

NOTES SOBRE EL

Un bell punt de vista per emetre un judici sobre l'estat econòmic d'un poble és el joc. Les persones haurien de preocupar-se'n i establir una llei taxativa, perquè quan minven les possibilitats normals d'enriquir-se per vials de treball o ciència, els humans recorren a l'atzar com a fòrmula de trobar els mitjans necessaris a llur progrés, en el sentit més ample. No anant més lluny en l'anàlisi, s'observa que el joc de travesses futbolístiques depassa cada setmana els mil milions de pessetes.

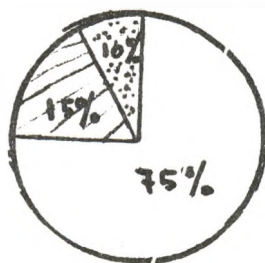
Com és normal, alguns considerem que els diners emprats en el joc son una disbauxa i potser tindrien raó si es dediquessin aquells diners a coses de més utilitat. Però, i es aquest el punt àlgid, cal observar que a mesura que la inflació redueix els valors adquisitius de la moneda es produeixen residus dinerístics amb els quals no es pot fer res i son aquestes restes inútils les que la gent, per la major part, dedica al joc amb l'esperança de multiplicar-los. Prenguem, per exemple, les cinquanta pesetes, peça de curs legal. Què es pot fer amb cinquanta pessetes? De segur que el valor d'aquesta moneda es força petit i tant que no constitueix per ella apenas cap objectiu. Ningú quasivè es mou avui per guanyar cinquanta pessetes i certament és just no moure's perquè els objectes o serveis que s'hi poden obtenir no justifiquen el moviment necessari per aconseguir-les. Si miren per elevació podríem admetre que a hores d'ara ni un billet és un gran objectiu econòmic. Per exemple seure al cafè en companyia ja ens costa prou més que un billet de cent pessetes i també qualsevol espectacle.

Pel que el joc anomenat moderat: travesses de poca quantitat, rifes per ajudar entitats o escoles, numeros cecs etc... poden tenir una certa tolerància dins el món en que vivim.

Però el joc anomenat viciós: Cartes, bingos, casinos, és un mal exemple de funcionament de la nostra societat, que hauria d'estar molt més agravat que no el que està passant en el moment actual.

MARCEL RIGALÓS

CASINO



BINGO

