

O LÚDICO NOS JOGOS IBÉRICOS MEDIEVAIS

Elaine Cristina Senko Leme¹

Resumo: O presente artigo colabora no debate sobre a historicidade dos jogos medievais ibéricos entre os séculos XIII e XIV. O lúdico através dos jogos de xadrez, de dados e de tabuleiro levava a ideia de desenvolvimento da erudição seja no ambiente popular quanto dos quadros nobiliárquicos. Apresentamos as leis sobre os jogos por Afonso X (1221-1284) e Dom Dinis (1261-1325), reis castelhano e português, que tinham em seu subtexto histórico social a presença do lúdico. Além disso, ao compreendermos como se deu a recepção do saber greco-islâmico na presença dos jogos no medievo ibérico estamos colaborando para um estudo desmistificador e não dicotômico Oriente/Ocidente, usados aqui apenas como forma didática de explicação, mas com a intenção de inter-relacionar ambos por conta de suas trocas culturais. Assim, entre aproximações e afastamentos, podemos compreender como naquela realidade medieval os jogos formavam/educavam a moral dos súditos e dos próprios reis.

Palavras-chave: Jogos medievais, Afonso X, Dom Dinis

Resumen: El presente artículo colabora en el debate sobre la historicidad de los juegos medievales ibéricos entre los siglos XIII y XIV. El lúdico a través de los juegos de ajedrez, de datos y de tablas llevaba la idea de desarrollo de la erudición sea en el ambiente popular como de los cuadros nobiliárquicos. Aquí las leyes sobre juegos de Alfonso X (1221-1284) y Dom Dinis (1261-1325), los reyes de Castela y Portugal, que tenían en su subtexto histórico social de la presencia de lo lúdico. Además, al comprender cómo se dio la recepción del saber greco-islámico en la presencia de los juegos en el medievo ibérico estamos colaborando para un estudio desmistificador y no dicotómico Oriente / Occidente, usados aquí sólo como forma didáctica de explicación pero con la intención de inter-relacionar ambos por cuenta de sus intercambios culturales. Así, entre aproximaciones y alejamientos, podemos comprender cómo en aquella realidad medieval los juegos formaban / educaban la moral de los súbditos y de los propios reyes.

Palabras-clave: Juegos medievales, Alfonso X, Dom Dinis

¹ Doutora em História Medieval pela UFPR e Pós doutora em História pelo PPGH Unioeste. Marechal Cândido Rondon-PR, Brasil. E-mail: elainesenko@hotmail.com

Artigo enviado em: 05/04/2020
Artigo aprovado em: 01/03/2021

Introdução

Nesse estudo iremos debater o lúdico presente nos jogos ibéricos medievais através das posições de dois reis, o castelhano Afonso X (1221-1284) e o português Dom Dinis (1261-1325). Ambos avô e neto que tinham em comum a busca pela imagem de sabedoria em seus reinos, um efetivamente teve a alcunha de sábio e o outro como conhecido reitorador. Apoiadores similares das artes em suas cortes através das produções lúdicas, literárias das cantigas e trovas, se distanciavam em outras questões que envolviam o político. Vejamos, Afonso X indicava que tanto nobres poderiam desenvolver a inteligência com o jogo de xadrez como o povo com os jogos de dados e tabuleiros. Porém se observarmos a posição de Dom Dinis, apenas os nobres poderiam ter contato com os jogos de xadrez mas o povo era outra história... Mas antes de nos aprofundarmos nesses aspectos, no que tange esse artigo, começaremos nossa conversa sobre como era visto a atividade lúdica do jogo no medievo.

A historicidade do jogo na Idade Média está vinculada à uma atividade prazerosa e que têm uma função social dentro de uma coletividade de pessoas². Essa percepção de jogo como fenômeno cultural tem em seu subtexto a realidade histórica vigente de época e que fomenta pensamentos e atitudes. Por isso o ambiente lúdico do jogo medieval (seja ele o jogo de xadrez, de dados) reconta a história das guerras e demonstra um ambiente de honrarias bélicas que todos poderiam ter acesso. À essa mentalidade inspirada pelo imaginário coletivo dos homens e mulheres medievais podemos ter uma noção da importância dos jogos lúdicos na vida prática deles. Mesmo na corte medieval, ao lado do jogo de xadrez dos nobres temos os trovadores aqui (e nas tavernas, casas de jogos também) “jogando” com as palavras em

² “El medievalista P. Zumthor hace una observación muy clara sobre la perentoria necesidad de revisar determinados valores de esta época histórica y abordar aquellas cuestiones presentes, no sólo en la cultura oficial, sino también en el seno del colectivo”.

sua poesia cantada. Então o lúdico está presente no medievo como forma propedêutica modelar e ao modo de posicionamento político das pessoas. Além disso, devemos ressaltar nesse ambiente do lúdico medieval o momento de música e festas com a presença dos jograis e jogralesas.

Tal como o medievalista Ángel Luis M. Molina afirma “a vida medieval está impregnada de jogo”. Podemos até lembrar do sucesso atual de um seriado de temática medieval mundialmente famoso que possui por título *Game of Thrones*. Mas voltando à Idade Média histórica temos esses dois perfis de modo geral, o povo que encara os jogos como uma brincadeira e os nobres que encaram como atividade lúdica sim, mas com certeza muito mais bélica e política.

Vamos entender primeiramente como era a noção de povo e nobres para a Península Ibérica medieval seguindo as definições presentes no documento normativo de *Las Siete Partidas*. Para o referido documento quando o povo teme a Deus, eles recebem muitos bens. Primeiramente, eles perdem o medo do diabo, e são fortalecidos para sofrer os perigos e trabalhos deste mundo. Tendo por referência o rei Salomão que teria ensinado que, quem temesse a Deus, receberia o bem, e seria bendito em sua morte. E ainda disse: bem-aventurado é o homem que é medroso de Deus, pois aquele que tem o coração endurecido cairá no mal. E os que são de boa ventura recebem, por dom, o temor a Deus, pois o temor de Deus tira o homem dos pecados, e cumpre com eles o que é justo.

Conforme *Las Siete Partidas*, os sábios já teriam demonstrado razões naturais a respeito de tudo que o povo deveria cumprir em relação ao rei. E os santos da fé do Senhor Jesus Cristo teriam concordado com eles de várias formas. E assim, mostraram por direito que o povo deve fazer ao rei cinco coisas: 1) conhecê-lo; 2) amá-lo; 3) temê-lo 4) honrá-lo; 5) protegê-lo. Pois, do momento que o conhecerem, vão amá-lo; e amando a ele, vão temê-lo; e temendo a ele, vão honrá-lo; e honrando, vão protegê-lo.

Assim como o povo tem o dever de conhecer, amar, temer, honrar e proteger o rei, em nome de Deus, pois o monarca assume o lugar deste na terra, e, naturalmente, porque ele é senhor, o povo deve, em relação aos filhos deste, se comportar da mesma forma. Pois,

conforme os Sábios Antigos assinalaram, pai e filho são como a mesma pessoa: do pai o filho é gerado, e recebe a sua forma, tornando-se assim, naturalmente, sua ajuda e força na vida; e logo depois da morte do pai, o filho se torna a lembrança dele na terra, pois permanece em seu lugar. E por todas essas razões as pessoas devem honrá-lo, e protegê-lo da morte, dos ferimentos, e de todas as outras coisas; e tudo isso, especialmente, em relação ao filho que irá se tornar rei. E isto por duas razões: A primeira por conta do pai, que é senhor; a outra pelo senhorio do reino, pois Deus o escolheu quando quis que nascesse primeiro em relação aos irmãos. E por tudo isso, deve-se proteger a ele, tal como a seu pai. E quem agisse contra o filho, sofreria com uma pena, tal como se estivesse afligindo ao pai; salvo o próprio filho estivesse querendo matar, prender, ferir ou deserdar ao seu pai. Pois assim, qualquer coisa que fizessem os vassallos, por razão de defender o rei, seu senhor, não sofreriam pena. E isto porque o senhor natural deve ser protegido sobre todas as coisas.

O povo deve conhecer e guardar o rei e seus oficiais, pela honra e pelo bem que eles o fazem. E pelos serviços que deles tem cotidianamente, pelo que cumprem. Alguns cuidam do espírito, outros do corpo, e outros ajudam com conselhos e obras, tudo isso para que o povo se mantenha bem, e diretamente. E tendo em vista que todas essas coisas visam proteger e são pelo bem do povo, é de direito que sejam guardados por ele. Por isso, ninguém deve se atrever a desonrá-los; caso alguém agisse assim, cometeria um grave erro, não somente aos oficiais, mas ao próprio rei.

Conhecidos, honrados e protegidos devem ser os oficiais do rei e segundo Foro Antigo, devem ser protegidos do povo todos aqueles que estão em sua corte, ou vem a ela, ainda que não tenham ofícios. Pois que a vinda possa ser para ver o rei, ou para servi-lo, para obter direito ou para arrecadar alguma coisa ao seu bem, é de direito que sejam honrados, por honra do rei, e protegidos, porque vem na segurança deste. E muito importante é a corte ser segura e protegida, mais que todos os outros lugares, pois é dali que brotam a segurança e a proteção para toda a terra. E isso deve ser feito de duas maneiras: protegendo aos que estão, cotidianamente, nela; e aos que vem e vão dela.

O povo, de três maneiras diferentes, deve defender o rei e a todos aqueles que são os seus vassallos, e seus naturais. A primeira, dele mesmo. A segunda, deles mesmos. A terceira, dos inimigos. Mesmo que fosse protegido em relação a ele, para que não fizesse nada de mal contra si, e mesmo que fosse protegido deles, para que ninguém provocasse dano ao rei, de nada adiantaria tudo isso caso o povo não protegesse o monarca dos seus inimigos. Pois o dano que o rei recebesse dos inimigos, por falta de proteção a ele, seria pior que todos os outros: seria muito maior, e mais vergonhoso. E isso porque esse dano seria causado com intenção, e com maior crueldade. E ainda por cima, com isso acontecendo, para sempre todos ganhariam má fama, aonde quer que fossem; assim, o seu senhor ficaria desonrado, e todos eles depreciados, e perdidos, permitindo que os inimigos então se apoderassem, e enriquecerem, do que é deles. E por isso o povo e os nobres, resguardando a lealdade, e querendo se preservar desta vergonha, tiveram por bem que todos fossem cuidadosos no que se refere à proteção do rei. Pois na guarda deste, guardam a eles próprios e a terra onde estão.

O papel social do povo, conforme verificamos acima, pode ser compreendido desde as suas várias responsabilidades. Inicialmente, destacamos a questão da necessidade de observação e obediência a Deus por parte do povo. Este “temor ao divino” encontra, conforme o documento legislativo, relação direta com a questão do respeito ao Rei – este, enfim, representante de Deus na Terra. O povo, portanto, se vê na obrigação de sempre conhecer, amar, temer, honrar e proteger ao Rei; mas não apenas este, como também aos seus filhos (especialmente o herdeiro), vassallos e demais oficiais da corte. Pois bem, a construção teórica que verificamos aqui vem ao encontro de um ideal de ordem social, que visa o fortalecimento do poder monárquico. Esse comportamento um tanto quanto subserviente do povo representa, no pensamento legislativo trabalhado na obra, a ordem correta, a verdade; em outras palavras, a própria existência da justiça. A definição de povo para o reinado de Afonso X estava ligada ao sentido de uma múltipla sociedade (cristãos, judeus, islâmicos), que vivia sob a égide cristã. Desse povo fazia parte em sua maioria os servos do campo e da cidade, e em menor escala os mercadores.

O povo deveria ser obediente às decisões do poder real, dos nobres e, além disso, era obrigatório zelar pela pessoa de seu rei. Por isso o povo ao participar das casas de jogos e praticar as brincadeiras com dados e tabuleiros deveria ter em mente todas essas questões. E para completar devemos apontar o quanto era importante para um nobre cavaleiro no momento de trégua e descanso aprender estratégias militares através do lúdico, sejam os jogos de xadrez, dados e tabuleiros quanto das narrativas literárias que podiam ser contadas naquele ambiente pelos trovadores. Sobre as obrigações de um nobre cavaleiro que faz parte da nobreza ele deve em momentos de embate: “Para estar preparados para la guerra, las Partidas recomendaban a los caballeros la moderación en el beber, comer y dormir, así como la lectura de historias de grandes hechos de armas”. Nesse último aspecto devemos salientiar que muitos dos homens de armas deveriam emular os heróis de cavalaria provavelmente os de maior sucesso naquele período como os personagens dos contos da Távola Redonda, como o rei Arthur e cavaleiros como Lancelot “los cavalleros deven leer as estorias de grandes fechos de armas quando comieren (...). E por esso acostumbravan los cavalleros, quando comian, q les leyessen las estorias de los grandes fechos de armas q los otros fizieran (II Partida, Título XXI, Ley XX)”. No que podemos considerar um detalhamento em relação ao grupo da nobreza, o documento normativo trabalha com a definição de “senhor”; por extensão, contempla também os grupos relacionados ao senhorio, ou seja, os vassallos e servos. No que se refere ao senhor, verificamos aqui um reforço às prerrogativas deste: dono de uma propriedade, possui considerável poder em relação aos que vivem dependentes dele. Possui a autoridade, portanto, de conceder feudos, tornando outros homens os seus vassallos. Nesse tópico em discussão, interessante é a referência ao rei (tal como seu posicionamento no jogo de xadrez defendido por todos os nobres): este possui a maior vassalagem, com todos do seu senhorio; e isso atribui a ele o poder de julgar e de ordenar em sua terra. Ou seja, o papel central do rei na política, dentro do reino, é novamente destacado dentro das relações sociais, tornando-se ele um personagem responsável pelas ações e pelos julgamentos, ou melhor, pelo cumprimento da justiça no reino. E não podemos também deixar de perceber a ênfase no que se refere ao seguimento da ordem estabelecida: vassallos ou servos devem

cumprir com todas as suas promessas e juramentos, acima de tudo e sem muitas desculpas, sempre obedecendo e protegendo aos senhores; conseqüentemente, nessa construção teórica, o monarca, o senhor de maior importância, torna-se o personagem mais resguardado, de maior autoridade frente aos seus nobres. Diante das explicações jurídicas sobre o povo e os nobres temos uma noção de como os jogos estavam imersos na sociedade ibérica medieval, pois os jogos refletiam e alimentavam essas mesmas relações e comportamentos.

As formas lúdicas dos jogos dos antigos gregos também aparecem presentes, reelaboradas, nessa nova realidade medieval via os islâmicos (jogos de xadrez, dados). Como afirma Molina a prática do jogo no medievo tinha um sentido universal (MOLINA, 1997, p.18) de entretenimento e podemos complementar que além disso essa prática exercia um papel educador pois para os nobres cavaleiros era um treino para o combate em batalhas e guerras e para o povo era um conhecimento que chegava até eles ao lado de trovadores imberbes no início de suas carreiras antes de adentrarem com sorte as cortes. Por isso o jogo e o jogar pertencem a um processo histórico, ou seja, tem sua própria historicidade. No Oriente medieval, entre os séculos XIII e XIV, muitas vezes estimulado pois os jogos complementavam a aprendizagem comercial dos mercadores e no Ocidente diversas as formas ocorreram de sua repressão seja nos reinos de França com Luís IX ou Portugal de D. Dinis.

Figura 1 - Detail of *Libro de los Juegos* folio 17 verso El Escorial



Fonte: <http://www.ancientgames.org/alfonso-xs-book-games-libro-de-los-juegos>

O ato de jogar tem em si um sentimento de instrução, de competição e de ordenação³ (HUIZINGA, 2000), ora reproduz os anseios do homem em sociedade. Na Castela medieval dessa época que estamos estudando o rei Afonso X chegou a liberar casas de jogos em troca de pagamento de impostos locais. Molina aponta que Afonso X defendia o uso dos jogos para combater as tristezas da vida e proporcionar ânimo e felicidade (Ibidem, p.221).

Nesse sentido devemos lembrar da singular biografia desse rei medieval: Afonso X teve uma formação desde infante na chamada “tradição sapiencial oriental” na qual o estilo de espelhos de príncipes ofertava modelos greco orientais de poder para seguir. Teve também em seu desenvolvimento erudito contato com mestres além dos cristãos ibéricos, judeus⁴ e islâmicos⁵. Tudo isso lhe ofertou uma visão de mundo imbuída da diversidade e, portanto, isso iria aparecer em sua atuação enquanto monarca. Isso explica duas importantes consequências amargas ao rei Afonso X: 1. O seu contato com outras culturas via a transladação de estudos do Oriente ao Ocidente (a *translatio studiorum*) (PALACIOS MARTÍN, 1995, p.467), não foi bem recepcionada pelo Papado, o qual negou sua tentativa de ser imperador do Sacro Império Romano Germânico e 2. o problema interno de seu reino

³ Nesse caso é interessante a reflexão levantada por J. Huizinga: “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo alquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia”.

⁴ Observa-se o judeu na legislação castelhana: Não se deve, seja por força, ou por premiação, fazer a conversão do judeu ao cristianismo; deve-se fazê-la com bons exemplos, e com as palavras das Santas Escrituras. E caso algum judeu ou judia deseje se tornar cristão, os outros judeus não podem exercer impedimento de qualquer maneira. E depois da conversão, que todos aqueles do senhorio os honrem, e que ninguém ouse os menosprezar, tendo em vista a herança judia deles (VII Partida, Título XIII (XIV), Ley VI).

⁵ Os muçulmanos aparecem na legislação castelhana: Através de boas palavras e pregações adequadas os cristãos devem trabalhar no sentido de converter os Mouros, para que eles passem a crer na fé: conduzi-los a ela, não por força ou premiação. E se nascesse em alguns deles a vontade de se tornar cristão, ninguém poderia impedi-lo de tal feito (VII Partida, Título XXV, Ley II).

com os nobres revoltosos que não aceitavam como o Papado esses contatos plurais e que também queriam o rei focado apenas na administração do reino de Castela. É nesse segundo ponto que podemos evocar a presença dentre os revoltosos de Afonso X, o neto dele, Dom Dinis.

Sobre a revolta nobiliárquica contra Afonso X e a participação de Dom Dinis nela podemos dizer que no ano de 1276 quando morre o rei de Aragão e sogro de Afonso X, Jaime I, o príncipe castelhano Sancho, filho de Afonso X, inicia uma procura por aliados: queria convencer o seu pai a ele se tornar o novo rei de Castela. Os nobres estavam, por essa época, muito divididos: os Haro apoiavam Sancho, enquanto os Lara indicavam os infantes, filhos de Fernando de La Cerda. Por sua vez, o novo rei da França, Felipe III, irmão da viúva de Fernando de La Cerda, Blanca, estando no controle de Navarra, posicionava-se a favor dos infantes de La Cerda tendo em vista seu interesse em vigiar o poder castelhano; enquanto o reino de Aragão estava apoiando a causa de Sancho. Em 1281, realizaram-se as Cortes de Sevilha. No meio de todos esses acontecimentos, a relação de Afonso e Sancho se deteriorava profundamente; Sancho, então, orquestrou uma rebelião contra o seu pai, aderindo à sua causa muitos nobres, e também o sultão de Granada. Foram aliados de Sancho: rei Dom Dinis de Portugal (neto do rei Afonso X), rei Dom Pedro III de Aragão (seu tio), Dom Pedro / Dom Juan / Dom Jaime (seus irmãos), as Ordens Militares (Calatrava, Uclés, Santiago, Hospitalários, Templo) e os principais líderes da nobreza, Lope Díaz de Haro, Dom Fernando Pérez Ponce, Dom Ramiro Díaz, Dom Pedro Páez de Asturias, Dom Ferrán Rodríguez de Cabrera, bispos, abades e a sua mãe, a Rainha Dona Violante.

A deposição de Afonso X por este grupo deu-se em Valladolid, em 21 de abril de 1282. Claro, Afonso X não compareceu, pois simplesmente não aceitava; a partir deste momento, Afonso X assumiu uma postura defensiva, alegando ter ocorrido um ato de usurpação por parte do infante rebelde. Diante deste cenário, Afonso X pediu ajuda ao emir do Marrocos, Ibn Yusuf. Este, claro, aceitou, pois queria aproveitar o botím. Afonso X tinha o apoio das cidades de Sevilha e Toledo. Yusuf desembarcou em Algeciras no dia primeiro de julho de 1282; junto com Afonso X, arrasaram a resistência rebelde em Córdoba e mais

outras partes da Andaluzia. Afonso X resgatou o apoio de parte da nobreza; assim, fortaleceu o poder e aplicou a retirada da herança de Sancho em 8/11/1282 – “ato de maldição e desherdamento”, como ficou conhecido. Deste momento datam os testamentos de Afonso X: o primeiro deles, de 08/11/1283, reafirmava e defendia a sua política; nele também acabou citando Sancho como seu possível sucessor, mas não claramente o segundo, de 24/01/1284, tratava sobre temas particulares do reino, dentre estes a divisão das heranças: para Beatriz de Portugal, deixou Niebla; para Dom Juan, Sevilha; no entanto, agora, voltava atrás e concedia novamente o direito de “herdamento”, ou seja: a sucessão ao trono real poderia ir para os infantes La Cerda, conforme previsto em *Las Siete Partidas*. A respeito de Sancho, o rei Afonso X concedeu perdão ao filho apenas algumas semanas antes de morrer; para ele, as ações tomadas pelo filho foram graves atos de rebeldia, todas elas fruto de sua imaturidade política. Pois bem, como sabemos, foi Sancho, “o Bravo”, o homem posteriormente designado rei de Leão e Castela, assim continuando com a Dinastia de Borgonha. O rei Afonso X morreu na primavera de 1284, em Sevilha, sob os cuidados e zelo de sua primeira e amada filha, Dona Beatriz de Portugal, ao mesmo tempo em que o neto estava apartado por conta da antiga rebelião.

A respeito de Dom Dinis, ele nasceu da filha maior de Afonso X, Dona Beatriz (1242-1303) a qual se tornou rainha de Portugal ao lado do rei Afonso III. Na sua infância Dom Dinis recebeu como usufruto do avô Afonso X a região do Algarve⁶ (FERNANDES, 1990) e teve contato com a corte castelhana. Mas apesar de ter o avô como modelo de rei que apoiava o desenvolvimento do conhecimento, D. Dinis teve conflitos com a sua mãe Dona Beatriz no início de sua governança no reino de Portugal. A ideia de Dona Beatriz era reger a política nesse início do reinado do filho, mas foi dissuadida de suas intenções pelo próprio

⁶ Sobre a *Questão do Algarve*: “Afonso III é chamado para substituir seu irmão Sancho II, no trono português, pelo clero e nobreza do reino, que, sentiam seus interesses ameaçados pela instabilidade social instalada no reino durante a fraca administração de Sancho. O Papado legitima a deposição deste último em 1245, reconhecendo mais tarde Afonso como o Rei legítimo. Este monarca, orientará seus esforços para a restauração da estabilidade do reino. Assim, as leis de Afonso III contidas no *Livro das Leis e Posturas*, voltam-se para três grandes áreas de atuação: contenção das agitações sociais, regularização de determinados direitos devidos pelo clero e pelos municípios e organização dos processos judiciais”.

novo rei Dom Dinis. Claro que a rainha Dona Beatriz era a representante de Afonso X em território português e Dom Dinis por mais que admirasse o avô por suas obras legislativas e artísticas ainda tinha um reino a defender.

O rei português participou já no início de seu reinado da rebelião contra Afonso X defendendo a posição de herança política de Sancho (irmão de Afonso X) e a sua própria como rei do Algarve. Podemos também compreender a faceta legislativa de seu reinado tão rígida por conta da vigilância dos costumes e moral feita pela Igreja (o reino estava sob interdição) e o enquadramento das leis consuetudinárias (da tradição) em forma de leis mais gerais. Por outro lado, o literário D. Dinis, emulava as ações do avô Afonso X⁷, ambos eram trovadores; e o rei português teria encomendado a tradução das obras castelhanas do tempo de Afonso X para uso em sua corte. O governo de Dom Dinis teve uma longevidade (1279-1325) e o rei assumiu os epítetos de *Lavrador* e *Rei Poeta*. Foi também um rei justo tal como seu avô castelhano, Afonso X, e unificou as decisões legais em torno das Cortes. Ainda que Dom Dinis estivesse envolvido com a questão do Algarve ele manteve lutas paralelas contra Castela até obter as vilas de Serpa, Moura, região da Guadiana e de Ribacoa. Patrocinador da cultura apoiou a universidade e dentro de sua corte investiu se transformando num dos maiores centros literários da Península Ibérica. Essas são as aproximações e afastamentos entre Afonso X e Dom Dinis. E como ainda veremos destacam-se a compreensão deles sobre os jogos em seus documentos normativos.

Na obra de Afonso X intitulada *El libro de los juegos* (1283) podemos ter uma boa noção sobre a importância para esse monarca das atividades lúdicas⁸. Texto de influência reconhecidamente indiana e árabe, *El libro de los juegos*, contém o método educativo dos jogos de xadrez, dados e de tabuleiros. Essa presença oriental relacionava duas atividades em

⁷ “Se supuso en D. Dinis al ser dotado de una clarividencia para la distinción entre el entendimiento especulativo y el entendimiento práctico, como su ascendiente Alfonso X. Es decir, adicto por lo relativo a la perfección intelectual; si bien en el sentido aplicado por Tomás de Aquino, cuando se refiere al entendimiento práctico al servicio de la acción humana, de la comunidad. Ello equivale a afirmar que también mostró sabiduría”. RODRÍGUEZ, Manuel Núñez. *Revista Potestas del Grupo Europeo de Investigación Histórica*, n.1, p. 12, 2008.

⁸ AFONSO X. *Libro de los Juegos*. Book of Games. Translated Sonja Musser Golladay. Arizona, 2003.

comum tanto o estudo e a aplicabilidade dos jogos quanto o entendimento da astronomia. Diante dessa mescla cultural Ocidente e Oriente no medievo, Georges Duby nos chama a atenção para:

A Europa não teve como se defender contra a contaminação de uma cultura estrangeira. Ao contrário, nutriu-se das culturas que, muito mais ricas, estavam ao seu redor. O desenvolvimento intelectual e técnico da Europa do século XII baseia-se naquilo que os conquistadores cristãos encontraram nas bibliotecas árabes de Toledo ou de Palermo. Os árabes tinham reunido o legado da ciência e da filosofia gregas, que os romanos tinham desprezado, e foi em seus livros que os europeus descobriram Euclides, Aristóteles, a Medicina, a Lógica, a Astronomia, Ptolomeu. Esses conquistadores lançaram-se sobre esse tesouro como nós o fazemos sobre alguns produtos da cultura americana. A Europa era, então, vigorosa o bastante para criar sua própria cultura com o que ela tomava de outros lugares. Certamente, e também a Espanha. O Mediterrâneo era um mundo maravilhoso. Os cruzados não se teriam lançado com tanto entusiasmo numa aventura tão perigosa se não soubessem que, ao término da viagem, encontrariam mulheres magníficas, perfumes, sedas, pérolas. Havia partido fascinados por essa miragem, mas a maioria não voltou. Nesse caso, os papéis estavam invertidos. Os europeus eram os invasores. Quando o imperador de Constantinopla viu chegarem os primeiros cruzados, teve muito, muito medo. Nós éramos os bárbaros⁹.

Destarte, podemos interpretar no caso dos jogos de xadrez advindos dessa cultura oriental que cada lado defende totalmente a vida de seu rei pois é aquele que é símbolo da justiça e pertence ao sagrado¹⁰; portanto para os nobres esse era o modelo de conduta a ser seguido.

A influência indiana e greco-islâmica está associada ao jogo de dados e como bem observou Molina “na Odisséia já se joga os dados na porta do palácio de Ulisses em Ítaca” (MOLINA, 1997), e essa modalidade de jogo tem suas ressalvas por Afonso X, pois proibia

⁹ DUBY, Georges. *Ano 1000, ano 2000: na pista de nossos medos*. Trad. Eugênio Michel da Silva e Maria Regina Lucena Borges-Osório. São Paulo: Editora da UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999, p.70-71.

¹⁰ Sobre o sentido de sagrado no jogo de xadrez, J. Huizinga indica que: “Consequentemente, quando Held conclui que os jogos de dados e o primitivo jogo de xadrez não constituem autênticos jogos de sorte, por pertencerem ao domínio do sagrado e serem uma expressão do princípio do *potlatch*, sinto-me tentado a inverter seu argumento, dizendo que eles pertencem ao domínio do sagrado precisamente devido ao fato de serem autênticos jogos”..

prelados de o jogarem. Já os jogos de tabuleiros possuem ainda mais a presença de animais diante dos utilizados no xadrez (elefantes ou cavalos), e isso é uma inferência de uma tradição oriental que ao se contar uma narrativa tem como subterfúgio o uso metafórico das imagens dos animais (e animais místicos também como o unicórnio). A questão que os jogos tinham em seu âmago o desenvolvimento da inteligência (uma virtude), mas, ao mesmo tempo, tinham o risco da paixão desenfreada (um vício).

Sobre as duas fontes normativas indicadas nesse artigo podemos afirmar que Afonso X concebeu *Las Siete Partidas* em 1276, porém não as aplicou; essas leis foram colocadas em prática e sistematizadas apenas por Afonso XI (1311-1350). Considero as leis como respostas do rei ao seu próprio contexto, diante das circunstâncias que se colocam em expectativa frente a ele; nesse caso, as *Partidas* tinham por base, como vimos, o desejo de Afonso X tornar-se imperador. Como Afonso X não conseguiu sê-lo, guardou o conjunto como guia e não o aplicou; todavia, a fonte ainda revela as ideias da sociedade de sua época. Também compreender a dinâmica cultural, Ocidente e Oriente, no período que estamos investigando torna-se muito interessante, tendo em vista esse incentivo, declarado, por parte do rei Afonso X em relação a Toledo e sua escola de tradutores, sábios partícipes ao lado dos mestres universitários de Salamanca na produção das *Partidas*. Sem dúvidas, para a produção legislativa do monarca castelhano convergiram elementos do ambiente erudito no qual estava imersa e observaremos especialmente aquelas que contribuíram para as definições sobre o jogo nas leis da *Segunda Partida*. Diante disso vamos indicar a análise afonsina sobre a importância do lúdico medieval, mais adiante especificamente, o jogo presente nas leis:

Mañoso deve el Rey ser, e sabidor de otras cosas, que se tornan en fabor, e en alegria, para poder mejor sufrir los grandes trabajos, e pesares quando los oviere, segund diximos en la Ley ante desta. E para esto, una de las cosas que fallaron los Sabios que mas tiene pro, es la caça, de qual manera quier que sea, ca ella ayuda mucho à menguar los pensamientos, e la saña, lo que es mas menester al Rey que para otro ome. E sin todo aquesto dá

salud, ca el trabajo que en ella toma, si es con mesura, faze comer, e dormir bien, que es la mayor cosa de la vida del ome¹¹.

A respeito desse último aspecto acima expliquemos: a vigésima lei incentiva por parte do rei a prática da caça como forma de jogar, de modo que essa contribuiria para o alívio dos pensamentos e da saúde de seu corpo. Na sequência o documento normativo apresenta que:

Alegrias y ha otras sin las que diximos en las Leyes ante destas, que fueron falladas, para tomar ome conorte en los cuidados, e en los pesares, quando los oviese. E estas son, oir cantares, e fontes de estrumentos, e jugar axedrez, o tablas, o otros juegos semejantes destes. E esso mismo decimos de las estorias, e de los romances, e de los otros libros, que fablan de aquellas cosas, de que los omes reciben alegria, e placer¹².

Ou seja, o documento normativo nos conta que o rei também poderia tomar parte nas alegrias, ou seja, ouvir cantorias, os sons dos instrumentos, e praticar jogos, a exemplo do xadrez; e ele valeria para as histórias, os romances, e outros tantos livros, em que fossem tratados de assuntos alegres, prazerosos. Ou seja, em tempos de paz e não de guerras era o momento para a reflexão e a busca por conhecimentos. Assim, cada uma dessas tarefas deveria ser praticada quando fosse conveniente, e de modo que trouxesse apenas o bem, e não o mal; e principalmente os reis deveriam atentar para isso: pois eles devem praticar as coisas sempre ordenadamente, e com a razão.

Apesar da preocupação de Afonso X com a ordem social em Castela ele era favorável ainda mais ao desenvolvimento de um ambiente harmonioso entre povo e nobres. Diferente de seu neto, D. Dinis, mas consciente dos perigos específicos do jogo de dados nas mãos do povo, o rei castelhano ainda assim defendia a prática de jogos como desenvolvimento da educação e da inteligência. Sabemos por meio da obra do *Livro das Leis e Posturas*¹³ (uma obra de recolha de leis de meados do século XIII ao XV) e da referida interdição no reino de

¹¹ AFONSO X. Partida II, Título V, Ley XX. *Las Siete Partidas*. Glosadas por el Licenciado Gregorio Lopez. Salamanca: Boletín Oficial del Estado, versão de 1555, edição de 1576, p.16.

¹² AFONSO X. Partida II, Título V, Ley XX. *Las Siete Partidas*. Glosadas por el Licenciado Gregorio Lopez. Salamanca: Boletín Oficial del Estado, versão de 1555, edição de 1576, p.16.

¹³ *Livro das Leis e Posturas*. Ed. por Nuno Espinosa Gomes da Silva e Maria Thereza Campos Rodrigues. Lisboa: Faculdade de Direito de Lisboa, 1971.

Portugal pela Igreja (esta que teve a limitação de seus feudos pelo rei) que as leis eram ainda mais rígidas nesse caso específico dos dados e não citando a questão do uso do jogo de xadrez e de tabuleiros possivelmente encarados como atividade cotidiana do grupo nobiliárquico. Vejamos então como era a restrição na lei de Dom Dinis no *Livro das Leis e Posturas* sobre o jogo de dados com o uso de “dados falsos” (a questão do burlar):

Ley que pena mereçem aqueles que iogam com dados falsos. Dom Denis pela graça de deus Rey de Portugal e do algarue, estabeleçeo e por ley pos pera todo ssenpre que todo aquele JunJayro que outro marquasse ou fizesse jogar alguu iogo falsso ou no Jogo metesse dados falssos ou chumbados que moyra poreden El Rey o mandou. Pero de monforte a fez Era de mi. E iij. E iiij. Anos (SILVA e RODRIGUES, 1971, p.84).

Explicamos a fonte acima: o pior defeito de um jogo é ele estar viciado ou com peças falsas, por isso Dom Dinis não reprova o jogo de dados em si, mas o ato da falsidade empregada. Assim ele determina como vimos a lei pela qual se aplica a pena de morte aqueles que joguem jogo falso ou se utilizem de dados falsos ou “chumbados”. Ou seja, como temos diante de nós uma pena tão pesada quanto a pena de morte sobre uma ação dessa natureza podemos imaginar que poderia estar ocorrendo golpes através dos jogos de dados falsos e isso distanciava do princípio dos jogos de entreter e educar.

Todavia no geral da percepção medieval sobre o aspecto lúdico dos jogos podemos considerar que entre os séculos XIII e XIV na Península Ibérica eles eram utilizados desde os grupos populares quanto os nobres. A função educativa de desenvolver a criatividade e a inteligência estava presente em todos os jogos medievais, como o xadrez, os dados, os de tabuleiros e as cartas. Para Afonso X em *Las Siete Partidas* podemos compreender que a questão do lúdico através dos jogos, da música, da literatura eram conhecimentos que deveriam chegar tanto aos nobres quanto ao povo. No caso de Dom Dinis através do *Livro das Leis e Posturas* temos a crítica ao uso enganoso e danoso do jogo de dados falsos, assim corrompendo o ideal educacional dos jogos. Destarte, hoje temos uma releitura do medievo

(um neo-medievalismo) como temática, por exemplo, para a moldura narrativa de jogos de vídeo games, seriados, literaturas atuais que recriam o ambiente medieval.

Bibliografia

AFONSO X. II Partida, **Título XII, Ley IX. *Las Siete Partidas***. Glosadas por el Licenciado Gregorio Lopez. Salamanca: Boletín Oficial del Estado, versão de 1555, edição de 1576, p. 75.

_____. II Partida, **Título XVI. Ley II. *Las Siete Partidas***. Glosadas por el Licenciado Gregorio Lopez. Salamanca: Boletín Oficial del Estado, versão de 1555, edição de 1576, p. 75.

FERNANDES, Fátima Regina. **Afonso III no Livro das Leis e Posturas**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em História, Rio de Janeiro, 1990, p.13.

GUIMARÃES, Marcella Lopes. **De Cícero a Fernão Lopes, considerações sobre a amizade do Ocidente Medieval**. Revista Convergência Lusíada. Real Gabinete Português de Leitura, n. 26, jul./dez. de 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Trad. João P. Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000, p.16.

LEMAIRE, Ria. **O trobador eran elas**. Disponível em <http://culturagalega.gal/noticia.php?id=25265>. Acesso em 25 abr. 2018.

MOLINA, Ángel Luis Molina. **Los juegos de mesa en la Edad Media**. Miscelánea Medieval Murciana. v. XXI-XXII, p. 216, 1997-1998.

RODRÍGUEZ, Manuel Núñez. **Revista Potestas del Grupo Europeo de Investigación Histórica**, n.1, p. 10, 2008.

O'CALLAGHAN, Joseph F. **El Rey Sabio**: el reinado de Alfonso X de Castilla. Traducción Manuel González Jiménez. Universidad de Sevilla: Secretariado de Publicaciones, 1999, p. 97.

PALACIOS MARTÍN, Bonifacio. **El mundo de las ideas políticas en los tratados doctrinales españoles**: los “espejos de príncipes” (1250-1350). Europa en los umbrales de la crisis: 1250-1350. Pamplona, 1995, p.463-483.

SILVA, Nuno Espinosa Gomes da; RODRIGUES, Maria Thereza Campos. **Livro das Leis e Posturas**. Ed. por Lisboa: Faculdade de Direito de Lisboa, 1971, p.84.