo, y que ha sido colocado entre los tres pueblos más civilizados de la América precolombina, los juegos de azar significaron una de las costumbres más arraigadas entre sus habitantes.

Entre los mayas el juego fué tomado con tan grande empeño, que no solo se conformaron con dedicarle su tiempo y sus apuestas, sino que también le dedicaron algunos monumentos, adaptados a las costumbres que llevaban los invasores. Muestra esto con toda claridad, el monumento al que Riva Palacio le dió el nombre de juego de pelota, cuyos restos se ven a unos quinientos pies al noroeste --

del Castillo. Quedan de él, dos inmensos muros paralelos, de doscientos sesenta y cuatro pies de largo, de treinta de espesor y separados entre sí por una distancia de ciento veinte. A cien pies de la extremidad del norte, y frente al espacio abierto entre ambos muros, está en una elevación, otro edificio de treinta y cinco pies de largo, con un solo salón cuyo frente está derruido, y entre cuyos escombros se ven dos columnas con primorosos ornatos en relieve. La pared interior queda descubierta y se la ve desde el piso hasta el arranque de la bóveda, cubiertas por figuras esculpidas en bajo relieve, ya casi borradas por la acción del tiempo. De otra extremidad de las murallas, y dominando el espacio que media entre ambas, hay un edificio muy destruido de ochenta y un pies de largo con los restos de otras dos columnas esculpidas con figuritas de bajo relieve. A la mitad de los dos grandes muros y a unos cuarenta pies de elevación había dos anillos de piedra maciza. La Charnay encontró uno de cuatro pies de diámetro y algo más de uno de espesor, con un hueco circular de un pié y siete pulgadas de diámetro, y que tenían labradas en el borde dos serpientes enlazadas.

das.

La culebra coalt significaba siempre un período mayor o menor de los movimientos del sol-- se puede decir que la culebra coatl, representaba al sol tiempo, como el Cipactli al sol luna. A -- éste únicamente le podía formar el Creador de todas las cosas; sólo el mismo podía producir la -- luz, y por eso se vé a Cipactli irguiéndose, vi-- brando en el espacio al mandato de Tonacatecuhtli, pero el sol no era bastante para crear el tiempo,-- el sol era la luz constante.

Esta significación astronómica de la -- culebra, y el verla en los discos de piedra del -- juego de la pelota de Chichón Itzá, bastaría para sospechar que tal juego tenía relación con los -- mitos simbólicos del sol creados por los nahoas -- e introducidos por los meca. Y así era en efecto, se ha visto que generalmente en los signos de -- nahui-ollum están marcados los puntos solsticia-- les, pero no siempre la meridiana y casi nunca -- la línea equinoccial. Es que el ollum expresa los movimientos del astro, más bien que los puntos -- solsticiales. Para éste que era de mucha impor--

tancia se sabe ya que serían las tres fechas de -- -
Chapultepec, pero a más, inventóse una figura com- - -
puesta de dos líneas que correspondían a las dos - -
que en el horizonte van de uno a otro de los pun-- -
tos solsticiales tirando entre ellas y a su mitad- -
una tercera que daba dos equinocciales. Tal figu- -
ra dá perfectamente la idea de la manera del sol, - -
y precisamente era la que tenía el plano de los ----
juegos de la pelota que los niños llamaban **tlachtli**.

El cronista Durán nos dá buena relación --
de este Juego de Pelota, era el local amplio, de ---
cien y de doscientos pies, y a los lados tenía rin--
cones cuadrados, se edificaban en todas las ciudades
y pueblos. Los muros tenían de estado y medio a dos
de altura y eran galenas cercas y bien labradas, con
las paredes interiores lisas y bien caladas y pinta-
das en ellas efigies de ídolos y de dioses a quienes
el juego estaba dedicado. Según los pueblos eran --
estos juegos mayor o menor labrados, pero siempre de
la misma figura, con un espacio más largo y más an--
gosto en el centro, y a los extremos otro más peque-
ño y más ancho en donde estaban los jugadores para -
impedir que la pelota cayese allí y el juego se per-
diese.

Por superstición plantaban por afuera del Tlachtli palmas silvestres y ciertos árboles que dan unos colorines y todas las paredes a la redonda tenían almenas o ídolos de piedra puestos a trechos, y lo alto de ellas se henchían de gente para ver el juego. En el centro de estas paredes se ponían dos discos de piedra agujereados, el uno frente al otro, y servía uno de ellos, para los jugadores de una banda, y el otro para el de la opuesta, pues los que primero notían la pelota por su disco ganaban el juego. En el Juego, y debajo de las dos piedras había una raya negra o verde hecha con hierba y de esta raya había de pasar siempre la pelota.

Eran las pelotas tan grandes como una pequeña bola de jugar a los bolos y las formaban de hule elástico haciéndolas saltar constantemente. Jugaban aquéllos indios con tanta destreza y mana, que acontecía que en una hora pasaba la pelota de un extremo a otro sin dejarla caer, y advierte Durón que éste era más difícil porque sólo podían tocarla con las rodillas o con los muslos sin que pudiesen usar de las manos, de los pies o de otra parte del cuerpo. Esta aseveración de Durón parece no ser muy exacta porque existían unos guantes sin dedos para el juego-

llamado Chacualli, lo que acredita que en él, se --
empleaban las manos, y a más están esculpidas éstas
alternando con pelotas en un disco de Tlachtli de --
Texcoco, hermosa piedra de granito verde y blanco --
que se conserva en la alameda de dicho lugar, sería
tal vez más elegante el no usar de las manos ni de--
los pies y desde luego se comprende que Durán elogie
la maña y destreza de tal juego.

Al que metía la pelota por el agujero de--
la piedra le cercaban y le honraban, le cantaban --
alabanzas y bailaban con él, dándole por premio plu--
mas, mantas y maxtli.

Los jugadores se ponían desnudos cubier--
tos unicamente por un maxtli y con unos panetes de--
cuero de venado que se ataban en los muslos que ---
siempre los traían raspando el suelo. Jugaban todo
el día, y como era juego de gentes principales apos--
taban joyas, mantas, plumas, armas, esclavos y aún--
mujeres; si bien el vulgo no hacía tantas apuestas--
y había también gente enviciada que podemos compa--
rar a nuestros tahures. A veces sacaban muertos a--
los jugadores ya sea por fatiga del mismo juego o --
porque recibían con la pelota golpes tan fuertes que
les quitaban la vida y las más de las veces quedaban

tan lastimados con los golpes, que tenían que curarse las contusiones.

Los jugadores de oficio tenían varias supersticiones, llegada la noche ponían en un trasto la pelota, el braguero y los guantes y puestos de cuclillas ante ellos les oraban y les compensaban para -- que les diese tiempo, recitando a este propósito las más extravagantes oraciones. Hacíanles después sahu merios y ofrendas de alguna cosa de comer, y tomando esto a la mañana siguiente se iban al juego completamente seguros de su triunfo.

La importancia extraordinaria que a este juego se daba y su forma, hacen comprender que era una representación de los movimientos aparentes del sol que los nahoas con su poderosa imaginación se figuraban como pelota lanzada constantemente en el firmamento y que no podía detenerse a hacer falla como dicen en dicho juego sino en los extremos que a los solsticios corresponde. Esto está claramente -- significado en el Tlachtli de la pintura décima sexta Fejervary, pues se le vé atravesado por la flecha meridiana quedando los brazos de las extremidades, -- como los espacios horizontales que recorre el sol -- en su carrera anual. Confirma la idea, un pasaje --

de la crónica mexicana de Don Fernando de Alvarado-Tezozomoc en que se dice que los mexica llamaban -- Citlaltlachtli el juego de pelota de las estrellas al norte y su rueda. Aunque el señor Troncoso agrega acertadamente que ese nombre debió corresponder a todo el firmamento nocturno.

Veían efectivamente los nahoas que en las diversas época del año ocupaban efectivamente lugares muy diferentes las estrellas y fué grandioso figurárselas como pelotas de luz lanzadas en diversas direcciones por el Tlachtli de los cielos. Los -- mexica, herederos de la idea de los nahoas, tenían en su templo un juego de pelota llamado Teotlachco, nombres que literalmente quieren decir juego de la pelota del sol y juego de la pelota de la luna, quedando así el Citlaltlachtli para la zona que al -- norte sigue y con referencia a las estrellas que en ellas se observan.

EL JUEGO ENTRE LOS TOLTECAS.

Los toltecas realizaron también prácticas del juego de azar y gustaron también de sus apuestas. Este pueblo, como la mayoría de los pueblos mexicanos encontró en estos juegos una agradable ocupación. También los toltecas le dedicaron a estos juegos algunos

de sus principales monumentos, demostrando de esta manera el alto grado de aprecio que le tenían.

Entre la pirámide que forma la casa del gobernador y las de las monjas corre una vía de la cual sólo quedan fragmentos de sus muros laterales. En el de la derecha se conservan restos de la víbora emplumada, que enredada con otras corría por toda su extensión. En el centro hay fragmentos de un gran anillo de piedra incrustado en cada muro correspondiendo el uno al frente del otro; parece que era un Tlachtli.

Los fragmentos de anillos se encuentran en las ruinas de los medianos edificios laterales sumamente maltratados y aislados. No se prolonga hasta unirse con las explanadas del gobernador y monjas, pero marcaban el paralelograma del Tlachtli.

EL JUEGO ENTRE LOS AZTECAS.

Los aztecas, otro de los pueblos americanos cuya cultura superó grandemente a la de los demás pueblos pre-colombinos, efectuó también prácticas relacionadas con el juego de azar.

Entre los aztecas merece llamar la aten--

ción los Juegos de Pelota. Ya se sabe que el Tlach-tli donde se jugaba, era una representación de los movimientos del sol o de la luna. Se sabe también su forma y la manera de jugar, unidamente se agregará que tenían de largo unos cien pies por treinta de ancho, siéndolo más en los dos extremos en donde los jugadores se ponían. Eran dos juegos de pelota en el templo mayor de México, el uno se llamaba tletlache, simbolizaba los movimientos del sol; y el otro tezhcatlacho con referencia a los de la luna; el primero quedaba, según se infiere de lo que vagamente dice saha^gún, entre el gran Teocalli y Zepico, y el segundo al lado opuesto e inmediato al Calusecac. En ambos lugares, a más de jugarse a la pelota, se hacían sacrificios especiales. En el primero, en la pista Paquetzatztli mataban a los cautivos llamados amapanne y en el segundo sacrificaban a otros cuando caía el signo One-Acatl.

En el espacio que quedaba entre los edificios descritos, y la parte sur de la cerca a la muralla, había alrededor de éstas habitaciones y delante de ellas otros templos, quedando entre éstos, el Coatepactli y el Cuahuaitan, por el poniente un patio y entre los mismos y el Teocalli de -----

texcatlipoca, otro al oriente.

Las habitaciones que había alrededor de la cerca eran pequeñas, unas se llamaban Calpulli y servían para los señores que ayunaban o hacían penitencia, y otros tomaban el nombre de cohmeaac, porque allí residían los sacerdotes del templo -- que enfrente les quedaba.

Y ya que mucho se ha hablado del juego de pelota, se pasará al del volador, el cual estaba inmediato al templo. Era el volador un palo -- alto y grueso, levantado en el centro de la plaza, en la parte superior tenía una pieza cilíndrica movible, de la cual salían cuatro largas y muy fuertes sogas, y pasaban por unos agujeros hechos en un bastidor cuadrado puesto cerca de la extremidad del nadero. Los jugadores subían a lo alto por -- cuerdas atadas en el palo que presentaban lanzadas para servir de escala. Trepaban muy compuestos -- con sonaja y otros instrumentos músicos y bailaban, cantaban o decían gracias dñosas en el bastidor -- cuadrado, colocándose uno en la altísima extremidad del nadero, y mientras, se deslizaban por las cuerdas cuatro hombres vestidos de pájaros o monas, y -- con su peso producían la rotación de toda la máquina

superior con los individuos en ella colocados. Lo que a su vez, ayudado de la fuerza centrífuga, hacía que las cuerdas se tendiesen y los cuatro hombres -- afianzados a sus extremos parecían materialmente volar, el mecanismo del aparato estaba dispuesto de -- tal manera, que con ese vuelo se iban desenrollando las cuerdas del madero, sin que ninguna quedase sobre la otra, y de modo que al dar trece vueltas el volador quedasen desprendidas tendiéndose más y más en dirección horizontal por el aumento de velocidad -- hasta que cuerda, bastidor, remate, voladores y danzantes eran arrebatados en ese círculo sin fin con rapidez vertiginosa. La inmensa altura del volador y los juegos que en él se hacían en medio de ese torbellino sorprendente, admiran por su peligro y donosura.

El juego tenía una significación cronológica. Los cuatro voladores representaban los cuatro -- símbolos de los años, y con las trece vueltas de cada uno formaban los cuatro tlalpilli del ciclo de cincuenta y dos años. Durán pinta a los mexicanos como -- muy aficionados al juego y a las apuestas, y uniendo al juego con la embriaguez, dice que los jugadores -- ponían jarros de licor a su lado y que tenían por -- dios a Ometochtli; a los que por costumbre tenían --

ese vicio, los despreciaban y huían de su compañía--
llegaban a tal extremo los jugadores, que cuando ya
no podían apostar por haberlo perdido todo, jugában
se así mismos por cierto precio, con condición de --
que si dentro de un tiempo determinado no se podían
rescatar quedaban por esclavos perpetuos del que los
ganaba.

En cuanto a los juegos, tenían uno muy se--
mejante al de las damas en el cual usaban piedreci--
llas blancas y negras que se mataban como en el ta--
blero, Durán cita también un juego de cañuelas pero--
dá por más común el portalli, que era de origen ---
nahoá, según se recuerda, juego que ha sido compara--
do con los dados porque se jugaban con unos frijoles
que tenían pintados unos puntos, para marcar los pun--
tos que se ganaban, y le dicen también de la estera--
o petlat, petate, porque en él tenían pintado un --
ollín con rayas donde se iban apuntando las ganan---
cias de cada partido; para lo cual uno empleaba cin--
co colorines que daba nombre al juego y el otro cin--
co piedrecitas azules. Este juego como lo manifies--
ta su forma, estaba combinado con los períodos crono--
lógicos. Los jugadores de profesión andaban cargan--
do su estera debajo del brazo y con los patolli ata--
dos en un lienzo; antes de empezar el juego hacían -

oraciones y pedían fortuna a los frijoles y al petate como si fueran dioses y cuando jugaban juntaban alrededor gran gentío de apostadores y curiosos; y para arrojar los patolli, restregaban los primero entre las manos y los arrojaban sobre el ollín del petate invocando a la deidad Macuilxochilt o cinco flores, protectora especial de los juegos. Bernal Díaz habla además de otro juego llamado totoloque - que servía de distracción a Moctezuma cuando fué hecho prisionero por Hernán Cortés. Había también -- por juego luchas de hombres y aún según Torquemada, con fieras, pues cuenta que en las ceremonias de -- Tlechetlala los guerreros lidiaron con tigres y leones.

EL JUEGO DURANTE LAS EPOCAS DE LA CONQUISTA Y LA COLONIA.

Durante la época de la conquista, los españoles, con su espíritu conquistador y aventurero, distraían sus ratos con los juegos de azar, los cuales eran muy entretenidos. Bernal Díaz habla de un juego con el que se divertían los conquistadores junto con sus prisioneros durante su encierro; consistía este juego en tirar desde lejos ciertas pelotillas de oro lisas, a ciertos pedazos también de oro-

que se ponían por blanco y el primero que hacía cinco puntos ganaba el juego llevándose joyas muy ricas, que era lo que se apostaba.

También refiere el soldado cronista, que un tal Pedro Valencia fué el primero que usó las cartas en la Nueva España, las pintaba en un pedazo de un viejo tambor. En las largas noches del campamento permitía don Hernando que se entretuviesen sus soldados jugando naipes y dados, con el fin de que se estuviesen despiertos y se pusiesen en el acto sobre las armas ante cualquier acometida de los indios, que no esperaban sino un leve descuido para caer sobre ellos y hacerles hostilidades. Pero los soldados no estaban siempre en paz en sus juegos, atravesando en sus apuestas su oro que provenía de sus constantes rapiñas, no se conformaban con los vaivenes de su suerte, sino que armaban a gritos agrias disputas, a las que a menudo seguían buenos golpes y cuchilladas. Entre los cargos hechos por el Obispo Fray Juan de Zumárraga a los miembros de la primera Audiencia, estaba el de tolerar el juego, apropiándose de las cantidades que por tal motivo se cogían, y abonándoselas así mismos a guisa de sueldos.

Cuando los españoles se adueñaron de la ciudad de México, su inmoderada pasión por el juego iba creciendo, junto con el crecimiento de la ciudad. Se establecieron garitos por dondequiera, y en ellos había constantes grescas y riñas peligrosas, a menudo teñidas de sangre, entre inconformes y gananciosos a la buena o a la mala. En los tiempos virreinales estaba instalado en los patios del palacio real, un juego de trucos y otro de baraja perpetuamente llenos de gente que se desplumaba muy de lo lindo de día y de noche, pues a ninguna hora cerraba dicho garito.

Fray Tomás Gace habla de que en el México de 1625 las mujeres gozaban de tanta libertad y gustaban tanto del juego y con tanta pasión, que había entre ellas quien no tenía bastante con todo un día y su noche para acabar una manecilla de primera, --- cuando la había comenzado, y llegaba su afición hasta el punto de convidar públicamente a los hombres a que entrasen a su casa para jugar.

Relata Fray Tomás Gace que un día que paseaba por una calle acompañado de otro religioso que había llegado con él a América, estaba a la ventana una

seniorita de grande nacimiento, la cual conociendo -- que los frailes eran acabados de llegar, los llamó y entabló conversación con ellos, después de haberles- hecho unas preguntas muy ligeras sobre España, les - invitó a pasar a su casa para jugar una manecilla de primera.

La influencia de los conquistadores dejóse sentir rápidamente en nuestro país, gran número de - historiadores citan en sus obras las aventuras, los- juegos, las fiestas en que se veía envuelto nuestro- pueblo en la época de la colonia.

Luis González Obregón en "Las calles de -- México", nos dice que la vida de la ciudad colonia, - fué característica, vivíase en alarma continua te--- niendo levantamientos o ataques de los indios. Siem- pre prestos a la lucha, capitanes y soldados prepara- ban expediciones para nuevas conquistas.

Vivían los capitanes en sus habitaciones - jugando a los dados, a los naipes, bebiendo y gozan- do de la compañía de mujeres españolas e indias.

En el año de 1538, el rey de España Carlos V, visitó Francia, por lo que Francisco I le hizo un gran recibimiento, ese mismo año se supo en México -

y con ese motivo Hernán Cortés y Antonio de Mendoza celebraron inusitadas fiestas, que Bernal Díaz del Castillo dice no haber visto otras semejantes en Castilla, así de fiestas y juegos de cañas como de lides y graciosas mascaradas.

En el siglo XVII, siglo en que la ciudad se mostró menos profana, las calles y las plazas se encontraban como en el siglo XVI frecuentadas por gente entregada a los juegos de caña y sortija, lidiar de toros y alegres mascaradas.

Alfonso del Toro hace notar que la sociedad mexicana llevaba una vida monótona pero abundante en fiestas, tanto religiosas como profanas; las mascaradas, corridas de toros, tomas de hábito, procesiones, juras de los reyes, autos de fé etc., eran causas de regocijo popular que se resolvían en borracheras, riñas juegos de azar etc.

A México corresponde en segundo término el establecimiento de la lotería con carácter legal pues fué en Lima donde primero se implantó, debido a un furioso terremoto que redujo a escombros muchos de los edificios que le daban lustre y grandeza, aplicándose las ganancias a la reconstrucción del Hospital de San Bartolomé en 1776.

Francisco Javier Sarría, durante la época del virreinato de don Carlos Francisco de Croix logró que don Carlos III expidiera un mandamiento para que se implantara la lotería en la Nueva España, siendo el mismo don Javier de Sarría quien delineara su plan e hiciera la reglamentación que había de regirla, quedando él como director.

La idea de establecer esta lotería, no -- era la de dedicar sus ganancias a obras benéficas, -- sino que, sólo se perseguía con ella la felicidad -- de los súbditos, pues para gastos del erario unica- mente se aplicaría el catorce por ciento.

En vista de que la lotería era un magní- -- fico negocio que cada vez subía más se empezaron -- a establecer en México otras similares y aún lote- -- rifas del clero que llevaban nombres de santos, co -- mo la lotería "Del Divino Salvador" la loterifa -- "Del señor de San José" la de "Santa Teresa", la de "Nuestra Señora de la Soledad", la de "Guadalupe" -- etc.

EL JUEGO DESDE LA EPOCA DE LA INDEPENDENCIA
HASTA LA ACTUALIDAD.

Julio Guerrero en su "Génesis del crimen", nos refiere que ya en el siglo pasado no había población de nuestra República que no tuviera su feria -- periódica cada año, ni feria que no tuviera sus partidas al aire libre durante dos meses cuando menos. -- En los presupuestos de todas las poblaciones de importancia había ingresos clandestinos de la contribución por tolerancia de las casas de juego. En ese entonces dejaban a la capital \$ 185,000.00 anuales. Las -- loterías hacían negocios tan pingües como si siempre se sacaran los premios principales, y en los frontones circularon por mucho tiempo, tarde con tarde, de cuarenta a cincuenta mil pesos de apuestas a los azules y amarillos. La afición era tan general que los niños aprendían a conocer los naipes antes que el alfabeto y antes de que tuviesen las primeras nociones del dinero apostaban sus centavos en la ruleta del -- barquillero. Una gran parte de los mexicanos, cualquiera que fuese su condición social, vivía de él, -- en parte cuando menos, sin que pudiese asignársele -- fecha a tal tendencia, pues en cualquier época que -- se lo estudio se le encuentra en pleno apogeo.

Antes de la era ferrocarrilera, San Agus--
tín de las Cuevas era el emporio de la baraja, y lle
gada la temporada de la feria eran continuas durante
dos y tres meses, la romería de la gente a pié, en
carruaje y a caballo que de la capital peregrinaba
hacia allá en pos de un albur afortunado. A Iturbi
de se le anunció la proclamación al imperio, cuando
jugaba su partida de tresillo. Al virrey Iturriga--
ray se le participó la noticia de la abdicación de
Carlos IV cuando jugaba a los gallos de Tlalpan. Po
co después, en 1815 y cuando los guerrilleros insur
gentes impedían llegar a esta villa, las partidas se
establecieron en Jamaica para no privar de esa diver
sión a los aficionados. El número de jugadores lle
gó a hacerse alarmante, y pensóse en contener el vi
cio, pero no era cosa fácil, ya que constituido en
profesión venía de muy antiguo.

En lo concerniente a la lotería, era tal
su prestigio, y tal la seguridad de obtener con ella
dinero, que don Félix María Calleja mandó en 1815 --
que se llevaran a cabo dos loterías forzosas, una pa
ra la capital, y la otra para el resto del virreina
to, para con ellas hacerse de fondos, con el fin de
impulsar la batida que se daba a los insurgentes.

Estas loterías que fueron prohibidas en decreto de junio de 1867 volvieron a salir en tiempos de don Sebastián Lerdo de Tejada, invadiendo la ciudad. Con lo que se cobraba el gobierno por este intrincado grupo de loterías, vivían algunos establecimientos.

En abril de 1877 se acordó crear una lotería que abrazase todas las que anteriormente existían, lotería que estuvo bajo la dirección del eminente médico don Eduardo Liceaga. Después, esta lotería fué suspendida en el año de 1915, y cinco años más tarde, don Adolfo de la Huerta la volvió a establecer destinándose sus ganancias para la Beneficencia Pública, siendo en esta forma como actualmente existe.

En el fondo de este ambiente de juegos de azar, presente en México desde las culturas indígenas hasta la actualidad, destaca con un perfil vigoroso la tapada de gallos como una de las fiestas más típicamente mexicanas y en las que por tradición se reúnen todos los hombres que en nuestro país aman los juegos de azar. La mejor descripción que hasta ahora se conoce sobre esta fiesta mexicana se debe a un modesto novelista sin renombre de hombre de letras, pero con una experiencia directa y objetiva de estos --

juegos que es don Baldovinos Garza, autor de la novela "Mi tío Marcelino".

En todas las poblaciones de la República, -- por grandes o pequeñas que éstas sean, se efectúan -- las peleas de gallos. En estas fiestas, que dentro -- de sí reúnen a un conglomerado formado por los más -- diversos y heterogéneos grupos que constituyen la población de nuestro país, se puede oír hablar el mejor caló, llevado desde las más apartadas regiones de --- nuestra República por los jugadores, los galleros, -- los carcananeros, las cantadoras y un sinnúmero más -- de sujetos que hasta esas fiestas llegan. Las peleas de gallos se anuncian con tanta anticipación, que permite a los aficionados de lejanos lugares hacer sus preparativos con tiempo y de esa manera llegar oportunamente a presenciar dichas fiestas. Los anuncios -- que para estas peleas de gallos son fijados en los muros de las principales ciudades y pueblos, más o menos dicen lo siguiente: "Gran tapada de gallos, San Marcos contra Guanasevi, tantos carcados a la balanza, se admiten retapos en algunas o en todas las peleas." Los galleros de oficio conocen perfectamente las fechas de las ferias de los distintos lugares, y de ese



modo se apresuran a concurrir oportunamente a cada una de ellas, y de esa manera evitar que sus gallos resientan el cambio de clima. En la población en la cual se vá a efectuar la pelea de gallos, llegan con mucha anterioridad los galleros, que conducen a sus animales en costas de rimbre, llevadas por un asno; y en el deseo de que se aclimaten sus gallos, los colocan en casas que posean amplias habitaciones en las cuales pueden éstos descansar y dormir tranquilamente, y patios grandes y frescos en donde puedan pasearse.

La plaza de gallos está siempre de acuerdo con la importancia de la feria que se vá a realizar, pero generalmente es un cobertizo circular que tiene capacidad para varios miles de personas. En la parte exterior de la plaza y en los lugares más próximos a ésta, se encuentran grandes salones o amplios portales donde se ven grandes mesas cubiertas de verdes tapetes y sobre éstas, planchas en las que se encuentran colocadas en apretadas columnas, monedas de diferente valor. Durante el día estos salones se encuentran resplandecientes de luz de candelabros de estearinas, además de los focos eléctricos que del techo cuelgan en los lugares en los que hay

luz eléctrica, la multitud que hacia estos lugares -
concorre es incontenible. Se observe la presencia -
del más variado grupo de personas entre las que se -
encuentran damas elegantes perfectamente ataviadas y
caballeros también correctamente vestidos, junto a -
tipos de la peor catadura, cubiertos por gruesas bu-
fandas liadas al cuello y por trajes mal cortados y -
peor llevados; se ven resplandecientes trajes de cha-
rrro con botonadura de plata y anchos y finos sombre-
ros junto a sucias camisas y empolvados y enlodados-
zapatos, y un sinnúmero más de sujetos que llegan --
hasta esos sitios desde apartados lugares en busca -
de fortuna y de emociones que pródigamente les brin-
da el juego; son jugadores de albures que juegan su-
carta contra otra y en las que muchas veces apuestan
cantidades fabulosas; en estos albures los jugadores
sienten las más intensas emociones que son fáciles -
de leer en sus rostros ávidos y en sus bocas secas, -
y si pierden el albur ha caído sobre ellos la más --
terrible catástrofe, pero en el caso de que lo ganen
son presas de una indecible emoción, se sienten embar-
gados por la más profunda felicidad.

En el interior de la plaza se siente una --
alegría contagiosa, se ven los más hermosos y colorí-

dos trajes, resaltando los jorongos y las blancas ropas; y alrededor del palenque, en un pequeño estrado se encuentran las cantaderas, ataviadas con el tradicional traje de china poblana, luciendo hermosas camisas bordadas con plateada lentejuela, rebozos de bolita plegado a lo largo y cruzado en el talle, gruesas arracadas de oro adornan sus orejas y finas zapatillas de raso sus diminutos pies, y, completamente todo ese hermoso atavío dos gruesas trenzas que hasta la cintura les llegan, las lucen adornadas con brillantes y tricolores listones. Inmediatos al palenque están los jugadores de gallos, con su séquito de anarradores, pasteros, etc., y, frente a las cantaderas se encuentra el juez de plaza, autoridad cuyo fallo es inapelable, en su mesa de tapete rojo, con la balanza para pesar los gallos, la clipsidra o reloj de agua para contar un minuto y la campana para llamar al orden. Pero, lo que más atrae en estas fiestas es la algezara y el desorden que a ellas llevan la alegría de los posteros que giran en torno del palenque, suben, bajan, gesticulan constantemente. Y, mientras los expertos aquilatan las cualidades del gallo que han elegido, y dan órdenes a los pregoneros que ofrecen a gritos las apuestas, y aceptan las demandas, torando notas en

pequeñas libretas; los pastores de los gallos que van a pelear, los pasean en lados opuestos del pannelenque, con aires de solemnidad. Se ven también -- criados con grandes bandejas en las que conducen bebidas para los sedientos apostadores, vendedores -- con blâncas camisas y limpios pantalones ofreciendo frutas, dulces, pasteles, merengues etc. Y de entre todo este conjunto de algarabía, de ese agrupamiento de regocijados, surgen la música y las voces de las cantadoras que entonan las más alegres canciones.

Hoy, los puntos de partidas, los concurrentes a los frontones, los jugadores de lotería y rifas, los socios de los casinos y reuniones privadas ad-hoc o salones especiales para caballeros en los bailes, los que cotidianamente juegan sus partidas de tresillo durante tres, cuatro, seis y hasta ocho horas por la noche, o arriesgan sus apuestas al poker, baccarat, conquin, paco, dominó, dados, ranfle, corchito en los billares y boliches, porras o águila y sol y rayuela en las pulquerías etc., constituyen una parte muy considerable de la población mexicana.

VALORACION DEL JUEGO DE AZAR.

En las diferentes civilizaciones de la humanidad, el juego de azar ha sido considerado como un ejercicio inútil, algunas veces, y las más perjudi--cial a los intereses de la sociedad, motivo por el --cual, su práctica ha sido frecuentemente prohibida.-- Ha sido visto siempre con un prejuicio negativo --- que impide considerarlo en su justo valor, se le ha--tratado de desarraigar con inútiles esfuerzos.

En México, considerando que el juego de ---azar constituye un ejercicio perjudicial a la socie--dad y al individuo, y no encontrándosele suficientes aspectos positivos, ha sido prohibido en diferentes--ocasionas, y en diferentes épocas.

En la legislación de Castilla (6) hay dos leyes relativas al juego de la lotería, que son la--17 y la 18 del libro XII que prohíben respectivamen--te las de cartones en sitios públicos, y la introduc--ción en el reino de las extranjeras. Este último ---

ordenamiento, con motivo de autorizarse por real --
orden el 30 de septiembre de 1763 el establecimient
to oficial de la lotería en España, cuyo sorteo --
primero se efectuó en Madrid el 10 de diciembre --
del mismo año, fué repetido para su estricta observ
vancia por real cédula circular el 23 de agosto -
de 1774, a la que indudablemente no se le prestó -
ninguna obediencia, porque de nuevo fué recordada--
por otra del 12 de abril de 1783.

Con respecto a las rifas, hay una sola --
disposición promulgada por Felipe II en el libro --
VI título VII ley 2 que las prohíbe terminantemente.
En un auto acordado que publicó Felipe V volvió a -
prohibírselas, porque con ellas se originaban escánd
dalos. Ambas leyes citadas se volvieron a recordar
nuevamente con fecha 8 de mayo del año 1788, por el
abuso constante que se hacía con las rifas.

Don Benito Juárez decretó la creación de--
la Lotería Nacional y prohibió que hubiese otra --

semejante en la República. También suprimió el Benemérito algunas rifas pequeñas, con las que se sostenían casas de beneficencia, tales como la de cuna, el hospicio de pobres, el hospital del Divino Salvador para mujeres dementes y algunas otras casas que se consagraban a la enseñanza como la Divina Providencia.

En junio de 1867 se expidió un decreto mediante el cual se daba fin a todas las pequeñas loterías que había establecidas. Ante este decreto de extinción se alzaron infinidad de peticiones hacia el Presidente Juárez, solicitando su derogación, encontrando todas esas peticiones, siempre la misma negativa.

En 1915, don Venustiano Carranza, Primer Jefe del Ejército Constitucionalista Encargado del Poder Ejecutivo prohibió la Lotería, tanto por razones políticas como morales.

En la actualidad existe una ley federal de Juegos y Sorteos en el Territorio Nacional que prohíbe las prácticas de juegos de azar, y se ha podido observar que frecuentemente se cometen infracciones a dicho ordenamiento en diversas localidades de la República, muchas veces con la anuencia de las autoridades municipales, y en otras oocasiones, sin ella.

A pesar de todas las prohibiciones aludidas, los juegos de azar han sido cultivados en las diversas épocas, con predilección lo mismo -- por los grupos de población humilde como por la -- clase media y por los funcionarios públicos. Lo -- que quiere decir que se trata de un hecho ya establecido y bastante arraigado en el pueblo mexicano. A éste se debe sin duda que la prohibición -- de estos juegos haya surtido en las diversas oocasiones efectos poco satisfactorios, ya que la gente a pesar de esas prohibiciones sigue jugando, --

y tal vez con mayor ahinco, ya que es sabido que - lo prohibido causa mayor deseo. El hecho de tratar de arrancarlo de golpe de nuestras comunidades ha significado un esfuerzo inútil, pues el llevarlo a cabo significa tanto como tratar de desarraigar al mexicano de algo que no solamente es suyo, - que ha practicado desde los más tiernos años infantiles, y que practica en el seno de la familia, enseñando a sus hijos, las generaciones venideras; - sino que se trataría también de arrancar la parte de su tradición, de su herencia, del legado que -- sus antepasados le hicieron en el conjunto de hábitos y de costumbres que le donaron.

La prohibición de esta clase de juegos en el pueblo mexicano, ha traído como consecuencia necesaria un enardecimiento hacia la práctica de estos juegos, un mayor deseo de efectuarlos más frecuentemente, y un deseo manifiesto por encontrar - en el azar la respuesta a todos sus problemas.

El hecho de que la inclinación de los -- mexicanos a los juegos de azar sea tan manifiesta -- ha dado origen a que diversos pensadores mediten -- sobre ellos, y hayan llegado a la elaboración de -- diversas teorías sobre el juego. Algunas de ellas se inclinan en favor del juego de azar, otras es -- tán francamente en oposición y hay algunas que --- adoptan una postura conciliadora. A continuación -- se dará un ejemplo de cada una de ellas.

El juego de azar ha sido rebatido por la mayoría de los padres de la iglesia, entre los que podemos contar particularmente a San Cipriano y de entre los teólogos que mucho han hablado de él, y -- que han sido unos de sus más firmes opositores se -- puede mencionar a don Francisco Alcocer. Entre la -- gente que ha convivido en el medio mexicano, encon -- tramos a Guridi y Alcocer, que se manifiesta to --- talmente opuesto al ejercicio del juego de Azar.

Para don José Miguel Guridi y Alcocer el

juego de azar es una pasión vil por su fin, pues - en esta clase de juegos, el participante busca --- fundamentalmente el enriquecimiento fácil e insano, pues trata de lograrlo a costa de la ruina de sus competidores; estos juegos son además detestables - por su fomento, pues se propagan en una manera vergonzadamente admirable, dados sus no muy sanos procedimientos encuentra entre sus observadores fáciles y fieles adictos; infame por sus medios, pues no puede haber manera más rápida para desvalijar a los individuos de sus propiedades que en los juegos de azar; y funesto por sus consecuencias, dado que estos juegos no pueden llevar a sus practicantes a otro lado que no sea a la ruina, tanto económica como moral, ya que en su desesperado deseo de adquirir mayor y más rápida ganancia, acaban por perderlo todo, quedándose ellos y sus familiares - en la más desesperante miseria, y ruina moral porque en el constante ejercicio de esta clase de juegos, terminan por perder toda clase de considera--

ción hacia sus semejantes, y solo tratan de arrancarles todo lo que esté a su alcance. En el juego de azar se atropella toda hacienda y toda honra, - sin distinción de buenos o malos sujetos.

Para don Artemio del Valle **Arizpe**, autor de un tratado sobre la "Lotería en México", el --- juego de azar no siempre puede y debe ser considerado como un vicio, sino que, bien encauzado, y dirigido en una forma atinada todo el mal que de él --- proveniese en otras circunstancias, puede conver--- tirse en una diversión, en un placer y en un gusto ~~vanos~~, y que a la vez que le permitiese al jugador- distraerse, sin por eso caer en la ruina o dejar -- en la miseria a nadie, se obtuviesen los medios económicos necesarios para aliviar de sus necesidades- a individuos menesterosos. Así, en su obra ante--- riormente citada, este autor comenta la manera de - como el juego de azar ha podido convertirse en un - bien, por medio de un encauzamiento inteligente, --

bien orientado, que redundaba en beneficio de los pobres desvalidos como una ayuda a sus necesidades mediante la creación de una institución como la "Lotería Nacional".

Para uno de nuestros más destacados pensadores, José Joaquín Fernández de Lizardi, el juego de azar significa un hecho ambivalente. El valor positivo de éste, está dado por el significado del espejo que tiene, y en el que se refleja el subconciente de los jugadores. Hace notar Lizardi que en esta clase de juegos, los hombres descubren sin rebozo todas las pasiones, que es bien sabido que raramente pueden ser ocultadas por el jugador.

El juego significa para Lizardi el momento más propicio de observación para descubrir todos sus defectos, sus acciones, sus bajezas, sus lealtades; ya que libres en esos momentos del freno que los impedita en otras circunstancias, actúan -- sin encubrimientos, sin velos mixtificadores, mos--

trándose el jugador tal cual es, sin ninguna modificación de su personalidad, que es así de este modo manifestada en su más alta expresión.

La parte negativa de la teoría del juego de Lizardi consiste en el fin en que desemboca tal situación influyendo en el ánimo del jugador creándose el convencimiento de que ya no le será posible lograr su subsistencia en otra forma que no sea por medio del azar. Esto lo lleva a la ruina, dice Lizardi. Aquel que empieza a tomar el juego por un sencillo pasatiempo, termina fundando en él todas sus esperanzas, problematizando su porvenir, que casi siempre se resuelve en la más espantosa miseria, miseria a la que arrastrará a todos los que de él dependen.

Pudiérase encontrar en el juego alguna virtud moralmente valiosa, dice, si los hombres en su ilimitada codicia y desmedida ambición no pervirtiesen el orden de las cosas, pasando de la

esfera de la diversión a la de la ruina impía, ---
sin la menor consideración y con una total ausencia
de confraternidad.

CAPITULO V.

ENUMERACION Y DESCRIPCION GENERAL DE LOS JUEGOS.

Haciendo un estudio de los juegos de -
azar se pueden dividir en tres grandes grupos:

- I.- Juegos de azar propiamente dichos.
- 2.- Juegos de azar y destreza,
- 3.- Juegos de destreza más que de azar.

El primer grupo, o sea el de juegos
de azar propiamente dichos está constituido por los-
que para llevarse a cabo, no se requiere experiencia
alguna, ni destreza en su ejercicio. Juegos que ---
pueden ser ejecutados por cualquier profano en la ma-
teria, teniendo éste precisamente las mismas probabi-
lidades de ganar que los más antiguos y persistentes
jugadores.

Como ejemplo de estos juegos tenemos el clásico "volado" en el que el jugador no tiene más- que elegir al lado de la cara de la moneda en que-- ésta caerá al ser lanzada al aire.

El segundo grupo lo forman los juegos -- que como su nombre lo indica son los que además de- intervenir en ellos el azar como factor decisivo,-- interviene la destreza del jugador como factor se-- cundario. En esta clase de juegos tienen más proba- bilidades de ganar, aquéllos sujetos que poseen una amplia experiencia y una mayor destreza, por ejem- plo el poker, el siete y medio, etc. etc.

El tercer grupo está formado por los que- para su práctica se requiere un gran conocimiento -- del juego, una gran habilidad en su ejercicio, sin-- estos requisitos lo más probable es que el sujeto -- pierda la partida. Se han considerado como juegos -- de azar ya que generalmente los que par-----

participan en estos juegos son sujetos con una destreza semejante, y el triunfo será dado por una pequesísimas intervención del azar, motivo por el cual, - ha sido permitido que en varios juegos de éste tipo, se hagan apuestas muchas veces de cuantía.

Como ejemplo de esta clase de juegos tenemos el frontón.

I.- JUEGOS DE AZAR PROPIAMENTE DICHS.

A.- Volados.

En este juego intervienen dos personas, y - en él se utiliza una moneda.

Mecanismo.- Consiste en que uno de los participantes impulsa hacia arriba una moneda, sirviéndose de los dedos medio, índice y pulgar, imprimiéndole un movimiento giratorio que hace que la moneda dé multitud de vueltas para que en este momento el - oponente escoja una de las figuras representadas en las superficies de la moneda (Ej. Aguila o Sol) --

si al caer ésta al suelo queda con la figura escogida por el segundo sujeto hacia arriba, habrá ganado la apuesta, en el caso contrario, es decir, si la figura que él escogió, queda abajo, el que impulsó la moneda es el ganador.

B.- Cubilete.

Pueden participar en este juego varias personas.

El cubilete está constituido por un vaso de cuero en forma de cono truncado dentro del cual se depositan cinco dados iguales, teniendo en cada una de sus seis caras una figura distinta.

Mecanismo.- Se colocan los dados dentro del cubilete; con la palma de la mano se obstruye la boca, se levanta imprimiéndole movimientos en todas direcciones, se golpea su fondo en la mesa de juego, en seguida se tiran los dados sobre la mesa y se hacen combinaciones con las figuras que quedaron ha--

cia arriba formándose pares, tercias, etc. ej. si -- han quedado tres reyes y otras dos figuras distintas entre sí se habrá formado una tercia.

Suponiendo que los participantes sean cuatro, en la primera ocasión todos harán uso del cubilete, el jugador que haga el mejor tiro se abstendrá de inter--- venir en la siguiente jugada, en esta forma continúa el juego eliminándose un participante en cada etapa, al --- finalizar quedarán únicamente dos competidores, de los- cuales el que resulte vencido pagará la totalidad de la apuesta al resto de los jugadores.

Es conveniente hacer notar la multitud de --- variaciones que presenta éste juego en regiones distin- tas, de todas maneras el mecanismo es el mismo, tirar - los dados al azar, y después hacer combinaciones y re--- cuentos convencionales.

C.- Dados.

En su forma más simple está constituido -----

por dos piezas cúbicas de material duro y resistente (hueso , marfil, madera etc.) de superficie pulida, generalmente de color blanco con impresiones puntiformes negras que van del uno al seis, simétricamente colocados en cada una de las seis caras.

Mecanismo.- En una sola mano, o en ambas juntas se hacen girar los dados, se dejan caer al acaso en una superficie resistente y lisa, de los números que quedan hacia arriba se hacen combinaciones o sumas de acuerdo con los convencionalismos de cada lugar, para determinar quien es el vencedor de los participantes, que en este juego pueden ser en número de dos o más.

Este mismo principio es aplicado en --- otras variedades de juegos como la oca, cubilete, etc.

D.- Oca.

Consta de un cartón grueso, de forma rec-

tangular, en una de sus superficies se encuentra impresa una serie de figuras numeradas hasta el sesenta y cuatro, para su ejecución se emplea un par de dados.

Mecanismo.- Se utilizan los dados en la forma descrita anteriormente, según la suma de puntos que se haga en cada jugada, será el número de círculos que se avance, convencionalmente se encuentran colocadas figuras que tratan de estorbar al jugador, para hacerse acreedor al triunfo es necesario llegar en primer lugar a la última de las figuras.

Pueden participar en el juego dos o más personas.

Una variación de este juego lo constituye el llamado "Culebras y escaleras",

E.- Ruleta.

Pueden participar en este juego varias personas.

La ruleta consta de un disco cóncavo, -- giratorio, dividido en treinta y dos casillas y -- de una canica.

Mecanismo.-- En la parte media de una mesa encuentra la ruleta que es manejada por un in-- dividuo, los participantes están colocados alrede-- dor de la mesa, sobre la cual se encuentran inscritos números que corresponden a los de la ruleta; -- en uno de ellos, el apostador coloca la cantidad-- que desea apostar, para lo cual se hace uso de fi-- chas de valor convencional. Una vez que ya están-- colocadas todas las apuestas, el encargado de manejar la ruleta, hace girar el disco en un sentido -- contrario a la bolita que en determinado momento -- vá a caer en una de las casillas, marcando así el-- número que resulte premiado.

F.- Lotería.

Es un juego patrocinado por una institución que se encarga de vender un número determinado

de billetes numerados. Para otorgarle el premio a -
varios de los números vendidos, se hace el sorteo --
colocando en una esfera de metal un número igual de-
pequeñas bolas al de los billetes impresos, cada una
de las canicas tiene marcado un número que corres---
ponde al de los billetes. En otra esfera se encuen-
tran colocadas otras bolas que corresponden a los --
premios, cada una de ellas tiene señalado el monto -
a que asciende la ganancia. Al efectuarse el sorteo,
se saca al mismo tiempo de cada una de las esferas -
una canica correspondiendo al billete que tiene el -
número igual al de la bola primera, el premio indica-
do en la otra canica. El sorteo finaliza cuando la -
esfera que contiene las bolas que indican los premios
de los billetes, ha quedado vacía.

En la variedad doméstica de este juego se -
emplean cartones rectangulares con una serie de figuras
impresas que corresponden a una de las de la baraja.-

La persona que maneja la baraja, vé ----

sacando una a una las cartas, diciendo a los participantes la figura representada el jugador que llene primero las figuras del cartón es el que gana el juego. Durante el juego todos los participantes van señalando las figuras que se anuncian, generalmente con semillas, cuando logra llenar su cartón, hace saber al corredor que ha terminado, se suspende el juego, se coteja el cartón con las barajas que han sido anunciadas y si corresponden, el premio es entregado.

II.- JUEGOS DE AZAR Y DE DESTREZA.

A.- DOMINO.-

En este juego pueden participar de dos a cuatro personas.

Consta de veintiocho fichas rectangulares divididas en dos cuadrados, en los cuales van impresos puntos coloreados, pudiendo ser también lisos,-

es decir, sin ningún punto, cada uno de los cuales --
representa con los puntos un número que varía del --
uno al seis, o también lisos, combinándose entre sí--
de tal manera que únicamente siete fichas llevan re--
presentado el mismo número en ambos cuadrados.

MECANISMO.--

Se colocan los jugadores uno frente al ---
otro, las fichas utilizadas deben encontrarse con --
las superficies impresas hacia abajo, colocadas so--
bre una mesa se les imprime con la mano un movimien--
to giratorio en ambos sentidos, con el objeto de re--
volverlas, cada jugador toma siete fichas y las co--
loca de tal manera que el contrario no pueda verlas.
El jugador que inicia la partida pone sobre la mesa
la ficha que teniendo impresa en ambos cuadrados el
mismo número, sea la mayor, en caso de ser cuatro,-
pondría la ficha que tenga seis puntos en cada ---
cuadrado; el oponente si tiene entre sus fichas --

un número que corresponda al de dicha ficha, pondrá el número respectivo pegado a la primera perpendicular; en seguida el otro jugador una ficha que corresponda en número a la anterior, pegándola en sentido-longitudinal, siempre que se trate de una ficha doble es decir, que tenga el mismo número en los dos cuadrados, la pondría perpendicular a la ficha correspondiente; si el jugador no tiene ninguno de los dos números requeridos, tomará una ficha de las sobrantes en caso de ser dos o tres los jugadores, si se trata de cuatro, entonces, pasará su jugada al siguiente participante.

El fin de este juego es salir antes que los demás participantes, es decir, quedarse sin ninguna ficha; entonces, contará el número de puntos con los que se hayan quedado sus oponentes; si la suma de ellos llega a rebasar el límite que previamente se fijaron el será el triunfador, si no, entonces se seguirán jugando los juegos que sean necesarios para que cualquiera de los oponentes llegue a la cifra precisa para triunfar.

B.- BARAJA.

Juego que consta de un conjunto de cartas, que son tarjetas rectangulares, en una de sus caras están impresas figuras con cuatro variedades.

Dentro de la baraja, encontramos dos clases diferentes de éstas: La americana y la española.

1.- Baraja Americana:

La baraja americana consta de cincuenta y cuatro cartas, cincuenta y dos de ellas están marcadas con una de las cuatro variedades de figuras. Es decir trece cartas están marcadas con un trébol negro, trece más con un corazón negro, otras tantas con un corazón rojo, y por último trece con un diamante rojo. Las dos últimas cartas de que consta la baraja son de figuras convencionales y que se les denomina Joker.

Esta baraja, está numerada del uno al diezcuatro veces, es decir, una vez por cada flor; habiendo así diez cartas numeradas de tréboles negros

diez cartas numeradas de diamantes rojos etc. etc. - y tres cartas más por cada flor marcadas con la letra J, Q, y K.

Los juegos que se pueden llevar a cabo con esta baraja son múltiples, siendo muchos de ellos -- casi del dominio universal.

A.- Pokar.

En este juego interviene un número indis-- tinto de personas aunque por lo regular son cuatro - los jugadores.

Mecanismo:

Se reparte a cada uno de los participan-- tes cinco cartas. Al hecho de que un jugador haga - dos cartas iguales se le llama "par", si de sus cinco cartas tiene tres iguales se le llama "tercia", - siendo superior en valor la "tercia" que el "par" y que los dos "pares", si de sus cinco cartas tres son - iguales entre sí, y las dos restantes también son --

iguales entre sí, el jugador ha hecho "tercia" y "par" a lo que se llama "full"; el "full" es superior a la "tercia" y al "par" ó a los "dos pares". Cuando el -- jugador tiene dentro de sus cinco cartas, cuatro igua les éste ha hecho "pokar" juego que es superior a todos los demás y al que solamente le supera el "poka-- rin" que está formado por cuatro cartas iguales junto con un "comodin" ó "joker". El comodin es igual a -- cualquiera otra carta de la haraja.

Dentro de todas estas variedades se pueden hacer también "corrida" y "flor", la corrida como ya se dijo antes, consiste en que las cinco cartas estén numeradas consecutivamente por ejemplo: cinco, seis, - siete, ocho y nueve están colocadas por su valor éstas, entre la "tercia" y el "full".

La flor como también se dijo -----

antes, significa que las cinco cartas del jugador estén marcadas por el mismo dibujo, es decir cinco cartas de tréboles, cinco de corazones rojos etc. etc. Por su valor la corrida está colocada entre el "full" y el "pokar", es decir, es superior al "full" e inferior al "pokar".

Dentro de juegos iguales, es decir, "pares" ó "tercias" el valor está dado por el número de las-- cartas de esa manera "un par" con un número cualquiera, gana a "un par" de número menor que aquél; ó una-tercia determinada es ganada por una "tercia" con un -- número mayor al de aquélla.

Si dentro de las cinco cartas que se le han repartido al jugador, éste encuentra algunas que le -- son inservibles, es decir que no las necesita para la formación de sus "pares" "tercias" etc. etc., éste tie- ne derecho a cambiar las que no le gusten por otras -- de las cartas restantes. Después que todos los juga- dores hayan cambiado sus cartas, se abre el juego, es

decir, las enseñan a los demás participantes para que se vea quien ha hecho el juego más alto, siendo el -- que se lleva todas las apuestas que se van poniendo - en diferentes momentos del juego.

La apuesta inicial se coloca antes de que se repartan las cartas, después se vuelve a colocar otra más en el cambio de éstas, apuesta que está determinada por el jugador que hace el cambio, teniendo que ser pagada por los demás jugadores y si éstos quieren también pueden poner otra más, que los contrarios están - obligados a pagar. El jugador que no paga la apuesta es considerado como fuera del juego.

b).- Siete y Medio.

En este juego no interviene la baraja - completa sino que solamente las cartas numeradas del - uno al siete y las marcadas con las letras J. Q. y K - interviniendo también uno ó dos "comodines" ó "jokers"- Pueden participar en este juego un número indeterminado de jugadores.

Uno de los participantes es "la banca", es decir, es el encargado de repartir las cartas, recoger la apuesta cuando el jugador haya perdido, o pagarle cuando haya ganado.

MELCANISMO.

"La banca" reparte a cada jugador una carta la apuesta puede colocarse convencionalmente, ó antes ó inmediatamente después de vista dicha carta. Después empieza nuevamente a repartir la baraja según los deseos de los jugadores, éstos tratarán de que su juego alcance una puntuación de siete y medio, el valor de las cartas está dado del uno al siete, y las marcadas con letras valen medio punto, el comodín vale lo que cualquiera carta de la baraja, según el gusto del participante.

Cuando el jugador alcanza la puntuación más alta, es decir, el siete y medio ya no sigue pidiendo cartas, sino que ahí se "planta" si éste se pasa del siete y medio deberá pagar su apuesta a la caja habiendo de este modo perdido la partida; si el jugador lo --

desea puede "plantarse" con una puntuación baja. Después de que la "caja" haya repartido sus cartas a -- todos los jugadores, deberá hacer su propio juego, -- si él se pasa de la puntuación de siete y medio, ten drá que pasar a todos los participantes que aún no -- hayan perdido; de acuerdo con la puntuación que al-- cance la "banca" se jugarán apuestas a todos los ju-- gadores que hayan alcanzado la misma ó más alta ci-- fra y por el contrario los que no hayan alcanzado -- la puntuación de la "banca" pasarán a ésta sus apues-- tas.

2.- Baraja Española.

La baraja española consta de cuarenta -- cartas cada diez de ellas representan un palo; oros, -- copas, espadas y bastos. Cada palo tiene siete cartas, numeradas del uno al siete y tres figuras: sota, caba-- llo y rey.

Con esta baraja se puede jugar una inmen-- se variedad de juegos, de los cuales sólo se citarán-- los más comunes.



a).- Brisca.

Intervienen dos, tres ó cuatro jugadores.

De la baraja se toma una carta al azar, - y se coloca sobre la mesa, con la figura hacia -- arriba, ésta servirá de muestra para el juego.

Se le dan tres cartas a cada jugador; un participante coloca una de ellas sobre la mesa, el siguiente jugador tratará de superarla con una carta de mayor valor, del mismo palo, ó con cualquiera que corresponda al palo de la muestra; si lo logra recoge las dos cartas y toma una del monte, lo mismo harán los demás jugadores, así continúan hasta terminar con las cartas del monte inclusive la muestra, hacen un recuento de los tantos acumulados en todo el juego, el que tenga el mayor número, habrá ganado la partida.

b).- Conquian:

Participan dos o tres jugadores.

##..

Cada jugador comienza el juego con ocho cartas, las cuales arregladas en tercias de un mismo número o tres cartas de un mismo palo en numeración corrida, son depositadas en la mesa de juego, conforme van saliendo cartas en el monte, que completan las tercias que tiene el jugador.

Las cartas son sacadas del monte, una a una por los contendientes, cada vez que alguna sea utilizada tendrá que pagarse con una de las que tienen en la mano, excepto cuando el jugador tenga dos tercias tendidas y dos cartas en la mano, y la que está encima del monte le complete la tercia, entonces mostrará sus cartas y habrá ganado la partida, por haber combinado nueve cartas antes que los demás participantes.

3.- JUEGOS DE DESTREZA MAS QUE DE AZAR.

A.- Puya y teco:

Participan dos o más personas.

Se juega en un terreno plano y resistente, se hace uso de un tacón de hule para zapatos y de monedas.

MECANISMO:

Se trazan dos líneas rectas, pequeñas y paralelas entre sí, separadas una de otra por la distancia escogida por los participantes. Se colocan las monedas sobre una de las rayas. Cada jugador tiene derecho a ejecutar dos tiempos en cada jugada: la puya y el teco; en la primera colocan el tacón sobre la palma de la mano y lo dejan deslizarse rápidamente hacia la moneda que les corresponde, de tal manera que el borde curvo del tacón golpee el borde de la moneda y ésta sea desplazada dentro del terreno de juego hacia la otra raya. El teco consiste en tomar una de las esquinas del tacón, con los dedos ---

índice y pulgar con éstos arrojan el tacón fuertemente contra la moneda de manera que ésta sea golpeada en la misma forma que la suya.

Todas las monedas que saquen del límite del juego, es decir, las que hagan avanzar de una raya a la otra con el mecanismo descrito serán ganadas por el jugador que al golpearlas logre rebasar la raya límite.

El primero en lograr sacar su moneda tiene derecho a golpear la moneda del jugador que se encuentre más atrazado, si la saca será suya. Si al finalizar el juego se encuentra solamente una moneda, todos las golpearán en el orden previamente convenido.

B.- TROMPO.

Participan dos o más personas.

Es un cono generalmente de madera con un botón en el centro de la base de allí se estira una cuerda hasta llegar al botón del vértice al que rodea, se siguen dando vueltas superponiendo la

cuerda de manera que rodee casi todo el trompo, en seguida se afianza el extremo libre de ella los dedos de la mano, se toma el trompo el cual es arrojado con fuerza hacia el suelo, con esta maniobra la cuerda queda en la mano y el trompo girando en el suelo sobre el botón del vértice.

MECANISMO.

Se colocan las monedas dentro del círculo - se hace girar el trompo y se levanta la mano extendida, cuando está girando sobre la palma de la mano se arroja sobre una de las monedas con objeto de golpearla y desplazarla hacia afuera del círculo, - si el trompo sigue girando se puede hacer la misma operación (puya) se levanta el trompo, se ejecuta un movimiento circular con la mano de modo que el trompo tienda hacia la horizontalidad y en determinado momento se voltea la mano arrojándolo hacia la moneda de manera que sea golpeada con la base (teco) con lo cual termina -----

la actuación del jugador, el contrincante hace la misma operación. Si las monedas no son sacadas en su totalidad, se repite la ronda. El ganador será el que mayor número de monedas pueda sacar del círculo.

C.- CANICAS.

Pueden participar en este juego dos o más personas.

Son pequeñas esferas macizas generalmente de vidrio o de algún material resistente.

MECANISMO.

Coloca el jugador la canica entre el vértice de flexión del pulgar y la extremidad distal del índice el dedo medio, atora la punta del pulgar cuando éste es soltado y se produce una extensión brusca, la canica sale a gran velocidad en dirección de las demás o de alguna de ellas en especial.

Es un juego esencialmente de eliminación ya que todos los jugadores cuyas canicas reciben el choque de otra lanzada por el contrincante -----

en determinadas condiciones y bajo ciertos requisitos son eliminados. El ganador será uno de los dos finalistas al pegar con su canica a la del contrin--
cante.

D.- CARRERAS DE CABALLOS.-

Participan dos o más competidores.

Consiste en su forma más simple, en una --
serie de caballos con sus respectivos jinetes que--
se encuentran colocados detrás de la línea de parti--
da. En un momento dado todos salen a un tiempo y el --
que primero atraviese la recta será el triunfador.

La mayor parte del público hace apuestas--
a sus caballos favoritos, si aciertan, y el caballo--
que escogieron llega en primer lugar recibirán una --
cantidad convencional, generalmente cuando la apues--
ta se hace directa es decir de apostador a apostador,
el jugador recibirá el doble de lo que jugó.

E.- PELEAS DE GALLOS.

Pueden participar dos o más competido--
res.

Intervienen en la ejecución de éste juego dos gallos.

Las pelcas se efectúan dentro de un anillo de manta que impide que los gallos salgan hacia donde se encuentra el público. El terreno rodeado por el anillo es de tierra más o menos floja y húmeda, con superficie uniforme. Los gallos son armados con navajas de doble filo, en forma de arco de círculo, tiene una extremidad terminada en punta sumamente afilada, la otra extremidad tiene una pequeña herradura que se adapta al espolón de una de las patas del gallo, a lo cual se afianza por medio de una cuerda delgada con la que dan múltiples vueltas de manera que la navaja quede bien firme. En un momento dado, los "amarradores" sueltan a sus gallos sobre una línea marcada en el suelo, al quedar libres, se lanzan uno contra otro, se afianzan con el pico de la cabeza del otro gallo y empiezan a patear causándose heridas con las navajas. El triunfador será el gallo que mate a su adversario o lo haga correr. El propietario del gallo triunfador cobra la apuesta que previamente haya depositado su contrincante y él.

Entre el público también se hacen apuestas.

F.- BALERO.

Participan dos o más personas.

Es un cilindro, generalmente de madera en el centro de una de sus bases tiene un orificio redondo, más o menos amplio, en la otra base el orificio es muy pequeño y por el cual sale una cuerda -- que se encuentra atada en su extremidad opuesta a un pedazo de madera cilíndrica más delgada en uno de -- sus extremos y que corresponde al grosor del orifi-- cio del balero.

MECANISMO.

Se toma el manguito con una mano, dejando al balero colgando de la cuerda, se imprime a la mano -- un movimiento de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba con el objeto de hacer dar una vuelta en el aire al balero, de tal manera que al caer el orificio quede hacia abajo colocando la parte más del-- gada del manguito hacia arriba, para que entre en el

orificio del balero, si esto sucede y queda embonado en el manguito, el jugador tiene derecho a seguir jugando, entonces hace un movimiento tratando de que el balero salga del manguito dé vuelta en el aire y vuelva a caer en él, si acierta sigue jugando hasta finalizar, si falla vuelve a ejecutar el primer movimiento si vuelve a fallar pasará el balero a su contrincante y así sucesivamente hasta completar la cifra convenida, ya que cada uno de los aciertos tiene un valor convencional, sumando los puntos obtenidos en cada jugada el que primero llegue al límite será el triunfador.

G.- DAMAS.

Solamente pueden intervenir en este juego dos personas.

Consta de un tablero cuadrangular con sesenta y cuatro cuadros iguales pintados de claro y obscuro alternados entre si y de veinticuatro fichas, la mitad de un color y la mitad de otro.

MECANISMO.

Se colocan los jugadores en lados opuestos - del tablero, colocan sus fichas en las tres primeras hileras transversales, del lado que les corresponde - en el tablero.

Es un juego de eliminación, cuando un jugador tiene una ficha del contrario en un lugar que está enfrente a un cuadro que tenga una suya y el cuadro que esté atrás no esté ocupado, podrá saltar con su ficha sobre la del contrario con lo cual ésta última queda eliminada del juego; las fichas que llegan a primera fila del lado contrario son coronadas, poniéndoseles encima de ellas otra ficha del mismo color -- tomándola de entre las que ya han sido eliminadas, -- las coronadas se llaman reinas y tienen la característica de poder saltar en todos sentidos, cosa que no les está permitido a las fichas sencillas, pues -- solamente pueden saltar hacia adelante.

##..

Cuando hayan sido eliminadas todas las --
fichas de un jugador o se hayan quedado atoradas de
manera que ya no puedan seguir avanzando este juga-
dor habrá perdido el juego.

Generalmente en este juego no se cruzan --
apuestas.

G.- DAMAS CHINAS.

Participan de dos a seis jugadores.

Consta de un tablero en cuya superfi-
cie se encuentra impresa una estrella con seis pi--
cos, cada uno de los cuales está pintado de un co--
lor distinto a los demás y con perforaciones en nú-
mero de diez, que sirven para depositar el mismo --
número de canicas de un solo color la superficie --
restante de la estrella también está cubierta de --
perforaciones.

MECANISMO.

Se colocan los jugadores en dirección del-
vértice del triángulo que les corresponde. El objeto

es colocar todas sus canicas en el triángulo opuesto, para lograrlo se avanzará depositando en cada jugada una canica en la siguiente perforación, éstas se pueden avanzar de perforación a perforación o saltando las fichas que tengan frente a la suya y detrás de la cual debe estar desocupado. El jugador tiene que ir colocando las canicas de tal manera que dejen una perforación libre entre una y otra para poder brincar varias canicas y avanzar hasta una perforación posterior a la última que salte. También se puede valer de las canicas de los contrarios para avanzar más rápidamente. El jugador que logre colocar sus canicas en todas las perforaciones del triángulo opuesto al suyo, ante los demás contendientes, habrá ganado la partida.

I.-AJEDREZ.

Participan solamente dos jugadores.

Consta de un tablero cuadrangular con sesenta y cuatro cuadros iguales, pintados de claro-

y obscuro alternativamente. Se utilizan treinta y dos piezas, dieciseis en color obscuro y dieciseis en color claro, las figuras representadas en obscuro corresponden a las representadas en color claro y son las siguientes: ocho peones dos alfiles, dos caballos, dos torres, la reina y el rey.

MECANISMO:

Se colocan los jugadores frente a frente, con el tablero entre ambos, sitúan sus piezas en la siguiente forma:

En la primera hilera transversal del lado que corresponde a un jugador se colocan de afuera hacia adentro en los primeros cuadros de ambos extremos, las torres, en seguida los caballos, inmediatamente después de estos los alfiles y por último junto a los alfiles y en medio de la hilera del rey y la reina, situando a la reina blanca en cuadro blanco y a la reina negra en cuadro negro. En la hilera transversal siguiente a la anterior, se colocan los ocho peones,



todos del mismo color. En la parte opuesta del tablero, se colocan las piezas del oponente en la misma disposición.

Cada pieza tiene limitaciones en sus movimientos para avanzar o retroceder, de acuerdo con las reglas del juego.

El objetivo del jugador consiste en "matar" al rey, atacándolo con sus piezas, si lo logra habrá ganado el juego.

J.- VENCIDAS.

Se da este nombre al juego efectuado entre dos personas que se colocan la una frente a la otra, apoyando los codos, y sea de sus brazos izquierdos o de sus brazos derechos en una superficie plana, ya en esta postura se dan las manos simulando un saludo es decir colocadas en la forma usual para saludar, abarcando cada una, la palma y al dorso de la mano del contrario; ya con los codos apoyados y las manos

entrelazadas, los brazos deben de estar perfectamente centrados, sin inclinarlos a ningún lado; a una señal de una tercera persona que actúa como árbitro se empezará el juego tratando cada uno de los contrincantes de hacer que su contrario toque la superficie donde están apoyados, cuando alguno de los dos logra que el otro competidor toque la superficie con el dorso de la mano, habrá ganado el juego.

K.- FUTBOL O BALOMPIE.

Este juego es una de las muchas actividades deportivas que se aprovechan para hacer apuestas.

Participan veintidós jugadores, once de cada equipo.

La cancha es una superficie plana generalmente sembrada de césped, de forma rectangular dividida en el centro por una línea recta, en los lados paralelos a ésta, hay marcos de madera constituidos por dos palos verticales y uno horizontal-

encima de los anteriores, detrás del marco hay una red.

Se hace uso de una pelota de cuero con cámara de hule.

MECANISMO.

Se colocan once jugadores de un lado y once jugadores del otro; uno de cada equipo, llamado portero, se coloca frente al marco, su misión es no dejar penetrar la pelota a través de él. El resto de los jugadores se reparte en tres líneas, la delantera que está cerca de la línea divisoria central, los medios que se encuentran en la parte media del campo correspondiente y los defensas que están a corta distancia de su marco.

Hay un árbitro que sigue de cerca las jugadas para hacer cumplir las reglas del juego.

El objeto es meter la pelota en el marco contrario impulsándola con el pie principalmente,-

aunque puede hacer uso de cualquier otra parte del cuerpo con excepción de las manos, el único que puede utilizarlas es el portero.

El equipo que logre meter más veces la pelota en un tiempo límite de noventa minutos a través del marco contrario, habrá ganado.

L.- BASKET-BOL O BALONCESTO.

Participan en este juego, diez jugadores, cinco por cada equipo.

La cancha es de forma rectangular, dividida en dos partes iguales, en los dos extremos de la cancha y en la parte media de esos extremos, a cierta altura está colocado un tablero vertical, con un aro metálico, colocado horizontalmente y fijo al tablero, colgando de él una red.

Se utiliza una pelota de cuero inflada con una cámara de hule.

MECANISMO:

Se colocan cinco jugadores de cada lado, - tres adelante y dos atrás cerca de la canasta.

El objeto es introducir la pelota en el --- aro contrario impulsándola con las manos.

El equipo que logre meter mayor número de - veces la pelota en el aro contrario, gana el partido.

Hay un árbitro que se encarga de que se cumplan las reglas y de marcar el tiempo.

M.-FRONTON.-

Participan generalmente dos competidores- ó dos parejas de ellos.

La cancha es de forma rectangular, plana y consistente, uno de los lados largos está libre, -- los otros tres son paredes de altura considerable, la cara que vé hacia la cancha es completamente lisa una de las paredes angostas tiene pintada una línea hori-- zontal como a veinte cms. aproximadamente-----

del piso (pared principal)

Se utiliza una pista pequeña y maciza.

En su forma más simple la pelota es impulsada por la palma de la mano.

MECANISMO.

Uno de los contendientes se coloca en la parte media; el otro adelante de él y a la izquierda de este último, al iniciar el juego, deja caer la pelota, la cual rebota en el suelo una sola vez, al elevarse el jugador la golpea con la palma de la mano, impulsándola hacia la pared principal, al rebotar en ésta y caer en la cancha, se produce un nuevo rebote en el piso, en ese momento el jugador que se encuentra parado a media cancha, sigue la trayectoria de la pelota y la golpea en la misma forma que el jugador contrario, así continúan, hasta que uno de los dos no alcanza la pelota, la golpea debilmente y no llega hasta la pared principal, o la golpea-

muy fuerte saliendo ésta del terreno de juego, con lo cual pierde el tanto, el oponente recoge la pelota y hace su juego como en la jugada inicial, si este es el que pierde el tanto, se invierten los papeles.

El que primero pierda el número de tantos acordado de antemano, pierde el juego.

N.- ATLETISMO.

En general son eventos individuales.

I.- Lanzamiento.

- 1.- Bala
- 2.- Jabalina
- 3.- Martillo
- 4.- Disco

- 1.- Bala.- Esfera maciza y pesada de acero.
- 2.- Jabalina.- Vara de madera, redonda, aguada en sus dos extremos, de un peso determinado.
- 3.- Martillo.- Cuerpo parecido a la bala, -

que se une a una agarradera por medio de una cuerda.

4.- Disco. De madera rodeado de un aro de acero, con un peso determinado.

En estas variedades de lanzamiento el principio es el mismo; lanzar con las dos manos en el caso del martillo, y con una en los otros casos, el objeto de que se trate, desde una marca fija, hasta donde la fuerza y pericia del contendiente se lo permita y de acuerdo con las reglas establecidas.

El triunfador en cada evento, será el que lance a mayor distancia el objeto que esté usado.

II.- CARRERAS.

En sus distintas variedades se persigue el mismo fin, es decir, recorrer determinada distancia en el menor tiempo posible.

III.- SALTOS.

- 1.- de altura simple.
- 2.- de altura de garrocha.
- 3.- de longitud simple.
- 4.- de longitud triple.

1.- El salto de altura simple consiste en saltar una cuerda horizontal sostenida por dos postes verticales, con una serie de ganchos que corresponden a medidas que van aumentando hacia arriba, - el concursante que logre saltar la mayor altura será el vencedor.

2.- En el salto de garrocha, se valen de este artefacto, cogiendo uno de sus extremos y clavando el opuesto en el piso, frente a la cuerda para impulsarse, elevándose y sosteniéndose en la garrocha la cual es soltada cuando el competidor ha rebasado la cuerda.

3.- En el salto de longitud simple el competidor se impulsa corriendo antes de la marca,

al llegar a ésta, salta, y el lugar donde cae se marca, se mide la distancia que hay entre una marca y otra, el competidor que logre saltar la mayor distancia, será el triunfador.

4.- En el salto de longitud triple, la diferencia con el anterior estriba en que entre una marca y otra el competidor puede hacer dos contactos con el piso, antes de caer.

III.- Levantamiento de pesas.

El competidor hace uso de una barra metálica, en cuyos extremos hay discos metálicos -- del mismo peso y que se pueden ir agregando de --- acuerdo con las posibilidades del participante. El que logra levantar el mayor peso dentro de su categoría será el triunfador.

0.- RAYUELA.

Participan varias personas.

Se juega en un terreno de superficie lisa,

generalmente tierra. Se traza una línea recta, --
aproximadamente de un metro de longitud, y otra --
línea paralela de la misma dimensión, situada a --
diez metros de distancia aproximadamente. Los ju-
gadores utilizan unas monedas para lanzarlas con-
la mano, tratando de que quede encima o lo más --
cerca posible de la raya opuesta a la que se uti-
liza como línea de lanzamiento.

Cuando cada uno de los contendientes ha
lanzado su moneda, se procede a la medición de las
distancias de las monedas que hayan quedado más --
cerca de la raya, el jugador propietario de la --
moneda que se encuentre más cerca será el ganador,
quien deberá recoger las apuestas de los demás --
participantes.

P.- CUARTA.

En este juego generalmente
participan nada más dos jugadores. También se ---
juega sobre superficies lisas frecuentemente ---

tierra, uno de los participantes lanzan con la mano una moneda a cierta distancia desde el mismo lugar-- el contrincante lanza la suya tratando de hacerla -- llegar lo más cerca posible de la primera, mide la-- distancia que media entre una y otra, si logra tocar ambas monedas con las yemas de los dedos pulgar y -- meñique con la mano en extensión habrá ganado la -- apuesta. En caso de quedar la moneda más alejada de la otra que la distancia comprendida entre los de-- dos señalados, entonces corresponde al contrario -- lanzar la moneda desde donde quedó inicialmente has ta quedar cerca de la otra, así sigue tirando alter nativamente hasta lograr acercar las monedas a la -- distancia requerida. El jugador que gana un juego -- está obligado a lanzar su moneda en primer lugar, -- en el siguiente juego.

Una variedad de este juego, en la que -- pueden participar varios jugadores, consiste en ha cer chocar las monedas a una pared lisa y -----

##..

consistente, al rebotar cae a cierta distancia, el objeto del juego como en el anterior, es acercar las monedas a la distancia señalada.

Q.- BILLAR.

En este juego pueden participar dos o más personas.

Consta primero, de una mesa rectangular rodeada por un marco recubierto de hule en su cara interna y forrada la superficie y el marco por franela gruesa. Tiene seis agujeros, uno en cada ángulo, y otro en cada uno de los lados mayores en su parte media. Estos agujeros comunican con una red que cuelga debajo de ellos.

Forman parte de este juego también, quince pelotas de material duro y resistente, pintadas de diferentes colores y numeradas del uno al quince, además, una pelota del mismo tamaño que las anteriores sin ningún número llamado "mingo".

Intervienen también varios "tacos", varas de madera pulida, cilíndricas, con una extremidad - más gruesa que la otra; en la más delgada se adapta un botón firme de material resistente.

MECANISMO:

Al iniciarse el juego, se acomodan convencionalmente las pelotas pegadas a las barandas laterales (lados mayores) la pelota marcada con el número menor se coloca generalmente en la parte media - y pegada a una de las barandas menores, en seguida el jugador inicialista coloca el "mingo" en el lugar que él prefiera dentro de la cuarta parte de la mesa, apuesta al lugar donde se colocó la otra pelota, el jugador coge un "taco", tomando la parte gruesa con la mano derecha, la otra mano se apoya sobre la mesa, rodeando con el índice la parte delgada del "taco", de tal manera que le permita deslizar el "taco" a través de él, durante los movi-

mientos que hace la mano derecha hacia atrás y hacia adelante.

En esta forma pega con el "taco" al "mingo" enviándolo en dirección de la pelota colocada en el extremo opuesto, al chocar con ella, la desplaza haciéndola rebotar en las barandas o con las otras pelotas. El fin que se persigue es meter la bola golpeándola con el "mingo" a uno de los agujeros antes descrito (buchacas). Si el jugador inicialista mete la pelota señalada, entonces el "mingo" será impulsado contra la pelota marcada con el número inmediato superior, si este también cae en una de las buchacas seguirá con la marcada con el número consecutivo, y así sucesivamente-- hasta que la pelota número 15, sea metida, es decir que no quede sobre la mesa otra que no sea el "mingo". En cuanto el jugador falle en su intento, cederá su lugar al oponente, el cual dirigirá el "mingo" contra la -----

pelota que marque el número menor, si ésta cae en una buchaca seguirá con la pelota marcada con el número inmediato superior, hasta que falle, cediendo su lugar al contrario.

Cuando todas las pelotas hayan sido metidas, se hará una suma de los números marcados en las pelotas de cada jugador, resultando triunfar el que mayor número de puntos haya acumulado.

Capítulo IV.

Causa del juego de azar.

Las teorías más difundidas sobre las causas del juego de azar son siempre de dos órdenes:

La primera es una teoría sociológica, dando una importancia absoluta a las causas externas y sociales, negando todo valor a las causas individuales y considerándolas de muy secundaria

importancia. Por tales teorías, el juego es una ----
directa consecuencia de las varias condiciones socia-
les, o sean culturales económicas morales o políticas,
que presentan los varios pueblos en sus propias visci-
situdes.

Por otro lado están los sostenedores de la --
teoría biológica, los cuales, aún reconociendo la gran
importancia que concierne al ambiente en el desarrollo
del juego, afirman que el ambiente social dá la forma-
del juego, y lo rinde más o menos frecuente pero que --
su causa y especialmente su primer origen, corre afec-
tado siempre por el factor individual en cuanto ellos-
consideran que, si bien siendo indiscutible que concu-
rren siempre a formar el carácter individual, sea así-
mismo en medida variable, el factor individual y las --
condiciones ambientales la importancia de éstas, está-
siempre más o menos muy subordinados al primero, o sea
a la personalidad individual que constituye el terreno
sobre el cual actúa el ambiente.

Las doctrinas modernas tienden a conciliar más claramente la importancia de los factores sociológicos con los factores biológicos, y que por lo tanto siempre es mayor el número de autores que reconocen ser el juego bio-sociológico, en el sentido que a su producción concurren constantemente, si bien en diversa medida, condiciones individuales y condiciones ambientales o sociales, que incumben por un lado a los caracteres físicos y psíquicos del individuo y por otro al grado de civilización, de la religión, de las condiciones económicas, culturales, políticas, de clima, de la profesión, de la educación, etc. etc.

Acerca de las causas biológicas puede ser útil recordar ante todo, que entre las numerosas hipótesis emitidas por varios autores, quedan entre las más importantes, la siguiente: Aquella que sostiene ser el juego debida a una fuerte neurastenia ó de debilidad del sistema nervioso, por lo cual, las fuerzas inhibitorias no tienen la fuerza-

para frenar los movimientos que son el efecto - de estímulos y excitantes externos (Listz). --- Aquélla que afirma que la causa del juego debe buscarse en un defecto de nutrición del sistema nervioso central (Marro) Aquélla que sostiene - la teoría de la debilidad de los centros inhibi torios (Bonfligli). Aquélla que considera el -- juego como una neurosis (Mausalley).

Vervaeck afirma que al origen de los- actos de juego se presenta habitualmente la so breposición de dos grandes factores: la heren-- cia y el ambiente; él considera que un tercio - de los casos, se trata de jugadores ocasionales o accidentales que en el momento del juego han- obedecido a sentimientos, a pasiones y a circunsg tancias casuales que no son de naturaleza here- ditaria; pero que, en cerca de dos tercios de - casos, se encuentra claramente la asociación, - si bien en grado diferente, de causas sociales - y causas hereditarias.

Considerando que la individualidad está -- siempre formada por elementos de fuerza hereditaria y por elementos de fuerza ambiental, que según sea su equilibrio de desarrollo, dan lugar a las infinitas variaciones individuales, se puede afirmar que en la formación de la propia individualidad se pueden siempre distinguir dos partes: la una, innata ó congénita que está especialmente ligada a la herencia y al desarrollo embrio-fetal, y la otra adquirida y por consiguiente de más reciente fecha, que -- completa la primera, y que se sobrepone, por efecto sea de la evolución individual o del ambiente.

En lo concerniente al desarrollo de la -- personalidad humana, hay que hacer notar la particular importancia que se dá al periodo de la segunda-infancia, que vá desde los cuatro hasta los seis o siete años y que Pende llama la pequeña pubertad, -- y que durante el cual se hace el primer alargamiento del cuerpo, y el periodo de la pubertad propiamente dicho, que vá de los trece a catorce años a los --

dieciséis ó diecisiete, durante el cual se tiene el segundo alargamiento.

Según Pende, es durante la primera pubertad cuando se comienza a delinear el "habitus" morfológico que se hará definitivo en la gran pubertad, y que cesando el período sexualmente neutro de la vida, comienzan también a aparecer las primeras manifestaciones del instinto sexual, y consiguientemente, las más importantes actitudes psíquicas. Por tal razón estando el organismo en un fácil desequilibrio y en una época en que pueden aparecer y surgir muchos desenvolvimientos somáticos y psíquicos, es decir, que el organismo se presenta como un terreno mayormente fecundo para el desarrollo de anomalías y enfermedades del crecimiento.

Según la doctrina psicoanalítica, el juego vendría a ser la consecuencia de una evolución frustada de los instintos, ó sea, de un proceso frustado de adaptación de la vida instintiva a las exigencias de la vida social; adaptación que impone desde la infancia una restricción y una creciente,-

progresiva renuncia a la satisfacción de los precita
dos instintos, de manera de formar y desarrollar----
aquella parte del yo que debe actuar siempre más co-
mo freno a las manifestaciones de los instintos mis-
mos hasta devenir el "super yo". Considerando el --
punto de vista del psicoanálisis, el juego vendría -
por consiguiente a ser la realización de un deseo --
reprimido que, superando el mecanismo de la remo----
ción sale bajo forma de amor al riesgo.

La psicología individual de Adler también-
reconoce como motivo del juego, un sentimiento de in
ferioridad, con tendencias a la reivindicación, ten-
dencia que se desarrolla en consecuencia a un descon
cierto moral de toda la personalidad, que se encuen-
tra en lucha, entre la necesidad volitiva y la inca-
pacidad de realización.

Acerca pues del fracaso evolutivo de --
los instintos y del fracasado proceso de adaptación,
el psicoanálisis considera poderse encontrar en --

un defectuoso o retardado proceso de normalización de las tendencias instintivas, debido a particulares circunstancias, cual la fracasada solución del complejo de Edipo, etc. etc.

Entre las características que pueden considerarse como elementos constitutivos de la común tendencia genérica al juego de azar, podemos recordar entre otras, las que son indudablemente las más frecuentes e importantes.

Está aquella por lo cual el individuo llega a sentir como hecho natural y normal el conseguir los medios necesarios de la vida mediante el juego.

Aquella por la cual el individuo está llevado a sentir y considerar el trabajo como un medio inadecuado para procurarse los medios necesarios de vida y a sentir hasta aversión por el propio trabajo, de donde la idoneidad psíquica y moral al trabajo en general que tan frecuentemente

se encuentra en los Jugadores habituales y especialmente profesionales.

Una tercera e importante característica -- es aquélla que está determinada por la necesidad -- de una ganancia fácil y abundante, que sea tal que satisfaga sus exuberantes tendencias egoísttas.

Pero, aún más importante, siempre para el desarrollo de la tendencia al juego, es el sentido de placer que lo acompaña habitualmente, característica que es bien notoria y mientras mayor es la actividad instintiva y motivo de gozo y placer, tanto más tiende a repetirse y transformarse en hábito.

RELACION ENTRE LA PSICODINAMIA DEL
JUEGO DE AZAR Y LA CARACTEROLOGIA DEL MEXICANO.

Tomando en cuenta la importante teoría -- psicológica referente al afán de poderío y de domi-- nio, Alfredo Adler, en sus consideraciones, parte del hecho de que se encuentran en el hombre actual numero_sas insuficiencias orgánicas, a las cuales tienen que corresponder ciertos sentimientos de minusvalía o infe_rioridad personal. Se ha visto que los objetivos de superioridad del hombre, en unión con su sentimiento de comunidad, conduce en el caso concreto a determi_nados rasgos de carácter, conforme a la gradación del desenvolvimiento del alma hasta la meta mas o menos conciente de cada hombre, quedan dispuestos como una línea directriz.

En armonía con el afán de dominio del hombre existen acumuladas en el individuo dosis de ambición y vanidad cuyas formas fenomenales han permitido reconocer claramente que su excesivo desarrollo es lo que impide el ordenado progreso del individuo imposi-



bilitando el desarrollo del sentimiento de comunidad humana de un modo regular y perturbándolo, alteración esta, que hace al mismo tiempo fracasar al individuo con sus afanes.

Para Alfredo Adler el hombre tiene conciencia de su inferioridad; para lograr una perfecta adaptación pone en juego su estructura psicofísica, la insuficiencia de esta estructura es lo que determina su inferioridad. No es sino hasta que esta manusalía se vuelve consciente cuando el sentimiento de inferioridad aparece, sentimiento que sirve de constante estímulo para el alcance de un mayor desenvolvimiento espiritual.

El sentimiento de inferioridad se presenta con diversas modalidades en las diferentes etapas por las que atraviesa el hombre en el transcurso de su vida; este sentimiento crea en la estructura personal un desequilibrio, que tiende en su impulsión a restablecerlo con los medios que tiene a su alcance;

compensación objetiva de autovaloración, que ya es una relación de la tendencia de valimiento.

El sentimiento de inferioridad debido a una profunda repercusión puede hacer vivir al individuo una impotencia de tipo traumático que dé lugar a la sobrecompensación patológica en cuyo caso el afán de poderii alcanza un grado morboso. El sujeto tiende a afirmarse constantemente, tiende a consolidar sus núcleos experienciales, cuando esto no es conseguido por imposibilidad psicofísica o por circunstancias ambientales adversas reaccionan con actividades substitutivas. El sentimiento despierta en el sujeto el afán de triunfo, cuya finalidad única es vencer la situación de insuficiencia, siendo estas reacciones condicionadas por factores conscientes o subconscientes.

Para este autor la tendencia de valimiento tiene un papel protector y defensivo a la inferioridad en que se refugia la persona, para evadir

el sentimiento de responsabilidad. Así, es fácil -- ver al déspota, al irónico al calumniador, al envidioso que protegen con su actitud el sentimiento de inferioridad, en otras ocasiones el sujeto adopta -- actitudes de enfermedad, de humildad, de debilidad o de filantropía que viene a ser la exteriorización contrastada de afán de poder. Todos estos medios -- llevan como principal finalidad concentrar la atención y reconocimiento de los demás, logrando así -- un dominio que ha sido manifiesto en una forma indirecta.

En la mujer este sentimiento se vé agudizado debido, por un lado a la contextura psicológica femenina y por otro al prejuicio social que le -- impide disfrutar de las libertades masculinas, no -- pudiendo prescindir de su sexo, sus actividades compensatorias de protesta se manifiestan en la imitación que ella hace de la conducta masculina.

Puede citarse a la doctrina individual --

de Adler como una postura doctrinal que explica mucho de la psicogenia del juego en el sentido de que el sentimiento de inferioridad, insuficiencia e impotencia surgen de las deficiencias potenciales psicofísicas que el hombre posee para resolver y satisfacer sus impulsiones lo que lo lleva a una situación de agrado ante los juegos de azar.

Cuando el sujeto vive un sentimiento de inferioridad le dá a la conciencia su propia imple-
nitud que hace emerger la insatisfacción. Su impul-
sión busca una afirmación hallándola muchas veces -
en un acentuamiento de su ambición.

Ahora bien, el natural desarrollo y a ve-
ces excesivo de la ambición es lo que mueve funda-
mentalmente al individuo mexicano a entregarse a -
los juegos de azar.

La teoría de Adler, explica fácilmente el
hecho de que gran parte de nuestro pueblo se entre-

gue con afán al juego. El pueblo mexicano en gran parte, carece de toda clase de diversiones, haya - en el juego el escondite a sus fracasos, considera que fácilmente hallará en él la solución a sus problemas, se obsesiona ante él.

De entre las causas que mueven al mexicano para entregarse al juego de azar, puede decirse que las más importantes son las siguientes:

I.- Desprecio a la vida.

El mexicano siente que su vida no tiene ningún valor, para que ésta adquiriera alguno, es necesario darle precio mediante alguna situación azarosa.--Es ese sentimiento de menosprecio a la vida característico del pueblo mexicano.

II.- Sentimiento de rivalidad.

La vida monótona, pasiva, rutinaria, es la menos agradable para el mexicano; en su deseo de -- hacer menos precaria la vida se entrega a lances --

de cualquier índole. Es capaz de matar o de matarse en su afán de una vida más ambiciosa.

Por otra parte, el conquistador español es el tipo aventurero por excelencia, el que se -- lanza en pos de lo desconocido y cambia una situación segura, estable, por otra completamente desconocida, pero que tal vez sea mejor que la anterior. Los móviles que llevaron al conquistador -- español a realizar la aventura de venir al Nuevo -- Mundo, fueron como causa determinante, su ansia de riqueza, de fortuna, de posición social y hasta de algún título nobiliario. De esto se desprende que el grupo de españoles que vino a conquistar nuestras tierras, estuvo constituido por sujetos que -- padecían complejos de inferioridad, motivados principalmente por el afán de poderío , por un sentimiento de minusvalía ante sus hermanos mayores, -- por carencia de herencias y de títulos de nobleza -- etc., etc., gentes todas éstas, que se jugaban a --

cara o cruz su destino, o eran o no eran, o llegaban a poseer nombres, riquezas, títulos, etc., o nada; - se trataba de sujetos que no podían resistir una situación de inferioridad ante sus compatriotas y preferían lo desconocido que tal vez les brindaría honores y riquezas.

El criollo mexicano es el resultado de la - unión del conquistador español, aventurero por excelencia y agobiado por una serie de complejos de inferioridad, causas todas estas que motivaron la venida de los conquistadores a nuestras tierras; y, del indio, - que durante largos períodos de la vida de nuestro país se ha hallado en situación de inferioridad, en relación con los españoles de la época de la conquista -- y de la época de la colonia.

C.G. Jung, autor de la teoría del inconsciente colectivo y del inconsciente personal, por observaciones hechas mediante el psicoanálisis, llegó ---- a la opinión de que en el inconsciente hay dos ----

orígenes principales, que pueden presentarse figuradamente como capas superpuestas: lo inconsciente personal y lo inconsciente general, colectivo o absoluto.

Lo inconsciente personal comprende todo lo referente a la historia de la personalidad, todo lo que hace de la personalidad lo que ella es, es decir idiosincracia, lo que la caracteriza y diferencia de las demás. Lo inconsciente personal comprende todo lo que en el transcurso de la vida individual se ha recogido en forma de impresiones y de recuerdos, todo el tesoro de la memoria y de las propias experiencias; pero también comprende todas aquéllas particularidades idiosincrásicas que, como carácter inconocible, incomprendible, constituyen un patrimonio sumamente peculiar y personal, que se manifiesta continuamente en todas las formas del movimiento, de la acción, en el paso, en la escritura, en el modo de reaccionar -- ante el mundo exterior, en la totalidad de las formas

de la expresión, y que en numerosas singularidades --
manifiesta la índole que se esconde detrás de las --
apariencias, la personalidad profunda. En el incon---
sciente personal se encuentran todas las fuerzas creau
doras que actúan en el individuo, todo lo que presi--
dió como regla y norma en la germinación, formulación
y desarrollo del individuo producido por la fecunda--
ción. En esta región, hay ya seguramente terrenos --
que guardan inmediata conexión con las capas más pro-
fundas de lo inconsciente general, absoluto. En lo --
inconsciente personal se encuentran ya todos los impulu
sos, todas las aspiraciones, todos los deseos a cuya-
realización se inclina en su vida el individuo sin --
consciencia de ello generalmente, todo lo que se maniu
fiesta como instinto al actuar en la vida del indivi-
duo. Pero también aquí existen profundas relaciones--
con lo inconsciente general y sus fuerzas creadoras.--
En esta región hay que buscar la inmensa cantidad de-
sensaciones inconscientes que provocan el armónico --
concierto de todas las actividades que, en el ser vi-
vo, se entrecruzan y se escalonan, para formar la -

totalidad de la existencia. En esta región hay que buscar todo cuanto es causa de que, en el ser vivo, transcurra todo como si detrás hubiera algo así como una razón. Por lo que concierne especialmente al psicoanálisis, es importante saber lo fuertes que son los impulsos y reacciones arraigadas en esta capa, y dirigidos tanto al mantenimiento del individuo como al de la especie. Conviene subrayar la violencia de los impulsos -- que desde aquí se proyectan en las acciones personales y en las manifestaciones del individuo.

Además de estas capas del inconsciente en -- las cuales está domiciliado lo peculiar de cada individuo, su aspiración, su recuerdo, su experiencia, sus -- fuerzas creadoras y motoras, sus urgencias y sus im--- pulsos, hay en lo inconsciente otras capas que pudieran llamarse en una forma figurada, más profundas, ----- pero que, también figuradamente y con -----

##..

más exactitud, pudiera llamarse más altas o más -
comprendidas. En esas capas se encuentran elemen-
tos que no tienen la menor relación personal con-
el individuo aislado, elementos que pertenecen por
igual a todos los hombres. En esas capas está --
atesorada la experiencia de millones de generacio-
nes, y escondida la herencia ancestral del saber,
de la sabiduría de la vida. En esas capas no ---
agitadas por el oleaje superficial y efímero de -
la existencia individual, encuéntrase las bases-
y el fundamento del pensamiento primario, de la -
facultad representativa, que se trasmite del mismo
modo en los hombres de las razas y de las zonas -
más diversas. Esto explica la analogía que se en-
cuentra en el contenido y los temas de los mitos,
las leyendas y las religiones más diversas entre
pueblos separados por océanos en el espacio y por
milenios en el tiempo. Esas idénticas posibilida-
des que existen en capas muy profundas de lo in-
conciente colectivo, se revelan en el hecho de -

que constantemente se reproducen en mitos y religiones, ciertas imágenes típicas. En esas capas de lo inconsciente colectivo viven en unidad indivisa, los principios opuestos que gobiernan el mundo ; placer y dolor, bien y mal. En ellas todavía no se ha establecido la polarización de los contrarios, tal como se produce al realizarse éstos en la vida y en la consciencia. En lo inconsciente colectivo poseen las ondas corrientes todavía el doble valor, la andivalencia que por ejemplo se expresa muchas veces todavía en la vida anímica consciente, en las formaciones equivalentes del odio y del amor. Los contenidos arcaicos, colectivos de esas capas profundas, son también como ha demostrado Jung, los fundamentos de las representaciones dominantes que, en distintas épocas y en pueblos distintos, muy diferentes entre si exteriormente han recibido formas basadas realmente en las mismas raíces.

###..

En la teoría del C.G. Jung (7) los contenidos inconscientes que puedan originar el amor -- al riesgo se revisten de una característica especial ya que el inconsciente no es solo personal o procedente de experiencias vividas, sino colectivo.

El inconsciente colectivo puede originar amor al riesgo, dado el descubrimiento de un nuevo mundo del cual no se tiene experiencia. El móvil - del juego radica en el individuo mismo.

En la teoría del inconsciente colectivo y del inconsciente personal del C.G. Jung, lo mismo que en otras teorías se encuentran extremismos de la misma manera que se encuentran problemas sin resolución, pero dentro de la psicología que trata -- de encontrar la consolidación de su fundamento ---- científico nada es desechable.

En la formación del espíritu azaroso ---- del mexicano puede decirse que obra por un lado el-

afán de poderío y de dominio, resultado de sus -- sentimientos de inferioridad y por otra parte está ese legado hereditario que los hombres que vinieron a conquistar sus tierras, le hicieran de -- ese espíritu aventurero de esa ansia de riqueza, -- de ese deseo de arriesgar la vida tan característico en los conquistadores.

CONCLUSIONES.

I.- El juego existe como un fenómeno social en las comunidades europeas, y ese mismo juego europeo existe en la comunidad mexicana, debido a la influencia ejercida sobre nosotros, por España, en la época de la conquista.

II.- El juego existe también como fenómeno social e histórico en las comunidades indígenas precolombinas y muchas formas de juego indígena, -- aun perviven en la sociedad actual mexicana y es --

fácil advertirlo en las ferias.

III.- Existiendo el juego presente en todas las épocas de la Historia Universal y existiendo en la nuestra, quiere decir que el juego es un elemento constitutivo a la naturaleza humana, y que en el mexicano, como en cualquier otro tipo de hombre es un elemento que le caracteriza.

IV.- La producción del juego de azar está dado por una intreacción de las fuerzas hereditarias y de las fuerzas ambientales.

V.- Desde el punto de vista del psicoanálisis el juego significa la consecuencia de una evolución frustrada de los instintos, un proceso frustrado de adaptación de la vida instintiva a las exigencias de la vida social.

VI.- El jugador habitual llega a sentir como una necesidad el conseguir los medios necesarios para la vida mediante el juego, a tenerle

aversión al trabajo, y a sentir la necesidad de una ganancia fácil y abundante que satisfaga todos sus deseos.

VII.- En la formación del espíritu azaroso del mexicano interviene por un lado el afán de poderío y de dominio, resultado de sus sentimientos de inferioridad, y por otro el legado hereditario que los conquistadores españoles le hicieron de su ansia de riqueza, de su espíritu aventurero, de su deseo de arriesgar la vida tan característico de los conquistadores.

NOTAS.

(1).- Guridi y Alcocer "Daños del Juego" - Imprenta J.R. Barbedith, México 1877.

(2).- Las ferias constituyen lugares de reuniones periódicas de los mercaderes de profesión. Son centros de intercambio, y sobre todo de intercambio al mayoreo, que se esfuerzan en atraer hacia ellos fuera de toda consideración local, el mayor número de hombres o de productos.

(3).- La berlanga es el juego de naipes, en el que se gana reuniendo tres cartas iguales -- como tres reyes, tres ases, etc. etc.

(4).- El trietac es un juego muy practicado por los habitantes de la Europa meridional.

(5).- Andrés Billessorte "La Sociedad Japonesa".- Biblioteca Universal.- Barcelona 1905.

(6).- Artemio del Valle Arizpe "La Lotería en México" México-1943.

(7).- C.G. Jung " Lo inconsciente". Editorial Cultura.- Santiago de Chile.

BIBLIOGRAFIA.

- Adler Alfredo. "Conocimiento del hombre"
Edit. Diana S.A.- México.
- Adler Alfredo. "El Sentido de la Vida"
Edit. Luis Miracle.-Barcelona 1948.
- Bernard L.L. "Psicología Social".-
Fondo de Cultura Económica.- Méxi-
co.- 1946.
- Billessortes Andrés. "La Sociedad Japonesa".-
Biblioteca Universal.- Barcelona-
1905.
- Blondel Charles. "Psicología Colectiva".
Editorial Americana.-México.-1945.
- Bosh Gumpera Pedro. "El Hombre Primitivo y su
Cultura!.- S.E.P. México.-1945.
- Bustamante Carlos Ma. "Historia de la invasión
de los anglo-americanos en México"
Imprenta de Vicente García Torres.
México.- 1847.
- Cabo Andrés. "Los tres siglos de Méxi-
co durante el gobierno español ---
hasta la entrada del ejército tri-
garante".
Tipografía Veracruzana.-Jalapa ---
1870.
- Campos Rubén M. " El folklore literario
y musical de México".-S.E.P. Méxi-
co.- 1946.

- García Cubas Antonio. "El Libro de mis --
Recuerdos".- Imprenta de Arturo
García Cubas.- Hermanos Su-
cesores.- México.- 1904.
- Gómez Haro Eduardo. "Tradiciones y Leyen-
das de Puebla!"- Editorial Ma-
nuel Castro Limón.- Puebla 1904
- González Enriquez Raúl. "El Pensamiento Má-
gico".- México.
- González Obregón Luis. "Las Calles de Méxi-
co".- Editorial Botas.- México
1944.
- González Obregón Luis. "México Viejo Epoca
Colonial".-Edit. Patria, S.A.-
México, 1945.
- Guerrero Julio. "La génesis del cri-
men en México" Librería de la-
V. de Ch.Bouret.- México 1901.
- Guridi y Alcocer José Manuel. "Discurso sobre --
los daños del juego".- Impren-
ta de J. R. Barbedith.-México-
1877.
- Haeberlin C. "Fundamentos del --
Psicoanálisis".- Revista de --
Occidente.- Madrid 1930.
- Huizunga J. "El Otoño de la ---
Edad Media".- Revista de Occi-
dente.- Madrid 1928.
- Ibarra Alfredo. "Cuentos y Leyendas
de México".- México 1941.
- James Williams.

- James Williams. "Compendio de Psicología".- Edit. Emecé S.A. Buenos Aires.- 1947.
- Jung C. Gustavo. "Teoría del Psicoanálisis".- Edit. Apolo.- Barcelona - 1951.
- Jung C. Gustavo. "Tipos Psicológicos" Editorial Sudamericana.-Buenos Aires.- 1947.
- Le Bon Gustavo. "La Civilización de los Arabes".- Biblioteca Universal.- Barcelona.
- Le Bon Gustavo. " Psicología de las Multitudes".- Edit. Daniel Jarro. Madrid 1921.
- Levy Brühl Lucién. "La Mentalidad Primitiva".- Edit. Lautaro.- Buenos Aires.- 1945.
- López y Fuentes Gregorio. "El Indio ".- Edit. - Botas.- México.- 1935.
- López Victoria José Manuel. "Leyendas de Acapulco" Edit. Botas.- México.- 1944.
- Macanlay Lord "Historia de la Revolución de Inglaterra".
- Materlink Mauricio. "Sendero de las Montañas".- México.
- Mannheim Karl. "Diagnóstico de nuestro tiempo".- Fondo de Cultura económica.- México.- 1946.

- Pende N. "Tratado de Biología poligía Humana".- Edit. Vallardi Milán.- 1939.
- Pirrenne Henry. "Historia económica y Social de la edad media".- Fondo de Cultura Económica. México.- 1941.
- Quevedo y Villegas Francisco de. "Obras Completas"- Biblioteca de autores españoles. Madrid.
- Riva Palacio Vicente. "Martin Garatuza" Edit. Porrúa, S.A.-México, 1945.
- Riva Palacio Vicente. "Memorias de un impostor".- Edit. Porrúa, S.A. - México.- 1946.
- Riva Palacio Vicente. "Tradiciones y Leyendas Mexicanas."-Librería general.- México.- 1922.
- Rohracher H. "Introducción a la caracterología" Buenos Aires- 1945.
- Romero Flores Jesús. "Leyendas y Cuentos Michoacanos".- Edit. Botas. México.- 1938.
- Rosado Vega Luis. "El Alma Misteriosa del Mayab".- Edit. Botas- México, 1934.
- Stewart Jhon. "La vida íntima de los griegos".-México.

- Stewart Jhon. "La vida íntima de los romanos".- México.
- Sweig Stefan. "Veinticuatro horas de la vida de una mujer".-Edit.- Fénix.- México.- 1945.
- Singüenza y Góngora Carlos. "Obras Históricas- Editorial Porrúa.- S.A.-México.- 1944.
- Tarde Gabriel. "Las leyes de la imitación".-Edit. Jorro.-Madrid-1907.
- Thomas P.F. "La Educación de los sentimientos".- Buenos Aires-
- Toro Alfonso del. "Historia de México".-Sociedad de edición y libre- ría franco-mexicana.- México --- 1926.
- Tullio Benigno di. "Tratado de antropología criminal".- Talleres --- Gráficos de la Comp.Gral. Fabril Financiera.- Buenos Aires, 1950.
- Valle Arizpe Artemio del. "Historia de la Ciudad de México".-México.-1939.
- Valle Arizpe Artemio del. "La Lotería en México".- México, 1949.
- Valle Arizpe Artemio del. "Leyendas Mexicanas".-Edit.Espasa Calpe Argentina.- 1943.
- Valle Rafael Helicodoro. "Imaginación de México".-Edit.de Espasa Calpe - Calpe.- Argentina, S.A. 1945.

Vervaeck L.

"Interés científico --
de la antropología".-- XI Congreso
Internacional de Antropología.--
Bruselas.-- 1935.



11 080FLA