

COLECCIÓN ESTUDIOS ANDINOS

La memoria del mundo inca

Guaman Poma y la escritura de la *Nueva corónica*

Jean-Philippe Husson

Editor



Capítulo 7

985.0095 La memoria del mundo inca : Guaman Poma y la escritura de la Nueva corónica [sic.] /
Ma Jean-Philippe Husson, editor.-- 1a ed.--Lima : Apus Graph Ediciones : Pontificia Universi-
dad Católica del Perú, Fondo Editorial, 2016 (Lima : Tarea Asociación Gráfica Educativa).
367 p. : il. (algunas col.), mapas, retrs. ; 24 cm.--(Estudios andinos / dir. Marco Curatola
Petrocchi ; 19)

Incluye bibliografías.

D.L. 2016-14786
ISBN 978-612-317-204-6

1. Guamán Poma de Ayala, Felipe, m. 1615? - Crítica e interpretación 2. Guamán Poma
de Ayala, Felipe, m. 1615?. Nueva crónica y buen gobierno - Crítica e interpretación
3. Cronistas - Perú 4. Codicología - Perú 5. Análisis del discurso literario 6. Incas - Vida
y costumbres sociales 7. Perú - Historia - Época Prehispánica - Incas - Aspectos sociales
I. Husson, Jean-Philippe, editor II. Curatola Petrocchi, Marco, 1951-, director III. Pontificia
Universidad Católica del Perú IV. Serie

BNP: 2016-1452

La memoria del mundo inca. Guaman Poma y la escritura de la Nueva corónica

Jean-Philippe Husson, editor

© Jean-Philippe Husson, 2016

De esta edición:

© Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú, 2016

Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú

feditor@pucp.edu.pe

www.pucp.edu.pe/publicaciones

Imagen de cubierta: Martín de Murúa, *Historia y genealogía de los reyes incas del Perú*,
Manuscrito Galvin (1590), f. 76v.

Cuidado de la edición: Anel Pancorvo Salicetti

Diagramación de interiores: Mario Vargas Castro y Juan Carlos García M.

Corrección de estilo: Jorge Coaguila

Primera edición: diciembre de 2016

Tiraje: 1000 ejemplares

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente,
sin permiso expreso de los editores.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2016-14786

ISBN: 978-612-317-204-6

Registro del Proyecto Editorial: 31501361601215

Impreso en Tarea Asociación Gráfica Educativa

Pasaje María Auxiliadora 156, Lima 5, Perú

El juego en el Perú prehispánico y colonial, según Felipe Guaman Poma de Ayala

Denis Roberge

Introducción

El juego es una actividad humana presente en prácticamente todas las culturas y un elemento fundamental de estas. Como los fenómenos sociales de importancia mayor —la religión, la política, la economía...—, inspiró numerosos estudios, de los que se desprende que, si bien el hecho de jugar es universal, los juegos no son idénticos ni se practican de manera similar en todas las culturas del mundo. También se colige de dichos estudios que los juegos son el reflejo de la sociedad que los adoptó y que difieren por las funciones culturales que cumplen. En definitiva, los juegos están en una relación de interdependencia con el sistema social, económico, político y religioso de una sociedad. Así, desempeñan un papel de medio de comunicación para permitir la transmisión de informaciones culturales y, al asumir esta responsabilidad, participan en la normalización de las relaciones entre los individuos y grupos. En este sentido, son significativos del nivel de desarrollo cultural de una sociedad.

Los juegos, por consiguiente, no tienen una existencia casual sino que obran con determinado fin. Tienen, pues, una relación funcional con la sociedad. Puesto que las estructuras sociales se concretan a través de los juegos, estos reflejan el funcionamiento general de la sociedad. En ellos, por consiguiente, se puede estudiar la organización social en su totalidad. La utilización selectiva de cierto tipo de juegos, la instrumentalización de los mismos para resolver problemas de índole social, económica y política son algunos aspectos que abordaremos en este estudio.

El fenómeno del juego en la cultura del Perú prehispánico y, más especialmente, el lugar ocupado por los juegos en la organización de la sociedad inca fueron solo muy

parcialmente estudiados hasta la actualidad. Entre las «crónicas de Indias» de los siglos XVI y XVII, las que fueron redactadas por autores españoles mencionan de vez en cuando los juegos practicados por la población indígena, pero sin *explayarse* sobre sus funciones. Consideradas de manera general, las informaciones de que disponemos son escasas, a veces deben ser tomadas con cautela y a menudo son de interpretación delicada. Por fin, en la gran mayoría de los casos, los autores las suministran sin situarlas en su contexto, lo que dificulta su comprensión. A este respecto es de especial interés la crónica de Guaman Poma de Ayala, *Nueva crónica y buen gobierno* (1936 [1615]), en adelante la *Nueva crónica*, pues esta, en gran medida, se halla exenta de los referidos defectos. La posibilidad que nos brinda dicho documento de estudiar el contexto de los juegos andinos prehispánicos y coloniales nos decidió a centrar en él la presente ponencia.

Si queremos comprender la sociedad andina, es necesario que analicemos el significado de los juegos en el pensamiento de los individuos o grupos que los adoptan. Al estudiar los pasajes que, en el manuscrito de Guaman Poma, se refieren al juego, estaremos en condiciones de aprehender el concepto que de este tenía el autor y, a través de él, el indio en general. Desgraciadamente, Guaman Poma no nos proporciona sino pocas informaciones sobre la naturaleza de los juegos andinos. En cambio, al situarlos en su contexto cultural, nos ayuda a captar su función en la sociedad andina y la importancia que tenían para quienes los practicaban. Mi estudio constará de tres partes: el periodo que corresponde al Imperio inca, la conquista del Perú y la época virreinal.

El periodo histórico inca

En la crónica de Guaman Poma, encontramos la primera referencia al juego en el capítulo dedicado a los gobernantes incas que gobernaron el Perú prehispánico:

/ 103 [103] / EL SESTO INGA / *Inga Roca* y su hijo:

[...]

Fue hombre largo y ancho, fuerte y gran hablón y hablaua con trueno, gran xugador y putaniero, amigo de quitar hacienda de los pobres. Demás de la conquista de su padre conquistó todo Ande Suyu. Dizen que se tornaua *otorongo* [jaguar] él y su hijo. Y acá conquistó todo Chunchu (1992 [1615]: 103 [103]).

Guaman Poma hace una descripción poco favorecedora de Inca Roca: escribe que se entregaba al juego, que le gustaban las prostitutas y que despojaba a los pobres de los pocos bienes que poseían. Según la cronología tradicional andina, Inca Roca está considerado como el sexto Inca. De temperamento centralista y conquistador,

tomó el control de la confederación cuzqueña en la segunda mitad del siglo XIV y se volvió el primer monarca de la dinastía de los *hanan-Cuzco* («el Cuzco alto») que sustituyó la de los *hurin-Cuzco* («el Cuzco bajo»), cuyo último representante fue el inca Capac Yupanqui. Según Guaman Poma, Inca Roca conquistó la región situada al nordeste del Cuzco, llamada Antisuyu, que abarcaba la vertiente oriental del sur de los Andes centrales y la zona contigua de la cuenca del Amazonas.

En un capítulo ulterior en que van descritas las diversas etapas de la vida de los indios, para ilustrar el lapso que separa la edad de cinco años de la de nueve años, Guaman Poma dibuja a un niño calificado de *pucllacoc*, esto es, «juguetón» en quechua. Vemos este personaje jugando a un juego de destreza llamado peonza (1992 [1615]: 208 [210]):



Figura 1: «OTABO CALLE, PVCLLACOC [juguetón] / de edad de cinco años / niño de la doctrina / pukllakuq». Felipe Guaman Poma de Ayala, *Nueva corónica y buen gobierno* (1615): 208 [210]. Copenhague, Biblioteca Real, GKS 2232 4°. www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm.

La diferencia que separa la peonza del peón consiste en que la primera se hace bailar azotándola con un látigo mientras que el último gira por la acción de una cuerda enrollada alrededor de la púa en que termina. En ambos casos, el jugador procura mantener el juguete en movimiento durante el mayor tiempo posible. Sin embargo, es evidente que la peonza requiere mucho más destreza que el peón, el cual, una vez lanzado, no necesita ninguna acción.

A este dibujo corresponden unas cortas frases explicativas, pero sin relación con el juego en cuestión:

/ 208 [210] / OTABO CALLE / *PVLLACOC* [juguetón] / de edad de cinco años / niño de la dotrina.

Al dibujo del niño de cinco a nueve años (figura 1) corresponde una página de texto. Tampoco en ella encontramos referencias al juego de la peonza:

/ 209 [211] / OTABO VECITA /

En esta calle del otabo de niños de edad de cinco años o nueve años, niños que juegan que se dize *pucllacoc uamracona*:

Estos seruían a sus madres y a sus padres en lo que pudían y lleuauan muchos asotes y coscorrones y seruían de hazer jugar a las crías que gateauan y a los questán en las cunas de menealle y de miralle (Guaman Poma 1992 [1615]: 209 [211]).

Guaman Poma justifica el rigor con el cual eran educados los niños de esta edad por sus deberes para con sus padres: debían servirlos efectuando una serie de tareas domésticas so pena de ser castigados y golpeados. Eran encargados, entre otros, de cuidar a los niños más pequeños y mantenerlos ocupados jugando con ellos; de ahí su denominación de niños-juguetones, *pucllacoc uamracona* en quechua.

En lo que se refiere a las niñas de la misma edad, llamadas *pucllacoc uarmi uamra* (juguetonas), no tenían más tiempo libre que los niños, a juzgar por la descripción que Guaman Poma hace de sus obligaciones para con los adultos (figura 2):

/ 229 [231] / OTABA CALLE / *PVLLACOC VAMRA* [juguetón] / de edad de cinco años / Cirua a su madre / (Guaman Poma 1992 [1615]: 229-230 [231-232]).

En la página de texto que corresponde al dibujo, encontramos el pasaje siguiente:

/ 230 [232] / OTABA VECITA /

En esta calle del otabo, de edad de cinco años à de nueve años que le llaman *pucllacoc uarmi uamra*, que quiere dezir muchachas que anda jugando:

Estas dichas doncillitas seruían de paxe de *coya* [reina] o de *nusta* [princesa] o de las señoras grandes o de las úirgenes y de *mamamaconas* [*sic*, señoras] y seruían a sus madres y padres de traer leña, paxa. Estas dichas comiengan a trauajar, hilar zeda dilicada y lo que pudían y traer de comer *yuyos* [planta acuática] de la labransa y ayudaua hazer chicha y seruíá de criar a los menores y le trayya cargado a los niños (Guaman Poma 1992 [1615]: 229 [231]).

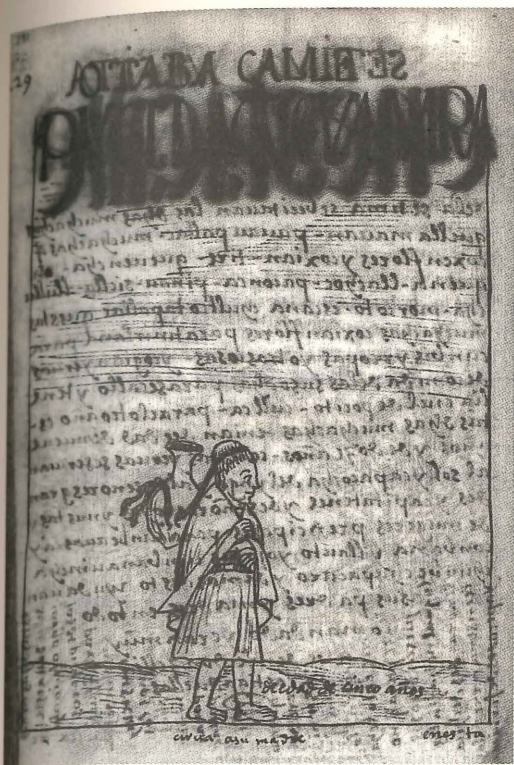


Figura 2: «OTABA CALLE, PVCLLACOC VAMRA [juguetón] / de edad de cinco años / Cirva a su madre / pukllakuq wamra». Felipe Guaman Poma de Ayala, *Nueva corónica y buen gobierno* (1615): 229 [231]. Copenhague, Biblioteca Real, GKS 2232 4°. www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm.

Desde la edad de cinco años, las niñas eran puestas al servicio de sus familias y de las mujeres adultas en general. Tenían que ocuparse de las tareas domésticas y cuidar a los niños más jóvenes. Al parecer, estas tareas no les dejaban mucho tiempo para el juego, al contrario de lo que induce a pensar el término *pucllacoc* que evoca esta fase de la niñez. Además, cuando el varón de cinco años representado en el dibujo reproducido más arriba maneja una peonza, la niña de la misma edad, en vez de jugar, lleva un cántaro en la espalda.

De estos dos dibujos se desprende que el juego de los niños no era una actividad frívola e improductiva sino, al contrario, un servicio que obligaba a los niños a contribuir, en la medida de sus capacidades, a la vida cotidiana de la familia. Guaman Poma también nos muestra que, en la sociedad inca, la socialización de las niñas estaba orientada hacia la familia, lo que explica su limitada participación en las actividades lúdicas, mientras que los juegos masculinos apuntaban a desarrollar la destreza con el fin de formar a los jóvenes para la caza y los inevitables ejercicios militares que los esperaban durante su vida de adulto. El autor describe un sistema educativo muy riguroso, en el que la obediencia de los niños a las reglas de la comunidad reflejaba la que la sociedad inca en general exigía de sus miembros.

La imagen placentera del niño-juguetero que se transparenta en el dibujo de Guaman Poma evoca en realidad la norma social impuesta y aplicada en el Imperio inca.

Abril, mes del juego

En el calendario inca presentado por Guaman Poma, la página dedicada a abril o *Inca Raymi* —esto es, la fiesta del Inca— llama particularmente la atención por la enumeración de juegos que incluye. Estos juegos eran practicados por el Inca, los señores y los demás miembros de la nobleza:

/ 242 [244] / ABRIL / *CAMA*, *INCA RAIMI* [descanso, festejo del Inka] / fiesta del *Ynga* / [...]

/ 243 [245] / ABRIL / *Inca Raymi* [festejo del Inka] *Quilla*:

En este mes ofrecían unos carneros pintados a las dichas *uacas* y dolos, dioses comunes, que abía en todo el rreyno y con ello tenían mucha serimonía.

Y el dicho *Ynga* tenía muy grande fiesta; conbidaua a los grandes señores y prencipales y a los demás mandones y a los yndios pobres y comía y cantaua y dansaua en la plaza pública. En esta fiesta cantaua el cantar de los carneros, *puca llama*, y cantar de los rríos aquel sonido que haze. Esto son natural, propio cantar del *Ynga*, como el carnero canta y dize “yn” muy gran rrato con compás. Y con ello mucho cunbite y uanquete y mucho uino, *yamur aca* [chicha].

Este mes está la comida maduro y anci comen y ueuen y se hartan la gente del rreyno a costa del *Ynga*. Y este mes los aues del cielo y los rratones tienen qué comer. Todo el mes juegan los señores prencipales al juego de *riui* [boleadores], *choca*, al *uayro* de *ynaca*, *pichica* de *hilancula* y de *challco chima* [todos juegos] y juegan otros juegos y rrecocijos. Tiene todo el reyno en este mes de abril *Ynca Raymi* [festejo del Inka] y se horadan las orejas en este mes todos, *haua yncas* [pariente lejano de un Inka] como *capac ynca* [poderoso Inka], *uaccha yngas* [Inka sin poder]. Con ello tienen gran fiesta entre ellos y se conbidan unos con otros, acá como rrico como pobre (Guaman Poma 1992 [1615]: 242 [244]).

Guaman Poma cita los siguientes juegos: el *riui*, la *choca*, el *uayro* de *ynaca* y, por fin, la *pichica* de *hilancula* y de *challcochima*. Examinaremos sucesivamente estos juegos refiriéndonos a los testimonios de cronistas más prolijos que el autor de la *Nueva coronica* sobre su naturaleza.

El juego de *riui*

Llamado «boleadoras» en castellano, el *riui*, o *liui*, o también *ayllus*, es un arma arrojadiza que los indios de los Andes utilizaban para la caza o la guerra. Este instrumento consiste en tres cuerdas atadas en uno de sus extremos y que, en sus extremos libres, llevan una bola de piedra o plomo.

Un documento que data de mediados del siglo XVII nos informa que un juego ritual llamado *aina* utilizaba las boleadoras. Este juego seguía siendo practicado en la región de Cajatambo en el Perú:

...y jugaron un juego que llaman aina que es tirar un ribe que son bolas de plomo atadas a unos ylos largos y tiran unas baras de palo al aire y se enreda el dicho ribe en el palo o bara que tiran y el ribe que da mas bueltas en el palo ese ganaba y es juego supersticioso para saber quando a de ser bueno el suseso o malo (Visita de idolatrías de Hacas, 1656-1658), f. 41r, Archivo arzobispal de Lima) (Duviols 1974-1976: 277).

Un palo o vara se lanzaba al aire y los jugadores trataban de atraparlo con sus boleadoras. El informador anónimo, en su relación de visita de idolatría, revela que este juego tenía una connotación religiosa habida cuenta de su función adivinatoria. También indica que este proceder permitía a los jugadores saber si lo que proyectaban iba a desembocar en un éxito o un fracaso.

En un documento más antiguo, pues data de 1571, otro extirpador de idolatrías, Cristóbal de Albornoz, alude a un juego llamado *ayllar*:

...Del machacuay (serpiente) usan el día de hoy en sus fiestas y taquies, haziendo un juego de ayllar que antiguamente jugaba el inga, echando en alto esta figura de culebra y hecha de lana; y los que apostavan echavan sus illos (*ayllus*), que son tres ramales de sogá hecha de niervos de animales o de cueros dellos, y a los cavos unas pelotas de plomo. A este juego ganó el inga muchas provincias a las guacas que ya se las havia(n) dado y los camayos de las guacas, permitía el inga que jugasen las tales provincias con él por otras y se hazian perdedizos y despues de ganados por el inga con este medio de juego, le satisfacía el inga a las guacas y camayos con dalles tierras y ganados y otros servicios. Son muchas las tierras que ganó a este juego de ayllar el machacuay¹.

Esta vez, es una figura de lana en forma de serpiente (*machacuay*) la que se lanza al aire. Para los participantes, que necesariamente tenían que hacer apuestas, el juego

¹ Cristóbal de Albornoz, *La instrucción para descubrir todas las guacas del Piru y sus camayos y haziendas*, citado por Zuidema 1967: 41.

consistía en atraparla lanzando sus boleadoras. El autor escribe que, gracias a este juego, el Inca había recuperado varias provincias que previamente había entregado a las *guacas* (divinidades). Según el texto, el Inca autorizaba a los *camayos* (los sacerdotes encargados del culto a las *guacas*) para apostarse estas provincias contra otras y, en compensación de las provincias perdidas, les daba tierras, ganado y muchos servicios. Este arreglo entre el Inca y los sacerdotes induce a interpretar el juego como un ritual que permitía legitimar una nueva distribución de los poderes.

Bernabé Cobo también describe un juego llamado *ayllus*, muy similar al anterior:

El amor grande que tenía el Inca (Tupa Yupanqui) a esta Señora Guayro, solicitaba su ánimo para que buscase trazas como dejar a su hijo bien remediado. Pues con este fin, siendo ya al mozo de edad para ser armado caballero, introdujo entre los señores de su corte el juego de los ayllos, que antes era solo de las naciones del Collao; y así, llegada la fiesta del guarachico, en que su hijo se había de armar caballero con otros hijos de grandes señores, pidió el Inca a los de su consejo que, para más solemnizar la fiesta, quería jugar con su hijo algunos pueblos de su señorío. Ellos, por complacerle, consintieron con lo que pedía y le respondieron que Su Alteza en hora buena todo lo que fuese servido. Señaláronse jueces y padrinos para los juegos y para más autoridad de la fiesta, dió licencia el rey para que entrasen en ellos los señores que quisiesen; y era ley que se había de jugar joya o presea de mucho valor, o cierta cantidad de oro o plata. Llegado el día señalado, dieron principio a los juegos los señores de la corte, y últimamente entraron en ellos el rey y su hijo. El rey, como valeroso y diestro en este juego, hacía maravillas de sus ayllos, y el mozo no se descuidaba, antes jugaba con tanta destreza, que en muy breve tiempo ganó la apuesta a su padre y pidió a los jueces se la diesen. Ellos, maravillados desto y sospechando no fuese cautela el haber perdido el rey, fueron de parecer que volviesen al juego; pero el hijo lo rehusaba, si primero no le daban lo que había ganado. Viendo los jueces que tenía razón, le prometieron dar lo que pedía con que prosiguiese el juego. Volvieron a jugar padre y hijo, y fue tan venturoso el hijo que turnó a ganar por segunda vez. No consintieron los del consejo que pasase adelante el juego, porque llevaba el mozo talle de ganar a su padre todo el reino. Preguntaron le los jueces qué quería por la ganancia, y el mozo pidió la provincia de Urcosuyu, y así le fueron dados los cinco pueblos della: Nuñoa, Oruro, Asillo, Asángaro y Pucará; y estos son los pueblos que llaman Aylluscas, en memoria desta historia (Cobo 1964 [1653], cap. 15: 86-87).

Aunque la versión de Cobo es posterior a la de Albornoz y los contextos son muy disímiles, los dos relatos presentan asombrosas semejanzas, especialmente en lo que a las apuestas de los competidores respecta. Cobo refiere que el inca

Tupa Yupanqui, décimo rey de la dinastía y miembro de la parcialidad *hanan*, logró así atribuir una provincia entera al hijo que había tenido con una favorita o esposa secundaria perteneciente a la nación *colla*. A esta mujer el autor asigna la denominación «Guayro», que da la impresión de ser su nombre, pero que ulteriormente encontraremos en contextos incompatibles con esta interpretación. Al perder su apuesta, deliberadamente al parecer, el Inca había transferido en toda legitimidad a su hijo secundario bienes y responsabilidades, en este caso la provincia *Urcosuyu* situada al norte del lago Titicaca. En realidad, esta aparente pérdida de territorio mediante el juego correspondía a la voluntad del Inca, quien, indudablemente, procuraba establecer y legitimar un vínculo de solidaridad política y social entre el poder central y la provincia *Urcosuyu* del Collao.

En resumidas cuentas, el juego de *riui* era un juego de destreza practicado tanto por la nobleza inca y los sacerdotes como por la población india. Las fuentes nos aseguran que este juego poseía un carácter ritual que lo reservaba para determinados periodos del año —así la fiesta del *Inca Raimy* o las ceremonias del *huarachicuy*— o determinados momentos de la vida cotidiana de los indios. Este juego ritual, además de ser practicado con una finalidad de reparto de bienes, territorios y servicios, también podía ser utilizado como instrumento divinadorio por los indios. Es, pues, muy sugestiva la gran variedad de usos de este juego de destreza, aunque todos, al final de cuentas, cumplen la misma función: la de dar pie a una toma de decisión.

El juego de *choca*

El segundo juego presentado por Guaman Poma lleva el nombre de *choca*. En su diccionario, Domingo de Santo Tomás (1951 [1560]: 97) traduce la acción de «lanzar una piedra» por *chocani.gui*². Encontramos en el de Diego González Holguín (1952 [1608]: 293) el vocablo *chocachacuypucllay*, compuesto a partir de la misma raíz *choca*, que designa el juego de puntería. Es de notar que en la misma entrada figura el término *huachichacuypucllay*, cuya estructura es idéntica a la de *chocachacuypucllay* y que, por su parte, traduce el juego español de cañas. Introducidas en el Perú después de la conquista, las cañas consistían en simulacros de combates en la plaza pública entre varios grupos de jinetes armados que trataban de apoderarse de esta plaza. Podían alcanzar un grado extremado de violencia, hasta causar la muerte de participantes cuando los grupos rivales luchaban a caballo

² Esta notación ortográfica típica de Domingo de Santo Tomás corresponde a una raíz verbal (*choca*) seguida por la desinencia de primera persona de presente (*ni*) y la de segunda persona (*ngui*).

con lanzas y espadas a la manera de los torneos caballerescos medievales. Ya que González Holguín yuxtapuso en una sola entrada la designación quechua de las cañas y la del juego indio de puntería (*chocachacuypucllay*), no nos parece abusivo suponer que lo hiciera para subrayar la semejanza que unía las dos diversiones guerreras.

Aparte de Guaman Poma, el único cronista en mencionar una prueba de fuerza en forma de simulacro de combate es el español Cristóbal de Molina, llamado «El Cuzqueño» para distinguirlo de su homónimo apodado «Chileno» o «Almagrista». El mentado cronista llama esta batalla *chocanaco*, literalmente «tirarse mutuamente [proyectiles]», presentándola como una de las pruebas del rito *huarachicuy* que permitía seleccionar los mejores elementos de la nobleza cuzqueña para que ocuparan los cargos más elevados de la jerarquía militar inca. Esta confrontación oponía a dos grupos de jóvenes, correspondiendo cada uno de ellos a una de las mitades tradicionales *hanan* y *hurin*, nacidas de la bipartición del espacio simbólico cuzqueño. En el *chocanaco*, según Molina, los dos bandos se enfrentaban tirándose proyectiles pero también, a veces, luchando cuerpo a cuerpo:

Llamaban al mes de diciembre *camayquilla*, en el qual el primero día de la luna los que se avían armado cavalleros, así de la parçialidad de Anan Cuzco como de Hurin Cuzco, salían a la plaza con unas hondas en las manos [f. 25v] llamadas *huaracas*. Y los de Anan Cuzco contra los de Hurin Cuzco se tiravan hondaces con una [...] que llaman *coco*, que se da en unos cardones, y benían algunas vezes a los braços a provar las fuerças hasta que el Ynga, que estava ya en la plaza, se levantava y los ponía en paz. Llamavan a esto *chocanaco*. Hacían esto para que fuesen conoçidos los de más fuerças y más balientes; concludyo lo qual, se sentavan todos por sus parçialidades vestidos los nuevos cavalleros con unas bestiduras nuevas, las camisetas negras y las mantas como leonados, pequeñas, y unas plumas en las caveças blancas de unos pájaros que llaman *tocto*, y así, enpeçavan a almorçar (Molina 2010: 80).

En este pasaje tenemos, pues, una nueva confirmación de la estrecha afinidad que unía el juego andino de *choca* con las cañas de los españoles.

El *uayro* de *ynaca*

El tercer juego andino mencionado por Guaman Poma es el *uayro* de *ynaca*. Interesémonos primero por el vocablo *uayro*. Encontramos dos ocurrencias en el manuscrito, ambas provistas del sentido de categoría específicamente femenina y de rango social bastante elevado. La primera nos informa que el quinto rey, el inca Capac Yupanqui, sentía una especial inclinación por una mujer —o las mujeres— de esta categoría:

Y fue muy [e]namorado este dicho *Ynga* de las mugeres *capac ome* [señoras aymaras] y de *uayro* [¿?] (Guaman Poma 1992 [1615]: 101 [101]).

Hallamos la segunda ocurrencia en el pasaje que trata de la fiesta de la reina o *Coya Raymi*, que reunía, en setiembre, las mujeres de todas condiciones en importantes ceremonias:

Y acá fue fiesta y pascua de la luna y se huelgan muy mucho en este mes, lo más las mugeres y las señoras *coyas* y *capac uarmi* [señora poderosa], *ñustas* [princesa], *pallas* [mujer noble, gallana], *auí* [campesina] y los *capac omis* [señoras aymaras], *uayros* [¿?] y otras prencipal mugeres deste rreyno (Guaman Poma 1992 [1615]: 253 [255]).

La marca del plural presente en la segunda ocurrencia parece excluir que el término «uayro» sea un nombre propio, como se podía inferir del pasaje de Bernabé Cobo citado antes³. Además, este pasaje se refería al décimo rey, el inca Tupa Yupanqui, quien, mediante el juego de *riui*, había concedido una provincia entera, situada al norte del lago Titicaca, al hijo que había tenido con una esposa secundaria, cuando las favoritas evocadas por Guaman Poma eran las del quinto rey, el inca Capac Yupanqui, si nos referimos a la cronología usual de los soberanos del Imperio inca. Salvo caso de homonimia, posible pero estadísticamente improbable, esta diferencia de contexto histórico descarta la eventualidad que *uayro* o *guayro* sea el nombre de una mujer y nos induce a considerarlo más bien como un título de nobleza.

Sin embargo, esta interpretación, a su vez, está puesta en tela de juicio por un segundo pasaje de la obra de Cobo. En él, encontramos de nuevo al inca Tupa Yupanqui y su favorita *guayro*, pero involucrados en una intriga muy distinta de la que relataba el mismo cronista en una cita anterior. Aquí, sucede que el Inca fue a descansar al valle de Yucay y, en aquel lugar, se puso a jugar con varios señores a un juego de dados llamado *pichca*:

...Entre las mujeres deste Inca había una de nación Guayro, de extremada hermosura, a la cual él amaba y favorecía más que a su legítima mujer, y tenía en ella un hijo igualmente amado que su madre; y no había fiestas y regocijos adonde no llevase consigo a madre e hijo. Viendo, pues, sus vasallos que esta mujer era la que mas preciaba y mas cabida tenía con el rey, la procuraban todos agradar y servir, por el contento y gusto que dello recibía el rey. Sucedió una vez que estando el Inca holgándose en el valle de Yucay, se puso a jugar con ciertos señores a la pichca,

³ La ortografía «Guayro» presente en el texto de Cobo es una simple variante ortográfica de «Uayro».

que es algo modo de dados, y habiendo ya el Inca ganado casi todo el juego, solo le faltaba un punto, que era el as, y si no lo echaba, no ganaba el juego. Dijo entonces a la señora nada, y echándolo, ganada y remataba Guayro, que estaba presente: “hermana, un punto me falta para ganar el juego; ¿qué haremos? Si quieres que se vuelva de principio, se volverá, y si no, vaya en tu nombre, si gustas dello”. Ella, aunque vio que la presea que se jugaba era de mucho valor, le respondió: “ea, señor, echa el dado en mi nombre, y di Guayro, que Guayro será el as”. Dijo el inca: “pues en tu nombre vaya que se gane o se pierda”. Y echando el dado el rey, dijeron a voces todos los presentes: “Guayro, Guayro”. Y cuando cayó la suerte, fue el as, que era todo lo que se pedía. El Inca con todos los demás quedaron muy contentos y mucho más la señora, a quien dio luego el Inca la joya que gano; y desde este juego mando el Inca que el número uno se llamase guayro en toda la tierra, en memoria de la suerte y ganancia que con él hizo en nombre desta señora; y así, hasta el día de hoy, en la mayor parte del reino llaman el número uno guayro, al modo que entre nosotros se dice as (Cobo 1964 [1653], cap. 15: 86-87).

Por fin se desvanece el enigma de los múltiples sentidos del término *guayro* y de las relaciones que los unen. *Guayro* es primero el nombre de una nación: a esta pertenecía la concubina del Inca, quien es el personaje central de la narración. Pero además se llama *guayro* el juego de dados al que juega el Inca, circunstancia esta que no deja de resultar extraña, pues el juego en cuestión poseía la designación original de *pichca*. Bernabé Cobo nos da la clave del misterio al revelarnos que así lo quiso la referida esposa secundaria, quien, para que el Inca tuviera más posibilidades de ganar, le sugirió que pronunciara su nombre al echar el dado. Consecuentemente, entendemos que *Guayro* era también la denominación de esta mujer, o sea, le habían atribuido por nombre —proceder bastante común— el de su etnia. Y, por si fuera poco, asimismo se llama *guayro*, por decisión del Inca, el punto de mayor importancia en el mismo juego, esto es, el número uno o as.

La consulta de los diccionarios quechuas coloniales confirma en gran medida esta interpretación. En el de Domingo de Santo Tomás, notamos que al verbo quechua «*guayroni.gui*»⁴ corresponden los equivalentes españoles «jugar juegos como dados» y «jugar juego de fortuna» (Santo Tomás 1951 [1560]: 152 y 283, respectivamente). En el de Diego González Holguín, la misma raíz quechua está presente con la forma *huayru*, cuya traducción es «El mayor punto, o el mejor que gana» (González Holguín 1952 [1608]: 196). La entrada anterior, en la misma obra, es «Huayru, o *ppichcca*», así traducida: «Juego de los Naturales», lo ia de unque tiende a indicar que *huayru* —o *guayro*— y *pichca* son sinónimos. Y, si

⁴ Notación que corresponde a la raíz verbal *guayro*, seguida por las desinencias de primera (*ni*) y segunda (*ngui*) persona de presente.

subsistiera alguna duda sobre la naturaleza del juego que lleva estos nombres, basta con remitirse a la entrada «Ppichca» y su definición «Vn juego como de dados» (González Holguín 1952 [1608]: 284) para despejarla.

Las raíces verbales *huayru* y *pisca*, siendo esta última una variante de *pichca*⁵, existen también en la lengua aimara. El diccionario de Ludovico Bertonio, que es la mejor referencia entre las obras filológicas coloniales relativas a dicho idioma, atestigua que en este también los dos verbos son sinónimos y evocan la acción de practicar un juego de dados:

huayrusitha, piscasitha: jugar cō unas piedrecillas adelantandolas en sus hoytos, segun los pûtos de una manera de dado grâde en unos destos juegos van adelantando las piedras alderredor o en circulo: en otros dando buelta como rio & c (Bertonio 1984 [1612], segunda parte: 157).

La diversión que describe Bertonio se juega en una mesa provista de hoyos pequeños situados de tal manera que representan formas geométricas. El conjunto de los hoyos conforma un recorrido por el que los jugadores tenían que mover sus peones hacia determinada meta. Los diccionarios nos revelan que este juego, llamado *huayru* o *pichca*, es un juego de azar que se practica con un dado.

Otra característica importante de este juego es que los participantes no jugaban solo para distraerse. Como en su descripción del *riui*, Bernabé Cobo resalta las apuestas a veces considerables que hacían los jugadores, lo que, desde luego, confería al *huayru*, como al *riui*, una dimensión socioeconómica esencial.

El último problema reside en el término *ynaca* que figura en el nombre *uayro* de *ynaca* con el que Guaman Poma, y solo él —los demás autores hablan de *uayro* a secas—, designa el juego al que estamos atendiendo. De la consulta del diccionario aimara de Ludovico Bertonio, nacen dos posibilidades de interpretación, respectivamente basadas en las entradas siguientes: «Iñaca [...]; Muger que viene de casta noble de los Ingas» (Bertonio 1984 [1612], segunda parte: 175) e «Inakha: Por ventura, quiça» (Bertonio 1984 [1612], segunda parte: 174). En el primer caso, la coherencia de la denominación *uayro* de *ynaca* residiría en su redundancia interna, pues sus componentes designan mujeres nobles que tienen en común cierta vinculación con los incas —el estatuto de esposa secundaria para *uayro*, la filiación por línea paterna para *ynaca*— y, mediante esta redundancia, se insistiría

⁵ Las dos variantes designan el numeral cinco en quechua y aimara. La más conservadora es *pichqa* (grafía normalizada actual) o *pichca* (grafía colonial más usual), vigente en las hablas quechuas practicadas al norte del Cuzco. Las formas *pisqa* y *phisqa* (grafía normalizada) o *pisca* (grafía colonial) corresponden a las variedades quechuas del Cuzco y de Bolivia y a la lengua aimara.

en la presencia de un elemento femenino en el juego. En el segundo caso, se haría hincapié en otra característica fundamental, esto es, la pertenencia a la categoría de los juegos de azar.

Pichica de hilancula y de challcochima

La concomitancia de los términos *uayro* y *pichca* —o sus variantes— en una cita de Bernabé Cobo y dos entradas de obras filológicas coloniales, una presente en el diccionario quechua de Diego González Holguín y otra en el diccionario aimara de Ludovico Bertonio, nos indujo a postular que dichos términos eran sinónimos y que, por consiguiente, se referían al mismo juego. Sin embargo, el hecho de que la palabra *pichca* no aparece sola en la crónica de Guaman Poma sino en medio de una expresión de dudosa significación (*pichica* de *hilancula* y de *challcochima*) nos obliga a dedicarle una sección aparte, distinta de la sección anterior. En esta extraña designación, el problema no está constituido por la diferencia *pichqa* / *pichqa*, simple consecuencia de un rasgo fonético característico del habla quechua de Guaman Poma⁶, sino por la presencia de los vocablos *hilancula* y *challcochima*, cuya relación con un juego de dados resulta a priori muy oscura. El diccionario de Bertonio define así, «P[r]incipa del ayllu» (Bertonio 1984 [1612], segunda parte: 133), los términos *hilanco* e *hilacata*, probablemente formados a partir de la misma raíz (*hila*: el hermano mayor) que *hilancula*. Célula de base y fundamento económico de la sociedad incaica, el *ayllu* era un grupo endógamo de familias unidas por las dos características siguientes: primero, un culto común a las divinidades locales entre las que destacaba el antepasado fundador de la comunidad; segundo, la observancia de reglas de ayuda mutua y la participación en tareas colectivas. La última palabra (*chalcochima*) de la designación que Guaman Poma atribuye al juego no es un nombre común sino propio: lo llevaba un famoso capitán incaico quien se ilustró primero en la conquista de Quito, durante el reinado del inca Huayna Capac, y luego en la guerra civil que opuso a dos hijos de este último, Huascar y Atahualpa, tomando una parte decisiva en la victoria del segundo sobre el primero.

A falta de establecer de manera satisfactoria la naturaleza del vínculo que une los términos *hilancula* y *chalcochima* con el juego de *pichca*, podemos notar que dichos términos tienen en común la expresión de cierto nivel de poder en la jerarquía social inca, lo que nos lleva a formular la hipótesis siguiente: este juego probablemente cumplía la función de medio de comunicación entre responsables

⁶ La formación de una vocal llamada epentética en medio de un grupo consonántico, en este caso *chq*.

de estatutos diversos, empeñados en desarrollar empresas relacionadas con sus respectivos cargos.

En cambio, entre el término *pichca* y la realidad de este juego, la existencia de un nexo no admite discusión alguna. Se sabe que los dados andinos diferían mucho de los que conocemos: los vestigios arqueológicos que poseemos, pero también los dados usados por las poblaciones andinas actuales que siguen practicando los juegos tradicionales son poliedros regulares hechos de hueso o palo y, por consiguiente, largos y finos. Su sección pentagonal determina cinco caras que corresponden a las cinco eventualidades de resultado. De ahí el nombre de *pichca* («cinco» en quechua) que se ha dado al juego.

El contexto de los juegos prehispánicos

Una vez estudiada la naturaleza de los juegos, interesémonos ahora por el contexto en el que eran practicados. Como lo hemos anunciado al principio de esta contribución, les estaba especialmente dedicado el mes del *Inca Raymi* o fiesta del Inca, situado en abril por Guaman Poma. Esta fiesta era muy importante en el calendario inca, pues reflejaba toda la organización económica, política y social del mundo andino. En aquella ocasión, los *tocricoc*, gobernadores de provincias situadas en los cuatro sectores del imperio, acudían al Cuzco para comunicar al inca su informe anual. Llevaban consigo los *quipus*, instrumentos indispensables para una buena administración del territorio, en que iban registrados los datos representativos de la situación de sus respectivas provincias.

Abril era la época en que, llegando los cultivos a madurez, empezaban las cosechas. El Inca convidaba a la nobleza y las demás clases sociales a participar en festividades grandiosas. El mes entero transcurría bajo el signo de la abundancia y la redistribución de bienes por el Inca a sus súbditos. Como lo subraya Guaman Poma, era imprescindible que todos se aprovecharan de las riquezas de la tierra y recibieran lo suficiente para alimentarse.

En abril también se concluían nuevas alianzas matrimoniales y se repartían las tierras cultivadas. El interés de la población se centraba en la cosecha, pero también se empezaba a preparar las faenas agrícolas del mes siguiente, como el almacenamiento de los productos recogidos.

En estas condiciones, eran muchas las cuestiones que requerían decisiones: la distribución de bienes en función de los censos y otros datos estadísticos, el reparto anual de las tierras de cultivo, la atribución de las diversas tareas, etcétera. En nuestra opinión, la toma de decisión se efectuaba mediante el juego, lo que podría

explicar la concentración de los juegos mencionados más arriba en el mes del *Inca Raymi*. Para los caciques que participaban en dichos juegos, estos ciertamente no eran meras diversiones o pasatiempos: necesariamente había una adecuación entre la importancia de la función que cumplían y la de la mentada fiesta.

A este respecto, el estudio de las culturas más diversas demuestra que no escasean los casos en los que un juego, generalmente un juego de azar, es utilizado para tomar una decisión que afecta a mucha gente. Semejante proceder puede revelarse muy provechoso a condición de que el principio recoja la adhesión de todos. En este caso, la intervención de la casualidad vuelve la decisión indiscutible y suscita, pues, una común aceptación.

La legislación sobre el juego

Un argumento decisivo en pro de la idea que acabamos de exponer nos está suministrado por el capítulo que Guaman Poma dedica a la justicia en el imperio de los incas. Vemos en una disposición jurídica señalada por el cronista indio la prueba de que el juego desempeñaba un papel económico y social en la sociedad inca. Esta ley estipulaba que quienes jugaban sin la autorización expresa del Inca tenían que ser severamente castigados:

/ 314 [316] / CASTIGO DEL INGA /

[...]

Castigo de jugadores: Es que les manda asotar en los brazos y en las manos cincüenta asotes con la *guaraca*, que en el tiempo del *Ynga* nadie no jugaua ni prencipal ni yndio pobre, cino a de jugar por mandado del *Ynga*. Todo el rreyno an de trauijar; ya que no tenía qué hazer hacía sogá y trayya leña o paxa para su casa o texía *cunpana* [tejido] o hazía sogá y hacía *ojotas* [sandalias] o sobaua pellexo. En esto se ocupauan los indios (Guaman Poma 1992 [1615]: 314 [316]).

La ley preveía nada menos que cincuenta azotes dados en los brazos y las manos con una *guaraca*, vale decir, una honda, a quien quiera que fuera, cacique o indio común, que se atreviera a jugar sin que el inca se lo mandara. En la eventualidad de que el juego fuera una simple diversión, tal castigo resultaría desproporcionado y sobre todo irracional. ¿Cuál podría ser el móvil de tanta severidad cuando el delito se reduce a un inocente pasatiempo? En cambio, en nuestra hipótesis de una actividad que permite tomar decisiones cuyas consecuencias podían afectar a la multitud, la sanción se vuelve lógica: es comprensible que se impusiera un control estricto del juego y que los contraventores fueran penados. De todo ello se colige que en la sociedad inca, el juego era un asunto de Estado. No cabe duda de que

ocupaba un lugar determinante en el funcionamiento de la administración, que estaba puesto bajo la autoridad directa del soberano y que se reprimía todo uso indebido.

También observamos en el texto de Guaman Poma una antítesis radical entre el trabajo, constantemente celebrado en la sociedad inca, y la inactividad, que era considerada como un estado insoportable, a tal punto que cuando faltaba la ocupación, en seguida los individuos tenían que dedicarse a una tarea que fuera de alguna utilidad para la sociedad. Vemos en esta glorificación del trabajo y desprecio concomitante a la ociosidad la prueba de que el juego, en el mundo andino prehispánico, no podía de ninguna manera identificarse con una diversión. A todas luces, respondía a demandas sociales muy distintas de las que se manifestaban en Europa.

Encontramos una confirmación de esta conclusión en la página que cierra los capítulos relativos a la historia inca. Dirigiéndose a sus supuestos lectores españoles, Guaman Poma incluye a los jugadores entre los asociales y malhechores: mentirosos, holgazanes, ladrones, etcétera. Aquí, por consiguiente, el cronista expresa su opinión sobre la concepción europea del juego, que muy poco tiene que ver con la concepción andina:

/ 367 [369] / QVE LE DEGLARA AL AVTOR /

[...]

PRÓLOGO A LOS LETORES CRISTIANOS ESPAÑOLES:

Ues aquí, cristiano, toda la ley mala y buena; agora, cristiano letor, partí a dos partes: Lo malo apartaldo para que sean castigos y con lo bueno se cirua a Dios y a su Magestad.

Cristiano letor, ues aquí toda la ley cristiana. No e hallado que sea tan cudicioso en oro ni plata los yndios, ni e hallado quien deua cien pesos ni mentiroso ni jugador ni peresoso ni puta ni puto ni quitarse entre ellos que bosotros lo tenéys toda ynobedente a buestro padre y madre y perlado y rrey. Y ci negáys a Dios, lo negáys a pie juntillo (Guaman Poma 1992 [1615]: 367 [369]).

La conquista del Perú

Guaman Poma nos cuenta que el inca Atahualpa, en su prisión de Cajamarca, solía jugar al ajedrez con los conquistadores Francisco Pizarro y Diego de Almagro. El cronista compara este juego con el de *taptana*, muy difundido entre los indios del Perú (ver figura 3 y 4):

/ 388 [390] / CONQUISTA /

[...]

De como estando preso conversaua *Atagualpa Ynga* con don Francisco Pizarro y don Diego de Almagro y con los demás españoles y jugaua con ellos en el juego de axedrés que ellos les llaman *taptana*. Y era muy pacible príncipe y acá se contentaua con los cristianos. Y daua su hazienda y no sauía con qué contentalles y rregalalles (Guaman Poma 1992 [1615]: 388 [390]).

A través de este pasaje, es patente que el inca Atahualpa actuaba según una concepción andina tradicional del juego. Lo que lo empujaba a jugar a la *taptana* con los españoles no era solo el aburrimiento de su largo cautiverio sino principalmente la necesidad en la que se hallaba de ceder a las exigencias de sus vencedores entregándoles sus bienes. Es de suponer que esta entrega se hacía mediante una serie de apuestas. Desde luego, no había juego en el sentido común de este término en la medida en que no podía haber duda acerca de la identidad del ganador y del perdedor, lo que plantea el problema siguiente: ¿a qué móvil respondía la ficción de una competición leal? Pensamos que, por ilusorio que fuera, el juego permitía oficializar la transmisión de los bienes que, de otra forma, habría resultado ilegítima. Ya hemos visto una situación similar —aunque las circunstancias diferían en extremo— bajo la pluma de Bernabé Cobo: se trataba de la cesión voluntaria por el inca Tupa Yupanqui de la provincia de Urcosuyu al hijo que le había dado una esposa secundaria. En ambos casos, el objetivo de legalización era conseguido mediante un juego fingido, lo que nos induce a pensar que este proceder se inscribía en la tradición andina.

Aparte de ello, advertimos que la referida mención de la *taptana* es la única que figura en el manuscrito de Guaman Poma. Curiosamente, este nombre está ausente en la lista de los juegos de abril. Para tener más precisiones, tratándose de una denominación quechua, es procedente recurrir a las fuentes filológicas sobre este idioma. Encontramos las primeras referencias a la *taptana* en el diccionario de Domingo de Santo Tomás:

Alquerque – comina, o taptana (Santo Tomás 1951 [1560]: 36).

Alquerquear, jugar este juego – taptani.gui o comini.gui (Santo Tomás 1951 [1560]: 36).

Axedrez – taptana, o comina (Santo Tomás 1951 [1560]: 53).

Taptana – alquerque, o trebejo (Santo Tomás 1951 [1560]: 361).

Taptana, o comina – axedrez, tablas, o alquerque (Santo Tomás 1951 [1560]: 361).

Taptani.gui. o comini.gui. – jugar al alquerque (Santo Tomás 1951 [1560]: 361).

Taptani.gui. o comini. – jugar al axedrez, o tablas (Santo Tomás 1951 [1560]: 361).

No conocemos ninguna otra fuente filológica que atestigüe la existencia del sustantivo *comina*, presentado como sinónimo de *taptana*, ni la raíz verbal correspondiente *comi*. Tampoco están presentes en la obra de Guaman Poma.

Por su parte, Diego González Holguín define el juego de *taptana* comparándolo con el alquerque exclusivamente: «Taptana. Alquerque Iuego» y «Taptani. lugar al alquerque» (González Holguín 1952 [1608]: 338)⁷. Es interesante notar que cuando el filólogo jesuita quiere dar un equivalente quechua de «ajedrez», recurre a una creación léxica formada a partir del término *taptana*: «Axedrez. Castilla tap[t]ana» (González Holguín 1952 [1608]: 426), o sea, «la *taptana* de Castilla», lo que interpretamos como el indicio de cierta proximidad de la *taptana* al ajedrez, pero menor que al alquerque. En definitiva, no cabe duda de que sobre el punto en discusión, González Holguín se ha mostrado más preciso que Santo Tomás.

El problema consiste en que, si bien el ajedrez y las tablas —también mencionadas por Santo Tomás— son conocidos, el alquerque casi no lo es porque ha caído en desuso. Este último se jugaba en un tablero compuesto de cinco líneas horizontales, cinco verticales y seis diagonales, las cuales materializaban veinticinco intersecciones. Los dos jugadores colocaban sus piezas —doce cada uno, representadas por fichas, granos o piedras pequeñas, siempre fáciles de identificar por la forma y el color— en estas intersecciones. Así, dejaban libre la que ocupa la posición central en el tablero:

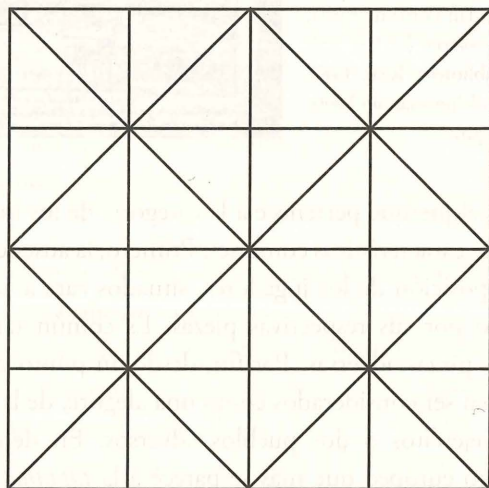


Figura 3: El popular juego de mesa alquerque.

⁷ Las definiciones que figuran en la parte español-quechua del diccionario (González Holguín 1952 [1608]: 402) son idénticas.

Ahora bien, encontramos un objeto rigurosamente idéntico en el dibujo de Guaman Poma que representa al inca Atahualpa en su cárcel (más abajo). El tablero está en el suelo, entre el soberano indio y el soldado que lo vigila. A juzgar por el texto citado antes, podíamos sospechar la presencia de un ajedrez. En realidad, el Inca y los españoles jugaban al alquerque.

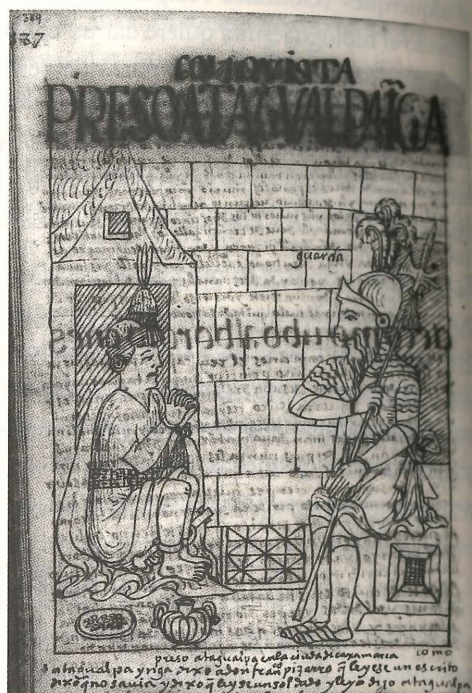


Figura 4: «PRESO ATAGVALPA INGA / guarda / preso Atagualpa en la ciudad de Caxamarca». Felipe Guaman Poma de Ayala, *Nueva corónica y buen gobierno* (1615): 387 [389]. Copenhague, Biblioteca Real, GKS 2232 4°. www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm.

Como el ajedrez, el alquerque pertenece a la categoría de los juegos de estrategia. Los dos poseen varias características comunes. Primero, la ausencia de intervención del azar. Luego, la posición de los jugadores, situados cara a cara, separados por un tablero ocupado por sus respectivas piezas. Es común también el objetivo de la captura de las piezas adversas. Por fin, desde un punto de vista simbólico, ambos juegos pueden ser considerados como una alegoría de la guerra. Las piezas representan a dos ejércitos o dos pueblos adversos. En definitiva, aunque el alquerque es el juego europeo que más se parece a la *taptana*, el ajedrez no está desprovisto de afinidades con esta última. Tal es, probablemente, la razón esencial de la presencia del vocablo «ajedrez» en el texto de Guaman Poma cuando su dibujo nos asegura que el término «alquerque» habría sido más apropiado. Pero podemos pensar que otra razón reside en la voluntad del cronista de mostrar que

la *taptana* representaba para los indios del Perú lo que el ajedrez para los españoles, o sea, el rey de los juegos, una actividad altamente apreciada y practicada por toda la nobleza inca.

Aparte de Guaman Poma, el único cronista en mencionar el juego de la *taptana* es Martín de Murúa. En su *Historia general del Perú*, este autor refiere que el inca Tupa Yupanqui, mientras estaba en su capital, quiso adquirir un mejor conocimiento del pasado y el futuro y, con este fin, interrogó a las *huacas*. Estas profetizaron que graves acontecimientos iban a afectar el Estado. Con vistas a profundizar esta revelación, el Inca convocó a sus adivinos y magos, quienes, tras haber procedido a los sacrificios rituales, recogieron de los oráculos la confirmación que unos hombres desconocidos venidos del mar, invencibles y barbudos, provocarían la ruina del imperio. Turbado por estos malos agüeros, Tupa Yupanqui cayó enfermo. Decidió salir del Cuzco en busca de alivio y se instaló en el templo dedicado a la *huaca* Mana Huañunca. Allí, el sumo sacerdote consultó los oráculos para saber si la vida del emperador estaba en peligro. La *huaca* contestó que no moriría, pero que necesitaba descanso. Su hermano Tupa Amaro no quiso dejarlo solo lejos de la capital imperial:

Tupa Amaro Ynga, nuestro Prinsipe, fue hijo de Pachacuti Ynga el qual, siendo capitan en tiempo de su padre, conquistó muchas tierras, tanta(s) que ce echaua bien de ber la sangre real que tenía. Fué baleroso, prudente y sagaz, pues como estubiese su hermano Tupa Ynga Yupanqui en el asiento de mana huañunca, pareciole no ser justo dejarle en tan grande enfermedad y peligro; y así se fué con él, y el tiempo que estuuo ausente del Cuzco se exercitó en algunos juegos, y en particular en el del *atapta*, ques como a las tablas Reales. Y esto no menos que con los orejones tios suyos, y otros señores prinsipales, tan libre de pena y apartado de los asidentes amorosos, que no parecía reinar en él jubentud (Murúa 1962 [¿1616?], vol. 2: 12).

Según nos relata Murúa, durante su estancia, Tupa Amaro se ejercitaba al juego llamado *atapta* —en realidad, la *taptana*, cuya designación, sin duda, fue objeto de una transcripción errónea— con sus tíos y otros miembros de la nobleza inca. Murúa compara este juego, no ya al ajedrez, como Guaman Poma, sino a las «tablas reales», hoy conocidas sencillamente como «tablas». Estas eran otro juego de estrategia, como el ajedrez, el alquerque y la *taptana*, en los que el azar y la fuerza física no desempeñaban ningún papel y solo intervenían las capacidades intelectuales de los jugadores. Esta característica explica que el autor, en vez de escribir simplemente que Tupa Amaru «jugó» a la *taptana* durante su estancia en el lugar de residencia de su hermano, nos declara que «se ejercitó». De hecho, el éxito

en dicho juego de estrategia suponía una práctica regular e intensiva. Al utilizar el verbo «ejercitarse» en vez de «jugar», Murúa subraya la importancia tanto material como simbólica del resultado de las partidas y la dedicación subsecuente de los participantes.

Los dos relatos que hemos citado en esta sección poseen una especificidad común: su tema está estrechamente relacionado con la llegada de los españoles al Perú. La diferencia consiste en que Guaman Poma se refiere al acontecimiento histórico de la Conquista cuando Murúa evoca una supuesta visión premonitória del mismo evento. Aparte de ello, no es una casualidad que se establezca —explícitamente en un caso, de manera más alusiva en el otro— una vinculación entre la Conquista y la práctica de la *taptana*, pues esta, entre otras funciones, hacía posible la comunicación entre representantes de culturas distintas, desempeñando el papel de intermediario imparcial y reconocido como tal para que el resultado de la partida fuera aceptado por todos. Además, dicho juego, en las circunstancias particulares de la detención de Atahualpa y presiones que este sufría de sus vencedores, permitía al primero repartir sus bienes a los últimos, como lo señala expresamente Guaman Poma.

Al presentarse al frente de un inmenso séquito ante la modesta tropa de Pizarro, en 1532, el inca Atahualpa no hacía sino plegarse a una larga tradición inca de encuentros preparatorios de la integración al imperio de las etnias periféricas. El Inca encontraba al jefe de la etnia que se proyectaba englobar, le ofrecía presentes e intercambiaba con él mujeres para establecer vínculos de parentesco. Actuando así, el soberano activaba un proceso de reciprocidad, en virtud del cual el beneficiario estaba en la obligación de corresponder a sus favores. Esta costumbre era solo un aspecto peculiar de un principio que regía toda la organización socioeconómica del Imperio inca y que se aplicaba, entre otros, a la administración de los bienes y las relaciones diplomáticas. Una vez acabadas las ceremonias de intercambio, el Inca proponía a la nueva etnia que se integrara en el imperio adoptando su legislación, estructura social y reglas de funcionamiento económico. En caso de negativa, el recurso de la guerra era inevitable. En cambio, en caso de aceptación, el jefe étnico podía conservar los privilegios a los que le daba derecho su posición, y su pueblo entraba en el área de influencia y protección de los incas. Si nos atenemos al relato de la Conquista por Guaman Poma, semejante proceso había sido entablado con los españoles inmediatamente después de su llegada al Perú. En efecto, el cronista indio menciona dos embajadas incas a Tumbes, donde habían desembarcado los conquistadores, respectivamente encomendadas por Huascar y Atahualpa, los dos pretendientes al trono imperial. Aunque la historicidad de estos episodios es muy dudosa, por no decir más, no deja de ser significativo que el capitán Rumiñahui,

representante de Atahualpa, según Guaman Poma (1992 [1615]: 379-380 [381-382]), haya obsequiado a los españoles con presentes y mujeres. Claro, en este caso las relaciones entre los dos bandos no tomaron el cariz que esperaban los incas: poco después, en el encuentro decisivo de Cajamarca, no solo no se manifestó la debida reciprocidad sino que Atahualpa, como se sabe, fue hecho preso.

El periodo colonial

En los capítulos que tratan sobre el *corregimiento*, uno de los niveles de la administración colonial española, Guaman Poma observa que los indios pierden en el juego todo lo que poseen y que los españoles, al contrario, se enriquecen por el mismo medio:

/ 490 [494] / COREGIMIENTO /

[...]

Cómo los coregidores salen preseguídos, acá en la rrecidencia y con deudas y costas y grandes quexas, con muy muchos enemigos y gastos y prosesos y pleytos. Llueue como agua las peticiones y sale desnudo y pobre del dicho corregimiento. Porque fue jugador y putaniero, brabo amigo de los padres y curas y de comenderos y hizo muy mucho banquete y conbida a los españoles y tiene ueynte tinientes (Guaman Poma 1992 [1615]: 490 [494]).

El cronista también condena el comportamiento de los caciques principales, quienes, convertidos en agentes del Estado, recaudan los impuestos de los indios y los gastan en el juego en vez de ingresarlos en el tesoro real:

[...] Y de la cobranza trayga certificación de lo que a cobrado la dicha taza.

Porque los dichos caciques prncipales lo gastan y juegan y se enborrachan con la dicha plata lo que a cobrado de más de la taza. Porque auiendo cobrado, dizen después que no lo a cobrado y niega. Y acá se pierde y ancí tienen rrezago en las dichas prouincias de todo este dicho rreyno (Guaman Poma 1992 [1615]: 522 [526]).

Guaman Poma señala al Rey que los españoles dan el mal ejemplo a los indios, comunicándole vicios como la embriaguez, prostitución, pereza, mentira y juego:

/ 533 [547] / ESPAÑOLES /

[...] Diré aserca desto: Lo primero, quitan a sus mugeres y hijas y crían muchos mestizos y cholos;

el segundo, le rroban todas sus haziendas y casas, solares y sementeras, estancias;

el tersero, que los yndios se hazen uellacos y borrachos, jugadores, peresosos, ladrones y cimarrones. Beuiendo con ellos, se alsarán y serán traydores. Y ancí ellos conbida con sus hijas a los dichos españoles y le dan a sus ermanas. Y ancí son perjudiciales los dichos españoles y señoras y sus hijos y criados y mucho más sus negros que le rroban a los pobres de los yndios deste rreyno (Guaman Poma 1992 [1615]: 533 [547]).

Otro blanco favorito de Guaman Poma es la categoría de los curas. La imagen que los indios tenían de los españoles se transparenta en un dibujo que muestra a un cura jugando a los naipes con el corregidor. La presencia de monedas en la mesa atestigua la importancia de las apuestas (figura 5):

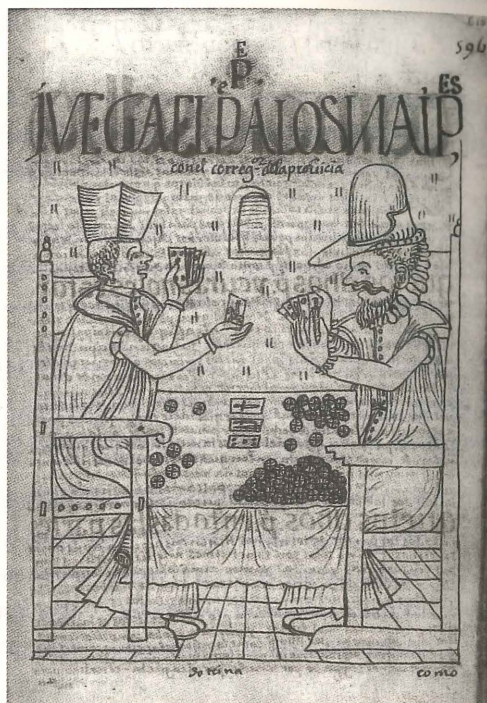


Figura 5: «JUEGA EL P[ADR]E A LOS NAIPES con el Corregidor de la prouincia / dotrina». Felipe Guaman Poma de Ayala, *Nueva corónica y buen gobierno* (1615): 596 [610]. Copenhague, Biblioteca Real, GKS 2232 4°. www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm.

A este dibujo corresponde una página de texto con los siguientes fragmentos:

/ 596 [610] / PADRES / JUEGA EL PADRE A LOS NAIPES CON EL CORREGIDOR DE LA PROUINCIA / DOTRINA /

/ 597 [611] / PADRES /

Cómo los dichos padres de las dichas dotrinas son tan libres. Acimismo el dicho corregidor juegan a los nappes y ganan, jugando el salario. Y demás desto, estando

en su doctrina, el dicho padre y corregidor son tan soberbiosos que no temen a Dios ni a la justicia (Guaman Poma 1992 [1615]: 596 [610]).

Esta mención de los naipes es la primera que aparece en la crónica de Guaman Poma. Entre los autores de diccionarios quechuas publicados en el siglo que siguió a la Conquista, solo Domingo de Santo Tomás da un equivalente quechua de la palabra «naipes»:

naypes juego – chungá (Santo Tomás 1951 [1560]: 174).

naypes jugar – chungani.gui (Santo Tomás 1951 [1560]: 174).

chungani.gui – juego de fortuna (Santo Tomás 1951 [1560]: 274).

chungasca – cosa jugada (Santo Tomás 1951 [1560]: 274).

chungani.gui – jugar a los naipes (Santo Tomás 1951 [1560]: 274).

chungá pucllana – juego de naipes (Santo Tomás 1951 [1560]: 274).

Notamos que la raíz verbal *chungá*, conjugada en la primera y segunda persona del singular en «chungani.gui», cobra un valor genérico para traducir la acción de dedicarse a un juego de azar además de su sentido específico de jugar a los naipes. Incidentalmente, la presencia del perfectivo *chungasca* y su sentido de «cosa jugada» tiende a convencernos de que los jugadores solían hacer apuestas.

Los naipes aparecieron en Europa hacia el siglo XIV y poco a poco su popularidad suplantó la de los juegos de dados. Aunque eran considerados como un juego de azar, en realidad el curso de las partidas no estaba regido exclusivamente por la casualidad, como en los dados, sino también, en cierta medida, por la sutileza del jugador. A partir de la conquista de América, los naipes se difundieron rápidamente en las colonias españolas. Este juego, que ofrecía mucho más posibilidades de combinación que los juegos de dados tradicionales, era muy popular y ampliamente practicado por los españoles, pero también por las demás categorías de la población colonial, los indios inclusive. Habida cuenta de esta afición, es sorprendente que Domingo de Santo Tomás haya sido el único lexicólogo especialista del quechua en mencionar los naipes en su diccionario. ¿Por qué este término no figura en el de González Holguín (1608), el más copioso de todos, ni en el diccionario anónimo de 1586 (Anónimo 1586)? Esta paradoja puede explicarse por el carácter poco satisfactorio de la equivalencia establecida por Santo Tomás entre los naipes españoles y la *chungá* india, pues esta última era un juego de azar basado en la utilización de dados. Por consiguiente, cuando los naipes se difundieron masivamente entre los indios del Perú, es de suponer que

los quechuahablantes no los hayan designado por el vocablo *chunga*, inexacto y ambiguo, sino sencillamente por el de «naipes».

El capítulo de la *Nueva corónica* titulado «Plática y conversación de los pretendores»⁸ contiene sabrosos diálogos satíricos entre aprovechados del sistema colonial. En uno, vemos a un encomendero declarando a su interlocutor que está en la obligación de entregarse a tráficos ilícitos, de no ser así le faltaría dinero para jugar (Guaman Poma 1992 [1615]: 715 [729]). Guaman Poma presenta también una conversación entre soldados, quienes confiesan que pasan todo el tiempo viajando y jugando en los *tambos* —mesones de origen prehispánico, situados a lo largo de las vías de comunicación— y que este modo de vivir les conviene perfectamente. Por nada del mundo regresarían a España, donde la vida no es tan fácil:

/ 716 [730] / PRETENCIOR /

[...]

Plática y con [sic] conuerzación de entre soldados que anda en este rreyno, dize ací: Señor, soldado, ¿qué emos de hazer? Somos pobres.

Señor, lo que podemos hazer es que somos jugadores. Con ello pasemos hasta *Potocí*, ganando o perdiendo. En los *tambos* [mesón] comeremos de gratis y jugar los rreales de los saserdotes que ellos ganan cantando, y de los corregidores que ellos ganan durmiendo y comiendo. Y jugemos a los encomenderos que

/ 717 [731] / PRETENCIOR /

ellos ganan paseando.

Señor, vuestra merced [y] yo tenemos oficios herrero y vuestra merced carpintero. No, trauajaremos.

Señor, no puede ser porque es mejor alguazil o alcayde o fiscal de la ciudad o de la uecita. Con estos oficios, hurtaremos largamente y jugaremos en los *tambos* [mesón]. Diremos que somos el ermano del señor corregidor, y ací no pagaremos. Y ací pasaremos la uida y no tendremos rrecidencia. Ya que no pudiéremos, hurtemos a un hombre rrico y con ello picar lexos adonde Dios nos ayudare. Y pasemos la uida en este rreyno, lo qual no ay en Castilla. Mejor es murir en este rreyno (Guaman Poma 1992 [1615]: 716-717 [730-731]).

Según Guaman Poma, en los *tambos*, que habían desempeñado un papel económico de primer plano durante el Imperio inca, era donde, en su época, se

⁸ En los siglos XVI y XVII, el pretendiente o pretensor era el hombre que se había instalado en la Corte para solicitar un empleo u honores. Constituía un tipo social ridiculizado por los autores satíricos de dicha época.

encontraban todos los vagabundos del Perú, fueran españoles, mestizos o negros. En poco tiempo, estos mesones prehispánicos se habían convertido en casas de juego y lugares de desenfreno.

Guaman Poma celebra como cristianos ejemplares a los que no juegan. Así, en los capítulos dedicados a los príncipes, señores y otros personajes de la nobleza indígena de los Andes, el cronista recomienda a estos que sepan leer, escribir, hablar español, contar y, por encima de todo, que no se entreguen al juego, ni mientan o se embriaguen. Todos estos términos aparecen de manera recurrente en las páginas relativas a los diferentes miembros de la jerarquía autóctona: administradores de una provincia, señores de mil, quinientos, cien, cincuenta o diez familias indias.

En la misma óptica, Guaman Poma siente mucho que los señores principales y administradores indios tengan el vicio de la bebida, del consumo de coca y del juego:

/ 766 [780] / PRINCIPALES /

[...]

Que los dichos caciques principales son grandísimos tranposos y mentirosos y haraganes. Solo tienen de bicio de estar de contino borracho y coquero con el tributo. Y se enseñan a xugar con naypes y dados como español, al axedrés, *bilancula*, *chalco chima*, *uayro*, *ynaca*, *riui*, *pampay runa*, *yspital*, *uayro ynaca* [juegos]. Juegan con españoles y mestizos, mulatos ni negros y con yndios yanaconas y curacas. Y con ello se enborrachan y se matan entre ellos y rroba a los pobres con ello. Y hazen ofensas del seruido de Dios y de su Magestad y mal y daño en los yndios y pobres y destruyción deste rreyno en la borrachera (Guaman Poma 1992 [1615]: 766 [780]).

Resultan de notable interés la lista de los juegos practicados por los responsables indios del Perú colonial y sobre todo su comparación con la que hemos estudiado al principio de esta contribución. Constatamos varias diferencias: primero la aparición de juegos españoles conocidos: los naipes, los dados y el ajedrez; luego, la desaparición del juego indio llamado *choca*, que —según hemos visto— consistía en una batalla ritual; y, por fin, la presencia de dos juegos de origen dudoso que no figuraban en la lista de los juegos andinos prehispánicos: *pampay runa* e *yspital*. En lo que se refiere al primero, la significación de «prostituta» que posee este vocablo en aimara (Bertonio 1684 [1612], primera parte: 398, entrada «Ramera») parece descartar la eventualidad de que se trate de un juego. Tal vez Guaman Poma haya querido asociar así el vicio del juego con el de la prostitución. En lo que a la

designación *yspital* respecta, nuestra ignorancia es mayor aún. El hecho de que no parece ser ni quechua ni aimara, y su proximidad con el término español «hospital» abogarían por la tesis de un hispanismo.

Más adelante, Guaman Poma menciona de nuevo los juegos *hilancula* y *pichica*. En este pasaje, quienes juegan son los españoles y las indias, a las que se han llevado, apartándolas de su comunidad. Con ellas también se embriagan y terminan armando pendencias a veces mortales. El cronista pide que estos comportamientos sean severamente reprimidos:

...Que en todo rreyno a las yndias no le cargue ni haga *mita* cazada, soltera ni biuda ni muchacha ni lleue hornamento ni hato de padre ni de corregidor ni de comendero ni entre al *tanbo* [mesón]. Sea castigado a los alcaldes, caciques, mandones questo hiciere. Sean castigados por todas las justicias cinquenta asotes y priuado de los oficios. A los españoles que concientieren que se lo dé yndias *mitayas*, cinquenta pesos de pena de cada ues, la mitad para la cámara de su Magestad y la mitad para gastos de justicia. Porque en los pueblos de los yndios deste rreyno se esconden los yndios en las quebradas o se quedan en los pueblos los yndios y enbía a las yndias al tanbo a los españoles, padres, corregidores y le dan yndias *mitayas*, lo que ellos quería.

Y escoge la hermosa y ellos queda jugando con la *hilancula*, *pichica* [juegos] y se enborrachan y hazen otras uellaquerías y ofensas del seruicio de Dios. Y se hazen *yanaconas*, paseando libre, ocupando a las uiudas, güérfanas cin trauajar; estando borracho se matan con cochillos y palos. Y no ay rremedio en este rreyno (Guaman Poma 1992 [1615]: 830 [844]).

Hacia el final de la crónica, en un capítulo dedicado a consideraciones religiosas y morales, Guaman Poma reconoce que los indios de su tiempo tienen el vicio de gastar dinero jugando, pero también declara rotundamente que este vicio era desconocido en el tiempo de los incas y que, por ende, forzoso es admitir que quienes lo introdujeron en el Perú fueron los españoles:

/ 914 [928] / CONZEDERACIÓN /

[...]

Conzederá que los yndios tienen ya costumbre como español de jugar y deuer que deuen mil pesos o quinientos o docientos, lo qual no lo auía en tiempo de los Yngas

[...]

/ 915 [929] / CONZEDERACIÓN /

los yndios en este rreyno. Aués de conzederar que le enseña españoles este uicio (Guaman Poma 1992 [1615]: 914-915 [928-929]).

Finalmente, en un diálogo ficticio con el Rey de España, cuando este último le pregunta el modo de remediar todas las injusticias y maltratos padecidos por los indios del Perú y establecer un buen gobierno, Guaman Poma contesta que ante todo convendría que los administradores, fueran civiles o eclesiásticos, así como la totalidad de la población, se abstuvieran de consumir alcohol y coca y, claro, de jugar. Así se volverían buenos cristianos y contribuirían a la prosperidad del reino:

“Dime, autor Ayala, que me aués contado tantas cosas lastimosas y cómo se acauan los yndios y pasan trauajo y no puede multiplicar y le entran y le quitan sus mugeres y hijas y pociones de tierras y casas, que le desuellan totalmente. [...] Dime agora, autor Ayala, ¿cómo se podrá rremediar?”.

[...]

/ 968 [986] / RESPONDE EL AVTOR /

[...]

Sacra Católica Real Magestad, diré aserca del rrecogimiento de los yndios ausentes, los quales son de tres maneras: El primero son cimarrones guagamundos, otros son forasteros, otros son güérfanos. El primero, los cimarrones guagamundos son ellos mismos que ellos les llama *quita suua* [ladrones huidizos], *poma ranra* [bandillas de pumas], *choqui aquilla* [¿vasija de oro?]. Le llama guagamundo que ellos salieron de sus pueblos por ser ladrones y salteadores y jugadores, borrachos, peresosos, comedor de coca, quilla uanana [escarmiento de los perezosos].

[...]

/ 969 [987] / PREGVUNTA SV MAGESTAD /

[...]

Para questén llieno de yndios, multiplique, a de mandar vuestra Magestad, el primero: Quitar que no ayga corregidor y castigar a los dichos padres y curas de las dichas dotrinas por una culpa. Sola quitalle del curato y no dar otra dotrina y que den fianza y sean ynteren[os] y no sea propetario. Con ello se rremediará y a los dichos encomenderos de merced, que xamás entre a los pueblos de los yndios. Y que se guarde, execute como la sobrecarta executoria rreal de buestra prouición rreal y de buestros bizzorreys y audiencia y que el Santo Concilio, hordenansas guarden. Los dichos caciques principales sean de los grandes señores deste rreyno de los que fueron desde *Uari Uira Cocha Runa* y de *Uari Runa* y de *Purun Runa* y de *Auca Runa* y de *Yncap Ruman*. Como dicho es que no sea borracho ni coquero ni que sea jugador y sea buen cristiano. Se rrecogerán los yndios ausentes deste rreyno, biuirán descansadamente y serán cristianos y multiplicarán, conforme la cristiandad y seruicio de Dios y de su Magestad (Guaman Poma 1992 [1615]: 966-970 [984-988]).

Conclusión

Lo que se destaca con fuerza de la evolución del juego en los Andes según la crónica de Felipe Guaman Poma de Ayala es la diferencia esencial que separa las concepciones prehispánica y colonial de esta actividad. Si nos atenemos a las observaciones del cronista indio, el juego, en la sociedad inca, era regido por leyes, controlado por el poder central —nadie podía jugar sin la autorización del Inca— y estrechamente dependiente del calendario inca. De ahí viene la concentración temporal de los juegos en la época de la fiesta del *Inca Raymi* y su carácter altamente ritualizado. Ello no impedía que desempeñaran un papel económico y político de primer plano como instrumento imparcial de toma de decisión en el ámbito de la administración de los hombres y bienes, especialmente cuando se trataba de repartir de manera equitativa las tareas y riquezas. Además de este aspecto fundamental, el juego cumplía también una función diplomática como instrumento cultural de comunicación con las etnias exteriores al imperio, lo que explica que el inca Atahualpa, preso de los españoles en Cajamarca, haya recurrido al juego de *taptana* en sus relaciones con sus vencedores.

Todo cambia con la conquista y colonización del Perú. El aspecto principal no es la introducción de juegos nuevos, de origen español —el ajedrez, los dados, los naipes que conocen, particularmente los últimos, una rápida difusión en la población autóctona—, sino más bien una transformación profunda de la naturaleza misma del juego. Este, de actividad colectiva, reglamentada y ritualizada, pasa a ser una ocupación personal que se desarrolla de manera anárquica. Su fin ya no es el funcionamiento armonioso de la sociedad sino el enriquecimiento individual. Guaman Poma resulta muy consciente de esta evolución y la critica con aspereza, pues, para él, es un factor de perversión de la sociedad andina. Es significativo que las evocaciones del juego, en su descripción del Perú colonial, acompañan sistemáticamente las de otros vicios nacidos de la Conquista: la embriaguez, la prostitución, el consumo de coca, la pereza o la mentira.

Quisiéramos concluir la presente contribución con un testimonio revelador de este cambio cultural. En la carta en la que el jesuita Pablo José de Arriaga, famoso extirpador de idolatrías, presenta su obra al Rey de España, dicho autor evoca, para criticarlas, varias propuestas que apuntan a aumentar los ingresos que la Corona sacaba del Perú. Una de ellas consistía en crear casas de juego en todas las ciudades de la colonia:

El año de 1602, estando Vuestra Magestad en Valladolid, pasando yo a Roma, donde iba desde esta ciudad de Lima por orden de mis superiores, advertí que, habían ido

desde estos reinos del Pirú dos personas, que pusieron en gran expectación a toda España con arbitrio de acrecentar en algunos millones la hacienda real. Otro fue con arbitrio que le pusiese estanco en la sal: que fuera poner puertas al campo, pues hay acá tanta abundancia de ella como de agua y tierra. Otro, con buena intención como sacerdote, llevó de estas partes por arbitrio que se pusiese en cada ciudad una casa de juego y se arrendase como el estanco de naipes (Arriaga 1999 [1621]: 5).

Estas sugerencias son significativas de un contexto político y social propio de comienzos del siglo XVII: en aquella época, España había entrado en una seria decadencia demográfica y económica que hacía urgente el saneamiento de las finanzas públicas. Pero la propuesta de multiplicar las casas de juego en el Perú traduce también, creemos, un cambio de mentalidad respecto del juego, tanto más sintomático como que el que la formuló —es el único dato conocido sobre el personaje— era sacerdote. Claro, Arriaga, aunque compartía con él el estatuto eclesiástico, no podía aceptar una idea tan contraria a sus principios. Pero en el Perú, muchos, seguramente, la sostenían, lo que interpretamos como la prueba de que allá la concepción del juego ya no tenía nada que ver con la que imperaba antes de la Conquista. En esta conclusión tenemos la explicación de la aparente paradoja que hemos intentado destacar en este trabajo: que Guaman Poma haya presentado el juego de manera positiva, atribuyéndole implícitamente el papel de instrumento de buena administración en las páginas que dedicó al Imperio inca, y que lo haya condenado como una amenaza para los indios en su evocación del Perú colonial.

Bibliografía

ANÓNIMO

1586

Arte, y vocabulario en la lengua general del Perú llamada quichua, y en la lengua española. Lima: Antonio Ricardo.

ARRIAGA, Pablo Joseph de

1999 [1621]

La extirpación de la idolatría en el Pirú (1621). Estudio preliminar y notas de Henrique Urbano. Cuzco: Centro de Estudios Regionales Andinos Bartolomé de Las Casas (colección Cuadernos para la Historia de la Evangelización en América Latina, 13).

BERTONIO, Ludovico

1984 [1612]

Vocabulario de la lengua aymara. Cochabamba: Ceres/Museo Nacional de Etnografía y Folklore (Musef)/Instituto Francés de Estudios Andinos (IFEA).

COBO, Bernabé

1964 [1653] *Historia del Nuevo Mundo*. Edición de Francisco Mateos. Madrid: Atlas (colección Biblioteca de Autores Españoles).

DUVIOLS, Pierre

1974-1976 «Une petite chronique retrouvée: Errores, ritos, supersticiones y ceremonias de los yndios de la prouincia de Chinchaycocha y otras del Piru», *Journal de la Société des Américanistes* (París) 63, 275-297.

GUAMAN POMA DE AYALA, Felipe

1936 [1615] *Nueva corónica y buen gobierno (codex péruvien illustré)*. Edición facsimilar de Paul Rivet. Paris: Universidad de París: Instituto de Etnología (colección Travaux et Mémoires de l'Institut d'Ethnologie, 23).

1992 [1615] *El primer nueva corónica y buen gobierno*. Edición de John V. Murra, Rolena Adorno y Jorge L. Urioste (tercera edición [1980]). México D. F.: Siglo XXI (colección América Nuestra, 31).

GONZÁLEZ HOLGUÍN, Diego

1952 [1608] *Vocabulario de la lengua general de todo el Perú llamada qquichua o del inca*. Prólogo de Raúl Porras Barrenechea. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Instituto de Historia.

MOLINA, Cristóbal de

2010 *Relación de las fábulas y ritos de los incas*. Edición crítica de Paloma Jiménez del Campo, transcripción paleográfica de Paloma Cuenca Muñoz, coordinación de Esperanza López Parada. Madrid: Iberoamericana/ Fráncfort: Vervuert.

MURÚA, Martín de

1962 [¿1616?] *Historia General del Perú*. Introducción y notas de Manuel Ballesteros-Gaibrois. Madrid: Instituto Gonzalo Fernández de Oviedo (colección Joyas Bibliográficas. Biblioteca América Vetus), 2 volúmenes.

SANTO TOMÁS, Domingo de

1951 [1560] *Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú*. Edición facsimilar, prólogo de Raúl Porras Barrenechea. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Instituto de Historia.

ZUIDEMA, Tom

1967 «El juego de los ayllus y el amaru», *Journal de la Société des Américanistes* (París) 56-I, 41-51.