

O jogo de dados na Castela medieval

Marco Antônio de Oliveira Pais*

Abstract

The article is about the playing of dice games in medieval Castilian society in the early middle ages, not only among various groups of the civil population, but among the clergy as well. Its existence may be verified through many documents literary, iconographic, legislative and religious. The evidence relating to its constant repression on the part of the civil and religious authorities suggests that these authorities were unable to put an end to it.

Keywords: Kingdom of Castile, medieval, culture

Resumo

O artigo aborda a prática do jogo de dados na sociedade castelhana durante a baixa Idade Média, seja entre os diversos grupos da população civil, seja entre os membros do clero. Sua existência pode ser comprovada em inúmeros documentos literários, iconográficos, legislativos e religiosos, e a constante repressão por parte das autoridades públicas e religiosas não conseguiu dar fim ao mesmo.

Palavras-chave: Reino de Castela, medieval, cultura.

O início da baixa idade viu surgir na Península Ibérica, como de resto em toda a Europa, um crescimento notável das atividades comerciais e urbanas, ao mesmo tempo em que ocorria a conquista das cidades muçulmanas pelas populações cristãs através do movimento da reconquista. Este crescimento comercial e urbano possibilitou uma mudança profunda da história europeia, afetando toda sua estrutura econômica e social. As cidades tornaram-se centros comerciais e manufatureiros, habitadas por uma população ativa e liderada gradativamente pela nova classe social surgida do seu bojo: a burguesia.

A difusão do comércio e aumento da circulação monetária favoreceu o surgimento de várias atividades inexistentes na sociedade predominate-

* Professor do Departamento de História da UFMG. Mestre pela Rutgers University (USA) e Doutor pela Universidade de Santiago de Compostela.

mente rural que a antecedeu, modificando certos hábitos e comportamentos sociais.

Na área da diversão, por exemplo, encontramos vários jogos, dos quais o mais difundido foi o de dados, fato que pode ser comprovado através de uma grande variedade de documentos. Vemos então surgir nas cidades castelhanas, principalmente junto às tavernas e aos bordéis, as chamadas casas de *tafurerias*, onde homens e mulheres iam arriscar a sorte.

Como os proprietários destas casas geralmente não se caracterizavam pela honestidade e lisura, somado ao fato de que os clientes ao perderem seu dinheiro não aceitavam com resignação a sua sorte, as tafularias representavam um antro de perturbação da ordem e local de constantes pancadarias. Como reações normais ao que ocorria durante as partidas, os jogadores extravasavam os seus sentimentos com manifestações de contentamento, ira, furor, proferindo imprecações e blasfêmias quer contra os proprietários e adversários de jogo, quer estendendo-as a Deus, a Virgem e aos santos.

Em vista disto, os responsáveis pela ordem social não viam com bons olhos aqueles locais onde os indivíduos cometiam uma série de distúrbios além de ofenderem a religião. Para controlar tais ocorrências lançaram mão de diversos recursos para extinguir o jogo, ou pelo menos regularizá-lo, sem, contudo, obterem muito sucesso, como veremos.

Através da prática dos jogos podemos penetrar no universo da cultura popular medieval, bem como termos uma clara percepção de como circulam alguns de seus elementos entre os diferentes níveis da sociedade. Iremos tomar como parâmetro para nossa análise teórica o conceito de circularidade cultural, que enfatiza a ocorrência de constantes trocas de elementos entre a cultura erudita e popular, nas quais os diferentes níveis se influenciam reciprocamente.¹ A cultura popular absorve vários elementos da cultura erudita e clerical, adaptando-os aos seus parâmetros, dado este facilmente perceptível no sincretismo religioso da civilização medieval. Neste contexto aceitamos a afirmação de Gurevitch de que a cultura popular medieval é "Esta percepção do mundo que emerge de uma complexa e contraditória interação do reservatório do folclore tradicional e do Cristianismo"²

Pode-se comprovar a existência do jogo em várias cantigas de escárnio e mal dizer do cancionero galego-português, como nesta de Pero Garcia Burgalês, em que recomenda a bela e famosa Balteira, viciada nos dados, a não descreer em Deus durante as partidas:

¹ Uma discussão permenorizada do conceito pode ser encontrada nas obras de BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*, São Paulo: Hucitec, 1987; GUREVICH, Aron. *Medieval popular culture: problem of belief and perception*, Cambridge: Cambridge University Press, Paris: Éditions de la Maison des Sciences de L'Homme, 1988; GINZBURG, Carlo. *O queijo e os vermes*, São Paulo: Companhia das Letras, 1987

² GUREVITCH, *op. cit.*, p. XV

*Maria Balteira, por que jogades
os dados, pois a eles descreedes?
Las novas vos direi, que sabiades:
con quantos vos conochem vos perdedes,
ca vos direi que lhis ouço dizer:
que vós non devedes a descreer,
pois dona sodes e jogar queredes.*

*E, se vos daquesto non castigades,
null' ome non sei con que ben estedes,
pero mui boas maneiras ajades,
pois daquesto tan gran prazer avedes
de descreerdes; e direi-vos al:
se vo-lo oir, terrá-vo-lo a mal
bon ome, e nunca con el jogaredes.*

*E nunca vós, dona, per mi creades,
per este descreer que vós fazedes,
se en gran vergonha pois non entrades
algua vez con tal om' e marredes:
ca sonharedes nos dados enton,
e se descreerdes, se Deus mi perdon,
per sonho, mui gran vergonha averedes. [Cantiga 376]³*

A legislação contra os jogos é extensa e pode ser encontrada em diversos documentos, sejam civis ou religiosos. Começemos pelo *Fuero de Plasencia*, que no "Titulo de los tafures et de los dados" estabelece:

"De los daderos digamos que non moren dentro de la çibdat o de fuera. Aquellos que noche espoian los omes et los fijos et las fijas de los uezinos et furtan las cosas ajenas, et quanto más se llegan, ellos fazen todo el furto que en la çibdat suele venir; por este temor es dicho que nadi con ellos non aya compaña que christianos uenda ou uendedores acubra. Ellos otrossi por el trebeio maldizen a lhesu Christo et a su madre, et escupen en la cruz. Por estas et otras razones mandamos que ninguno non more de dentro."⁴

Para se ter uma idéia precisa e minuciosa dos jogos é necessário consultar o *Ordenamiento de las Tafurerias*⁵, obra realizada em

³ LAPA, Manuel Rodrigues. *Cantigas d'escarnho e de mal dizer dos cancioneiros medievais galego-portugueses*. Vigo: Editorial Galaxia, 1970

⁴ *El Fuero de Plasencia* Vol I, p. 160, edición de Eloisa Ramírez Vaquero. Mérida: Editora Regional de Extremadura, 1987. Tradução do autor: "Sobre os jogadores de dados estabelecemos que não morem dentro ou fora da cidade. E aqueles que incitam os homens, os filhos e filhas dos habitantes e furtam as coisas alheias, quanto mais chegam na cidade mais furtos acontecem; temendo isto estabelecemos que ninguém mantenha contatos com eles e que os cristãos não vendam nada a eles nem os protejam. Eles também, por zombaria, maldizem a Jesus Cristo e sua mãe e cospem na cruz. Por estas e outras razões ordenamos que nenhum deles more dentro da cidade."

⁵ Publicado pela Real Academia de la Historia nos *Opúsculos legales del Rey Don Alfonso el Sabio*, Tomo II. Madrid: Imprenta Real, 1836

1276 no reinado de D. Afonso X, e que contém uma longa legislação sobre o tema, pois consta de 44 leis dedicadas aos mínimos detalhes do funcionamento das casas de jogos, desde às penas por descrença e roubo, às regras de cada jogo, dias em que as casas podiam funcionar, como pagar as dívidas contraídas, como realizar juramentos, como e quem poderia arrendar as tafularias, etc.

O objetivo do *Ordenamiento*, como fica claro na sua introdução, era regulamentar os pleitos que surgiam nas casas de jogos, e que não estavam estabelecidos por escrito em nenhuma lei ou carta foral, visando auxiliar os governantes municipais. No fim da introdução afirma que

*"fiz este libro apartadamente de los otros fueros, porque se juzguen los tafures por siempre, porque se viede el destréz [descreer], e se escusen las muertes, las peleas, e las tafurerias: e tobo por bien el rey como savior [señor], e entendiendo todos los bienes, que oviesen cada uno pena e escamimiento del descreer, e en los otros engãnos que se facen en las tafurerias."*⁶

Além de toda a preocupação com a ordem, o documento deixa claro o seu interesse em evitar a ocorrência das blasfêmias durante as partidas, estabelecendo as penas para aqueles que as professassem. Os ricos e fidalgos deveriam pagar uma exorbitante multa de 20 maravedis de ouro na primeira vez, 40 na segunda e na terceira seriam encaminhados ao rei para julgamento. Os escudeiros deveriam pagar 10 maravedis na primeira vez e na segunda seriam presos. Para os membros da maioria da população as penas tornavam-se mais severas, pois:

"el ome que non fuere hijodalgo que jugare los dados e descreyere, que peche por la primera vez seis mrs. de oro, e por la segunda doze, e por la tercera vez que corten dos dedos de la lengoa, en travieso; e sino oviere de que pechar la thamia [calupnia] que sobredicha es, que por la primera vez que le den treynta azotes, e por la segunda cinquenta azotes, e por la tercera vez que le corten la lengoa como sobredicho es; e de los tafures que juegan los dados, e non usan otro menester, e viven e guarescen por las tafurerias, e descreen, que no tovieren de que pechar la thamia que sobredicha es, que por la primera vez le den treynta azotes, e por la segunda vez que le den cinquenta azotes, e que le fagan decir: Señor Dios e santa Maria, en vos creo, e en vos fio; e por la tercera vez que le corten la lengoa como sobredicho es; e el judio o moro que jugare los dados, e descreyre e dixiere mal de Dios, e de santa Maria, e de otros santos algunos, non escape

⁶ "fiz este livro separadamente dos outros, para que se julguem os tafuis para sempre, pois através deles advém a descrença, as mortes, as brigas e as tafularias: e teve por bem o rei como senhor e conhecedor de todo o bem, que tivessem cada um pena por escamecer da crença e pelas outras trapaças que fazem nas tafularias."

por la pena que sobredicha es, mas que le recauden el cuerpo e quanto oviere para ante el rey, e él fará y lo que por bien toviere.”⁷

Consideramos, contudo, que as blasfêmias, ofensas e grosserias ocorridas tanto durante quanto após os jogos, iam muito além de uma manifestação oral motivada pela ira dos jogadores. Para compreendermos esta linguagem devemos lançar mãos da teoria elaborada pelo pensador russo Mikhail Bakhtin, que no estudo da cultura popular medieval enfatiza a importância do carnaval, momento privilegiado da vida social e marcado pela alegria, abundância, fertilidade, inversão divertida de todos os valores e hierarquias. Tal visão do mundo contrastava com aquela imposta pela cultura oficial, marcada pela seriedade, repressão, dogmatismo e imobilismo. As festas e ritos marcados por este espírito cômico “Ofereciam uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferente, deliberadamente não-oficial, exterior à Igreja e ao Estado;”⁸

Bakhtin ao estudar a concepção estética desta cultura a denomina de realismo grotesco, no qual “o elemento material e corporal é um princípio profundamente *positivo*, que nem aparece sob uma forma egoísta, nem separado dos demais aspectos da vida.”⁹ Enfatiza por outro lado que “O traço marcante do realismo grotesco é o *rebaixamento*, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato.”¹⁰ Rebaixar, portanto, adquire uma conotação ambivalente, pois ao mesmo tempo que degrada e destrói, regenera e fertiliza, pois na terra encontra-se a origem da própria vida.

Uma das manifestações marcada por este espírito carnavalesco, e estudada pelo autor, é a linguagem familiar da praça pública, caracterizada pelo seu tom jocoso, pela descontração e pelo uso de palavras. Sendo assim os nossos enraivecidos jogadores de dados ao blasfemarem contra Deus e os santos, não tinham a intenção deliberada de ofenderem a divindade, pois “Essas blasfêmias eram ambivalentes: embora degradassem e mortificassem, simultaneamente

⁷ Ordenamiento de las Taurerías, *Lei I. “o homem que não for fidalgo jogar os dados e descreer pague na primeira vez a multa de seis maravedis de ouro, na segunda doze, e na terceira que cortem dois dedos de sua língua de forma atravessada; e se não tiver com que pagar a multa sobredita, na primeira vez receba trinta açoites, na segunda cinquenta, e na terceira vez que lhe cortem a língua na forma descrita acima; e sobre tafuis que jogam os dados e não exercem outro ofício, que vivem e frequentam as tafularias e que descreem, se não tiverem com que pagar a multa estabelecida acima, recebam na primeira vez trinta açoites, na segunda cinquenta e que lhes façam dizer: Senhor Deus e Santa Maria, creio em vós e em vós confio; na terceira vez que lhes cortem a língua na forma dita acima; e o judeu ou mouro que jogar os dados e descreer ou falar mal de Deus, de Santa Maria e dos outros santos, não escape da pena acima descrita, e seja preso e confiscado todos seus bens e conduzido ao rei, que decidirá o que bem entender.”*

⁸ BAKHTIN, Mikhail. *op. cit.*, págs. 4-5

⁹ *Idem*, p. 17

¹⁰ *Idem*, p. 17

regeneravam e renovavam. E são precisamente essas blasfêmias ambivalentes que determinavam o caráter verbal típico das grosserias na comunicação familiar carnavalesca.¹¹ Os juramentos proferidos pelos jogadores se enquadravam também nesta linguagem ambivalente.

Para mostrar-nos quanto os jogos atraíam uma parcela considerável da população houve necessidade inclusive de estender a proibição aos membros do clero, cujos interesses iam muito além dos dados a acreditar nas *Partidas* do rei Afonso X. Esta preocupação do monarca em controlar o comportamento do clero, um dos alvos do direito canônico e normas diversas da igreja, derivava de uma concepção dominante durante séculos na idade média, conhecida como teoria descendente do poder político, isto é, Deus detinha o poder supremo, que era delegado ao monarca, daí o título concedido a eles desde o século VIII de "rei pela graça de Deus". Esta realza teocrática considerava-se responsável tanto pelos seus súditos laicos como pelo clero, legislando sobre os mais variados assuntos e questões da igreja.¹² O rei Afonso X é um exemplo flagrante deste tipo de monarca, e na sua imensa obra legislativa encontramos um sem fim de leis voltadas para o controle do clero e da igreja na Península.

Por nos darem uma visão do interesse do clero pelos jogos transcrevemos um trecho da *Primera Partida*, intitulada "Que los Perlados non deuen de ir a ver los juegos, nin jugar tablas, nin dados, nin otros juegos, que los sacassen de sossegamiento."

"Cverdamente deuen los Perlados traer sus fazendas, como homes de quien los otros toman enxemplo, assi como de suso es dicho: e porende non deuen yr a ver los juegos; assi como alañar, o bohordar, o lidiar los Toros, o otras bestias bravas, nin yr a ver que los que lidian. Otrosi non deuen jugar Dados, nin Tablas, nin Pelota, nin Tejuelo, nin otros juegos semejantes destos, por que ayan de salir del assossegamiento, nin pararse a verlos, nin atenerse con los que juegan: ca si lo fiziessen despues que los amonestassen los que tienen poder de lo fazer, deuen por ello ser vedados de su oficio por tres años: nin deuen otrosi, caçar con su mano ave, nin bestia, e el que lo fiziesses, despues que gelo vedassen sus Mayorales, deve ser vedado del oficio por tres meses."¹³

¹¹ *Idem*, p. 15

¹² Consultar a obra de ULMANN, Walter. "Principios de gobierno y política en la edad media". Madrid: *Revista de Occidente*, 1971, págs. 121-141.

¹³ *Primera Partida, Título V, Lei LVII. "Os prelados devem prudentemente cuidar dos seus atos como homens que são exemplos para os outros, assim como foi dito acima: e por isso não devem ir ver os jogos, assim como arremessar lanças, lidar com os touros ou outros animais selvagens, nem outros jogos semelhantes a estes, para que não tenham de sair do seu sossego, nem parar para vê-los, nem prestar atenção aos jogadores: caso façam isto depois de serem reprimidos por aqueles que têm poder para tal, serão impedidos de realizar seu ofício por três anos: nem devem também caçar com as próprias mãos ave ou animal, e os que isto fizerem, depois de proibidos pelos seus superiores, serão impedidos de exercer seu ofício por três meses."*

Esse interesse do clero pelos jogos e diversões não representava algo inusitado, pois parte dos seus membros eram oriundos das mesmas camadas sociais dos seus fiéis e paroquianos, e sendo assim seus hábitos e costumes tinham muito em comum. A educação religiosa do clero regular e secular interpunha uma barreira de separação entre eles e o povo, mas não impedia que inúmeros elementos culturais fossem mantidos e preservados.

A tentativa de pôr fim aos jogos continuou por muito tempo, demonstrando a ineficácia das autoridades públicas e religiosas em controlar tais atividades, como podemos ver no *Cuademo* otorgado por Pedro I às petições feitas nas Cortes celebradas em Valladolid em 1351:

"a esto respondo que porque aver tafurerías e dar a tablage es grant pecado porque es manera de usura, que tenho por bien que las non aya nin husse ninguno dellas en alguna cibdat nin villa nin logar del mio sennorio, nin den a tablage a ningún juego ninz a onzenas; otrossi que ninguno non juegue los dados nin escaques en ninguna manera."¹⁴

Como toda a legislação do rei Afonso X sobre os jogos concentrou-se nos *Ordenamientos de las Tafurerías*, existe somente uma lei geral sobre o assunto nas *Partidas*, que é precedida pela seguinte adversão aos jogadores:

"De los engaños que fazen los omes en los juegos, metiendo y dados falso; o que bueluen pelea a sabiendas en las ferias, o en los mercados, por furtar algo.- Juegos engañosos fazen a las vegadas omes y ha, con que engañan a los moços, e a los omes necios de las Aldeas; assi como quando juegan a la correhuela con ellos, o con dados falsos, o en otra manera semejante destas, e fazen a los omes engaño."¹⁵

Um número expressivo de gêneros literários tais como sermões, milagres, vidas de santos e exemplos foi criado pelos membros do clero ou mesmo indivíduos laicos cultos, para incutir na população pobre e analfabeta, que era a maioria, os valores cristãos e do grupo dominante. Os autores dessas obras muitas vezes eram oriundos das classes populares, e por isso conheciam a sua cultura. Por outro lado, os conceitos básicos da religião cristã e dos seus preceitos

¹⁴ Colección Diplomática de Sepúlveda I, editada por Emilio Saez. Segovia: Diputación Provincial, 1956. "a isto respondo que permitir as tafularias e jogos de mesa é um grande pecado por ser uma forma de usura, que tenho por bem que elas não funcionem em nenhuma cidade, vila ou lugar do meu senhorio, nem outros jogos de mesa; e que ninguém também jogue os dados ou o xadrez de forma alguma."

¹⁵ *Setena Partida*, Título XVI, Lei X. "Das trapaças que fazem os homens nos jogos utilizando dados falsos; ou que organizam brigas nas feiras ou nos mercados para furtar algo. Trapaças nos jogos fazem as vezes alguns homens nestes locais, com as quais enganam os moços e os homens ignorantes das aldeias; e assim quando jogam a [correhuela – jogo não identificado] com eles, ou com dados falsos, ou de formas semelhantes a estas, enganam os outros com trapaças."

tinham que ser difundidos de uma forma simples e direta para serem apreendidos pela maioria da população, daí o recurso de se lançarem mão de elementos oriundos da própria cultura popular. Neste aspecto podemos aplicar a hipótese de Gurevitch de que "Nós encontramos aqui um significativo esforço de transformar a doutrina cristã herdada da erudita elite eclesiástica, na visão de mundo da maioria da população. Era através desses sermões e lendas sobre espíritos malignos, demônios e santos que o Cristianismo, desenvolvido nos mosteiros e ermidas, encontrou seu caminho na consciência do povo, que tinha sua própria tradição cultural em mito, épica, ritual pagão e mágico. Na luta empreendida pela igreja pelas mentes e almas do povo comum, estes gêneros tiveram uma parte crucial."¹⁶ Daí, entre outros resultados, a mescla de elementos sagrados e profanos encontrada nestas obras, onde os santos e a Virgem Maria comportam-se como qualquer outro mortal, causando uma reação de espanto e surpresa entre os leitores modernos.

No *El Libro de los Enxemplos*, típico representante desse gênero de obras, encontramos uma coletânea de narrativas de fundo moral religioso que constitui um documento valioso para o estudo da sociedade e mentalidade da época. Nele vemos expressos os valores que a Igreja procurava inculcar nos fiéis lançando mão de pequenas fábulas e contos para auxiliarem o seu esforço catequético. A sua leitura oferece-nos uma imagem preciosa de alguns detalhes da maneira de pensar e comportar das pessoas, encontrando desde a mais simplória inocência até atos de extrema malícia nos pequenos acontecimentos quotidianos.

Uma das pequenas narrativas é sobre dois cavaleiros que tinham blasfemado durante o jogo de dados, pelo que foram castigados, sendo aconselhados a não mais jogarem nem andarem com jogadores. Na epígrafe encontramos a moral do exemplo: "Jurar por miembro de Dios es peligroso; / Blasfemar contra él mucho es más dañoso."¹⁷

Um exemplo mais original e imaginativo em cuja epígrafe se afirma que "Los que confían en los dados / Muchas veces son engañados", narra o encontro de um jogador com São Bernardo. O jogador encontrou o santo cavalgando e apostou sua alma contra o cavalo que aquele levava, o que foi aceito. O jogador lançou primeiro três dados, obtendo 18 pontos e com o qual era o virtual vencedor; mas o santo não se deu por vencido e lançou os seus, conseguindo em dois dados 12 pontos, e o terceiro partiu-se ao meio permanecendo virados para cima os lados 3 e 4, perfazendo então 19 pontos.

¹⁶ GUREVITCH, Aron. *op. cit.* p. 2

¹⁷ *Libro de los Enxemplos*, CLXVII, Biblioteca de Autores Españoles 51, Madrid: Ediciones Atlas, 1952.

Através deste milagre, ou trapaça bem-intencionada, o santo homem conseguiu que o jogador desistisse daquela vida e tomasse o hábito de monge.¹⁸

Outra fonte inesgotável de informações sobre a sociedade medieval peninsular são as *Cantigas de Santa Maria* do rei D. Afonso X, o Sábio, que como sabemos é uma coletânea de milagres da Virgem, a maioria proveniente de coleções realizadas em várias partes da Europa, sendo posteriormente versificados e musicados na corte do rei. As cantigas transmitem uma concepção do mundo marcada pelas idéias que a igreja possuía sobre a sociedade, ou pelo menos, de como queria que ela se constituísse, objetivando formar a consciência dos fiéis.

A difusão das cantigas deve ter atingido um grande número de pessoas, não obviamente através da leitura, já que a maioria era analfabeta, mas através de cerimônias religiosas nas quais eram cantadas. Provavelmente teriam servido também como fonte de inspiração para inúmeros sermões.

Da mesma forma que ocorria com as autoridades civis, o tema dos jogos representava uma preocupação da Igreja como podemos ver nas *Cantigas*, das quais dez abordam diretamente o assunto, seja entre leigos ou clérigos. A estrutura da maioria delas é muito simples, repetindo-se monotonamente. Inicialmente descrevem uma partida na qual os jogadores que perdem começam a blasfemar, sendo por isto castigados. Para não repetir muito, só trataremos então daquelas que escapam um pouco ao padrão normal, acrescentando algo de novo.

A de número 24 mostra-nos um clérigo que não devia ser exemplo para ninguém, mas que apresentava um aspecto positivo:

*En Chartes our' un clerizon,
que era tafur e ladron,
mas na Virgen de coraçom
avia esperança.*

*Madre de Deus, non pod' errar
quen en ti á fiança.*

*Quand' algur ya mal fazer,
se via omagen seer
de Santa Maria, correr
ya lâ sen tardança.*

*Madre de Deus, non pod' errar
quen en ti á fiança.*

*E pois fazia oraçon,
ya comprir seu mal enton;
poren morreu sen confisson
per sua maladança.¹⁹*

Sendo assim, seu maior problema não era o fato de ser joga-

¹⁸ *Libro de los Exemplos*, CLXXXIII

¹⁹ *Cantigas de Santa Maria* nº 24, Vol. I, edición de Walter Mettman, Madrid: Editorial Castalia, 1986

dor, mas de ter morrido sem confissão; o que o salvou foi a fé na Virgem, que no final lhe fez nascer uma flor na boca.

Na de número 136 descobrimos que o jogo também era uma diversão usual entre os membros da corte:

*En essa villa, segund' eu aprix en verdade,
fillo do Emperador y era Rey Corrade;
de ssa campanna jogavan ant' a Majestade
dados omees e molleres, com' é ssa usança.²⁰*

Nesta outra, de número 163, passada em Huesca, um homem é castigado por suas blasfêmias e fica mudo e com o corpo contrafeito; e como se dispôs a fazer uma romaria ao santuário Santa Maria de Salas foi salvo por um milagre:

*E catando a omagem, / chorou muit' e falou logo
e diss: "Ai, Santa Maria, / que me perdões te rogo,
e des aquí deante, / se nunca os dados jogo,
e mia lingua seja presa / que nunca queiras solta-la,"*

*Pode por Santa Maria / o mao perde-la fala,
e ar, se sse ben repente, / per ela pode cobra-la.*

*Logo que est' ouve dito, / foi de todo mui ben são,
e quantos a questo viron / loaron poren de chão
a Virgen Santa Maria; / e aquel foi bon crischão
e des ali deante / punnou senpre en loa-la.²¹*

Na cantiga 214 a Virgem usa da mesma trapaça que vimos anteriormente no milagre de São Bernardo, não permitindo que um jogador perdesse uma igreja de sua propriedade, que depois foi dedicada a ela. Essa repetição do mesmo tema demonstra o seu sucesso e popularidade, e foi muito comum neste tipo de literatura. A explicação para o comportamento da Virgem encontra-se no refrão, comprovando que os fins justificavam os meios:

*Como a demais da gente / quer gãar per falssidade,
assi quer Santa Maria / gãar per sa santidade.²²*

A cantiga também nos dá uma informação reveladora da maneira como a Igreja via os jogos na sociedade, pois afirma:

Ca se Deus deu aas gentes / jogos pera alegria

²⁰ *Cantigas de Santa Maria* nº 136, Vol. II, edición de Walter Mettman, Madrid: Editorial Castalia, 1988

²¹ *Cantigas de Santa Maria* nº 163, Vol. II, edición de Walter Mettman, Madrid: Editorial Castalia, 1988

²² *Cantigas de Santa Maria* nº 214, Vol. II, edición de Walter Mettman, Madrid: Editorial Castalia, 1988

*averen, todos o toman / elas en tafuraria,
e daquesta guisa queren / gãar; mais Santa Maria
non lle praz de tal gaança, / mais do que é con verdade.²³*

Vemos assim que ela aceitava os jogos como forma de diversão permitida por Deus; o mal estava em jogar por dinheiro, pois isto levava as pessoas a perderem o controle de si e ofenderem a Deus, aos santos e à Virgem.

Concluimos então constatando que os jogos representavam uma diversão bastante praticada na sociedade castelhana-leonesa. O problema maior radicava nas consequências que gerava: distúrbios, pancadaria, mortes, prejuízos, agitação da ordem pública, além, é claro, de ser fonte de desrespeito aos valores cristãos, como pode ser comprovado por um capítulo do Sínodo celebrado em León em 1303, que estabelecia: "Otrosi non sean tafures nin jugadores de dados ca como quier que non sea en si peccado mortal, es peccado lo que se ende sigue ansi como peleas e feridas e mas denostar a dios e a los sanctos."²⁴

Na repressão aos jogos constatamos uma vez mais a atuação da igreja na tentativa de controlar a sociedade e impor seus valores. E como em vários outros campos seu sucesso aqui também não foi atingido de uma forma ampla, pois o recorrente recurso à legislação e exemplos variados dão-nos conta da sua incapacidade em suprimir uma atividade cada vez mais difundida nas populações dos centros urbanos.

O jogo de dados enquadra-se numa nova realidade econômica e social da baixa idade média, na qual o dinheiro toma-se cada vez mais um meio de troca. A consolidação da economia monetária alterou de forma radical a relação do homem com o dinheiro que tinha prevalecido até então, o que era visto pela igreja com grandes reservas, pois ela ainda pautava seus valores em conformidade com a sociedade feudal, na qual o dinheiro tinha uma circulação muito limitada.

²³ *Idem*

²⁴ Sínodo celebrado en la catedral de León, convocado por don Gonzalo Osorio, obispo de León, 22 de abril de 1303, editado por José Sánchez Herrero in León y su Historia. Miscelanea Historica III, p. 231. "De outra forma não seja tafuis nem jogadores de dados, pois mesmo isto não sendo pecado mortal, é pecado o que se segue aos jogos como brigas e feridas, além de ofender a Deus e aos santos."