



Alejandro Neckam (1157-1217): *Sobre los jugadores de dados*. Estudio y traducción

Alexander Neckam (1157-1217): *Sobre els jugadors de daus*. Estudi i traducció

Alexander Neckam (1157-1217): *Sobre jogadores de dados*. Estudo e tradução

Alexander Neckam (1157-1217): *On dice players*. Study and translation

Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ¹

Lucía GARCÍA ALMEIDA²

Abstract: In the first centuries of Christianity, theologians and philosophers viewed with suspicion and contempt both games in general, because they were considered pagan superstitions, and board games in particular, which, associated with gambling, made any Christian lose his head. *Aleae* or games of chance, where dice were used, were forbidden, and condemned by numerous councils and moral treatises. In this sense, at the end of the 12th century, the English philosopher Alexander Neckam, as a continuator of an antiludic Christian tradition, included in a chapter of his encyclopedia *De naturis rerum* a section dedicated to dice players where he explains their negative consequences: robbery, fights, economic ruin, and blasphemy. This paper presents, together with an introductory study, the only translation in Spanish, as far as we know, of chapter 183 of book II of *De naturis rerum*.

Keywords: Alexander Neckam – *De naturis rerum* – Christianity – Games of chance – Dice games.

Resumen: En los primeros siglos de conformación del cristianismo, teólogos y filósofos vieron con recelo y desprecio tanto los juegos en general, por ser considerados supersticiones paganas, como los juegos de mesa en particular que, asociados a las apuestas, hacían que los cristianos pierdan la cabeza. Las *aleae* o juegos de azar, donde se utilizaban dados, fueron prohibidos y condenados por numerosos concilios y tratados morales. En este sentido, a finales del siglo XII, el filósofo inglés Alejandro Neckam, en tanto continuador de una tradición cristiana anti-lúdica, incorpora en un capítulo de su enciclopedia *De naturis rerum* un

¹ Doctor en Filosofía y docente en la cátedra de *Filosofía Medieval* de la [Universidad Nacional de Mar del Plata \(UNMdP\)](#). E-mail: martinezsaeznicolas@gmail.com.

² Profesora y Licenciada en Letras y docente en la cátedra de *Lengua y Literatura latinas* de la [Universidad Nacional de Mar del Plata \(UNMdP\)](#). E-mail: garcia.almeida.lucia@gmail.com



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

apartado dedicado a los jugadores de dados en donde explicita sus consecuencias negativas: robos, peleas, ruinas económicas y blasfemias. El presente trabajo presenta, junto a un estudio introductorio, la única traducción en lengua española, hasta donde nos consta, del capítulo 183 del libro II de *De naturis rerum*.

Palabras clave: Alejandro Neckam – *De naturis rerum* – Cristianismo – Juegos de azar – Juegos de dados.

ENVIADO: 01.08.2023

ACEPTADO: 21.10.2023

I. Alejandro Neckam y su obra *De naturis rerum*

En el siglo XII europeo la expansión del conocimiento científico es deudora de los aportes de la civilización árabe y del ingreso de saberes especializados provenientes de la cultura helénica, en particular, del *corpus* completo de las obras lógicas de Aristóteles que propiciaron un mayor desarrollo de las artes liberales. Este fenómeno produjo un quiebre en el paradigma de pensamiento vigente, sobre todo en los círculos monásticos, dominado por el agustinismo neoplatónico que sintetizaba corrientes paganas con la tradición judeocristiana. Alejandro Neckam (1157-1217) es testigo de esta crisis y sus obras pueden interpretarse como una respuesta a este desafío.

Neckam nace en el año 1157 en Albans, Inglaterra, y estudia artes liberales, teología, medicina y derecho canónico y civil en la escuela de Petit-Pont en París entre los años 1175 y 1182. En 1183 regresa a Inglaterra y es maestro en Dunstable. Finalmente, entre 1197 y



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

1202, se convierte en monje agustiniano de Cirencester y hacia el año 1213 es promovido a abad participando del *IV Concilio de Letrán* en 1215.

Si bien Neckam escribe varias obras, su interés acerca de cuestiones científicas se evidencia tanto en la enciclopedia *De naturis rerum* (= *DNR*), escrita en prosa hacia el año 1190 como en *Laus sapientie divine* (= *LSD*), una obra enciclopédica y didáctica escrita en verso hacia el año 1213. Sin embargo, el tratamiento en *DNR* no es el de alguien que atiende solamente a la ciencia descriptiva ni tampoco a las fugaces naturalezas de las cosas, sino más bien, el de quien, como hace en la mayor parte de los capítulos, añade historias legendarias y anécdotas provenientes de la tradición clásica, adecuadas para ser aplicadas de manera simbólica, moral y religiosa. Este propósito es manifestado por el propio autor en el prefacio al libro I de *DNR*:

Pero no quiero que el lector opine que yo quiero investigar las naturalezas de la realidad, propensas a escaparse, con enfoque filosófico o con enfoque físico, pues prefiero componer un tratado moral.³

No son las relaciones de causalidad, que persiguen los filósofos o los físicos, lo que le interesa a Neckam sino los significados simbólicos y morales detrás de cada fenómeno de la naturaleza. Así entonces, por ejemplo, cuando Neckam aborda la cuestión del hombre [*homo*] advierte en el término griego *anthropos* el significado de ‘árbol invertido’ y desde allí interpreta que un árbol se aferra a la tierra por medio de sus raíces, así como el hombre se

³ “Nolo tamen ut opinetur lector me naturas rerum fugere volentes investigare velle philosophice aut physice, moralem enim libet instituere tractatum”. NECKAM, Alexander. *De naturis rerum libri duo* (Ed. Thomas Wright). London: Longman, 1863, pp. 2-3. Salvo indicación contraria, las traducciones de los textos latinos son de los autores de este trabajo.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

aferra a lo alto por medio de sus cabellos. Éstos adornan la cabeza como las virtudes adornan la mente.⁴

En otra ocasión, al momento de abordar los diferentes tipos de aves que ‘adornan’ el aire, relata que un águila persiguió a un azor que se escondió en un tronco y que cuando el águila metió la cabeza para atraparlo, pudo el azor agarrársela con sus garras. Al ver esto, unos jóvenes nobles disfrutaron, se alegraron y festejaron que el azor sea el vencedor. Sin embargo, un rey que los observaba se lamentó de que el águila, un ave real, fuese tratada tan innoblemente y por lo tanto consideró al azor culpable de un crimen de lesa majestad y ordenó que fuera ahorcado.⁵ De esta manera, el rey reestablecía el orden jerárquico que había sido quebrado en la naturaleza.

DNR contiene innumerables historias y aplicaciones morales debido a que Neckam comprende el mundo como un gran todo donde la investigación de cada cosa no se agota en su función inmediata y en su forma de manifestarse sino que se vincula, a través de relaciones de analogía, con un orden superior y trascendente. De esta manera, el pensamiento simbólico se yergue autónomo estableciendo, tal como advierte Michel Pastoureau, una correspondencia entre lo aparente y lo que está oculto, entre lo presente en el mundo finito “más aquí” y las verdades eternas del “más allá”.⁶

DNR emerge en un contexto donde la composición masiva de enciclopedias coincide con el proceso de recepción de las obras de Aristóteles y donde el afán por el conocimiento científico se expresa en el surgimiento de distintas universidades durante los siglos XII y XIII, como las de París, Salamanca, Montpellier, Toulouse, Nápoles y Padua. Entre las enciclopedias, quizás la cumbre de este movimiento intelectual de síntesis y recopilación

⁴ NECKAM, Alexander. *Op. Cit.*, pp. 232-233.

⁵ NECKAM, Alexander. *Op. Cit.*, pp. 75-76.

⁶ PASTOUREAU, Michel. *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*. Buenos Aires: Katz, 2013, pp. 17-18.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

de conocimiento haya sido alcanzada por Vicente de Beauvais en su obra *Speculum maius* (ca. 1244), convertida en la enciclopedia universitaria estándar que sobrevivió en manuscritos y ediciones impresas hasta bien entrado el siglo XVII.⁷ R. W. Hunt ha señalado que a pesar de que *DNR* está pivoteada por Aristóteles y por el fervor del conocimiento científico, es una obra menos sistemática y científica que *LSD* debido a que, en ésta última, la moralización desempeña un papel menos importante.⁸

DNR se compone de dos libros cuyos capítulos están atravesados por dos horizontes de comprensión, por un lado el judeocristianismo que le sirve para organizar la enciclopedia de acuerdo a los días de la Creación, aunque Neckam se tome algunas licencias al no respetar de manera estricta el orden prefijado en las palabras iniciales del *Génesis*; por otro lado, la filosofía aristotélica y los cuatro elementos constituyentes del mundo sublunar de la tradición helénico-científica que le permiten realizar la transición entre las dos partes de su obra. Aunque ambos horizontes se entremezclan en *DNR*, el autor se apoya fundamentalmente en el judeocristianismo para describir las naturalezas de las cosas e interpretarlas moralmente dejándole a la autoridad de Aristóteles una función meramente retórica. Por lo tanto, no podemos afirmar que Neckam sea un aristotélico estricto, como sí lo fueron muchos de los filósofos del siglo XIII.

El libro I inicia con referencias a la creación del universo todo. En el capítulo 1 Neckam compara y establece una continuidad de coherencia entre el inicio del *Génesis* y los primeros versículos del *Evangelio de Juan*. Allí hace constar que el Legislador Moisés, cuando habló de que Dios creó el cielo y la tierra ‘en el principio’, lo que en realidad hizo fue crear ‘en el Hijo’. Así lo manifiesta Juan, al decir que en el principio era el *logos*, es decir, el Hijo.⁹ En

⁷ ZAHORA, Tomas. *The tropological universe: Alexander Neckam's Encyclopedias and the natures of things at the turn of the thirteenth century*. New York, 2007, p. 48.

⁸ HUNT, Richard W. *The schools and the cloister: the life and writings of Alexander Neckam: 1157-1217*, Oxford: Clarendon Press, 1984, pp. 77-78.

⁹ NECKAM, Alexander. *Op. Cit.*, pp. 1-3.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

los siguientes capítulos, Neckam aborda los constituyentes del mundo supralunar: los ángeles, el tiempo, el firmamento, las estrellas y los siete planetas con sus respectivos movimientos. Desde el capítulo 16 al 80, trata dos de los elementos constitutivos del mundo sublunar: el fuego y el aire. Asimismo, el resto del libro I lo dedica a describir una gran cantidad de aves que ‘adornan’ el aire: el gavián, el halcón, el fénix, el loro, el pavo real, el buitre, el faisán, la perdiz, la gruya, el cisne, el avestruz, el ruiseñor, la golondrina etc.

Según la ciencia aristotélica de los cuatro elementos que constituyen el mundo sublunar, el fuego y el aire, al ser livianos, se desplazan hacia el arriba del cielo, en cambio, el agua y la tierra, al ser graves, se desplazan hacia abajo y hacia el centro.¹⁰ Luego de abordar los elementos livianos en el libro I, Neckam inicia el libro II con capítulos que tratan sobre las diferentes formas y estados del agua. Luego continúa con la descripción de los peces y animales marinos como los delfines, el hipopótamo, el erizo de mar y las conchas entre otros, hasta llegar a la tierra y todo lo que reside en ella: carbón, piedras, metales, oro, hierro y plata. A partir de aquí, detalla plantas tales como la malva, el rábano, la ortiga, la rosa, la cizaña etc. y animales terrestres como el cocodrilo, la serpiente, el rinoceronte, el escorpión, la araña, el sapo, el topo, la comadreja, la ardilla, la zorra, el cuervo, para finalmente llegar al hombre [*homo*].

Con la aparición del hombre se ocupa de mencionar aquellos elementos, tanto naturales como artificiales, de los que éste hace uso, siguiendo el mandato del *Génesis* de reinar sobre todo aquello que existe en la tierra. Así, menciona animales como el perro y el mulo y plantas como la vid; y agrega algunos elementos del mundo sociocultural y productivo como el carro, el arado y las construcciones. Por último, analiza los pecados y vicios representados en algunos tipos sociales como los soldados, los magnates, los que siguen a la curia, los compradores y vendedores, los aduladores, los detractores, los ambiciosos, los

¹⁰ ARISTÓTELES, *Acerca del cielo*, 4, 1, 308a, 24–33.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

jugadores de dados y ajedrez, los hipócritas, los inconstantes, los envidiosos, los arrogantes, los irascibles y los lujuriosos.

Como puede advertirse al final de *DNR*, la preocupación de Neckam por las costumbres y los comportamientos de su entorno cultural lo sitúan entre figuras como Juan de Salisbury y Alan de Lille. En este sentido, Neckam advierte que las prácticas de juegos como los dados convierten al ser humano en alguien vicioso y alteran el orden social con robos, peleas, ruinas económicas y blasfemias. La condena moral, expresada en el capítulo 183 del libro II de *DNR* a los juegos de azar está en consonancia con toda una larga tradición cristiana que, desde los apologistas en adelante, había advertido el origen demoníaco de los juegos en general y de los juegos de dados en particular.

II. El origen del juego de dados

Jugar a los dados parece ser una actividad humana inmemorial. Antropólogos y ludólogos como Ulrich Schädler, sugieren seguir las intuiciones de Johan Huizinga, al decir que el juego es quizás anterior a cualquier práctica oracular o mágico-religiosa.¹¹ Los poetas griegos consideraban al mítico Palamedes como el inventor de los dados [*keuboi*] que, entre

¹¹ Entrevista a Ulrich Schädler en [Entrapeña. Filosofía y juegos](#) (24 de junio de 2023): “Ahora bien, ya se puede observar que existen métodos de oráculo en todo el mundo que utilizan el mismo material y formas similares a los juegos. Sin embargo, no se conoce ningún método de adivinación más antiguo que los juegos de mesa. En este sentido, habría que seguir a Huizinga y decir que la primacía la tiene el juego, es decir, que los métodos de adivinación tienen su origen en los juegos de mesa y no al revés. Los juegos pueden cargarse fácilmente de todo tipo de contenido, incluido el religioso, como vemos con el *Senet* egipcio o el *Nard* persa, o con asociaciones marciales, como ocurre con los *Latrunculi* romanos y el ajedrez”.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

otros juegos, permitió un agradable entretenimiento para los momentos de ociosidad durante el sitio de Troya:

¿No puso fin acaso éste al hambre de aquellos –y dicho sea con respeto a la divinidad–, y no les descubrió los más ingeniosos entretenimientos del tiempo, cuando estaban acampados tras la fatiga del oleaje, damas y dados, placentero remedio de la inactividad?¹²

Un origen diferente nos llega a través de Heródoto cuando afirma que, durante una hambruna, los lidios descubren los juegos de dados [*kuboi*], los juegos de astrágalos [*astragaloi*] y los juegos de pelota con el fin de soportar esa situación calamitosa:

Y, con sus inventos, se enfrentaban al problema del hambre como sigue: para no pensar en la comida, de cada dos días se pasaban jugando uno entero y, al día siguiente, dejaban los juegos y tomaban alimento. De este modo vivieron durante dieciocho años.¹³

También Platón, en el *Fedro*, describe a Sócrates relatando una historia de un dios egipcio que fue el primero en descubrir el número, el cálculo, la geometría, la astronomía, las *petteiai* y los juegos de dados [*kubeiai*].¹⁴

Todas estas referencias acerca del primer ‘descubrimiento’ o ‘invención’ de los dados o *kuboi* parecen tener una valoración positiva. En cambio, el matiz negativo de las *kubeiai* aparece cuando se los asocia con las apuestas donde, entre los juegos de azar, los dados

¹² “οὐ λιμὸν οὗτος τῶνδ’ ἀπῶσε, σὺν θεῶ / εἰπεῖν, χρόνου τε διατριβὰς σοφωτάτας / ἐφηῦρε φλοίσβου μετὰ κόπον καθημένοις, / πεσσοὺς κύβους τε, τερπνὸν ἀργίας ἄκος;” SOPHOCLES, *Fragments*, (Ed. y trad. H. Lloyd-Jones), Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996, *frag.* 479.

¹³ “ποιεῖν δὲ ὧδε πρὸς τὸν λιμὸν ἐξευροντας, τὴν μὲν ἑτέραν τῶν ἡμερέων παίζειν πᾶσαν, ἵνα δὴ μὴ ζητῶιεν σιτία, τὴν δὲ ἑτέραν σιτέεσθαι παυομένους τῶν παιγνιέων. τοιοῦτω διάγειν ἐτ’ ἕτεα δυῶν δῶοντα εἴκοσι.” HERODOTUS I (*Books I-II*), editado por P.G. Goold y traducido por A.D. Goodley, London, William Heinemann LTD, 1975, 1, 94. HERÓDOTO, *Historia. Libros I-II*, (Trad. Carlos Schrader), Madrid, Gredos, 1992.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

fueron el medio más eficaz para estas actividades hasta la aparición de los naipes en el siglo XIV en Europa.

Stephen Kidd ha señalado que el término *kubeia* se ha aplicado no solamente para designar juegos de dados, sino también otros juegos de apuestas como las peleas de gallos o codornices.¹⁵ Esta amplitud semántica permite comprender mejor la distinción que hace Isócrates entre dos tipos de jóvenes ociosos: los que pasan el tiempo jugando [*paideian*] y, los peores, que apuestan [*kubeyein*] en las casas de juego.¹⁶ También en el *Económico* de Jenofonte, Sócrates describe las fuerzas que distraen al hombre ocioso de dedicarse a actividades útiles, entre las cuales señala los juegos de apuestas [*kubeiaí*].¹⁷

Y, finalmente Aristóteles, en la *Ética nicomaquea*, condena a los apostadores [*kubentaí*], entre los cuales se encontrarían los jugadores de dados. Así entonces, al momento de tratar la

¹⁴ “αὐτῷ δὲ ὄνομα τῷ δαίμονι εἶναι Θεύθ. τοῦτο δὴ πρῶτον ἀριθμὸν τε καὶ λογισμὸν εὐρεῖν καὶ γεωμετρίαν καὶ ἀστρονομίαν, ἔτι δὲ πεττείας τε καὶ κυβείας, καὶ δὴ καὶ γράμματα.” PLATONE, *Fedro*, (Ed. Giovanni Reale), Fondazione Lorenzo Valla, Milano 1998, 274c–d. “El nombre de aquella divinidad era el de Theuth. Fue éste quien, primero, descubrió el número y el cálculo, y, también, la geometría y la astronomía, y, además, el juego de damas y el de dados, y, sobre todo, las letras”, PLATÓN, *Diálogos III. Fedón. Banquete. Fedro*, (Trad., intr. y notas C. García Gual, M. Martínez Hernández, E. Lledó Íñigo), Madrid, Gredos 1986.

¹⁵ KIDD, Stephen E. “How to gamble in greek: the meaning of *kubeia*”. *Journal of Hellenic Studies*, 137 2017, p. 119.

¹⁶ “Ἄφ’ ὧν ὑμεῖς μολὺν ἤδη χρόνον ἀπελαύνετε τοὺς νεωτέρους, ἀποδεχόμενοι τοὺς λόγους τῶν διαβαλλόντων τὴν τοιαύτην παιδείαν. [...] οἱ δ’ ἐν τοῖς καπηλείοις πίνουσι, ἕτεροι δ’ ἐν τοῖς σφιραφείοις κυβεύουσι, πολλοὶ δ’ ἐν τοῖς τῶν ἀθλητρίδων διδασκαλείοις διατρίβουσι.” ISOCRATES II: *On the Peace. Areopagiticus. Against the Sophists. Antidosis. Panathenaicus*, (Trad. George Norlin), London, New York, 1929, *Antidosis* 286-287. “Vosotros excluisteis de ello a los jóvenes durante mucho tiempo, por aceptar los discursos de quienes difaman esta clase de educación. [...] [O]tros beben en tabernas, algunos juegan a los dados en casas de juego y muchos pasan el tiempo en las escuelas de flautistas.” ISÓCRATES, *Discursos I*. (Intr. J. Signes Codoñer, trad. y notas J. M. Guzmán Hermida), Madrid, Gredos, 1982.

¹⁷ “καὶ ἄλλαι δ’ εἰσὶν ἀπατηλαὶ τινες δέσποιναὶ προσποιούμεναι ἡδοναὶ εἶναι, κυβεῖαι τε καὶ ἀνωφελεῖς ἀνθρώπων ὀμιλῖαι”, XENOPHONTIS *Opera omnia*. Tomus II, (Ed. E. C. Marchant), Oxonii, Clarendon



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

virtud de la generosidad como contraria tanto al vicio de la avaricia como al vicio de la prodigalidad, afirma:

En efecto, a los que toman en grande escala de donde no deben y lo que no deben, no los llamamos avariciosos, por ejemplo a los tiranos que saquean ciudades y despojan templos, sino más bien malvados, impíos e injustos. En cambio, el jugador [*kubentes*], el ratero y el bandido pertenecen al número de los avariciosos, pues son viles logrereros; en efecto, unos y otros se dedican a esos oficios por afán de lucro y por él soportan el descrédito, exponiéndose unos a los mayores peligros por el botín, y ganando los otros a costa de los amigos, a quienes se debe dar. Unos y otros, pues, al querer sacar ganancia de donde no deben, son viles logrereros, y todos estos modos de tomar son sórdidos.¹⁸

Por su parte, la sociedad romana manifiesta su carácter eminentemente lúdico en la expresión *panem et circenses* y, como ha señalado Johan Huizinga, el juego constituía para ella un fundamento de existencia, lo mismo que el pan.¹⁹ Sin embargo, no todos simpatizaban con los juegos e incluso veían en ellos una manera de decadencia. El poeta Juvenal se lamentaba del desinterés de los romanos por la política y su afición al circo.²⁰ También se

Press, 1901, *Oeconomicus* 1, 19-20. “Pero también hay otra serie de amos engañosos que fingen ser placeres como los juegos de dados y las malas compañías”, JENOFONTE, *Recuerdos de Sócrates. Económico. Banquete. Apología de Sócrates*. (Intr., trad. y notas J. Zaragoza), Madrid, Gredos, 1993.

¹⁸ “λέγομεν ἀνελευθέρους, οἷον τοὺς τυράννους πόλεις πορθοῦντας καὶ ἱερὰ συλῶντας, ἀλλὰ πονηροὺς μᾶλλον καὶ ἀσεβεῖς καὶ ἀδίκους. ὁ μέντοι κυβευτῆς καὶ ὁ λωποδύτης καὶ ὁ ληστῆς τῶν ἀνελευθέρων εἰσὶν αἰσχροκερδεῖς γάρ. κέρδους γὰρ ἕνεκα ἀμφοτέρωι πραγματεύονται καὶ ὄνειδη ὑπομένουσιν, καὶ οἱ μὲν κινδύνους τοὺς μεγίστους ἕνεκα τοῦ λήμματος, οἱ δ’ ἀπὸ τῶν φίλων κερδαίνουσιν, οἷς δεῖ διδόναι. ἀμφοτέρωι δὴ ὅθεν οὐ δεῖ κερδαίνειν βουλόμενοι αἰσχροκερδεῖς καὶ πᾶσαι δὴ αἱ τοιαῦτα λήψεις ἀνελεύθεροι. εἰκότως δὲ τῇ ἐλευθεριότητι ἀνελευθερία ἐναντίον λέγεται μεῖζόν τε γὰρ ἐστὶ κακὸν τῆς.” ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*, (Trad. María Araujo y Julián Marías), Madrid, Instituto de Estudios Políticos, 1970. 4, 1, 1122a 5-14.

¹⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens* (Trad. Eugenio Imaz). Madrid: Alianza, 2007, p. 225.

²⁰ “...nam qui dabat olim / imperium, fasces, legiones, omnia, nunc se / continet atque duas tantum res anxius optat, / panem et circenses...”. “...Pues quien antes / confería imperio, fasces, legiones, todo,



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

burla de los juegos de azar [*aleae*] que hacen que sus jugadores ya no acudan a la mesa de juego con una simple bolsa de dinero sino más bien con el arca entera a su lado.²¹ La cuestión del azar y las apuestas fue problemática para los primeros cristianos: en varios pasajes del *Nuevo Testamento*, se describe a los soldados, que custodian la crucifixión de Jesús, jugando sus ropas a la suerte.²² El encuentro entre la cultura grecorromana y el ascenso del cristianismo no estuvo exento de dificultades.

Los apologistas cristianos fueron muy críticos con los juegos y los espectáculos que observaban en el mundo imperial y que contrastaban con la seriedad del nuevo *kerigma*. De esta manera, consideraron a los juegos formas de idolatría, culto al demonio y causantes de todos los males: el peor de ellos, la blasfemia, esa ofensa verbal a Dios. En consecuencia, encontramos numerosas prohibiciones y expresiones condenatorias del juego en general y de los juegos de azar en particular tanto en decretos conciliares como en los denominados *Cánones apostólicos*.

Figuras como Taciano el Sirio (120-180), Clemente de Alejandría (150-217), Pseudo-Cipriano (120-199),²³ Tertuliano (160-220), Novaciano (210-258), Juan Crisóstomo (347-407), Ambrosio de Milán (340-397), Agustín de Hipona (354-430) e Isidoro de Sevilla (556-

ahora se / contiene y sólo anhela con avidez dos cosas, / pan y juegos del Circo...". JUVENAL, *Sátiras*, (Trad., intr. y notas de Bartolomé Segura Ramos), Madrid, CSIC, 1996, 10, 78-81.

²¹ "...Alea quando / hos animos? Neque enim loculis comitantibus itur / ad casum tabulae, posita sed luditur arca...". "¿Cuándo el juego / ha tenido estos bríos? Pues no se va al azar del juego / en compañía de la bolsa, sino que se apuesta la caja fuerte en él". JUVENAL *Op. Cit.* 1, 88-90.

²² Algunos académicos como Ángel Luis Molina Molina interpretan que los custodios sortearon las ropas de Jesús a través de un juego de dados. Los pasajes *Mt.* 27, 35; *Mr.* 15, 24; *Lc.* 23, 34; y *Jn.* 19, 24 utilizan, en realidad, el término griego *kleros* que en la *Vulgata* se traduce por el sustantivo *sors*. MARTÍNEZ SÁEZ, N. "Entrevista a Ángel Luis Molina Molina", *Prometeica - Revista De Filosofía y Ciencias*, 21, (2020), p. 86.

²³ Adolf Harnack ha identificado a Pseudo-Cipriano con el decimocuarto papa: Víctor I. Véase: *Der pseudocyprianische Tractat De Aleatoribus* (Von Adolf Harnack), Leipzig, J. C. Hinrichs'sche Buchhandlung, 1888, pp. 92-125.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

636) ofrecieron argumentos teológicos y filosóficos en contra de las costumbres de los juegos paganos.

III. Los primeros cristianos: condenas y prohibiciones

Con fuerte virulencia, en su *Discurso contra los griegos*, Taciano condena aquellos juegos y competencias de gladiadores donde los hombres se matan unos a otros y se sacrifican animales sin sentido.²⁴

De manera semejante, el apologista cristiano Clemente de Alejandría ataca y advierte, en *El pedagogo*, la costumbre de asistir a los espectáculos y teatros:

Pero, si alegan que toman los espectáculos como un tipo de juego, a modo de pasatiempo, yo afirmo que no son prudentes aquellas ciudades que centran su preocupación en el juego. No, ya no es un juego el despiadado afán de vanagloria, que llega al extremo de la muerte, ni

²⁴ “Occiditis animalia ut carnem edatis, ac homines emitis, ut humanae carnis epulum apponatis animae, eamque valde impia sanguinis effusione pascatis. Occidit latro ut accipiat; dives emit gladiatores ut occidantur”. TATIAN, *Oratio ad Graecos and Fragments*. (Ed. y trad. M. Whittaker), Oxford, Clarendon Press, 1982. “Sacrificáis animales por vuestra condición carnívora, y también compráis hombres para proporcionar al alma carnaza humana aderezándola con los más impíos derramamientos de sangre. Aunque, con una diferencia: el malhechor mata para robar; pero el rico compra gladiadores con la única intención de matarlos”. TACIANO, *Discurso contra los griegos*, (Trad. José Ramón del Canto Nieto), Madrid, Akal, 2016, cap. 23.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

tampoco las cosas fútiles, las ostentaciones sin sentido, ni el gasto sin sentido de la hacienda, ni tampoco son juegos de niño las sediciones que se suscitan entre ellos.²⁵

Así, prescribiendo el comportamiento ideal del buen cristiano, arremete contra los juegos de dados y astrágalos.²⁶

También debe prohibirse el juego de dados [*kubos*] y el afán de ganar con los astrágalos [*astragalon*], juego que les gusta practicar. Tal es el pago que la falta de control cobra a quienes pueden malgastar su tiempo en libertinaje.²⁷

De especial interés para nuestro estudio es el temprano tratado latino cristiano más relevante sobre el tema que lleva de título *De aleatoribus*²⁸ de Pseudo-Cipriano. Éste fue escrito probablemente a finales del siglo II d.C. entre los años 189 y 199. Allí se especifican las trampas que el diablo tiende al ser humano donde junto a la idolatría y la fornicación

²⁵ “ἐὶ γὰρ καὶ ἐν παιδιᾷς μέρει παραλαμβάνεσθαι φήσουσι τὰς θεάς εἰς θυμηδίαν, οὐ σωφρονεῖν φήσαιμ’ ἂν τὰς πόλεις, αἷς καὶ τὸ παίζειν σπουδάζεται. οὐκετὶ γὰρ παιδιᾷ αἱ φιλοδοξίαι ἀνηλεεῖς εἰς τοσοῦτον θανατῶσαι, ἀλλ’ οὐδὲ αἱ κενοσπουδία καὶ αἱ ἀλόγιστοι φιλοτιμίαι, πρὸς δὲ καὶ αἱ μάταιοι καταναλώσεις τῆν οὐσίας, οὐδὲ μὴν αἱ ἐπὶ τούτοις στάσεις ἔτι παιδιᾷ. τὸ δὲ ῥαθυμεῖν οὐδέποτε ὄνητέον κενοσπουδία.” – CLEMENS ALEXANDRINUS, *Protrepticus und Paedagogus*, (Ed. Otto Stählin; tercera ed. Ursula Treu). Vol. 1, Belín: Akademie – Verlag, 1972, 3, 11, 77. CLEMENTE DE ALEJANDRÍA, *El pedagogo*, (Trad. Joan Sariol Díaz), Madrid, Gredos, 1988.

²⁶ Mientras el término griego *kubos* se corresponde con el término latino *tessera* que refiere al dado de seis caras, el griego *astragalon* tiene su correspondencia en *talus* y refiere a un hueso del tobillo de algún animal que funciona como un dado de cuatro caras con los números 1, 3, 4 y 6. Véase TIBALDINI, Marco, “Talus: Etymology of a Ludonym and how the Names of an Ancient Gaming Practice could be Indicative of Processes of Cultural Transmission and Stratification”, *Sapiens Ubique Civis*, 2, 2021, p. 94.

²⁷ “κωλυτέα γε μὴν ἔτι καὶ ἡ διὰ τῶν κύβων παιδιᾷ, πρὸς δὲ καὶ ἡ διὰ τῶν ἀστραγάλων μελέτη πλεονεξίας, ἣν μεταχωρίζεσθαι φιλοῦσι. τοιαῦτά τινα τῆς τρυφῆς τὸ ἀταμιεύτον αὐτοῖς κακοσχολοῦσιν ἐξευρίσκει”. CLEMENS ALEXANDRINUS, *Op. Cit.*, 3, 11, 75.

²⁸ El término latino *alea* refería, generalmente, o bien a los juegos que se jugaban solamente con dados o bien a los juegos de tablero que incluían dados. De aquí *aleator*, como ‘jugador de dados’ (OLD s.v. *aleator*).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

se encuentra la *aleae tabula*.²⁹ El autor de este tratado señala que es la misma mano con que nos hacemos la señal de la cruz, la que usamos para destruirnos y condenarnos.³⁰ Con el juego de dados las personas pierden todos sus dineros y herencias paternas.³¹ Además, el juego se vincula a la prostitución y ya no es un pecado sino dos los que se cometen: “Aquí repica el sonido de los dados, allí el sexo prohibido se cubre de silencio”.³²

En la tradición cristiana muchos decretos conciliares prohibieron las *aleae* por su vinculación con las apuestas: por ejemplo, en el *Concilio de Ehiria* celebrado a comienzos del siglo IV d.C. Con el objeto de disciplinar al clero para que se alejase de las costumbres paganas, el decreto 79 expresa: “Si algún fiel jugase por dinero juegos de azar [*aleae*], es decir, de tablero [*tabula*], se resolvió su abstención [para la comunión], y si corregido dejara

²⁹ Como advierte Harold J. R. Murray, hacia el siglo IV d.C., el uso de *alea* para referirse al juego de tablero romano *duodecim scripta* (un lejano predecesor de las *tablas* medievales y del moderno *backgammon*) estaba muy extendido, normalmente junto con la palabra *tabula*, pero mientras *alea* era una designación más formal, *tabula* era más popular. Véase MURRAY, Harold J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952, p. 31.

³⁰ “ipsa <manus> per quod tuemur Christi signum in frontibus notat, ipsa divina sacramenta consummat [...] aleatrices manus, quae libidinoso studio consuerunt, id est aleae tabula, quod est diaboli venabulum et dilecti vulnus insanabile!”. “La misma <mano>, por la que nos protegemos, señala en las frentes el signo de Cristo, la misma lleva a cabo los sacramentos divinos [...] Manos jugadoras que se han habituado a una libidinosa inclinación, esto es, la tabla de dados porque es el dardo del diablo y la herida incurable del elegido”, CYPRIANUS, THASCIUS CAECILIUS, *Libellum De Aleatoribus: Inter Cypriani Scripta Conservatum*, (Ed. Adolf Hilgenfeld), Freiburg: Mohr, 1889, 5, 4-9.

³¹ “o manus crudelis et ad periculum sui armata, quae bona paterna et opes avorum sudore quaesitas ignominioso studio dilapidat!”. “¡Oh la mano cruel y armada para peligro de sí misma que dilapida con deshonesto inclinación los bienes paternos y las riquezas de los antepasados adquiridas con sudor!”, CYPRIANUS, THASCIUS CAECILIUS, *Op. Cit.* 6, 7-9.

³² “Hic concrepat aleae sonus, illac silentio operatur incestus”, CYPRIANUS, THASCIUS CAECILIUS, *Op. Cit.* 6, 11-12.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

de hacerlo podrá ser readmitido a la comunión después de un año”.³³ En el mismo sentido, los *Cánones apostólicos* repetirán la advertencia en el capítulo 42: “El obispo o presbítero o diácono que sea adicto a los juegos de azar [*alea*] o a la bebida, que lo abandone o ciertamente que sea condenado.”³⁴

La vinculación del juego con la idolatría y con orígenes demoníacos era creencia común de los primeros cristianos. Por un lado, Tertuliano presenta críticas muy severas en su obra *De spectaculis* señalando el problema de la idolatría que conllevan los juegos y espectáculos que promueven el culto al emperador o están bajo la protección de los dioses romanos:

Común es, pues, el origen de los juegos de cada clase, comunes son sus denominaciones como comunes son sus causas. E igualmente es necesario que tengan preparativos comunes sobre el pecado de la idolatría general y de su fundadora.³⁵

Por otro lado, Novaciano expresa el origen demoníaco de todos los juegos en su obra también llamada *De spectaculis*:

¿Qué prohibió la escritura? Pues prohibió que se viera lo que prohíbe representarse. Digo que condenó todo ese tipo de espectáculos puesto que anuló la idolatría como madre de todos los juegos [*ludi*] de donde vinieron esos monstruos de la mentira y de la inconstancia. Pues

³³ “Si quis fidelis aleam, id est tabulam, luserit nummis, placuit eum abstineri; et si emendatus cessaverit, post annum poterit communioni reconciliari”. DALE, A.W.W., *The synod of Elvira and Christian life in the fourth century: a historical essay*, London, Macmillan, 1882, decreto 79.

³⁴ “Episcopus aut Presbyter aut Diaconus aleae atque ebrietati deserviens aut desinat, aut certe damnetur”. ANÓNIMO, *The canons of the holy apostles; the Greek text as originally printed in 1540, with the various readings of later editions: the Latin version of Dionysius Exiguus, made AD. 500: and a new English translation*, London, Christopher Barker, 1846, capítulo 42.

³⁵ “Communis igitur origo ludorum utriusque generis, communes et tituli, ut de communibus causis. Perinde apparatus communes habeant necesse est de reatu generali idololatriae conditricis suae”. TERTULIANO, *De spectaculis*, (Trad. M. A. B. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano), Madrid: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, 7, 1.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

¿qué espectáculo sin una imagen?, ¿qué juego sin un sacrificio?, ¿qué combate no consagrado sin un muerto?, ¿qué hace entre esto el fiel cristiano si renuncia a la idolatría?, ¿qué placer siente el que ya se ha prohibido de los asuntos reprobables?, ¿qué prueba contra Dios las supersticiones que disfrutaban mientras miran? Por los demás se sabe que todas estas cosas fueron inventadas por los demonios, no por Dios.³⁶

La creencia en el origen demoníaco del juego encontrará eco también en la *Homilía sobre el Evangelio de san Mateo* de Juan Crisóstomo:

Sin embargo, hay gentes tan estúpidas, que cuando nosotros les decimos esto, nos replican: ‘Pues a mí, que no me dé Dios llorar jamás, sino reír y divertirme durante toda la vida.’ ¿Puede haber nada más pueril que semejante idea? Porque no es Dios quien da las diversiones [*paidie*], sino el diablo.³⁷

IV. El cristianismo, el imperio y los juegos

Una vez que el imperio romano se cristianiza, la aversión hacia los juegos lejos de debilitarse se profundizó. Ambrosio de Milán, quien lograra que el emperador Teodosio I,

³⁶ “Quid scriptura interdixit? Prohibuit enim spectari quod prohihet geri. Omnia, inquam, ista spectaculorum genera damnauit, quando idolatriam sustulit ludorum omnium matrem, unde haec uanitatis et leuitatis monstra uenerunt. Quod enim spectaculum sine idolo, quis ludus sine sacrificio, quod certamen non consecratum mortuo? Quid inter haec christianus fideüs facit, si idolatriam fugit? Quid qui iam sanctus sit de rebus criminosis uoluptatem capit? Quid contra Deum superstitiones probat quas amat dum spectat? Ceterum sciat haec omnia inuenta daemoniorum esse, non Dei”. NOVACIANO, *De spectaculis*, (Trad. M. A. B. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano), Madrid: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, 4, 1-3.

³⁷ “Ἄλλ’ ὅμως οὕτως εἰσὶν ἀναισθηῶς τινὲς διακείμενοι, ὡς καὶ μετὰ ταῦτα τὰ ῥήματα λέγειν. ἐμοὶ δὲ μὴ γένοιτο δαιμονῶσαι ποτε, ἀλλὰ δῶή μοι γελᾶν καὶ παίζειν ὁ Θεὸς πάντα τὸν χρόνον. Καὶ τί ταύτης παιδικιώτερον τῆς διανοίας γένοιτ’ ἄν; Οὐ γὰρ ὁ Θεὸς δίδοσι παίζειν, ἀλλ’ ὁ διάβολος”. JUAN CRISÓSTOMO, *Homilía sobre el Evangelio de san Mateo*, (Trad. Daniel Ruiz Bueno), Madrid, BAC, 1955, 6, 6.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

convertido al cristianismo, prohibiera los Juegos Olímpicos en el año 393 por considerarlos juegos paganos, vincula el vicio de la prodigalidad a las diversas formas de juegos:

Es prodigalidad consumir los recursos propios para conquistar el favor del pueblo, como hacen los que dilapidan sus bienes en los juegos del circo y también en los espectáculos teatrales, en luchas de gladiadores, y también en la caza de fieras, con el fin de superar la fama de quienes le han precedido.³⁸

También en su obra *Tobías*, Ambrosio critica a los jugadores que, llevados por su pasión a jugar a los dados, recurren a los verdugos usureros donde solamente éstos ganan:

Escuchad otro ejemplo, no menos cruel. Personas de esta calaña observan los círculos de jugadores de dados e interpretan la desventura de quien pierde como su propia fortuna. Son garantes de cada uno de los jugadores: al principio, la suerte juega con resultados alternativos; con frecuencia, la victoria pasa de uno a otro y ganancias y preocupaciones cambian sucesivamente. Todos pierden y vencen, sólo el usurero gana.

[...]

Podrás ver a los demás pobres de improviso, de repente ricos, más tarde desnudos, cambiando su situación a cada golpe de dados. En efecto, su vida cae de un lado o de otro como una ficha, su patrimonio rueda sobre la mesa, el riesgo se convierte en un juego y el juego en un riesgo: a tantas apuestas, tantas confiscaciones. Se oye el clamor de los que aplauden, el llanto de los arruinados, los lamentos de quienes se desesperan.

[...]

³⁸ “Prodigum est popularis favoris gratia exinanire proprias opes: quod faciunt qui ludis circensibus, vel etiam theatralibus, et muneribus gladiatoriiis, vel etiam venationibus patrimonium dilapidant suum, ut vincant superiorum celebritates”. AMBROSIUS, *De officiis ministrorum* (PL 16), Paris, 1845, 2, 21, 109. AMBROSIO DE MILÁN, *Los deberes* (Trad. Domingo Ramos-Lissón), Madrid, Ciudad Nueva, 2015.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Por tanto, sería más correcto decir que se echa a suertes la vida, más que el dinero; en un instante se decide lo que valdrá para siempre.³⁹

Su discípulo, Agustín de Hipona, mantiene esta actitud contra el juego cuando relata en sus *Confesiones* los pecados de la niñez y cómo el juego, particularmente los espectáculos y los juegos de pelota, se oponían a los planes educativos de sus mayores:

Con todo, pecábamos escribiendo, o leyendo, estudiando menos de lo que se exigía de nosotros. Y no era ello por falta de memoria o ingenio, que para aquella edad me los diste, Señor, bastantemente, sino porque me deleitaba el jugar, aunque no otra cosa hacían los que castigaban esto en nosotros.⁴⁰

Además, en la misma obra, Agustín explica cómo la locura de los juegos circenses hacía perder la cabeza a su amigo Alipio, a quien corrigió no conscientemente sino por intermedio de Dios.⁴¹

³⁹ “Aliud non minoris acerbitatis accipite. Observant isti aleatorum conventicula, et perdentis aerumnam commoditatem suam judicant; spondent pro singulis. Varios primo sors ludit eventus, ad diversos saepe transfertur victoria, stipendiaque ejus vicissim atque aerumna mutantur: omnes vincuntur et vincunt, foenerator solus acquirit: [...] Videas reliquos subito egentes, repente divites, deinde nudos, singulis jactibus statum mutantes. Versatur enim eorum vita, ut tessera; volvitur census in tabula, fit ludus de periculo, et de ludo periculum: quot propositiones, tot proscriptiones. Clamor plaudentium, fletus despoliatorum, gemitus deplorantium. [...] Vitae igitur hanc aleam rectius dixerim, quam pecuniae: sub momento fertur, quod valeat in aeternum”. AMBROSIUS, *De Tobia liber unus* (PL 14), Paris, 1882, 11, 38. AMBROSIO DE MILÁN, *Elías y el ayuno. Nabot. Tobías* (Trad. Agustín López Kindler), Madrid, Ciudad Nueva, 2016.

⁴⁰ “et peccabamus tamen minus scribendo aut legendo aut cogitando de litteris, quam exigebatur a nobis. Non enim deerat, Domine, memoria vel ingenium, quae non habere voluisti pro illa aetate satis, sed delectabat ludere et vindicabatur in nos ab eis qui tali utique agebant”. AGUSTÍN DE HIPONA, *Confesiones*, (Trad. Ángel Custodio Vega), Madrid, BAC, 1979, 1, 9, 15.

⁴¹ AGUSTÍN DE HIPONA, *Op. Cit.*, 6, 7, 12.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Tras la caída del imperio, los cristianos mantuvieron la misma desconfianza hacia los juegos. Hacia el siglo VII, Isidoro de Sevilla, en sus *Etimologías*, condena a los *ludi*, entre los cuales menciona los juegos de gladiadores y la lucha con fieras, que se llevaban a cabo por mandato del mismo demonio:

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 [*ludi*]. Pues el que asiste a semejantes espectáculos niega a Dios; y prevarica de su fe el que de nuevo siente la atracción de lo que renunció en el bautismo, es decir, el diablo, sus pompas y sus obras.⁴²

Cuando aborda los juegos de dados, Isidoro identifica el término *alea* con un juego donde, además de dados, se utiliza un tablero [*tabula*], probablemente en alusión al juego *duodecim scripta*.

⁴² “Haec quippe spectacula crudelitatis et inspectio vanitatum non solum hominum vitiis, sed et daemonum iussis instituta sunt. Proinde nihil esse debet Christiano cum Circensi insania, cum impudicitia theatri, cum amphiteatri 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; id est diabolo, pompis et operibus eius”. ISIDORO DE SEVILLA, *Etimologías*, (Trad. José Oroz Reta y Manuel M. Casquero), Madrid, BAC, 2004, 18, 59, 1.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Alea: con el nombre de *alea* se conocen los juegos de tablero [*tabulae*], inventados por los griegos durante el ocio que siguió al sitio de Troya. Fueron inventados por un soldado llamado Alea, del que tomó el nombre. En el tablero se juega con cubiletes, cálculos y dados [*tesseræ*].⁴³

Y luego advierte los peligros de este tipo de juegos:

El engaño, la mentira y el perjurio – y, en definitiva, el odio y la ruina – no están nunca ausentes de la práctica del juego [*alea*]. Debido a estos depravados aspectos, el juego estuvo prohibido por las leyes durante determinadas épocas.⁴⁴

Martha Bayless sostiene que el sentido específico de *alea* documentado en la obra de Isidoro de Sevilla es clave para la adopción, durante la época de la Inglaterra anglosajona (desde el siglo V hasta la conquista normanda en 1066), del término *alea* que podría significar juegos como el *duodecim scripta*, las tablas, el *hnefatafl* o ajedrez vikingo, el *ludus latruncularum* o juegos de dados sin tablero.⁴⁵

En el siglo XII, filósofos como Juan de Salisbury entre otros, volverán a cuestionar las prácticas de juego por la peligrosidad que éstas encarnan no tanto ya en términos de idolatría o culto demoníaco sino más bien por las frivolidades, las blasfemias, las peleas, los robos y los desórdenes que juegos como los dados causan en la vida social. Es en este contexto donde hallamos la obra de Alejandro Neckam, *DNR*, y su tratamiento de los

⁴³ “Alea, id est lusus tabulae, inventa a Graecis in otio Troiani belli a quodam milite Alea nomine, a quo et ars nomen accepit. Tabula luditur pyrgo, calculis tesserisque”. ISIDORO DE SEVILLA, *Etimologías*, (Trad. Luis Cortés y Góngora), Madrid, BAC, 1951, 18, 60. Para este pasaje en particular, retomamos la traducción de 1951, pues consideramos que refleja mejor el original latino.

⁴⁴ “Ab hac arte fraus et mendacium atque periurium numquam abest, postremo et odium et damna rerum; unde et aliquando propter haec scelera interdicta legibus fuit”. ISIDORO DE SEVILLA, *Etimologías*, *Op. Cit.*, 18, 68, 1.

⁴⁵ BAYLESS, Martha. “Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context”, en *Latin Learning and English Lore (Volumes I & II): Studies in Anglo-Saxon Literature for Michael Lapidge*, Toronto, University of Toronto Press, 2016, pp. 12-13.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

juegos de azar que, en lo que respecta a la historia intelectual crítica hacia los juegos, se muestra como continuadora de toda una tradición anti-lúdica que encuentra su génesis en el pensamiento de los primeros cristianos.

V. Neckam y los juegos de azar en su tiempo

Siguiendo a Harold Murray, Bayless remarca que el término *alea* ha sido usado para una gran cantidad de juegos de tablero e incluso, en el periodo clásico, el término es inexacto al designar al mismo tiempo tanto “un dado”, “un juego con dados” o, por extensión, “un juego de azar”.⁴⁶ Sin embargo, durante la Edad Media, otros términos latinos se registran para referirse al elemento material denominado “dado”: *talus*, *tessera*, *taxillus* y *decius*. En el periodo posterior a la conquista normanda, Juan de Salisbury retoma la cuestión del *alea* en su obra *Policraticus* (ca. 1159) y critica las costumbres y frivolidades a que se entregan los nobles de la corte. Explica que de las *aleae* provienen una cantidad de juegos cuya práctica es más útil olvidar que enseñar.⁴⁷ Finalmente sentencia:

El juego de azar [*alea*] es la madre de las mentiras y de los perjurios; por el deseo de lo ajeno disipa lo propio y, sin ningún respeto a su patrimonio, cuando lo ha disipado, cae sin darse cuenta en hurtos y en robos.⁴⁸

Ahora bien, la estrecha vinculación de los juegos de azar y particularmente de los dados a las mentiras y robos puede explicarse por la expandida costumbre de “trucar” los dados,

⁴⁶ BAYLESS, Martha, *Op. Cit.*, p. 2.

⁴⁷ Mantenemos en latín, sin ofrecer una traducción, los nombres de los juegos mencionados debido a las discusiones en torno a las dudas sobre qué tipo de juegos son aquellos referidos por el autor: la *tessera*, el *calculus*, la *tabula*, el *urio vel Dardana pugna*, el *tricolus*, el *senio*, el *monarchus*, los *orbiculi*, el *taliorchus* y la *vulpes*. Véase JUAN DE SALISBURY, *Policraticus*, (PL 199), Paris, 1855, 1, 5.

⁴⁸ “Mendaciorum siquidem et periuriorum mater est alea, et ex aliena concupiscentia sua prodigit, et nullam habens patrimonii reverentiam, cum iliud effuderit, sensim in furta dilabitur et rapinas”. JUAN



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

es decir, de modificarlos para que, al cambiar su peso, se obtengan los mejores lanzamientos. También en los poemas anónimos de la época, conocidos como *Carmina burana*, encontramos asociaciones del juego de dados a los mismos tópicos señalados por Juan de Salisbury:

II

El dado es motivo de toda perdición,
al hombre de suprema inteligencia el dado lo demuele

III

Son compañeros del juego las mentiras, las disputas, los indigentes,
la poca fe, los robos, el hambre, el recurso escaso.

IV

Mira estos tres perros holgazanes, ligeros y fatuos
son mi esperanza porque me dan bienes y multiplican el dinero.⁴⁹

Todo este contexto de expansión de los juegos de azar y en particular de los juegos de dados debió llamar la atención de un filósofo como Alejandro Neckam interesado en una lectura moral no solamente de las cosas de la naturaleza sino también de los fenómenos sociales que atravesaban su época. Neckam parece asumir el significado de *alea* refiriendo

DE SALISBURY, *Policraticus*, *Op. Cit.*, 1, 5. JUAN DE SALISBURY, *Policraticus*, Libros I-IV, (Trad. José Palacios Royán), Málaga, Universidad de Málaga, 2007.

⁴⁹ “Tessera materies est omnis perditionis, / tessera deponit hominem summe rationis. // Sunt comites ludi mendacia, iurgia, nudi, / parva fides, furta, macies, substantia curta. // Hi tres ecce canes segnes, celeres et inanes / sunt mea spes, quia dant michi res et multiplicant es”. *Carmina Burana*. I. Band: Text 3. Die Trink- und Spielerlieder- Die geistlichen Dramen, (Eds. Wilhelm Meyers, Alfons Hilka y Otto Schumann), Heidelberg, Verlag, 1970, 207, 2-4.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

directamente a los juegos de dados por considerarlos los juegos de azar y de apuestas más relevantes.⁵⁰

Advierte que el mismo nombre *alea* ya denota los efectos ruinosos que el juego provoca. Este es el comienzo del capítulo que lleva como título *De aleatoribus* donde Neckam sostiene que la avidez y el robo son parte fundamental de la práctica de los juegos de dados y que nadie que participe en éstos puede estar exento de tales vicios. Las tiradas de dados, tanto las negativas como las positivas, provocan que el jugador blasfeme a través de principios politeístas o al expresar tanto alegría como malestar ante la efímera suerte.

Neckam utiliza, de manera indistinta, los términos *tessera*, *talus* y *decius* para referir al “dado”⁵¹ y lo hace, particularmente, cuando describe con detalle de qué modo eran trucados los mismos, al introducirseles plomo por alguno de sus pequeños poros. Como señalamos anteriormente, en los contextos y ámbitos de apuestas era habitual modificar los dados para que por su peso caigan del lado ‘cargado’ y así, mediante trampas y engaños, lograr vencer al rival.

De esta manera Neckam nos presenta un ambiente social lleno de desgraciadas esperas y ansiedades, robos, blasfemias, trampas, amenazas, golpes, peleas y desafíos. Tal situación

⁵⁰ No desconocemos que Neckam aborda, en el capítulo siguiente del libro II de *DNR*, el difundido juego de ajedrez pero las consideraciones críticas hacia este juego, que está fuera del alcance del término *alea*, son de una índole diversa y han sido abordadas en otro trabajo próximo a publicarse.

⁵¹ A diferencia de lo que ocurre con las fuentes griegas antiguas y bizantinas que establecen diferencias entre los juegos de astrálagos [*astragalon*] de cuatro lados y los dados de seis lados [*kubos*], las fuentes latinas medievales comprenden a los astrágalos [*talí*] como sinónimos de dados cúbicos [*tesserae*]. Debido al declive de los primeros y al auge de los segundos en la época imperial, podemos encontrar obras como las *Etimologías* de Isidoro de Sevilla donde se da una confusión e identificación entre ambos conceptos y por ende entre ambos juegos. Véase TIBALDINI, Marco. “Talus: Etymology of a Ludonym and how the Names of an Ancient Gaming Practice could be Indicative of Processes of Cultural Transmission and Stratification”, *Sapiens Ubique Civis*, 2, 2021, pp. 69–104.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

conducía a un final habitual que era la pérdida de montones de dinero por parte del jugador y también a una actitud compulsiva y paradójica que ya había sido enunciada por el poeta romano Ovidio: “El jugador, para no perder no cesa de perder”.⁵² En consecuencia, luego de perder las ropas y quedar desnudo, como era habitual y advertimos en el pasaje citado de los *Carmina burana*, el jugador pierde incluso hasta los bienes y si en algún momento logra ganar algo de dinero, en seguida lo malgasta en usos deshonestos. Según Neckam, el dinero adquirido de manera vergonzosa, es decir, mediante el juego, solo puede ser consumido con infelicidad.

Finalmente, las últimas palabras en *De aleatoribus* muestran al juego de dados como un elemento destructivo dentro de la estructura familiar medieval. Crítico de la nobleza al igual que Juan de Salisbury, Neckam afirma que los hijos legítimos prometen a sus padres, luego de perder sus ropas, que van abandonar el juego y los padres piadosos y olvidadizos de la inconstancia juvenil vuelven a proveerlos con costosas ropas. No obstante, los hijos traicionan, rápidamente, la confianza de sus padres para volver al juego y continuar con las apuestas. La perspectiva moral de Neckam muestra cómo el vicio del juego dinamita la confianza familiar quedando claro que nada bueno puede obtenerse de las vanidades de este juego.

No solo en la nobleza sino también entre los hombres de la Iglesia el juego fue un elemento generador de conductas inapropiadas. En ese sentido, tal como señalamos, Neckam participa en el *IV Concilio de Letrán* (1215), convocado por el papa Inocencio III, donde se buscó la reforma de la Iglesia universal y donde entre sus 71 constituciones, una de ellas

⁵² “Sic, ne perdidit, non cessat perdere lusor, / et revocat cupidas alea saepe manus”. OVID, *The art of love, and other poems*, Cambridge – Massachusetts, Harvard University Press, 1957, 1, 451-452. OVIDIO, *Amores. Arte de amar. Sobre la cosmética del rostro femenino. Remedios contra el amor*, (trad. Vicente Cristóbal López), Madrid, Gredos, 1995.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

expresaba la tradicional prohibición a los clérigos a jugar a los dados: “No jueguen a juegos de azar [*aleas*] o dados [*taxillos*], ni tampoco asistan a ellos”.⁵³

Además de los moralistas, los teólogos y los filósofos, también los gobernantes consideraron peligrosos a los juegos de apuestas.⁵⁴ El juego de azar era un principio de desorden público. Desde diferentes condiciones sociales, se jugaba a los dados por dinero, por las ropas y por los bienes: clérigos, comerciantes, mendigos y menores se entregaban a este vicio. Los juegos de dados permitían subvertir el orden social donde un rico solo podía serlo por nacimiento y no por azar.

Es destacable notar que incluso en una obra posterior a la de Neckam y notoriamente favorable hacia los juegos como es *El libro del ajedrez, dados y tablas* (1283), el rey español Alfonso X “El sabio” reconoce que el juego de dados se presta al engaño y que frente a las *tablas* y al *ajedrez*, los dados resultan ser la diversión menos honesta.⁵⁵ En efecto, en *Las Partidas*, Alfonso toma medidas contra los juegos de apuestas y trata a los tahúres, es decir, a los jugadores de dados, como delincuentes de mala vida. Sin embargo, muchos gobernantes medievales e incluso el rey español oscilaron entre prohibir el juego de dados y la tentación de ejercer un control que permita acrecentar las arcas del erario, una idea que prefigura el moderno control del estado sobre los juegos de azar.

VI. Texto latino: *De aleatoribus*

‘Alea, labilis es, in te nihil est nisi labes; Estque tibi nomen conveniens quod habes.’

⁵³ “Ad aleas vel taxillos non ludant nec huiusmodi ludis intersint”. *Conciliarum Oecumenicorum Decreta*, (Ed. J. Alberigo *et al.*), Bologna, Istituto per le Scienze religiose, 1973, canon 16.

⁵⁴ MOLINA MOLINA, Ángel Luis. “El juego de dados en la Edad Media”, *Murgetana*, 100, 1999, p. 98.

⁵⁵ ALFONSO X, *Libro del juego de los dados*, 1.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Vix autem reperies aliquem qui ludum hunc frequenter exerceat, qui non invigilet clandestinae alienarum rerum surreptioni, immo et libidini collum submittet. Cum ludit, desperando sperat, et sperando desperat. Cum minus ei arridet dominatrix ipsius fortuna, superos jurat esse fallaces. In secundis jactibus,^{a1} secundas facit. Tesseris colligit rapide, spe pallet, nunc canem eminere, nunc senionem optat. Plumbum etiam non nunquam per porum subtilem decii infundit, ut beneficio ponderositatis vergat tessera ad nutum suum. Fraudem saepissime protestatur subesse jactui collusoris, cogit eum ad resumendum talos. Saepe minatur, persaepe minis verbera adjiciens. Indigner rapit decios fallaciae fortunae proditores, quatit acriter duos, tertium in fraudem legis ludi positurus argute. Post multos Mercurii acervos amissos, cum vix tandem aliquot stipes levat, felicem se esse asserit, penulam collo demittit, brachiorum indumenta replicat. Dehinc brachium alterum arcuatum femori stridens dentibus comprimit, altera manu mentum tenens, felicibus eventibus se non esse destitutum intonat. Si collusor vafer protestetur se non ulterius ludo operam impensurum, dat ei miser aleator tesseris in antecessum. Summa pecuniae numeratae major solito in jactibus singulis apponitur, crescit nummorum acervus, invocantur superi, speratur utrinque, anceps enim est alea fortunae in ludo aleae.

“Sic, ne perdiderit, non cessat perdere lusor.

Et revocat trepidas alea blanda manus”

Post vestium exuvias, praedia perduntur. Sed quid? Si qua miser aleator lucratur, in usus inhonestos prodigit. Aequum est enim ut quae turpiter acquisita sunt, infeliciter consumantur. Si vero filiusfamilias est lusor noster, ex quo in solis constitutus est et puris et nudis intellectibus Davus efficitur, ad pedes jacet provolutus paternos, ludo pernicioso abrenuntiat. Adhibet fidem dictis pater, pietate victus paterna, vestes nato comparat pretiosas, inconstantiae juvenilis immemor. Ad ludum pristinum festinans recurrit adolescens, fidei interpositae neglector. Sed quid? Quis vanitates lusorum scripto comprehenderet?

^{a1} Quas Teutonici vocant interdictiones.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

VII. Traducción

Presentamos aquí, hasta donde nos consta, la primera traducción al español del capítulo 183 del libro II de la obra *De naturis rerum libri duo* del filósofo Alejandro Neckam que lleva como título *De aleatoribus*. El texto que hemos tomado como base para la traducción es la edición de Thomas Wright (London, 1863). Las notas que acompañan la traducción intentan aclarar o contextualizar algunas expresiones de Neckam.

Sobre los jugadores de dados

¡Azar, eres causa de ruina; en ti nada es otra cosa que ruina.
Y tienes un nombre adecuado para ti!

Pero difícilmente encontrarás a alguien que a menudo practique este juego que no esté alerta en robar ocultamente las cosas ajenas o que, incluso, no someta su cerviz a la avidez. El jugador, cuando juega, espera ganar desesperando y se desespera esperando. Cuando su suerte, que es quien lo domina, le sonrío menos, el jugador afirma que los dioses no son confiables. En las jugadas favorables^{al} les expresa su agradecimiento. Así, el jugador recoge rápidamente los dados,⁵⁶ empalidece por la espera, atento a si sale ya un perro⁵⁷ ya un seis. Algunas veces, incluso, a través de uno de los pequeños poros del dado, introduce plomo para que, gracias al peso añadido, el dado se vuelque hacia el lado cargado. Muy frecuentemente, el jugador denuncia que un fraude se oculta en el lanzamiento de su contrincante, entonces lo fuerza a cambiar los dados [astrágalos]. A menudo, lanza amenazas, muchas veces añadiendo golpes a ellas. Con indignación arrebata los dados trucados, intermediarios de una suerte tramposa, agita dos con vehemencia, para apartar

⁵⁶ El término *tessera* refiere al dado de seis caras, en cambio, el *talus* o “astrágal” refiere al hueso del tobillo de algún animal que se usaba como un dado de cuatro caras.

⁵⁷ En la jerga de los juegos con dados, se denomina *canem* o “perro” a la peor jugada que puede ser obtenida en un lanzamiento.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

con picardía el tercero contra el fraude a la regla de juego. Después de perder montones de dinero,⁵⁸ el jugador, cuando eventualmente gana una apuesta, declara que es afortunado, se afloja la capa y se remanga las ropas. Después, rechinando los dientes, apoya uno de los brazos doblado sobre la pierna y sosteniendo el mentón con la otra mano, grita que no ha sido abandonado por los resultados favorables. Si el taimado contrincante protestase que no quiere seguir, nuestro mísero jugador le ofrece los dados para que lo supere. En cada uno de los lanzamientos se pone una suma de dinero mayor que la acostumbrada; el dinero se acumula; los dioses son invocados y de ambos lados se está expectante ya que dudoso es el azar de la suerte en el juego de dados.

“Así el jugador, para no perder, no cesa de perder
y la seductora suerte vuelve a llamar a las temblorosas manos”.⁵⁹

⁵⁸ La expresión *mercurii acervos* (“montones de dinero”) aparece en la *Vulgata* en *Proverbios* 26,8 para indicar que honrar al necio es algo tan inútil como el que arroja una piedra en el montón de Mercurio. En *Suma teológica* II, II, c. 63, a. 3, Tomás de Aquino advierte que los gentiles atribuían raciocinio a Mercurio, el dios del comercio y que se llamaba “montón de Mercurio” al conjunto de monedas en el cual el mercader arrojaba a veces una piedra en lugar de 100 marcas siendo así honrado el necio que se pone en lugar de dios. Los profesores de Salamanca señalan que Mercurio era el dios de los viajeros a quién se alzaba una estatua en el cruce de los caminos de manera que, cuando los paganos pasaban ante ella, arrojaban en su honor una piedra formándose grandes montones sobre esta estatua. Según los cristianos, esto sería una actividad totalmente inútil debido a su carácter supersticioso. Maximiliano G. Cordero y Gabriel P. Rodríguez, *Biblia comentada IV. Libros sapienciales*, Madrid: BAC, 1962, p. 818. Más adelante, Neckam reitera en el mismo sentido la expresión *nummorum acervus*.

⁵⁹ La cita está tomada del *Arte de amar* 1, 451-452 de Ovidio: *Sic, ne perdiderit, non cessat perdere lusor, / et revocat cupidus alea saepe manus*. La traducción de la expresión ovidiana es: “así el jugador, para no perder, no cesa de perder y vuelve a llamar al dado una y otra vez a sus manos ambiciosas.” (Trad. Vicente Cristóbal López). La lección *blanda* está transmitida por algunos *codices deteriores* (recientes) y florilegios. En cambio, no hay testimonio para la lección *trepidus* por *cupidus*. Es posible conjeturar un error de Neckam al citar de memoria, lo que era habitual durante la antigüedad y el medioevo.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Después de sacrificar las ropas, se pierden los bienes. Entonces, ¿qué? Si el mísero jugador gana algo de dinero, lo malgasta en usos deshonestos. Justo es, en efecto, que aquellas cosas adquiridas vergonzosamente, sean consumidas con infelicidad. Si nuestro jugador es realmente un heredero legítimo, después de caer en bancarrota y carente de toda inteligencia⁶⁰ se convierte en un Davo,⁶¹ se humilla postrado ante los pies de su padre y renuncia al juego pernicioso. El padre confía en sus palabras; vencido por la piedad paterna provee costosas vestimentas a su hijo, olvidadizo de la inconstancia juvenil. El joven se apura a volver al antiguo juego, traicionando la confianza que le había sido depositada. Entonces, ¿qué? ¿Quién comprendería las vanidades de los jugadores por lo que he escrito?
a) Que los teutones consideran como prohibiciones.

⁶⁰ La expresión *puris et nudis intellectibus* corresponde a la traducción latina de Boecio de la *Isagoge* de Porfirio (c. 232-304) donde el filósofo neoplatónico realiza el planteo acerca de si los universales subsisten o bien residen “en solos y puros pensamientos”. La cuestión es retomada no desde su aspecto ontológico sino semántico por Pedro Abelardo (1079-1142) en su obra *Logica ingredientibus* donde considera que en cierto modo los universales consisten en un “conocimiento solo, desnudo y puro”. Neckam la utiliza e incluye en un contexto quizás irónico. El joven, quien ha apostado todo y debe humillarse ante su padre para obtener más recursos, no puede más que tener una inteligencia “vacía y desnuda”, del mismo modo que los universales no se sostienen en la sola *flatus vocis*. Sus acciones serían fruto de una inteligencia ‘vacía’ producto de ideas insustanciales.

⁶¹ *Davus* era un nombre que se aplicaba de manera frecuente a los esclavos en la comedia romana. Se encuentran mencionados esclavos con este nombre en la *Andria* de Terencio, y luego se popularizó en las comedias elegíacas medievales (siglo XII); aparece, por ejemplo, en el *Geta* de Vitalis de Blois. Es de destacar la mención en la *Sátira* 2, 7 de Horacio: Davo se ha convertido en un seguidor del estoicismo gracias al portero del filósofo Crispino, de quien ha aprendido la doctrina. En la *Sátira* se llega a la conclusión de que si bien Davo es esclavo de Horacio, éste lo es de sus vicios, pues está sometido a los placeres del cuerpo. En consecuencia, sólo puede ser libre el sabio, pues es dueño de sí mismo y no teme los infortunios del destino. Al decir que el *filiusfamilia* se convierte en un *Davus*, Neckam quiere significar que el vicio del juego y las deudas que ocasionan las pérdidas hacen que el hombre pierda su dignidad al tener que recurrir a engaños y humillaciones para obtener más dinero y continuar con las apuestas.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Fuentes

- AGUSTÍN DE HIPONA, *Confesiones*. Editado y traducido por Ángel Custodio Vega, Madrid: BAC, 1979.
- ALEXANDER NECKAM, *De naturis rerum libri duo*. Editado por Thomas Wright, London, 1863.
- ALFONSO X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*. Editado por Raúl Orellana Calderón, Madrid: Biblioteca Castro. Fundación José Antonio de Castro, 2007.
- AMBROSIO DE MILÁN, *Los deberes*. Traducido por Domingo Ramos-Lissón, Madrid: Ciudad Nueva, 2015.
- AMBROSIO DE MILÁN, *Elías y el ayuno. Nabot. Tobías*. Introducción, traducción y notas de Agustín López Kindler, Madrid: Ciudad Nueva, 2016.
- ANÓNIMO, “El concilio de Elvira en la Hispana”, traducido por Manuel Sotomayor Muro y Teresa Berdugo Villena, en *El Concilio de Elvira y su tiempo*, Manuel Sotomayor Muro y José Fernández Ubiña, 2005, 13-34.
- ANÓNIMO, *The canons of the holy apostles; the Greek text as originally printed in 1540, with the various readings of later editions: the Latin version of Dionysius Exiguus, made AD. 500: and a new English translation*. London: Christopher Barker, 1846.
- ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*. Traducido por María Araujo y Julián Marías, Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1970.
- ARISTÓTELES, *Acerca del cielo. Meteorológicos*. Traducido por Miguel Candel, Madrid: Gredos, 1996.
- CARMINA BURANA, *Mit Benutzung der Vorarbeiten Wilhelm Meyers kritisch herausgegeben von Alfons Hilka und Otto Schumann. I. Band: Text 3. Die Trink- und Spielerlieder- Die geistlichen Dramen*, Heidelberg: Verlag, 1970.
- CARMINA BURANA (II). *Poemas satírico-morales, lúdicos y de taberna*. Traducido por Enrique Montero Cartelle, Madrid: Akal, 2017.
- CLEMENS ALEXANDRINUS, *Protrepticus und Paedagogus*. Herausgegeben von Otto Stahlin. Dritte, durchgesehene Auflage von Ursula Treu. Vol. 1, Berlin: Akademie – Verlag, 1972.
- CLEMENTE DE ALEJANDRÍA, *El pedagogo*. Traducido por Joan Sariol Díaz, Madrid: Gredos, 1988.
- CONCILIORUM OECUMENICORUM DECRETA. Curantibus J. Alberigo et al., Bologna: Istituto per le Scienze religiose, 1973, pp. 230-271.
- CYPRIANUS, THASCIUS CAECILIUS, *Libellum De Aleatoribus*. Inter Cypriani Scripta Conservatum, Ed. Adolf Hilgenfeld, Freiburg: Mohr, 1889.
- DALE, A.W.W. *The synod of Elvira and Christian life in the fourth century: a historical essay*, London: Macmillan, 1882.
- HERÓDOTO, *Historia*. Traducido por Carlos Schrader, Madrid: Gredos, 1992.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

- HERODOTUS I (Books I-II). Editado por P.G. Goold y traducido por A.D. Goodley, London, William Heinemann LTD, 1975.
- ISIDORO DE SEVILLA, *Etimologías*. Traducido por José Oroz Reta y Manuel M. Casquero. Madrid: BAC, 2004.
- ISIDORO DE SEVILLA, *Etimologías*. Traducido por Luis Cortés y Góngora, Madrid: BAC, 1951.
- ISÓCRATES, *Discursos I*. Traducido por Juan Manuel Guzmán Hermida, Madrid: Gredos, 1979-1980.
- ISÓCRATES. *Discursos I*. Introducción general de Juan Signes Codoñer. Traducción y notas de Juan Manuel Guzmán Hermida, Madrid: Gredos, 1982.
- ISOCRATES II, *On the Peace. Areopagiticus. Against the Sophists. Antidosis. Panathenaicus*. With an english translation by George Norlin. Loeb Classical Library, London, New York: 1929.
- JENOFONTE, *Recuerdos de Sócrates. Económico. Banquete. Apología de Sócrates*. Traducido por Juan Zaragoza, Madrid: BAC, 1993.
- JOANNIS SARESBERIENSIS, *Opera Omnia, collegit et cum codicibus mss*. Contulit J.A. Giles, Parisiis: 1855.
- JUAN CRISÓSTOMO. *Homilía sobre el Evangelio de san Mateo*. Editado y traducido por Daniel Ruiz Bueno, Madrid: BAC, 1955.
- JUAN DE SALISBURY. *Policraticus, Libros I-IV*. Traducido por José Palacios Royán, Málaga: Universidad de Málaga, 2007.
- JUVENAL. *Sátiras*. Traducido por Manuel Balasch, Madrid: Gredos, 2001.
- JUVENAL. *Sátiras*. Traducción, estudio introductorio y notas de Bartolomé Segura Ramos, Madrid: CSIC, 1996.
- NOVACIANO. *De spectaculis*. Editado y traducido por M. A. B. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano, Madrid: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, pp. 185-206.
- OVIDIO. *Amores. Arte de amar. Sobre la cosmética del rostro femenino. Remedios contra el amor*. Traducido por Vicente Cristóbal López, Madrid: Gredos, 1995.
- OVID. *The art of love, and other poems*. English translation by J. H. Mozley, Cambridge: Massachusetts Harvard University Press, 1957.
- PLATÓN. *Diálogos III (Fedón, Banquete y Fedro)*. Traducidones, introducciones y notas por C. G. Gual, M. Martínez Hernández y E. Lledó Iñigo, Madrid: Gredos, 1986.
- PLATONE. *Fedro*. A cura di Giovanni Reale. Testo critico di John Burnet. Fondazione Lorenzo Valla: Milano 1998.
- SANCTI AMBROSII. *Mediolanensis episcopi, Opera Omnia*. Editio prae omnibus completa, quarum instar haberi potest, Parisiis: Excuderat Vrayet, 1845.
- SÓFOCLES. *Fragmentos*. Introducciones, traducciones y notas de José María Lucas de Dios, Madrid: Gredos 1983.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

- SOPHOCLES. *Fragments*. Edited and translated by Hugh Lloyd-Jones, Loeb Classical Library 483, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.
- TACIANO, *Discurso contra los griegos*. Editado por José Ramón del Canto Nieto, Madrid: Akal, 2016.
- TATIAN, *Oratio ad Graecos and Fragments*. Edited and translated by Molly Whittaker, Oxford: Clarendon Press, 1982.
- TERTULIANO, *De spectaculis*. Editado y traducido por M. A. B. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano, Madrid: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, pp. 105-184.
- XENOPHONTIS, *Opera omnia. Tomus II*. Recognovit brevique adnotatione critica instruxit E.C. Marchant, Oxonii: Clarendon Press, 1901.

Bibliografía

- BAYLESS, Martha. “Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context”, en *Latin Learning and English Lore (Volumes I & II): Studies in Anglo-Saxon Literature for Michael Lapidge*, editado por K. O. O’Keefe y A. Orchard. Toronto: University of Toronto Press, 2016, pp. 9-27.
- CORDERO, Maximiliano G. y RODRIGUEZ, Gabriel P. *Biblia comentada IV. Libros sapienciales*, Madrid: BAC, 1962.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Traducido por Eugenio Imaz, Madrid: Alianza, 2007.
- HUNT, R. W., *The schools and the cloister: the life and writings of Alexander Nequam: 1157-1217*, Ed. and rev. by Margaret Gibson. Oxford: Clarendon press, 1984.
- KIDD, Stephen E. “How to gamble in greek: the meaning of *kubeid*”. *Journal of Hellenic Studies*, 137 2017, pp. 119–134.
- MARTÍNEZ SÁEZ, N. “Entrevista a Ángel Luis Molina Molina”. *Prometeica - Revista De Filosofía y Ciencias*, 21, 2020, pp. 85–88.
- MOLINA MOLINA, Ángel Luis. “El juego de dados en la Edad Media”. *Murgetana*, 100, 1999, pp. 95-104.
- MURRAY, Harold J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- OXFORD LATIN DICTIONARY. Oxford: Clarendon Press, 1968.
- PASTOUREAU, Michel. *Una historia simbólica de la Edad Media occidental*, traducido por Julia Bucci, Buenos Aires: Katz, 2013.
- PICÓN GARCÍA, Vicente. “El *De spectaculis* de Tertuliano: su originalidad”, *Helmantica: Revista de filología clásica y hebrea*, 40, 121-123, 1989, 397-412.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

TIBALDINI, Marco. "Talus: Etymology of a Ludonym and how the Names of an Ancient Gaming Practice could be Indicative of Processes of Cultural Transmission and Stratification". *Sapiens Ubique Civis*. 2, 2021, pp. 69–104.

ZAHORA, Tomas. *The tropological universe: Alexander Neckam's Encyclopedias and the natures of things at the turn of the thirteenth century*, New York, 2007.