



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Filosofía
Maestría en Estudios Históricos

**"LA TENTACIÓN DEL AZAR. EL JUEGO EN LA NUEVA ESPAÑA DURANTE LAS
REFORMAS BORBÓNICAS"**

TESIS:

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de Maestría en Estudios
Históricos

Presenta:

Orlando Puente Zubiaur

Dirigido por:

Dra. Cecilia del Socorro Landa Fonseca

SINODALES

Dra. Cecilia del Socorro Landa Fonseca
Presidenta

Dra. Ma. Margarita Espinosa Blas
Secretaria

Mtro. José Ignacio Urquiola Permisán
Vocal

Dra. María de Lourdes Somohano Martínez
Suplente

Dra. Juana Patricia Pérez Munguía
Suplente

Dra. Ma. Margarita Espinosa Blas
Directora de la Facultad de Filosofía

Dra. Ma. Guadalupe Flavia Loarca Piña
Directora de Investigación y Posgrado

Centro Universitario
Santiago de Querétaro, Qro.
Octubre, 2016

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.

Resumen

En este trabajo se estudia el juego de apuestas, su regulación y la moral detrás de la legislación en Nueva España durante la segunda mitad del siglo XVIII. Se propone que la fusión de la moral católica y la moral secular emergente en la Ilustración, promovió una mayor intolerancia hacia los juegos, desatando una proliferación de leyes producto de la preocupación moral de la autoridad; muy a pesar que diversos autores sugieren la “relajación de las costumbres” como explicación al mismo fenómeno. Para ello, Se analizó el discurso moral de la modernidad a través de algunos pensadores occidentales del siglo XVIII para comprender las bases morales que sustentaron las regulaciones en torno al juego. Se estudiaron numerosas disposiciones legales consultadas en *La novísima recopilación de las leyes de España* (1805) y *Recopilación de las leyes de Indias* (1680); así como bandos y cédulas reales y novohispanas revisadas en el Archivo General de la Nación y bibliografía diversa. De igual forma, se cotejaron varios expedientes documentales de trece ramos distintos del Archivo General de la Nación procedentes de diez ciudades del virreinato. A lo largo de la comparación de documentos del siglo XVII y XVIII, no se distinguió un aumento real en la práctica del juego; por lo tanto, inferimos que la causa de la multiplicación legal de la segunda mitad del XVIII no fue por un cambio en el comportamiento social, sino en el punto de vista de la autoridad. Jugar no solo era pecado, como ocurría en los siglos anteriores, para el siglo XVIII, jugar implicaba, además, un obstáculo para el progreso social y un grave deterioro cultural.

Palabras clave: Espacios de sociabilidad, juegos de azar, moral secular, Nueva España, relajación de las costumbres.

Summary

In this work are studied gambling regulation and moral behind the legislation in New Spain during the second half of the eighteenth century. It is proposed that the fusion of Catholic morality and the emerging secular morality in the Enlightenment, promoted greater intolerance towards games, sparking a proliferation of laws product of moral concern of the authority; very although several authors suggest the "relaxation of morals" as an explanation for the same phenomenon. For this, the moral discourse of modernity was analyzed through some western thinkers of the eighteenth century to understand the moral foundations that supported the regulations around the game. Consulted numerous legal provisions in "The Newest Collection of the Laws of Spain" (1805) and "Collection of Laws of the Indies" (1680) were studied; even some laws of New Spain reviewed in the General Archive of the Nation and diverse literature. Similarly, several documentary records of thirteen different branches of the General Archive of the Nation from ten cities of the Viceroyalty were compared. Throughout document comparison of the seventeenth and eighteenth century, a real increase was not distinguished himself in the practice of the game; therefore, we infer that the cause of the legal multiplication of the second half of the XVIII was not a change in social behavior, but in the view of authority. Play not only was a sin, as in previous centuries, the eighteenth century, the play also it meant an obstacle to social progress and a serious cultural deterioration.

Keywords: Gambling, New Spain, relaxation customs, secular moral, spaces of sociability.

Agradecimientos

A Erika, mi esposa, compañera y amiga, que siempre supo encontrar las palabras de aliento y el modo de apoyarme. A mi hermano Adrián y su esposa Fabiola porque, a pesar de la distancia, su entusiasmo y soporte fueron un cálido apoyo. A mi papá, porque me enseñó la pasión por el conocimiento. Y por supuesto a Silvia y mis demás hermanos: Ricardo, Iván y Sergio, que cada semana se fletaron mis delirantes conversaciones históricas.

A mi directora de tesis, Cecilia del Socorro Landa Fonseca, porque me dio las mejores enseñanzas de la UAQ; sobre todo porque nunca se rindió conmigo.

A mis sinodales: Margarita Espinosa Blas, José Ignacio Urquiola Permisán, Lourdes Somohano Martínez y Juana Patricia Pérez Munguía, por sus consejos y tiempo.

A mis compañeros de la Maestría en Estudios Históricos: Eva Acosta Garnica, Natalia Lemus Díaz, Edith Espinosa Vargas, Claudia Campos Guzmán y Cynthia Briones Chaire, por compartirme sus conocimientos, su alegría y su amistad.

Y, finalmente, al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) y a la Universidad Autónoma de Querétaro por su apoyo y patrocinio para la realización de este proyecto.

Índice

Índice	5
Introducción.....	6
Capítulo 1: El juego y la moral	19
1.1: La moral y la engañosa industria del Diablo	19
1.2: La moral secular y el peligro del juego	26
Capítulo 2: La ley contra las depravadas costumbres del juego	35
2.1: ¿Relajación o intolerancia ilustrada?	35
2.2: La Real Lotería y el Estanco de Naipes	49
2.3: Tahúres, empobrecimiento y caos	56
2.3.1: Tahúr.....	56
2.3.2: Altas apuestas.....	62
2.3.3: Escándalo	63
Capítulo 3: La sociabilidad y el escándalo del juego	68
3.1: ¿Dónde jugaban los novohispanos?	68
3.2: ¿Y las justicias...? ¡También jugaban!	79
3.3: Suerte, superstición y superchería	91
Reflexiones finales	101
Anexos	106
Tablas de contenido.....	106
Naipes falsos y floreados	110
Glosario.....	114
Fuentes	119
Archivo	119
(AHEQ) Archivo Histórico del Estado de Querétaro	119
(AGN) Archivo General de la Nación.....	119
(AGN) Archivo General de la Nación: imágenes	122
Bibliografía.....	122

Introducción

El tema de este trabajo es el juego de apuestas y su regulación en la Nueva España durante la segunda mitad del siglo XVIII. Esta fue una actividad permitida en toda la Monarquía hispánica desde el siglo XIV. Incluso, en el XVII fue considerada benéfica por contribuir al esparcimiento de la gente ayudando a distraer por un momento de las actividades cotidianas para así volver al trabajo con mayor ánimo.

A pesar de lo anterior, la regulación legal del juego fue haciéndose cada vez más insistente y restrictiva, siempre adaptándose a la crítica moral de cada época. Es por ello que esta investigación comienza planteándose la problemática desde la moral, qué era lo que les preocupaba acerca del juego, y por ende, si por diversos factores no pretendieron prohibirlo, qué aspectos de él intentaron regular. Y es que, cuando el juego era practicado de manera irresponsable y excesiva, se asociaba con muchos otros peligros sociales. Por ello, tratando de regular los efectos secundarios, fueron creando disposiciones legales cada vez más prohibitivas. Entre los siglos XIV y XVII, la crítica moral era religiosa, centrando su preocupación en la salvación del alma de los participantes, los cuales caían en los excesos del juego debido a las intenciones seductoras del Diablo. Conforme avanzaron los siglos, las disposiciones legales fueron cada vez más restrictivas e insistentes. Los juegos que no pudieron ser controlados satisfactoriamente, fueron prohibidos; surgieron medidas sobre los sitios permitidos; el monto máximo de las apuestas y limitaciones según el estamento de las personas.

La preocupación fue en aumento hasta llegar a su punto culminante con la implementación de las Reformas borbónicas a mediados del siglo XVIII, tiempo en que podemos observar, en muchas y muy variadas fuentes, una creciente inquietud plasmada en la multiplicación de las legislaciones (las cuales fueron entonces más precisas y restrictivas) y la constante reiteración de las mismas. Estas leyes, en términos cualitativos, hacían mayor énfasis en los valores de la modernidad. Es por lo anterior que se ha planteado el problema en la segunda mitad del siglo XVIII. Para comprender la importancia del juego de apuestas, es

trascendental estudiarlo en el momento de mayor problemática, y así inferir si proliferó en ese periodo, o las normas morales fueron más intolerantes.

Ahora bien, aunque estas fueron características comunes en toda la Monarquía hispánica, diversas fuentes de los siglos XVII y XVIII expresan una mayor preocupación acerca de Nueva España. Consideraban que el problema estaba mucho más difundido en el virreinato, exponiéndose a mayores escándalos en los que se vieron involucrados todo tipo de personas: religiosos, militares, autoridades, civiles, indios y esclavos. Evidentemente, la ganancia económica era un fuerte incentivo para que el juego se mantuviera vigente en las sociedades hispánicas; no obstante, lo que hacía del juego en la Nueva España algo más recurrente fue su particular espacio de sociabilidad. Donde todos los involucrados, sin importar estamento, casta o posición social, convivían como iguales el tiempo que duraba la partida. Para una sociedad jerarquizada como la novohispana, esto supuso una válvula de escape.

El simple acto de jugar implica fantasear; normalmente considerado inherente a los niños, es interpretar un papel ajeno a nosotros mismos. Para Johan Huizinga (1872-1945) es algo más que un mero proceso fisiológico infantil o una reacción psíquica condicionada. Las demás especies animales lo hacen para aprender a cazar y a convivir. Para integrarse a su manada, conocer sus limitaciones y capacidades y hasta para ubicar su posición jerárquica. De igual forma lo hacemos los humanos. Pero reducirlo meramente a un proceso instintivo, sería decir muy poco sobre él. Aunque tendemos a pensar que es cosa de niños, que los adultos, dentro de la seriedad de sus oficios, han madurado, todos —decían diversos poetas del siglo XVII— formamos parte del mismo escenario donde cada uno desempeña o juega su papel en la sociedad.¹ Saúl García lo define así:

Eliseo Reclus escribió, entre otros, un artículo titulado *L'homme et la terre* en el que defendía la tesis de que el juego ha sido, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad humana. Abundando en esta idea, considero

¹. Johan Huizinga, *Homo ludens. El juego y la cultura*, (Trad. Eugenio Ímaz), 3ª. Ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2005, p. 21.

que el juego es algo connatural a la esencia del hombre. No obstante, y hasta tiempos muy recientes, el juego ha sido considerado una actividad menor y trivial de la persona, incluso inútil y superflua. Ha sido ésta, de entre todas las formas del comportamiento humano, la que ha contado con un reconocimiento científico más tardío.²

Según Huizinga, el “hombre que juega” debe recibir teóricamente la misma atención que el *homo sapiens* y el *homo faber*. Acertadamente, consideró que varios aspectos de la cultura humana brotan naturalmente de jugar. Es una práctica civilizatoria que establece una comunidad competitiva entre sí. Gobernada por normas, reglas y reglamentos, así se construye la comunidad de los iguales.³

En el caso de los juegos de apuestas, es fácil suponer que un apostador, fascinado por un posible golpe de fortuna, decide arriesgar su caudal con tal de abrazar el anhelado sueño del dinero. Y de alcanzarlo, disipará sus deudas, mejorará su calidad de vida, quizás resolverá sus problemas dejando atrás la fuente de tal causalidad, como quien ha llegado a la meta y no voltea más. Pero, si lo visualizamos de esa forma, su comportamiento resulta incomprensible, al igual que su histórica persecución porque él continuará, gane o pierda. No puede aducirse que alguien sea apostador tan sólo por pretender saldar deudas o desear riquezas; él, ante todo, es un jugador, y a la ventura se entrega el sujeto endeudado o el acaudalado. Si bien, no es casualidad que esta actividad se llame precisamente así: juego, pues se trata también de una fantasía; la de ser escogido por Fortuna.⁴ Incluso, vale la pena reflexionar su significado en inglés: donde *gambling* (juego de apuesta) y *gaming* (jugar) tienen como raíz la misma palabra: *game* (juego).

Según Ilán Semo: “[...] la historia del azar no es más que la historia de la experiencia del riesgo. Una experiencia que tiene rostros, signos y lenguajes que

² Saúl García Blanco, “Sobre el concepto de juego”, en *Aula*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, Núm. 7, pp. 125-132, 1995, p. 125.

³ Huizinga, *Op. cit.*, pp. 15-21.

⁴ José Narciso Iturriaga de la Fuente, *Los caminos del azar*, México, Lotería Nacional, 2010, pp. 16-17.

varían con el tiempo y con la geografía.”⁵ Ser jugador no tiene que ver, en última instancia, con la posible ganancia económica. La pasión reside en la propia operación del juego. No es la vida corriente y cotidiana, sino la posibilidad de escaparse a una esfera temporal donde lo que se arriesga va más allá del dinero, es una afrenta pública de honor, dignidad, respeto y estatus. Es la posibilidad de ser “bendecido” por Fortuna y recibir por ello el reconocimiento de los demás, que, sin importar su estrato o condición social, son todos iguales en la mesa de juego.

Estudiar los juegos de apuestas en el siglo XVIII es una vía para comprender rasgos culturales muy particulares que diferenciaban a la sociedad novohispana del resto de la Monarquía, rasgos que evidentemente tuvieron continuidad en la sociedad del México independiente. El entretenimiento de un grupo humano nos permite inferir ciertos elementos culturales muy particulares que a veces pasan inadvertidos en otros aspectos de la vida humana, como sus interacciones sociales, sus intereses personales o colectivos lejos de las preocupaciones obvias del trabajo o la política, sus anhelos y ciertos aspectos de su mentalidad. En el juego había atributos ideológicos como el honor y la honestidad vinculados y adaptados a esta actividad, incluso en casos de sujetos con moral dudosa o situaciones de juegos ilegales. Tenían sus propios códigos de interacción. Por ello y por la importancia tan particular que los novohispanos le dieron, es pertinente analizar al juego. En este trabajo será necesario entenderse por juego a la globalidad de los entretenimientos que conllevaban una apuesta, ya que para el siglo XVIII así se referían y no usaban los términos “azar” o “suerte” por ser éstos juegos muy particulares.⁶

Según se constata en fuentes de muy distintas índoles, los juegos de apuestas fueron sumamente recurrentes en la Nueva España. Esta es una idea constante en la bibliografía especializada, como en la obra de Ilán Semo, *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México* (2000), ya que aborda la historia de esta actividad a lo largo del devenir mexicano, desde el periodo prehispánico y hasta el siglo XIX. Su trabajo es una historia de larga duración que

⁵ Ilán Semo (Coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública, 2000, p. 17.

⁶ Ver glosario.

compila, a través de diversos autores, testimonios de la recurrencia e importancia cultural. Expresa la posibilidad del juego como espacio de sociabilidad infiriendo que: “No se ha reparado suficiente en el hecho de que el juego en Nueva España sirvió para forjar otro espacio de la amalgama colonial.”⁷ Otra de las obras más citadas e importantes para hablar del tema es sin duda *El juego de gallos en Nueva España* (1972) de María Justina Sarabia Viejo. Entre sus hipótesis, sostiene que apostar era una actividad generalizada en todos los estratos novohispanos, señalando la gran preocupación de las autoridades, sobre todo en el siglo XVIII. Otra obra importante, por las hipótesis y tipo de fuentes implementadas, son los artículos de la década de los noventa de Teresa Lozano Armendares publicados en *Estudios de Historia Novohispana* de la UNAM: “Los juegos de azar ¿Una pasión novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España. Siglo XVIII” (1991) y “Tablajeros, coimes y tahúres” (1995). Ella observa, a través de las legislaciones, la preocupación constante de las autoridades hacia el vicio del juego debido a su proliferación en la Nueva España, centrando su hipótesis en la proliferación de reglamentaciones en la segunda mitad del siglo XVIII debido a un relajamiento de las costumbres. Por otro lado, José Narciso Iturriaga, en su obra *Los caminos del azar* (2010), explica el peligro que puede implicar el vicio por los juegos, ya observado en la Nueva España. Posteriormente cita numerosos testimonios de entre los siglos XVI al XIX, de viajeros y literatos, sobre los peligros y el mal social. Su obra es una compilación muy útil para comparar otro tipo de fuentes con la literatura.

Además de los autores anteriores, existen trabajos que han tratado el tema de manera indirecta. Entre las más importantes de ellas se encuentra la obra de Juan Pedro Viqueira *¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las luces* (2005), que si bien no trata sobre el juego, constantemente se ve inmiscuido en el tema debido a su generalización en el siglo XVIII. Pedro Viqueira explora profundamente la hipótesis de la “relajación de las costumbres”, planteada en la historiografía mexicana a lo

⁷ Semo, *Op. cit.*, 17.

largo de toda la segunda mitad del siglo XX.⁸ Ésta se basa en la multiplicación de legislaciones reguladoras de espacios públicos y comportamientos sociales durante la segunda mitad del siglo XVIII, debido a la idea de la abundancia económica novohispana y, por ende, la relajación de la población. Cabe destacar que los trabajos de Teresa Lozano Armendares también abordan la temática de la relajación de las costumbres como sustento teórico para explicar la proliferación de legislación, entorno a los juegos de azar, y la creciente preocupación de las autoridades novohispanas a partir de las Reformas borbónicas. Otros trabajos que abordado a los juegos de manera indirecta es el caso de María Isabel Grañén Porrúa y su artículo “Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI”, en *Estudios de cultura náhuatl* (1997), ella encontró rasgos del mestizaje desde el siglo XVI expresados en el tarot. Demuestra que la pasión por la suerte unía a indios y españoles en la lectura de cartas, y muestra varios naipes con figuras fusionadas de indígenas y europeas, únicas de la Nueva España.

Como hipótesis principal se propone que la fusión de la moral católica y la moral secular emergente en la Ilustración, promovió una mayor intolerancia hacia los espacios en los que se cuestionaban esos principios, como los juegos de apuestas, desatando intolerancia ilustrada y provocando una proliferación de legislaciones producto de la preocupación moral de la autoridad; muy a pesar que diversos autores sugieren la relajación de las costumbres como explicación al mismo fenómeno. Como se podrá ver a lo largo de este trabajo, las prácticas del azar no aumentaron en el siglo XVIII, de hecho, desde el siglo XVII se puede apreciar la generalización de los mismos en toda la sociedad novohispana. En vez, aumentaron las disposiciones legales que se basaron en reducir el escándalo provocado por las altas apuestas, la tendencia al vicio y la violencia asociada a los lugares clandestinos debido al cambio de pensamiento producto de la modernidad.

⁸ Pedro Viqueira refiere a nota a pie: “Esta tesis se expuso por primera vez en J. Miranda [1953], pp. 15-17. Después muchos otros historiadores la retomaron con matices más o menos importantes: P. González Casanova [1958], p. 145; L. González [1977], pp. 76-77 y [1982], pp. 17-18; M. C. Velazquez [1974], pp- 333-334 y [1978], pp. 1454-1457.” Juan Pedro Viqueira, *¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las luces*, México, Fondo de Cultura Económica, (3ª reimpresión), 2005, p. 16.

Al no distinguirse un aumento en la práctica, inferimos que la causa de la insistencia de la ley no era por un cambio en el comportamiento social, sino en el punto de vista de la autoridad. Jugar no solo era pecado, como ocurría en los siglos anteriores, para el siglo XVIII, jugar implicaba, además, un obstáculo para el progreso y un grave deterioro de la sociedad.

Secundariamente se plantea que a pesar de los reiterados intentos legislativos y normas morales seculares y religiosas por controlarlos, éstos no fueron efectivos, dada la importancia del juego como espacio de sociabilidad en el que se podían liberar las pasiones, se demostraba el poder y la fantasía de ganar. Además, al establecerse entre los involucrados relaciones de amistad, negocio y autoridad, se borraban ocasional o temporalmente ciertas diferencias de la sociedad novohispana, la cual era estamental jerarquizada; de ahí que se convirtiera en una de las actividades más generalizadas y atractivas, en las que se hizo patente la resistencia a la normatividad y una mayor preocupación de las autoridades.

El objetivo principal de esta investigación es comprender la justificación moral detrás de la legislación del juego, para darle explicación a la multiplicación de leyes durante la segunda mitad del siglo XVIII. En este sentido será importante definir las características de la moral e identificar los aspectos que la ley pretendía regular.

Adicionalmente, indagaremos sobre la importancia que tuvieron los juegos de apuesta como espacio de sociabilidad, asunto que fue fundamental para que proliferaran en la sociedad novohispana, lo que se constituyó en un obstáculo de gran peso para que los distintos mecanismos que se instrumentaron, principalmente leyes diversas para controlarlos, regularlos y, en algunos casos, prohibirlos a finales del siglo XVIII; fueran infructuosos.

Sobre lo anterior es importante considerar que todo grupo humano, sin importar el tiempo, el espacio o la jerarquía social, posee su sociabilidad. Es un objeto histórico y el “principio de las relaciones entre las personas” o “aptitud de

los hombres para vivir en sociedad”.⁹ El concepto de sociabilidad designa a cualquier relación humana: “El hombre nace y muere, come y bebe, se lanza al amor o el combate, trabaja o sueña y —de una manera tan esencial como lo son las funciones mayores— no deja de toparse con sus semejantes, de hablarles, de acercarse a ellos o huirles; en síntesis, de entablar relaciones con ellos”.¹⁰ Los espacios de sociabilidad son los cimientos de una sociedad, sus diferencias, sus tradiciones y sus tipologías.¹¹ Son esenciales para comprender la cultura en un espacio y tiempo definido.

Es posible postular, entonces, que los valores y vínculos, así como la energía emocional producida por el espacio de sociabilidad del juego, formaban parte de la interacción, más allá de la reflexión individual, razón por la cual se volvieron tan generalizados en el contexto novohispano, muy a pesar de la preocupación religiosa y moral reflejadas a través de la ley y la aplicación de la justicia en contra de esta actividad.

Para sostener lo anterior, en este trabajo se analizará el marco jurídico que pretendió regularizar tanto a los juegos prohibidos como a los lícitos, ya que la legislación nunca contempló la prohibición absoluta. Se revisarán treinta y tres leyes consultadas en distintas fuentes: la *Novísima Recopilación de las Leyes de España* (1805) que contiene dieciocho leyes referentes al juego de entre los siglos XIV al XVIII, la *Recopilación de las Leyes de las Indias* (1680) compuesta por otras siete del siglo XVII exclusivas para los virreinos americanos, y ocho diferentes bandos y cédulas virreinales consultadas en el Archivo General de la Nación y distintas obras bibliográficas.

⁹ Maurice Agulhon, “La sociabilità come categoria storica”, *Dimensioni e problemi*, p. 45-46. *Apud.*, Adolfo Carrasco Martínez, “Un modelo para el estudio de las formas de sociabilidad en la Edad Moderna: las clientelas señoriales”, en *Mélanges de la Casa de Velázquez*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, *Epoque moderne*, Tome 30-2, 1994, p. 117.

¹⁰ Pilar González Bernaldo de Quirós, “La «sociabilidad» y la historia política”, en *Nuevo Mundo Mundos Nuevos* [en línea], Bibliothèque des Auteurs du Centre, (versión electrónica consultado el 8 de diciembre de 2014), par. 7.

¹¹ Se recomienda el artículo de Felipe López de la Universidad de Chile, como referencia a los pocos estudios sobre la sociabilidad en América Latina. Felipe López Pérez, “Apuntes para los estudios de los espacios de sociabilidad en Concepción en la primera mitad del siglo XX”, en *Derecho y humanidades*, Concepción, Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile, no. 20, 2012, pp. 314-315.

Dichas leyes se compararán con veintiocho expedientes de los ramos: Alcaldes, Ayuntamientos, Bandos, Civil, Clero, Criminal, Denuncias, General de partes, Hacienda, Inquisición, Judicial, Justicia y Reos; originarios de Acapulco, Dolores, Guanajuato, Manila, México, Puebla, Querétaro, San Miguel el Grande, Veracruz y Zacatecas. Así podremos descifrar las características e importancia de la sociabilidad del juego. Cabe destacar que varios autores registran en la segunda mitad del siglo XVIII una multiplicación de tratados señalando una aparente relajación de todas las costumbres. En el caso de los juegos, en ese periodo se puede observar una creciente y muy marcada preocupación por parte de intelectuales y autoridades, apuntando al juego como uno de los peores males sociales. Es por lo anterior que esta investigación se centró en la segunda mitad del siglo XVIII, así pudimos confrontar y comparar el momento de mayor cuidado moral y persecución legal en contra del juego, y así determinar el por qué jugaban los novohispanos.

Para el siglo XVIII, las fuentes son muy diversas y, debido a la constante preocupación de autoridades religiosas y civiles por esta práctica, se aprecia una proliferación importante de sermones, bandos, cédulas, leyes y reglamentaciones reales y virreinales; así como expedientes civiles, judiciales, religiosos e inquisitoriales. Es decir, es posible corroborar la presencia de los juegos como una de las actividades más recurrentes y generalizadas en la Nueva España, y según se aprecia, entre esclavos, indios, negros libertos, mestizos, españoles, autoridades civiles y religiosas, militares y empresarios. Como se puede verificar en documentos gubernamentales, se difundió con mayor fuerza en la Nueva España, despertando así una gran preocupación entre las autoridades virreinales y de la misma Corona. Con ello es posible notar que la persecución moral y la proliferación de reglamentaciones en su contra aumentaron a lo largo del siglo XVIII. Hasta ese entonces, la crítica moral contra el juego había sido principalmente religiosa. Su atractivo y popularidad, muy a pesar de la constante infelicidad acarreada, fueron considerados pruebas de la influencia del Diablo. Entre los siglos XVI y XVIII existen numerosos ejemplos de escritos teológicos y morales realizados por eruditos de la iglesia Católica que pretendían concientizar

a la gente y convencer a las autoridades del peligro de esta actividad. Uno de los más citados y estudiados desde principios del siglo XVII es sin duda la obra de Francisco de Luque Fajardo, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603). Explica que en la sociedad de su tiempo, el entretenimiento más común eran los juegos de azar. Hasta los niños jugaban a los naipes. No estaba en contra de las apuestas, pero, según decía, el Diablo andaba detrás de ellas intentando atraer gente noble y buena para convertirlos en viciosos desesperados y pecadores. En su tiempo, esta obra tuvo tal impacto que incluso Martín de Riquer, editor del *Quijote de la Mancha*, asegura que Miguel de Cervantes se burló de él en 1605: “[...] en la persona del primo, está satirizando la erudición anticuaria de Luque Fajardo en lo que se refiere al origen de los naipes [...]”.¹²

Otro ejemplo por demás interesante es el caso de Antonio de Ezcaray a finales del siglo XVII, predicador del Rey y miembro del Colegio Apostólico de Propaganda Fide de la Santa Cruz de Querétaro. Según expresa en su obra, *Voces del dolor* (1691), el Rey pidió su opinión acerca de los excesos de juego entre autoridades novohispanas. Su obra, de corte moralista, es más severa que la opinión de Luque, señala al juego como “la catedral del Diablo”, aduciendo que el demonio pintó los puntos en los dados y los monos en los naipes. Basándose en la opinión de numerosos estudios de otros religiosos citados en su obra, recomendó tajantemente al Rey la prohibición absoluta y castigos severos sin importar la calidad o importancia del jugador. Para este estudio resultará trascendental el análisis de estas dos obras, pero principalmente la segunda por ser esta escrita en la Nueva España, para determinar el antecedente moral y religioso frente a la crítica contra el juego.

Las opiniones de Luque Fajardo y de Antonio de Ezcaray eran parte de la cosmovisión de la Iglesia. Aun así, una de las preocupaciones más recurrentes de las autoridades religiosas novohispanas fue la proliferación del juego entre los mismos religiosos. Desde el Tercer Concilio Provincial Mexicano de 1585 hasta el Cuarto de 1771, se contemplaron apartados exclusivamente para combatir las

¹² Francisco de Luque Fajardo, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, (1603), (ed. y pról. de Martín de Riquer), Madrid, Real Academia Española, Biblioteca Selecta de Clásicos Españoles, serie II, volumen XVI, 1955, p. 16-18.

prácticas apostadoras de los curas, párrocos y religiosos con inflexibles multas y castigos para aquellos que las incumplieran. Poco efecto tuvieron para erradicarlo según se demuestra en numerosos documentos inquisitoriales y judiciales que serán analizados a lo largo de este trabajo.

La perspectiva católica continuó vigente durante el siglo XVIII. Sin embargo, con la institucionalización de la modernidad a través de las Reformas borbónicas, surgió una nueva moral secular basada en el pensamiento ilustrado. Así, estas dos morales se fusionaron en una crítica mucho más severa en contra del juego. Ahora consideraron el peligro de dicha actividad, ya no solamente por la pérdida del alma del jugador, sino también por el daño y perjuicio provocado a la colectividad, poniendo así en peligro el progreso de la sociedad entera. La moral de la modernidad tomó formas muy peculiares según la región y se transformó en sustento de la convivencia social en el siglo XVIII. Esto es posible apreciarlo en pensadores de toda Europa como Hegel, Herder, Kant, Rousseau, Hume, Bentham y Jovellanos, ya que muchos de sus conceptos como “bien común”, “progreso”, “juego profundo”, estaban presentes en la argumentación del siglo XVIII novohispana. Por lo anterior, no resulta extraño que varios autores que estudian el periodo, como Teresa Lozano, encuentren una constante multiplicación de testimonios aludiendo la relajación de las costumbres a partir de ese periodo.

Este trabajo presenta los siguientes capítulos:

Capítulo I: “El juego y la moral”

Para comprender las disposiciones legales en torno y en contra de los juegos de apuesta en el siglo XVIII, es importante distinguir la justificación moral. En este sentido, este capítulo será dividido en dos apartados, en primera instancia “La moral y la engañosa industria del Diablo”, que abordará la moral religiosa imperante desde el siglo XVII y su perspectiva hacia el juego. Posteriormente, en el segundo apartado titulado “La moral secular y el peligro del juego”, analizaremos el surgimiento de la moral secular producto de la ilustración, a partir de filósofos occidentales de distintas partes de Europa, y su fusión con la moral católica, dando como resultado nuevos códigos de comportamiento mucho más intolerantes frente a las prácticas del juego.

Capítulo II: “La ley contra las depravadas costumbres del juego”

En este capítulo analizaremos el devenir de las leyes entorno a los juegos y su aplicación, desde el siglo XIV y hasta el siglo XVIII, para poder distinguir las preocupaciones en torno al juego y la diferencia entre el último siglo y los anteriores. Para ello, en el primer apartado titulado “¿Relajación o intolerancia ilustrada?” revisaremos el fenómeno definido por diversos autores como “relajación de las costumbres”. De este modo y a través del análisis de la legislación del siglo XVIII, podremos demostrar la gran importancia que las autoridades le dieron al problema del juego durante ese periodo. De igual forma, será posible definir a detalle los aspectos regulados por la ley.

El segundo apartado “La Real Lotería y el Estanco de Naipes” abordará la importancia económica que aportaban los juegos a las autoridades, específicamente la Real Lotería y el Real estanco de naipes. Es importante afrontar este tema porque fue otro aspecto que ayudó a evitar, en casos muy particulares, la prohibición absoluta de los juegos.

Finalmente, en el tercer apartado “Tahúres, empobrecimiento y caos”, indagaremos los aspectos que la ley perseguía: los tahúres, las altas apuestas y los escándalos.

Capítulo III: “La sociabilidad y el escándalo del juego”

En este capítulo observaremos cómo el juego fue una actividad generalizada en la Nueva España desde el siglo XVII, indagando sobre el significado del espacio de sociabilidad y su importancia como tal, así como sus características y normas.

Este capítulo estará conformado por tres apartados: el primero titulado “¿Dónde jugaban los novohispanos?” abordará al juego de apuestas y sus características específicas, principalmente su espacio de sociabilidad y generalización en la sociedad novohispana desde el siglo XVII. En el segundo apartado “¿Y las justicias...? ¡También jugaban!”, se analizarán casos de autoridades civiles y religiosas con la intención de mostrar la generalización del juego en todos los estratos de la sociedad. Y en el tercer apartado titulado “Suerte,

superstición y superchería” se mostrará la importancia cultural de la suerte en el mestizaje novohispano.

Finalmente presentaremos las conclusiones, un apartado de anexos y las fuentes consultadas.

Capítulo 1: El juego y la moral

“El demonio pintó en los naipes las figuras y los
puntos en los dados...”

Fray Antonio de Ezcaray, *Voces del dolor*, 1691.

Para comprender el marco contextual que sirvió de modelo para la proliferación de disposiciones legales en torno y en contra de los juegos de apuesta en el siglo XVIII, es imprescindible advertir la justificación moral detrás de la ley. En este sentido, este capítulo se divide en dos apartados, en primera instancia, se aborda la moral religiosa imperante desde el siglo XVII y su perspectiva hacia el juego. Posteriormente, en el segundo apartado, se analiza el surgimiento de la moral secular producto de la ilustración y su fusión con la moral católica, dando como resultado códigos de comportamiento mucho más intolerantes frente a las prácticas del juego.

1.1: La moral y la engañosa industria del Diablo

Si bien la moral católica se fue construyendo en occidente a lo largo de la Edad Media, algunos autores señalan que en España particularmente tuvo un poderoso auge en el siglo XVII.¹³ Y es que ese siglo representó la lucha contra la decadencia encarnada con la pérdida de algunos territorios como Portugal y los Países Bajos. El dominio español pareció tambalearse frente a sus numerosos enemigos europeos, surgiendo una generación que sintió la responsabilidad de restaurar el prestigio, poder y gloria de la España del siglo XVI, a través de la defensa de una fe universal. Argumentaron la necesidad de fortalecer la moral de la población, identificando la decadencia con el pecado y la prosperidad de la monarquía con el favor divino obtenido a través de los méritos de cada persona.

En general, todo el pensamiento español cayó en el terreno teológico:

La respuesta doctrinaria ante el reto de conservar “el reino” fue vigorosa. La filosofía política española del siglo XVII estuvo vinculada a la teología moral y sus consideraciones abarcaron desde la vida diaria de los individuos hasta la

¹³ Jorge E. Traslosheros Hernández, “Entre el otoño, la primavera y las reformas de las costumbres. La vieja y la Nueva España en la encrucijada del siglo XVII”, en *Dossier Virreinos*, México, Revista Destiempos, Año 3, Núm. 14, Mayo-Junio 2008, pp. 85.

vida social. Todo fue puesto bajo la perspectiva de los principios católicos y juzgados a través de las virtudes teologales y cardinales. A conservar la monarquía se dedicaron las reflexiones de los intelectuales españoles, entre otros: Pedro Fernández de Navarrete, Baltasar Gracián y Morales, Lorenzo Ramírez de Prado, Diego de Saavedra y Fajardo, además de don Juan de Palafox y Mendoza cuyo vínculo con la Nueva España es particularmente interesante.¹⁴

Expresiones artísticas como el teatro, la pintura y la literatura abrazaron la propuesta de la moral católica como el camino correcto del devenir social. Siguiendo los cánones católicos, las generaciones de artistas, escritores, teólogos, estadistas e intelectuales en general del siglo XVII, construyeron una edad de oro que contagió la euforia por el conocimiento y las letras en todos los territorios de la monarquía. Proliferaron más que nunca los tratados y manuales de buen comportamiento, fortaleciendo la moral católica como estandarte de la cultura hispánica e ideal de conducta.¹⁵ No es de extrañarse que durante el siglo XVII la novela picaresca española tuviera un fuerte impulso a partir de la denuncia sarcástica de los excesos y los vicios. Como el *Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes, cuya trama giró en torno al inevitable enfrentamiento entre la virtud y la fortuna, teniendo como desenlace la ineludible victoria de la primera, siempre que la vida se guiara por los preceptos morales católicos como: prudencia, fortaleza, templanza y justicia.¹⁶

Esta moral se basaba en la salvación del alma inmortal, considerando el eterno castigo del infierno para aquéllos cuya conducta era cuestionable o fuera de los estándares de la iglesia. Entre los pecadores siempre eran juzgados y mencionados los viciosos, quienes no merecían siquiera la misericordia de los pastores. Así lo mencionaba fray Antonio de Ezcaray, predicador de la ciudad de Querétaro a finales del siglo XVII:

¹⁴ *Ibidem.*, pp. 85-86.

¹⁵ Raquel Chang-Rodríguez (Coord.), *Historia de la literatura mexicana*, México, Siglo XXI editores S.A. de C.V., 2002, pp. 11-15.

¹⁶ *Ibidem.*, p. 84.

[...] cuando es pública la culpa, pública debe ser la reprehensión. [...] Doctrina es de San Pablo, que no llevan bien los viciosos, diciendo, se escandaliza cuando se reprehende; más como no intento agradar a estos, los menosprecio, no respondiendo a sus composturas. El día del Juicio nos veremos, y se sabrá quién escandaliza; ¿ellos cometiendo en la publicidad enormes culpas, o el predicador reprehendiéndolas? (Sic.).¹⁷

Según las licencias y cartas de recomendación anexas al mismo libro de Antonio de Ezcaray, él era un influyente franciscano predicador del Rey y miembro del Colegio Apostólico de Propaganda Fide de la Santa Cruz de Querétaro.¹⁸ Ezcaray nació en Madrid, aunque, según Cristina Morales, su apellido era de origen vascongado y algunos de sus textos lo vinculaban con vascos residentes en la ciudad de México. Fue confesor del ilustre Obispo Bartolomé García de Escañuela, a quién acompañó de España a América. Visitador en Puerto Rico y, finalmente, arribó a la Nueva España con el Obispo, quien lo nombró visitador de la Nueva Vizcaya. En la década de los ochenta del siglo XVII obtuvo el mismo cargo en la Provincia del Santo Evangelio y fue guardián del convento de México. Para 1686 ya se encontraba en Querétaro como predicador del Colegio Apostólico de la Santa Cruz.¹⁹

¹⁷ Antonio de Ezcaray, *Voces del dolor*, Sevilla, Editado por Thomas López de Haro, 1691, foja 2v, prólogo.

¹⁸ Los Colegios de Propaganda Fide fue un segundo proyecto de evangelización en el Nuevo Mundo que comenzó en el siglo XVII entre los misioneros de la Orden de San Francisco, el objetivo era renovar la empresa misionera en la Nueva España. Ver: Rocío Aguilar y Francisco Sánchez, *Notas para la historia del Colegio Apostólico de Propaganda Fide de Cholula*, Puebla, Universidad de las Américas, 2006.

Entre las regiones más importantes se encontraba el Bajío, que para el siglo XVII aun contaba con gran población de tribus chichimecas dispersas en despoblado. El primero de estos colegios fundados en la Nueva España fue el de Santa Cruz de Santiago de Querétaro por el padre Antonio de Linaz, un religioso español integrante de la Provincia Franciscana de Michoacán. Impartió cursos de artes en Celaya y posteriormente fundó el Colegios Apostólicos de Propaganda Fide en Querétaro (1683), Guatemala (1692), Zacatecas (1704), Hidalgo (1733) y México (1734). Existe un retrato datado entre los siglos XVII y XVIII en la colección de la Biblioteca Antigua de la Provincia de San Pablo y San Pedro de Michoacán, Convento de San Francisco, Celaya, Guanajuato. ---, *Guion Museológico del Museo de Celaya, Historia Regional*, [Consulta Interna del Museo de Celaya, Historia Regional], Sala 2: Celaya durante el virreinato de la Nueva España, 2010.

¹⁹ Josefina María Cristina Torales Pacheco, *Ilustrados en la Nueva España. Los socios de la Real sociedad Bascongada de los amigos del país*, México, Universidad Iberoamericana, 2001, p. 42-43.

Fue reconocido por sus emotivos sermones, algunos de los cuales fueron publicados. Aun así, su fama en la Monarquía hispánica llegó de la mano de su disidente actitud. Ezcaray fue un hombre ilustrado sumamente moralista que no temía hacer pública su opinión atacando los excesos y el vicio, aunque tuviera que señalar a las más altas autoridades. Incluso, en 1692, el virrey Conde de Galve fue cuestionado. Desde el púlpito de la Catedral, Ezcaray dio un acalorado discurso atreviéndose a insinuar los intereses personales del virrey en las diligencias que había dispuesto para abastecer a la capital con granos provenientes de Celaya, acusándolo de corrupción. Ante el virrey, audiencias y tribunales, la gente aplaudió el atrevimiento del padre estallando con gran ira hacia la autoridad. Según dice en su diario Antonio de Robles, lo que antes se hablaba con mucho recato, a partir de entonces se cuestionaba abiertamente en las calles de la ciudad de México.²⁰

Dicha afrenta al virrey le hizo ganar mucha notoriedad. Quizás por ello el mismo Rey le pidió personalmente su opinión acerca de los excesos del juego entre autoridades novohispanas, ya que existía la sospecha de que en la Nueva España se habían generalizado, incluso entre la élite. Ya desde ese siglo la monarquía mostró preocupación acerca del vicio por las apuestas en el virreinato, confirmándonos su extendida presencia.

Para responder al Rey, Ezcaray escribió su opinión en la obra titulada *Voces del dolor*.²¹ Afirmaba que el juego estaba terriblemente arraigado en la vida de los alcaldes, gobernadores y corregidores, y sugirió al Rey que, sin importar el cargo, cualquier administrador de la justicia debía ser tajantemente enjuiciado por pecado mortal. Su obra permite observar, también, la preocupación y difundida opinión negativa de los religiosos novohispanos hacia el juego. Ezcaray comienza recordando las disposiciones legales que impedían a las autoridades tener juegos en su casa: “Y aunque se alegue, que voluntariamente vienen [a jugar a sus casas], siendo llamados; se responde lo uno, que no pueden venir a una cosa, que su Majestad (Dios le guarde) la prohibió [jugar en casa de las autoridades]; lo otro,

²⁰ *Ibidem.*, pp. 43-44.

²¹ Ezcaray, *Op. cit.*

que hay cortesías que inducen violencias, cual es llamarlos a jugar [...]”.²² No obstante, como sustento a sus ideas, desarrolló argumentos morales que reforzaron contundentemente lo inadecuado del juego en casa de los gobernantes:

Observe en lo dicho la prohibición en las leyes humanas, y escuche ahora algo de las letras Divinas.²³ San Bernardino de Sena, en el primer tomo trae la iglesia de los jugadores, cuyo autor es el demonio, y dice tantas cosas contra el juego, que para repetirlas me hallo muy embarazado. Basta decir, que dice el Santo, que en la Iglesia de los jugadores puso el demonio [...] [imágenes] como en los breviarios hay imágenes de Cristo nuestro Redentor, de su Madre Santísima, y de los Santos; así el demonio pintó en los naipes las figuras y los puntos en los dados.²⁴

La moral religiosa señalaba a la debilidad humana como la razón del vicio, la carne era débil frente a la seducción y los ofrecimientos del Diablo. Entre jugadores le llamaban al juego “ciencia de Vilhán”. Según contaba la leyenda, era un hombre maldito en quien se encarnaba el espíritu del demonio mismo. Aunque algunas leyendas afirmaban que era de origen francés o flamenco, lo más común era atribuirlo árabe. En otra versión se afirmaba que era natural de Madrid: “[...] jugada su hacienda caminaba a Sevilla con deseo de verla [...] Entrando después de esto, por discurso de su perdición, a ser mozo de posadas, en una de Sierra Morena, donde tuvo siniestros sucesos [...] murió quemado por moneda falsa, acabando su mala vida con infamia.”²⁵ En realidad era una historia moralizante que advertía los riesgos del juego. Decían que los recursos jugados en la mesa eran propiedad de Vilhán. Las ganancias se consideraban depósitos del demonio que solo podían usarse en el juego, de lo contrario, una maldición recaería en quien las obtuvo.²⁶

²² *Ibidem.*, p. 342.

Cita a Jeremías, cap. 15, vers. 17. Tobías, cap. 3, vers. 17. Primera de San Pablo a los Corintios, cap. 10, vers. 7. Éxodo, cap. 32. San Ambrosio, lib. 1. San Juan Crisóstomo sobre el Génesis.

²⁴ *Ibidem.*, pp. 343-345.

²⁵ Luque Fajardo, *Op. cit.*, p. 222.

²⁶ José Deleito y Piñuela, *La mala vida en la España de Felipe IV*, (3ª ed.), Madrid, Alianza Editores, 2014, p. 238.

Ezcaray no era el único del siglo XVII en señalar al demonio detrás de las apuestas. De hecho, el más reconocido por sus extensos estudios acerca del juego en España fue Francisco de Luque Fajardo. Sus observaciones las compiló en la obra *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, impreso en Sevilla por Thomas López de Haro en 1603. Su tesis principal señalaba a una sociedad profundamente apostadora. Sin embargo, consideraba que apostar no era pecado, el problema era que el Diablo andaba detrás de las apuestas, intentando atraer gente noble y buena; cuando él había conseguido su cometido, los hombres que anteriormente fueron buenos, se volvían viciosos, desesperados y pecadores. Mencionaba que aquéllos atrapados por el vicio del juego llegaban a perder la cabeza; es decir, en una sola noche, el Diablo seleccionaba a su víctima y lo sonsacaba a derrochar sus pertenencias y alma:

Hay gente que, tergiversado por el Diablo, no sabe conservar lo granjeado con su industria engañosa, que ellos dicen por este nombre *fortuna*. Les suceden casos extraños, pues en un punto ella los sube a lo más alto de su rueda, y brevemente los baja a un abismo de miseria. El ejemplo de esto fue un mozuelo, cuyo nombre dura hoy en casas de juego: el voltario²⁷ de Vélez. Entraba en rueda de tahúres con cuatro o seis reales prestados o de barato, y a poco tiempo dejaba a todos sin blanca. Se le veía con tantos reales, escudos, sortijas y otras prendas, puesto en la cumbre y le aplaudían. Y después de muchas horas, en el discurso del día escapaba a la noche sin un cuarto.²⁸

Antonio de Ezcaray y Francisco de Luque Fajardo representaban fielmente la moral cristiana del siglo XVII y su afrenta contra el juego. La crítica se basaba en el pecado y las seductoras intenciones del Diablo por granjearse las almas de aquéllos que decidieran jugar.

Posteriormente, con la adopción de las ideas ilustradas en la Monarquía hispánica, el pensamiento moderno penetró profundamente. Si bien la modernidad es un fenómeno que se fue construyendo desde el siglo XV en los países del norte de Europa, inevitablemente se permeó en la península fusionándose con las

²⁷ Según el Diccionario de Autoridades, un “voltario” es: “Mudable, inconstante en el dictamen, ù genio. Lat. *Volubilis. Mutabilis.*” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [Consulta: 09 de junio de 2015].

²⁸ Luque Fajardo, *Op. cit.*, p. 121.

estructuras de la cultura española. Incluso, algunos autores señalan características del pensamiento moderno en diversos pensadores y escritores del siglo XVII; lo que resultaría lógico si contemplamos que los cambios en el pensamiento de una sociedad son fenómenos de larga duración que suelen tardar siglos en consolidarse. No obstante, la modernidad no suplantó los códigos morales católicos; en vez, construyó una moral secular fusionada con ellos. Para el siglo XVIII, el problema del juego ya no era solo una cuestión de pecado que involucraba únicamente al individuo, sino fue considerado un problema social que deterioraba a la colectividad, entorpeciendo el tan anhelado progreso de la modernidad. De ahí que, como veremos en capítulos posteriores, se observe mucha preocupación de las autoridades en la segunda mitad del siglo XVIII.

1.2: La moral secular y el peligro del juego

La modernidad se ha definido como un conjunto de comportamientos producto del pensamiento occidental que nació en el siglo XV y alcanzó sus rasgos característicos en el XVIII. Se formó por medio de la acumulación de técnicas, conocimientos, modos de producción y riquezas. Irrumpió también con nuevos elementos como: el surgimiento de clases sociales, de ideologías e instituciones que se generaron y desarrollaron durante siglos de luchas filosóficas y confrontaciones armadas. Se vio reflejada en la vida social y se reconoció a sí misma como discontinua y contrapuesta a lo que la modernidad llamó “tradicional”, un mundo definido y regido por la presencia de lo sagrado como eje rector y articulador del tiempo, el espacio, el saber y la convivencia social.²⁹ En un largo proceso, se fue reemplazando al pensamiento religioso con ideologías autónomas basadas en las necesidades civiles, económicas y políticas de cada sociedad.³⁰ La separación de lo sagrado y religioso de las esferas civiles de la vida cotidiana fue un largo proceso al que se definió como secularización, afectando a todos los aspectos de la vida mundana, incluso la moral.³¹

Si bien la modernidad inició en los países protestantes en el siglo XV, fue un fenómeno que se extendió invariablemente por todo occidente. En el caso de la Monarquía hispánica, se materializó con la implementación de las Reformas borbónicas a mediados del siglo XVIII. El asunto con la modernidad y la ilustración es que, al proponer el progreso³² como modelo de desarrollo, se convirtió en una

²⁹ Mircea Eliade, *Lo sagrado y lo profano*, Madrid, Guadarrama/Punto Omega, 1981, p. 31.

³⁰ Karel Dobbelaere, *Secularización: un concepto multi-dimensional*, (Trad. Eduardo Sota), México, Universidad Iberoamericana, 1994, p. 7.

³¹ Pedro Álvarez Lázaro (Editor), *Librepensamiento y secularización en la Europa contemporánea*, Madrid, Universidad Pontificia Comillas, 1996, p. 20-21.

³² Concepto también moderno que define la necesidad occidental de una mejora “ascendente” en la condición humana, enmarcada por el desarrollo material y económico como determinantes. Según Robert Nisbet, la modernidad no puede existir al margen del concepto “progreso”. Considera que es la base del pensamiento y la cultura occidental desde sus orígenes en el periodo Clásico europeo. En su obra, *Historia de la idea del progreso*, presenta cinco premisas básicas que lo definen: 1.- La fe en el valor del pasado. 2.- La combinación de que la civilización occidental es noble y superior a otras. 3.- La aceptación del valor del crecimiento económico y del desarrollo tecnológico. 4.- La fe en el conocimiento científico y/o erudito. 5.- La importancia intrínseca en el valor de la vida y el

modalidad civilizatoria que chocó y se sobrepuso, en términos reales, frente a lo tradicional. Lejos estuvo de anularlo, enterrarlo o sustituirlo; los principios tradicionales continuaron vigentes y se resistieron a desaparecer, coexistiendo y mezclándose con la modernidad. Fue continuidad de lo anterior y de sí misma, siempre en trance de vencer sobre lo primero, pero como un intento que no llegó a cumplirse plenamente, que debió mantenerse en cuanto tal y que tuvo por tanto que compenetrarse con las estructuras tradicionales de ese mundo social.³³ De esta forma, lo moderno se reconstruyó constantemente a través del tiempo,³⁴ tal cual lo presenta Habermas (1929), un proyecto eternamente inacabado.

En ese proceso civilizatorio, la razón se hizo el eje rector de las ideas y, con ello, de las prácticas políticas, económicas y sociales. Surgió como parte de una nueva conciencia del tiempo histórico que necesitaba distinguirse del pasado.³⁵ Lo anterior debido a la aparición del concepto del individuo en el imaginario occidental, el cual se representó rápidamente a través de los filósofos del siglo XVIII, como el caso de Herder (1744-1803), quien decía que el individuo surgió con la irrupción de la “irrepetibilidad” del tiempo, cargando a los siglos de coherencia y sentido propio.³⁶ De igual forma con el concepto de “subjetividad” de Hegel (1770-1831),³⁷ quien justificó la idea de superioridad occidental, la libertad y la reflexión, tanto cultural como individual.³⁸ Permitió que la sociedad sealar creara sus propias normas morales basadas y distanciadas de la autoridad del Estado y

universo. Robert Nisbet, *Historia de la idea del progreso*, (Trad. Enrique Hegewicz), Barcelona, Editorial Gidesa, Capítulo IX, 1981.

³³ Bolívar Echeverría, *Concepto de modernidad*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

³⁴ Andrea Revueltas, *Modernidad y mundialidad*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

³⁵ De ahí la creación de una nueva temporalización que diferenciaba las edades Antigua, Media y Moderna.

³⁶ Herder señalaba a finales del siglo XVIII: “No hay dos cosas en el mundo que tengan la misma medida del tiempo [...] Así pues (se puede decir verdadera y audazmente), en un tiempo del universo hay un número incalculable de tiempos.” J. G. Herder, *Apud.*, Reinhart Koselleck, *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, (Trad. Smilg), Barcelona, Paidós, 1993, p. 309.

³⁷ La subjetividad es la propiedad de las percepciones, argumentos y lenguaje, basada en el punto de vista del sujeto y, por tanto, influidos por los intereses y deseos particulares del mismo.

³⁸ Ángel Prior, *Axiología de la modernidad. Ensayos sobre Ágnes Heller*, Madrid, Frónesis. Cátedra Universitat de València, 2002, p. 105.

la Iglesia; es decir, la secularización del comportamiento. Dio pie a la razón como principio unilateral, intentando sustituir el dogma religioso, resultando en la inminente escisión entre la fe y el saber, y la creación de una moral civil. “En la sociedad civil cada uno es fin para sí mismo, todo lo demás no significa nada para él. Pero sin relación con los otros no puede alcanzar sus fines. Esto se convierte, por tanto, en medio para el fin del individuo particular.”³⁹

En el caso de los juegos de azar, durante el antiguo régimen, su peligrosidad radicaba en la relación con las huestes infernales. Jugar era pecado. También en el moderno, pero a partir del surgimiento de las prácticas secularizadoras y sus códigos de conducta, el juego, además de pecado, se convirtió en un obstáculo para el progreso debido al vicio, la generación de escándalos y el desahucio de las familias. Conjuntamente del pecado, jugar destruía a la sociedad entera. Estos principios convivieron en una sociedad que buscaba modernizarse mediante la incorporación y la creación de nuevas normas que se plasmaron en leyes diversas.

En el siglo XVIII, las voces de la moralidad señalaban a individuos abrazados por el vicio, el ocio, el malentretimiento y la vagancia; sujetos que eran vistos como irracionales por inmorales y hasta faltos de sentido común por su incapacidad de entender el daño social que generaban con sus prácticas. De entre ellos aparecieron estereotipos como el tahúr. Si bien la moral religiosa continuó siendo parte del esquema del buen comportamiento, la moral secular dictó las acciones del individuo en el mundo civil. Esto se reflejó en pensadores del siglo XVIII, como en el caso de Immanuel Kant (1724-1804), quien hipotéticamente preguntaba: “¿Qué debo hacer?” Ya no era una cuestión religiosa, mucho menos de Estado, se trataba de separar los decretos de los juicios personales para conducir los actos a través de un sendero de decisiones benéficas para la sociedad. Según Harold J. Laski (1893-1950), la premisa fue bien resuelta en el gobierno de Rousseau (1712-1778) al convocar constantemente la moral ciudadana y tomar decisiones incuestionables por la opinión pública. Así, la

³⁹ Hegel, *Apud.*, Jürgen Habermas, *Discurso filosófico de la modernidad*, (Trad. Manuel Jiménez Redondo), Madrid, Taurus Humanidades, 1993, p. 28.

autoridad del Estado moderno se sustentó en la moral secular emanada de los mismos ciudadanos a través de la opinión pública.⁴⁰ Esto mismo podemos observarlo en el trabajo de Kant cuando afirmaba que, siendo el hombre un ser racional, era esencialmente un ser moral.⁴¹ La naturaleza del hombre era buscar el bien, sentir vergüenza del mal, pero, por otro lado, el cuerpo humano también buscaba la satisfacción de los placeres y deseos, tendía a caer en el mal. Si la razón, a través de la voluntad del hombre, superaba las barreras instintivas del cuerpo, podía tener una existencia moral.⁴² Entonces, las normas de conducta debían ser propuestas por el individuo a través de la razón. Sin embargo, ellos reconocían que, a pesar de la razón y de la moralidad del individuo, existían comportamientos primitivos, pasiones que, en palabras de David Hume (1711-1776), esclavizaban a la razón, poniendo en peligro el “bien común” y el “deber ser”.⁴³

Todos estos conceptos no fueron únicos de los filósofos aquí citados. De hecho, eran más bien parte de un pensamiento ya generalizado en todo occidente, pieza de la ilustración y la modernidad. En la Monarquía hispánica, por ejemplo, Gaspar Melchor de Jovellanos (1744-1811) discutió constantemente la importancia de la libertad de los súbditos criticando duramente el autoritarismo y la sujeción del Estado:

Los que miran con indiferencia este punto, o no penetran la relación que hay entre la libertad y la prosperidad de los pueblos, o por lo menos lo desprecian, y tan malo es uno como otro. Sin embargo, esta relación es bien clara y bien digna de la atención de una administración justa y suave. Un pueblo libre y alegre será precisamente activo y laborioso, y siéndole, será bien morigerado y obediente a la justicia. Cuanto más goce, tanto más amará el gobierno en que

⁴⁰ Harold J. Laski, *Authority in Modern State*, 2ª ed., Clark, New Jersey, The Lawbook Exchange LTD., 2004, p. 29.

⁴¹ Immanuel Kant, *Crítica de la razón práctica*, (Trad. Armengol), Buenos Aires, Editorial La Página S.A., 2003. Ver capítulo primero: “Analítica de la razón práctica pura”.

⁴² J. H. Kwang, “La moral en la ilustración europea y el confucionismo práctico”, en *Contrastes. Revista interdisciplinaria de filosofía*, Málaga, Universidad de Málaga. Facultad de Filosofía y Letras, Vol. II, 1997, pp. 168-169.

⁴³ En palabras de Hume: “Reason is, and ought only to be the slave of the passions, and can never pretend to any other office than to serve and obey them.” David Hume, *A Treatise of Human Nature*, London, Penguin Books, 1985, p. 462.

vive, tanto mejor le obedecerá, tanto más de buen grado concurrirá a sustentarle y defenderle. Cuanto más goce, tanto más tendrá que perder, tanto más temerá el desorden y tanto más respetará la autoridad destinada a reprimirle. Este pueblo tendrá más ansia de enriquecerse porque sabrá que aumentará su placer al paso que su fortuna. En una palabra, aspirará con más ardor a su felicidad porque estará más seguro de gozarla. Siendo, pues, este el primer objeto de todo buen gobierno, ¿no es claro que no debe ser mirado con descuido ni indiferencia?⁴⁴

Gaspar Melchor de Jovellanos sustentaba su teoría en la idea de la felicidad como fin óptimo de la humanidad. Como muchas otras ideas modernas, ésta había sido retomada de filósofos grecolatinos, en este caso específico, de Aristóteles, ya que la modernidad surgió como parte del mismo Renacimiento. De esta forma, propone que la prosperidad pública es el resultado de la felicidad individual. Consideraba que el poder y la fuerza de un Estado no se encontraban en la riqueza, sino en la moral de sus habitantes, la cual se vigorizaba a través de la felicidad. “En efecto, ¿qué fuerza tendría una nación compuesta de hombres débiles y corrompidos, de hombres duros, insensibles y ajenos a todo interés, todo amor público?”⁴⁵

Ahora bien, al considerar que para los pensadores del siglo XVIII la felicidad colectiva dependía del comportamiento moral de los individuos, entonces podemos entender que ciertas actividades, como los juegos de azar, generaran gran preocupación. Por ello no es casualidad que varios de los grandes tratadistas morales del siglo XVIII insistieran en la importancia de la prohibición de los juegos de apuesta. Uno de esos casos fue Jeremy Bentham (1748-1832), influyente filósofo político británico. Su principio más significativo precisaba que la felicidad de las mayorías estaba definido por lo que era correcto e incorrecto.⁴⁶ Explicaba que no todos los hombres tenían la suficiente prudencia o moderación para

⁴⁴ Gaspar Melchor de Jovellanos, *Apud.*, José Gerardo Ruiz Alonso, *Jovellanos y la educación física. Estudio introductorio, selección y comentarios*, Gijón, Real Grupo de Cultura Covadonga, 2002, P. 88.

⁴⁵ *Ídem.*

⁴⁶ Jeremy Bentham, *Theory of Legislation*, (Trad. francés al inglés Etienne Dumont), Oxford, Oxford University Press, 1914, p. 116.

abstenerse de lo que sabían era dañino para ellos mismos.⁴⁷ El ejemplo más claro de Bentham era la reiterada mención a los males del juego, definiendo el concepto “juego profundo”.⁴⁸ Según explicó, el juego profundo era aquel en que las apuestas eran excesivamente grandes. En esos casos, aunque monetariamente pareciera equilibrado, ya que se apostaba una gran cantidad bajo la posibilidad de aumentar exponencialmente la ganancia; las posibilidades desde el punto de vista de la felicidad siempre eran desfavorables. Si uno ganaba, la felicidad no se duplicaba, mientras que la pérdida supondría la caída en la pobreza y, por ende, la destrucción de la felicidad. Por eso el juego debía ser legalmente prohibido, por su enorme capacidad de hacer infelices a los individuos.⁴⁹ Es por ello que, en el caso de los juegos de azar, la crítica no estuvo enfocada directamente a la actividad como tal, sino a la incapacidad humana de controlar el comportamiento pasional e irracional que llevaba a la gente al exceso y al escándalo, otra de las constantes preocupaciones modernas por el claro desbordamiento de las pasiones.

La modernidad pretendió la moderación de las pasiones como principio básico del comportamiento, convirtiéndose en concepto clave y propuesta de vida, planteando abandonar los excesos de la nobleza y corregir la conducta “incivilizada” de la gente común. Al menos como modelo, ya que sabemos bien que las pasiones y los excesos —en este caso el juego—, estuvieron presentes en todos los estratos sociales a lo largo del siglo XVIII. Entonces, con la victoria de la modernidad y la ilustración, la moderación pasó a ser el ideal más aceptado del comportamiento social.

⁴⁷ “[...] often are, by the gravest risks, show clearly enough that dence men have not always sufficient prudence to abstain from what they know to be injurious to themselves.” *Ibíd.*, p. 81.

⁴⁸ El concepto fue traducido así por Alberto L. Bixio en su versión en español de la obra de Clifford Geertz *La interpretación de las culturas*. En numerosas obras en español es utilizada ésta acepción, aunque en realidad Bentham dice “*heavy gambling*”, cuya traducción literal sería “juego pesado”. *Vid.*: Clifford Geertz, *La interpretación de las culturas*, (Trad. Alberto L. Bixio), Barcelona, Gedisa Editorial, 2003, p. 355.

⁴⁹ “It is to this head that the evil of heavy gambling must be referred. Though the chances in point of money may be equal, the chances in the point of happiness are always unfavourable. [...] If I gain, my happiness is not doubled with my fortune: if I lose, my happiness is destroyed and I am reduced to poverty.” Bentham, *Op. cit.*, p. 137.

La moderación como modelo de vida fue tan importante para el siglo XVIII, que incluso ayudó a moldear el pensamiento del siguiente siglo, tal como se puede apreciar en el trabajo de Max Weber (1864-1920), quien menciona que, el deseo de lucro y la tendencia a enriquecerse sin la aspiración de la ganancia lograda por el trabajo honesto (tal cual ocurre con los jugadores), no guardan ninguna relación con la modernidad por su escasa moderación. Éstas eran tendencias precapitalistas, pero aún existentes en la sociedad moderna y que claramente preocupaban a su sociedad.⁵⁰ Los ociosos, malentretenidos y tahúres (jugadores) —normalmente enmarcados por la figura del vago— eran señalados por su falta de moderación —tanto en las finanzas como en el comportamiento individual—, desvirtuando así al capitalismo y atentando contra el progreso, eran males sociales.

Para el siglo XVIII, el argumento del juego como “engañoso industria del Diablo” expuesta por Fray Antonio de Ezcaray, seguía vigente, pero conviviendo con las ideas de la moral secular. El problema, entonces, no eran los juegos de azar *per se*, sino la falta de moderación del individuo. Ésta, según Gaspar Melchor de Jovellanos, se obtenía a través de una buena educación y de la disposición de las autoridades. Consideraba que el gobierno debía prestar importancia al entretenimiento inocente y sano de la población, y así alejarlos del vicio y el ocio:

Hace gran falta en nuestras ciudades el establecimiento de cafés o casas públicas de conversación y diversión cotidiana, que arreglados con buena policía son un refugio para aquella porción de gente ociosa que, como suele decirse, busca a todas horas dónde matar el tiempo. Los juegos sedentarios y lícitos de naipes, ajedrez, damas y chaquete, los de útil ejercicio, como trucos y billar, la lectura de papeles públicos y periódicos, las conversaciones

⁵⁰ Dice Weber: “[...] como son ya los camareros, o ya los médicos, cocheros, artistas, mujeres mundanas, funcionarios corruptibles, jugadores, pordioseros, soldados, ladrones o los “cruzados”: en todos los tipos y condiciones de hombres, en todos los tiempos, así como en todos los rincones de la tierra, en cualquier situación que ofrezca una objetiva posibilidad de conseguir un fin de lucro. Se hace necesario abandonar de una vez por todas una concepción tan elemental e ingenua del capitalismo, con el que no tiene ningún nexo (y menos aún con su “espíritu”) la “ambición”, aunque sea sin límites; en el sentido opuesto, el capitalismo debería ser considerado, justamente, como una sujeción o, al menos, como la moderación racional de este instinto desmedido de lucro.” Max Weber, *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, (Trad., Intro. y ed. crítica. Francisco Gil Villegas) 2ª ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2011, pp. 57-58.

instructivas y de interés general no sólo ofrecen un honesto entretenimiento a muchas personas de juicio y probidad en horas que son perdidas para el trabajo, sino que instruyen también a aquella porción de jóvenes que, descuidados en sus familias, reciben su educación fuera de casa, o, como se dice vulgarmente, en el mundo.⁵¹

Cuando las ideas morales se han difundido lo suficiente, marcan un referente importan que normalmente acaba influenciando la legislación. En este sentido, el planteamiento de Jovellanos puede verse reflejado en el capítulo dedicado a los naipes en la *Historia general de la Real Hacienda* escrita en la Nueva España. Ahí se determinaba la importancia para la naturaleza humana de consagrar tiempo a otros asuntos distintos de los serios y penosos propios del trabajo. Consideraban indispensable dedicar algún tiempo de suspensión y descanso entre las tareas cotidianas, o el ánimo decaería gravemente. Incluso, agregaban, para mejorar el desempeño en el trabajo: “[...] pueden lícitamente usar algunas recreaciones que reparen la material decadencia de su espíritu [...]” practicando la moderación como con que deben usar del sueño, alimento y otras cosas necesarias a la conservación de su vida.⁵² Se pretendía que la moderación se convirtiera en el antídoto contra los problemas generados en torno al juego.

A finales del siglo XVIII, el concepto “eutropelia” se había difundido mucho. Según el *Diccionario Inverso de la Real Academia Española* (DIRAE), “eutropelia” o “eutrapelia” es la virtud que moderaba el exceso de las diversiones o entretenimientos. Era una jocosidad inofensiva, juego u ocupación inocente. Aparece por primera vez en el *Vocabularium Hispanicum Latinum et Anglicum copiosissimum*, escrito en Londres por John Minsheu en 1617. El diccionario de la Lengua Española lo registró por primera vez en 1791⁵³ y fue muy utilizado durante

⁵¹ Jovellanos, *Apud.*, Ruiz Alonso, *Op. cit.*, P. 91.

⁵² F. de Fonseca y Urrutia, *Historia General de la Real Hacienda, escrita por orden del virrey conde de Revillagigedo*; “Naipes”, Vol. II, pp. 295-296. *Apud.* Teresa Lozano Armendares, “Los juegos de azar ¿Una pasión novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España. Siglo XVIII”, en *Estudios de Historia Novohispana*, México, UNAM, No. 11, p. 156.

⁵³ ---, *Diccionario Inverso de la Real Academia Española*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

el siglo XIX.⁵⁴ Prudencia moral que enseñaba a dar tregua a las fatigas corporales y espirituales, mediante la moderada diversión que, restableciendo con alegría la natural laxitud del espíritu, los vuelve más alegres y entonados al trabajo.

Durante siglos, los juegos de apuestas fueron una de las muchas preocupaciones de moralistas y teólogos. La moral católica dictó unilateralmente las normas de comportamiento durante muchos siglos, sobre todo a lo largo del XVII. El demonio seducía a los jugadores y les quitaba sus pertenencias. No obstante, la modernidad se infiltró en el pensamiento español, en un largo proceso de adaptación, culminando con su asimilación en el siglo XVIII. A partir de ese momento, los juegos de azar dejaron de ser solo una preocupación espiritual, los conceptos modernos como razón, individuo, subjetividad y libertad ayudaron a construir un nuevo devenir social. El camino a seguir era el progreso, y para alcanzarlo una nueva moral secular fue necesaria. La inquietud era ahora por el progreso social, y en este paradigma, los juegos generaban otros problemas: individuos indeseables —como el tahúr—, destrucción de familias debido a las altas apuestas y escándalos provocados por la violencia y el vicio.

La segunda mitad del siglo XVIII registró un sorprendente incremento de bandos, cédulas, legislaciones y sermones que expresaban esta preocupación. Pretendieron regular los juegos para evitar los efectos secundarios, pero finalmente, nunca los prohibieron del todo, ya que los juegos de apuestas no se consideraron dañinos, era la falta de moderación del individuo la causante del perjuicio social. Prohibirlos iba en contra de los preceptos de libertad de la modernidad; no obstante, la estrategia del gobierno español y novohispano fue legislar y controlar para regular los efectos negativos del juego.

⁵⁴ Fernández de Lizardi en 1815, decía al respecto de la eutropelia: “el Juego racionalmente tomado, no solo no es vicio, sino antes una virtud moral que se llama Eutropelia...” José Joaquín Fernández de Lizardi, *El periquillo sarniento*, *Apud.*, Viqueira, *Op. cit.*, p. 267.

Capítulo 2: La ley contra las depravadas costumbres del juego

“¿Pero qué efectos han causado [todos los bandos prohibitivos], cuando vemos que jamás se ha jugado con más desvergüenza?”
Hipólito Villarroel, *Enfermedades políticas...*, 1787.

En este capítulo se aborda el devenir de las leyes en torno a los juegos y su aplicación. Para ello, en el primer apartado se revisa, con base en la justificación moral expuesta en el capítulo anterior, un fenómeno notorio del siglo XVIII producto de la moral secular de la modernidad y definido por diversos autores como “relajación de las costumbres”. De este modo y a través del análisis de la legislación del siglo XVIII, podremos demostrar la gran importancia que las autoridades le dieron al problema del juego durante ese periodo. De igual forma, será posible definir los aspectos específicos regulados por la ley.

El segundo apartado aborda la importancia económica que aportaban los juegos a las autoridades, específicamente se analiza la Real lotería y el Real estanco de naipes. Es importante afrontar este tema porque fue otro aspecto que ayudó a evitar, en casos muy particulares, la prohibición absoluta de los juegos debido a las importantes ganancias económicas.

Finalmente, en el tercer apartado, indagamos los aspectos que la ley persiguió. Como se planteó en los apartados anteriores, no se persiguió al juego, sino a ciertas situaciones, específicamente: los tahúres, las altas apuestas y los escándalos.

2.1: ¿Relajación o intolerancia ilustrada?

La lucha entre la regulación y la pasión por los juegos es un antiguo aspecto que estuvo presente en la legislación española desde el siglo XIV. Hasta el siglo XVII podemos localizar disposiciones legales que pretendieron regular estas prácticas, incluso prohibiendo algunos de ellos; sin embargo, a partir de la segunda mitad del siglo XVIII aparecieron numerosas y reiterativas leyes, bandos y cédulas emitidas por la misma corona española o, incluso, por el gobierno novohispano. Esto se debió a la difusión de las ideas ilustradas, las cuales finalmente se materializaron

en la Monarquía hispánica cuando la dinastía de los Borbones llegó al trono y se adoptaron las llamadas Reformas borbónicas. No es casualidad que en el siglo del auge de la modernidad se le diera mayor importancia al combate de prácticas que consideraban factor del deterioro social (como el caso de los juegos de apuestas) y a la moderación como antídoto. Esto es posible constatar en diversos documentos del siglo XVIII, en los que se habla constantemente de una relajación de las costumbres. A este respecto, Teresa Lozano explica:

En los documentos de la época llama la atención la reiterada mención de esta relajación. A partir de los años 50 del siglo XVIII aparece un gran número de reales cédulas, autos acordados, decretos, pastorales, edictos de la Inquisición, que tratan de remediar este “grave problema”. Entre los excesos que se debían combatir estaban los bailes lascivos, las embriagueces públicas, las riñas en las pulquerías y tabernas, los desórdenes en el teatro y en las diversiones callejeras, los juegos de azar, etc.”⁵⁵

Pedro Viqueira menciona lo mismo, una rápida multiplicación de reglamentaciones, autos acordados, reales cédulas, decretos, pastorales y edictos de la Inquisición que se dieron a partir de la segunda mitad del siglo XVIII; muchas de ellas mencionaban la perversión y el relajamiento de las costumbres.⁵⁶ Entonces, surgió la necesidad de acabar con los degradantes problemas a través del fomento de una moral moderna, la cual era una mezcla entre la moral católica y una naciente moral civil secular. La punta de lanza para combatir el desorden social era la moderación del individuo fomentada a través de legislaciones y prohibiciones más severas.

Independientemente del verdadero impacto económico y social de las Reformas borbónicas,⁵⁷ para nuestro caso de estudio es importante señalar que con ellas se institucionalizaron las ideas ilustradas. La moral secular propia del pensamiento moderno llegó a la élite hispánica de la mano del afrancesamiento,

⁵⁵ Lozano Armendares, *Op. cit.*, p. 156.

⁵⁶ Viqueira, *Op. cit.*, p. 18.

⁵⁷ Entre las que destacan la reorganización del sistema hacendario, la expulsión de los jesuitas, la creación de las Intendencias, el fomento a la minería, la enajenación de los bienes de la Iglesia, supresión de los alcaldes mayores, la libertad del comercio, la creación de ejércitos regulares, entre muchas otras.

las ideas se filtraron y convirtieron en nuevas necesidades sociales, y con ellas, en nuevas regulaciones legales y morales más intolerantes.

Desde mi punto de vista, considero que la sociedad del siglo XVIII continuó practicando los juegos de apuestas como lo hicieron desde tiempo atrás. Esto no significó que se hubiesen relajado como lo indicó la tesis de la “relajación de las costumbres”, una idea recurrente en la historiografía de la segunda mitad del siglo XX.⁵⁸ Sino que la fusión entre la moral religiosa —que veía en ciertas prácticas la presencia del Diablo—, y la secular —que buscaba el progreso social—, chocara con ciertas prácticas antiguas, haciendo resaltar un contraste entre el ideal moral y la realidad social, entre el “deber ser” y prácticas sumamente arraigadas. De esta forma, las alertas emitidas en los documentos de la época que denunciaban el desorden como si hubiese aumentado en el siglo XVIII, sea realmente la intolerancia de esta nueva moral reflejada en una autoridad que se había modernizado. Así, por ejemplo, la Ley XV de “los juegos prohibidos” de la *Novísima Recopilación de las Leyes de España* emitida por Carlos III, advierte con gran preocupación en 1771 que: “[...] en la Corte y demás pueblos del Reino se han introducido y continúan varios juegos, [...] siguiéndose gravísimos perjuicios a la causa pública con la ruina de muchas casas, con la distracción en que viven las personas entregadas a este vicio, y con los desórdenes y disturbios que por esta razón suelen seguirse [...]”,⁵⁹ como si todos estos males fuesen nuevos o hubiesen aumentado. No obstante, numerosos documentos y testimonios del siglo anterior advierten el mismo problema, tal es el caso de la opinión de Luque Fajardo a principios del siglo XVII y Antonio de Ezcaray a finales de ese siglo.

En el caso de los juegos de apuestas, es posible constatar el fenómeno de la multiplicación de leyes a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, mostrando la

⁵⁸ Pedro Viqueira refiere a nota a pie: “Esta tesis se expuso por primera vez en J. Miranda [1953], pp. 15-17. Después muchos otros historiadores la retomaron con matices más o menos importantes: P. González Casanova [1958], p. 145; L. González [1977], pp. 76-77 y [1982], pp. 17-18; M. C. Velazquez [1974], pp- 333-334 y [1978], pp. 1454-1457.” Viqueira, *Op. cit.*, p. 16.

⁵⁹ “Ley XV: Carlos III en San Lorenzo año 1771. Prohibición de juegos de envite, suerte y azar conforme a lo dispuesto en las precedentes leyes; con declaración del modo de jugar los permitidos”, en *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, Madrid, Tomo V, Libro XII, Título XXIII: De los juegos prohibidos, 1805, p. 409.

misma preocupación: aparentemente la población, especialmente en la Nueva España, se había volcado desenfrenadamente hacia el vicio del juego. No obstante, considero que se debió a los preceptos de la modernidad secular, según se observó a partir de la revisión realizada a leyes y regulaciones al juego contenidas en la *Recopilación de las Leyes de las Indias* (1680), compuesta por siete leyes; la *Novísima Recopilación de las Leyes de España* (1805), que contiene otras dieciocho; y ocho diferentes bandos y cédulas virreinales consultadas en el Archivo General de la Nación y distintas obras bibliográficas. El resultado fue esclarecedor, simplemente con analizar numéricamente la cantidad de leyes emitidas y renovadas entre los siglos XIV y XVIII, se puede constatar la importancia que le dieron al fenómeno en cada etapa.

Las primeras cinco leyes de la *Novísima Recopilación* datan de los siglos XIV y XV, dos fueron renovadas en ese mismo periodo.⁶⁰ En ellas se prohibieron los naipes, los dados y los tablajes,⁶¹ también estipularon multas y castigos. No obstante, no son tan claras con respecto a los juegos considerados prohibidos y lícitos. Por otro lado, resulta interesante que desde la primera ley (1387)⁶² se estipuló que el perdedor tenía derecho a demandar sus bienes dentro de los primeros ocho días, esta disposición siguió vigente hasta el siglo XVIII.

Para el XVI localizamos once leyes —de las cuales cuatro fueron reiteradas en el mismo siglo—, tres son de las *Leyes de Indias* y ocho aparecen en la *Novísima Recopilación*.⁶³ En primera instancia, dan validez a las anteriores con algunos ligeros cambios. Por ejemplo, en 1528 se amplió el plazo que tenía el perjudicado para reclamar lo perdido, de ocho días a dos meses; misma prórroga dada a las justicias para hacer averiguaciones o proceder en contra de los involucrados.⁶⁴ Estas leyes se basaron principalmente en las prohibiciones a los

⁶⁰ Ver Anexos: Tabla de leyes de los siglos XIV y XV.

⁶¹ Ver glosario.

⁶² “Ley I: Juan I en Birbiesca año 1387. Prohibición del juego de dados y naipes; y pena de los jugadores”, en *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, Madrid, Tomo V, Libro XII, Título XXIII: De los juegos prohibidos, 1805, p. 402.

⁶³ Ver Anexos: Tabla de leyes del siglo XVI.

⁶⁴ “Ley IX: Carlos I año 1528. Pasados dos meses después del juego, no se hagan pesquisas de ello, ni se lleve pena a los que jugaren hasta dos reales para comer”, *Ibidem.*, p. 405.

dados. No obstante, para 1586 la Ley XIII⁶⁵ de la Novísima define por primera vez el tipo de juegos prohibidos: siguen insistiendo en la prohibición a los dados; en cambio en los de naipes solo los parecidos a los dados y bueltos; los de bolillo⁶⁶ y trompico, ya sean de palo, hueso, madera o metal;⁶⁷ o cualquiera que tenga azares.⁶⁸ Aparentemente, eran pocos los prohibidos, y más bien, eran las situaciones las que podían ser ilícitas. Por ejemplo, desde 1528 quedó prohibido el jugar de fiado, prestado o de palabra;⁶⁹ y en 1553 se prohibió definitivamente apostar prendas, objetos o bienes.⁷⁰ En esa misma ley, se estipuló como tope máximo para las apuesta la cantidad de treinta ducados;⁷¹ empero, menos de veinte años después, 1571, esta cantidad se redujo a dos reales,⁷² un reajuste muy significativo si contemplamos al ducado en 375 maravedís, mientras que el real oscilaba alrededor de los 30 maravedís.⁷³ Evidentemente, esta disposición pretendía estandarizar el monto de la apuesta a una cifra que no empobreciera a los jugadores, al tiempo que suplantaba la ley IX, donde se permitía apostar siempre y cuando fuese menos de dos reales y con el objetivo de obtener dinero para comer.⁷⁴ Como el juego por sí mismo no se consideraba dañino, no se

⁶⁵ “Ley XIII: Felipe II año 1586. Lo dispuesto por las anteriores leyes acerca del juego de dados y sus penas se extiendan a los de bueltos, bolillo, trompico, palo y otros”, *Ibídem.*, p. 407.

⁶⁶ (Ver glosario). Juego de “bolillos”: En la mesa de trucos es un hierro llamado barra, el cual sirve para cubrir las bolas.

⁶⁷ (Ver glosario). El juego de “trompico” se refiere al trompo. Juego principalmente para niños; sin embargo, las apuestas resultaban a veces muy altas, jugando prendas u otros objetos prohibidos por la ley.

⁶⁸ (Ver glosario). En general, se refiere a una circunstancia que puede atraer la mala suerte. En el caso de los juegos de apuestas, cierta situación u objeto ajeno al jugador que lo puede hacer perder.

⁶⁹ “Ley VII: Carlos I año 1528. Prohibición de jugar a crédito o fiado, y nulidad de la obligación que contra esto se hiciere”, en *Novísima...*, *Op. cit.*, p. 404.

⁷⁰ “Ley VIII: Carlos I año 1553. Modo y cantidad en que se puede jugar el juego de la pelota, y otros permitidos, al contado y no al fiado”, *Ibídem.*, p. 405.

⁷¹ *Ídem.*

⁷² “Ley X: Carlos I año 1571. Prohibición de jugar a crédito o fiado, y nulidad de la obligación que contra esto se hiciere”, *Ídem.*

⁷³ José María de Francisco Olmos, “La moneda castellana de los Reyes católicos. Un documento económico y político”, en *Revista General de Información y Documentación*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Vol. 9, No. 1, pp. 85-115, 1999, p. 99.

⁷⁴ “Ley IX: Carlos I año 1528. Pasados dos meses después del juego, no se hagan pesquisas de ello, ni se lleve pena a los que jugaren hasta dos reales para comer”, en *Novísima...*, *Op. cit.*, p. 405.

pretendía prohibir la apuesta, ya que algunos de ellos solo funcionaban cuando había una ganancia de por medio. El problema estaba en las altas apuestas que desfalcaban a las familias y generaban escándalos. Así que, la regulación más recurrente del siglo XVI fue reducir el monto de la apuesta.

En el XVII, en cambio, se presentó un vacío interesante, ya que en las mismas fuentes solo aparecen cinco disposiciones legales localizadas en las *Leyes de Indias*, con ello se puede deducir diferencias entre Europa y América.⁷⁵ En primera instancia, se siguió haciendo énfasis en la prohibición de los dados y los tablajes.⁷⁶ Ahora bien, en concordancia con la opinión de Antonio de Ezcaray —el cual afirmaba que el juego estaba terriblemente arraigado en la vida de las autoridades novohispanas—, al menos tres de las leyes de Indias del siglo XVII estuvieron enfocadas a prohibir los juegos en casas de gobernadores, alcaldes, justicias en general, oficiales de navíos y ministros de toga, incluso, a sus mujeres. Ya que, según indica la Ley II, la mayoría de las casas de juego pertenecían a las autoridades, provocando que: “[...] mucha gente ociosa de vida inquieta y depravadas costumbres, de que han resultado muy grandes inconvenientes y delitos atroces en ofensa de Dios [...] porque estas juntas, juegos y desórdenes suelen ser en casas de los gobernadores, corregidores, alcaldes mayores y otras justicias [...]”.⁷⁷ De igual manera, se prohibió a los mercaderes jugar, por el grave daño a su hacienda y a Dios,⁷⁸ y se estipuló que los marineros solo pudieran hacerlo en tierra para evitar se distrajeran de sus funciones en el mar.⁷⁹ En el siglo XVII los juegos eran promovidos por las autoridades y los comerciantes, básicamente por aquellos con poder económico. Aunque muchas veces jugaban entre amigos del mismo estrato social, muchas otras ocasiones se volvían

⁷⁵ Ver Anexos: Tabla de leyes del siglo XVII.

⁷⁶ “Ley II: Que no se prohíben las casas de juego, y que las tengan, o permitan los jueces”, en *Recopilación de las Leyes de los reinos de las Indias*, Madrid, Libro VII, Título II: De los juegos y jugadores, 1680. Sobre el tablaje, ver glosario.

⁷⁷ Confróntese con la Ley III (prohíbe el juego para ministros togados) y la Ley IV (indica que los oficiales de galeras no podían jugar). *Ídem*.

⁷⁸ “Ley VI: Que los factores de Mercadores no jueguen, y los que con ellos jugaren vuelvan lo ganado, con la pena del doble”, *Ídem*.

⁷⁹ “Ley IV: Que los oficiales de galera tengan el juego en tierra junto al bajel, y provengan el peligro de fuego y otros accidentes”, *Ídem*.

empresarios del juego, creando casas y establecimientos donde cualquiera jugaba, mezclándose castas y estamentos, enriqueciéndose aún más con el vicio de los otros.

Por último, en el siglo XVIII localizamos, en contraste con los siglos anteriores, dieciocho leyes, la mayoría de ellas expedidas en la segunda mitad del siglo.⁸⁰ A pesar del gran número, seis de ellas fueron además reiteradas en menos de cincuenta años. Así se percibe un cambio importante con respecto a los siglos anteriores: una clara multiplicación de cédulas y bandos virreinales, renovación de leyes precedentes, a veces se insistió en las emitidas apenas un año antes, en otros casos, las nuevas disposiciones no hacían más que repetir las expuestas anteriormente; todo ello con base en la enorme preocupación en torno a la degradación social percibida a través de los juegos de apuestas nacida de los preceptos modernos. Construyeron un marco jurídico mucho más completo donde detallaron claramente los juegos ilegales —por nombre y tipo—, y las circunstancias en que los lícitos dejaban de serlo; las condenas y multas basadas en el contexto, el lugar en que se jugó, la suma apostada permitida y la calidad de los involucrados. Sobre la calidad de los jugadores, desde 1720, el rey Felipe V reiteró la prohibición de los juegos entre las autoridades. Incluso, derogó los fueros especiales si eran procesados por ello. Esta ley fue renovada en cuatro ocasiones: 1724, 1739, 1756 y 1764.⁸¹ Incluso, por si fuera poco, en 1787 la Audiencia Gobernadora de la Nueva España emitió un bando desaforando también a los militares.⁸²

Resulta sorprendente la gran insistencia, sobre todo en el caso de la Nueva España. De hecho, gran parte de esas disposiciones señalaban que el vicio del juego se había difundido con mayor ímpetu en los virreinos americanos. Por ejemplo, al subir Fernando VI al trono de España en 1746, emitió una Real cédula destinada a las Indias, reiterando las disposiciones que su padre Felipe V había

⁸⁰ Ver Anexos: Tabla de leyes del siglo XVIII.

⁸¹ “Ley XIV: Felipe V año 1720. Derogación de todo fuero privilegiado, y sujeción a la justicia ordinaria de los contraventores a la prohibición de juegos de envite, suerte y azar”, en *Novísima...*, *Op. cit.*, p. 407.

⁸² Juan Nepomuceno Rodríguez de San Miguel, *Pandectas Hispano-Mexicanas*, México, UNAM, Tomo III, 1980, p. 582.

dispuesto un año antes con relación a los juegos: “[...] por cuanto estando enterado el Rey mi Señor, y Padre (que Santa Gloria haya) de que en los Reinos de las Indias se habían introducido y se experimentaban repetidos y grandes desórdenes y abusos en el uso del Juego de Naipes, Dados y otros de suerte y envite [...]”.⁸³ Aparentemente, según indica la cédula, en América se había introducido el juego generando desorden y caos. Pero, en realidad no eran nuevos, habían llegado con los conquistadores desde el siglo XVI —sin contemplar que también existían en Mesoamérica—. Es bien sabido que Hernán Cortés fue un ávido aficionado a los naipes, los dados y las carreras de caballos. Según Bernal Díaz, en los tiempos muertos, cuando tenían prisionero a Moctezuma Xocoyotzin, su capitán Cortés y el Tlatoani jugaban *totoloque*,⁸⁴ apostando joyas y prendas que regalaban a los soldados de guardia y a los sobrinos de Moctezuma, dependiendo quién había ganado al otro.⁸⁵

Desde entonces, el juego ayudó a construir un espacio de sociabilidad donde soldados, indios, misioneros, esclavos y civiles convivían como iguales, al menos, el tiempo que duraba la partida. Y es que, las “relaciones informales”, según expresa Adolfo Carrasco, son los ambientes no regulares y regulados de la vida social, espacios como la taberna, el café, la calle, el hogar o el juego. En contraste con otros normalizados como la logia, el partido o la Corte, eran ámbitos de comunicación subjetiva, ajenos a lo institucional, pero: “[...] cuyo fuerte arraigo en la mentalidad colectiva les otorgó validez social. Durante la Edad Moderna, se prodigaron en todos los niveles y sectores sociales, hasta moldear las otras relaciones, las formales. [...] le proporcionaron sus señas de identidad y cubrieron las carencias que las relaciones institucionales —formales— siempre

⁸³ “Sobre la prohibición del uso de los juegos de apuesta, suerte y envite en los reinos de las Indias”, Archivo General de la Nación (en adelante AGN), Indiferente Virreinal, Bandos, Secretaría de Cámara del Virreinato, caja 6527, Exp. 76, año 1747, f. 1.

⁸⁴ Juego practicado por los mexicas en el que a distancia se trata de hacer pasar canicas, huesos, etc. por unos pequeños aros. Bernal Díaz apunta lo siguiente: “Juego que consistía en tirar, desde una cierta distancia unos pequeños bодоques de oro fundido, muy pulidos, sobre unos tejos de oro también; cinco tantos eran suficientes para que se perdiera o se ganara cierta pieza o joya que constituía la apuesta del juego.” Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, (edición crítica de José Antonio Barbón Rodríguez), México, UNAM, 2005, p. 468.

⁸⁵ *Ibidem.*, p. 256.

evidenciaron.”⁸⁶ En la Nueva España, las relaciones formales entre los individuos estaban restringidas al estamento, la casta o cualquier otro tipo de posición social. Era una sociedad estamental jerarquizada que delimitaba las relaciones de los sujetos solo a su mismo estrato. El atractivo principal del juego para la Nueva España, era la posibilidad de romper temporalmente esas barreras, ya que en el juego se tejían otro tipo de relaciones informales, basadas en una comunicación subjetiva solo comprendida entre los apasionados por el juego, ligada directamente con una ganancia simbólica muy particular.

Clifford Geertz (1926-2006) estudió el tan arraigado fenómeno cultural de las peleas de gallos en Bali. Entre sus profundas observaciones acerca de la relación de esta actividad y su sociedad, logra descifrar la gran importancia simbólica de las apuestas: “[...] cuanto más dinero se arriesga tantas más cosas diferentes se arriesgan, como el orgullo, el equilibrio, la serenidad, la masculinidad, aunque solo sea momentáneo, pero todas estas cosas se arriesgan también públicamente.”⁸⁷ En realidad, la pasión por los juegos de apuesta no se basa únicamente en la ganancia material; sino en la posibilidad de trascender sobre los demás, al menos por un momento. En el espacio del juego, todos los participantes son iguales y, durante ese corto lapso, pierden sus características culturales, estamentales y económicas. Es en el momento de la victoria cuando el ganador se diferencia de los demás, convirtiéndose por un instante en el ganador, aquél que está por encima de otros porque la suerte le ha llegado. Este fenómeno genera indudablemente un espacio de sociabilidad con sus propias reglas de convivencia. Es un lugar de esparcimiento, donde los participantes ponen en riesgo sus bienes materiales y —tal como demuestra Geertz— su orgullo, su serenidad y su éxito. La victoria reafirma el *ego*, lo eleva temporalmente por encima de los otros miembros otorgando satisfacción, respeto y legitimidad transitoria que produce gran placer y admiración.

Sobre el espacio de sociabilidad, Maurice Aguhlon postulaba que:

⁸⁶ Carrasco Martínez, *Op. cit.*, p. 121.

⁸⁷ Geertz, *Op. cit.*, p. 356.

[...] todo grupo humano, ya sea en el espacio, en el tiempo o en la jerarquía social, posee su sociabilidad, en cierto modo por definición, cuyas formas específicas es conveniente analizar. [...] las relaciones codificadas entre los individuos existen también en el nivel más informal de los hábitos o de las preferencias, en el hogar, en la tienda o en el trabajo, en la calle, en los espectáculos. Esta sociabilidad tiene una extensión infinita sin estar organizada.⁸⁸

Para Agulhon, la sociabilidad es un objeto histórico y el “principio de las relaciones entre las personas” o “aptitud de los hombres para vivir en sociedad”. El concepto de sociabilidad designa a cualquier relación humana. Son los que construyen las características de una sociedad, sus diferencias, sus tradiciones y sus tipologías.⁸⁹ Son esenciales para comprender la cultura en un espacio y tiempo definido.

El asunto de la cédula de Fernando VI no era sobre la introducción de los juegos en América, sino de la desmedida pasión y la generalización de éstos. El mismo año, el Rey emitió otra cédula en respuesta a una carta que le había enviado a su padre, un año antes, el conde de Fuenclara, virrey de la Nueva España; solo que esta cédula iba dirigida al nuevo virrey, el Conde de Revillagigedo. En ella se explicaba que el virrey anterior había suspendido las disposiciones de la cédula real de Felipe V —anterior monarca— debido a dos situaciones: en primer lugar, porque en la Nueva España resultaba muy difícil, sino imposible, la prohibición de los juegos ilegales ya que: “[...] en esas provincias ninguno de sus habitantes se inclina a juegos de mera diversión y entretenimiento, sino a los que producen el fruto o interés de las ganancias [...]”.⁹⁰ En segundo lugar, porque debido a lo anterior, algunos asentistas advirtieron abandonar el ejercicio, rescindir el contrato y solicitar se les restituyese la renta adelantada y los treinta y cinco mil pesos que habían donado, ya que entonces el

⁸⁸ Agulhon, *Apud.*, *Op. cit.*, p. 117.

⁸⁹ López Pérez, *Op. cit.*, pp. 314-315.

⁹⁰ “Cédula real, Fernando VI en 1746, Se declara permitido el juego de gallos; pero bajo los supuestos o calidades que se expresan casi al fin de la cédula,” en Rodríguez de San Miguel, *Op. cit.*, p. 583.

negocio de la renta sería imposible.⁹¹ La respuesta del Rey fue clara y contundente, dentro del marco de la moral secular propia de la modernidad:

[...] por dirigirse al bien público y común de todos los reinos y señoríos de las Indias, desarraigando y extirpando un tan feo y abominable vicio, y remediando los excesos y desórdenes que de él se originan con imponderable ruina de las honras, haciendas y familias, y también con la del comercio de esos y estos reinos [...] para que así vos como esa audiencia tengáis entendido, cual de mi real desagrado ha sido que suspendiese el cumplimiento de la referida real cédula; y ordenaros y mandaros, que en la propia audiencia DEN UNA SEVERA REPRESIÓN AL FISCAL DE ELLA, por haber pedido se suspendiese el cumplimiento de una orden ejecutiva y de tanta importancia y consecuencias [...].⁹²

Independientemente de la afición hispánica en torno al juego, el espacio de sociabilidad generado por el mestizaje novohispano se convirtió en el principal incentivo. Era necesario combatir las costumbres viciosas por el bien de la sociedad entera: “[...] y atendiendo con su natural justificación y benignidad al bien común y a la conveniencia de los habitantes de aquellas provincias [...]”.⁹³ No obstante, combatir una práctica generalizada en la sociedad, con arraigo de muchos siglos y espacio de sociabilidad tan poderoso, habría requerido prohibiciones absolutas que nunca se tomaron.

En el siglo XVIII, la Corona pretendió hacer de Madrid y México dos capitales ilustradas. Como tal, la intención no era prohibir las fiestas, sino regularlas. Estas reformas intentaron acercar a la gente a recreaciones más “ordenadas y honestas”, actividades consideradas menos ociosas y más ilustradas como el teatro, y así alejarlos de diversiones perniciosas; siempre que estuviese bajo control de la monarquía.⁹⁴ Actividades como el juego de pelota, considerado desde el siglo XVII como deporte, fueron también reformadas. La diferencia entre

⁹¹ “Cédula real, Fernando VI en 1746, Se declara permitido el juego de gallos; pero bajo los supuestos o calidades que se expresan casi al fin de la cédula,” *Ídem*.

⁹² (Las mayúsculas son del original). “Cédula real, Fernando VI en 1746, Se declara permitido el juego de gallos; pero bajo los supuestos o calidades que se expresan casi al fin de la cédula,” *Ibíd.*, p. 584.

⁹³ “Sobre la prohibición del uso de los juegos...”, AGN, *Op. cit.*, año 1747, f. 1.

⁹⁴ María José del Río, “Represión y control de fiestas y diversiones en el Madrid de Carlos III”, en *Carlos III, Madrid y la Ilustración*, Madrid, Siglo XXI Editores, 1988, p. 329.

los juegos y los deportes radicaba en las bondades de la actividad física, fortalecer el cuerpo, la mente y el espíritu, según las ideas ilustradas y neoclásicas, que rescataban fundamentos del pensamiento Clásico occidental. Los deportes mejoraban la salud mental y física de los practicantes, incluso se consideraba que el juego de pelota (deporte similar al frontón actual) debía integrarse a la formación militar de los nobles y príncipes.⁹⁵

Sin embargo, ninguno de los anteriores estaba libre de apuestas, de hecho, esa era la parte que atraía a los espectadores. Por ello, fue necesario adoptar sistemas legales de protección para evitar conductas violentas —en ocasiones, los espectáculos se veían envueltos en riñas, con heridos y muertos debido a la competitividad o las apuestas—, de esta manera, la aparición de los deportes supuso la existencia de reglamentaciones que redujeran la agresividad. Por ejemplo, en la ciudad de México, en 1788, se introdujo el juego de pelota para diversión y disfrute de las élites. No obstante, según constata una Real cédula de 1802, pronto el espacio fue compartido con la “plebe”, generando desorden, abusos y la retirada de la gente “sensata” y “juiciosa”. Esto llevó a la creación de una junta examinadora, con reglamentos claros y partidas supervisadas por jueces encabezados por el oidor Guillermo de Aguirre. De las apuestas que salían del juego, se destinaron quinientos pesos para pagar a la junta, lo demás a la subsistencia del hospital de San Andrés.⁹⁶

Toda esta innovación buscaba “civilizar” la ociosidad.⁹⁷ Afirma Viqueira que: “Bastaba tan solo con poner remedio a algunos pequeños vicios y excesos: un poco más de educación en el teatro; apuestas moderadas en el juego de pelota y

⁹⁵ Donato Gómez Díaz, “Reglamentación de la violencia y el deporte de apuesta en España hasta el s. XIX: galleros y pelotaris”, en *Seminario “Fuentes Para el estudio del Deporte Andaluz” (I.A.D.) y Universidad de Almería*, [en línea], España, (versión electrónica consultado el 1 de diciembre de 2014), pp. 1-2.

⁹⁶ “Cédula real, Carlos IV en 1802, Se aprueban las reglas establecidas para el juego de pelota en México”, en Rodríguez de San Miguel, *Op. cit.*, p. 582.

⁹⁷ Eusebio Ventura Beleña, *Recopilación sumaria de todos los autos acordados de la Real Audiencia y Sala del Crimen de esta Nueva España*, México, UNAM, Tomo II, 1981, pp. 203-209, *Vid.*, Norbert Elias, “El proceso de civilización”, en Norbert Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

en los gallos...”⁹⁸ Aun así, los juegos de apuestas no se llegaban a prohibir del todo. Un bando emitido por el Virrey Antonio Bucareli en 1773, determinaba los esparcimientos y juegos que estaban permitidos, específicamente:

V.- Los juegos no prohibidos de naipes, que llaman de carteo, y los de pelota, trucos, villar y semejantes, en que no haya envite, suerte o azar, son unas diversiones honestas que, usadas bajo las reglas de la prudencia, con el designio de esparcir y recrear el ánimo, para dedicarlo después con más vigor a las obligaciones propias de cada uno, merecen el nombre de virtud [...].⁹⁹

Algunos de ellos simplemente eran considerados benéficos para el ánimo. Se trataba de regularlos, no prohibirlos. Cabe reiterar que la prohibición no era hacia los juegos de apuesta, sino a los que tenían “envite, suerte o azar”. Aunque en la actualidad estos tres podrían ser sinónimos, en la temporalidad que nos atañe son tres conceptos diferentes que vale la pena analizar:

Juegos de azar y azares: En el caso de los juegos de apuestas, cierta situación ajena al jugador que lo podía hacer perder. En algunos juegos de naipes y dados, si aparecía en la mesa una carta con una marca específica ya determinada o marca en un lado del dado, el jugador perdía de inmediato. Mientras que en el juego de pelota, azares se refería a las ventanas o puertas donde la pelota podía rebotar desviando su trayectoria y haciendo perder al jugador. De igual forma —y esta es la parte importante—, se le llamaba “azares” al acto de marcar tramposamente las cartas para identificarlas. Lo que buscaba la ley era reducir esto, justamente las posibilidades de fraude. Los juegos de azar eran sumamente propensos a ello, se marcaban sutilmente las cartas de azar para saber el momento en que éstas saldrían en el juego; así, el tramposo evitaría tomar esa carta haciendo perder de inmediato a su contrario.¹⁰⁰

⁹⁸ Viqueira, *Op. cit.*, p. 21.

⁹⁹ Bando sobre juegos emitido por Antonio Bucareli en 1773, *Apud.*, Ventura Beleña, *Op. cit.*, pp. 203-209.

¹⁰⁰ Ver glosario.

Juegos de suerte: contrapuesto al azar. La carta marcada con “suerte” hacía ganar a los jugadores de inmediato. La situación era la misma, mucha facilidad para hacer trampa.¹⁰¹

Juegos de envite: en algunos juegos de naipes y otros, apuesta que se hacía pagando, además de los tantos ordinarios, cierta cantidad a un lance, suerte o azar. Estos eran (y en la actualidad lo siguen siendo) los juegos más peligrosos, ya que en muchas ocasiones, los jugadores podían hacer envite, revirando el del contrincante, de manera casi ilimitada o hasta que uno de los dos decidiera retirarse. Pero si los dos estaban seguros de su posible victoria, no se detendrían hasta haber apostado todos sus recursos. Estudios recientes han señalado a los juegos de envite como los más propensos a generar ludopatía: adicción al juego.¹⁰²

Aunque preocupaban tanto a las autoridades, la prohibición absoluta no era una opción ya que contravenía el pensamiento ilustrado, desfavoreciendo la libertad del individuo y la moderación como ideal de comportamiento:

¿No le habrá entre destruir las diversiones a fuerza de autoridad y restricciones o abandonarlas a una ciega y desenfrenada licencia? Acaso cuanto he dicho será oído con escándalo por los que miran estos objetos como frívolos e indignos de la atención de la magistratura. ¿Puede nacer este desdén de otra causa que de inhumanidad o de ignorancia, que de no ver la relación que hay entre las diversiones y la felicidad pública, o de creer mal empleada la autoridad cuando labra el contento de los ciudadanos? Llena nuestra vida de tantas amarguras, ¿Qué hombre sensible no es complacerá en endulzar algunos de sus momentos?¹⁰³

La solución prevista era la moderación como ideal, fomentada desde la autoridad, y la regulación de los excesos, base de la moral secular. De esta forma, aparentemente todos “ganaban”: la gente que jugaba no abandonaría el espacio de sociabilidad que le había otorgado identidad y la autoridad recibía una

¹⁰¹ Ver glosario.

¹⁰² Ver glosario.

¹⁰³ Jovellanos, *Apud.*, Ruiz Alonso, *Op. cit.*, p. 93.

considerable entrada económica producto de la regulación de algunos juegos, tema que abordaremos en el siguiente apartado.

2.2: La Real Lotería y el Estanco de Naipes

En el siglo XVIII, la preocupación ilustrada obligaba a las autoridades a regular al juego, no prohibirlo. Por ello la Real lotería y el Estanco de naipes continuaron vigente incluyéndose en las Reformas borbónicas como parte de las estrategias alternas de obtención de recursos. Sin embargo, contrapuesto a las medidas que prohibían a las autoridades novohispanas relacionarse con el juego. Por ejemplo, Carlos III, a imitación de otras cortes europeas como la de Roma, fundó en 1763 la Real Lotería, cuyo objeto era satisfacer los gastos del Hospital General y hospicios, y dotar de rentas al erario público.¹⁰⁴ Incluso, en 1774, emitió una ley —posteriormente fue incorporada como la número XVIII de la Novísima— donde reiteraba la prohibición de cualquier tipo de lotería que no fuese la Real de España debido a que: “[...] se han introducido abusivamente en varias ciudades y pueblos, beneficiándose y despachándose billetes de ellas a diferentes naturales de estos reinos [...]”.¹⁰⁵

Según esta misma ley, se persiguieron puestos públicos de venta de billetes o cartones de loterías y personas que recibieran o se beneficiaran de alguna forma. La pena impuesta fue de quinientos ducados, mil en caso de reincidencia y la tercera vez se castigaba con el presidio. Como incentivo, la multa era dividida entre el denunciador, el Juez y el Fisco en partes iguales.¹⁰⁶ Es decir, a todos convenía denunciar la venta ilegal de billetes. Esta ley fue publicada en dos ocasiones más: la primera en 1781 como respuesta a las numerosas cartas emitidas por el Consejero de Cámara de Hacienda del Conde Wied-Neuwied de Alemania, llegado a España de visita y solicitando permiso para vender unos billetes de loterías que traía consigo, incluso, para enviar más si así lo solicitaba la gente. La segunda vez fue en 1783, cuando se descubrió que el Director General

¹⁰⁴ Omar Guerrero, *Las raíces borbónicas del Estado mexicano*, México, UNAM, 1994, p. 112.

¹⁰⁵ “Ley XVIII, Carlos III en 1774, Prohibición del establecimiento de loterías extranjeras en España”, en *Novísima... Op. cit.*, p. 413.

¹⁰⁶ *Ibidem.*, p. 414.

de la Lotería de Westerburgo había enviado una carta al Corregidor de Alcaraz proponiéndole le permitiera la venta de billetes. La ley se reimprimió y se envió supuestamente a todos los corregidores y justicias para que: “[...] como la experiencia ha hecho ver la frecuencia con que se hacen y dirigen semejantes billetes de lotería, usando de varios medios para su introducción con el fin de sacar dinero de España [...] estén cuidadosos y muy a la vista para no permitir y dar lugar a que se dé curso a billetes algunos de las loterías extranjeras [...]”.¹⁰⁷ Independientemente de cuánta gente consumía la lotería, ostentar el monopolio a través de una Lotería Real supuso cuantiosas ganancias, de ahí la insistencia en contra de cualquier otra. A partir de 1800, “Convencidos de los prejuicios que ocasiona al incremento de los fondos de la Renta de la lotería el abuso propagado en muchos pueblos del reino, de permitirse en los cafés y casas públicas el juego de la lotería de cartones [...]”,¹⁰⁸ quedaron terminantemente prohibidas cualquier tipo de lotería extranjera o particular, hasta las llamadas “loterías de cartones” y de mesa. Se prohibieron en los cafés y casas públicas.

En este punto, cabe destacar la diferencia entre la lotería de billete y la de cartón. En la primera se compran talones numerados que ingresan a una rifa económica publicada periódicamente. La posibilidad de ganar es sumamente escasa, pero de ocurrir, se obtienen cuantiosas ganancias. Es el tipo de juego de azar menos propenso al vicio, debido a los largos periodos, a veces de meses, que hay que esperar para obtener resultados y volver a jugar; y el monto de la apuesta queda completamente restringido al costo del billete y a la disponibilidad de los mismos. Así que no generaba las preocupaciones modernas de otros juegos: no había escándalos, ni viciosos o familias desahuciadas. El caso de la lotería de cartones es un poco distinto. Este se jugaba en un espacio donde se compraban cartones con figuras, símbolos o números, que se iban marcando conforme se sacaban o mencionaban azarosamente por un moderador. Se podían comprar varios cartones para aumentar las probabilidades, pero igualmente, la apuesta estaba limitada por el costo del cartón y su disponibilidad. Así que

¹⁰⁷ *Ídem*.

¹⁰⁸ “Ley XVII, Carlos IV en 1800, Prohibición del juego de lotería de cartones en cafés y casas públicas”, *Ibidem.*, p. 413.

tampoco era muy propenso al escándalo y al empobrecimiento. No obstante, este último caso representaba un espacio importante de sociabilidad, ya que la gente convivía en un lugar común por largo rato.

A diferencia de otras regulaciones y prohibiciones, el caso de la lotería tenía poca relación con la moral secular o los problemas de la modernidad; sino con los ingresos obtenidos por la Corona. La obtención de recursos era otra de las razones modernas para la regulación. El caso de los naipes era un tanto distinto. Como veíamos en el apartado anterior, sí existía una gran preocupación en torno al vicio y ciertos problemas relacionados con las altas apuestas; no obstante, también hubo una gran ganancia económica.

Al principio, durante el siglo XVI, las barajas llegaban a la Nueva España desde Europa. Sin embargo, el largo viaje tardaba varios meses y los más aficionados no querían esperar tanto tiempo. Así que los jugadores se veían en la necesidad de crear sus propias cartas con diversos materiales, incluso pieles de animales, hojas o cortezas de árboles, papeles de algodón o con cuero sacado de los parches de los tambores.¹⁰⁹ Controlar la producción era otra forma de regular el vicio. Además, monopolizar la producción suponía un jugoso ingreso. Todo lo anterior se perdía con los tiempos de traslados; por ello, la Corona española acaparó la manufactura de barajas a través del Real Estanco de Naipes, recursos que se integraban directamente a la Real Hacienda. La intención era controlar su fabricación, y de esta forma regular el vicio, sin dejar de lado los ingresos obtenidos por ello. Desde 1552 Felipe II ordenó el establecimiento del Estanco de Naipes en las Indias.¹¹⁰ No obstante, aunque los ingresos no eran tan espectaculares, para finales del siglo XVIII ocupaba un cómodo puesto por encima de, por ejemplo, el papel sellado y el juego de gallos en la lista de ingresos de la Real Hacienda.¹¹¹

¹⁰⁹ María Isabel Grañén Porrúa, "Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI", en *Estudios de cultura náhuatl*, Oaxaca, Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, Vol. 27, pp. 369-393, 1997, p. 369.

¹¹⁰ Gildardo Héctor Campero Cárdenas, *200 años de la administración pública en México*, México, Instituto Nacional de Administración Pública A.C., 2010, p. 48.

¹¹¹ María Justina Sarabia Viejo, *El juego de gallos en Nueva España*, Sevilla, Escuela de Estudios Hispano-Americanos, 1972, p. 119.

Para el siglo XVIII, existían varios estancos reales, algunos de ellos no percibían ingresos para la corona, sino para el virreinato en cuestión. Las rentas que se sumaban al erario de la monarquía eran: salinas, tercias, naipes, alumbre, minas, gallos, cordobanes, banco de perlas, nieves, pulques, tributo de parcialidades, bulas, papel sellado, alcabalas, servicio real de indios, lanzas y medias anatas. Dado que la dinastía Borbón se percató de la alta corrupción en los estancos americanos, los viajes de los visitantes se hicieron más frecuentes y estrictos. Debían revisar a detalle todo el proceso de producción, rendimiento y venta del producto.¹¹² Entre 1765 y 1777 se fusionaron las rentas de la pólvora, el tabaco y los naipes para facilitar su manejo, pero cada uno conservaba separadamente sus contadurías.¹¹³

Se emitieron numerosos bandos y cédulas referentes a la regulación y producción de los naipes. Por ejemplo, un Bando de 1787, el cual renovaba otro de 1773: “[...] con motivo de las repetidas quejas que llegaron a la Real Audiencia Gobernadora [...]”¹¹⁴, resultaba ilegal jugar con barajas que no hubiesen sido fabricadas en el Real Estanco de la ciudad local.¹¹⁵ Incluso, era ilegal jugar con cartas maltratadas o viejas. La justificación intentaba reducir el fraude en el juego y con ello regular y controlar la práctica social, aunque también permitía a la autoridad la recaudación de recursos por medio de la constante compra de barajas para remplazar las ya gastadas (ver Anexos: “Naipes falsos y floreados”). Tal fue el caso de Vicente de Aguirre, vecino de Querétaro en 1793. Fue puesto en prisión, junto a otros cinco sujetos por haberseles encontrado una baraja maltratada y otra de contrabando.¹¹⁶ El alcalde ordinario describió en el expediente que tratándose de un asunto en que resultaba perjudicado el “Real Haber”, decidió pasar a casa de Aguirre, porque sabía que ahí se jugaba. Los encontró con una

¹¹² Guerrero, *Op. cit.*, p. 149.

¹¹³ *Ibidem.*, p. 241.

¹¹⁴ “sobre los excesos de los juegos prohibidos con motivo de las quejas que llegaría a la Real Audiencia Gobernadora y aplicar mayor vigilancia para evitarlos cuando sea posible”, AGN, Indiferente Virreinal, Bandos, Virrey y Arzobispo Alonso Núñez de Haro, Caja 4695, Exp. 12, año 1787, f. 1.

¹¹⁵ *Idem.*

¹¹⁶ “Juegos prohibidos”, AGN, Judicial, Querétaro, Vol. 52, Exp. 7, fojas 151-166v, 1793, f. 151.

baraja de contrabando y otra que tenía en la mano Vicente Aguirre, y negando éste ser contrahechas, hizo comprar una en el real estanco para el cotejo, resultando ser completamente distinta. Jugaban un juego legal, y en la mesa solo tenían unos cuantos tlacos de cobre, pero evidentemente no fueron procesados por juego prohibido o altas apuestas, sino por poseer barajas de contrabando.¹¹⁷

El contrabando de naipes fue también generalizado, y por ello, sumamente perseguido. Al ser un estanco de importantes ingresos para la Real Hacienda, fue común que se discutieran en los cabildos de todo el virreinato de todo el virreinato, estrategias para combatir el contrabando durante la segunda mitad del siglo XVIII.

El contrabando de naipes solía ser alto y, para luchar contra éste, los precios oficiales fueron reducidos de vez en cuando con tal de que la gente consumiera los productos de la Corona. Esto es particularmente notorio en los años previos a la Independencia, cuando las barajas llegaron a costar en el estanco a dos reales por paquete en 1799 y cuatro en 1806 a pesar de que normalmente debían haber costado ocho en ese último momento.¹¹⁸

Aunque no comparable con las minas o las alcabalas, y siendo de dos a ocho reales el costo de una baraja, los ingresos de la renta de naipes proveyó un caudal significativo, sobre todo, para finales del siglo XVIII. Según Justina Sarabia, en 1746 produjeron setenta mil pesos.¹¹⁹ Para 1790 la cifra ascendió a los ciento veinticinco mil pesos.¹²⁰ Prohibir absolutamente los juegos era definitivamente una pérdida económica para la Corona. Estaba tan generalizado en la sociedad novohispana, que no era privativo de zonas fronterizas, cuarteles militares, puertos o minas; el juego estaba presente en toda realidad. Era, como lo denominó Aghulon, una “sociabilidad de costumbre”, con sus propias tradiciones, códigos de convivencia y símbolos de interacción codificadas:

¹¹⁷ *Ibidem.*, f. 164v-165.

¹¹⁸ Javier Ayala Calderón, *Guanajuato. Breve historia de la vida cotidiana*, Guanajuato, Universidad de Guanajuato, 2011, pp. 202-203.

¹¹⁹ Sarabia Viejo, *Op. cit.*, p. 119.

¹²⁰ *Ibidem.*, p. 120.

Se trata de lugares de reunión, amplios y variados, formados en la costumbre y no supeditados a unos espacios predeterminados, cuyos miembros comparten afinidades en diversas cuestiones, y que predisponen a ciertas actividades [...] —tradición nada extraña en América, baste recordar la lectura de bandos y órdenes reales— [...] Vista así, la sociabilidad se encuentra estrechamente ligada a la cultura [...] ¹²¹

Como ejemplo analicemos el caso de la Dirección del estanco de naipes de Querétaro en 1778. Para ese entonces, era una ciudad del interior del virreinato, lejos de costas y fronteras. Su población oscilaba alrededor de los veinticinco mil habitantes,¹²² poco más del cuarenta por ciento eran indios. Aunque gozaba de minas, su producción se centraba principalmente en la industria textil y la agricultura. Según las cartas de 1778 emitidas por Francisco de la Cámara,¹²³ director del Estanco de naipes de Querétaro, en enero envió mil setecientos setenta y siete pesos obtenidos de varias libranzas del año anterior otorgadas a empresarios de la ciudad, personajes de familias con renombre, poseedores de haciendas y negocios en distintas ciudades, que vivían en el primer cuadro de la ciudad y que algunos de ellos habían sido o eran alcaldes: Juan Antonio del Castillo y Llata, Manuel de la Bárcena y Llata, José del Castillo y Bárcena, Francisco Manuel Sánchez de Tagle y Pablo Jiménez de la Plaza.¹²⁴ Aunque el juego no era su principal negocio, estos personajes habían invertido recursos para obtener libranzas. Además de su deseo de jugar, quizás por disfrute personal, en sus propiedades en ocasiones de festejo o similar; debió ser un espacio importante de interacción, dónde establecer redes sociales y comerciales. Lo importante es que estos personajes, significativos por sus recursos, junto con las autoridades, vieron el potencial económico del juego.

¹²¹ Oscar Guarín Martínez, “La sociabilidad política: un juego de luces y sombras”, *Memoria y Sociedad* 14, Bogotá, ESAP, no. 29, pp. 25-36, 2010, pp. 34-35.

¹²² Manuel Suárez Muñoz y Juan Ricardo Jiménez Gómez (Coords.), *Querétaro al final del siglo XVIII. El padrón de 1791*, Querétaro, Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, 2008, p. 80.

¹²³ “Cartas de don Francisco de la Cámara”, AGN, Archivo Histórico de la Real Hacienda, Francisco de la Cámara, Legajo 141, Exp. 30, fojas 15, 23 de enero de 1778, f. 1.

¹²⁴ *Ídem*.

Por su parte, Francisco de la Cámara solicitaba cada cuatro meses entre mil y mil doscientas barajas desde la ciudad de México. Ese año, vendió cerca de cuatro mil barajas —para una población de veinticinco mil habitantes, vender esas cantidades cada año pareciera demasiado, posiblemente se debía a la prohibición de jugar con barajas gastadas o maltratadas—, sus ganancias ascendieron a cerca de tres mil pesos y entregó otros cuatro mil a la Corona. Cabe recordar que el estanco de pólvora, tabaco y naipes estaban unidos y, según refiere el mismo Francisco, los naipes le resultaron mejor negocio que la pólvora debido, además, al contrabando y asalto de caravanas, que él tenía que costear.¹²⁵ No obstante, el tabaco demostró ser también redituable, ya que al año siguiente, 1779,¹²⁶ se creó en Querétaro la Real Fábrica de Tabacos, la segunda de mayor importancia del virreinato, también bajo la dirección de Francisco de la Cámara. De hecho, según el Padrón de 1791, él vivía en el número uno de la calle de la Fábrica, justo a un lado de la casa de Feliciano Pando, su asistente.¹²⁷ Posteriormente, Pando ocupó su lugar como director del estanco de naipes, pólvora y tabaco del corregimiento.

Si bien, el juego no fue completamente prohibido debido a su generalización en la sociedad, producto del notorio espacio de sociabilidad generado, y a los conceptos de libertad y moderación como ideales de comportamiento modernos que impedían reducir los áreas de esparcimiento de la gente; la severa protección a la Real Lotería y al Estanco de naipes demuestra también la importancia económica que supuso para las autoridades, fomentando también su permanencia basada en la importancia que la población daba esta actividad.

De igual forma, cabe destacar que la existencia de la lotería y del estanco de naipes en realidad no contradijeron las justificaciones morales de la ley. Como veremos en el siguiente apartado, hubo tres principios básicos que se respetaron y fomentaron de manera insistente, estos fueron el combate a las altas apuestas, el desorden social y los tahúres.

¹²⁵ *Ídem*.

¹²⁶ David Charles Wright Carr, “La vida cotidiana en Querétaro durante la época Barroca”, en *Querétaro, ciudad barroca*, Querétaro, Gobierno del Estado de Querétaro, pp. 13-44, 1987, p. 17.

¹²⁷ “Padrón general de familias españolas, castizas y mestizas. Ciudad de Querétaro y su partido”, folio 73 v, en Suárez Muñoz *Op. cit.*, (CD: Texto del Padrón de 1791).

2.3: Tahúres, empobrecimiento y caos

Durante la segunda mitad del siglo XVIII, numerosas leyes reales y novohispanas fueron emitidas en un audaz intento por desterrar las prácticas perjudiciales de las apuestas. No se combatió al juego como tal; en gran medida, el esparcimiento era considerado benéfico para el trabajo, el problema era la falta de moderación que llevaba a los jugadores a realizar apuestas muy altas. Y con ellas, el desahucio de sus propias familias y el escándalo.¹²⁸ Debido a que la intención no era deportar el juego por completo, la ley se enfocó en tres aspectos fundamentales que pretendieron combatir los males del juego. Estos fueron: 1.- El tahúr: individuo que buscaba la riqueza fácil, dedicándose al juego en vez del trabajo y sonsacando a otros a la pérdida de sus bienes. Los tahúres fueron muy perseguidos por la ley porque en muchas ocasiones recurrían al fraude y la trampa para obtener la victoria. Incluso, entre jugadores eran mal vistos y constantemente denunciados. 2.- Las altas apuestas (“juego profundo” según Jeremy Bentham): algunos ponían en riesgo a sus familias y a la comunidad con altísimas apuestas donde era posible perder lo granjeado a lo largo de generaciones. Para evitarlo, la ley pretendió regular el monto de las apuestas, aquellos juegos cuya apuesta no podía ser regulada, se prohibieron. 3.- El escándalo y la violencia: se trató de controlar la propagación del vicio y del escándalo impidiendo se jugara en lugares específicos y públicos para la práctica del juego. Los espacios de juego ilegal acarreaban consigo un arsenal de vicios como la prostitución y la embriaguez, también otros problemas que ponían en riesgo el progreso social como el escándalo, las peleas y los homicidios.

Estos comportamientos se interponían directamente al bien común y al progreso social, de ahí la necesidad de establecer una serie de normas y leyes para poder controlarlo.

2.3.1: Tahúr

Uno de los principales aspectos a considerar en las leyes eran los individuos que se dedicaban al juego como oficio, los llamaban tahúres. Estos sujetos muchas

¹²⁸ Lozano Armendaris, *Op. cit.*, p. 69.

veces no tenían una residencia fija. Viajaban por todos lados siguiendo los palenques, las ferias, las fiestas y demás. Se establecían temporalmente armando partidas y las más de las veces ganaban, por ello eran acusados constantemente de hacer trampa. Algunos otros viajaban, pero tenían algún lugar de residencia, siendo entonces viejos conocidos de la comunidad. Otros eran sujetos asociados con casas de juego para defraudar a los clientes. Los tahúres eran despreciados por cualquier persona, los religiosos advertían sobre estos sujetos como si hubiesen vendido sus almas, las leyes los acosaban, las autoridades los perseguían y hasta los jugadores los repudiaban. Sin embargo, la mayoría de las veces no eran fáciles de identificar. Podía ser cualquier persona, incluso, un adinerado heredero de cualquier fortuna o un respetado militar; como el caso de Juan Manuel de Atienza, capitán de reclutamiento de Filipinas, quien en 1721 se había estacionado en Querétaro para descansar a su tropa y reclutar hombres para la mar. Fue acusado de tahúr por Francisca Arias de la Vega debido a que su esposo había sacado sus vestidos y alhajas —bienes producto de su dote— para pagar deudas contraídas en juego prohibido con el dicho capitán.¹²⁹

Según se menciona en el expediente, José de Silva, esposo de Francisca, era un tejedor pobre y Comisionado recaudador de la Real alcabala. Se había casado con Francisca y recibió una importante dote de parte de su suegro. Sin embargo, según señala el expediente, había perdido tres veces en juego frente al capitán Atienza, teniendo que tomar la ropa y alhajas de su esposa para pagar sus deudas. La primera vez pudo pagar en efectivo; no obstante, las otras dos perdió de “crédito y fiado”, o como decían en círculos de tahúres: “de carga y descarga”.¹³⁰

La denuncia de la mujer se enfocó en evitar que su esposo sacara más de sus pertenencias y abogar por él para evitar que pagara. Tenía un caso firme, ya que alegaba la prohibición para jugar de fiado. Y estaba en lo cierto, desde 1553

¹²⁹ “Francisca Arias de la Vega, mujer legítima de José de Silva, sobre que se le notifique a dicho marido no le saque de su casa alhajas algunas”, Archivo Histórico del Estado de Querétaro (en adelante AHEQ), Justicia, Fondo Civil, Caja 24, Exp. 18, fojas 8, año 1721, f. 1.

¹³⁰ *Ibidem.*, f. 6.

había quedado prohibido jugar de fiado, prestado o de palabra.¹³¹ Sin embargo, eso no era todo, había perdido jugando a los dados, prohibido desde el siglo XIV.¹³² Por si fuera poco, según los tres testigos presentados por la señora, José de Silva fue defraudado por un grupo de tahúres encabezados por el capitán. Al parecer, el militar y tres de sus subordinados pasaban por ahí cada año de regreso a Manila. Cada vez hacían lo mismo: se hospedaban en el mesón de Santa Rosa, según para reclutar tropa, y armaban secretamente una casa de juegos ilegales donde defraudaban a los invitados. Desde el año anterior, otros dos vecinos de la ciudad se habían coludido con el grupo, ayudándolos a llevar incautos para estafarlos.

Noches enteras de juego donde el vino corría ilimitadamente por cuenta del capitán, embriagando a todos, excepto al grupo de tahúres.¹³³ Perturbados y con el juicio nublado debido al brebaje, los estafados —como José de Silva— eran incapaces de notar las fullerías, incluso de razonar la pérdida a la que se enfrentaban. Al terminar la noche, hacían el recuento sorprendidos por la estrepitosa pérdida, las víctimas ofrecían regresar con el dinero o bienes equivalentes, prometiendo pagar honorablemente. En caso contrario, eran encerrados en un cuarto y persuadidos de manera intimidatoria a pagar sirviendo en armas para el cuerpo militar del capitán, ese era el reclutamiento de Juan Manuel de Atienza.¹³⁴ Este caso ilustra en gran medida la preocupación moral acerca del juego: el endeudamiento de las familias producto de la estafa de los tahúres y el vicio del jugador, soltando escándalos en sociedad.

Lo alarmante de los tahúres radicaba en dos aspectos: por un lado, el fraude en el juego; ya que, como decía la Ley XIV de la Novísima: “[...] tenía lugar la malicia, fraude o engaño de los que incautamente se dejaban persuadir por gariteros, jugadores y fulleros, que mutuamente se unían para la colusión o engaño de los

¹³¹ “Ley VIII: Carlos I año 1553. Modo y cantidad en que se puede jugar el juego de la pelota, y otros permitidos, al contado y no al fiado”, en *Novísima...*, *Op. cit.*, p. 405.

¹³² “Ley I: Juan I en Birbiesca año 1387. Prohibición del juego de dados y naipes; y pena de los jugadores”, *Ibidem.*, p. 402.

¹³³ “Francisca Arias de la Vega...”, AHEQ, *Op. cit.*, f. 7v.

¹³⁴ *Ibidem.*, f. 1v.

menos advertidos [...]”.¹³⁵ Tal cual el caso presentado por uno de los testigos de la señora Francisca Arias de la Vega, quien aseguraba haber robado un dado de la casa del capitán para llevarlo con un mercader en la Plaza Real y la calle de la Amargura. Según afirmó, al romper el dado encontraron azogue (mercurio) en su interior.¹³⁶ La ley insistió sobre la peligrosa influencia ejercida por los juegos sobre la moral pública, se denunciaba a quienes utilizaban medios fraudulentos para asegurarse la suerte¹³⁷ debido a los escándalos de familias que perdían todos sus bienes en las apuestas. Por otro lado, veían a los tahúres como “foco de infección”, ya que contagiaban el vicio del juego, tal cual lo denunció Francisca, solicitando a la justicia que: “[...] mandándoles no provoquen ni inviten al juego a mi marido y declarando juntamente no estar en obligación de pagarles dicha cantidad [...]”.¹³⁸

Por otra parte, hacer trampa violaba las reglas no escritas —informales— del espacio de sociabilidad del juego. Por ello, el testigo de Francisca decidió robar uno de los dados para demostrar que hacían trampa y así poder declarar en contra de ellos, a pesar de tener que confesar haber practicado juegos ilícitos en el proceso. Como lo mencionaba Clifford Geertz, mientras más se apuesta, más cosas se arriesgan y el jugador no lo es solo por ambición económica. Él reta a “Fortuna”, busca su bendición; pero, más importante aún, convive. Se relaciona con otras personas igual de apasionadas. En el siglo XVIII tiene sus propios símbolos de interacciones codificadas. Todos los participantes, sin excepción, apostaban; no obstante, en ciertos casos podía adecuarse a los recursos que cada uno cargaba consigo en ese momento. El honor en el espacio del juego era un código simbólico independiente a la calidad, el estrato o la economía de los participantes. Por ello, todos debían pagar sus apuestas, incluso las más insignificantes, ya que no se trataba del monto, sino del símbolo que conllevaba

¹³⁵ “Ley XIV: Felipe V año 1720. Derogación de todo fuero privilegiado, y sujeción a la justicia ordinaria de los contraventores a la prohibición de juegos de envite, suerte y azar”, en *Novísima...*, *Op. cit.*, p. 408.

¹³⁶ “Francisca Arias de la Vega...”, AHEQ, *Op. cit.*, f. 4-4v.

¹³⁷ *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, Madrid 1805, Libro XII, Título 23. *Apud.*, Gómez Díaz, *Op. cit.*, p. 4.

¹³⁸ “Francisca Arias de la Vega...”, AHEQ, *Op. cit.*, f. 1v.

ganar o perder. Por lo mismo, sin importar la procedencia de los jugadores, si eran criminales o gente honesta, las trampas no estaban aceptadas, siendo esta la principal razón de riñas, heridas y homicidios en los juegos clandestinos. Incluso, aunque los participantes estaban dispuestos a la ilegalidad de algunos juegos o lugares, aceptaban el riesgo de delatarse frente a la autoridad o la ley con tal de denunciar a los que violaban los códigos de sociabilidad. Finalmente, todos los jugadores debían aceptar una honesta victoria, aquéllos cuya derrota desbocaba sus pasiones violentamente, eran mal vistos y hasta denunciados por los otros.

El término “tahúr” siempre era masculino. Más que un tipo de persona, era un estereotipo que, según el *Diccionario de Autoridades* significaba:

El que continúa mucho las casas de juego, o es muy diestro en jugar. Tomábase en lo antiguo por el que jugaba con engaños y trampas o dobleces, para ganar a su contrario. [...] según algunos es voz arábica, y que trocadas las sílabas dice Hurta. [...] Así como dicen que al tahúr menos le falta, que juega. [...] (Sic.)¹³⁹

Algunas veces no usaban tal cual el término “tahúr”, pero la idea era la misma. Eran personas malintencionadas, maliciosas, tramposas, ociosas, viciosas, vagas y malentretenidas. En el imaginario eran, normalmente, gente pobre y miserable, de pocos escrúpulos:

[...] el pobre y el pícaro son las dos caras de la misma moneda. [...] El tahúr estaba asociado a los aspectos más reprobables de la sociedad, ya que en los lugares de juego, las tabernas, las hosterías, las pulquerías y las casas particulares, se tomaban bebidas embriagantes, se blasfemaba, se engañaba y se robaba no sólo a los que contaban con fortuna, sino a los pobres que recurrían al juego como una alternativa para salir de apuros económicos.¹⁴⁰

Ciertos grupos o estereotipos sociales eran, por sus orígenes étnicos, considerados menos “civilizados”, y por tanto, propensos al vicio y depravadas

¹³⁹ ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, *Op. cit.*, [Consulta: 09 de abril de 2015].

¹⁴⁰ Semo, *Op. cit.*, p. 69.

costumbres. Aunque no del todo tahúres, la ley los persiguió de la misma forma debido al estereotipo ya construido. Por tanto, trataron de controlarlos por el bien común. Así lo expresaban las autoridades desde mediados del siglo XVIII:

[...] juntarse y concurrir a esta pésima ocupación, mucha gente ociosa de vida inquieta y depravadas costumbres, de que pueden resultar y resultan con frecuencia los mayores inconvenientes y los delitos más atroces con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de honras y haciendas, de que también se originan alborotos y desasosiegos, que perturban la pública quietud y desatan o rompen los vínculos de la unión y de la tranquilidad de las familias y de los pueblos [...]¹⁴¹

Perla Chinchilla Pawling menciona cómo en varias ocasiones se emitieron bandos ordenando a los virreyes evitasen la relación entre vagabundos españoles e indios por: “[...] ser éstos [españoles] ‘ladrones, jugadores, viciosos y gente perdida’, y a los indios sólo podían enseñarles ‘ociosidad y malas costumbres.’”¹⁴² Casos similares ocurrían con los negros. Ellos, cuyo origen étnico y esclavizado los hacía, según las ideas de la época, más propensos a distorsionar los beneficios del ocio, tenían prohibido, por ordenanzas reales, se juntaran en grupos de tres o más individuos, tanto negros como mulatos, libres o esclavos, aunque fuese de día o de noche, porque acostumbraban apostar en naipes, dados y otros juegos, creando desorden social, so pena de doscientos azotes y de cortar a cada uno una oreja.¹⁴³

Los tahúres no fueron exclusivos del siglo XVIII ya que la literatura de los siglos XVI y XVII los mencionan arduamente. No obstante, para el siglo XVIII se convirtieron en verdaderos obstáculos para fomentar la moderación como ideal de comportamiento social. Sonsacaban a los más propensos al vicio basado en la posibilidad de ganar y en la atractiva convivencia social del juego.

¹⁴¹ “Sobre la prohibición del uso de los juegos de apuesta...”, AGN, *Op. cit.*, año 1747, f. 1.

¹⁴² Perla Chinchilla Pawling, “Lo lúdico y lo profano”, en Semo, *Op. cit.*, p. 57.

¹⁴³ AGN, Ordenanza, Vol. IV, fs. 40-41, *Apud. Ibídem.*, p. 58.

2.3.2: Altas apuestas

El segundo aspecto que pretendieron erradicar fueron las altas apuestas. Los juegos de azar considerados peligrosos, eran los que Bentham determinó como “juegos profundos”, aquellos cuya apuesta podía ser muy alta o imposible de regular, provocando numerosos casos de familias desahuciadas y violencia desenfrenada en lugares públicos y clandestinos. Éstos recibieron mucha atención de las autoridades.¹⁴⁴ Aun así, por sí mismo, el juego no era considerado el problema. El riesgo radicaba en el exceso, la falta de moderación, como lo expresaba la real cédula de 1746: “[...] en la reforma de las costumbres de sus Habitadores, y teniendo consideración a los imponderables daños, y perjuicios, que se siguen de los excesos del Juego de Naipes, dados y otros de suerte y envite [...]”.¹⁴⁵

Una gran cantidad de juegos estaban prohibidos: versiones de los dados, algunos tipos de naipes y de tablas, azares y chuecas; bueltos, bolillo, trompico, palo; juegos de banca o faraón, baceta, carteta, banca fallida, sacanete, parar, treinta y cuarenta, cacho, flor, quince, treinta y una envidada, como también los juegos del birbis, oca, taba, cubiletes, dedales, nueces, corregüela, descarga la burra; juegos de prendas, bienes muebles o raíces; lotería de cartones; loterías extranjeras, entre otros.¹⁴⁶ Todos ellos eran peligrosos por la elevada suma de las apuestas y propensos, a diferencia de otros, al fraude. Razón por la cual en ocasiones eran prohibidos. El envite¹⁴⁷ era uno de los aspectos principales de la prohibición de los juegos, porque sin importar la apuesta inicial —la cual solía ser pequeña en este tipo de juegos— permitía aumentarla, casi siempre sin límites, revirando y pagando el envite del contrario varias veces, provocando más de las

¹⁴⁴ Matilde Arroyo Parra, *Análisis de la obra de Rodrigo Caro (1573-1647): Días geniales o lúdicos*, Madrid, Museo del Juego, 2009, pp. 17-18. Cabe recordar que los deportes de la actualidad manejan una fuerte industria de apuestas que, muchas veces no es totalmente visible para el espectador, se maneja en casas de apuestas legales y establecidas en cualquier parte del mundo.

¹⁴⁵ “Sobre la prohibición del uso de los juegos de apuesta...”, AGN, *Op. cit.*, año 1747, f. 1.

¹⁴⁶ Ver glosario. Gómez Díaz, *Op. cit.*, p. 3.

¹⁴⁷ Ver glosario.

veces el completo empobrecimiento, sobre todo cuando se jugaba de fiado o de palabra. Este era el aspecto más recurrente en las leyes, bandos y cédulas.

Para el siglo XVIII, supuestamente el monto máximo de una apuesta no podía superar los dos reales, suma que nunca era respetada. Como en el caso de Josefa Blanco de la ciudad de Querétaro, su marido había sido encarcelado porque no tuvo para pagar la multa en el momento en que fue detenido, junto con su patrón y varios amigos, por juego prohibido. Su esposa, alegando mucha necesidad debido a la pobreza, y estando “cargada de hijos”, esperando dar a luz a otro y sin marido para que trabaje debido a su prisión,¹⁴⁸ solicitó se le entregasen doscientos pesos, equivalente a la tercera parte de lo perdido por su marido en juego prohibido: “[...] pues además de estar confesos los sujetos mencionados, sé que don Justo ha pagado cien pesos voluntariamente por razón de lo que ganó y es fácil conseguir de los otros el resto [...]”.¹⁴⁹ Uno de los involucrados, Justo Cayetano Noriega, salió libre ya que entregó, a manera de multa, los cien pesos que había ganado.¹⁵⁰ Y ya que no se pudo demostrar que el esposo de Josefa había perdido tanto en el juego, el Alcalde ordinario ordenó se le fuesen entregados a la señora los cien pesos depositados por Justo Cayetano. Ella por supuesto aceptó el dinero, aunque dejó claro en su declaración que no estuvo de acuerdo.¹⁵¹

En algunos juegos, por su naturaleza, era imposible controlar el monto de la apuesta —todos los casos de envite, por ejemplo—, entonces se prohibían, como decía el bando real de Carlos III de 1771, que manifestaba el peligro de las altas apuestas debido a la ruina de familias y a la distracción de muchas personas que no trabajaban porque estaban entregados a este vicio.

2.3.3: Escándalo

Uno de los aspectos de mayor preocupación para los ilustrados del siglo XVIII era el escándalo. Como veíamos anteriormente, consideraban que la sociedad de su

¹⁴⁸ “Da. Josefa blanco sobre un juego prohibido en Querétaro”, AGN, Ramo civil, Querétaro, Vol. 2267, Exp. 7, fojas 15, 1782, f. 2-2v.

¹⁴⁹ *Ibidem.*, f. 6.

¹⁵⁰ *Ibidem.*, f. 9v.

¹⁵¹ *Ibidem.*, f. 14.

tiempo se estaba relajando. Resultaba inaceptable la presencia de actividades como los juegos en espacios públicos. En 1776, el Marqués de Croix emitió un bando donde reiteraba a las justicias de toda la Nueva España la prohibición de otorgar licencias para juegos públicos en plazas o casas particulares y arrendarlos en las funciones públicas.¹⁵² En realidad, cualquier pretexto daba pie a los juegos de azar. Se jugaba en las fiestas patronales, en las ferias, en los palenques, en los festejos y en cualquier tipo de conmemoración. Era tan común, que la indicación del Marqués de Croix tuvo que ser reiterada posteriormente. Todavía en 1790, el Virrey Güemes publicó otro impreso exigiendo a los alcaldes, gobernadores y corregidores contener el desorden causado por los juegos ilegales en lugares públicos.¹⁵³ El caos llevaba al escándalo, y éste era incivilizado, atentaba directamente contra los preceptos de la modernidad. Por todos los medios se pretendió contenerlo, incluso el IV Concilio Provincial Mexicano¹⁵⁴ lo menciona también:

El Promotor fiscal lleva la voz del público ofendido y escandalizado con los delitos; por lo que para que estos no queden sin castigo, y tenga la correspondiente instrucción y noticia de ellos, mandamos que en el tiempo y con el orden determinado por este Concilio en el Título antecedente inquiera de los Párrocos y Jueces Eclesiásticos de esta Provincia acerca de los [...] tahúres, coimes y jugadores de juegos ilícitos [...] a todos los cuales apuntará

¹⁵² “Sobre las licencias de mantener juegos públicos o casas particulares y arrendarlos en las funciones públicas”, AGN, Indiferente Virreinal, Bandos, Virrey Carlos Francisco de Croix, Caja 4730, Exp. 26, año 1776, f. 1.

¹⁵³ “Sobre contener el desorden que causan los juegos prohibidos”, AGN, Indiferente Virreinal, Bandos, Secretaría de la Cámara del Virreinato, Caja 3015, Exp. 8, año 1790, f. 1.

¹⁵⁴ Fue una reunión en 1771 de obispos novohispanos. Se pretendió poner orden a ciertos aspectos de la vida religiosa conforme a las disposiciones del rey. En la Nueva España habían pasado casi dos siglos desde el último concilio, y éste en particular, tenía como objetivo expresar textualmente nuevas prácticas e ideas hegemónicas de la época que, en realidad, ya se habían implementado extraoficialmente. Al final, el manuscrito nunca fue aprobado ni tuvo fuerza de ley; no obstante, las disposiciones ahí tratadas tuvieron verdadera vigencia en la vida cotidiana novohispana. María del Pilar Martínez López-Cano y Francisco Javier Cervantes Bello (coordinadores), *Los concilios provinciales en Nueva España. Reflexiones e influencia*, México, UNAM/BUAP, 2005, pp. 72-73.

en un libro que ha de tener para este uso, los denunciará y seguirá sus causas con más particular cuidado que las otras.¹⁵⁵

El escándalo representaba caos y era el antagonista de una sociedad “civilizada”. A través del juego se presentaba de varias formas: violencia entre los jugadores que a veces acababa con heridos y muertos, desahucio de familias y pérdida de importantes propiedades, deshonor y maltratos familiares. Sobre este último caso, el juego se asoció a otros lamentables vicios como la embriaguez. En muchas ocasiones, las mujeres se quejaban de sus maridos porque éstos, pobres, apostaban las alhajas de sus mujeres y llegaban muy tarde a casa embriagados y violentos. Por ejemplo el caso de Micaela Muñoz de Legisama, quien solicitó en 1742 el divorcio de su marido porque:

[...] la trata con crueldad y tiranía, además de tener vicio de embriaguez y Juego [...] En el tiempo de nueve años que ha que nos casamos dicho Thomas y yo, me ha tratado con tanta crueldad, se vicia y todo su fin ha sido el juego y la embriaguez, por cuyos vicios me ha dejado sin mis bienes y alhajas, que ha jugado y vendido para embriagarse: de que resultaba que volviendo a casa ebrio me maltrataba no solo de palabra sino de obra castigándome como si sus torpes vicios fueran exceso y culpa mía.¹⁵⁶

Según los testimonios de vecinos, en varias ocasiones la amenazó con matarla usando cuchillos, machetes y armas de fuego. Indicó el vecino Félix de Torreblanca, que le dio refugio en tres ocasiones porque su marido la persiguió por la calle con una carabina.¹⁵⁷ En esa misma ocasión, refirió otro vecino llamado José Joaquín Ballesteros, tejedor en el obraje de Pedro García de Acevedo, la persiguió con una carabina y ella se refugió en casa de Torreblanca, él regresó a su casa y destruyó la caja donde Micaela tenía su ropa buscando dinero para

¹⁵⁵ ---, *Concilio Provincial Mexicano IV celebrado en la ciudad de México el año 1771*, Querétaro, Imprenta de la escuela de artes, 1898, p. 44.

¹⁵⁶ “Petición de Doña Michaela Muños de la Legisama para poder separarse de su legítimo marido don Thomas Clemente Pérez”, AGN, Indiferente Virreinal/Clero Regular y Secular, Querétaro, caja 2730, Exp. 17, fojas 5, año 1742, f. 1.

¹⁵⁷ *Ibidem.*, f. 2v.

jugar.¹⁵⁸ El tipo era tan violento que, cuando fueron el fiscal y el notario por él para llevarlo a testificar, se negó, blandiendo cuchillo en mano y gritando: “[...] ni el Papa, ni el santo arzobispo o su precursor, ni dicho señor fiscal ni juez alguno de los que haya en el mundo me harán deprender [...]”.¹⁵⁹

Estos casos, que desafortunadamente no eran los menos, no se debían por el juego, o al menos así lo consideraron, sino al escándalo provocado por gente sin moderación. Tratando de evitar esto, se prohibieron los juegos en lugares públicos, al menos, para que los bullicios no ocurrieran a la vista del público en general, atentando contra las buenas costumbres y el modelo de civilidad propuesto por la modernidad. No obstante, la popularidad de los juegos llevaba a la gente a congregarse donde fuese, compartiendo la suerte, la desdicha y la vida cotidiana.

El siglo XVIII supuso, con la institucionalización de la ilustración en la Monarquía hispánica, un cambio en el pensamiento y la ley derivado de una nueva moral. Costumbres existentes desde tiempos remotos fueron, de pronto, inaceptables según el modelo de civilidad y desarrollo de la modernidad. En este sentido, surgió una supuesta relajación de las costumbres, la cual fue en realidad una mayor intolerancia de la autoridad hacia prácticas socialmente dañinas. En ese marco, los juegos de apuestas presentaron uno de los principales conflictos debido a los efectos secundarios arrastrados por el mismo: altas apuestas que ponían en riesgo los bienes de las familias, personajes perjudiciales para la sociedad como el tahúr y el escándalo producto del vicio y otros males asociados con el juego.

En un intento por desarraigar los males, se lanzaron numerosas leyes y se reiteraron constantemente las ya existentes. Los juegos fueron regulados y los que no era posible, fueron prohibidos. Pero nunca fue censurado del todo. Por un lado, vedarlo transgredía los mismos preceptos ilustrados de libertad y moderación; por otro, los juegos representaron un importante ingreso económico para la autoridad.

¹⁵⁸ *Ibidem.*, f. 3.

¹⁵⁹ *Ibidem.*, f. 4v.

Aun así, la razón más fuerte para su permanencia fue el espacio de sociabilidad, especialmente en lugares como la Nueva España. En la sociedad novohispana, el juego era capaz de generar espacios de interrelación normalmente vetados. Frente a los numerosos bandos y cédulas creados específicamente para la Nueva España, el juego no se detenía. Muy a pesar de los numerosos expedientes judiciales e inquisitoriales que más adelante veremos, la persecución y poderosa atención prestada a la aplicación de la ley, no detuvo al juego. Continuó en lugares privados, públicos y clandestinos, se negaban a dejarlo. Era una sociedad profundamente lúdica que encontró en el azar un medio de convivencia social, un espacio de sociabilidad donde convergían las diferentes castas, géneros, grupos sociales, oficios y calidades.

Capítulo 3: La sociabilidad y el escándalo del juego

“Toda esta vida es jugar
una carteta imperfecta,
mal barajada y sujeta
a desdichas y pesar.”

Dicho popular, [juego de carteta], “Diccionario de
Autoridades”, 1726.

En este capítulo se observa la generalización del juego en Nueva España desde el siglo XVII, y se indaga sobre el significado del espacio de sociabilidad y su importancia como tal, así como sus características y normas. Está conformado por tres apartados: el primero titulado “¿Dónde jugaban los novohispanos?” aborda al juego de apuestas y sus características específicas, principalmente su espacio de sociabilidad y generalización en la sociedad novohispana desde el siglo XVII. En el segundo apartado “¿Y las justicias...? ¡También jugaban!”, se analizan casos de autoridades civiles y religiosas con la intención de mostrar la generalización del juego en todos los estratos de la sociedad. Y en el tercer apartado titulado “Suerte, superstición y superchería” se muestra la importancia cultural de la suerte en el mestizaje novohispano.

De igual forma, se abordan documentos del siglo XVII para demostrar que el juego estuvo igualmente arraigado y popularizado antes de la multiplicación de las leyes de la segunda mitad del siglo XVIII, sustentando la hipótesis de una moral secular intolerante frente a la idea de la relajación de las costumbres.

3.1: ¿Dónde jugaban los novohispanos?

En el capítulo anterior hablamos sobre las constantes quejas durante el XVIII de la relajación de las costumbres. Documentos de toda índole lo expresaban, como si la sociedad se hubiese vuelto caótica, inmoral. No obstante, la irrupción de la modernidad en el siglo XVIII cambió el punto de vista de las autoridades mezclando la moral religiosa de antaño con una emergente moral secular y civil. Ahora juzgaban duramente. La sociedad no se había relajado, en vez, la autoridad se había vuelto más intolerante. Basta con observar las prácticas del juego un siglo antes y contrastar la legislación y los discursos con casos específicos. Por ejemplo, un expediente de Puebla en 1672 denunciaba el abuso en las capillas.

Martín Soto Guzmán, comisario del Santo Oficio de Puebla, solicitaba, con gran premura, fuesen enviados nuevos impresos sobre prohibiciones profanas en lugares públicos y privados, ya que, según expresaba con gran pesar:

[...] que por el mucho tiempo que ha que se publicó en aquella ciudad el edicto prohibitivo de los bailes, juegos, comidas, conversaciones, concursos y demás indecencias que la gente ordinaria usa en los altares y oratorios particulares de sus casas y tiendas con pretexto de la festividad y celebración de algún santo de su devoción, han vuelto a dichos abusos haciéndose olvidadizos [...]¹⁶⁰

La gente se ha hecho olvidadiza, decía el religioso. Implica que no es algo nuevo, la sociedad novohispana, al menos la gente común —según él afirmaba—, ocupaba desde el siglo XVII cualquier espacio para el juego, incluso las capillas de sus casas y de las tiendas. La preocupación en ese entonces era principalmente de carácter moral-religioso, de ahí que los testimonios de los siglos XVI y XVII fuesen solo de religiosos. La irrupción de la modernidad y su moral secular en el siglo XVIII, amplió la crítica moral haciendo énfasis en el daño de la sociedad en general. Ahora la inquietud no era exclusiva de la moral religiosa, aumentando la cantidad de testimonios y de ahí que pareciera un aumento de la relajación.

Otro caso interesante de juegos en lugares poco comunes y, por demás, escandalosos, es la denuncia anónima contra Fernando Francisquez, también en Puebla, pero un siglo después, 1782. Llegó a las manos del virrey una carta anónima. En ella, un vecino de la ciudad denunciaba, bajo el “celo y deber hacia su familia y casa”, el juego de banca organizado, y ya constante, por un par de mercaderes llegados desde Acapulco.¹⁶¹ Esta actividad, también llamada “del monte”, era uno de los más comunes durante los siglos XVIII y XIX. Considerado deplorable y uno de los más peligrosos juegos de naipes, el más frecuente tipo fue el “parar” o “monte”. Consistía en la apuesta de dos jugadores a dos cartas

¹⁶⁰ “Carta de Martín Soto Guzmán informando que el Comisario de Puebla no ha podido ponerle fin a los bailes, juegos y comidas que la gente hace en sus altares con pretextos de la celebración de un santo”, AGN, Inquisición, Puebla-México, Vol. 1594, Exp. 31, 26 de octubre de 1672, f. 1.

¹⁶¹ “Autos sobre la denuncia anónima de encontrarse un juego de banca en la casa mortuoria de Fernando Francois”, AGN, Indiferente Virreinal, Criminal, Real Sala del Crimen, Puebla, Caja 1143, exp. 30, año 1782, f. 1.

sacadas azarosamente y colocadas sobre la mesa. Los naipes seguían saliendo hasta aparecer una dual a las dos puestas. Ganaba el que hubiese apostado a la carta favorecida. Ilan Semo menciona el decreto de prohibición de 1812¹⁶², aunque desde 1773 aparece vedado en el artículo 1º del bando del virrey Bucareli.¹⁶³ La restricción radicaba en dos aspectos: en la facilidad para hacer trampa y la dificultad para regular el monto de la apuesta, haciendo de este juego uno de los más peligrosos. Los dos aspectos anteriores obedecen a dos cosas distintas: el fraude preocupaba a aquellos que comprendían el honor dentro del espacio de sociabilidad; mientras tanto, las altas apuestas lo convertían en un “juego profundo”, arrastrando a la sociedad a una gran infelicidad, como señalaba Bentham.

De vuelta al expediente, denunciaba la presencia de un juego de banca en un tablaje o tabla.¹⁶⁴ Por sí mismo, un tablaje de banca era prohibido y rápidamente censurado, lo que hace espectacularmente escandaloso a este caso, es que el juego se llevaba a cabo en la casa mortuoria¹⁶⁵ de Francisco. Según narra el expediente, se asoció con los dos mercaderes para montar una casa de juego ilegal a donde acudían una gran cantidad de personas de todo tipo. Entre los asistentes, dice el denunciante: “[...] no queda hijo de familia que no concurre a ella y entre todos un hijo mío, que sin embargo de las amenazas y

¹⁶² Semo, *Op. cit.*, p. 14.

¹⁶³ Ventura Beleña, *Op. cit.*, pp. 203-209. Continuó siendo uno de los más populares juegos en el México Independiente; incluso, Carlos Castro menciona que era muy común entre 1861 y 1902 en el “Jockey Club”. Afirma, según su investigación sobre el viajero francés Paul Duplessis (quien escribió una novela llamada “El Monte”, que trata sobre las costumbres apostadoras en Sinaloa en el siglo XIX), que la polémica residía en que la banca tenía un poder desmedido, además de las 29 maneras de hacer trampa, según decía el francés (Carlos Castro Osuna y Mario M. Cuevas Arámburo, “Juego, pasión y muerte en Cosalá, Sinaloa, a mediados del siglo XIX. La visión de un francés: Paul Duplessis”, en *Clío*, Culiacán, Universidad Autónoma de Sinaloa/Facultad de Filosofía, Nueva Época, Vol. I, Núm. 28, 2002, pp. 91-92).

¹⁶⁴ Ver glosario.

¹⁶⁵ La “casa mortuoria” era el recinto donde se alojaba algún muerto, se preparaba su cuerpo, se rezaba y donde se reunían los parientes a beber vino antes del entierro. Otra acepción de la Real Academia indica: “casa donde recientemente ha muerto una persona”. Dado que en el expediente se especifica la casa mortuoria de Francisco como un negocio, infiero que se trata de un espacio que se renta para preparar y velar al difunto antes de su entierro.

reconvenciones que tengo hechas a él y dichos sujetos, no he podido conseguir [...]”.¹⁶⁶

La popularidad del recinto, no estaba relacionado con lo prohibido de hacerlo en una casa mortuoria —aunque seguramente llevaba una connotación emocionante de por medio—. Al ser juegos ilegales, se buscaban sitios donde la autoridad no examinara, y lugares donde el dueño se prestara para tal riesgo, me imagino que la casa mortuoria pasó inadvertida por la autoridad. No obstante, cabe señalar la preocupación del denunciante anónimo: su hijo, al igual que otros de familia, asistían a pesar de ser ilegal, de lo inmoral de participar en dicho lugar y, por si fuera poco, de las amenazas y regaños de su padre. A pesar de lo anterior, según el expediente, concurrieron muchos hijos de familia, ya que ese tablaje se había convertido en un popular espacio de sociabilidad donde perdían, ocasionalmente ganaban, jugaban, se divertían y, más importante, convivían.

Como en cualquier otro espacio de sociabilidad, había reglas. Éstas no eran escritas, sino obedecían al sentido común. A pesar de no importarles mucho la ley —por eso tantos casos de juegos ilegales—, había ciertos códigos que debían respetarse entre jugadores. El principal y más importante era saldar deudas. Los jugadores eran capaces de delatarse frente a la autoridad con tal de denunciar a quien se había negado a pagar. Por ejemplo, el caso de Juan Francisco de Escobedo y Bracamontes, vecino de Querétaro y residente de México en 1727. Denunciaba una casa de juego clandestina donde le debían diez pesos y no se los querían pagar.¹⁶⁷ La acusación de Juan Francisco Escobedo era absurda, según las mismas leyes, lo granjeado en juego ilegal no podía ser cobrado, seguramente lo sabía, pero no le importó: buscaba justicia frente a quiénes lo estaban defraudando.

Según narró, acudió a la casa del licenciado presbítero José Godínez, éste tenía en casa juegos ilegales. Al cabo de unas horas, Escobedo ya había perdido cien pesos, así que mandó a alguien a su casa para que le trajera otros ciento

¹⁶⁶ “Autos sobre la denuncia anónima...”, *Op. cit.*, año 1782, ff. 2-2v.

¹⁶⁷ “Información dada por Don Juan Francisco de Escobedo y Bracamontes, vecino de Querétaro, residente en México, dice que hay una casa de juegos de naipes”, AGN, Indiferente virreinal/Criminal, Real Sala del Crimen, México, Caja 2011, Exp. 4, fojas 7, 1727, f. 1.

setenta pesos.¹⁶⁸ No obstante, después de muchas horas, según refirió un testigo, solo quedaban en la mesa el referido Escobedo, el licenciado Godínez y otro personaje; la fortuna sonrió a Francisco Escobedo que había recuperado todo su dinero e iba ganando, pero los últimos dos se habían quedado sin moneda.¹⁶⁹ Con tal de seguir el juego hasta terminarse (el cual concluyó a las cinco de la mañana), Francisco Escobedo prestó dinero a los otros dos. Al final ganó y el presbítero prometió pagarle en unos días, pero eso nunca ocurrió. Razón por la cual decidió acudir ante la autoridad.

El licenciado José Godínez ya había sido acusado anteriormente por juegos prohibidos, y por: “[...] criminalidad incidente del licenciado don Joseph Godínez, clérigo abogado de la Real Audiencia, se manda que el licenciado no tenga juego en su casa por ningún motivo o pretexto, en vista de la decencia de su litado, y de contravenir en lo que le manda, se procederá contra él con todo rigor.”¹⁷⁰

Francisco Escobedo no fue a jugar, mucho menos levantó la denuncia, por cuestión de dinero. Hasta mandó a alguien por más dinero a su casa y prestó recursos a sus contrincantes con tal de seguir jugando. Al final, salió de ahí con todo su dinero y otros trece pesos que ganó; no obstante, el presbítero le quedó a deber diez pesos.¹⁷¹ Es decir, por diez pesos —después de haber jugado doscientos setenta y ganado trece— decidió delatarse frente a la autoridad con tal de darle una lección a su deudor.

Pagar las apuestas era una cuestión de honor. Algunos no lo tenían, violaban los códigos del espacio de sociabilidad; pero había otros que sí, sin importar la cantidad o el tiempo transcurrido, pagaban las apuestas. Tal cual el caso del capitán de caballería de Querétaro, José Ocio y Ocampo, en 1737, dueño de numerosas haciendas de las cuales varias (no especificadas en el expediente) las había apostado en el juego.¹⁷² Resultó que había perdido en juego algunas de

¹⁶⁸ *Ídem.*

¹⁶⁹ *Ibidem.*, f. 3.

¹⁷⁰ *Ibidem.*, f. 7.

¹⁷¹ *Ibidem.*, f. 1.

¹⁷² “Se manda que ninguno de los acreedores de José Ocio y Ocampo, cuyos créditos tuvieran origen de juego, no le molesten ni vejen durante el tiempo”, AGN, General de Partes, México, Vol. 32, Exp. 41, Foja 24, 1737, f. 24.

sus propiedades. Su intención era pagar sus deudas con dinero y así no perder sus haciendas; no obstante, no había juntado el suficiente para la transacción y, según como se acordó por medio de contrato cuando perdió, había llegado la hora en que sus cobradores podían hacerse con las propiedades. Acudió a la capital del virreinato para, frente a notario, solicitar un nuevo acuerdo. Dejó en abono doscientos pesos y por escrito se comprometió a pagar mensualmente hasta cubrir el monto completo en no más de cinco años. Se le advirtió que no podían cobrar la deuda por haber sido cantidades que superaban lo permitido por la ley:

[...] los acreedores de juego aunque tengan sentencias con anterioridad no tienen acción exequible por que se la niegan las leyes nona y decima del artículo 7° libro 8° de la Recopilación de letras y en esta conformidad el suplicante que puede defenderse con una excepción que una por no haber quedado eficazmente obligado aunque haya otorgado escrituras no necesita de ningún notario, y el plazo de cinco años que puede para satisfacerles es término de la misma obligación [...]¹⁷³

Pero esto era una cuestión de honor: “[...] en que voluntariamente se quiere constituir como sujeto de honra: en esta consideración, por el presente mandé que ninguno de los acreedores [...] cuyos créditos tuvieren origen del juego aunque se hallen con escrituras de plazo cumplido, lo molesten, perjudiquen, ni vejen [...]”.¹⁷⁴ Si José Ocio quería seguir siendo respetado y considerado un hombre de honor, debía hacerse responsable y pagar sus apuestas, a pesar que la ley lo amparaba.

Como se ha mencionado anteriormente, muchos juegos no estaban prohibidos. La razón recayó en la facilidad de controlar el monto de las apuestas. El ideal moral de la sociedad ilustrada era la moderación, los juegos por sí mismos no estaban prohibidos. Por ello, existían muchos espacios ilegales enmascarados con licencias para entretenimientos lícitos. Tal fue el caso del juego de Bochas¹⁷⁵

¹⁷³ *Ídem.*

¹⁷⁴ *Ídem.*

¹⁷⁵ Juego de “bochas” o “bolas”: “Juego bien conocido en España, que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí como una cuarta, y a veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes. Más adelante se pone otro que se llama diez de bolos: y tirando con una bola desde una raya que se señala, gana los que derriba como pase del diez, porque si se queda antes en cinco, y aunque haya derribado

de Antonio López Mejía, de Veracruz, en 1788. Él era el 3er oficial de la Real Administración de Correos del puerto de la Nueva Veracruz. Doce años antes había comprado un, decía él, “modesto” terreno —las comillas son porque el Mayor de la plaza, detractor de Antonio López, expresaba que no era un modesto terreno, sino un solar cuyas medidas abarcaba toda una cuadra—, a un lado de la oficina de correos, donde montó un negocio lícito y con licencia para Bochas,¹⁷⁶ llamado: “Juego Real y Diversión Sencilla”.

Antonio López solicitaba al virrey, directamente, le dispensara la deuda contraída por atrasos en el pago mensual de la licencia. Tres pesos mensuales era la cuota de la licencia que Antonio López pagaba, su deuda ascendía a seis pesos debido al atraso acumulado de dos meses. Decía ser acosado por el Mayor de la plaza, a pesar de que su negocio ya no rendía los frutos deseados debido al exceso de licencias expedidas para el mismo fin en toda la ciudad.¹⁷⁷ No obstante, el Mayor de la plaza estaba en desacuerdo. Según afirmaba, el negocio era la tapadera de una clandestina casa de apuestas ahí montada, decía: “[...] siempre lo ha usado para estafar al público sufriendo por ello las correcciones [...] su juego de Bochas ha sido una capa de otros prohibidos con infracción de las Leyes.”¹⁷⁸

Acerca de la concurrencia al “Juego Real y Diversiones Sencillas”, el Mayor informaba: “Los hijos de familias, esclavos y otros que no son señores de los que juegan, han ido a perderse a su solar, en donde no entra ninguna persona decente, sino puros vagos y malentretenidos,¹⁷⁹ a la dirección de un coime,¹⁸⁰ que por lo regular son hombres de mala conducta.”¹⁸¹ Daba por hecho que la gente de

bolos no los cuenta: y desde el paraje donde paran las bolas se birla después.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Op. cit.*, [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

¹⁷⁶ “Sobre que los juegos de truco y billar y bolas contribuyan con cierta notificación al Sargento Mayor de la Plaza”, AGN, Indiferente Virreinal, Ayuntamientos, Mayor de la Plaza de Veracruz, Veracruz, Caja 1262, Exp. 20, 1788, f. 1.

¹⁷⁷ *Ibidem.*, f. 7.

¹⁷⁸ *Ibidem.*, f. 7v.

¹⁷⁹ Aquellos sin justa causa, que se dedican a actividades indecorosas en vez del trabajo. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo IV (1734)”, *Op. cit.*, [Consulta: 08 de marzo de 2016].

¹⁸⁰ Coime: “El garitero que tiene a su cuidado la casa de juego pública.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, *Op. cit.*, [en línea], [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

¹⁸¹ “Sobre que los juegos de truco y billar y bolas...”, AGN, *Op. cit.*, 1788, f. 8.

bien era engañada y sonsacada por el negocio truculento de Antonio. En ningún momento era culpa de aquéllos motivados por el juego, sino de los vagos, malentretenidos y coimes presentes en aquel tugurio, tal cual una manzana podrida contamina al resto del canasto, como lo expresaba Kant, el hombre era moralmente bueno por naturaleza, y en casos como éste, era sonsacado al vicio.

Ahora bien, es interesante contrastar la calidad de los clientes. Según el expediente, el lugar corría a cargo de un coime, los clientes habituales eran vagos y malentretenidos; además, concurría gente común, hijos de familias y esclavos. Es una gran variedad de calidades. En espacios normales de la vida cotidiana novohispana, es difícil encontrar esta mezcla de individuos: ociosos, como el vago; conviviendo constantemente con gente común y esclavos sin sus amos; incluso, con hijos de familias, los cuáles eran aquéllos sin contraer aun matrimonio, por lo que eran normalmente gente joven. Todos estos personajes simpatizando, jugando, apostando, perdiendo y ganando recursos de los otros, aunque evidentemente había una marcada diferencia económica entre estos personajes. Lo anterior es solo explicable, y posible, si por alguna razón podían verse entre ellos como iguales. Fenómeno que ocurre invariablemente en una mesa de juego pero que no es común en una sociedad estamental como la novohispana. El espacio de sociabilidad ofrecido por el juego fue uno de los más importantes de la Nueva España. Su pasión por lo lúdico encontró un lugar en la posibilidad de ganar recursos en un espacio donde podían converger con personas distintas. Gente cuyas diferencias, enmarcadas en el contexto social de castas del virreinato, difícilmente podían socializar, a esto me refiero en cualquiera de los sentidos: fraternizando, compitiendo, lidiando, divirtiéndose o simplemente como iguales, facultad que solo la mesa de apuestas podía lograr, ya que en ella no importaba si se era un poderoso hacendado, un oficial de milicia, un negro liberto o un sacerdote, todos eran iguales hasta el último momento, el instante en que la suerte consagraba a uno, y solo uno, de aquellos sentados a la mesa del juego, otorgándole, independientemente de la economía, una ganancia simbólica y el reconocimiento de los otros.

Según información del Mayor, el Gobernador estaba al tanto de la ilegalidad del negocio de Antonio López. Incluso, al parecer tomó medidas que iban más allá del castigo a López:

Los excesos de esta casa de juego dio motivo a que el señor Gobernador, Don José de Carrión, mandase quemar, en la Plaza pública, un juego de boliche; que Don Teodomiro Cañizares o el Factor del Tabaco, quitase un juego de naipes; y que alguna vez los Alcaldes ordinarios tomasen el prudente arbitrio de llamar a Mexía y amonestarlo quitase de su solar los juegos prohibidos que en él tenía, con perjuicio de la causa pública, por lo que en ellos se viciara la juventud.¹⁸²

Aparentemente, todas las disposiciones y persecuciones de la autoridad redujeron las operaciones de "...estos perversos entretenimientos..."¹⁸³ clandestinos de Antonio López. Razón que atribuye el Mayor a la supuesta disminución de ingresos alegados por el dueño, y no al aumento de licencias expresados por él.

Cabe destacar el trasfondo del Mayor. Según menciona, no era originario de la Nueva España, conocía muy bien cómo se trabajaba en la Plaza de Cádiz y en la Habana, quizás era originario de la Península. Revelaba, aparentemente indignado, que los gobernadores de la Nueva España sabían que existían estas casas de juego ilegales y nunca se oponían con el mismo rigor que en otras partes de la Monarquía.¹⁸⁴

Las leyes perseguían a los juegos prohibidos sin cuartel, como el bando de 1776 del marqués de Croix¹⁸⁵ y el de 1790 del virrey Güemes,¹⁸⁶ donde se reiteraba la prohibición para otorgar licencias para lugares públicos. Aun así, se practicaban en la calle, en plazas, escondites extraños u ocultos tras la licencia de juegos legales. Así se puede apreciar que era una práctica común desde siglos anteriores, pero en el XVIII la intolerancia para cumplir con los ideales modernos, persiguió con mayor énfasis esta práctica. Había otros que jugaban en la

¹⁸² *Ibídem.*, f. 8.

¹⁸³ *Ídem.*

¹⁸⁴ *Ibídem.*, f. 9.

¹⁸⁵ "Sobre las licencias de mantener juegos públicos...", AGN, *Op. cit.*, año 1776, f. 1.

¹⁸⁶ "Sobre contener el desorden...", AGN, *Op. cit.*, año 1790, f. 1.

comodidad del hogar. Cubiertos en la intimidad de sus casas, lejos de las miradas públicas, jugaban sin reparos. Pero, en algunos casos, la seguridad del cobijo residencial podía verse comprometida por las intrigas novohispanas. Así ocurrió con Antonio Salgado en 1781.

Antonio Salgado era vecino del pueblo de Tecamachalco, recaudador del Real Ramo de Pulque y Comisario del Real Tribunal de la Acordada. Acostumbraba visitar a su amigo Francisco Alcántara para retar a Fortuna. Desafortunadamente para él y su amigo, decía haber hecho algunos enemigos incómodos, entre los cuales se contaba el Alcalde Mayor de su ciudad. Según dice: “[...] dicho Alcalde Mayor es mi enemigo capital, profesándome un gran odio y mala voluntad [...]”¹⁸⁷ por haber atestiguado en su contra el año anterior. En su defensa, la autoridad negó los argumentos del reo y se limitó a informar al Fiscal que había ordenado el cateo de la casa del señor Alcántara que sabía de antemano sobre el juego ilícito que ahí se practicaba.¹⁸⁸ Según un Teniente y un cura, sujetos encomendados a realizar el cateo, el señor Antonio Salgado se comportó muy agresivo, insultándolos y evocando su fuero de Comisario del Real Tribunal de la Acordada.¹⁸⁹

Sin importar la veracidad del supuesto odio del Alcalde Mayor, los dos hombres fueron puestos en prisión por juego ilícito. Con base en el Bando de 1776 del Marqués de Croix, se les impuso una multa: “Las personas seculares sean de fuero, calidad, o dignidad que fueren, contraviniendo de cualquier modo a lo dispuesto en la ordenanza antecedente, además de las costas de sus causas, por la primera vez sufrirán la pena de un mil pesos de oro [...]”¹⁹⁰

El aforismo “se obedece pero no se cumple” tan recurrente en la Nueva España, no aplicaba para las leyes contra el juego. Éstas preocupaban constantemente a reyes y virreyes. La amenaza pública de los juegos radicaba en los preceptos de la modernidad que los consideraban un agravio a la salud pública, y por ende sus leyes de prohibición se citaban constantemente. Frente a

¹⁸⁷ “Don Antonio Salgado, preso en la cárcel, a causa de juegos prohibidos”, AGN, Alcaldes Mayores, Reos, Vol. 12, año 1781, f. 301.

¹⁸⁸ *Ibidem.*, f. 302.

¹⁸⁹ *Ibidem.*, f. 303.

¹⁹⁰ “Sobre las licencias de mantener juegos públicos...”, AGN, *Op. cit.*, año 1776, f. 1.

ellas, ninguna autoridad estaba por encima de la ley. En la Nueva España, jugaba todo tipo de personas. Autoridades, civiles, militares, religiosos y esclavos. Sin importar la casta, en cualquier estrato, los juegos de azar eran populares, casi obsesivos. En las casas, familiares y amigos lo practicaban. En las ferias se apostaba a diferentes actividades y deportes. En las cantinas, cafés, hostales y hasta en la calle. Incluso, en lugares donde lógicamente era penado por ser irrespetuoso o hasta profano. Los casos más condenados eran los escandalosos, los que afrentaban la moral religiosa y la secular, así como las buenas costumbres. Esto no era nuevo del siglo XVIII, como se ha visto anteriormente, desde el siglo XVII se practicaban y denunciaban de manera generalizada.

3.2: ¿Y las justicias...? ¡También jugaban!

La pasión por el juego seducía también a las autoridades. A los alcaldes, gobernadores y corregidores, se acusaba constantemente de su falta de moderación. Se escandalizaba la Iglesia, incluso algunos civiles, porque la autoridad, siendo responsable de hacer valer la ley, la quebrantaba. Peor aún, se esperaba fueran ejemplos de moral intachable, aunque lejos estaban de serlo. El juego era tan atractivo, estaba tan arraigado en la sociedad novohispana que, contradictoriamente, aquellos obligados a perseguirlo, condenarlo y criticarlo, eran en muchas ocasiones los que más lo practicaban, fomentándolo directamente.

El problema existía desde el siglo XVII. Fray Antonio de Ezcaray, predicador del Colegio Apostólico de la Santa Cruz de Querétaro y de quién ya se ha hablado en capítulos anteriores, respondiendo la petición personal del Rey, escribió su opinión acerca de la desmedida pasión inmoral de las autoridades novohispanas. Según el franciscano, el juego estaba terriblemente arraigado en la vida cotidiana de los gobernantes. Sugería al Rey que, sin importar el cargo, cualquier administrador de la justicia debía ser tajantemente enjuiciado por pecado mortal. No estaba solo, citó a otros ilustrados cuya opinión devela la preocupación y difundida opinión negativa de los religiosos novohispanos hacia esta actividad:

Esta materia *in terminis terminantibus* la trata el padre maestro Juan de Alloza de la Compañía de Jesús... cita este Doctor Padre al margen el común de los Doctores, y es bien se note diga, no han de ser absueltos los tales Corregidores si no quitan el juego, porque no es bien que cometan la misma culpa los sujetos a quienes Dios y el Rey ponen en los oficios para estorbarlas.¹⁹¹

En otra parte del texto de Antonio de Ezcaray, indica la recurrencia del pleito entre religiosos y gobernantes acerca de este mal: “Suelen algunas justicias decir que en el título que les dan de Alcaldes Mayores, no hay tal cláusula que diga: *No tengan juego en su casa, ni lo consientan en las ajenas, etc.* Y que así pueden tenerle, ni que tampoco juraron guardar tal cláusula, ni les recibieron

¹⁹¹ Ezcaray, *Op. cit.*, pp. 334-335.

juramento.”¹⁹² La respuesta de Ezcaray fue implacable: “[...] no por esto dejan de pecar mortalmente [...] consienten el quebrantamiento de las tales leyes y ordenanzas y la multitud de pecados que le siguen del juego.”¹⁹³

Ciertamente, en el juramento prestado al recibir el cargo de alcalde mayor no especificaba nada acerca del juego en sus propias casas. Pero, como parte del protocolo, juraban guardar y hacer cumplir “...la instrucción general de corregidores y alcaldes mayores, leyes del reino, cédulas de su Majestad y mandamientos de los señores virreyes o gobernadores de estos reinos”.¹⁹⁴ Incluso, el juramento de la jurisdicción de Querétaro especificaba: “...que en razón de la fábrica y estampa de los Naipes no consentirá se juegue con falsos ni floreados, sino con los de la nueva y ultima fábrica y asiento...”¹⁹⁵ —Los naipes falsos son aquéllos no fabricados en el Real estanco, mientras que los floreados son los marcados para hacer fullerías—. ¹⁹⁶

Según Ezcaray, ninguna autoridad podía alegar ignorancia en la prohibición del juego, aunque constantemente lo hacían. Era práctica común, al tomar posesión del despacho de residencia, jurar que nunca habían jugado en sus propias casas. Afirmaba el franciscano haber sido testigo de este hecho y de haber presenciado en más de una ocasión:

[...] que cuando toman la residencia, si el que lo hace no se haya beneficiado del que acaba, donde aprieta más la mano es en preguntar: *¿si ha tenido juego en su casa?* Por que como esta culpa es fácil de probar, por ser pública, y

¹⁹² “Anónimo contra los Alcaldes ordinarios de Zacatecas porque tienen juegos prohibidos en sus casas”, AGN, Judicial, Denuncia anónima por juegos prohibidos en casas de alcaldes, Zacatecas, Vol. 43, Exp. 5, Fecha 23 de noviembre de 1792, ff. 336.

¹⁹³ *Ibidem.*, ff. 336-337.

¹⁹⁴ AGN, Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, Vol. D 19, Exp. 98, f. 95v, fecha 25 de febrero de 1653. Contrástese con los siguientes que especifican exactamente lo mismo: AGN, Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, Vol. D 19, Exp. 181, f. 118, fecha 28 de abril de 1655. Y AGN, Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, Vol. D 19, Exp. 240, f. 134v, fecha 22 de agosto de 1657.

¹⁹⁵ *Idem.*

¹⁹⁶ ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo III (1732)”, *Op. cit.*, [Consulta: 06 de noviembre de 2015].

común en los alcaldes mayores, logra en ella su intento, y no en las que son difíciles en la probanza.¹⁹⁷

Y efectivamente tenía razón. Mostramos en el capítulo anterior numerosas leyes, edictos, ordenanzas y normativas que pretendieron regularlo, sobre todo en la segunda mitad del siglo XVIII. No obstante, es evidente que el juego estaba tan arraigado, al menos en el caso de la Nueva España, que resultaba prácticamente imposible erradicarlo.

Y aunque se diga que la residencia es cosa de ceremonia, y que se la dan para que se aproveche, y que el mismo juez que la toma, aquella noche por festejo pone juego en su casa, para que le saque algunas barajas, y que no se compadece residencia al que acaba, cuando el que empieza tiene en su sala dos mesas, en la una las barajas del juego, y en la otra los papeles y autos de residencia...¹⁹⁸ y esto no se puede negar, porque en la misma consulta se me dice que cada baraja cuesta seis reales, y se saca de ella cinco pesos.¹⁹⁹

A pesar de las regulaciones, el juego continuó vigente como una práctica constante en la cultura novohispana. La sociedad gustaba de ello, las mismas autoridades la practicaban haciendo caso omiso de sus normativas. Llama poderosamente la atención que la opinión de Fray Antonio de Ezcaray la escribió siendo residente ya de muchos años en Querétaro. Es bien sabida la recurrencia de los juegos de azar en fronteras y minas, espacios donde el dinero fluía con mayor fuerza, justificación común para explicar el arraigado vicio de las apuestas. Pero, cuando encontramos repetidas menciones en una ciudad del interior, no queda más que inferir la generalización en toda la sociedad novohispana.

Cualquier estrato, incluyendo la élite, profesaba pasión descarriada por ésta actividad. No solo en el siglo XVII, también en el XVIII. Hipólito Villarroel, asesor del Juez de la Acordada, llegó en 1762 y vivió en México más de 27 años. Se preguntaba en su obra más crítica a las autoridades de la Nueva España: “¿Cuántos bandos se han publicado en todos los tiempos para extirpar el común

¹⁹⁷ Ezcaray, *Op. cit.*, pp. 340-341.

¹⁹⁸ *Ibidem.*, p. 341.

¹⁹⁹ *Ibidem.*, p. 342.

mal y general vicio de albures, bancas, dados y otros de suerte y envite? ¿Pero qué efectos han causado, cuando vemos que jamás se ha jugado con más desvergüenza?”²⁰⁰ Desvergüenza de la sociedad, de los militares y de las justicias, según señalaba el religioso.

La misma sociedad acusaba a sus autoridades por lo común de las partidas en sus propias casas. Así fue el caso de Francisco Castañeda y Manuel Ignacio Elías Beltrán, alcaldes ordinarios de Zacatecas. Los vecinos de la ciudad levantaron ante el Virrey, en 1792, por miedo a represalias, una denuncia anónima. De inmediato iniciaron las investigaciones y evidentemente fueron exhortados a dar una explicación. No les quedó más remedio que aceptar la culpa, pero alegando que eran juegos permitidos, cuyos participantes se contaban entre las personas más intachables de la ciudad y con el pretexto de entretener a la enferma esposa de Elías Beltrán. Incluso, alegaron que a falta de diversiones sanas en la ciudad, tuvieron que organizar diversiones para distraer a su numerosa familia de cosas más perjudiciales; además, añadió que tal vez los acusaban por ser españoles americanos.

Es evidente que sus argumentos son justificaciones infundadas, no es que les faltaran entretenimientos, sino que era el más notorio y frecuente. Lo más popular del juego era su particular espacio de sociabilidad. Ya que éste no era privativo de género o edad, tampoco requería un lugar en particular. Sencillamente, tal cual lo menciona el mismo documento, era un espacio donde cualquier miembro de la familia podía participar, incluso en su casa. Queda claro que la concurrencia en casa de estos alcaldes debía ser gente de su mismo estrato social, así que podemos suponer que pertenecían a la élite, demostrando que los estratos altos recurrían a las casas, entre otras cosas, también a jugar.

Aunque fuese cierto que aquellos alcaldes practicaban solo juegos lícitos, teóricamente no había justificación para realizar ninguno de ellos porque, como autoridades, debían de comportarse con decoroso ejemplo moral. Como era de esperarse, el virrey ordenó al Teniente Letrado de la jurisdicción vigilar y cuidar se

²⁰⁰ Hipólito Villarroel, *Enfermedades políticas que padece la capital de esta Nueva España en casi todas los cuerpos de que se compone y remedios que se le deben aplicar para su curación si se requiere que sea útil al rey y al público*, México, Conaculta, 1994, p. 274.

cumpliera su disposición y que, por el mal ejemplo que causaban, no se les debía permitir ninguno en sus casas.²⁰¹

Hablar de alcaldes, gobernadores y corregidores es una cosa, pero no eran las únicas autoridades envueltas en escándalos de juegos prohibidos. Personajes con menor mando también lo hacían, aunque muchos de ellos, al no ser miembros de la élite, lo hacían muchas veces en lugares públicos, como lo muestra la averiguación solicitada por Julio Antonio de Bizarrón, administrador de la Real Fábrica de Naipes de Dolores, jurisdicción de San Miguel el Grande.²⁰² Acusaba a los hermanos Antonio y Pedro, mulatos libres de la Villa de San Felipe de la Congregación de Dolores, de haber mantenido juego sin su consentimiento ni licencia, incitados por los Comisarios Antonio de Saragoza y José de los Santos, los cuales fueron expulsados de la jurisdicción por el tiempo que duraron las averiguaciones.²⁰³ Encontrar comisionados y mulatos libres practicando al azar evidencia que en esta actividad no había distinción de estrato o cargo. Este documento, el cual es tan solo una mención en el General de Partes, muestra la relación poco común que este espacio de sociabilidad generaba.

Al referirme a las autoridades, ha quedado un espacio vacío. En la Nueva España no todas eran civiles; de hecho, los religiosos ocupaban un lugar de poder importante y, curiosamente, existen numerosos expedientes de religiosos jugadores. Algunos de estos casos por demás escandalosos. Es posible que estuviese presente entre los sacerdotes debido a su cercanía con la población. Finalmente, tenían contacto con todas las castas, y siendo éste un espacio de sociabilidad, donde distintos grupos podían converger de formas que cotidianamente no lo hacían, podemos deducir el constante contacto de los religiosos con la apuesta. Ésta es, posiblemente, la aportación más importante del estudio de los juegos de apuesta, la posibilidad de observar la interrelación novohispana de distintos sectores, como bien señala Semo: “Todas las leyes y

²⁰¹ “Anónimo contra los Alcaldes ordinarios de Zacatecas...”, AGN, *Op. cit.*, 1792, ff. 169-185.

²⁰² “Para que se averigüe sobre los autos de José de los Santos en contra de Antonio y Pedro Hernández por haber jugado sin licencia”, AGN, General de Partes, San Miguel el Grande, Vol. 30, Exp. 255, 21 de noviembre de 1735, f. 211v.

²⁰³ *Ídem.*

edictos chocaron con un reino que, dividido en castas y razas, encontró en el juego y en las apuestas vasos comunicantes que las instituciones y las mentalidades le negaban. Además, la idiosincrasia peninsular conjugaban el desprecio por el trabajo con el sueño de súbitas y fabulosas fortunas. Un arquetipo inmejorable del jugador.”²⁰⁴

Cabe destacar la recurrencia de testimonios sobre sacerdotes jugadores desde el siglo XVII, desmintiendo la posible relajación de las prácticas a partir del XVIII. Tal cual se aprecia en la denuncia de Felipe de la Cruz, ante el Dr. Juan Diez de la Bárcena, provisor y Vicario de la ciudad de México en 1677, contra el Clérigo Nicolás Pavón.²⁰⁵ Según narra en su testimonio, era el 13 de diciembre y Felipe se encontraba en la Calle de la Acequia, en una concurrida casa de juego que estaba junto a Francisco de Fuentes. Se entretenía en albures²⁰⁶ junto a muchos otros sujetos. Él era un mulato libre, como se especificó en el expediente. Contó que entre los participantes estaba el padre Nicolás Pavón con: “...poco temor de Dios y sin atender a las obligaciones de su estado...” Los naipes se movían y las apuestas corrían cuando llegó el tiempo del envite; pero el padre, sin más que apostar, pidió prestado un real al mulato, él se lo negó. Sorpresivamente, el cura, enfurecido, le dio “...un mojicón²⁰⁷ en la boca...” tan fuerte que, según dijo, le derribó dos dientes de la encía de abajo haciendo gran escándalo entre la gente que ahí estaba.²⁰⁸

El juego tenía ese doble efecto: por un lado, como espacio de sociabilidad, la capacidad de sentar en la misma mesa a gente que en otras circunstancias nunca convivían para entretenerse, así el caso de ese mulato libre y el sacerdote.

²⁰⁴ Semo, *Op. cit.*, p. 18.

²⁰⁵ “Denuncia de Felipe de la Cruz contra el Clérigo Nicolás Pavón con quien jugaba albures y por no pagarle lo golpea”, AGN, Indiferente Virreinal/Clero Regular y Secular, Provisorato de México, México, Caja 4395, Exp. 3, fecha 14 de diciembre de 1677, f 1.

²⁰⁶ Albures: usado en plural. Juego de naipes que se reduce a dar a cada jugador una carta, la cual sale primero, y el que lleva el naipe toma la segunda, y continuando en echar cartas, si sale primero la que le ha tocado al que lleva el naipe pierde; y si sale antes la que ha tocado a los que paran, gana lo parado. Esta voz solo tiene uso en Indias, y en esa carrera. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 11 de noviembre de 2015].

²⁰⁷ “Mojicón: golpe que se da en la cara con la mano.” ---, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], [Consulta: 06 de noviembre de 2015].

²⁰⁸ “Denuncia de Felipe de la Cruz contra el Clérigo...”, AGN, *Op. cit.*, 1677, f 1.

Por el otro, a veces se prestaba para los peores desórdenes y escándalos, principal temor de la ley. En este caso, cabe destacar que el mulato prefirió delatarse a sí mismo participando en juegos ilegales, con tal de denunciar al sacerdote. Analizando el asunto, es preciso señalar que la ofensa del padre no fue estar sentado en la mesa siendo sacerdote, de lo contrario, simplemente no habrían estado con él. No obstante, estallar violentamente en contra del mulato al encontrarse al borde de la derrota fue lo que provocó la denuncia. El religioso violó una regla de sociabilidad del juego al no aceptar su pérdida y dejarse arrastrar por la violencia.

A pesar de la introducción de la moral secular moderna en el siglo XVIII, provocando constantes oleadas de leyes y disposiciones, aunado a la moral religiosa imperante desde siglos atrás en la Nueva España, esta actividad permaneció arraigada entre los miembros de la Iglesia. Para la segunda mitad del siglo, los escándalos de religiosos fueron todavía frecuentes, tal cual fue el caso en contra del bachiller Francisco Dionisio Dena, Cura y Juez eclesiástico del partido de Almoloya, encargado del cuidado de ciento sesenta y ocho haciendas y ranchos que comprendía su curato.²⁰⁹ Se le acusó de faltar a las obligaciones de su carácter y ministerio por tener en su casa, día y noche, juego público en donde los padres e hijos de familias destruían sus caudales.²¹⁰ Un testigo afirmaba haber visto a varias personas "...de la dicha casa salen y han salido hasta despelotados, en carnes..."²¹¹ por haber perdido hasta la ropa.

En este expediente podemos analizar más a fondo las ideas de Jeremy Bentham acerca del "juego profundo", el cual, como se ha mencionado anteriormente, es aquel cuya apuesta es tan alta, que el riesgo de lo granjeado no es equivalente con la enorme infelicidad acarreada con la pérdida. No se trata precisamente de grandes cantidades, sino que, dentro de las normas del juego como espacio de sociabilidad, todos debían apostar, tuvieran mucho o poco,

²⁰⁹ "Autos contra Francisco Dionisio Dena quien ha faltado a sus obligaciones de su ministerio, pues tiene en su casa, día y noche juego público", AGN, Indiferente Virreinal/Clero Regular y Secular, Tribunal Eclesiástico, Caja 2157, Exp. 33, año 1758, f. 176v.

²¹⁰ *Ídem.*

²¹¹ *Ibídem.*, f. 180v.

debían hacerlo tratando de igualar el monto, aunque eso implicara perder la misma ropa que se portaba. Cada quien apostaba dentro de sus posibilidades, llegando al posible exceso de perderlo todo, ya sean valiosas propiedades o, como en este caso, hasta la ropa.

Según lo que se constata en el expediente, el señor cura había creado una tremenda casa de juegos ilegales y prohibidos. Su hermana Nicolasa Peña, soltera y de 23 años, atendía la caja, se encargaba del molesto problema del cobro y pago, y hasta ofrecía préstamos a los desdichados cuya fortuna no había sido buena. Por si fuera poco, la casa de juego estaba protegida por el escribano público de la jurisdicción, el cual, según los rumores de los vecinos, era hijo ilegal del clérigo. Él había hecho un próspero negocio y su avaricia parecía no tener límites. Entre las acusaciones, afirmaban varios testigos que el padre cobraba a los indios un real por confesión y otras tarifas por disponer la extremaunción.²¹² Aunque el cobro de obvenciones parroquiales estaba permitido en toda la Monarquía hispánica, la indignación en este expediente seguramente radicaba en que desde el Tercer Concilio Provincial mexicano de 1585 se solicitó a las parroquias omitir este cobro a los indios, por ser estos nuevos en la fe y: “[...] muchos indios reciben mal ejemplo de que los clérigos reciban estipendio o limosna por las confesiones, [...] piensan que se venden los sacramentos y aunque el ilustrísimo señor arzobispo creó tal estipendio prohibido, sería bien que en este santo concilio de nuevo se prohibiese con graves censuras y penas.”²¹³

La administración de su boyante negocio requería toda su atención, rara vez salía de ahí, y cuando se le veía fuera, era en un palenque jugando gallos. Así denunciaban sobre un año atrás: “...jugando gallos fue la mujer de Manuel Colín de Estrada a pedirle confesión para un criado de su casa, y habiéndosela negado entonces, diciendo que al siguiente día porque estaba ocupado. Sin embargo, dicha mujer no consiguió su pretensión y murió el enfermo sin sacramento...”²¹⁴

²¹² *Ibidem.*, f. 176v.

²¹³ ---, *Manuscritos del concilio tercero provincial mexicano (1585)*, (edición, estudio introductorio, notas, versión paleográfica y traducción por Alberto Carrillo Cázares), Guadalajara, El Colegio de Michoacán-Universidad Pontificia de México, primer tomo, v. I, 2006, p. 422.

²¹⁴ “Autos contra Francisco Dionisio Dena...”, AGN, *Op. cit.*, 1758, f. 177.

Hacia ya tiempo que el Cura no ofrecía ni siquiera los obligados y necesarios sacramentos.²¹⁵

Justicias, eclesiásticos y, como veremos ahora, los soldados eran muchas veces víctimas de la seducción del juego. Así fue el caso contra fray Santiago de Liceaga, prior del convento hospital Real de Nuestra Señora de la Consolación en Acapulco, y el teniente Juan Poblador.²¹⁶ Este expediente es muy rico en información, y por tanto, es necesario señalar por partes algunos aspectos. En 1760, el comandante de la plaza de Acapulco salió del puerto, quedando a cargo el teniente Poblador. Sin nadie que le vigilara, invitó a varios personajes a jugar una buena tanda de naipes en el palacio del puerto. Entre los asistentes estaba fray Liceaga, dos soldados subordinados al teniente y tres mercaderes del puerto.²¹⁷

En primera instancia, debemos analizar a los participantes, la causa que los llevó a jugar y el sitio elegido. Como se puede apreciar, son personajes de distintos oficios: un teniente, dos soldados, un sacerdote y tres mercaderes. El enlace fue el oficial militar que, gracias a su cargo, seguramente se relacionaba en eventos de gobierno con el sacerdote y los mercaderes. Quizás no eran del mismo estrato social, incluso, es posible que ninguno de ellos hubiese crecido en la misma comunidad, pero resulta evidente el conocimiento del teniente sobre el gusto por el juego de los otros involucrados. Y es que, como espacio de sociabilidad, el juego no se restringía a determinado oficio, procedencia, estamento o calidad, cualquiera podía jugar, la única condición era el gusto, la pasión: “La pasión por los juegos de azar, sobre todo por los dados y naipes, se dio igualmente en el rico, que podía arriesgar grandes capitales, que en la plebe que exponía en las mesas de juego el jornal de día para probar fortuna.”²¹⁸

Quizás, por ello, el teniente esperó a la ausencia del comandante de la plaza para convocar a los jugadores. Él no habría consentido esa reunión por ser

²¹⁵ *Ibidem.*, f. 181.

²¹⁶ “Desórdenes del teniente don Francisco Poblador y de fray Santiago de Liceaga”, AGN, Indiferente Virreinal/Clero Regular y Secular, Tribunal Eclesiástico, Caja 4709, Exp. 2, Año 1760, f. 1.

²¹⁷ *Ibidem.*, f. 32.

²¹⁸ Lozano, *Juegos de azar... Op. cit.*, p. 157.

ilegal e inmoral, seguramente no era aficionado al juego. Sin el comandante, el lugar más privado para jugar, donde ningún indiscreto podía enterarse de su actividad, era el palacio del puerto.

Posiblemente fue una larga noche. Y como suele ocurrir muchas veces, algunos no tuvieron la solvencia económica, o no tuvieron la suficiente moderación para abandonar la partida a tiempo; ese fue el caso del sacerdote. Así que, hallando una solución imprudente, dispuso de los recursos del hospital del priorato. Aun así, el sacerdote perdió todo y quedó a deber 1,400 pesos al teniente Juan Poblador.²¹⁹ Hasta ahí, no había un problema real, acordaron el pago de 100 pesos mensuales, de los más de 1,400 que debía el padre. No obstante, después de algunos meses, el hospital comenzó a resentir en provisiones la apuesta del prior. Pagaba 100 pesos de los 116 que recibía el hospital, como limosna del Rey, para alimentos y medicinas de los enfermos. Desesperado, el prior decidió desatender a los militares que se encontraban en el hospital, para así seguir utilizando los recursos en los religiosos enfermos del convento. El problema se agrandó y estalló en escándalo cuando la noticia llegó a la capital del virreinato.²²⁰

El fiscal de la Real Hacienda, José María Antonio Flores, fue enviado a Acapulco a revisar la situación y generar un informe sobre las causas de tan detestable situación. Entre sus observaciones, explicó que el problema del puerto de Acapulco era una profunda carencia espiritual. El Fiscal observó las condiciones deplorables en materia de educación, señalando la falta de escuelas. Además, solo un cura atendía a toda la jurisdicción. Lamentó la incultura de la población y señaló que muchos de ellos apenas conocían a Dios, por lo tanto, "...ya se debe suponer cuáles serán sus progresos."²²¹ Para colmo, el cirujano destinado al puerto de Acapulco no vivía en la población.²²² A los participantes de aquella partida, se les obligó a pagar la cantidad exacta de dinero que había salido del hospital. Fray Liceaga fue removido de su convento, aunque no se especificó su nuevo destino. Finalmente, el Teniente Juan Poblador fue encarcelado y

²¹⁹ *Ibidem.*, f. 2.

²²⁰ *Ibidem.*, f. 7.

²²¹ *Ibidem.*, f. 11.

²²² *Ibidem.*, f. 12.

removido de su cargo. También se ordenó que al cumplir su condena, fuese enviado a otro cuerpo militar en otra jurisdicción. Se le acusó de sonsacar a sus tropas y al fraile en juego prohibido, de haber aceptado el dinero del hospital y de mantener recreación ilegal en el palacio del puerto.²²³

Si consideramos las observaciones del fiscal, podemos inferir que se trataba de un hombre ilustrado, nada extraño al tratarse de la segunda mitad del siglo XVIII. Sus argumentos van acorde con las ideas modernas, sugiriendo a la falta de educación como causante de la escasa moral, y por tanto, determina la carencia de progreso —concepto también muy propio de la modernidad—. Así como lo referían Herder, Kant y Hegel en ese mismo siglo, la moral secular era la base del progreso, y la moderación, antídoto de los excesos. No obstante, “la modernidad no es un juego de todo o nada,”²²⁴ se construía a sí mismo a partir de las estructuras anteriores, rechazando lo tradicional pero inevitablemente mezclándose con él. Siendo la Nueva España una sociedad profundamente religiosa, las ideas ilustradas se mezclaron invariablemente con los preceptos religiosos, instalándose de formas distintas a Europa.²²⁵ A mediados del siglo XVIII, poco se podía distinguir entre la moral secular y la moral católica, es por ello que parte de los argumentos del fiscal para dar explicación a la lamentosa situación de Acapulco era una profunda carencia espiritual, lo que él llamó “la incultura de la población”, señalando que muchos de ellos apenas conocían a Dios.

Era habitual que los religiosos jugaran, y muy escandaloso para la Iglesia. Los documentos analizados en este apartado no son una rara excepción, sino, por el contrario, ejemplos de un problema social de lo más común en el siglo XVIII. De

²²³ *Ibídem.*, ff. 32-33v.

²²⁴ José Joaquín Brunner, “América Latina en la encrucijada de la modernidad”, *Documento de Trabajo*, Santiago de Chile, Flacso, Serie: Educación y cultura, No. 22, 1992, p. 36.

²²⁵ Álvaro Marín Bravo, “Modernidad y modernización en América latina: una aventura inacabada”, en *Nómada. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015]. Como referencia a las diferencias de la modernidad en la América hispana y Europa, se sugiere el artículo de Águeda Jiménez Pelayo, “Tradición o modernidad. Los alcaldes mayores y los subdelegados en Nueva España”, en *Espiral, estudios sobre Estado y sociedad*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara, Vol. VII, No. 21, Mayo/Agosto, 2001.

hecho, en el IV Concilio Provincial Mexicano se dedicó un capítulo, en el apartado sobre el comportamiento moral que debían seguir los religiosos, exclusivamente a los juegos prohibidos. En éste se puede leer gran parte de las preocupaciones de la época expuestas hasta ahora, fusionándose la moral religiosa y secular concluyendo cómo el juego era la causa de pérdidas de almas y haciendas, la ruina de muchas familias y de muchos otros males sociales.²²⁶ Pero señalaba que en los clérigos: “[...] es más reprehensible, poniéndose a jugar el patrimonio de Cristo [...]”²²⁷ —mismo caso de fray Liceaga apostando el presupuesto del hospital— “[...] el sudor de los pobres, indios, y el precio y redención de los pecados [...]”²²⁸ —tal cual el expediente del cura Francisco D. Dena y su casa de juego ilegal— “[...] y aunque el Clérigo tenga bienes y haciendas patrimoniales, siempre juega el sudor de sus padres, perjudica a los demás parientes, y causa escándalo principalmente a juegos prohibidos [...]”²²⁹ —éste no era un problema exclusivo de los sacerdotes, de hecho, como hemos mencionado anteriormente, era uno de los argumentos principales de las leyes, la ruina de las familias y los escándalos— “[...] por lo que manda este Concilio que ningún clérigo juegue a semejantes juegos, ni asista a casas de ellos ni aun a mirar, ni tengan en su casa tablaje, ni preste a otros para este fin [...] Así mismo se ordena que el clérigo pierda y restituya todo lo que hubiere ganado [...]”²³⁰

²²⁶ ---, *Concilio Provincial Mexicano IV...*, *Op. cit.*, p. 133.

²²⁷ *Ídem.*

²²⁸ *Ídem.*

²²⁹ *Ídem.*

²³⁰ *Ibídem.*, p. 134.

3.3: Suerte, superstición y superchería

Atraer la buena suerte no era cosa fácil, siquiera posible. Pero para el jugador supersticioso, implicaba la diferencia entre ganar o perder. Cuando la casualidad parecía no estar a su favor, frecuentemente estallaban en ira y frustración, acusando a Dios de no socorrerlos. Sin embargo, blasfemar era considerado un pecado peligrosamente castigado por el Santo Oficio, el cual no perseguía al juego, pero sí la herejía. Blasfemar, invocar al demonio y tratar de usar magia indígena fueron muy comunes en la Nueva España. No obstante, a pesar del interés por ganar, son frecuentes los expedientes inquisitoriales donde denunciaban a los que trataban de ganarse la suerte por medios sobrenaturales, aun si confesaban participar en juegos prohibidos. Esto sugiere que los participantes temían las posibles consecuencias de involucrarse en invocaciones paganas.

Casualidad, suerte, azar, ventura, son algunos sinónimos de una idea presente en el pensamiento de la humanidad. Escenarios imprevistos y accidentales han sido recurrentes en la vida cotidiana de todos los seres humanos y fueron alguna vez explicados por las religiones. A través de mitos y leyendas, las sociedades antiguas atribuyeron las situaciones inexplicables al poder y designio divino; de esta forma, el destino, imposible de prever por medios humanos, era un interminable tejido de circunstancias incalculables construido por los mismos dioses. En el caso occidental, existía en Roma una deidad encargada únicamente de dichos avatares, su nombre era Fortuna.

Como tal, aquella era la diosa de la buena y mala suerte; sin embargo, siempre se asoció a las situaciones positivas, por lo que a falta de ella se consideraba al infortunio. Al estar relacionada con los detalles incalculables de la vida diaria, Fortuna era invocada en cualquier circunstancia donde ya se había hecho lo humanamente posible, desconociendo aun el resultado de las acciones. Así fue el caso de la frase atribuida por Suetonio a Cayo Julio Cesar cuando éste

cruzó el río Rubicón: “*Alea iacta est*” (“la suerte está echada o la suerte es aleatoria”).²³¹

Aunque es fácil considerar a la mitología ajena al mundo moderno por su carácter pagano, Jean Seznec demostró que las deidades antiguas no murieron con el tiempo. La filosofía cristiana medieval estaba llena de alegorías mitológicas y referencias a las creencias greco-latinas. Incluso, en este sentido, no se distingue rompimiento entre la Edad Media y el Renacimiento: “Ellos siguen teniendo un lugar en la historia [...] los cronistas del siglo XV siguen su liderazgo, y nunca fallan en dedicar uno o más capítulos a las deidades paganas.”²³² El cristianismo suplantó los atributos divinos de los dioses convirtiéndolos en ideas que atravesaron las barreras del tiempo: “[...] no necesitan resucitar porque nunca desaparecieron de la memoria y de la imaginación de los hombres, sino que siempre han vivido transformados en ideas, conceptos, mitos o alegorías.”²³³ La diosa Fortuna es uno de los casos anteriores, incluso, fue recurrente hasta el siglo XVII. Solo la modernidad del siglo XVIII pudo afectar su imagen permutando sus capacidades divinas en conceptos como azar, riesgo y suerte; pero, finalmente, sobrevivió como idea al racionalismo moderno.²³⁴ La palabra fortuna dejó atrás el semblante divino, convirtiéndose en sinónimo de abundancia y buena ventura.

En el caso mesoamericano, el azar era un vínculo entre lo sagrado y lo profano. Las actividades lúdicas estaban estrechamente enlazadas con la religión. Si bien los seres humanos tenían poca intrusión en el destino, éste no era cosa de

²³¹ El autor refiere que Cesar estaba apostando (*gambling*) al momento de cruzar la frontera de la provincia itálica con tan solo unos cientos de legionarios, una jugada que cualquier general habría considerado errónea, pero que Julio Cesar encubrió con el efecto sorpresa. Por ello, el general se encomendó al auxilio de Fortuna al evocar su frase immortalizada en *La vida de los doce césares* de Suetonio: “la suerte está echada”. Philip Freeman, *Julius Caesar*, New York, Simon & Schuster, 2008, p. 242.

²³² Jean Seznec, *The Survival of the Pagan Gods. The mythological Tradition and Its Place in Renaissance Humanism and Art*, (Trad. Del francés al inglés por Barbara F. Sessions), Nueva York, Harper Torchbooks, 1961, pp. 20-21.

²³³ José M. González García, “El regreso de la diosa Fortuna en la sociedad del riesgo”, en *Contrastes. Revista interdisciplinaria de Filosofía*, Málaga, Universidad de Málaga, Vol. II, 1997, p. 129.

²³⁴ Fernando Bayón, “Metáforas de lo político, políticas de la metáfora”, en *La Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, Universidad de Zaragoza, Núm. 33, 2009, p. 175.

fortuita, sino decisión divina para mantener la dinámica y el equilibrio del cosmos.²³⁵ Esto, por supuesto, no implica que dentro de la seriedad de la ritualidad, los antiguos mexicanos desestimaran la diversión, la pasión y el entretenimiento. Diversos testimonios del siglo XVI indican la regularidad de los juegos entre los mexicas, incluso, señalan lo común de las apuestas en diversiones de tablero, actividades rituales/deportivas (como el juego de pelota) y otras tantas numerosas acciones.²³⁶ López Austin, que ha estudiado ampliamente este tema en el mundo mexica, lo define así: “[...] acciones humanas encaminadas a dar salida a las tensiones anímicas, a provocar el olvido, aunque fuese momentáneo, de los sinsabores de la vida.”²³⁷ Sería un error intentar comparar la actividad del juego mesoamericano con el contexto occidental; no obstante, es significativo constatar la importancia que éste tuvo en su sociedad, y habiéndose dado un profundo sincretismo en la Nueva España, sus prácticas e ideas relacionadas con el juego se fusionaron, creando un complejo entramado de supersticiones mezcladas con el catolicismo y las ideas ilustradas.

En la vida del ser humano, situaciones inexplicables ocurren de vez en cuando. Asuntos ajenos al control personal, pueden o no cambiar el rumbo de las decisiones, incluso, de la vida de una persona o hasta de una batalla. La necesidad de preverlas, quizás comprenderlas, ha sido infructuosamente recurrente en cualquier cultura, dejando sus misterios en las manos de la religión. En occidente, la herencia romana estuvo presente, al menos, desde el siglo XV con el Renacimiento de la cultura grecolatina. Ellos relacionaron el oculto poder de la suerte a la deidad llamada Fortuna. Pero, con el paso del tiempo, los católicos lo atribuyeron a la infinita sapiencia de Dios, asegurando que él “trabaja de forma misteriosa”. Dicha frase, recurrente durante siglos en occidente, no es una cita bíblica, es en realidad producto de la sabiduría popular. Fortuna desapareció, pero

²³⁵ Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, en Semo, *Op. cit.*, p. 34.

²³⁶ Se sugiere la lectura de Fray Diego Durán, *Historia general de las indias de Nueva España e islas de tierra firme*, (Cap. XXII, que trata sobre los juegos), México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, tomo II, 1995. Y Fray Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, Colección Sepan cuántos..., Núm. 300, México, Editorial Porrúa, 1999.

²³⁷ Alfredo López Austin, *Juegos rituales aztecas*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas/UNAM, 1967, p. 12.

su esencia transmutó en conceptos e ideas que siguieron existiendo inherentes a la divinidad, única capaz de prever el destino. De esta forma, la buena suerte, siendo tan importante para la vida cotidiana novohispana, seguía siendo imposible de prever de manera natural; requería el apoyo de fuerzas sobrehumanas, la invocación de Dios, el demonio o, incluso, la sabia y enigmática magia indígena.

La superstición de algunos jugadores los hacía vulnerables al fraude, pagando los servicios y consejos de hechiceros. Muchas otras veces, acudían a jugadores experimentados, célebres por sus victorias. Con el fin de comprender las implicaciones del mestizaje en los juegos, consideramos importante incluir algunos expedientes del siglo XVII relacionados con denuncias de herejía y paganismo. De esta forma resulta más esclarecedora la recurrencia de los juegos y su relevancia en la sociedad del siglo XVIII. Tal fue el caso de Julio de Alarcón, cabo de cuadra en Manila, quien, intentando obtener mejor suerte, acudió a José de Medrano, otro soldado de su compañía, llegado de España y famoso porque siempre ganaba. Medrano era tan conocido por ello, que incluso había sido acusado de hacer trampa, prohibiéndole practicar también los juegos permitidos.²³⁸ Este ejemplo funciona para comprender mejor la fuerza emocional de esta actividad. Alarcón recurre a Medrano porque el segundo es suficientemente famoso y respetado como para pedirle asesoría. Es un mentor. En este espacio de sociabilidad, la victoria es lo primordial, no por la ganancia económica, sino por la satisfacción, el respeto, la legitimidad transitoria adquirida, la admiración y el placer de ganar.

Julio de Alarcón pidió consejos a José de Medrano durante meses, insistió por tanto tiempo que lo fastidió. Finalmente, el tahúr ideó un plan para engañar a Julio y quitárselo de encima. Un buen día, le entregó un trío de bolitas de zacate para invocar el poder del Demonio y ganar en el juego: “[...] una bolilla significaba pacto implícito con el demonio, la otra pacto explícito. Y la otra hechicería que significaba el poder”,²³⁹ le dijo Medrano a su incauto cliente. Sin embargo, todo lo

²³⁸ “Denuncia que de sí mismo hace José de Medrano, sobre haber hecho tres bolillas de zacate para ganar en el juego invocando al demonio”, AGN, Inquisición, Vol. 566, Exp. 16, ff. 589-600, año 1656, f. 590.

²³⁹ *Ibidem.*, f. 593.

había inventado para burlarse de él, y su víctima había caído en la trampa. Incluso, le preguntó si debía decir alguna palabra para su funcionamiento, a lo que respondió: “[...] cuando jugase dijese: *ego demonio, encomendavi tibi con esta y barribe, trego solí moravi inferno tibi*. Y escrito en un papelillo lo tomó de memoria.”²⁴⁰ Le indicó debía pronunciarlo con “... todo corazón, porque es el Demonio quien obra allí.”

Según narró José de Medrano en su declaración, Alarcón jugaba constantemente cargando con las bolillas y pronunciando el sortilegio inventado. Al cabo de un mes, regresó quejándose de haber perdido siempre, a pesar de seguir completamente sus indicaciones. A lo que respondió: “[...] ya el Demonio no tenía poder para hechizos, encantos ni nigromancia.”²⁴¹ El expediente era la confesión de José de Medrano. Quería ingresar como religioso en la Compañía de Jesús, por lo tanto, acudió al Santo Oficio para descargar su conciencia, confesando el engaño propinado a su víctima. Aunque el embrujo era falso, superchería pura, Julio de Alarcón fue puesto en prisión por intentar invocar fuerzas demoniacas, mientras Medrano consiguió la absolución de su pecado.²⁴²

Otro ejemplo interesante del siglo XVII es la acusación de José de Velazco y Rentería ante el Tribunal del Santo Oficio en 1634.²⁴³ Él era alférez²⁴⁴ de la Fuerza de Santiago y natural de Zacatecas, aunque se encontraba estacionado en Manila. Relata que se hallaba con otros tres soldados, los sargentos Soria y Juan de Campos y el alférez Mateo Gómez en casa del ayudante de Martín Aguirre. Habían pasado más de cinco horas nocturnas jugando y apostando. Pero el ayudante de Martín, “...después de haber echado muchos juramentos y votos...”²⁴⁵, perdía irremediabilmente. La furia lo invadió y, levantando los ojos al cielo y apretando los dientes, dijo: “¿Qué es esto Dios? ¿Qué es esto? ¡Acábame

²⁴⁰ (No me fue posible traducir la oración. Sospecho que muchas de las palabras fueron inventadas por Medrano, haciéndolas parecer en latín). *Ídem*.

²⁴¹ *Ídem*.

²⁴² *Ibidem.*, f. 600.

²⁴³ “Declaración de Joseph de Belasco y Rentería...”, AGN, *Op. cit.*, 1634.

²⁴⁴ En el ejército español, el Alférez era el portaestandarte de los Tercios. Primer grado de oficial, su labor era mantener la bandera del Regimiento en alto. A falta de otros oficiales, era el siguiente al mando.

²⁴⁵ “Declaración de Joseph de Belasco y Rentería...”, AGN, *Op. cit.*, 1634, f. 1.

ya de quitar la vida, ya me has quitado la hacienda, no me queda más que quitar!”²⁴⁶ Entre muchas otras blasfemias que el denunciante no recordaba con precisión. Todas, según indicó, mal sonantes y escandalosas, a tal grado que él mismo decidió acusarlo por “descargo de su conciencia”.

Culpar a Dios por la falta de suerte era común en las mesas de juego —no por ello menos escandaloso, ya que finalmente eran denunciados arriesgándose a ser castigados por confesar juegos prohibidos—, pero más recurrente era invocar los auxilios de fuerzas oscuras. Quizás porque, a sabiendas de lo inmoral del acto, no valía la pena invocar a Dios. En cambio, otras fuerzas misteriosas podrían estar más interesadas en ayudar al desdichado apostador. Entre los amuletos mágicos más comunes estaban, según la recomendación de los indios, las lagartijas, en especial aquellas extrañas de dos colas. Así narraba Francisco de Herrera, quien confesó voluntariamente ante el Tribunal por sentir remordimiento frente a su ignorancia: “[...] un indio me dijo que tomando una lagartija de dos colas y untándome la mano con ella, ganaría siempre, y lo hice como me lo dijo el dicho indio y no solamente no gané, pero antes me fue peor [...]”²⁴⁷ Declaración por la que fue reprendido por el Comisionado del Santo Oficio.

Cabe destacar el sigilo que usaban los jugadores portadores de amuletos frente a los otros jugadores. Por un lado, como hemos mencionado ya, dentro de la sociabilidad del juego, importaba poco la opinión de la ley frente a la pasión por la apuesta, por eso no cesaban. De alguna forma, no estaban de acuerdo con los argumentos de la ley, no consideraban tan malo apostar, era un simple juego. Pero invocar fuerzas oscuras era cosa seria y peligrosa. Además, era como hacer trampa o fraude. En caso de funcionar, el resto estaba en desventaja, rompía el equilibrio del juego, algo completamente inaceptable.

Ni la fe católica o la racionalidad de la modernidad impidieron la superstición de los jugadores durante el siglo XVIII. Acudir a los indios siguió siendo muy común, la gente sabía de la importancia del azar y la relación de éste

²⁴⁶ *Ídem*.

²⁴⁷ “Remedio que proporciona Antonio de Zampayo, quien dice que untándose en la mano una lagartija de 2 colas, tendrá suerte para el juego”, AGN, Indiferente Virreinal/Inquisición, Tribunal del Santo Oficio, Caja 601, Exp. 30, 12 de mayo de 1640, f. 1.

en la religión de los antiguos mexicanos. Sus conocimientos de herbolaria les otorgaban un místico poder, y ellos lo sabían. Conocían sobre plantas y raíces, usos medicinales y usos esotéricos. Una de las plantas más comunes utilizadas para atraer suerte era conocida como puyomate. Según Enrique Flores y Mariana Masera, era una raíz que aparentemente crecía en el Bajío. Fue muy utilizada en brujería:

[...] para ligar o amansar, era también conocida entre los arrieros para brindarles fuerzas y valor, en uno de los procesos que se mencionan en *Relatos populares de la Inquisición novohispana*, entre los pactos demoniacos, el viejo de las mulas se la ofrece a un mulato para protegerlo de los peligros. El puyomate fue consumido consuetudinariamente por los españoles de Celaya hacia finales del siglo XVI, esto se observa en la declaración de Bartolomé de Barco “quién confesó ‘Haber hecho diligencias para buscar puyomates que dicen son hembra y macho, y el macho tiene la figura de natura de hombre y la hembra de mujer, son vellosas y en algo parecidas a las dichas figuras’”.²⁴⁸

Señalan que el uso de esta planta era para magia erótica, como para maleficio. Se buscaban las diferentes plantas según su olor, forma o sabor acorde con alguna asociación simbólica, más que por las virtudes de las mismas. En el caso del puyomate, lo atractivo de la raíz era su intenso olor. Curiosamente, aparece en distintos expedientes inquisitoriales sobre juegos, como en el caso de la denuncia contra Juan de Alemán en 1716.²⁴⁹ Hacía cinco años, el denunciante se encontraba de viaje en el Real de Santa Fe de Guanajuato en compañía de su amigo Juan de Alemán, un mestizo natural de esa ciudad. Según informaba, una noche, listos para regresar a sus respectivas casas, su amigo le llamó para mostrarle: “[...] una figurita del porte de cuatro dedos, como muñeco, y es verdad que estaba medio quemada o chamuscada y a este denunciante le pareció ser cosa de carne o que lo parecía, y habiendo visto muy bien, aunque sin cogerlo con

²⁴⁸ Enrique Flores y Mariana Masera (Coords.), *Relatos populares de la Inquisición novohispana. Ritos, magia y otras suposiciones, siglos XVII-XVIII*, Madrid, Cyan, Proyectos editoriales, S.A./Universidad Autónoma de México, 2010, p. 50.

²⁴⁹ “Contra Juan de Alemán por tener una figura llamada puyumate para ganar en el juego”, AGN, Inquisición, Denuncias, Vol. 878, Exp. 46, ff. 381-399, año 1716, f. 389.

las manos [...],”²⁵⁰ le preguntó a su amigo sobre la siniestra figurilla. Era puyomate que le había dado una comadre suya. Según decía: “[...] porque quien lo traía consigo, tenía buena suerte con las mujeres y en el juego [...].”²⁵¹ Le contó que sí funcionaba, incluso había ganado la noche anterior, pero justo ese día, perdió la ganancia y cuanto poseía. Decidió quemarlo y no quería traerlo ni cargarlo más.

Resulta difícil inferir si los indios creían o no en todo lo que vendían para la buena suerte. Quizás, como sugieren algunas denuncias, estafaban a los incautos buscadores de fortuna. Como ejemplo está la denuncia de Gerónimo Muñoz, el cual, queriendo ganar en el juego, fue a ver a la india herbolaria Tomasa, a quién denunció ante el Santo Tribunal por haberlo engañado.²⁵²

Según menciona, hostigado por perder continuamente, un desconocido le recomendó buscar a la india llamada Tomasa. “Ella lo llevó con un indio viejo que le dio dos géneros distintos de polvos que debía untar en sus brazos, manos y en el dinero a jugar”,²⁵³ además, debía beber un poco de vino. Pero no funcionó, perdió como siempre. Volvió a buscar a la india, esta vez le entregó una lagartija que debía llevar consigo mientras jugaba. El resultado fue el mismo, seguía perdiendo. Viendo que no surtía efecto —y terco con querer ganar—, vio a la india por tercera vez, la cual le dio unas raíces de puyomate con unos polvos, evidentemente tampoco funcionó. Enfadado por el dinero invertido en la india, volvió a verla por cuarta vez, ella le dio una bolsita con cabellos adentro. Tampoco funcionó y se la regresó. Entonces, ella le dio otros polvos para untar en las manos y en el dinero, pero el efecto fue el mismo, perdió, así que lo tiró. Regresó a reclamar a la india acusándola de engaño, y el indio viejo le respondió que no había remedio para la mala suerte.²⁵⁴ —Si de antemano lo sabía, ¿por qué seguía dándole amuletos?— Luego, el indio viejo “[...] le dijo que tenía que ir al monte y

²⁵⁰ *Ídem.*

²⁵¹ *Ídem.*

²⁵² “Informe de Gerónimo Muñoz, sobre que un sujeto, queriendo ganar en el juego, fue a ver una india herbolaria, llamada Thomasa”, AGN, Indiferente Virreinal/Inquisición, Tribunal del Santo Oficio, Caja 4889, Exp. 44, s/a, f. 1.

²⁵³ *Ídem.*

²⁵⁴ *Ídem.*

pararse frente a un toro, pero que si no tenía ánimo, podía caer muerto.”²⁵⁵ El pobre Gerónimo no entendió las palabras del viejo, por eso decidió parar ahí con eso.

Al cabo de un tiempo, lo fue a visitar una hija de la india para ofrecerle nuevos servicios, Gerónimo aceptó y fue llevado a ver a otro indio viejo que le untó polvos colorados mientras hacía la señal de la Santa Cruz, en nombre de Dios, su hijo y el Espíritu Santo. Echó los polvos a un bracero y lo sahumó mentando a los divinos nombres. Luego, con el resultado hizo un muñeco que le coció a la chupa;²⁵⁶ pero como tampoco surtió efecto, lo tiró y los dejó de ver.²⁵⁷ Pasados seis meses decidió denunciarlos al Santo Oficio.

El espacio de sociabilidad del juego no lo era solo porque apostaban, la parte más importante y atractiva del juego era precisamente la sociabilidad. Durante el juego conversaban, se ponían al día de los acontecimientos más importantes, generaban lazos que se trababan entre los participantes y contaban y escuchaban historias de otros jugadores. “No es el éxito sino la variedad de experiencias lo que les hace sentirse inmensamente vivos.”²⁵⁸ Todo ello generaban vínculos de identidad. De alguna forma se enteraban de la existencia de supuestos amuletos y remedios; por ejemplo, en el caso del primer expediente de este apartado, Alarcón debió enterarse de la existencia y éxito de Medrano en el juego. Si se rumoraba que hacía trampa, no resulta extraño que buscara asesoría de un probado ganador. Por otro lado, aparentemente, los indios vendedores de remedios no participaban en los juegos; no obstante, estaban enterados, conocían las necesidades de los jugadores y habían creado un mercado de talismanes, reliquias y artificios. Los jugadores recurrían a las autoridades después de asegurarse que los amuletos y remedios indios no funcionaban. Es decir, creían en ellos, por eso los buscaban.

²⁵⁵ *Ibidem.*, f. 1v.

²⁵⁶ Chupa: “prenda de vestir masculina que cubría el tronco, con faldillas de cintura para abajo y mangas ajustadas, que se llevaba generalmente debajo de la casaca.” ---, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], [Consulta: 11 de noviembre de 2015].

²⁵⁷ “Informe de Gerónimo Muñoz...”, AGN, *Op. cit.*, s/a, f. 1v.

²⁵⁸ Semo, *Op. cit.*, p. 61.

A pesar de todos los males sociales acarreados por el juego, de la perspectiva religiosa o la moral moderna, el juego fue uno de los aspectos más recurrentes en la vida cotidiana del novohispano, prácticamente en todas las esferas de la sociedad. Sin importar la calidad, prestigio u oficio del jugador, las leyes importaron poco o nada. Jugaban en lugares prohibidos, ilegales, hasta inmorales o en sus casas y lugares públicos. Apostaban las cantidades que fuesen necesarias, sin acatar las restricciones o haciendo caso omiso a la infelicidad acarreada por las grandes pérdidas. Lo hacían muy a pesar del cuidado y atención prestados a la ley y al cumplimiento de estas. Religiosos, militares, autoridades, mercaderes, hacendados, nobles y gente común, de cualquier estrato o condición, eran multados, sancionados, exiliados o puestos en prisión sin ninguna distinción. Aun así, el juego continuó generalizado y recurrente debido al espacio de sociabilidad tan particular, donde todos eran iguales, y lo que estaba en juego, iba más allá del dinero. Lo que estaba en la apuesta era una afrenta de dignidad y honor.

Reflexiones finales

A lo largo de la historia de Nueva España, los juegos de apuestas estuvieron presentes de manera generalizada en cualquier estrato de la sociedad. Así lo mencionan diversos autores como Ilán Semo, Teresa Lozano Armendares, María Justina Sarabia Viejo, Juan Pedro Viqueira y María Isabel Grañén Porrúa. Esta visión de una sociedad novohispana profundamente lúdica fue posible constatarla en muy diversas fuentes, desde sermones clericales como las obras de Francisco de Luque Fajardo y Antonio de Ezcaray, el Tercer Concilio Provincial Mexicano de 1585 hasta el Cuarto de 1771, informes de visitantes españoles como Hipólito de Villarroel, las legislaciones al juego y numerosos expedientes documentales de los siglos XVII y XVIII. Confirmando una idea, el juego era una de las actividades lúdicas más importantes de los novohispanos.

De igual forma, al estudiar el devenir del marco jurídico entorno al juego, desde el siglo XIV y hasta el siglo XVIII, fue posible confirmar las sospechas sobre la multiplicación de legislaciones ocurrida durante la segunda mitad del siglo XVIII. Este fenómeno ha sido analizado por diversos autores, entre ellos Pedro Viqueira y Teresa Lozano, esta última sugiere la hipótesis de la relajación de las costumbres, ocasionando una creciente preocupación de diversas autoridades hacia los espacios públicos y los entretenimientos populares y, con ello, la proliferación de leyes, bandos, decretos y más: “[...] el gran auge económico, entre otras cosas, produjeron lo que varios autores han llamado un relajamiento de las costumbres”.²⁵⁹ No obstante, en esta investigación pudimos observar el fenómeno desde el ángulo de la moral, llegando a la conclusión que la sociedad novohispana del siglo XVIII no se relajó, sino la autoridad se volvió más intolerante debido a la irrupción de la modernidad en la Monarquía hispánica y, con ello, el surgimiento de una moral secular.

Los juegos de apuestas fueron una de las muchas preocupaciones morales católicas. Según afirmaban, el demonio seducía a los jugadores, les quitaba sus pertenencias y ponía en riesgo sus almas.²⁶⁰ La frecuencia arrastraba a las almas

²⁵⁹ Lozano Armendares, “Los juegos de azar...”, *Op. cit.*, p. 155.

²⁶⁰ Luque Fajardo, *Op. cit.*, p. 121.

débiles al pecado y el vicio, tal cual reflejaba la leyenda urbana de Vilhán.²⁶¹ Como si el Diablo hubiese utilizado al juego como anzuelo para atraer seguidores, como expresaba Antonio de Ezcaray en 1691.²⁶² Para muchos religiosos, censurar al juego debía ser una prioridad de la autoridad porque aquellos atrapados por sus prácticas diabólicas atraían a otros al pecado. Entre el siglo XIV y el XVII, fueron construyendo un marco legal que permitiera a la autoridad regular las actividades del azar, pero el juego nunca fue considerado el problema, sino ciertos efectos secundarios como las altas apuestas.

Para la segunda mitad del siglo XVIII, podemos observar, a partir de la proliferación de legislaciones, una muy marcada preocupación de las autoridades civiles en torno al juego. De pronto, pareciera que la sociedad había abrazado los vicios de manera descontrolada, provocando enormes daños al progreso de la sociedad y al bien común. No obstante, al comparar expedientes de muy variadas índoles de los siglos XVII y XVIII, fue posible percatarnos que el juego no había aumentado, de hecho, ya se encontraba desde el siglo XVII completamente generalizado en todos los estratos sociales de la Nueva España. El cambio no estaba en la práctica, sino en el discurso de la ley, que ahora incorporaba preocupaciones propias de las sociedades modernas, ideas ilustradas indignadas por la falta de moderación de la población. La autoridad se había modernizado y pretendía crear de la ilustración un modelo social, cuyo discurso se centraba en la moral pública.

La modernidad penetró en el pensamiento español, mezclándose con la moral religiosa, y secularizando los códigos de comportamiento en el siglo XVIII. A partir de ese momento, los juegos de apuestas dejaron de ser solo una preocupación espiritual, la modernidad y la fe ayudaron a construir un nuevo devenir social donde el progreso de la colectividad estaba por encima de los deseos particulares. Dentro de este nuevo paradigma, los juegos generaban numerosos problemas: individuos indeseables —como el tahúr—, destrucción de familias debido a las altas apuestas y violencia provocada por el vicio. Se

²⁶¹ Deleito y Piñuela, *Op. cit.*, p. 238.

²⁶² Ezcaray, *Op. cit.*, p. 343-345.

cimentaron normas de comportamiento basadas en la salvación individual del alma y la búsqueda de la felicidad colectiva, todo ello con base en el bien común. De esta forma, la influencia de la moral fue mucho más directa en la ley.

La moral del siglo XVIII supuso un cambio en el pensamiento y, por consiguiente, en la ley. Los juegos de apuestas, siendo costumbres existentes desde tiempos muy remotos, fueron, de pronto, mucho más inaceptables. En este sentido, surgió, desde la mirada de las autoridades, una supuesta relajación de las costumbres: “Muchas de estas reglamentaciones y prohibiciones civiles y eclesiásticas mencionan en forma reiterativa la perversión y el relajamiento de las costumbres, y por tanto, la necesidad de encontrar remedio a este grave problema.”;²⁶³ la cual fue en realidad una mayor intolerancia de la élite hacia prácticas socialmente dañinas. En ese marco, los juegos de apuestas presentaron uno de los principales conflictos debido a las altas apuestas que ponían en riesgo los bienes de las familias, personajes perjudiciales para la sociedad como el tahúr, y el escándalo producto del vicio y otros males asociados con el juego. En un intento por desarraigar estos problemas, se lanzaron numerosas leyes y se reiteraron constantemente las ya existentes. Los juegos fueron regulados y los que no podían ser normados, se prohibieron. Tal fue el caso de los juegos de envite, azar y suerte, los cuales, debido a la dinámica de cada uno de ellos, las apuestas no podían ser reguladas, así que consideraron más apropiado prohibirlos. Aun así, los juegos de apuestas nunca fueron censurados del todo.

Por un lado, vedar al juego transgredía los mismos preceptos ilustrados de libertad y moderación, tal cual expresaba Jovellanos: “Un pueblo libre y alegre será precisamente activo y laborioso, y siéndole, será bien morigerado y obediente a la justicia. Cuanto más goce, tanto más amará el gobierno en que vive, tanto mejor le obedecerá, tanto más de buen grado concurrirá a sustentarle y defenderle”;²⁶⁴ por otro lado, los juegos representaron un importante ingreso económico para las autoridades: “Igualmente, el virrey conde de Fuenclara, al recibir protestas del obispo de Puebla [...] le contestó [...] que la ejecución de la

²⁶³ Viqueira, *Op. cit.*, p. 18.

²⁶⁴ Jovellanos, *Apud.*, Ruiz Alonso, *Op. cit.*, p. 88.

Real Cédula provocaría grandes pérdidas [...]”.²⁶⁵ Aun así, la razón más fuerte para su permanencia fue el espacio de sociabilidad. En la sociedad novohispana el juego fue capaz de generar espacios de interrelación normalmente vetados, como expresó Justina Sarabia: “El gusto por el juego era general en todo el virreinato mexicano [...]”.²⁶⁶ Frente a los numerosos bandos y cédulas creados específicamente para la realidad del virreinato, el juego no se detuvo. Muy a pesar de los numerosos expedientes judiciales e inquisitoriales, la persecución y poderosa atención prestada a la aplicación de la ley, no mermó las prácticas del juego. Continuó en lugares privados, públicos y clandestinos, se negaron a dejarlo: “[...] a juzgar por la abundante legislación que se dio para regularla e incluso para tratar de erradicarla, la pasión de los novohispanos por los juegos de apuesta era muy importante.”²⁶⁷ Era una sociedad profundamente lúdica que encontró en el juego un medio de convivencia social, un espacio de sociabilidad donde convergían las diferentes castas, géneros, grupos sociales, oficios y calidades. Las leyes, en cambio, obedecían a tendencias globalizadas, no a particularidades regionales. Esas leyes no fueron creadas para respetar o siquiera comprender la realidad social novohispana. De ahí que, a pesar de su insistencia y dura aplicación, poco efecto tuvo para disminuir la pasión.

Desde aquellos primeros conquistadores en 1519 que practicaron carreras de caballos en las playas y juegos de dados y naipes en sus tiempos libres, las anécdotas de los mismos cronistas nos reflejan una imagen por demás interesante: el capitán Cortés apostando al *Totoloque* con el *Tlatoani* de Tenochtitlan, demostrando que las prácticas del azar como esparcimiento no resultaban ajenas al mundo mexica, y cediendo un punto en común que a lo largo de trecientos años permitió que indios, mestizos, negros y españoles, sin importar estamento o posición social, convivieran en una actividad habitual, gracias a las características particulares del espacio de sociabilidad del juego.

Esta investigación comenzó con una pregunta clave: ¿por qué apostaban los novohispanos? Podría parecer una cuestión efímera y poco seria; pero cuando

²⁶⁵ Sarabia Viejo, *Op. cit.*, p. 21.

²⁶⁶ *Ibidem.*, p. 10.

²⁶⁷ Lozano Armendarés, “Los juegos de azar...”, *Op. cit.*, p. 156.

nos adentramos en la vida cotidiana de la Nueva España, directa o indirectamente aparece recurrentemente el juego de apuestas. Si bien esta actividad no era única de ellos, cada cultura define sus propios parámetros, sus propios códigos sociales que explican, de manera racional o pasional, las razones para realizar sus actividades cotidianas. En este sentido, los novohispanos jugaban al igual que el resto de occidente, y la respuesta obvia y directa estaría relacionada con la ganancia económica. Incluso, un análisis más profundo nos guió por el sendero del capital simbólico: en las apuestas lo que estaba verdaderamente en juego era algo más profundo y metafórico relacionado con una satisfacción, un respeto y una legitimidad transitoria producida por el placer y la admiración. Aun así, estas dos no terminan por responder la pregunta inicial; el novohispano tenía sus propias características culturales basadas en su contexto y devenir histórico, y la respuesta a ello la encontramos precisamente en su interacción social. El juego, independientemente de la ganancia económica y simbólica, proporcionó un espacio de sociabilidad único que ayudó a romper, momentáneamente, las restricciones sociales de cualquier índole permitiendo diluir sus diferencias. Era un lugar de esparcimiento, donde los involucrados ponían en riesgo sus bienes materiales y, más importante, su orgullo, su serenidad y su éxito. La victoria reafirmaba el *ego*, lo elevaba temporalmente por encima de los otros miembros otorgando satisfacción, respeto y legitimidad momentánea. En este sentido, la preocupación de las autoridades ocurrida durante la segunda mitad del siglo XVIII, desató una oleada de reglamentaciones basadas en la supuesta relajación de las costumbres; no obstante, la sociedad no se había relajado, sino que, debido a la moral secular, la autoridad se había vuelto intolerante. Aun así, frente a una práctica tan importante para la sociedad novohispana, la intolerancia ilustrada poco o nada pudo hacer por reducir el vicio del juego; ya que, en el espacio del juego novohispano todos los participantes eran iguales y durante ese corto lapso de tiempo perdían sus características culturales, estamentales y económicas. Para una sociedad aparentemente cerrada y con poca movilidad, este espacio fungió como desahogo de las tensiones sociales.

Anexos

Tablas de contenido

Leyes de los siglos XIV y XV

Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1319	Ley II	Alonso en Madrid	Penal del que tuviera en su casa tablero para jugar dados o naipes y prohibición de tablero en todos los pueblos	1436	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1387	Ley I	Juan I en Birbiesca	Prohibición del juego de dados y naipes; y penas de los jugadores	1476	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1432	Ley III	Juan II en Zamora	Los pueblos que tienen por privilegio las rentas de los tableros, hayan las penas de los que jugaren sin arrendarlas		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1480	Ley IV	Fernando e Isabel	Observancia de las leyes anteriores prohibitivas de juegos; y ejecución de sus penas		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1499	Ley V	Fernando e Isabel	Modo de cobrar los jueces las penas de los juegos prohibitivos, y los arrendadores de tableros		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII

Leyes del siglo XVI

Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1515	Ley VI	Juana y Fernando de Burgos	Prohibición de la fábrica y venta de dados en el reino y de jugar con ellos	1523, 1537	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1528	Ley VII	Carlos I	Prohibición de jugar a crédito o de fiado; y nulidad de la obligación que contra esto se hiciere		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1528	Ley IX	Carlos I	Pasados dos meses después del juego, no se haga pesquisas de ello, ni se lleven pena a los que jugaren hasta dos reales para comer		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII

(Continúa en la página siguiente)

(Continuación de la página anterior)

Leyes del siglo XVI

Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1532	Ley X	Carlos I	No se lleve pena por jugar hasta dos reales; ni las justicias tomen el dinero a los aprehendidos en juego	1534	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1538	Ley VI	Carlos I	Que los factores de mercadores no jueguen, y los que con ellos jugaren vuelvan lo ganado, con la pena del doble		Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2
1551	Ley I	Carlos I	Que no se puede jugar a los dados ni tenerlos, y a los naipes, y otros juegos no se juegue más de diez pesos oro en un día		Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2
1553	Ley VIII	Carlos I	Modo y cantidad en que se puede jugar al juego de pelota, y otros permitidos, al contado y no al fiado		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1568	Ley XI	Felipe II	Imposición de nuevas penas a quienes hicieren, tengan o jueguen dados		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1575	Ley XII	Felipe II	Aumento en penas a los aprehendidos en juego prohibidos, con extensión al de la cartera		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1586	Ley XIII	Felipe II	Lo dispuesto por las anteriores leyes acerca del juego de los dados y sus penas se extiendan a los de bueltos, bolillos, trompico, palo y otros	1593	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1594	Ley III	Felipe II	Que prohíbe el juego a los ministros togados, y a sus mujeres	1609	Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2

Leyes del siglo XVII					
Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1604	Ley VII	Felipe III	Que prohíbe los juegos en Panamá y Portobelo		Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2
1608	Ley V	Felipe III	Que los sargentos mayores gocen de los aprovechamientos de las tablas de juego en los cuerpos de guardia	1613, 1615	Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2
1618	Ley II	Felipe III	Que prohíbe las casas de juego, y que las tengan, o permitan los jueces	1618	Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2
1628	Ley IV	Felipe IV	Que los oficiales de galera tengan el juego en tierra junto al bajel, y prevengan el peligro de fuego, y otros accidentes		Leyes de Indias, Libro 7, Tomo 2

Leyes del siglo XVIII					
Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1720	Ley XIV	Felipe V	Derogación de todo fuero privilegiado, y sujeción a la justicia ordinaria de los contraventores a la prohibición de juegos de envite, suerte y azar	1724, 1739, 1756, 1764	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1746	Real Cédula	Fernando VI	Se declara permitido el juego de gallos; pero bajo los supuestos o calidades que se expresan casi al fin de la cédula		Pandectas Hispano-Mexicanas, Tomo III
1747	Bando Nueva España	Güemes	Sobre la prohibición del uso de los juegos de apuesta, suerte y envite en los reinos de las Indias		AGN, Indiferente Virreinal, caja 6527, Exp. 76.

(Continúa en la página siguiente)

(Continuación de la página anterior)

Leyes del siglo XVIII

Año	Tipo	Autor	Tenor	Renovada	Fuente
1771	Ley XV	Carlos III	Prohibición de juegos de envite, suerte y azar, conforme a lo dispuesto en las precedentes leyes; con declaración del modo de jugar los permitidos		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1773	Bando Nueva España	Gálvez	Renueva prohibiciones de juegos prohibidos	1787	Recopilación sumaria de todos los autos acordados...
1774	Ley XVIII	Carlos III	Prohibición del establecimiento de loterías extranjeras	1781, 1783,	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1776	Bando Nueva España	Croix	Sobre las licencias de mantener, juegos públicos o casas particulares y arrendarlos en las funciones públicas		AGN, Indiferente Virreinal, caja 4730, Exp. 26.
1786	Ley XVI	Carlos III	Observancia de la anterior pragmática prohibitiva de juegos de envite, suerte y azar		Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1787	Bando Nueva España	Audiencia gobernadora	Sobre desafuero de militares que juegan juegos prohibidos		Pandectas Hispano-Mexicanas, Tomo III
1788	Ley XVII	Carlos III	Prohibición del juego de lotería de cartones en los cafés y casas públicas	1800	Novísima Recopilación, Libro XII, Título XXIII
1788	Real Cédula		Se aprueban las reglas establecidas para el juego de pelota en México	1802	Pandectas Hispano-Mexicanas, Tomo III
1790	Bando Nueva España	Revillagigedo	Prohibición de los juegos de suerte y azar	1809	Pandectas Hispano-Mexicanas, Tomo III
1790	Bando Nueva España	Güemes	Sobre contener el desorden que causan los juegos prohibidos		AGN, Indiferente Virreinal, caja 3015, Exp. 8.

Naipes falsos y floreados

Los naipes falsos son aquéllos no fabricados en el Real estanco, mientras que los floreados son los marcados para hacer fullerías o trampas.²⁶⁸ Según el artículo XIV del bando emitido por el virrey Bucareli en 1773:

Queda en su fuerza y vigor la prohibición de jugar, aunque sean los juegos permitidos, con barajas extranjeras o contrahechas, o de España (pues solo debe usarse de las que se fabrican en el Real Estanco de la Ciudad) y el comercio y venta de las barajas del que suele hacerse, limpiándolas o aderezándolas, bajo de las penas establecidas contra los transgresores en las Ordenanzas de este Ramo.²⁶⁹

Estaba prohibido jugar con barajas extranjeras, que no estuviesen fabricadas en el Real Estanco de la ciudad local, viejas o maltratadas, marcadas, fabricadas por uno mismo o de procedencia dudosa. Incluso, estaba prohibido poseer cualquiera de las anteriores.

A continuación, tres ejemplos de naipes confiscados durante la segunda mitad del siglo XVIII:

²⁶⁸ ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo III (1732)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de noviembre de 2015].

²⁶⁹ “Sobre los excesos de los juegos prohibidos...”, *Op. cit.*, f. 1.

01: Naipes falsos y floreados

Naipes confiscados, hallados en el mostrador de la vinatería de Antonio Pérez Maldonado. El expediente refiere cuatro naipes: As de mazos, Rey de espada, Siete de oros y Cuatro de copas, con soporte en cartón de colores amarilla, blanco, rojo, verde y negro. Sin embargo, el Siete de osos no se encuentra, al parecer se extrajo del volumen.²⁷⁰



²⁷⁰ “Naipes confiscados en la vinatería de Antonio Pérez Maldonado”, AGN, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4089, expediente Criminal, Vol. 727, f. 24, 17 de junio de 1773.

02: Naipes falsos y floreados

Naipes hallados en expediente en contra de juegos ilegales. Son seis del palo de Espadas. Soporte de cartoncillo decorados con motivos vegetales de color blanco, azul, naranja, amarillo y verde. Muestra el naipе del Rey a caballo y un Joto de pie, ambos con espadas desenvainadas. Sus formas son irregulares y presentan cortes diagonales en las esquinas.²⁷¹



²⁷¹ "Naipes en expediente contra juego", AGN, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4218, expediente Policía, Vol. 22, f. 5, 24 de febrero de 1792.

03: Naipes falsos y floreados

Naipes entregados por Manuel Rico al Alcalde Piña. De arriba hacia abajo y de izquierda a derecha: tres de copas, Joto de espadas, As de espadas, Joto de monedas, Joto de copas, cuatro de monedas, Rey de espadas, siete de espadas y seis de monedas.²⁷²



²⁷² "Naipes prohibidos", AGN, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4392, expediente Archivo de Guerra, Vol. 17, f. 303, ¿1836?

Glosario

Algunos de los juegos del siglo XVIII han dejado de existir o cambiado de nombre. En realidad es imposible lograr datar la gran cantidad de juegos de naipes existentes en ese entonces. No obstante, aquí se muestran algunos que pudieron ser rastreados presentes en los documentos y leyes analizadas en este trabajo.

Albures: usado en plural. Juego de naipes que se reduce a dar a cada jugador una carta, la cual sale primero, y el que lleva el naipe toma la segunda, y continuando en echar cartas, si sale primero la que le ha tocado al que lleva el naipe pierde; y si sale antes la que ha tocado a los que paran, gana lo parado. Esta voz solo tiene uso en Indias, y en esa carrera. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 11 de noviembre de 2015].

Azar y azares: En general, se refiere a una circunstancia que puede atraer la mala suerte. En el caso de los juegos de apuestas, cierta situación u objeto ajeno al jugador que lo puede hacer perder. Algunos juegos de naipes y dados, si aparece en la mesa una carta con una marca específica o marca en un lado del dado, el jugador pierde de inmediato. De igual forma, se le llamaba “azares” al acto de marcar tramposamente las cartas para identificarlas. En el billar y juegos de mesa, se refiere a las troneras. Mientras que en el juego de pelota son las ventanas o puertas donde la pelota puede rebotar desviando su trayectoria. . Ver “azar” y “azares” en: ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 01 de junio de 2016].

Baceta, Banca, Bisbís, Faraón o Real de Oca: Se llama banca a un juego de naipes de apuesta. Se gana al acertar la apuesta de la carta o el palo que se va a descubrir del mazo. Era una variante del juego del monte. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo III (1732)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de junio de 2016]

“Bochas” o “bolas”: “Juego bien conocido en España, que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí como una cuarta, y a veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes. Más adelante se

pone otro que se llama diez de bolos: y tirando con una bola desde una raya que se señala, gana los que derriba como pase del diez, porque si se queda antes en cinco, y aunque haya derribado bolos no los cuenta: y desde el paraje donde paran las bolas se birla después.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, [en línea], [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

Bolillo: en la mesa de trucos es un hierro que está elevado hacia una de sus cabeceras, contrapuesto a la que llaman barra, el cual sirve para cubrir las bolas, y que algunas no se puedan dar por derecho, y para otros lances del juego. ---, ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 01 de junio de 2016].

Cacho: juego de naipes del siglo XVIII, que se hace con media baraja, dando a cada uno una carta que van subiendo desde el as, hasta el seis. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de junio de 2016].

Carteta: Juego de naipes que comúnmente se llama “el parar”. “Advierte que a la carteta, el que hace los naipes, que no doble más arqueadas las figuras, fuera de los Reyes, que las demás cartas.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de junio de 2016].

Coime: “El garitero que tiene a su cuidado la casa de juego pública.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, [en línea], [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

Envite: en algunos juegos de naipes y otros, apuesta que se hacía pagando, además de los tantos ordinarios, cierta cantidad a un lance, suerte o azar. Estos eran (y en la actualidad lo siguen siendo) los juegos más peligrosos, ya que en muchas ocasiones, los jugadores podían hacer envite, revirando el del contrincante, de manera casi ilimitada o hasta que uno de los dos decidiera retirarse. Pero si los dos estaban seguros de su posible victoria, no se detendrían hasta haber apostado todos sus recursos. Estudios recientes han señalado a los juegos de envite como los más propensos a generar ludopatía: adicción al juego. Según la Real Academia Española: “en algunos juegos de naipes y otros, apuesta

que se hace pagando, además de los tantos ordinarios, cierta cantidad a un lance o suerte” ---, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], [Consulta: 05 de noviembre de 2015].

Eutropelia o eutrapelia: es la virtud que moderaba el exceso de las diversiones o entretenimientos. Era una jocosidad inofensiva, juego u ocupación inocente. ---, *Diccionario Inverso de la Real Academia Española*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

Falsos y floreados: Los naipes falsos son aquéllos no fabricados en el Real estanco, mientras que los floreados son los marcados para hacer fullерías. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo III (1732)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de noviembre de 2015].

Ludopatía: es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992. Sin embargo esta no fue la primera vez que, como categoría diagnóstica y con el nombre de juego patológico, se reflejó en los ámbitos profesionales. Desde 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM_III) de la Asociación Americana de Psiquiatras (APA), se planteaba su definición y algunos criterios diagnósticos. Evidentemente la existencia del trastorno aparece hace muchos siglos, probablemente con la actividad de apostar de manera habitual a juegos de apuestas, dónde los resultados pudieran darse con cierta rapidez y por consiguiente el refuerzo positivo y negativo para el jugador también.

Malentretenido: Aquellos sin justa causa, que se dedican a actividades indecorosas en vez del trabajo. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo IV (1734)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 08 de marzo de 2016].

Mesa de trucos: “Suerte del juego llamado los Trucos, que consiste en echar la bola del contrario por alguna de las troneras con la propia bola, lo cual se llama truco bajo, y alto cuando se echa por encima de la barandilla, y vale dos rayas. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 22 de agosto de 2016].

Monte: Consistía en la apuesta de dos jugadores a dos cartas sacadas azarosamente y colocadas sobre la mesa. Los naipes seguían saliendo hasta aparecer una dual a las dos puestas. Ganaba el que hubiese apostado a la carta favorecida. La polémica residía en que la banca tenía un poder desmedido, además de las 29 maneras de hacer trampa, según decía Paul Duplessis (Carlos Castro Osuna y Mario M. Cuevas Arámburo, “Juego, pasión y muerte en Cosalá, Sinaloa, a mediados del siglo XIX. La visión de un francés: Paul Duplessis”, en Clío, Culiacán, Universidad Autónoma de Sinaloa/Facultad de Filosofía, Nueva Época, Vol. I, Núm. 28, 2002, pp. 91-92).

Sacanete: era un juego de naipes en el que se hacen tres hileras de cartas y cada participante decide cuándo parar. El que hace ronda es el que tiene en la mano juego con las últimas de las tres hileras. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de junio de 2016].

Suerte: contrapuesto al azar. La carta marcada con “suerte” hacía ganar a los jugadores de inmediato. La situación era la misma, mucha facilidad para hacer trampa. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo I (1726)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 01 de junio de 2016].

Tablajes o tablas: “La casa o garito donde se juntan algunos a jugar.” ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, Op. cit., [en línea], [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

Tahúr: el que continúa mucho las casas de juego, o es muy diestro en jugar. Tomábase en lo antiguo por el que jugaba con engaños y trampas o dobleces, para ganar a su contrario. [...] según algunos es voz arábica, y que trocadas las silabas dice Hurta. [...] Así como dicen que al tahúr menos le falta, que juega. [...] (Sic.) ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

Treinta y cuarenta: es un sencillo juego muy popular en Francia. Se trata de uno de los juegos de apuestas más antiguos, ya que sus orígenes se remontan al siglo XV. Durante el siglo XVI se extendió por todo el continente europeo, donde mantuvo su popularidad hasta el siglo XIX. Acertar la apuesta sobre la

combinación de las cartas expuesta por el croupier. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo II (1729)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 06 de junio de 2016].

Trompico: Lo mismo que trompo. El juego de trompico se refiere al trompo. Juego principalmente para niños; sin embargo, las apuestas resultaban a veces muy altas, jugando prendas u otros objetos prohibidos por la ley. Según se refiere, se fabricaban trompos o trompicos de madera, hueso y metal. ---, “Diccionario de Autoridades – Tomo VI (1739)”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], [Consulta: 01 de junio de 2016]. Teresa Lozano lo define así: “Trompico o pirinola: Peonza pequeña que baila cuando se hace girar rápidamente con dos dedos un manguillo que tiene en la parte superior. El cuerpo de este juguete es un prisma de 4 caras, marcadas con letras y sirve entonces para jugar a interés.” Lozano Armendares, “Los juegos de azar ¿Una pasión novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España. Siglo XVIII”, en *Estudios de Historia Novohispana*, México, UNAM, No. 11, p. 181.

Fuentes

Archivo

(Se ordenó alfabéticamente por ramo documental).

(AHEQ) Archivo Histórico del Estado de Querétaro

“Francisca Arias de la Vega, mujer legítima de José de Silva, sobre que se le notifique a dicho marido no le saque de su casa alhajas algunas”, Justicia, Fondo Civil, Caja 24, Exp. 18, 8 ff., 1721.

(AGN) Archivo General de la Nación

Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, México, Vol. D 19, Exp. 98, f. 95v, 25 de febrero de 1653.

Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, México, Vol. D 19, Exp. 181, f. 118, 28 de abril de 1655.

Reales Cédulas Duplicadas, Alcaldes Mayores, México, Vol. D 19, Exp. 240, f. 134v, 22 de agosto de 1657.

“Don Antonio Salgado, preso en la cárcel, a causa de juegos prohibidos”, Alcaldes Mayores, Reos, Vol. 12, ff. 298-303v, 1781.

“Cartas de don Francisco de la Cámara”, Archivo Histórico de la Real Hacienda, Francisco de la Cámara, Querétaro, Legajo 141, Exp. 30, 15 ff., 1778.

“Da. Josefa blanco sobre un juego prohibido en Querétaro”, Civil, Querétaro, Vol. 2267, Exp. 7, 15 ff., 1782.

“Se manda que ninguno de los acreedores de José Ocio y Ocampo, cuyos créditos tuvieran origen de juego, no le molesten ni vejen durante el tiempo”, General de Partes, México, Vol. 32, Exp. 41, 24 ff., 1737.

“Para que se averigüe sobre los autos de José de los Santos en contra de Antonio y Pedro Hernández por haber jugado sin licencia”, General de Partes, San Miguel el Grande, Vol. 30, Exp. 255, f. 211v, 21 de noviembre de 1735.

“Sobre que los juegos de truco y billar y bolas contribuyan con cierta notificación al Sargento Mayor de la Plaza”, Indiferente Virreinal, Ayuntamientos, Mayor de la Plaza de Veracruz, Veracruz, Caja 1262, Exp. 20, 23 ff., 1788.

“Sobre la prohibición del uso de los juegos de apuesta, suerte y envite en los reinos de las Indias”, Indiferente Virreinal, Bandos, Secretaría de Cámara del Virreinato, México, caja 6527, Exp. 76, 8 ff., 1747.

“Sobre contener el desorden que causan los juegos prohibidos”, Indiferente Virreinal, Bandos, Secretaría de la Cámara del Virreinato, México, Caja 3015, Exp. 8, 1 f., 1790.

“Sobre las licencias de mantener juegos públicos o casas particulares y arrendarlos en las funciones públicas”, Indiferente Virreinal, Bandos, Virrey Carlos Francisco de Croix, México, Caja 4730, Exp. 26, 2 ff., 1776.

“Sobre los excesos de los juegos prohibidos con motivo de las quejas que llegaría a la Real Audiencia Gobernadora y aplicar mayor vigilancia para evitarlos cuando sea posible”, Indiferente Virreinal, Bandos, Virrey y Arzobispo Alonso Núñez de Haro, México, Caja 4695, Exp. 12, 6 ff., 1787.

“Autos sobre la denuncia anónima de encontrarse un juego de banca en la casa mortuoria de Fernando Francois”, Indiferente Virreinal, Criminal, Real Sala del Crimen, Puebla, Caja 1143, exp. 30, 6 ff., 1782.

“Información dada por Don Juan Francisco de Escobedo y Bracamontes, vecino de Querétaro, residente en México, dice que hay una casa de juegos de naipes”, Indiferente virreinal/Criminal, Real Sala del Crimen, México, Caja 2011, Exp. 4, 7 ff., 1727.

“Denuncia de Felipe de la Cruz contra el Clérigo Nicolás Pavón con quien jugaba albures y por no pagarle lo golpea”, Indiferente Virreinal, Clero Regular y Secular, Provisorato de México, México, Caja 4395, Exp. 3, 1 f., 14 de diciembre de 1677.

“Petición de Doña Michaela Muños de la Legisama para poder separarse de su legítimo marido don Thomas Clemente Pérez”, Indiferente Virreinal, Clero Regular y Secular, Querétaro, caja 2730, Exp. 17, 5 ff., 1742.

“Autos contra Francisco Dionisio Dena quien ha faltado a sus obligaciones de su ministerio, pues tiene en su casa, día y noche juego público”, Indiferente Virreinal, Clero Regular y Secular, Tribunal Eclesiástico, Caja 2157, Exp. 33, ff. 175-181, 1758.

“Desórdenes del teniente don Francisco Poblador y de fray Santiago de Liceaga”, Indiferente Virreinal, Clero Regular y Secular, Tribunal Eclesiástico, Caja 4709, Exp. 2, 34 ff., 1760.

“Declaración de Joseph de Belasco y Rentería contra el ayudante de Martín de Aguirre por conducta y palabras ofensivas a Dios por sus deudas de juego”, Indiferente Virreinal, Inquisición, Tribunal del Santo Oficio, Caja 5348, Exp. 43, 2 ff., 1634.

“Remedio que proporciona Antonio de Zampayo, quien dice que untándose en la mano una lagartija de dos colas, tendrá suerte para el juego”, Indiferente Virreinal, Inquisición, Tribunal del Santo Oficio, Caja 601, Exp. 30, 2 ff., 12 de mayo de 1640.

“Informe de Gerónimo Muñoz, sobre que un sujeto, queriendo ganar en el juego, fue a ver una india herbolaria, llamada Thomasa”, Indiferente Virreinal, Inquisición, Tribunal del Santo Oficio, Caja 4889, Exp. 44, 1 ff., s/a.

“Denuncia que de sí mismo hace José de Medrano, sobre haber hecho tres bolillas de zacate para ganar en el juego invocando al demonio”, Inquisición, Vol. 566, Exp. 16, ff. 589-600, 1656.

“Contra Juan de Alemán por tener una figura llamada puyumate para ganar en el juego”, Inquisición, Denuncias, Vol. 878, Exp. 46, ff. 381-399, 1716.

“Carta de Martín Soto Guzmán informando que el Comisario de Puebla no ha podido ponerle fin a los bailes, juegos y comidas que la gente hace en sus altares con pretextos de la celebración de un santo”, Inquisición, Puebla-México, Vol. 1594, Exp. 31, 1 f., 26 de octubre de 1672.

“Anónimo contra los Alcaldes ordinarios de Zacatecas porque tienen juegos prohibidos en sus casas”, Judicial, Denuncias, Zacatecas, Vol. 43, Exp. 5, ff. 169-185, 23 de noviembre de 1792.

“Juegos prohibidos”, Judicial, Querétaro, Vol. 52, Exp. 7, f. 151-166v, 1793.

(AGN) Archivo General de la Nación: imágenes

“Naipes confiscados en la vinatería de Antonio Pérez Maldonado”, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4089, expediente Criminal, Vol. 727, f. 24, 17 de junio de 1773.

“Naipes en expediente contra juego”, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4218, expediente Policía, Vol. 22, f. 5, 24 de febrero de 1792.

“Naipes prohibidos”, AGN, GD280 Mapas, planos e ilustraciones, México, no. 4392, expediente Archivo de Guerra, Vol. 17, f. 303, ¿1836?

Bibliografía

---, *Concilio Provincial Mexicano IV celebrado en la ciudad de México el año 1771*, Querétaro, Imprenta de la escuela de artes, 1898.

---, “Diccionario de Autoridades”, *Nuevo diccionario histórico del español*, [en línea], España, <<http://web.frl.es>>, s/a.

---, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], España, <<http://dle.rae.es>>, s/a.

---, *Diccionario Inverso de la Real Academia Española*, [en línea], España, <<http://dirae.es/palabras/>>, 2014.

---, *Guion Museológico del Museo de Celaya, Historia Regional*, [Consulta Interna del Museo de Celaya, Historia Regional], Sala 2: Celaya durante el virreinato de la Nueva España, 2010.

---, *Manuscritos del concilio tercero provincial mexicano (1585)*, (edición, estudio introductorio, notas, versión paleográfica y traducción por Alberto Carrillo Cázares), Guadalajara, El Colegio de Michoacán-Universidad Pontificia de México, 2006.

---, *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, Madrid, Tomo V, Libro XII, Título XXIII: De los juegos prohibidos, 1805.

---, *Recopilación de las Leyes de los reinos de las Indias*, Madrid, Libro VII, Título II: De los juegos y jugadores, 1680.

Aguilar, Rocío y Francisco Sánchez, *Notas para la historia del Colegio Apostólico de Propaganda Fide de Cholula*, Puebla, Universidad de las Américas, 2006.

Álvarez Lázar, Pedro (Editor), *Librepensamiento y secularización en la Europa contemporánea*, Madrid, Universidad Pontificia Comillas, 1996.

Arroyo Parra, Matilde, *Análisis de la obra de Rodrigo Caro (1573-1647): Días geniales o lúdicos*, Madrid, Museo del Juego, 2009.

Ayala Calderón, Javier, *Guanajuato. Breve historia de la vida cotidiana*, Guanajuato, Universidad de Guanajuato, 2011.

Bayón, Fernando, “Metáforas de lo político, políticas de la metáfora”, en *La Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, Núm. 33, 2009.

Bentham, Jeremy, *Theory of Legislation*, (Trad. francés al inglés Etienne Dumont), Londres, Oxford University Press, 1914.

Brunner, José Joaquín, “América Latina en la encrucijada de la modernidad”, *Documento de Trabajo*, Santiago de Chile, Flacso, Serie: Educación y cultura, No. 22, 1992.

Campero Cárdenas, Gildardo Héctor, *200 años de la administración pública en México*, México, Instituto Nacional de Administración Pública A.C., 2010.

Carrasco Martínez, Adolfo, “Un modelo para el estudio de las formas de sociabilidad en la Edad Moderna: las clientelas señoriales”, en *Mélanges de la Casa de Velázquez*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Epoque moderne, Tome 30-2, 1994.

Castro Osuna, Carlos y Mario M. Cuevas Arámburo, “Juego, pasión y muerte en Cosalá, Sinaloa, a mediados del siglo XIX. La visión de un francés: Paul Duplessis”, en *Cílo*, Culiacán, Universidad Autónoma de Sinaloa/Facultad de Filosofía, Nueva Época, Vol. I, Núm. 28, pp. 85-93, 2002.

Chang-Rodríguez, Raquel (Coord.), *Historia de la literatura mexicana*, México, Siglo XXI editores S.A. de C.V., 2002.

Deleito y Piñuela, José, *La mala vida en la España de Felipe IV*, (3ª ed.), Madrid, Alianza Editores, 2014.

Díaz del Castillo, Bernal, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, (edición crítica de José Antonio Barbón Rodríguez), México, UNAM, 2005.

Dobbelaere, Karel, *Secularización: un concepto multi-dimensional*, (Trad. Eduardo Sota), México, Universidad Iberoamericana, 1994.

Durán, Diego, *Historia general de las indias de Nueva España e islas de tierra firma*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, tomo II, 1995.

Echeverría, Bolívar, *Concepto de modernidad*, [en línea], México, <<http://www.bolivare.unam.mx/ensayos/Un%20concepto%20de%20modernidad.pdf>>, (s/f).

Elíade, Mircea, *Lo sagrado y lo profano*, Madrid, Guadarrama/Punto Omega, 1981.

Elias, Norbert y Dunning, Eric, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, (Trad. Christine Löffler y Francisco Javier Noya), México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

Ezcaray, Antonio de, *Voces del dolor*, Sevilla, Editado por Thomas López de Haro, 1691.

Fernández de Lizardi, Joaquín, *El Periquillo Sarniento*, México, Librería de Galván, 4 tomos, 1842.

Flores, Enrique y Mariana Masera (Coords.), *Relatos populares de la Inquisición novohispana. Ritos, magia y otras suposiciones, siglos XVII-XVIII*, Madrid, Cyan, Proyectos editoriales, S.A./Universidad Autónoma de México, 2010.

Freeman, Philip, *Julius Caesar*, New York, Simon & Schuster, 2008.

García Blanco, Saúl, “Sobre el concepto de juego”, en *Aula*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, Núm. 7, pp. 125-132, 1995.

Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, (Trad. Alberto L. Bixio), Barcelona, Gedisa Editorial, 2003.

Gómez Díaz, Donato, “Reglamentación de la violencia y el deporte de apuesta en España hasta el s. XIX: galleros y pelotaris”, en *Seminario “Fuentes Para el estudio del Deporte Andaluz” (I.A.D.) y Universidad de Almería*, [en línea], España, (s/f).

González Bernaldo de Quirós, Pilar, “La «sociabilidad» y la historia política”, en *Nuevo Mundo Mundos Nuevos* [en línea], Bibliothèque des Auteurs du Centre, (s/f).

González García, José M., “El regreso de la diosa Fortuna en la sociedad del riesgo”, en *Contrastes. Revista interdisciplinaria de Filosofía*, Málaga, Universidad de Málaga, Vol. II, 1997.

Grañén Porrúa, María Isabel, “Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI”, en *Estudios de cultura náhuatl*, Oaxaca, Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, Vol. 27, pp. 369-393, 1997.

Guarín Martínez, Oscar, “La sociabilidad política: un juego de luces y sombras”, en *Memoria y Sociedad* 14, Bogotá, ESAP, no. 29, pp. 25-36, 2010.

Guerrero, Omar, *Las raíces borbónicas del Estado mexicano*, México, UNAM, 1994.

Habermas, Jürgen, *Discurso filosófico de la modernidad*, (Trad. Manuel Jiménez Redondo), Madrid, Taurus Humanidades, 1993.

Hume, David, *A Treatise of Human Nature*, London, Penguin Books, 1985.

Jiménez Pelayo, Águeda, “Tradición o modernidad. Los alcaldes mayores y los subdelegados en Nueva España”, en *Espiral, estudios sobre Estado y sociedad*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara, Vol. VII, No. 21, Mayo/Agosto, 2001.

Kant, Immanuel, *Crítica de la razón práctica*, (Trad. Armengol), Buenos Aires, Editorial La Página S.A., 2003.

Koselleck, Reinhart, *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, (Trad. Smilg), Barcelona, Paidós, 1993.

Kwang, J. H., “La moral en la ilustración europea y el confucionismo práctico”, en *Contrastes. Revista interdisciplinaria de filosofía*, Málaga, Universidad de Málaga. Facultad de Filosofía y Letras, Vol. II, 1997.

Laski, Harold J., *Authority in Modern State*, 2ª ed., Clark, New Jersey, The Lawbook Exchange LTD., 2004.

López Austin, Alfredo, *Juegos rituales aztecas*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas/UNAM, 1967.

López Pérez, Felipe, “Apuntes para los estudios de los espacios de sociabilidad en Concepción en la primera mitad del siglo XX”, en *Derecho y humanidades*, Concepción, Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile, no. 20, 2012.

Lozano Armendares, Teresa, “Los juegos de azar ¿Una pasión novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España. Siglo XVIII”, en *Estudios de Historia Novohispana*, México, UNAM, No. 11, 1991.

Lozano Armendares, Teresa, “Tablajeros, coimes y tahúres”, en *Estudios de Historia Novohispana*, México, UNAM, Vol. 15, Año 14, pp. 67-86, Noviembre 1995.

Luque Fajardo, Francisco de, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, (1603), (ed. y pról. de Martín de Riquer), Madrid, Real Academia Española, Biblioteca Selecta de Clásicos Españoles, serie II, volumen XVI, 1955.

Marín Bravo, Álvaro, “Modernidad y modernización en América latina: una aventura inacabada”, en *Nómada. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*, [en línea], [Consulta: 09 de abril de 2015].

Martínez López-Cano, María del Pilar y Francisco Javier Cervantes Bello (coordinadores), *Los concilios provinciales en Nueva España. Reflexiones e influencia*, México, UNAM/BUAP, 2005.

Nisbet, Robert, *Historia de la idea del progreso*, (Trad. Enrique Hegewicz), Barcelona, Editorial Gidesa, Capítulo IX, 1981.

Olmos, José María de Francisco, "La moneda castellana de los Reyes católicos. Un documento económico y político", en *Revista General de Información y Documentación*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Vol. 9, No. 1, pp. 85-115, 1999.

Prior, Ángel, *Axiología de la modernidad. Ensayos sobre Ágnes Heller*, Madrid, Frónesis. Cátedra Universitat de València, 2002.

Revueltas, Andrea, *Modernidad y mundialidad*, [en línea], México, <<http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/notas.html>>, (1990).

Río, María José del, "Represión y control de fiestas y diversiones en el Madrid de Carlos III", en *Carlos III*, Madrid y la Ilustración, Madrid, Siglo XXI Editores, 1988.

Rodríguez de San Miguel, Juan Nepomuceno, *Pandectas Hispano-Mexicanas*, México, UNAM, Tomo III, 1980.

Ruiz Alonso, José Gerardo, *Jovellanos y la educación física. Estudio introductorio, selección y comentarios*, Gijón, Real Grupo de Cultura Covadonga, 2002.

Sahagún, Bernardino de, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, Colección Sepan cuántos..., Núm. 300, México, Editorial Porrúa, 1999.

Sarabia Viejo, María Justina, *El juego de gallos en Nueva España*, Sevilla, Escuela de Estudios Hispano-Americanos, 1972.

Semo, Ilán, *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública, 2000.

Seznec, Jean, *The Survival of the Pagan Gods. The mythological Tradition and Its Place in Renaissance Humanism and Art*, (Trad. Del francés al inglés por Barbara F. Sessions), Nueva York, Harper Torchbooks, 1961.

Suárez Muñoz, Manuel y Juan Ricardo Jiménez Gómez (Coords.), *Querétaro al final del siglo XVIII. El padrón de 1791*, Querétaro, Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, 2008.

Torales Pacheco, Josefina María Cristina, *Ilustrados en la Nueva España. Los socios de la Real sociedad Bascongada de los amigos del país*, México, Universidad Iberoamericana, 2001.

Traslosheros Hernández, Jorge E., "Entre el otoño, la primavera y las reformas de las costumbres. La vieja y la Nueva España en la encrucijada del siglo XVII", en *Dossier Virreinos*, México, Revista Destiempos, Año 3, Núm. 14, Mayo-Junio 2008.

Ventura Beleña, Eusebio, *Recopilación sumaria de todos los autos acordados de la Real Audiencia y Sala del Crimen de esta Nueva España*, México, UNAM, Tomo II, 1981.

Villarroel, Hipólito, *Enfermedades políticas que padece la capital de esta Nueva España en casi todas los cuerpos de que se compone y remedios que se le deben aplicar para su curación si se requiere que sea útil al rey y al público*, México, Conaculta, 1994.

Viqueira, Juan Pedro, *¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las luces*, (3ª reimpresión), México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

Weber, Max, *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, (Trad., Intro. y ed. crítica. Francisco Gil Villegas) 2ª ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2011.

Wright Carr, David Charles, "La vida cotidiana en Querétaro durante la época Barroca", en *Querétaro, ciudad barroca*, Querétaro, Gobierno del Estado de Querétaro, pp. 13-44, 1987.