

El juego y lo sagrado en la Castilla bajomedieval

Juan Coira Pociña

Investigador independiente ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/eiko.81970>

Recibido: 11 de mayo de 2022 / Aceptado: 22 de agosto de 2023 / Publicado: 1 de enero de 2024

ES Resumen: Jugar es una de las actividades con más significados de nuestra cultura y, en palabras del filósofo Eugen Fink, uno de los “fenómenos fundamentales de la existencia humana”. El juego llegó a la Edad Media estrechamente vinculado con el culto pagano, lo que llevó a la Iglesia cristiana a su condena y por ello a perder en parte su relación con lo sagrado. Sin embargo, la población mantuvo sus costumbres lúdicas y el juego fue adquiriendo una presencia tan grande en los siglos bajomedievales que las autoridades debieron regularlo, como muestra el caso del Libro del axedrez, dados e tablas del monarca Alfonso X. La Iglesia llegó a condenar el juego, sobre todo de azar, aunque en especial debido a sus consecuencias (el pecado), por lo que mantuvo su permiso cuando tenía lugar en el contexto y con la compañía adecuados. Esto le permitió conservar parte de su esencia y su conexión con la divinidad, relación que es analizada mediante fuentes legislativas, literarias e iconográficas de la época.

Palabras clave: juego; sagrado; pecado; Baja Edad Media; reino de Castilla.

ENG Games and the Sacred in the Kingdom of Castille during the Late Middle Ages

ENG Abstract: Playing is one of the most meaningful activities of our culture and, according to the philosopher Eugen Fink, one of the “fundamental phenomena of human existence”. The close connection between playing and the divine is one of its most important facets. At the start of the Middle Ages games were connected to pagan worship. For this reason, the Church condemned games, which led to the loss of their connection to sacredness. Despite this, people maintained their customs and love for games, which regained their popularity and social presence during the late Middle Ages. This circumstance forced authorities to regulate them like, for instance, king Alfonso X and the Libro del axedrez, dados e tablas. The Church’s condemnation, especially of gambling, was motivated by the alleged sinful consequences of games primarily, rather than their sinful nature, which explains the Church’s permissiveness when games were played both in the right context and company. For this reason, games maintained some of their essence and connection with the divine. This relationship is analyzed through legislative, literary and iconographic resources of the period.

Keywords: Game; Sacred; Sin; Late Middle Ages; Kingdom of Castille.

Sumario: 1. Introducción. 2. El juego y el culto a los dioses. 3. ¿Dios juega? 4. El juego y la religión en la baja Edad Media castellana. 5. El juego en los sínodos bajomedievales: entre la condena y la tolerancia. 6. Conclusión. 7. Fuentes y referencias bibliográficas.

Cómo citar: Coira Pociña, Juan. “El juego y lo sagrado en la Castilla bajomedieval”. *Eikón Imago* 13 (2024), e81970. <https://dx.doi.org/10.5209/eiko.81970>

1. Introducción

Tendemos a pensar, mentes del pleno siglo XXI, que dos conceptos con significados tan diferentes como “juego” y “sagrado” no pueden encajar en la misma oración, al menos con un sentido coherente. El primero, tan relacionado con la diversión, incluso con

algunas de las pulsiones más bajas del ser humano; el segundo, ligado a la(s) divinidad(es) y su culto, a una realidad trascendente y elevada que requiere una aproximación de lo más seria. Y, a pesar de esta aparente contraposición semántica, el juego y lo sagrado pueden encajar perfectamente, especialmente si

consideramos, en palabras del filósofo Eugen Fink, el juego como uno de los “fenómenos fundamentales de la existencia humana”, junto a la muerte, el trabajo, el dominio y el *Eros*, “que impera y gobierna de punta a cabo la entera vida humana y determina esencialmente su modo de ser – y también el modo del comprender humano del ser”¹.

La estrecha conexión entre estos conceptos ya ha sido analizada también por autores como Johan Huizinga en *Homo ludens*, Clifford Geertz en *Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali* o Roger Caillouis en *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*². El juego, desde el punto de vista antropológico, es una realidad compleja cuya esencia no afecta solamente a los mortales. Las competiciones que tenían lugar en la Olimpia de la Antigua Grecia, o el “juego de la pelota” mesoamericano son ejemplos bien conocidos. Esta relación se fue modificando con el tiempo y, aunque el Dios cristiano pareció menos interesado en el juego que las divinidades “paganas”, la relación continuó existiendo. Partiendo de aquí, la idea de este trabajo es centrarse en la conexión entre el juego y la religión cristiana en la Castilla bajomedieval, reconociendo desde el principio que, en muchos casos, era una conexión reprobatoria. Para analizar esta relación utilizamos especialmente dos obras elaboradas por el rey Alfonso X y sus juristas: el *Libro del axedrez, dados e tablas* y el *Ordenamiento de las tafurerías*, de 1283 y 1276 respectivamente, separadas por un breve lapso temporal y estrechamente relacionadas por su contenido³. Ambas obras, con gran protagonismo de sus ilustraciones, y otras fuentes, sirven como eje para reflexionar sobre la importancia del juego en una sociedad profundamente religiosa como la medieval, en la que toda reglamentación social y económica estaba influida, en menor o mayor medida, por el hecho de

que era Dios el que en última instancia daba sentido a lo acontecido en el mundo terrenal.

2. El juego y el culto a los dioses

Comencemos por el principio. La relación entre el juego y el culto sacro no nos resulta evidente, dado que el cristianismo condenó algunas de las manifestaciones humanas relacionadas con el juego. La risa o la diversión, la blasfemia y violencia, o el hecho de dedicar tiempo a no procurar la vida eterna, eran motivo de la censura eclesiástica. La actitud inicial de la Iglesia la vemos ya en exégetas como Clemente de Alejandría o Tertuliano, en los siglos II y III. Este segundo autor, en su tratado *De spectaculis*⁴, realiza una fuerte condena de los espectáculos deportivos, dada su relación con el culto al emperador y, por tanto, pagano. Aunque los espectáculos fueron perdiendo parte de su originario carácter sagrado, todavía favorecían el prestigio de los emperadores y a ellos seguían acudiendo los ciudadanos del Imperio Romano⁵. Pero su condena era inevitable desde el punto de vista cristiano, dados los daños espirituales y corporales (incluida la muerte) a los que se sometían los participantes y asistentes. Al luchador pagano se le contraponía el luchador cristiano, cuyo objetivo a combatir era la idolatría⁶. Los concilios de la Antigüedad tardía y alta Edad Media insisten en los mismos preceptos⁷.

Esta tradición de condena de los espectáculos fue recogida por san Isidoro de Sevilla. En su magno compendio de saber, las *Etimologías*, el santo hispalense dedica un libro a la guerra y a los juegos (inspirado en gran medida en Tertuliano), cuya relación por sí misma ya es significativa y establece semejanzas entre una y otra actividad⁸. En este libro se explica el origen de los juegos a través de su vocablo: fueron los lidios quienes los inventaron, vinculados con la

¹ Eugen Fink, “Fenómenos fundamentales de la existencia humana (extracto)”, *Revista Observaciones Filosóficas*, no. 12 (2011): 221 y sig., consultado el 17 de abril de 2023, <https://www.observacionesfilosoficas.net/download/fenomenosfundamentales.pdf>. Obras de este autor, como *El oasis de la felicidad* o *El juego como símbolo del mundo*, reflexionan asimismo sobre la importancia de la comprensión del mundo como un juego por parte del ser humano. Esto se debe a que esta actividad implica fantasía e imaginación, imprescindibles para dar cuenta de aspectos que, dado lo limitado del entendimiento humano, no son factibles de aprehender de forma puramente racional, lo que lleva al juego a relacionarse con el arte o la religión. En relación con la obra de Eugen Fink y los rasgos esenciales del juego, Pedro Salinas Quintana, “El juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la Filosofía y la Psicología del Arte)”, *Contextos, estudios de humanidades y ciencias sociales*, no. 24 (2010): 97-113.

² Johan Huizinga, *Homo ludens* (Madrid: Alianza Editorial, 1984); Clifford Geertz, *Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali*, consultado el 20 de abril de 2023, <http://www.ram-wan.net/restrepo/hermeneuticas/4.juego%20profundo.pdf>; Roger Caillouis, *Los juegos y los hombres; la máscara y el vértigo* (México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 1986).

³ Alfonso X, *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, ed. Raúl Orellana Calderón (Madrid: Biblioteca Castro, 2007); o la edición digital del manuscrito del *Libro de los juegos* conservado en la Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, consultado el 22 de marzo de 2023, <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>. Esta es la fuente que tomamos como referencia en las citas posteriores.

⁴ Tertuliano, *De spectaculis*, ed. Miguel Ángel Betancor León, Germán Santana Henríquez y Conrado Vilanou Torrano (Madrid: Ediciones Clásicas, 2001), 94. La condena es más tajante en el caso de Tertuliano que en el de Clemente de Alejandría, que consideraba las exhibiciones y ejercicios gimnásticos de manera positiva si se practicaban con moderación.

⁵ Los últimos juegos oficiales fueron los del año 393, cuando fueron prohibidos por Teodosio. Y, más de un siglo después, no fueron erradicados los *ludus* de gladiadores (los *munera*). San Agustín todavía se queja de la asistencia de los cristianos a estos juegos en su obra *Confesiones*, al mismo tiempo que lamenta su propia predisposición a participar en juegos de niños en lugar de estudiar. San Agustín, *Confesiones* (Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002), libro VI, capítulos VII-VIII; y libro I, capítulos IX y X, consultado el 5 de mayo de 2023, https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/confesiones--0/html/ff7b6fd2-82b1-11df-acc7-002185ce6064_15.html#l12_.

⁶ Tertuliano, *De spectaculis*, 30.

⁷ La Iglesia prohibió a los eclesiásticos asistir a los juegos en las bodas (en el Concilio de Laodicea, del año 380); y no admitía el bautismo a los actores y se les negaba la comunión (establecido en los Concilios de Elvira, del año 300, Arlés, del año 314, y Cartago, del año 397). Tertuliano, *De spectaculis*, 95. En el Concilio de Arlés le negaba la comunión a quienes participaban en las carreras del circo. Tertuliano, *De spectaculis*, 102. Y en el de Elvira, aurigas y cómicos debían renunciar a su oficio si se convertían al cristianismo y se apartaba de la comunión a quienes jugaban a los dados. José Vives ed., *Concilios visigóticos e hispano-romanos* (Barcelona: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1963), cánones LXII y LXXIX respectivamente.

⁸ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, ed. José Oroz Reta (Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos ‘BAC’, 2004), Libro XVIII (16: “Acerca de la guerra y los juegos”).

religión. Incluye además otra versión según la cual “Varrón afirma que *ludi* deriva de *lusus* (divertimento), porque los jóvenes acostumbran a divertir al pueblo con la alegría del juego durante los días de fiesta, por lo que el juego de los jóvenes se pone en relación con los días festivos, con los templos y con las creencias religiosas”⁹.

En ambos casos, el juego nace unido a la religión. Sin embargo, en la siguiente línea ya deja clara la postura de la Iglesia al afirmar “no voy a añadir más sobre el origen de este vocablo, pues su raíz es la idolatría. Estos juegos (*ludi*) reciben, indistintamente, también el nombre de *liberalia*, por celebrarse en honor de *Liber pater*. Por este motivo hay que considerar la maldad de su origen, para que no vayas a dar por bueno lo que tuvo su origen en el mal”¹⁰. San Isidoro no deja lugar a dudas: el origen de los juegos está ligado a la religión y los dioses. Pero nacieron dedicados a los dioses equivocados, no al Dios verdadero.

Al final del mismo capítulo establece una clasificación de los juegos, que posteriormente desarrolla: pueden ser gimnásticos, circenses, gladiatorios o escénicos. De los gimnásticos destaca que se practican casi desnudos e imitando animales como los osos, que son los únicos capaces de caminar erguidos y acometerse el uno al otro con las manos¹¹. Desnudez e imitación de las bestias son dos aspectos ya de por sí condenables. Aunque la postura del santo hispalense en relación con este tipo de juegos parece menos negativa que el resto, el hecho de ser “motivo de gloria para los hombres” es también una manifestación de soberbia y, por tanto, un pecado¹².

Sobre los juegos circenses, afirma de nuevo que su origen está ligado al culto pagano: “Los juegos circenses fueron instituidos por motivos religiosos y para celebración de los dioses paganos. Por eso, los que asisten a ellos como espectadores se considera que con su presencia sirven al culto de los demonios”¹³. Lo mismo sucede con su lugar de celebración, el circo, consagrado al Sol.

En cuanto a los juegos escénicos, los relaciona con la prostitución a través del lugar de la representación, el teatro, que también podía ser denominado “prostíbulo”. Esto se debía porque, al terminar el espectáculo, allí se prostituían las rameras, haciendo probablemente referencia a las propias actrices cuya consideración social no era elevada y se relacionaban con estas actividades fuertemente condenadas por la Iglesia¹⁴. Los juegos escénicos eran patrocinados también por dioses paganos, especialmente Liber y Venus, dadas las actividades sexuales que tenían lugar.

Sobre los juegos gladiatorios, la condena va sobre todo causada por su violencia y crueldad, de ahí que fueran en honor a Marte, dios de la guerra. Concluye su explicación de los juegos y sus tipos con una recapitulación:

Estos espectáculos de crueldad y la contemplación de estas vanidades fueron establecidas no sólo por la mala inclinación de los hombres, sino además por orden de los demonios. Por semejantes motivos no debe el cristiano tener relación alguna con la locura circense, con la liviandad del teatro, con la crueldad del anfiteatro, con el sanguinario espectáculo de la arena ni con la lujuria de los juegos. Pues el que asiste a semejantes espectáculos niega a Dios; y prevarica de su fe el que de nuevo siente la atracción del que renunció en el bautismo, es decir, al diablo, sus pompas y sus obras¹⁵.

Para los romanos estos juegos eran un medio de culto y de conectar con sus dioses, aunque, como hemos dicho, habían ido perdiendo su carácter sagrado. El cristianismo los consideró una muestra de paganismo y por tanto idolatría, por lo que fueron condenados. Esto influyó en la desaparición de algunos de ellos ya en la Antigüedad, después de que el cristianismo se convirtiera en la religión oficial del Imperio. San Isidoro finaliza el libro describiendo otros juegos, como los de azar, cuya consideración es negativa y algunas acciones estrechamente relacionadas llevaban al hombre

⁹ “Varro autem dicit ludos a luso vocatos, quod iuvenes per dies festos solebant ludi exultatione populum delectare. Vnde et eum lusum iuvenum et diebus festis et templis et religionibus reputant”. San Isidoro, *Etimologías*, 1236-1237.

¹⁰ “Nihil iam de causa vocabuli, dum rei causa idolatria sit. Vnde et promiscue ludi Liberalia vocabantur, ob honorem Liberi patris. Ob hoc dispicienda est originis macula, ne bonum aestimes quod initium a malo accepit”. San Isidoro, *Etimologías*, 1236-1237.

¹¹ “Quidam opinantur artem luctandi ursorum contentione monstratam: namque inter ceteras feras eos solos et erigi congressos et subsidere celeriter ac reverti, et modo manibus temptare invicem, modo complexu abigere sese more luctantium”. San Isidoro, *Etimologías*, 1240-1241 (24: “La palestra”).

¹² “*Gymnicus ludus est velocitatis ac virium gloria*”. San Isidoro, *Etimologías*, 1236-1237 (17: “Juegos gimnásticos”). Como habíamos dicho en la nota a pie 5, Clemente de Alejandría mantiene una postura menos condenatoria en relación con este tipo de juegos, siempre que se realicen con moderación. Quizás la condena no esté tanto en la propia actividad física o búsqueda moderada de diversión, si no en la dimensión social del juego que deriva en espectáculo. En este sentido, Roger Caillois nos dice que “por lo general, los juegos no alcanzan su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice. [...] Los juegos pronto se constituyen en pretextos de concursos o espectáculos. [...] Tienen necesidad de presencias atentas y simpatizantes, [...] la excitación aumenta con el estremecimiento fraterno”. Y la excitación no es precisamente una buena compañera de la moderación. Caillois, *Los juegos y los hombres*, 83 y 84.

¹³ “Ludi circenses sacrorum causa ac deorum gentilium celebrationibus instituti sunt: unde et qui eos spectant daemonum cultibus inservire videntur”. San Isidoro, *Etimologías*, 1239-1240 (27: “Juegos circenses”). Esta relación ya estaba presente en los pueblos prerromanos de la península Ibérica. Estrabón, por ejemplo, después de mencionar los sacrificios a los dioses realizados por los “montañeses del norte”, menciona que “realizan también competiciones gimnásticas, de hoplitas e hípcas, con pugilato, carrera, escaramuza y combate en formación”. Estrabón, *Geografía, libros III-IV*, trad. M.ª José Meana y Félix Piñero (Madrid: Editorial Gredos, 1992), III: 85, consultado el 26 de julio de 2023, <https://www.cristoraul.org/SPANISH/sala-de-lectura/BIBLIOTECATER-CERMILENIO/CLASICOS/GRIEGOS/Estrabon-Geografialibros-III-IV.pdf>.

¹⁴ “Idem vero theatrum, idem et prostibulum, eo quod post ludos exactos meretrices ibi prostrarentur”. San Isidoro, *Etimologías*, 1250-1251 (42: “Sobre el teatro”). Sobre las mujeres en la escena romana, vid. Helena Lorenzo Ferragut, “Mujeres en la escena romana a través de la epigrafía”, *TYCHO, Revista de Iniciación del teatro clásico grecolatino y su tradición*, no. 6 (2018): 39-74.

¹⁵ “Haec quippe spectacula crudelitatis et inspectio vanitatum non solum hominum vitii, sed et daemonum iussis instituta sunt. Proinde nihil esse debet Christiano cum Circensi insaniam, cum impudicitia theatri, cum amphitheatri crudelitate, cum atrocitate arenae, cum luxuria ludi. Deum enim negat qui talia praesumit, fidei Christianae praevaricator effectus, qui id denuo appetit quod in lavacro iam pridem renuntiavit; is est diablo, pompis et operibus eius”. San Isidoro, *Etimologías*, 1256-1257 (59: “Sobre el ejercicio de estos juegos”).

a caer en pecado, por lo que en determinadas épocas estuvo prohibido por las leyes¹⁶.

En resumen, el cristianismo primitivo condenó, con mayor o menor intensidad, los juegos. A no ser que aceptemos (como el propio Johan Huizinga), que el culto cristiano, por sus características formales, pueda ser considerado también como un juego, con la nueva religión el juego quedó prácticamente desvinculado del ámbito sagrado¹⁷.

3. ¿Dios juega?

Y decimos “prácticamente” porque todavía se mantuvo la conexión. Acabamos de mencionar que los juegos fueron condenados por la Iglesia como idolatría o prohibidos por sus comportamientos asociados. Otras fuentes inciden en esta concepción, según la cual el tiempo dedicado a jugar es perdido, como todo tiempo de ocio no dedicado a salvar el alma¹⁸. Sin embargo, con el paso de los siglos, las nuevas realidades urbanas tras su renacimiento a partir del siglo XI y una cierta laicización de la sociedad fueron modificando la concepción del juego. De hecho, hasta al mismo Dios se lo consideraba un jugador, lo cual es un ejemplo claro de una valoración ya no tan negativa de esta actividad tan “humana”, ejercida también por la divinidad.

Dios juega, pues la vida humana es un juego. En la literatura bajomedieval castellana encontramos esta relación mediante esta metáfora, como en el *Libro de Apolonio* (siglo XIII):

El rey de los çiellos es de grant prouençia,
siempre con los cuytados ha su atenençia,
en valerles a las cuytas es tota su femençia;
deuemos seyey todas firmes en la sua tenençia.
Da cuytas a los omnes que se les faga temer,
non cata a sus pecados, viénelos acorrer,
sabe maestramientre sus conseios prender,
*trebeia con los omnes a todo su plaçer*¹⁹.

Efectivamente, la vida humana puede ser considerada un juego, pues comparten características,

como por ejemplo la incertidumbre o la sensación de interpretar un papel en determinados momentos. Es decir, ser parte de un juego manejado a su antojo precisamente por Dios, tal como escribe el autor del *Libro de Apolonio*. En el *Libro de buen amor* (siglo XIV) podemos leer una metáfora semejante:

Señores, non querades ser amigos del cuervo,
temed sus amenazas, non fagades su ruego;
el bien que far podieres, fazedlo luego luego:
tened que cras morredes, *ca la vida es juego*.
La salud e la vida muy aína se muda:
en un punto se pierde, quando omne non cuda;
el bien que farás cras, palabra es desnuda:
vestidla con la obra ante que Muerte acuda²⁰.

Vemos por tanto que el juego sigue vinculado con la divinidad y con la propia existencia humana. De la misma manera que en la Antigüedad, como recogía san Isidoro:

Algunos jugadores se imaginan ejercitar esta arte mediante cierta alegoría aparente, y lo representan bajo determinada semejanza con cosas. En este sentido, afirman que juegan con tres dados para representar los tres momentos de la vida: el pasado, el presente y el futuro, porque ninguno de estos permanece quieto, sino que corre. Explican igualmente que los caminos mismos del tablero están divididos en seis casillas, de acuerdo con las edades del hombre, que forman, a su vez, tres hileras en concordancia con los tres momentos de la vida. Por eso dicen que el tablero está dividido en grupos de tres líneas²¹.

Pero, además, el juego también se vinculaba al orden cósmico. Según san Isidoro, en la Antigüedad los juegos se ligaban al origen del mundo y con el Sol, la Luna o las estaciones (y con los Infiernos, pues no dejaban de ser actos condenados)²². Sin embargo, esta vinculación no se perdió con el cristianismo.

¹⁶ San Isidoro, 1260-1261 (68: “Sobre la prohibición de los juegos de azar”).

¹⁷ Según Huizinga las características principales de los juegos son las siguientes, incluidas en su definición: “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella ningún provecho, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. Y el culto, al contar con su tiempo y lugar propios, con la participación de figuras que “juegan” un determinado papel y sujeto a unas normas, y sin olvidar la presencia del misterio, podría encajar dentro de la categoría de “juego” desarrollada por el historiador neerlandés. Huizinga, *Homo ludens*, 26. Sobre el juego y el culto, vid. 32 y sig.

¹⁸ Un buen ejemplo lo tenemos en el caso de san Rosendo. Ordoño de Celanova, autor de su *Vida y milagros*, lo da a entender con las siguientes palabras: “Creció el niño con un carácter singular, y no ocupó sus primeras palabras con trivialidades y juegos como suelen hacer los niños, sino que entregado al estudio de las letras logró aprender la palabra de Dios” (“Creuit autem puer indolis egregie; et non nugis et derisionibus, sicut fit in pueris, uoluit primam loquelam informare, sed litterali studio traditus, uerbum dei meruit discere”). Ordoño de Celanova, *Vida y Milagros de San Rosendo*, ed. por Manuel Cecilio Díaz y Díaz (A Coruña: Fundación Pedro Barrié de la Maza, 1990), 126-127.

¹⁹ Anónimo, *Libro de Apolonio*, ed. Dolores Corbella (Madrid: Cátedra, 1992), 104-105 (estrofas 93-94).

²⁰ Juan Ruiz, Arcipreste de Hita, *Libro de buen amor*, ed. Jacques Joset (Madrid: Taurus, 1990), 647 (estrofas 1531-1532).

²¹ “Quidam autem aleatores sibi videntur physiologicè per allegoriam hanc artem exercere, et sub quadam rerum similitudine fingere. Nam tribus tesseris ludere perhibent propter tria saeculi tempora: praesentia, praeterita et futura; quia non stant, sed decurrunt. Sed et ipsas vias senariis locis distinctas propter aetates hominum ternariis lineis propter tempora argumentantur. Inde et tabulam ternis discipulis dicunt lineis”. San Isidoro, *Etimologías*, 1258-1259 (64: “Figuras de los juegos”).

²² “Los romanos imaginan que los juegos circenses hacen referencia a los orígenes del mundo” (“Fingunt autem circensia Romani ad causas mundi referre”); o “Por el número de caballos y su yugo se conocen como cuadrigas, bigas, trigas y seyugas. de ellas, las cuadrigas fueron consagradas al sol; las bigas, a la luna; las trigas, a los infiernos; las seyugas, a Júpiter; y los *desultores*, a Lucifer y Héspero. Relacionan la cuadriga con el sol, porque este desarrolla su curso a lo largo de las cuatro estaciones del año: primavera, verano, otoño e invierno” (“Quadrigae et bigae, et trigae et seiugae a numero equorum et iugo dicti. Ex quibus quadrigas soli, bigas lunae, trigas inferis, seiugas lovi, desultores Luciferi et Hespero sacraverunt. Quadrigam ideo soli iungunt quia per quattuor tempora annus vertitur: vere, aestate, autumnus et hieme”). San Isidoro, 1242-1243 y 1246-1247 respectivamente (29: “Sobre los ornamentos” y 36: “De los caballos en los que corremos”).



Figuras 1 y 2. Juego del ajedrez de los cuatro tiempos (izq.) y juego de las tablas por astronomía (dcha.). Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folios 0088V y 0097V respectivamente, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

En este punto, acudimos a una de las principales fuentes utilizadas para analizar la relación entre juego y religión en la baja Edad Media castellana: el *Libro de los juegos* o *del axedrez, dados e tablas*. En esta fuente, algunos de los juegos explicados conservan su vinculación con los astros, las estaciones e incluso con la teoría médica de los cuatro humores de Hipócrates. Tal es el caso del “juego de los cuatro tiempos del año” o el de “la astronomía” (figs. 1 y 2). El primero, una variante del ajedrez que enfrenta a cuatro jugadores, cada uno con un color, representando cada una de las estaciones y relacionado con la teoría de los humores (verde la primavera, con su elemento el aire y la sangre; rojo el verano, con su elemento el fuego y la cólera; negro el otoño, con su elemento la tierra y la melancolía; y blanco el invierno, con su elemento el agua y la flema)²³. En el segundo caso, cada lado del tablero representa uno de los siete planetas (Saturno de negro, Júpiter de verde, Marte de rojo, el Sol de amarillo, Venus de violeta, Mercurio de muchos colores y la luna blanca, cada uno con su forma propia) y se relacionan incluso con los signos del zodiaco²⁴.

Todo esto demuestra la fortaleza con la que se mantuvo el peso de la sabiduría de los antiguos a la cual Alfonso X hace constante referencia, y sobre todo la idea del juego ligado al orden cósmico que, en última instancia, correspondía a Dios, el primero de los jugadores.

4. El juego y la religión en la baja Edad Media castellana

No hay ninguna duda de que en el Reino de Castilla de los siglos XIII al XV se jugaba. Y mucho. Incluso el propio rey. Esto explica que la presencia de los juegos en las fuentes documentales aumente, especialmente los juegos de azar, debido a sus implicaciones morales. Por ello Alfonso X creyó necesario regular esta actividad en su reino, y de ahí los preceptos presentes en *Las Partidas* y, sobre todo, la redacción del *Libro de los juegos* y el *Ordenamiento de las tafurerías*. A esto se sumaba que el siglo XIII estaba siendo de crecimiento urbano y económico, y el juego podía ser otra fuente de ingresos para la monarquía en un contexto en que las arcas reales atravesaban una delicada situación²⁵. La obra de este monarca castellano es innovadora especialmente por dos motivos: el primero, por legislar tan concretamente sobre una realidad inherente a sus contemporáneos; el segundo, porque rompe con la visión tradicional que hasta ese momento se tenía sobre el juego en los reinos hispanos. Es cierto que continúan las prohibiciones (por ejemplo en las Cortes de Jerez de 1268), pero en las obras arriba mencionadas prefiere insistir más bien en la regulación, así como en la educación moral y de la conducta de los jugadores²⁶.

En *Las Partidas* destacamos las disposiciones encaminadas a la búsqueda de la alegría y al

²³ Alfonso X, *Libro de los juegos*, Folio 87R al Folio 88V.

²⁴ Alfonso X, Folio 95R al Folio 97V.

²⁵ Jesús Basulto Santos, José Antonio Camúñez Ruiz y César Bordons Alba, “El Libro de los dados de Alfonso X. Su relación con el cálculo de probabilidades”, en Jesús Basulto Santos y Juan José García del Hoyo coords., *Historia de la probabilidad y la estadística IV* (Universidad de Huelva: Huelva, 2009): 192.

²⁶ Juan Escourido, “Poniendo en Juego la Iberia Medieval: Alfonso X, el Libro de Buen Amor y la Poesía de Cancionero” (Tesis doctoral, University of Pennsylvania, 2016), 42 y 75, consultado el 19 de junio de 2023, <https://repository.upenn.edu/server/api/core/bitstreams/33155c8e-39bb-4c85-ba2c-3ad65364c218/content>.



Figuras 3, 4 y 5. Jóvenes aprendiendo a jugar al ajedrez y las tablas junto a mujeres y hombres de diferentes edades. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folios 0016R, 0074R y 0058R respectivamente, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

autocontrol de las pasiones, especialmente en las fiestas de guardar, que veremos en páginas siguientes²⁷. La moderación y mesura son fundamentales en unas actividades lúdicas que, como veremos en las ilustraciones del *Libro de los juegos*, terminaban con frecuencia siendo escenas de violencia e ira, con las consecuencias físicas y espirituales que esto conllevaba (preocupación compartida con los escritores del cristianismo primitivo ya analizados). Es por ello que una de las principales preocupaciones del monarca era la práctica de la “eutrapelia”, virtud del

hombre que ya aparece en la obra de Aristóteles, a la que se refiere en los siguientes términos: “Como hay momentos de reposo en la vida, y hasta entonces necesitamos de distracciones que nos entretengan, es natural que en tales circunstancias sea posible un trato delicado y de buen gusto, que consista en decir lo que se debe y como se debe, y en oír a los demás en las mismas condiciones. [...] Tal es el hombre que en el género de que hablamos ocupa este delicado medio; llámesele hombre de buen tacto, hombre de buen tono, o como se quiera”²⁸. En otras palabras,

²⁷ El monarca establece de igual manera jurisdicción en el caso de caballeros y clérigos, susceptibles también de perder su honra al jugar a los dados o a otros juegos. Vid. Alfonso X, *Las Siete Partidas* (Madrid: Agencia Estatal, Boletín Oficial del Estado, 2021), “Partida II”, Título XXI, Ley XXV (“*Por quales razones pierden los caualleros honrra de la caualleria*”); y “Partida I”, Título V, Ley LVII (“*Que los perlados non deuen de yr a ver los juegos, nin jugar tablas nin dados, nin otros juegos, que los sacassen de sossegamiento*”), consultado el 11 de junio de 2023, https://www.boe.es/biblioteca_juridica/publicacion.php?id=PUB-LH-2021-217.

²⁸ Aristóteles, *Ética a Nicómaco* (San José: Editorial Digital e Imprenta Nacional, 2016), 101-102, consultado el 4 de agosto de 2023, https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/literatura%20universal/etica_a_nicomaco_edincr.pdf.

podemos definirla como “la habilidad para entretenerse uno mismo y entretener a otros, mediante juegos, historias y agradable conversación, manteniendo siempre un justo medio entre los excesos de la risa y la seriedad, extremos ambos que muestran falta de civilidad”²⁹. Esta concepción atravesó la Antigüedad Clásica y fue recogida por la Escolástica medieval, de tal manera que santo Tomás de Aquino llega a defender la noción aristotélica de la contención y el justo medio entre el exceso en el juego y el exceso en el trabajo como virtud sin la cual el hombre no podría producir ni eludir las tentaciones.

El hombre necesita del descanso corporal para reconfortar el cuerpo, que no puede trabajar incesantemente porque su capacidad es finita y limitada a ciertos trabajos, eso pasa también en el alma, cuya capacidad es también limitada. [...] Por eso es conveniente proporcionar un remedio contra el cansancio del alma mediante algún deleite, procurando un relajamiento en la tensión del espíritu. [...] Estos dichos o hechos, en los que no se busca sino el deleite del alma, se llaman diversiones o juegos³⁰.

Alfonso X recoge esta concepción y la aplica en sus obras dedicadas al juego, aunque establece una diferencia con respecto a Aristóteles: no sólo los hombres con abundante tiempo libre necesitan el juego y la alegría derivada de su práctica, sino “todos”, hombres y mujeres, de diferente edad, condición social o religión³¹, como se ve en las imágenes del *Libro de los juegos*.

Tal como vemos en el prólogo del *Libro de los juegos*, el juego podía beneficiar a una sociedad también necesitada de evasión y esparcimiento, para todos los géneros, edades y condición social; de ahí uno de los motivos de la necesidad de numerosas festividades en la cultura medieval³². Su valoración fue mejorando con el paso de los siglos, lo que se refleja en la obra. El juego, además de divertimento y evasión, servía (y sirve) para inculcar cultura y valores: siempre fue una herramienta educativa (no es ni mucho menos un “descubrimiento” contemporáneo), y de ahí la importancia de que los niños jueguen³³. Esto aparece también reflejado en el *Libro* y sus ilustraciones, en las que podemos observar a niños jugando con sus madres, encargadas de la educación más primaria (figs. 3 y 4). Lo cual nos lleva a confirmar también el derecho de las mujeres, de diversas edades, a disfrutar jugando, especialmente al ajedrez, el más noble (fig. 5).

También aparecen jugando judíos y musulmanes, y por ello las ilustraciones son importantes pues en

ellas se manifiesta el universo mental de Alfonso X y su corte, en la cual hubo un gran interés y respeto por los saberes y tradiciones de otras culturas y religiones (fig. 6)³⁴.

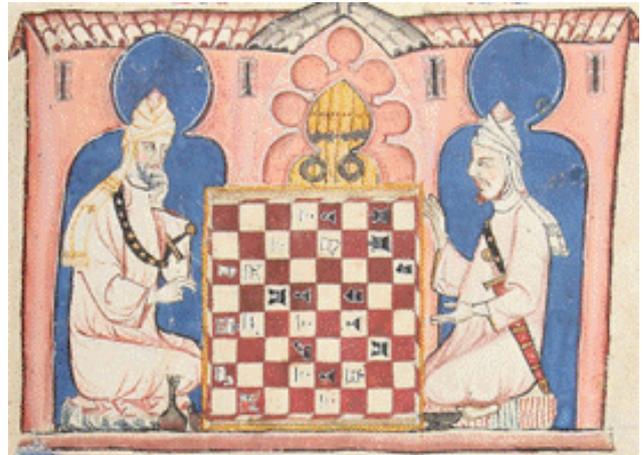


Figura 6. Jugadores de religiones y culturas no cristianas. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folio 0012R, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

Sin embargo, y a pesar de su presencia y elementos positivos, era imprescindible su regulación: los juegos todavía podían llevar a cometer serios pecados, tal como se desprende de las fuentes del período (algunas de las cuales analizaremos más adelante). Era necesario un tiempo y un espacio adecuados para que prevaleciera su positividad. Lo que se había ido consiguiendo en juegos ecuestres o el ajedrez, que se mantenían dentro de los límites de la eutrapelia, era necesario que se alcanzara con los juegos de la privacidad, especialmente los juegos de azar³⁵. Y dado que los súbditos van a jugar a estos juegos, pues el disfrute forma parte de la naturaleza humana, las leyes del rey castellano trataban de garantizar que no perdieran su alma u honor por cuestiones espaciotemporales (y económicas), así como una mayor convivencia y estabilidad en sus territorios.

El juego, especialmente el de azar, quedaba legalizado por la Corona, a pesar de que poco antes había tratado de prohibirlo³⁶. Jugadores y tahúres perdían parte de su mala reputación siempre y cuando jugaran “correctamente”, aunque el hecho de buscar ganancia y la tipología de juego (dados), asociada a los grupos más populares, no favorecían su consideración social³⁷.

Para comprender mejor la relación entre el juego de azar y la religión, debemos acudir primero a su

²⁹ Escourido, “Poniendo en Juego la Iberia Medieval”, 61. Sobre la “eutrapelia”, es recomendable consultar también José Antonio González Alcantud, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego* (Barcelona: Anthropos, 1993), 74 y sig.

³⁰ Santo Tomás de Aquino, *Summa Theologica* (Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1994), parte II-II (b), cuestión 168, artículo 2, consultado el 26 de julio de 2023, <https://www.dominicos.org/media/uploads/recursos/libros/suma/4.pdf>.

³¹ Escourido, “Poniendo en Juego la Iberia Medieval”, 64.

³² Sobre las fiestas en la Edad Media, vid. Miguel Ángel Ladero Quesada, *Las fiestas en la cultura medieval* (Barcelona: Areté, 2004).

³³ Aunque para la Iglesia, tal como ya hemos visto en páginas anteriores, constituía una pérdida de tiempo. Vid. nota a pie 19.

³⁴ Sobre este tema, vid. Laura Fernández Fernández, *Libro de axedrez, dados e tablas. Ms. T-I-6. Real Biblioteca de El Escorial. Estudio Codicológico* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2010), 72 y sig., consultado el 7 de abril de 2023, https://eprints.ucm.es/id/eprint/39444/1/Libro_de_axedrez_datos_e_tablas_Ms_T-I-6.pdf.

³⁵ González Alcantud, *Tractatus ludorum*, 77.

³⁶ Basulto Santos, Camúñez Ruiz y Bordons Alba, “El Libro de los dados de Alfonso X”, 191-192.

³⁷ Sobre la consideración social de tahúres y jugadores, así como consecuencias sociales y legales a ellos asociadas, Basulto Santos, Camúñez Ruiz y Bordons Alba, “El Libro de los dados de Alfonso X”, 190-191.

concepción moral. La Biblia no condena el juego, ni siquiera el de azar. De hecho, varios episodios relevantes tienen al azar como protagonista, mediante el sorteo de, por ejemplo, las tierras de Israel³⁸. Sin embargo, sí es crítica con el juego por dinero dado que implica codicia o avaricia, uno de los siete pecados capitales. Además, el juego de azar también llegó a alcanzar una concepción negativa por su protagonismo en otro episodio bíblico especialmente doloroso para los cristianos: el sorteo de la túnica de Cristo por los soldados romanos, tras su Crucifixión y Muerte.

Con estos antecedentes bíblicos y su relación con grupos sociales poco honorables, el juego de azar alcanzó la mala consideración de la que hace gala en la baja Edad Media. Sin embargo, la legalización del Rey Sabio constituyó, sin duda, un importante respaldo para su concepción no tan negativa cuando, eso sí, se practicara con la virtud de la eutrapelia. Pero el juego de azar y el pecado mantuvieron su estrecha vinculación, y el *Libro de los juegos* contiene buenos ejemplos.

En primer lugar, porque el azar implica “jugar” con la voluntad divina y el tiempo, uno de los principales atributos de Dios. La propia Biblia nos dice, en el Libro de los Proverbios, 16, 33, que “La suerte se echa en el regazo, mas de Jehová es la decisión de ella”. Lo que se podría entender como “las suertes se echan sobre la mesa, pero el veredicto viene del Señor”. El juego de azar constituye por tanto una especie de desafío al plan de Dios, y al mismo tiempo implica descubrir sus “inescrutables caminos”, lo cual también va en contra de su palabra, expresada a través del apóstol Pablo. El azar y la suerte, tan ligados al pensamiento mágico, trataban de conocer la voluntad divina y constituían por ello un acto de soberbia, pues este conocimiento no era prerrogativa del común de los mortales, sino que, en todo caso,

pertenecía a la Iglesia. Y, además, no a todos les podía convencer el destino que Dios tenía previsto, especialmente aquellos a quienes la “suerte” no acompañaba en los lances del juego, lo cual derivaba en otros pecados y delitos que veremos a continuación. En cuanto al tiempo, la cultura popular establecía una conexión estrecha entre el juego de azar y el conocimiento del futuro (adivinación), es decir, del plan divino. De nuevo, el hombre inmiscuyéndose en la función divina, cometiendo pecado³⁹.

El *Ordenamiento de las tafurerías* nacía para regular y legalizar el juego de azar, para lo cual era imprescindible hacerlo compatible con los preceptos religiosos. De ahí que sea una obra que, además de su esencia legislativa o jurídica, mantenga también un fuerte carácter religioso y moral. El pecado preocupaba a todo buen monarca y legislador medieval, y esta obra no es una excepción, como tampoco lo es el *Libro de los juegos*. Es por ello que Alfonso X muestra en esta fuente un gran interés no sólo en explicar la manera correcta de jugar (con moderación y “eutrapelia”), sino también en establecer las formas, colores, tamaños y peso adecuados de los instrumentos del juego, como los tableros, tablas y dados. Sobre todo, en el caso de los dados, pues una pequeña diferencia de peso en favor de una de sus caras puede trucar decisivamente su funcionamiento. Por eso el monarca exige que “an de seer tres figuras quadradas de seis cantos eguales tamaño ell uno como ell otro en grandes et en igualdad de la quadra. Ca ssi en otra manera fuese no caerie tan vien duna parte como dotra et serie enganno mas ca ventura”⁴⁰. Hacer trampas o, lo que es lo mismo, el engaño y la mentira, es uno de los principales pecados que puede cometer el jugador de dados, y que solía desembocar en violencia. Y Alfonso X, consciente del peligro para la convivencia del reino, reguló para evitar estos actos en las tahurerías (fig. 7).



Figura 7. Elaborando los dados. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folio 0065V, respectivamente, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

³⁸ Libro de Josué, 14, 2.

³⁹ Sobre este tema, Caillois, *Los juegos y los hombres*, 93 y sig.

⁴⁰ Alfonso X, *Libro de los juegos*, Folio 0065R.

El pecado del engaño o la frustración tras la pérdida de lo apostado nos llevan a posibles actos de violencia y, por lo tanto, al pecado de la ira. Nuevamente, el *Libro de los juegos* y sus ilustraciones dan buen testimonio de estos pecados. En las escenas podemos ver la violencia en acto o en potencia, es decir: por una parte, escenas propiamente de disputas (figs. 8 y 9); por otra, de amenaza, mostrando que tanto jugadores como tahúres eran plenamente

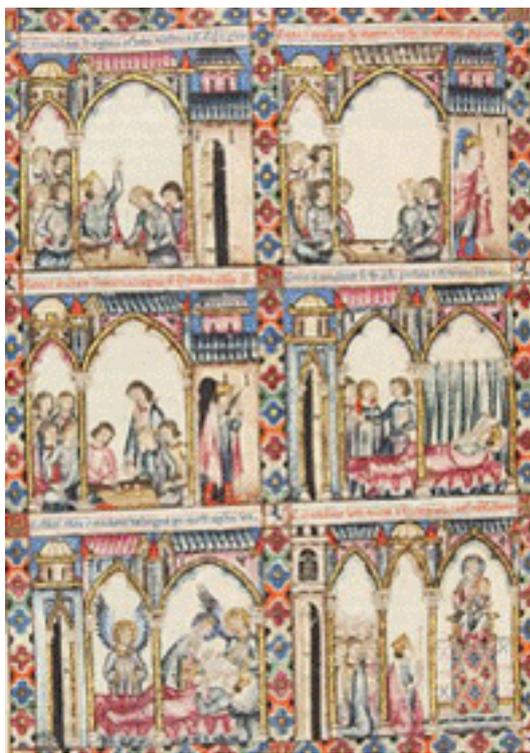
conscientes de las posibles consecuencias del juego y, más concretamente, del juego de azar (fig. 10). Con todo, para ser justos, predominan las escenas de juego placentero respecto a las de violencia, que no aparecen en el caso de las tablas. En el ajedrez, el juego más noble y propio de caballeros y reyes, no se perdía (supuestamente) el temperamento, por lo que en las ilustraciones tampoco aparecen estas disputas.



Figuras 8 y 9. Dos escenas de pelea. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folios 0070V, 0067R y 0066R respectivamente, respectivamente, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>



Figura 10. Escena con el cuchillo sobre el tablero. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folios 0070V, 0067R y 0066R respectivamente, respectivamente, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>



Figuras 11 y 12. La cantiga y la escena de la blasfemia en detalle.
Fuente: Alfonso X, *Cantigas de Santa María, Códice rico, Madrid*: Real Biblioteca del Monasterio del Escorial, Folio 231V, consultado el 3 de abril de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/11337#?c=&m=&s=&cv=472&xywh=288%2C772%2C2495%2C1403>
<https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/11337#?c=&m=&s=&cv=472&xywh=288%2C772%2C2495%2C1403>

La violencia física solía asociarse al juego de azar, de la misma manera que la violencia verbal. La blasfemia, los pecados de la lengua, también formaban

parte del juego de azar⁴¹. No es sencillo percibir este tipo de escenas en las ilustraciones del *Libro de los juegos* aunque, la verdad, no es difícil imaginarse el insulto en cualquiera de las ilustraciones en las cuales la disputa física está presente. Estos pecados de la lengua también se refieren a otra de las prácticas relacionadas con el buen jugar como es la “buena conversación” (“jugar de palabra”), lo que le permite a Alfonso X continuar con la idea eutrapélica de Aristóteles, al incluir en *Las Partidas* algunas leyes que prohibían el escarnio de palabra, así como la composición, transmisión escrita e interpretación de versos difamatorios⁴². En el desarrollo del juego, la alegría debe estar presente en todos los jugadores; si no se da este ambiente, no estaríamos participando de un juego. Donde sí tenemos un claro ejemplo del pecado de la blasfemia es en otra de las obras más importantes de Alfonso X, las *Cantigas de santa María*: en una de ellas, un jugador de dados blasfemo (un caballero, lo cual demuestra que no solamente las clases populares jugaban a los dados) se llega a cortar la lengua, arrepentido (figs. 11 y 12).

La retahíla de pecados que se asociaban al juego de dados continuaba con otros también recogidos en las ilustraciones del *Libro de los juegos*. En algunas de ellas los jugadores no solamente están pendiente de las tiradas de los dados, sino que también aprovechan para consumir bebidas alcohólicas (especialmente vino o cerveza), como si fuera una taberna (fig. 13). Esto nos sitúa ante el pecado de la gula. Y una de las consecuencias de la falta de moderación en la ingesta de alcohol es la embriaguez, un estado en el que el espíritu se anima más de lo deseado y las peleas aumentan en frecuencia, dimensiones y efectos.

Al mismo tiempo que se procedía al juego e ingesta de bebidas, también es destacable la desnudez de los jugadores. Como muchas otras realidades en la Edad Media (la gran mayoría), la desnudez se movía en la ambivalencia⁴³. El desnudo no era de por sí un pecado, pues podía simbolizar la pureza e inocencia. Además, en la obra de Alfonso X los cuerpos desnudos más que al pecado se relacionan con el hecho de haber apostado hasta las ropas. Sin embargo, se intentaba evitar su contemplación, pues en las imágenes y representaciones del imaginario medieval la desnudez y la falta de pudor sí solían relacionarse con la lujuria. Un/a santo/a nunca podría representarse en una situación tan desvergonzada (exceptuando en sus martirios o escenas justificadas por la Biblia); un demonio, por su parte, sí aparece desnudo con frecuencia. Y lo mismo acontecía con los pecadores, aunque también es cierto que en la baja Edad Media la concepción del cuerpo y la realidad sensible y material mejoró considerablemente con respecto a los siglos anteriores. Embriaguez y desnudez nos llevan a la relación con el pecado de la lujuria.

⁴¹ En el vocabulario popular, los juramentos e injurias en los que la divinidad es protagonista, incluso asociada a elementos escatológicos, son muy protagonistas. La obra de Rabelais es un buen ejemplo de esto para la baja Edad Media y Renacimiento. Mijail Bajtin, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento* (Madrid: Alianza Editorial, 1987), 135 y sig.

⁴² “Et quando es para fablar, como en manera de gasajado, assi como en manera de departir, o para retraer, o para jugar de palabra, en ninguna destas, no se deue fazer si non como conviene. Ca el departir deue ser de manera, que non mengue el seso al ome ensañándose ca esta es cosa, que le saca ayna de su cafa, mas conviene, que lo fagan de guisa que se acrezca el entendimiento por ella, fablando en las cosas con razon para allegar a la verdad dellas”. Alfonso X, *Las Siete Partidas*, “Partida II”, Título IX, XXIX (“Que cosa es palacio, e por que le llaman assi”). Sobre el escarnio escrito, “Partida VII”, Título IX (“De las deshonnras quier sean fechas, o dichas a los bivos, o contra los muertos, e de los famosos libellos”), consultado el 11 de junio de 2023, https://www.boe.es/biblioteca_juridica/abrir_pdf.php?id=PUB-LH-2011-60_3

⁴³ Jacques Le Goff y Nicolas Truong, *Una historia del cuerpo en la Edad Media* (Barcelona: Paidós, 2005), 117 y sig.



Figura 13: Jugadores de dados consumiendo bebidas alcohólicas. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folio 0068V, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

Otro de los pecados presentes en las ilustraciones no tiene una imagen concreta, aunque en realidad aparece en todas en las que varios jugadores lanzan los dados: la pereza o acidia. No se debe comprender en el sentido de “falta de ganas para realizar tal o cual labor”, sino como falta de diligencia para cumplir con las obligaciones espirituales. Aunque el juego pueda llegar a ser provechoso como entretenimiento y tener una valoración incluso positiva en algunas obras de Alfonso X, no es menos cierto que apartan al cristiano de cumplir con sus responsabilidades espirituales, caritativas o asistenciales.

Para terminar con la representación del pecado en las ilustraciones del *Libro de los juegos* (lo que no significa que no aparezcan otros), nos centramos en la codicia o avaricia, que se erige en la causa de los previamente citados: es la búsqueda de ganancia “fácil” uno de los motivos que llevan a los juegos de

azar, y consecuentemente a pecados como la soberbia, el engaño, la agresión física, blasfemia, falta de templanza, impudicia e incluso la usura, al haber ganancias monetarias de por medio. La codicia podía constituir además un grave perjuicio no solamente para la coexistencia del reino sino también para su defensa, pues el equipamiento para la guerra era costoso, y súbditos arruinados, especialmente caballeros, significaba unas huestes menos numerosas (fig. 14). Y la ruina material solía traer la ruina espiritual, especialmente cuando era otro jugador el afortunado: la envidia podía hacer entonces acto de presencia, tanto por los bienes materiales que, después de los lances del juego, otro poseía, como por el hecho de que Dios parecía favorecer más al prójimo. Esta envidia también podía desembocar en violencia física y verbal, y la rueda del pecado volvía a girar.



Figura 14: Caballeros jugando y presenciando una partida de dados. Fuente: Alfonso X, *Libro de los juegos*, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, Folio 0067V, consultado el 22 de marzo de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>

A lo largo de estas páginas fuimos relacionando las ilustraciones del juego de azar del *Libro de los juegos* con el pecado, lo que nos llevó a su conexión con las peores faltas y flaquezas que contempla la doctrina cristiana: los siete pecados capitales. Lujuria, gula, soberbia, ira, acidia, envidia y avaricia hacen acto de presencia en cuanto los hombres y mujeres (especialmente los hombres) del siglo XIII realizaban un lance de dados, tal como se aprecia en la obra alfonsí. Sin embargo, la consideración del juego de azar no es tan negativa como en otras fuentes por ser una actividad tan humana que también conllevaba aspectos positivos, que el propio monarca reconoce en sus escritos. Pero, ¿qué pensaba la otra principal instancia de poder del momento? ¿La Iglesia compartía esta concepción con Alfonso X?

5. El juego en los sínodos bajomedievales: entre la condena y la tolerancia

Dejamos al margen obras teóricas y doctrinales para acercarnos a la realidad cotidiana de aquellos sacerdotes que convivían con las clases populares, dado que los juegos de azar se vinculaban a estos grupos sociales más que a otros. Y esto a pesar de que, como ya hemos apuntado, todos los hombres y mujeres de la baja Edad Media castellana jugaban, o al menos eran susceptibles de hacerlo. Y cuando decimos todos, decimos todos, miembros de la Iglesia incluidos.

Una de las fuentes que más nos permiten aproximarnos a la vida cotidiana de las distintas diócesis son los sínodos. En sus disposiciones, el juego de azar es protagonista y especialmente en relación con los miembros del estamento eclesiástico. Unas referencias tempranas las encontramos en la diócesis de Santiago de Compostela, en la que dos sínodos establecen lo siguiente:

Statuimus quod nullus clericus sit publicus lusor taxillorum, nec intersit in publico isti ludo. Et qui contra fecerit, pectet pro qualibet uice v. solidos monete predictae.
Item statuimus quod nullus clericus sit publicus lusor taxillorum, uel allearum. Et qui contra fecerit, puniatur ut in constitutione cauetur, scilicet in xx. solidis bone monete⁴⁴.

Vemos que a finales del siglo XIII y comienzos del XIV los clérigos tienen prohibido el juego de azar, aunque se especifica el contexto: el espacio público, sobre todo si se apuesta dinero y no es sólo por diversión. Esta matización es importante pues dejaba una puerta abierta al juego de azar de los clérigos, que sínodos posteriores confirman. Lo fundamental no es prohibir el juego en sí, sino evitar que miembros

del estamento eclesiástico sean vistos jugando en público e incluso en tabernas, o que tuvieran tableros. Todo esto iba en contra de la ejemplaridad que debían dar pues, aunque no se prohibía, el juego no dejaba de ser una distracción de los cuidados del alma que, como ya hemos visto, solía desembocar en diversos pecados. Visiones parecidas aparecen en otras fuentes como en el *Libro de buen amor* del Arcipreste de Hita (describiendo imágenes idénticas a las de las obras de Alfonso X), pero insistiendo en una idea clave: la medida, sin la cual todo “parece mal”.

En todas tus acciones y en tu hablar natural, escoge la medida y lo que es general; pues como con medida es todo principal, así, sin la medida, todo parece mal. No quieras ser tahúr ni en juegos compañero, pues es mala ganancia, peor que de usurero, porque el judío al año da tres por cuatro, pero sólo en un día el coime dobla su mal dinero.

Desde que están los hombres en juegos encendidos,

se desnudan por dados; los dineros perdidos, se quedan para el coime dineros y vestidos, pues aun incluso éstos les son luego exigidos. Los males de los dados nos los cuenta Roldán, con todos los engaños y los trucos que han; más graneros vacían, aunque no comen pan, que corderos la Pascua y ansarones San Juan⁴⁵.

El paso de los siglos no varió el discurso y las disposiciones sinodales son semejantes: no se prohíbe el juego en sí, sino sus circunstancias. En el XV, podemos mencionar casos excepcionales como San Vicente Ferrer o Bernardino de Siena que, en sus sermones, fueron mucho más tajantes en la prohibición⁴⁶. Pero hasta el XVI, los sínodos mantenían las prohibiciones de jugar en público, aunque incluyendo nuevas posibilidades:

Item prohibimos, santa sinodo aprobante, que ningún clérigo continúe públicamente jugar a dados, ni a naypes, con legos ni con clérigos, porque son juegos prohibidos a los legos, so pena de excomunión e de un florín de oro; [...]
E si alguno toviere tablero publico en su casa de naypes o dados, seyendo beneficiado de cualquier yglesia, pierda los fructos de un mes de su beneficio, divididos como dicho es; e si beneficio no toviere, sea por ello puesto en la cárcel eclesiastica, e dese la pena

⁴⁴ Antonio García y García dir., *Synodicon hispanum* (Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1981), I: 274 y 283 respectivamente, sínodos de Rodrigo de León, 4 y Rodrigo de Padrón, 15 (Santiago de Compostela, años 1289 y 1309 respectivamente).

⁴⁵ Juan Ruiz, Arcipreste de Hita, *Libro de Buen Amor*, ed. Nicasio Salvador Miguel (Barcelona: Ediciones Orbis, 1992), 92 (estrofas 553-556).

⁴⁶ Los sermones castellanos de san Vicente Ferrer cuentan con abundantes condenas al juego y a los jugadores, tanto laicos (el sermón 3 condena el juego de dados y la blasfemia), como eclesiásticos (en el sermón 7, les recomienda no jugar a los dados, beber en taberna o decir palabras deshonestas). Vid. Pedro Manuel Cátedra, *Sermón, Sociedad y Literatura en la Edad Media. San Vicente Ferrer en Castilla* (Salamanca: Junta de Castilla y León, 1994), 291 y sig., y 340 respectivamente. Para el siglo XIV tenemos el caso del “Catecismo de Pedro de Cuéllar”, que ya había prohibido a los clérigos los juegos de azar, sobre todo los dados, aunque no por el juego en sí mismo sino por sus consecuencias. Sí se les permitía el ajedrez. Vid. Antonio Linage Conde y José Luis Martín, *Religión y sociedad medieval. El catecismo de Pedro de Cuéllar (1325)* (Segovia: Junta de Castilla León, 1987), 242.

que pareciere justa, según la qualidad de su culpa⁴⁷.

En la primera de las disposiciones, junto con los dados se incluyen los naipes, lo cual es un testimonio de la progresiva presencia que fueron adquiriendo desde el siglo XIV. A mayores, es también destacable que se incluya un matiz condenatorio y que se prohíba este tipo de juegos a los laicos, a pesar de la tolerancia que venían teniendo desde los tiempos de Alfonso X si se jugaba de forma correcta (eutrapelia). Sin duda, estamos ante el objetivo de alcanzar una mayor ejemplaridad en la sociedad debido al contexto temporal de mediados del siglo XVI, en el que la Iglesia Católica estaba siendo cuestionada por las reformas nacidas en la Europa central. A ello contribuía además la realidad mencionada en la segunda de las disposiciones citadas: que había clérigos que ejercían de tahúres, lo cual era ir un paso más allá del propio juego. Los tiempos no estaban para ser laxos; mejor era condenar de más que de menos.

Sin embargo, esta férrea postura aparecía en parte relajada en disposiciones posteriores, lo cual demuestra la ambigüedad y oscilación en la que se movió el juego de azar para la Iglesia. Si se producía en el contexto espaciotemporal adecuado, en compañía honesta, y con ninguna o escasa ganancia económica, el juego sí se consideraba una distracción positiva, reflejando la postura de Alfonso X. Eso sí, el juego de dados no se incluye dentro de esta valoración:

Otrosi mandamos que ninguna persona eclesiastica, en taverna con personas eclesiasticas ni seglares, ni fuera de taverna con legos ni clerigos, no juegue a dados ni cartas dineros secos, so pena de mill maravedis si jugare en taverna, e si fuera della so pena de quinientos maravedis, en los quales le condenamos desde agora por esta nuestra constitucion, e la mitad della applicamos para la camara e fisco del perlado y la otra mitad para la fabrica desta yglesia cathedral. Pero bien permitimos a las dichas personas eclesiasticas que por su recreacion, clerigos con clerigos, o con legos personas honestas y en lugares honestos, sin fazer falta en los divinos officios e horas canonicas, puedan jugar a las cartas, tablas e axedrez, fruta e vino, y en dinero hasta tres reales, por lo que no incurran en pena alguna⁴⁸.

Otras disposiciones sinodales inciden en la misma idea cuando juegan los legos, especialmente si el contexto temporal no era el apropiado: el tiempo sagrado, las festividades o vigiliass, deberían ser honradas ("santificarás las fiestas", nos dice el tercer mandamiento) y no aprovechadas para incurrir en el pecado, facilitado por la ociosidad derivada de no trabajar. Un ejemplo nos dice: "[...] Otrosi dezimos que en los dias de fiesta no deven los legos jugar a juego alguno hasta passado el medio dia, e si despues quisieren jugar no sea en el tiempo que las Visperas se dizen, y por mejor havriamos que ningun juego se jugasse, especialmente de naypes, en el que suele haver mucha offensa de Dios en palabras e obras"⁴⁹.

Esta cita es relevante por dos motivos. En primer lugar, porque no se prohíbe el juego, sino jugar en el tiempo inapropiado. Y segundo, porque de nuevo se confirma lo realmente condenado en relación con el juego: sus consecuencias derivadas, es decir, palabras y obras que ofenden a Dios.

Los juegos son también condenados si era el contexto espacial el inapropiado, especialmente cuando se trataba de un lugar sagrado: "[...] somos informados que algunos legos, con poca reverencia y acatamiento, hazen ayuntamientos, concejos y otros usos profanos dentro de las iglesias, y otros en los cimiterios dellas juegan naypes, pelota, birlos, berron y almojon, y hazen vayles y danças, y otros meten sus bienes en las dichas iglesias"⁵⁰.

No se menciona específicamente el juego de dados, aunque sin duda podría estar presente. Lo importante en este caso es que el juego en general, no solamente el de azar, tiende a ser prohibido por la Iglesia, pero cuando se realiza en el contexto temporal y espacial inadecuados, o cuando van acompañados de pecados como la blasfemia o la violencia⁵¹.

Y lo mismo aconteció desde el punto de vista de las autoridades civiles en los siglos XV y XVI. Encabezadas por la propia monarquía (Juan II prohibió el juego de dados en 1409), en general trataron de regular (más que prohibir) el juego azar, pues en ocasiones constituía una de las principales fuentes de ingresos⁵². Con todo, la prohibición puntual fue también inevitable, debido a su elevada presencia y sobre todo por las consecuencias en términos de convivencia pública y orden moral, especialmente cuando se jugaba y apostaba dinero en las tabernas o mesones⁵³. Ordenanzas municipales

⁴⁷ García y García, *Synodicon hispanum*, 184, sínodos de Francisco Manrique de Lara (Ourense, 1543-1544), VI: 1.

⁴⁸ García y García, *Synodicon hispanum*, 191, sínodos de Francisco Manrique de Lara (Ourense, 1543-1544), VI: 16.

⁴⁹ García y García, *Synodicon hispanum*, 245-246, sínodos de Francisco Manrique de Lara (Ourense, 1543-1544), XXXV: 2.

⁵⁰ García y García, *Synodicon hispanum*, III: 529-530, sínodo de Cristóbal de Rojas y Sandoval (Oviedo, 1533), III, IX, 3.

⁵¹ Otros ejemplos de quejas en los sínodos por la afición de eclesiásticos a los juegos en Ana Arranz Guzmán, "Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval", *Cuadernos de Historia de España* 78 (2003), consultado el 18 de junio de 2023, http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-11952003000100001.

⁵² Como por ejemplo en la ciudad de Murcia. Vid. Ángel Luis Molina Molina, "El juego de dados en la Edad Media", *Murgetana*, no. 100 (1999): 98 y sig., consultado el 25 julio de 2023, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2654895>. También es relevante la obra de Ángel Luis Molina Molina, "Los juegos de mesa en la Edad Media", *Miscelánea Medieval Murciana* XXI-XXII (1997-1998): 215-238.

⁵³ De hecho, cuando los regidores de ciudades y villas (como Murcia) prohíben el juego lo hacen por las blasfemias y otros pecados, no por el juego en sí mismo: "a causa del juego de los dados que en esta çibdad se faze, se blasfema e se reniega de Dios e de los santos, escupiendoles e diziendo muchas malas e feas e abominables e desonestas palabras contra él, lo qual era muy grand deserviçio suyo e desonra e mengua desta çibdat [...] e por evitar e escusar el tal daño [...] ordenaron e mandaron que de oy en adelante non aya tablero en la dicha çibdad nin se juegue dados en ella...". Juan Torres Fontes, *Estampas medievales* (Murcia:

de algunas villas como Guernica confirman estas prohibiciones:

Yten hordenamos que ningún vezino o vezina desta villa no ponga ni consienta tener en su casa juego de dados ni de jaldeta ni de naypes ni otros juegos vedados ni consientan jugar sy no fuere fuera [sic] e vino e otras cosas de comer que luego ende los jugadores tobieren asi como capones o gallinas o palomas o otras cosas de comer so pena de sesenta maravedís a cada uno de los que jugaren y los reçeta-re por cada vez⁵⁴.

Otros ejemplos inciden en las restricciones, como en las villas de Riaza o Paredes de Nava, en donde se aprobaba “que qualquier vesino o paredes de Nava que morase en la dicha villa que jugase dados e carnicoles e naypes” sería multado con 20 maravedís. Sin embargo, esta prohibición no era absoluta, ya que, como vimos, se podía apostar comida o bebida e incluso se llegaron a permitir apuestas en determinados momentos del año, como en las localidades de Riaza o Paredes de Nava, desde “la noche de Navidad a Anno Nuevo con su semana”, periodo durante el cual se podía apostar la cantidad de dinero que se deseara⁵⁵.

Esta realidad la vemos también en otras fuentes, en las que el juego de azar, practicado en el contexto y la compañía adecuados, se concebía como una actividad honrada, incluso con ganancias y pérdidas de por medio, como en el caso del condestable Miguel Lucas de Iranzo:

Y luego, la Nochebuena de Navidad, después de oídas las biésperas y venido a su posada, se metió al juego de los dados con muchos cavalleros e gentiles onbres e ricos mercaderes e çibdadanos de la dicha çibdad; más por ecçelencia e fin de franquear que por cobdiçia de ganar. Y en tanto que el juego duró, quier perdiere o ganase, tanto tenía que ver y mirar a unos y a otros y dar y repartir doblas y enriques, con muy graçiosos y donosos motes, que muy poco mirava los dados nin la suerte que echava fasta que los que en torno le estavan dezían:

– Señor, catad que ganastes.

O:

– Pagad que perdistes.

[...] En el qual juego de dados e dar e repartir e fazer merçedes pasó tiempo la Nochebuena e la noche de la biéspera del Año Nuevo, e la

noche de la biéspera de los Reyes, los otros días de Pascua, después de oídas las oras, [...] ⁵⁶.

En cuanto a otros juegos, tanto sínodos como ordenanzas mantuvieron en general el punto de vista de Alfonso X según el cual la diversión era necesaria para el ser humano y por tanto permitida, siempre y cuando se realizaran de forma correcta y moderada. En el caso de los juegos de caballería o de carácter militar, apenas suscitaban recelo. Y los juegos al aire libre se admitían siempre y cuando no se apostara dinero, no se lesionaran propiedades ajenas y no impidieran otras actividades más importantes, como asistir a misa o el trabajo⁵⁷.

6. Conclusión

El juego siempre mantuvo una conexión especial con lo sagrado. Tal como hemos visto en las religiones precedentes al cristianismo (Grecia-Roma especialmente, aunque también otras como las de pueblos prerromanos de la Península Ibérica), los juegos formaban parte de la cultura ritual de estas sociedades, con un papel en el culto tan relevante como cualquier otra manifestación cuya finalidad era entrar en contacto con la divinidad. La progresiva implantación y consolidación del cristianismo supuso un antes y un después en la concepción del juego y su conexión con lo sagrado, aunque sin llegar a perder la relación. La Iglesia quiso diferenciarse de las religiones paganas en este aspecto, condenando el carácter lúdico de la religión y mediatizando el verdadero contacto con lo sagrado a través de su propia ritualidad, que excluía el juego; esta actividad poseía un aroma a paganismo que no agradaba a las autoridades eclesiásticas.

Sin embargo, la tarea no era sencilla. Aunque se suprimiera la divinidad de la ecuación, el resultado seguía siendo el mismo: el pueblo continuaba jugando. No podía ser de otra manera. El juego es una de las actividades más “humanas” de nuestra cultura, capaz de evadirnos por momentos de la más compleja de las situaciones vitales y, además, si pensamos en el Paraíso como un lugar de felicidad, nada hay que nos aproxime a esa realidad en la vida terrena como el juego. Lo mismo pensaban en la Edad Media pues, según Francesc Eiximenis, en el Paraíso “hay juegos, cantos, bailes y risas”⁵⁸.

Es decir, que el juego mantuvo una esencia ambigua y nunca llegó a perder su valoración positiva en la época medieval. Incluso, tal como vimos, Dios era un jugador más, el principal, en la vida de unos hombres y mujeres cuya cultura no puede ser comprendida sin su carácter lúdico. Al fin y al cabo, todos

Academia Alfonso X el Sabio, 1988), 403-404, cit. por Molina Molina, “El juego de dados en la Edad Media”, 98. También se prohibió el juego de dados en Portugalete (en las ordenanzas de 1459) cuando se apostaba dinero. Molina Molina, “El juego de dados en la Edad Media”, 100.

⁵⁴ Beatriz Arizaga Bolomburu, M.ª Luz Ríos Rodríguez y M.ª Isabel del Val Valdivieso, “La villa de Guernica en la Baja Edad Media a través de sus ordenanzas”, *Vasconia: Cuadernos de historia-geografía* 8 (1986): 209-210 (54: “De los juegos de los jugadores”), consultado el 15 de abril de 2023, <https://ojs.eusko-ikaskuntza.eus/index.php/vasconia/article/viewFile/536/520>.

⁵⁵ Juan Carlos Martín Cea, “Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana de fines de la Edad Media”, *Edad Media: revista de historia*, no. 1 (1998): 139, consultado el 4 de agosto de 2023, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/9534/EdadMedia-1998-1-FiestasJuegosYDiversionesEnLaSociedadRuralCastella-197001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

⁵⁶ Juan Cuevas Mata, Juan del Arco Moya y José del Arco Moya eds., *Relación de los hechos del muy magnífico e más virtuoso señor, el señor Don Miguel Lucas, muy digno condestable de Castilla* (Jaén: Universidad de Jaén, 2001), 35-36.

⁵⁷ Martín Cea, “Fiestas, juegos y diversiones”, 137-138.

⁵⁸ Francesc Eiximenis, *Lo libre de les dones*, ed. Frank Naccarato (Barcelona: Curial Edicions Catalans, 1981), 567-568.

jugaban (¿jugamos?) un papel dentro de un plan divino (pongamos el concepto que a cada uno/a más le convenza en la actualidad) cuyo resultado era incierto más allá del Juicio Final del que nadie se libraba (la muerte, en todo caso).

Sin embargo, en el mundo terrenal los juegos, cantos, bailes y risas solían acompañarse de actos que no concordaban con el ideal de vida cristiano. El pecado, en sus variadas formas, hacía acto de presencia en el juego con demasiada frecuencia, especialmente en el juego de azar, cuando se apostaban unas sumas de dinero que, en muchas ocasiones, no se poseían. De ahí surgía el desorden público y moral que tanto perjudicaban la convivencia y el alma del jugador, dejando en entredicho la capacidad del monarca y de la Iglesia en su papel de defensores del reino terrenal (Castilla, en nuestro caso) e intermediarios del celestial.

La enorme presencia del juego y sus consecuencias hicieron tomar cartas en el asunto a ambas autoridades, que regularon y finalmente llegaron a prohibir en ocasiones el juego de azar. El juego semejaba quedar vinculado a la religión a través del pecado, y por tanto como algo a evitar. A pesar de ello, se mantuvieron excepciones relacionadas con determinados contextos espaciales y temporales, lo cual ponía de manifiesto que lo que se prohibía y condenaba no era el juego en sí, sino sus posibles (y probables) consecuencias. Las fuentes de la época analizadas así lo atestiguan. Y muchos de estos contextos temporales estaban ligados con las festividades o sus vísperas, lo cual nos lleva, nuevamente, a la relación con lo sagrado.

A lo largo de los siglos medievales el juego evolucionó en su concepción y en sus manifestaciones, con la Iglesia, intermediaria con la divinidad, como protagonista. Pero nunca perdió su conexión con lo sagrado, a través de la incertidumbre característica o de la idea siempre presente de la vida humana como un juego y un tablero donde Dios dispone las piezas a su antojo.

Somos jugadores y jugadoras por naturaleza, desde nuestra infancia a la vejez. Y también tendemos a considerarnos como piezas de un juego, sobre todo cuando en la vida nos “vienen mal dadas”, expresión coloquial relacionada con el juego de cartas. En el trasfondo de nuestra existencia el juego siempre está presente, así como en la idea del Más Allá. Por lo tanto, que cada uno/a escoja el rol en el que se encuentre más cómodo/a, jugador/a o pieza, y que disfrute lo máximo posible del juego pues, como todo juego, tiene un marco temporal limitado...

7. Fuentes y referencias bibliográficas

- Alfonso X. *Las Siete Partidas*. Madrid: Agencia Estatal, Boletín Oficial del Estado, 2021. Consultado el 11 de junio de 2023. https://www.boe.es/biblioteca_juridica/publicacion.php?id=PUB-LH-2021-217.
- Alfonso X. *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*. Editado por Raúl Orellana Calderón. Madrid: Biblioteca Castro, 2007.
- Alfonso X. *Libro de los juegos*. Madrid: Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial. Consultado el 22 de

marzode2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/13125#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-2449%2C-208%2C7392%2C4159>.

- Alfonso X. *Cantigas de Santa María, Códice Rico*. Madrid: Real Biblioteca del Monasterio del Escorial. Consultado el 3 de abril de 2023. <https://rbdigital.realbiblioteca.es/s/rbme/item/1337#?c=&m=&s=&cv=472&xywh=288%2C772%2C2495%2C1403>.
- Anónimo. *Libro de Apolonio*. Editado por Dolores Corbella. Cátedra: Madrid, 1992.
- Aristóteles. *Ética a Nicómaco*. San José: Editorial Digital e Imprenta Nacional, 2016. Consultado el 4 de agosto de 2023. https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/literatura%20universal/etica_a_nicomaco_edincr.pdf.
- Arizaga Bolumburu, Beatriz, M.^a Luz Ríos Rodríguez y M.^a Isabel Del Val Valdivieso. “La villa de Guernica en la Baja Edad Media a través de sus ordenanzas”. *Vasconia. Cuadernos de historia - geografía*, no. 8 (1986): 167-234. Consultado el 15 de abril de 2023. <https://ojs.euskotikaskuntza.eus/index.php/vasconia/article/viewFile/536/520>.
- Arranz Guzmán, Ana. “Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval”. *Cuadernos de Historia de España* 78 (2003). Consultado el 18 de junio de 2023. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-11952003000100001.
- Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
- Basulto Santos, Jesús, José Antonio Camúñez Ruiz y César Bordons Alba. “El Libro de los dados de Alfonso X. Su relación con el cálculo de probabilidades”. En *Historia de la probabilidad y la estadística (IV)*, coordinado por Jesús Basulto Santos y Juan José García del Hoyo. Huelva: Universidad de Huelva, 2009.
- Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Cátedra, Pedro Manuel. *Sermón, Sociedad y Literatura en la Edad Media. San Vicente Ferrer en Castilla*. Salamanca: Junta de Castilla y León, 1994.
- Cuevas Mata, Juan, Juan del Arco Moya y José del arco Moya, eds. *Relación de los hechos del muy magnífico e más virtuoso señor, el señor Don Miguel Lucas, muy digno condestable de Castilla*. Jaén: Universidad de Jaén, 2001.
- Eiximenis, Francesc. *Lo libre de les dones*. Editado por Frank Naccarato. Barcelona: Curial Edicions Catalanes, 1981.
- Escourido, Juan. “Poniendo en Juego la Iberia Medieval: Alfonso X, el Libro de Buen Amor y la Poesía de Cancionero”. Tesis doctoral, University of Pennsylvania, 2016. Consultado el 19 de junio de 2023. <https://repository.upenn.edu/server/api/core/bitstreams/33155c8e-39bb-4c85-ba2c-3ad65364c218/content>.
- Estrabón. *Geografía. Libros III-IV*. Traducido por M.^a José Meana y Félix Piñero. Madrid: Editorial Gredos, 1992. Consultado el 26 de julio de 2023. <https://www.cristoraul.org/SPANISH/sala-de-lectura/BIBLIOTECATERCERMILENIO/>

- CLASICOS / GRIEGOS / Estrabon - Geografialibros-III-IV.pdf.
- Fernández Fernández, Laura. *Libro de axedrez, dados e tablas. Ms. T-I-6. Real Biblioteca de El Escorial. Estudio Codicológico*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2010. Consultado el 7 de abril de 2023. https://eprints.ucm.es/id/eprint/39444/1/Libro_de_axedrez_datos_e_tablas_Ms_T-I-6.pdf.
- Fink, Eugen. "Fenómenos fundamentales de la existencia humana (extracto)". *Revista Observaciones Filosóficas*, no. 12 (2011). Consultado en abril de 2023. <https://www.observacionesfilosoficas.net/download/fenomenosfundamentales.pdf>.
- García y García, Antonio, dir. *Synodicon hispanum*. Tomos I y III. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1981.
- Geertz, Clifford. *Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali*. Consultado el 20 de abril de 2023. <http://www.ram-wan.net/restrepo/hermeneuticas/4.juego%20profundo.pdf>.
- González Alcantud, José Antonio. *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos Editorial, 1993.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- Ladero Quesada, Miguel Ángel. *Las fiestas en la cultura medieval*. Barcelona: Areté, 2004.
- Le Goff, Jacques, y Truong, Nicolas. *Una historia del cuerpo en la Edad Media*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Linage Conde, Antonio, y José Luis Martín. *Religión y sociedad medieval. El catecismo de Pedro de Cuéllar (1325)*. Segovia: Junta de Castilla León, 1987.
- Lorenzo Ferragut, Helena. "Mujeres en la escena romana a través de la epigrafía". *TYCHO, Revista de Iniciación del teatro clásico grecolatino y su tradición*, no. 6 (2018): 39-74.
- Martín Cea, Juan Carlos. "Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana de fines de la Edad Media". *Edad Media: revista de historia*, no. 1 (1998): 111-142. Consultado el 4 de agosto de 2023. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/9534/EdadMedia-1998-1-FiestasJuegosYDiversionesEnLaSociedadRuralCastella-197001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Molina Molina, Ángel Luis. "El juego de dados en la Edad Media". *Murgetana*, no. 100 (1999): 95-104. Consultado el 25 de julio de 2023. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2654895>.
- Ordoño de Celanova. *Vida y Milagros de San Rosendo*. Editado por Manuel Cecilio Díaz y Díaz. A Coruña: Fundación Pedro Barrié de la Maza, 1990.
- Ruiz, Juan. *Libro de buen amor*. Editado por Jacques Joset. Madrid: Taurus, 1990.
- Ruiz, Juan. *Libro de Buen Amor*. Editado por Miguel Nicasio Salvador. Barcelona: Ediciones Orbis, 1992.
- Salinas Quintana, Pedro. "El juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la Filosofía y la Psicología del Arte)". *Contextos, estudios de humanidades y ciencias sociales*, no. 24 (2010): 97-113.
- San Agustín. *Confesiones*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002. Consultado el 5 de mayo de 2023. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/confesiones--0/html/ff7b6fd2-82b1-11df-acc7-2185ce6064_15.html#l_12.
- San Isidoro de Sevilla. *Etimologías*. Editado por José Oroz Reta. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 2004.
- Santo Tomás de Aquino. *Summa Theologica*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1994. Consultado el 26 julio de 2023. <https://www.dominicos.org/media/uploads/recursos/libros/suma/4.pdf>.
- Vives, José, ed. *Concilios visigóticos e hispano-romanos*. Barcelona: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1963.