

**JAVIER DOMINGO PÉREZ (COORD.)**



***NOVA ET VETERA  
STVDIA DE RE DIPLOMATICA,  
HISTORICA ET DE ARTE***

**UNIVERSIDAD DE LEÓN**

**Instituto de Humanismo y Tradición Clásica  
2026**





***NOVA ET VETERA  
STVDIA DE RE DIPLOMATICA,  
HISTORICA ET DE ARTE***

## **BIBLIOTECA NOVEL DE HUMANIDADES**

### **9**

#### *Director de honor*

José María Maestre Maestre (Universidad de Cádiz)

#### *Director*

Santiago Domínguez Sánchez (Universidad de León)

#### *Secretaria*

María Luisa Alvite Díez (Universidad de León)

#### *Comité editorial*

Natalia Álvarez Méndez (Universidad de León)

Santiago Castellanos García (Universidad de León)

Juan Manuel Bartolomé Bartolomé (Universidad de León)

Jesús Paniagua Pérez (Universidad de León)

#### *Comité científico*

Noemí Domínguez García (Universidad de Salamanca)

Klaus Herbert (Universidad de Nüremberg)

Mauricio Herrero Jiménez (Universidad de Valladolid)

Pilar López Pérez (Universidad Nacional de Colombia)

Carmen Martínez Martínez (Universidad de Valladolid)

Jesús María Nieto Ibáñez (Universidad de Valladolid)

Jesús María Porro Gutiérrez (Universidad de Valladolid)

Susana Sueiro Soane (Univ. Nacional de Educación a Distancia)

Gonçalo Vasconcelos de Sousa (Universidade Católica Portuguesa)

María José Vilalta i Escobar (Universidad de Lérida)

Monika Wehrheim (Universidad de Bonn)

**JAVIER DOMINGO PÉREZ (COORD.)**

***NOVA ET VETERA  
STVDIA DE RE DIPLOMATICA,  
HISTORICA ET DE ARTE***



**UNIVERSIDAD DE LEÓN**

**Instituto de Humanismo y Tradición Clásica  
2026**

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación, sin la previa autorización por escrito del titular de los derechos de esta edición.

© Instituto de Humanismo y Tradición Clásica. Universidad de León (España).

© Texto: Los autores.

© Imágenes: Los autores.

Motivo de cubierta: *La Verdad, el Tiempo y la Historia*, Francisco de Goya (ca. 1800). Conservado en la actualidad en el Museo Nacional de Estocolmo, Suecia.

Diseño de la cubierta: Javier Domingo Pérez (Universidad de León).

The work included in this book has been double-blind peer reviewed by international referees. El texto se ha sometido a doble revisión anónima internacional.

ISBN: ISBN 978-84-09-90156-2

Depósito Legal: LE 482-2026





## ÍNDICE

|              |    |
|--------------|----|
| PRÓLOGO..... | 11 |
|--------------|----|

### CIENCIAS Y TÉCNICAS HISTORIOGRÁFICAS

*Lucía Jiménez Samos*

|                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| EL PODER DE ROMA EN HISPANIA: REPRESENTACIONES<br>ICONOGRÁFICAS EN LAS MONEDAS DE LA PROVINCIA BÉTICA<br>..... | 17 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

*Ilaria Truzzi*

|                                                                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| LOS ALQUERQUES DE LA CATEDRAL DE LEÓN COMO<br>EVIDENCIA DE PRÁCTICAS LÚDICAS Y DE APROPIACIÓN<br>SOCIAL DEL ESPACIO EN UN CONTEXTO RELIGIOSO MEDIEVAL<br>..... | 47 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

*Javier Domingo Pérez*

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| LA DOCUMENTACIÓN PAPAL DEL SIGLO XIV CONSERVADA EN<br>EL ARCHIVO DE LA CATEDRAL DE LEÓN ..... | 93 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|

*Elisa Diago Barbudo*

|                                                                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| UN REFLEJO DOCUMENTAL DEL SIGLO XV: ANÁLISIS<br>DIPLOMÁTICO Y PALEOGRÁFICO DE LA DOCUMENTACIÓN DE<br>LA FAMILIA VIVERO DE VALLADOLID ..... | 127 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

*Ainhoa Segovia Ruiz*

|                                                                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| EL INVENTARIO DE LA BIBLIOTECA DEL SEMINARIO<br>DIOCESANO DE VALLADOLID COMO FUENTE EN LOS ESTUDIOS<br>DE PROCEDENCIAS ..... | 151 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

### HISTORIA Y PATRIMONIO ARTÍSTICO

*Carlos Gutiérrez Martín*

|                                                                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| LA IMPLANTACIÓN DE LA CARTUJA EN CASTILLA DESDE LA<br>PERSPECTIVA DE LOS PAPAS DE AVIÑÓN (1378 Y 1417) ..... | 177 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

*José Luis Costa Hernández*

|                                                                                                                                                  |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| RECREACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA EN LA NUEVA<br>HISTORIA MILITAR: HACIA UNA EPISTEMOLOGÍA DE LA<br>EXPERIENCIA DEL CONFLICTO MEDIEVAL ..... | 195 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

|                                                                                                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Ana de la Fuente Piñero</i><br>DE YACIMIENTO SILENCIADO A PATRIMONIO ACTIVADO: EL<br>CASO DE SALVALEÓN (VALVERDE DEL FRESNO)* .....                                    | 225 |
| <i>Paz Ibáñez Gabás</i><br>HILDEGART RODRÍGUEZ, LA VOZ DE LA REFORMA SEXUAL<br>ESPAÑOLA .....                                                                             | 257 |
| <i>Inés Cía Fernández</i><br>LA GUERRA CIVIL EN LEÓN. EL FRENTE DE LOS PUERTOS:<br>ESTUDIO DE CASO .....                                                                  | 293 |
| <i>Ana Cristina Rodríguez Guerra</i><br>VÍCTIMAS DE LAS INCAUTACIONES DE BIENES EN LA<br>PROVINCIA DE LEÓN (1936-1945): UN ANÁLISIS SOCIAL,<br>POLÍTICO Y ECONÓMICO ..... | 323 |
| <i>Maja Maria Nowak</i><br>EL PAPEL DE LA MUJER DURANTE EL LEVANTAMIENTO DE<br>VARSOVIA: ROLES DESEMPEÑADOS DENTRO Y FUERA DEL<br>CAMPO DE BATALLA .....                  | 353 |
| <i>Irene del Canto Mínguez</i><br>UN HÉROE ANTE EL PLACER Y LA CULPA: PENÉLOPE Y CALIPSO<br>EN <i>LA MARGE</i> (1976) DE WALERIAN BOROWCZYK.....                          | 377 |

## PRÓLOGO

*Nova et vetera. Studia de Re Diplomatica, Historica et de Arte*, es el fruto del trabajo de varios de los miembros más jóvenes del Instituto LOU de Humanismo y Tradición Clásica de la Universidad de León.

La publicación de esta obra ha sido posible gracias a la ayuda desinteresada del mencionado Instituto LOU de Humanismo y Tradición Clásica, del que muchos de los autores somos miembros, que nos ha dotado de los fondos económicos y del apoyo necesarios para financiar la impresión de la monografía. Cabe en especial agradecer al Dr. Santiago Domínguez Sánchez, director de nuestro instituto, por su predisposición y ayuda a la hora de enfrentarse a las cuestiones logísticas que hemos debido abordar durante el proceso de edición. Asimismo, queremos dar las gracias a los miembros del comité científico de la colección donde se encuadra este volumen, la Biblioteca Novel de Humanidades, a su presidente de honor, el Dr. José María Maestre Maestre, y a su fundador, el Dr. Jesús Paniagua Pérez. También deseamos mostrar nuestra gratitud a los muchos evaluadores que han revisado tan diligentemente los diferentes textos que conforman esta monografía, cuyos consejos han mejorado el contenido de las aportaciones.

La obra se divide en dos grandes apartados: “Ciencias y Técnicas Historiográficas” e “Historia y Patrimonio artístico”. Lucía Jiménez Samos (Universidad de Granada) abre el primero de ellos con su capítulo “El poder de Roma en Hispania: representaciones iconográficas en las monedas de la provincia bética”. En él, estudia la moneda emitida por las cecas de la provincia romana bética, analizando el simbolismo de los elementos que aluden, de forma directa o indirecta, al poder que el emperador y la propia Roma tenían sobre el territorio conquistado.

Por su parte, Ilaria Truzzi (University of Reading, Inglaterra) estudia la importancia de los tableros de juego en la Antigüedad y en la Edad Media, haciendo especialmente hincapié en los alquerque —juego tradicional introducido en la península ibérica por los árabes— conservados en la catedral de León

como evidencia de estas prácticas lúdicas y de apropiación social del espacio en un contexto religioso como puede ser el templo catedralicio leonense.

El tercer estudio de esta monografía no abandona la catedral leonesa, pues Javier Domingo Pérez (Universidad de León) presenta “La documentación papal del siglo XIV conservada en el Archivo de la Catedral de León”, un estudio diplomático de los catorce documentos pontificios expedidos durante esta centuria que en la actualidad se custodian en este centro.

En su caso, la Dra. Elisa Diago Barbudo (Universidad de León) aborda la documentación referente a la familia Vivero desde una perspectiva diplomática y paleográfica en “Un reflejo documental del siglo XV: análisis diplomático y paleográfico de la documentación de la familia Vivero de Valladolid (ca. 1430-1514)”, centrándose especialmente en el análisis de su procedencia, cronología y tipología, así como en las características físicas y paleográficas de los documentos, incluyendo soportes, formatos y estilos de escritura.

La aportación de Ainhoa Segovia Ruiz (Universidad de Valladolid), titulada “El inventario de la biblioteca del Seminario Diocesano de Valladolid como fuente en los estudios de procedencias” cierra el apartado referente a las Ciencias y Técnicas Historiográficas. En él, estudia la susodicha biblioteca y el origen de sus fondos a través de marcas de propiedad, el control de las colecciones o los inventarios.

Carlos Gutiérrez Martín (Universidad de Valladolid) inaugura la segunda parte de esta monografía, referente a las aportaciones históricas y de Historia del Arte, con su capítulo “La implantación de la cartuja en Castilla desde la perspectiva de los papas de Aviñón (1378 y 1417)”. En él, estudia las causas de la tardía instauración de la Orden de los Cartujos en los dominios de los Trastámara castellanos y qué intereses impulsaron a los papas aviñoneses a facilitar y proteger la fundación y dotación de las dos primeras cartujas de Castilla, El Paular y las Cuevas de Sevilla.

Por su parte, José Luis Costa Hernández (Universidad Nacional de Educación a Distancia) presenta “Recreación y reconstrucción histórica en la nueva historia militar: hacia una

epistemología de la experiencia del conflicto medieval”, una seduda reflexión sobre la transformación de la visión sobre los conflictos armados en el medievo frente a los enfoques tradicionales, centrados en los objetivos políticos, las estrategias y sus resultados.

Ana de la Fuente Piñero (Universidad de Extremadura) aborda los procesos de activación del patrimonio arqueológico en contextos rurales desde una perspectiva patrimonial y humanística en “Del yacimiento silenciado a patrimonio activado: el caso de Salvaleón (Valverde del Fresno)”, espacio que en la actualidad se encuentra en curso de patrimonialización.

Entrando ya en el campo de la Historia contemporánea, Paz Ibáñez Gabás (Universidad de León) aborda en “Hildegart Rodríguez, la voz de la reforma sexual española” las principales ideas de esta joven intelectual y activista española de relevancia durante la Segunda República respecto al concepto del amor, la lucha contra el patriarcado y la religión, la institución matrimonial, el derecho al divorcio y el aborto legal, la divulgación de contraceptivos y la educación sexual.

Por otro lado, Inés Cía Fernández (Universidad de León) realiza un repaso exhaustivo de la evolución historiográfica de la guerra civil desde las narrativas ideológicas fundacionales hasta las tendencias científicas actuales, así como de la trayectoria específica de la provincia leonesa, en “La guerra civil en León. El Frente de los Puertos: estudio de caso”.

La aportación de la doctora Ana Cristina Rodríguez Guerra (Universidad de León), “Víctimas de las incautaciones de bienes en la provincia de León (1936-1945): un análisis social, político y económico”, también está estrechamente relacionada con el conflicto bélico hispano. En él, estudia analiza el despliegue de la represión económica franquista en la provincia leonesa entre 1936 y 1945 a través de los procedimientos de incautación de bienes conservados en los archivos locales y estatales.

La guerra civil española no fue el único acontecimiento bélico en el que el pueblo se alzó contra las tropas fascistas. En el caso polaco, es de todos conocido el Levantamiento de Varso-

via (1944) contra el ejército nazi. Maja Maria Nowak (Universidad de León) analiza en “El papel de la mujer durante el Levantamiento de Varsovia: roles desempeñados dentro y fuera del campo de batalla” la participación que tuvieron las mujeres antes, durante y después del alzamiento; empleando para ello fuentes archivísticas, bibliográficas y orales.

Por último, Irene del Canto Mínguez (Universidad de León) presenta en “Un héroe ante el placer y la culpa: Penélope y Calipso en *La marge* (1976) de Walerian Borowczyk” un análisis sobre esta película erótica con una profunda simbología sobre el contraste entre los valores tradicionales y las nuevas ideas de la generación del 68, el psicoanálisis y la exploración visual del movimiento surrealista.

# **CIENCIAS Y TÉCNICAS HISTORIOGRÁFICAS**

# **LOS ALQUERQUES DE LA CATEDRAL DE LEÓN COMO EVIDENCIA DE PRÁCTICAS LÚDICAS Y DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL ESPACIO EN UN CONTEXTO RELIGIOSO MEDIEVAL\***

## **ALQUERQUE GAME BOARDS AT LEÓN CATHE- DRAL AS EVIDENCE OF APPROPRIATION OF SPACE FOR RECREATION IN A MEDIEVAL RE- LIGIOUS CONTEXT**

Ilaria Truzzi  
*University of Reading*

### **RESUMEN**

El estudio del juego constituye un ámbito de investigación de considerable relevancia, capaz de ofrecer una perspectiva privilegiada sobre aspectos de la vida cotidiana que, de otro modo, permanecerían inaccesibles. El análisis de las prácticas lúdicas y de la cultura material asociada proporciona datos de gran valor para la comprensión de las costumbres, las tradiciones y los hábitos sociales. La evidencia arqueológica de los juegos está constituida principalmente por fichas, dados y tableros. Esta investigación se centrará en el análisis de los tableros incisos en soportes inmóviles, cuya presencia era frecuente en pavimentos, accesos, vías y plazas públicas o incluso en edificios religiosos. El análisis de la distribución espacial y de los contextos de hallazgo de los tableros de juego puede proporcionar información esencial para el estudio de las prácticas sociales y de los procesos de transmisión multicultural en el pasado. En la península Ibérica, una de las prácticas lúdicas más difundidas a

---

\* Proyecto de investigación financiado para la Universidad de Reading y para el Proyecto Europeo CA22145 "Computational Techniques for Tabletop Games Heritage". Agradecimientos especiales al Museo y al Cabildo de la S. I. Catedral de León, y a D. Máximo Gómez Rascón, director del museo catedralicio, por recibirme y compartir su sabiduría para llevar a cabo la investigación.

partir de la Alta Edad Media fue el juego del alquerque, introducido a la llegada de los árabes. Este caso de estudio presenta una serie de tableros de alquerque incisos localizados en un contexto religioso excepcional: la catedral de Sta. María de Regla en León.

**PALABRAS CLAVE:** juegos de tableros grafitos; juegos medievales; jugar en contextos religiosos; juegos y sociabilidad; distribución espacial

#### **ABSTRACT**

The study of games is a highly relevant field of research, capable of offering a privileged perspective on aspects of everyday life that would otherwise remain inaccessible. The analysis of recreational practices and associated material culture provides highly valuable data for understanding customs, traditions, and social habits. The archaeological evidence of games consists primarily of gaming counters, dice, and gameboards. This study will focus on the analysis of gameboards etched onto fixed surfaces, such as pavements, entrances, roads and public squares, with a focus on boards in religious structures. The analysis of the spatial distribution and contexts in which gameboards are found can provide essential information for the study of social practices and processes of multicultural transmission in the past. The game of alquerque, introduced with the arrival of the Arabs, became one of the most widespread gaming practices from the Early Middle Ages onwards in the Iberian Peninsula. This case study presents a series of carved alquerque game boards found in an exceptional religious context, namely the Santa María de Regla Cathedral in León.

**KEYWORDS:** graffiti game boards; medieval games; playing in religious contexts; games and sociability; spatial distribution

## 1. INTRODUCCIÓN

El estudio de los juegos y de las prácticas lúdicas en las sociedades del pasado ha experimentado un notable crecimiento durante las últimas décadas. Tradicionalmente considerados un aspecto secundario dentro de la investigación arqueológica e histórica, los juegos han comenzado a ser reconocidos como una fuente de información fundamental para comprender aspectos relacionados con la vida cotidiana, las dinámicas sociales, la ocupación del espacio y la construcción de identidades culturales. En consecuencia, los objetos vinculados al juego han pasado de constituir meras curiosidades arqueológicas a convertirse en testimonios materiales capaces de aportar información relevante sobre las sociedades que los produjeron y utilizaron (Dasen, Schädler, 2024: 7-8). Las actividades lúdicas han acompañado a las sociedades humanas desde épocas muy tempranas a lo largo de milenios. Numerosos son los estudios recientes sobre material de juego, conjuntos de juegos y tableros en muchas regiones del Mediterráneo, Europa, África y en el Medio Oriente Antiguo (Schädler, 2007; Hall, Forsyth, 2011; Lambrugo, Slavazzi, 2015; Blasco Martín, 2016; Cool 2016; Dasen 2019; Penn, Courts, 2019; Graells i Fabregat, Pace, Pérez Blasco, 2022; Pace 2023; Truzzi, 2024; Caré, Fuchs, 2025; Daniaux, 2026). Estos estudios han evidenciado el valor del análisis de las prácticas lúdicas para aproximarse a dimensiones de la vida cotidiana que, en ausencia de este tipo de evidencias, resultarían difíciles de reconstruir. Muchas de estas investigaciones se concentran principalmente en la época clásica, mientras que son menos numerosos los estudios exhaustivos sobre la Edad Media. Por ello, este estudio desempeña un papel importante como contribución a la investigación académica sobre los juegos medievales.

Entre estos testimonios destacan los tableros de juego conservados en el registro arqueológico. En el pasado, los tableros de juego se fabricaban tanto en materiales duraderos, como la terracota, la piedra caliza, la cerámica o el mármol, como en materiales orgánicos o fácilmente degradables, como la madera. Los soportes materiales utilizados para fabricar estos tableros

fueron extremadamente variados y dependieron tanto de la disponibilidad de recursos como de las características específicas de cada juego. Estos artefactos de carácter portátil rara vez se conservan en el registro arqueológico, aunque existen algunos ejemplos procedentes de regiones cuyas condiciones climáticas favorecieron la preservación de materiales orgánicos, como el antiguo Egipto, o de contextos en los que los tableros fueron elaborados en piedra, como en Chipre y en diversas áreas de la antigua Grecia (Crist, 2020: 333; De Voogt, 2026: 150-151). Esta circunstancia condiciona inevitablemente nuestra percepción del fenómeno, ya que el registro conservado representa únicamente una parte de los objetos originalmente utilizados. En otros casos, los tableros podían encontrarse ejecutados como grafitos sobre superficies fijas. La evidencia arqueológica demuestra que, en el mundo antiguo y medieval, era frecuente la presencia de tableros incisos en soporte inmóviles o directamente sobre superficies arquitectónicas, como pavimentos, escalones, bancos, umbrales o muros. Las evidencias de tableros en la Península Ibérica son abundantes, con una cronología que incluye la época imperial romana —ciudades como Italica, Augusta Emerita, Hispalis, Lucentum, Asido Caesarina, Corduba— así como la época alto y bajo medieval con ejemplares en muchos lugares religiosos en Soria, Valladolid, León, Ourense, Lleida (Amores Carredano, Jiménez Cano, 2014: 258-264; Lorenzo Arribas, 2021: 114-118; Bendala Galán, 1973: 263-264; Fear, 1991: 123-125; Mena Méndez, García Cabezas, Bustamante Álvarez 2017: 10; Hidalgo Cuñarro, 2008). Estos últimos, habitualmente denominados tableros grafitos, constituyen una categoría particularmente interesante debido a su estrecha relación con los espacios donde fueron utilizados. A diferencia de los tableros transportables, cuyo contexto de uso suele resultar difícil de reconstruir, los tableros grabados permiten establecer conexiones directas entre las actividades lúdicas y el entorno material en el que estas tuvieron lugar (Hodder, 2012). Su localización en calles, plazas, edificios públicos, espacios religiosos o contextos domésticos ofrece una oportunidad excepcional para investigar las relaciones entre juego, sociabilidad y uso del espacio (Schädler, 2013: 2841; Crist, 2020; Penn, 2026a).

Sin embargo, el estudio de estos materiales plantea numerosos desafíos metodológicos. La identificación de determinados grafitos como tableros de juego continúa siendo objeto de debate, al igual que su datación y la interpretación de sus funciones específicas. Asimismo, la reutilización de materiales constructivos y las transformaciones urbanas sufridas por numerosos asentamientos antiguos y medievales dificultan la reconstrucción de los contextos originales en los que estos elementos fueron producidos y utilizados (Crist 2016; Penn 2026a). El presente trabajo se centra en el análisis de los tableros de juego documentados en la catedral de Santa María de Regla en León. A partir de una aproximación que combina el estudio de la cultura material, la distribución espacial y la arqueología del juego, se pretende examinar la localización de estos tableros dentro del conjunto monumental y explorar las posibles implicaciones sociales de su presencia en un contexto religioso. Más allá de la simple identificación tipológica de los ejemplares conservados, el objetivo principal consiste en comprender qué pueden revelar estos vestigios sobre las prácticas cotidianas desarrolladas en torno a uno de los espacios más significativos de la ciudad medieval.

## **2. EL ESTUDIO DE LOS JUEGOS ANTIGUOS**

Al analizar los tableros de juego grabados como grafitos, nos enfrentamos a varios desafíos metodológicos importantes. El primero de ellos es la relativa fragilidad del registro publicado. El estudio de los juegos en la tardo Antigüedad y en la Edad Media constituye un campo de investigación relativamente reciente dentro de la arqueología y de la historia antigua y medieval. Durante gran parte del siglo XX, los objetos relacionados con actividades lúdicas ocuparon una posición marginal dentro de las investigaciones arqueológicas, siendo frecuentemente considerados hallazgos secundarios frente a materiales tradicionalmente asociados con la economía, la religión o la organización política de las sociedades antiguas. Esta situación ha cambiado significativamente durante las últimas décadas. A partir de finales del siglo XX y comienzos del XXI, el interés por

las prácticas cotidianas, la experiencia individual y la cultura material favoreció el desarrollo de nuevas aproximaciones al estudio del juego. Como resultado, los juegos comenzaron a ser analizados no únicamente como formas de entretenimiento, sino también como fenómenos sociales capaces de reflejar relaciones de poder, procesos educativos, mecanismos de interacción social y formas de construcción identitaria (Dasen, 2019; Lambrugo, Slavazzi, 2025, Pace, 2023). A pesar de esto, siguen faltando trabajos exhaustivos relacionados con el estudio de las prácticas de juegos en la Edad Media, aunque existen publicaciones localizadas (Hidalgo Cuñarro, 2008; Lorenzo Arribas, 2021).

Los estudios más recientes, que han apurado como los contextos lúdicos pueden ser considerados un objeto digno de investigación académica sistemática, son dos importantes proyectos financiados por el Consejo Europeo de Investigación (ERC): *Locus Ludi*, desarrollado en la Universidad de Friburgo (2017–2022)<sup>1</sup>, y *Digital Ludeme Project*, en la Universidad de Maastricht (2018–2023).<sup>2</sup> Este impulso se ha visto reforzado por la actual Acción COST CA22145, *GameTable: Computational Techniques for Tabletop Games Heritage*, que continúa promoviendo la investigación interdisciplinaria sobre el patrimonio material y cultural de los juegos (Piette, 2024).<sup>3</sup>

A pesar de este crecimiento de la investigación, nuestro conocimiento sobre la práctica real de muchos juegos antiguos continúa siendo fragmentario. En numerosos casos se conservan los tableros o las piezas, pero no las reglas del juego. En otros, las fuentes literarias mencionan determinados juegos sin proporcionar información suficiente para reconstruir su funcionamiento. Esta fragmentación obliga a los investigadores a combinar evidencias arqueológicas, iconográficas, textuales y experimentales para formular hipótesis sobre la manera en que estos juegos eran practicados.

---

<sup>1</sup> Véase en <https://locusludi.ch/>.

<sup>2</sup> Véase en <http://ludeme.eu/>.

<sup>3</sup> Véase en <https://www.cost.eu/actions/CA22145/>.

Licet ista ratione dicamus, pila bene, et Duodecim Scriptis ludere, proprium esse iuris civilis, quoniam utrumque eorum P. Mucius optime fecerit' — Jugar bien a la pelota o al juego de las Doce Líneas constituye una habilidad característica de los juristas, pues Publio Mucio sobresalía en ambas actividades<sup>4</sup>.

La abundancia de hallazgos documentados contrasta además con la desigualdad de los estudios regionales disponibles. Mientras que determinadas áreas del Mediterráneo han sido objeto de investigaciones sistemáticas, otras regiones continúan careciendo de catálogos exhaustivos y análisis comparativos. Como consecuencia, todavía resulta difícil evaluar la verdadera distribución geográfica de muchos modelos de tableros y comprender los procesos de transmisión cultural que favorecieron su expansión. Asimismo, gran parte de la documentación disponible procede de hallazgos aislados o publicaciones centradas en ejemplares individuales, y mayormente relativos a épocas más antiguas de la que proponemos en este capítulo (Graells I Fabregat, Pérez Blasco, 2021; Blasco Martín, 2016; Jiménez Cano, 2014). Aunque estos estudios han permitido incrementar significativamente el corpus conocido, todavía son relativamente escasos los proyectos orientados a comprender el fenómeno del juego desde una perspectiva global. Esta situación explica la importancia de las iniciativas desarrolladas en los últimos años para recopilar, sistematizar y analizar grandes conjuntos de datos relacionados con las prácticas lúdicas del pasado.

Los avances recientes en el estudio de los juegos antiguos han sido posibles gracias a la aparición de proyectos de investigación que combinan enfoques arqueológicos tradicionales con herramientas digitales y métodos computacionales. Entre ellos destaca el Digital Ludeme Project, una de las iniciativas más

---

<sup>4</sup> Cicerón, *De Oratore*, 1: 217. (Loeb Classical Library), traducción inglés-español de la autora. En este fragmento de la obra, se está mencionando el juego de las Doce Líneas, un juego de tablero de edad tardo imperial romana del cual abundan evidencias arqueológicas, literales e incluso iconográficas (Schädler, 1995; Ferrua, 2001).

ambiciosas desarrolladas recientemente en el ámbito de los estudios sobre juegos.<sup>5</sup> Este proyecto parte de la premisa de que los juegos de mesa pueden analizarse como sistemas culturales complejos cuyos elementos fundamentales —reglas, componentes materiales, distribución geográfica y evolución histórica— pueden registrarse y estudiarse mediante bases de datos especializadas (Browne, Stephenson, Piette, Crist, Soemers, 2020; Crist, Soemers 2023). Su principal objetivo consiste en reunir información procedente de diferentes regiones del mundo para reconstruir la historia y las transformaciones de los juegos a lo largo del tiempo. La relevancia de esta iniciativa reside en su capacidad para integrar evidencias de naturaleza diversa. Los investigadores recopilan información sobre reglas históricas, piezas de juego, contextos arqueológicos, cronologías, representaciones iconográficas y modelos de tableros grabados. Este enfoque permite establecer comparaciones entre regiones geográficas distantes y analizar posibles procesos de difusión cultural.

Paralelamente, numerosos estudios regionales han contribuido a ampliar nuestro conocimiento sobre los tableros de juego antiguos. La península italiana, Grecia, Asia Menor, Britania y la antigua Galia constituyen algunas de las áreas donde se han desarrollado investigaciones particularmente relevantes (Penn, Courts, 2019; Pace, 2023; Daniaux, 2026). Estos trabajos han permitido documentar cientos de ejemplares, identificar modelos de distribución y proponer interpretaciones relacionadas con la función social de los espacios donde se practicaba el juego. Sin embargo, la disponibilidad de estudios exhaustivos sigue siendo desigual. Muchas regiones continúan insuficientemente documentadas y existen importantes diferencias metodológicas entre los distintos proyectos de investigación. Los criterios empleados para identificar, clasificar y catalogar los tableros no siempre son homogéneos, lo que dificulta las comparaciones a gran escala. Por esta razón, la creación de bases de datos internacionales y la aplicación de metodologías comunes representan actualmente uno de los principales desafíos para la

---

<sup>5</sup> Este es un proyecto financiado desde fondos europeos, ERC Grant 771292. <http://ludeme.eu/>

disciplina. Además, todavía no existe una obra de síntesis para España. La construcción de corpus comparables permitirá en el futuro analizar de manera más precisa la evolución de los juegos, sus trayectorias de difusión y las transformaciones culturales asociadas a su práctica (Truzzi, 2025)<sup>6</sup>.

### **3. LOS CONTEXTOS DE HALLAZGO**

Los tableros de juego grafitos, como ya hemos comentado, aparecen documentados en calles, plazas, edificios públicos, viviendas privadas, templos, teatros y numerosos espacios de circulación cotidiana. Su presencia evidencia que la práctica del juego no se limitaba al ámbito doméstico, sino que formaba parte de la experiencia social de los espacios urbanos. Esta evidencia constituye una manifestación particularmente interesante de la interacción entre las personas y el entorno construido. La decisión de grabar un tablero sobre una superficie fija implica una apropiación temporal del espacio y su transformación en un lugar destinado, al menos ocasionalmente, a la actividad lúdica. En este sentido, los tableros pueden ser entendidos no solamente como objetos funcionales, sino también como elementos que contribuyen a la construcción social del espacio (Roueché, 2014; Caré, 2022; Lefebvre, 1974: 68).

La documentación arqueológica muestra que estos grafitos estuvieron presentes en contextos muy diversos. Algunos aparecen asociados a edificios administrativos, comerciales o religiosos, mientras que otros se localizan en calles, umbrales y espacios abiertos. Esta diversidad sugiere que el juego podía desarrollarse en una amplia variedad de situaciones sociales y que formaba parte de las actividades cotidianas de distintos grupos sociales de la población (Pace, Penn, Schädler, 2024: 21-22). La interpretación de estos hallazgos se complica además por los procesos de transformación arquitectónica sufridos por numerosos edificios históricos. En algunos casos, los tableros

---

<sup>6</sup> Por ejemplo, mira el CA22145 “Computational Techniques for Tabletop Games Heritage”, que en parte ha financiado esta misma investigación. <https://gametable.network/index.html>.

identificados actualmente en muros o estructuras verticales pudieron haber formado parte originalmente de pavimentos o espacios horizontales posteriormente reutilizados durante reformas constructivas. Este fenómeno obliga a considerar cuidadosamente la historia material de los soportes antes de formular interpretaciones sobre su ubicación, datación y función originales (Penn, 2026a: 30; Penn, 2026b).

Por otra parte, algunos investigadores han sugerido que determinados tableros pudieron poseer significados que trascendían el simple entretenimiento. La presencia de ciertos diseños en contextos funerarios, religiosos o simbólicamente relevantes ha llevado a plantear posibles asociaciones con prácticas rituales, creencias relacionadas con la suerte o incluso funciones apotropaicas. Aunque estas interpretaciones continúan siendo objeto de debate, ponen de manifiesto la complejidad cultural de unos artefactos que tradicionalmente han sido considerados exclusivamente desde la perspectiva del ocio (Schädler, 2007; Daniaux, 2026; Lorenzo Arribas, 2021). En consecuencia, los tableros grafitos constituyen una fuente privilegiada para estudiar las relaciones entre cultura material, comportamiento social y organización espacial. Su análisis permite aproximarse no solamente a las reglas de los juegos practicados en el pasado, sino también a las formas en que las personas utilizaban y experimentaban los espacios que habitaban. El descubrimiento de grafitos relacionados al juego en espacios religiosos no es raro: de hecho, ya en la antigüedad clásicas tenemos evidencias de material de juegos—fichas, dados, astrágalos—hallados en santuarios y tumbas. Estos materiales de repente se interpretan como objetos rituales (Dasen, 2019:102, 104; Daniaux, 2026). De la misma manera, el alquerque medieval es un simbol que, según varios estudios, adquiere significados apotropaicos, y su hallazgo en ámbitos religiosos es muy común por los menos en la península ibérica.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> En este texto no tenemos posibilidad de profundizar este tema, pero por los lectores que quieren averiguar, aconsejo Lorenzo Arribas, 2021: 121; Fernández Ibáñez, Seara Carballo, 1996.

### **3.1. Problemas metodológicos en la identificación de fichas y tableros de juego**

Uno de los debates más importantes dentro de la arqueología del juego se refiere a la identificación de los objetos de juego y grafitos interpretados como tableros de juego. Aunque algunos ejemplares presentan características suficientemente claras para permitir una atribución relativamente segura, numerosos casos continúan siendo ambiguos y generan interpretaciones divergentes. Las investigaciones recientes sobre cultura material han puesto de manifiesto la necesidad de cuestionar las identificaciones tradicionales que se han atribuido a algunas piezas en el siglo pasado. Diversos objetos que pueden interpretarse como piezas de juego podrían haber desempeñado funciones distintas, al lado de la interpretación lúdica. Las fichas circulares de vidrio que se encuentran en abundancia en yacimiento arqueológico, en contextos tumbales y residenciales, constituyen un ejemplo particularmente significativo. Estos elementos aparecen frecuentemente asociados a actividades lúdicas, pero también pudieron utilizarse como elementos decorativos, componentes de joyería o instrumentos para operaciones de cálculo (Cool, 2016; Bacchelli, Pasqualucci, Mastrodonato, 2000).

Problemas similares afectan a los tableros grafitos. La clasificación de los grafitos interpretados como tableros de juego constituye una herramienta fundamental para el análisis comparativo de los hallazgos arqueológicos. La enorme diversidad de formas documentadas en distintos contextos geográficos y cronológicos hace necesario disponer de sistemas de clasificación que permitan organizar los materiales y facilitar su estudio. Uno de los principales problemas que enfrentan los investigadores es que la misma configuración geométrica puede haber sido utilizada para juegos diferentes o, incluso, para actividades no relacionadas con el juego (Penn, 2026b: 211). Por este motivo, las tipologías modernas suelen centrarse inicialmente en la descripción formal de los diseños antes que en la atribución funcional de cada ejemplar. Entre las contribuciones más relevantes en este ámbito destaca el trabajo desarrollado por Roueché

y Bell a partir del estudio de los grafitos hallados en Aphrodisias, en la región de Caria, actualizado más recientemente con estudios de distribución espacial adjuntos (Roueché, Bell, 2007b: 106-109; Penn, 2026a: 11-40). Su investigación permitió elaborar uno de los primeros corpus sistemáticos de marcas y diseños grabados sobre pavimentos en contextos grecorromanos. En lugar de asumir automáticamente que todas las marcas correspondían a juegos, los autores optaron por clasificarlas según sus características morfológicas, proporcionando una base metodológica más sólida para investigaciones posteriores. La tipología propuesta incluye categorías tales como círculos, cuadrados, retículas cuadrangulares, rectángulos, filas de puntos, líneas simples, dobles filas, estrellas y triángulos. Este sistema permite registrar y comparar diseños similares hallados en distintos lugares sin necesidad de resolver inmediatamente la cuestión de su función específica. De hecho, determinados diseños geométricos grabados sobre piedra pueden interpretarse como superficies de juego, pero también como ábacos, marcas de cantería, esquemas utilizados en actividades rituales o inscripciones relacionadas con la delimitación de espacios. La existencia de múltiples interpretaciones posibles obliga a adoptar una actitud metodológicamente prudente al momento de analizar los grafitos. En este contexto, resulta fundamental considerar el contexto arqueológico de cada hallazgo, su entorno espacial, la historia del edificio, la posible datación, las características del soporte y las relaciones espaciales con otras estructuras, el tipo de grafito y su posición en el espacio. Todos estos elementos pueden proporcionar indicios esenciales para su interpretación (Roueché, Bell, 2007a; Pace, Courts, Penn, 2024: 359-360; Penn, 2026b). La importancia de estas clasificaciones radica en que facilitan la identificación de modelos de distribución. Además, la comparación con ejemplares bien documentados permite establecer paralelos útiles para evaluar nuevas identificaciones (Jiménez Cano, 2014: 132-133). Cuando un mismo diseño aparece repetidamente en contextos geográficos distintos y asociado a evidencias complementarias de actividades lúdicas, aumenta la probabilidad de que efectivamente se trate de un tablero de juego. Por el contrario, los diseños únicos

o aislados requieren una evaluación más cuidadosa. Las tipologías también permiten estudiar procesos de transmisión cultural (Schädler, 1995; Crist, 2020: 334). La repetición de determinados modelos en regiones alejadas entre sí puede reflejar contactos comerciales, intercambios culturales o la circulación de tradiciones lúdicas compartidas. De este modo, el análisis formal de los tableros trasciende la mera descripción y se convierte en una herramienta para investigar fenómenos históricos más amplios.

Aunque los avances realizados durante los últimos años han permitido mejorar considerablemente nuestra capacidad de identificación, numerosos ejemplos continúan situándose en una zona de incertidumbre interpretativa que exige cautela antes de atribuirles una función lúdica. Por ejemplo, entre las categorías que generan mayores dificultades destacan las denominadas *topos* inscripciones. Estas marcas servían para señalar, reservar o identificar determinados espacios, por ejemplo, para asignar asientos en el teatro o durante ceremonias en espacios públicos. En ciertas ocasiones, las marcas presentan configuraciones geométricas que son similares a tableros de juego. La semejanza formal entre ambas categorías demuestra que la simple apariencia visual no siempre constituye un criterio suficiente para determinar la función original de un grafito (Roueché, 2014: 140; Roueché, 2007a: 100; y fig. 12.3). Sin embargo, ninguna clasificación tipológica debe considerarse definitiva. A medida que se documentan nuevos hallazgos, resulta necesario revisar las categorías existentes e incorporar nuevas variantes. La naturaleza dinámica del registro arqueológico obliga a mantener una actitud flexible y abierta a reinterpretaciones futuras. En consecuencia, las tipologías deben entenderse como instrumentos analíticos que facilitan la investigación, pero no como sistemas cerrados capaces de resolver por sí solos todas las cuestiones relacionadas con la identificación y función de los grafitos. Su principal valor reside en proporcionar un lenguaje común que permita comparar materiales procedentes de diferentes contextos arqueológicos.

### 3.2. Cuestiones cronológicas y contextuales

La cronología constituye uno de los aspectos más complejos en el estudio de los tableros de juego antiguos. Mientras que algunos ejemplares pueden fecharse con relativa precisión gracias a su contexto arqueológico, otros presentan dificultades considerables derivadas de la naturaleza de los espacios donde fueron hallados. Los tableros conservados como objetos portátiles suelen ofrecer mayores posibilidades de datación. Cuando aparecen asociados a contextos cerrados, como tumbas o depósitos arqueológicos bien definidos, es posible utilizar otros materiales presentes en el mismo contexto para establecer una cronología relativamente fiable. Cerámicas, monedas, objetos metálicos o elementos arquitectónicos permiten construir marcos cronológicos que facilitan la datación de los tableros asociados (Crummy, 2007: 352). En estos casos puede establecerse un *terminus ante quem*, es decir, una fecha límite antes de la cual el objeto debía existir necesariamente. Si un tablero forma parte de un ajuar funerario, por ejemplo, resulta razonable asumir que fue fabricado y utilizado antes del momento del enterramiento. Aunque no siempre sea posible determinar su fecha exacta de producción, sí puede establecerse un límite cronológico máximo para su existencia.

La situación es considerablemente más compleja en el caso de los tableros grafitos. Estos suelen encontrarse grabados sobre estructuras arquitectónicas cuya cronología puede diferir notablemente de la fecha en que las marcas fueron realizadas. El hecho de que un pavimento, un banco o una pared pertenezcan a una fase constructiva determinada no implica necesariamente que el grafito fuera ejecutado en ese mismo momento. Los edificios públicos, como templos, teatros, baños, ágoras o foros, podían permanecer en uso durante siglos. Del mismo modo, calles, plazas y espacios de circulación experimentaban continuas transformaciones, reparaciones y reutilizaciones. Un tablero grabado sobre una de estas superficies pudo haber sido realizado poco después de su construcción o varios siglos más tarde. Por esta razón, los investigadores recurren frecuentemente al concepto de *terminus post quem* (Roueché, 2007a:

100-105; Penn, 2026b: 211-212; De Voogt, Dunn-Vaturi, Crist, 2016: 129). Si la fecha de construcción del soporte es conocida, puede afirmarse que el grafito fue realizado con posterioridad a dicho momento. Sin embargo, este criterio únicamente proporciona una fecha mínima y no resuelve la cuestión de cuándo fue efectivamente grabado el tablero. La reutilización de materiales constructivos añade una dificultad adicional. En numerosos edificios históricos, especialmente en contextos medievales, losas, sillares y otros elementos arquitectónicos fueron desplazados de su posición original y reutilizados en nuevas construcciones. Como consecuencia, la localización actual de un tablero puede no coincidir con el lugar donde fue originalmente utilizado.

Estas limitaciones cronológicas obligan a adoptar enfoques interpretativos prudentes. En lugar de buscar fechas exactas, resulta más productivo considerar amplios marcos temporales y analizar los tableros en relación con las dinámicas históricas de los espacios donde aparecen documentados. Aunque esta aproximación no elimina la incertidumbre, permite integrar los hallazgos dentro de procesos históricos más amplios y comprender mejor las condiciones que favorecieron su producción y utilización.

#### **4. MATERIALIDAD, BIOGRAFÍAS DE OBJETOS Y DISTRIBUCIÓN ESPACIAL**

Durante las últimas décadas, la creciente influencia de los estudios sobre materialidad ha transformado significativamente la manera en que los arqueólogos interpretan los objetos del pasado. Frente a enfoques tradicionales centrados exclusivamente en la función práctica de los artefactos, la perspectiva de la materialidad subraya la capacidad de los objetos para participar activamente en la construcción de relaciones sociales y experiencias culturales (Swift, 2017). Un concepto fundamental para esta contribución es el de las biografías de los objetos, utilizado para reconstruir la trayectoria vital de los propios objetos y comprender su capacidad de actuar e influir en las sociedades del pasado. Desde esta perspectiva, los objetos deben analizarse

atendiendo a sus procesos y ciclos de producción, intercambio y uso. Este enfoque pone de relieve la capacidad de los objetos para acumular historias, fruto de la interconexión entre artefactos, personas y acontecimientos (Gosden, Marshall, 1999: 170). En este marco teórico, los objetos “nacen”, viven a través de sus relaciones con las personas y con otros objetos y, finalmente, “mueren” como consecuencia de su rotura, pérdida o deposición deliberada. Los objetos adquieren así significado y, al mismo tiempo, lo generan mediante las interacciones sociales de las que forman parte.

Recientemente se ha introducido el concepto de *objectscape* para estudiar el impacto que la circulación de los objetos tuvo en las sociedades del pasado (Pitts, Versluys, 2021: 368). Este concepto hace referencia al conjunto de propiedades materiales y estilísticas que caracterizan un repertorio de objetos en un período y un ámbito geográfico determinados. Pitts y Versluys sostienen que el estudio de las relaciones propias de la cultura material exige comprender los objetos tanto a partir de sus contextos y asociaciones —es decir, como conjuntos materiales— como de los procesos que dieron lugar a su configuración histórica y de sus trayectorias en el tiempo y el espacio. Este enfoque permite identificar diferentes tipos de relaciones tanto dentro de una misma categoría de objetos como entre categorías distintas, poniendo de manifiesto la compleja red de vínculos que caracteriza la cultura material.

Unos planteamientos metodológicos similares se pueden aplicar al estudio de los distintos grafitos de los tableros de mármol de época romana, tardo antigua y medieval (Pace, Penn, Schädler, 2024: 20). La cultura material relacionada con el juego debe interpretarse con cautela, prestando atención a otros posibles usos además de su función lúdica. En efecto, los estudios recientes sobre materialidad han defendido que los objetos pueden desempeñar tanto una función propia o normativa como una función sistémica. La primera corresponde al uso previsto por quien fabricó el objeto, mientras que la segunda comprende otros usos derivados de las posibilidades que ofrecen sus características materiales (Hodder, 2012:50). Estas propieda-

des condicionan las formas en que las personas pueden interactuar con los objetos y utilizarlos. En consecuencia, resulta difícil establecer conclusiones definitivas acerca del uso de una superficie de juego en el pasado, ya que las características de un mismo objeto suelen permitir usos simultáneos o incluso diferentes.

Desde estas perspectivas materiales, espaciales, y de *obscapes*, los tableros de juego pueden entenderse como mucho más que simples instrumentos destinados al entretenimiento. Su presencia material en determinados espacios contribuye a configurar formas específicas de interacción entre individuos, grupos y entornos contruidos. Los objetos no son únicamente reflejos pasivos de la actividad humana, sino elementos que participan en la producción y organización de la vida social (Crist, 2026; Penn, 2026a).<sup>8</sup> En el caso de los tableros grafitos, esta aproximación resulta particularmente útil debido a la estrecha relación existente entre el diseño grabado y el soporte arquitectónico que lo contiene. La elección de un determinado lugar para grabar un tablero no constituye una acción neutral. Implica la apropiación temporal de un espacio y la transformación de dicho entorno en un escenario potencial para la interacción social. La materialidad se encuentra estrechamente vinculada al análisis de la distribución espacial. El estudio de dónde aparecen los tableros permite formular preguntas fundamentales sobre quiénes jugaban, cuándo lo hacían y qué significado tenía esta actividad dentro de cada contexto social (Pace, Penn, Schädler, 2024). La distribución de los grafitos puede revelar diferencias de acceso, preferencias espaciales o asociaciones entre determinadas prácticas lúdicas y grupos concretos de población. La localización de tableros en edificios públicos, por ejemplo, puede indicar que ciertas actividades lúdicas formaban parte de la experiencia cotidiana de los espacios urbanos. Del mismo modo, la presencia de tableros en contextos domésticos puede aportar información sobre las dinámicas familiares y las

---

<sup>8</sup> Para profundizar las relaciones entre objetos y personas, examina el concepto de ‘entanglement’ en Hodder, 2012: 88, 94.

formas de ocio desarrolladas en el ámbito privado (Mena Méndez, García Cabeza, Bustamante Álvarez, 2017). Asimismo, el análisis espacial permite explorar cuestiones relacionadas con el género, la edad, el estatus social o las identidades colectivas.

Aunque estas interpretaciones deben formularse con cautela, la distribución de los objetos de juego constituye una fuente valiosa para investigar las diferencias existentes entre distintos sectores de la población (Jiménez Cano, 2014). Por otra parte, el estudio espacial resulta especialmente relevante en contextos religiosos, donde la coexistencia de prácticas sagradas y actividades cotidianas plantea interrogantes sobre la utilización multifuncional de determinados espacios. La presencia de tableros de juego en las proximidades de edificios religiosos invita a reconsiderar las formas en que estos lugares eran experimentados por las comunidades que los frecuentaban (Hidalgo Cuñarro, 2008). En este sentido, el análisis de la distribución espacial de los tableros documentados en la catedral de León ofrece una oportunidad excepcional para examinar las relaciones entre juego, sociabilidad y espacio religioso. Más allá de la identificación tipológica de los ejemplares conservados, la ubicación de los tableros dentro del conjunto arquitectónico permite aproximarse a las prácticas sociales desarrolladas en torno a uno de los principales centros religiosos de la ciudad medieval.

## **5. CASO DE ESTUDIO: LA CATEDRAL DE SANTA MARÍA DE REGLA EN LEÓN**

Con el objetivo de examinar la relación entre juego, espacio y sociabilidad en contextos religiosos, esta investigación toma como caso de estudio los tableros de juego documentados en la catedral de Santa María de Regla en León.<sup>9</sup> El conjunto leonés resulta particularmente interesante debido a la concentración de tableros grafitos conservados en diferentes sectores del edificio y de su claustro, así como por el contexto histórico y

---

<sup>9</sup> Sobre el entorno arqueológico del templo, véase García Marcos, Campomanes Alvaredo, Miguel Hernández, (2004).

simbólico en el que estos se insertan. La investigación se desarrolló a partir de varias visitas realizadas a la catedral durante el año 2025, complementadas con el análisis de la documentación disponible sobre el monumento y sus transformaciones arquitectónicas. El trabajo de campo permitió localizar, registrar y documentar once tableros grabados en piedra, distribuidos entre el interior del edificio y las dependencias claustrales. El análisis de esta distribución permite formular hipótesis sobre los usos sociales de determinados sectores del monumento. Los ejemplares identificados no aparecen repartidos de manera homogénea, se observa una clara concentración en áreas específicas del conjunto arquitectónico, con diez tableros en el claustro, y únicamente un ejemplar documentado en el interior de la catedral, en las proximidades de la capilla mayor. Esta distribución resulta significativa y sugiere que determinadas zonas favorecieron la práctica de actividades lúdicas en mayor medida que otras.

La catedral de León constituye uno de los principales monumentos del gótico peninsular y ha sido objeto de múltiples intervenciones constructivas, restauraciones y procesos de reutilización material a lo largo de los siglos. Esta compleja biografía arquitectónica convierte al edificio en un contexto especialmente relevante para el estudio de los grafitos históricos, ya que muchas de las superficies conservadas actualmente han experimentado desplazamientos, sustituciones o modificaciones que pueden afectar a la interpretación de los hallazgos (Rivera Blanco, 1995). El interés de este conjunto no reside únicamente en el número de tableros documentados, sino también en su localización dentro de un espacio religioso de gran importancia. La presencia de evidencias de juego en un contexto vinculado a prácticas litúrgicas y devocionales plantea preguntas fundamentales sobre la utilización cotidiana de los espacios eclesiales durante la Edad Media y épocas posteriores. Lejos de constituir ámbitos exclusivamente destinados al culto, las catedrales y sus dependencias funcionaban como espacios multifuncionales donde se desarrollaban actividades de naturaleza diversa, incluyendo encuentros sociales, intercambios económicos, proce-

sos administrativos y momentos de ocio. Desde esta perspectiva, los tableros de juego pueden interpretarse como testimonios materiales de la vida cotidiana que se desarrollaba en torno al edificio (Amore Carredano, Jiménez Cano, 2014; Carè 2022; Bendala Galán, 1973). Su estudio permite aproximarse a experiencias humanas que rara vez aparecen reflejadas en las fuentes escritas y que, sin embargo, formaban parte integral del funcionamiento de estos espacios monumentales.

## **5.1. Distribución espacial de los tableros documentados**

El claustro de la catedral de León comienza su construcción a finales del siglo XIII, alargándose en el siglo XIV. En el siglo XVI sufre una profunda reforma con la modificación de las cubiertas y las arcadas exteriores, por lo que en el mismo encontramos tanto elementos góticos como renacentistas (Valdés, 1994: 114-115, lámina 59; Franco Mata, 1998: 429-430). De planta cuadrada, sus pandas tienen una longitud de 30 metros cada una de ellas con ocho tramos por lado. Se abren al patio interior a través de arcos ojivales levantados sobre un podio corrido. De época gótica conserva los muros, los pilares adosados, las impostas y los capiteles de las columnas. Juan de Badajoz el Mozo fue quien en el siglo XVI efectuó unas reformas estructurales, derribando las viejas cubiertas de crucería simple por las actuales de crucería nervada, y decorándolas con adornos. Los trabajos en el claustro se alargarían hasta 1566 (Franco Mata, 2004: 263-267). El claustro constituye un espacio particularmente interesante desde el punto de vista de la arqueología del juego. Tradicionalmente concebido como un ámbito de circulación, contemplación y encuentro, funcionaba también como un lugar de tránsito cotidiano para distintos grupos de personas. Aunque las funciones rituales se practicaban en la zona interior de la iglesia, el claustro es un espacio de carácter religioso, donde se celebraban procesiones rituales y momentos de rezo. Además, su configuración arquitectónica proporciona áreas

[illegible]

La concentración de tableros en este sector parece indicar que el claustro ofrecía condiciones favorables para la práctica del juego. Algunos ejemplares se encuentran grabados sobre superficies que pudieron utilizarse como asientos, cerca de monumentos sepulcrales mientras que otros aparecen asociados a elementos arquitectónicos que delimitan las galerías interiores.<sup>10</sup> Esta relación entre los tableros y determinadas características físicas del espacio resulta especialmente relevante para comprender las dinámicas de uso del conjunto. La distribución

67

observada también permite plantear preguntas sobre los usuarios potenciales de estos tableros. Aunque resulta imposible identificar con certeza quiénes fueron los jugadores, la ubicación de los ejemplares sugiere que el juego formaba parte de las actividades desarrolladas por personas que frecuentaban habitualmente estos espacios. Entre ellas podrían encontrarse miembros del clero, trabajadores vinculados a la catedral, visitantes, peregrinos o habitantes de la ciudad que utilizaban el entorno catedralicio como lugar de reunión. No obstante, cualquier interpretación debe tener en cuenta los problemas derivados de la reutilización de materiales constructivos. Varias de las piedras donde se conservan los tableros han sido desplazadas de su posición original a lo largo de la historia del edificio. Esta circunstancia introduce un elemento de incertidumbre que obliga a distinguir entre la localización actual de los grafitos y el lugar donde pudieron haber sido grabados originalmente. A pesar de estas limitaciones, la concentración espacial observada continúa siendo un dato significativo: el conjunto permite identificar áreas del monumento donde los tableros resultan especialmente abundantes y donde las actividades lúdicas pudieron desempeñar un papel relevante dentro de la experiencia cotidiana del espacio.

## **5.2. Análisis e interpretación del conjunto**

Desde el punto de vista tipológico, los tableros documentados en la catedral de León presentan una notable homogeneidad. Todos los ejemplares identificados corresponden al modelo conocido como alquerque de doce, uno de los diseños de juego más difundidos en la Península Ibérica durante la Edad Media. El alquerque constituye una familia de juegos de estrategia basada en el movimiento de fichas sobre un pictograma formado por líneas —siempre rectas en el perímetro exterior y cruzadas por líneas diagonales— que adopta esencialmente tres formas diferentes, según el número de piezas de que disponen los jugadores. Los ejemplares más conocidos se denominan alquerque de cinco, alquerque de nueve y alquerque de doce (Lo-

renzo Arribas, 2021: 108-110). Aunque existen diversas variantes, los ejemplares documentados en León corresponden al modelo tradicionalmente denominado alquerque de doce, caracterizado por una estructura cuadrangular atravesada por líneas diagonales que conectan distintos puntos del tablero. La amplia difusión de este diseño en contextos medievales ibéricos ha llevado a numerosos investigadores a considerarlo una de las manifestaciones lúdicas más representativas del periodo. Su presencia en castillos, iglesias, monasterios, edificios civiles y espacios públicos demuestra que se trataba de una práctica ampliamente conocida y socialmente extendida (Lorenzo Arribas, 2021: 124; Fernández, Osório, 2013: 95-98, 205).<sup>11</sup>

La homogeneidad tipológica observada en León resulta particularmente interesante porque sugiere una utilización reiterada de un mismo modelo de juego. Esta circunstancia podría estar relacionada con factores culturales, cronológicos o sociales que favorecieron la difusión del alquerque frente a otros juegos. Más allá de la identificación tipológica, la distribución espacial de los ejemplares permite reflexionar sobre las prácticas sociales asociadas al juego. La localización de los tableros en espacios de tránsito y reunión indica que el juego constituía una actividad integrada en la vida cotidiana de quienes frecuentaban la catedral y su claustro. En este sentido, los grafitos pueden interpretarse como evidencias materiales de momentos de interacción social desarrollados al margen de las funciones estrictamente religiosas del edificio. La práctica del juego probablemente favorecía la creación de espacios de sociabilidad donde individuos de diferentes edades y procedencias podían reunirse, conversar y compartir tiempo. Aunque resulta imposible reconstruir con precisión las circunstancias concretas en que estos juegos tuvieron lugar, la mera existencia de los tableros demuestra que determinados sectores de la catedral fueron apropiados temporalmente para actividades que trascendían el ámbito litúrgico. Asimismo, no debe descartarse la posibilidad de que algunos tableros poseyeran significados simbólicos adicio-

---

<sup>11</sup> Sobre las reglas del juego del alquerque, véase Fernández (2010).

nales. Diversos estudios han señalado que determinados diseños geométricos utilizados como juegos también pudieron adquirir funciones protectoras o apotropaicas en contextos medievales (Lorenzo Arribas, 2021; Fernández Ibáñez, Seara Carballo, 1996). El alquerque, en particular, ha sido interpretado ocasionalmente como un motivo capaz de adquirir significados que iban más allá de su función estrictamente lúdica. Aunque estas hipótesis resultan difíciles de demostrar en el caso leonés, constituyen una línea de reflexión que merece ser considerada. En consecuencia, los tableros documentados en la catedral de León deben entenderse como elementos complejos que combinan dimensiones materiales, sociales y simbólicas. Su análisis no solamente aporta información sobre los juegos practicados en el pasado, sino también sobre las formas en que las personas experimentaban, utilizaban y transformaban los espacios monumentales que formaban parte de su vida cotidiana.

## **6. CATÁLOGO DE MATERIALES**

En este apartado vamos a dar una descripción detallada de las características de los tableros encontrados en este caso de estudio. Los números de los tableros corresponden a los mismos indicados en el mapa de la catedral (Fig. 1). Los tableros documentados aparecen grabados sobre distintos tipos de piedra calcárea presentes en el edificio. Algunos ejemplares se localizan sobre superficies de textura compacta, y se encuentran en los asientos interiores de la galería del claustro, mientras que otros fueron realizados sobre soportes más porosos y erosionables, y se encuentran en las balaustradas de las galerías. Las diferentes circunstancias influyen directamente en su estado de conservación actual. En las proximidades de varios de los tableros se conservan elementos funerarios y devocionales de cronología tardomedieval o moderna, actualmente recolocados dentro del claustro. Además, dos tableros están parcialmente cubiertos por estructuras móviles instaladas varios años después de la creación de los grafitos, supuestamente entre los siglos XVII y XVIII

(tablero nº 5) y durante los últimos trabajos de restauros de la catedral, a finales del siglo XIX (tablero nº 1).<sup>12</sup>

Todas estas fotografías han sido sacadas por la autora del artículo en mayo 2025. Las coordenadas espaciales correctas han sido extraídas con la aplicación de GPS Maps Camera.

### **6.1. Tablero número 1: galería sur del claustro**

Tablero grabado sobre losa de piedra caliza de tonalidad gris clara, con superficie afectada por procesos de erosión y alteración superficial. Ejemplar de alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Cazoletas bien visibles y líneas diagonales que servirían a indicar los posibles movimientos de las fichas. El estado de conservación es bueno, debido a la posición del ejemplar en zona cubierta. Este se encuentra sobre un asiento bajo la galería del claustro, protegido de fenómenos atmosféricos fuertes tales lluvia y vientos. El tablero está ahora inutilizable porque se le ha colocado una figura escultórica en relieve encima, que cubre casi la mitad del ejemplar. Por esta motivación hay que suponer que este elemento ha sido instalado después de que el tablero había sido engravado. En este nicho se halla la sepultura de Pedro García de Mijangos, canónigo de León durante el siglo XV, fallecido en 1476, es decir, posterior a la creación del monumento funerario (Martín López, 2009: 207). Fue un estrecho colaborador de Rodrigo Sánchez de Arévalo, obispo

---

<sup>12</sup> La información sobre la restauración del templo procede de una serie de conversaciones con don Máximo Gómez Rascón, quien me ha atendido el día 5 de mayo de 2025, y de una correspondencia de correos con Iván González Sánchez, técnico del Museo Catedralicio-Diocesano de León, que se ha desarrollado entre los meses de junio y julio de 2026. Los datos de estas entrevistas y comunicaciones se han comparado con fuentes literarias, citadas en el texto. Nuestro mayor objetivo es de profundizar la historia arquitectónica del claustro, para tratar de entender el reutilizo de las losas, tales habían podido ser movidas recientemente y tales en cambio se encuentran in situ. Esto sirve para formular hipótesis de datación de los tableros grabados. A finales del siglo XIX, las últimas obras restaurativas han sido realizadas por parte del arquitecto restaurador Juan de Madrazo y Kuntz y por el arquitecto Demetrio de los Ríos y Serrano. Finalmente, en 1901 se dieron por terminadas las obras de la catedral.

de Oviedo, Calahorra y Palencia. Tenemos que suponer entonces que el tablero ha sido grabado después de 1476. La inscripción ocupa la parte inferior, mientras que la figura forma parte de la decoración del conjunto. La escultura que se encuentra sobre la sepultura fue añadida siglos después, durante las restauraciones del XIX, ocultando parte del tablero y, en principio, no está relacionada con dicho personaje. La figura parece la de un canónigo representado de pie, vestido con hábito coral.



Fig. 2. Tablero nº 1 situado en la galería sur del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.2. Tablero número 2: balaustrada oeste del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra calcárea porosa de tonalidad beige clara. Ejemplar de alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado de conservación es bueno, a pesar de la posición del tablero, expuesto a fenómenos atmosféricos. Este se encuentra sobre la balaustrada exterior del claustro, en un lugar donde los jugadores podían enfrentarse parados, a los lados interiores o exteriores de la balaustrada. Esta losa de piedra está fragmentada en uno de sus lados hacia el suroeste, donde falta el resto de la losa de la estructura.



Fig. 3. Tablero nº 2 situado en la balaustrada oeste del claustro. Fotografías de la autora.

### 6.3. Tablero número 3: balaustrada oeste del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra calcárea porosa de tonalidad beige clara. Ejemplar de alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado de conservación es malo, debido a la posición del tablero, expuesto mayormente a fenómenos atmosféricos respecto a los que se encuentran en las galerías. Las cazoletas exteriores están muy deterioradas. Al mismo que el tablero núm. 2, este grafito se encuentra en la balaustrada, lugar adaptado para que dos jugadores se enfrenten parados.



Fig. 4. Tablero nº 3 situado en la balaustrada oeste del claustro. Fotografías de la autora.

#### 6.4. Tablero número 4: galería oeste del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra caliza de tonalidad gris, con superficie afectada por procesos de erosión y alteración superficial. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado de conservación es bueno, debido a la posición del ejemplar en zona cubierta. El tablero resulta de tamaño más pequeño respecto a otros hallados de las galerías. Aparece grabado sobre una superficie horizontal perteneciente al basamento del monumento funerario, actualmente utilizada como banco por los visitantes. Además, está claro que esta losa ha sido recolocada en el tiempo, debido a la diferencia de los materiales pétreos. El sepulcro en cuestión pertenece al arcediano Adam de Valderas, fallecido en 1272 (Díez Pascual, 2024: 25). Aunque no sabemos cuándo el tablero ha sido grabado sobre esta losa, podemos suponer que la losa ha sido colocada en este lugar después de la creación del sepulcro, a finales del siglo XIII.



Fig. 5. Tablero nº 4 situado en la galería oeste del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.5. Tablero número 5: galería oeste del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra caliza de tonalidad gris, con superficie afectada por procesos de erosión y alteración superficial. Ejemplar de alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado de conservación es escaso, aunque este tablero se encuentra en una zona cubierta de las galerías. La forma de las cazoletas está muy deteriorada, y el límite norte del tablero está cubierto para un pilar a forma de cruz cristiana. Como ya hemos comentado para el tablero núm. 1, hay que suponer que el objeto estructural ha sido colocado después de que el tablero había sido engravado. Debido a este acontecimiento, este tablero no habrá podido ser utilizado para jugar desde hace la colocación del pilar. El pedestal con cruz tiene brazos terminados en formas muy desarrolladas y curvas, con un perfil claramente decorativo y molduras bastante elaboradas. Este elemento, por cuestiones estilísticas, se puede datar dentro de los siglos XVII-XVIII, pero no estamos seguros de cuando haya sido colocado en este lugar específico, encima del tablero. Como ya hemos explicado en el capítulo ‘3.2. Cuestiones cronológicas y contextuales’, este es uno de estos casos en el cual la datación del tablero queda complicada. Sabemos que la cruz se encuentra a la esquina de la Capilla de San Nicolás, y que la tumba al lado es de

Alfonsus Archilevita, hijo del infante D. Juan y canónigo, que falleció el 22 de abril de 1312 (Díez Pascual, 2024: 4). Podemos por los menos suponer que el tablero ya se hallaba aquí antes de la colocación del pilar, y después de la datación del sepulcro así- que se fecharía entre los siglos XIV y XVII.



Fig. 6. Tablero nº 5 situado en la galería oeste del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.6. Tablero número 6: balaustrada oeste del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra calcárea porosa de tonalidad beige clara. Ejemplar de alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado de conservación es escaso, debido a la posición del tablero, igualmente a los otros grafitos que se encuentran en las balaustradas. En particular, las cazoletas exteriores están muy deterioradas. Este también se encuentra en una posición donde se hubiese podido jugar estando parados.



Fig. 7. Tablero nº 6 situado en la balastrada oeste del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.7. Tableros número 7, 8, 9: balastrada norte del claustro

Los tableros número 7, 8 y 9 se encuentran en tres distintas losas calcárea porosa de tonalidad beige clara de la misma balastrada, uno al lado del otro, posicionados de este a oeste respectivamente. El estado de conservación es muy escaso, los grafitos exteriores están muy deteriorados, y las cazoletas no se pueden ver claramente, sino que, en ciertas circunstancias de luz, y de parte de un ojo de un experto. El tablero central presenta un estado de conservación mejor, y se trata otra vez de un alquerque de doce con cinco por cinco líneas. Se supone que los dos grafitos al lado también sean alquerque de doce. Durante la investigación en este caso se ha tratado de mojar la superficie con agua para evidenciar las cazoletas, y también se ha esperado que la posición del sol en el claustro permitiera una mejor visión de las losas. En las fotografías que siguen, se van a mostrar respectivamente los tableros 7, 8 y 9; para los tableros 7 y 9, que son los peores conservados, se le va a poner al lado un dibujo

reconstructivo de la trama de un tablero de alquerque de doce para mostrar cómo debía aparecer. Estos tableros tampoco tenían líneas diagonales que unían las cazoletas, aunque en el dibujo reconstructivo se ha usado un alquerque regular con las líneas que van a unir las casillas de juego.



Fig. 8. Visión general de los tableros nº 7, 8 y 9 situados en la balaustrada norte del claustro. Fotografías de la autora.

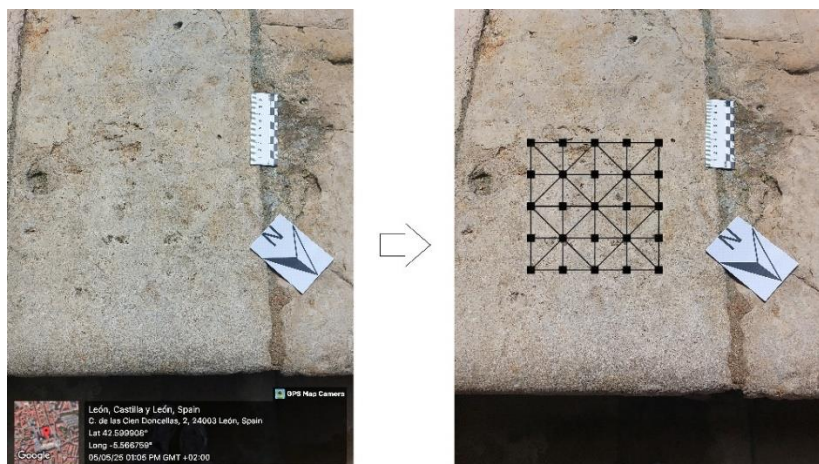


Fig. 9. Tablero nº 7 situado en la balastrada norte del claustro, situado hacia el este. Fotografías de la autora.



Fig. 10. Tablero nº 9 situado en el centro de la balastrada norte del claustro. Fotografías de la autora.

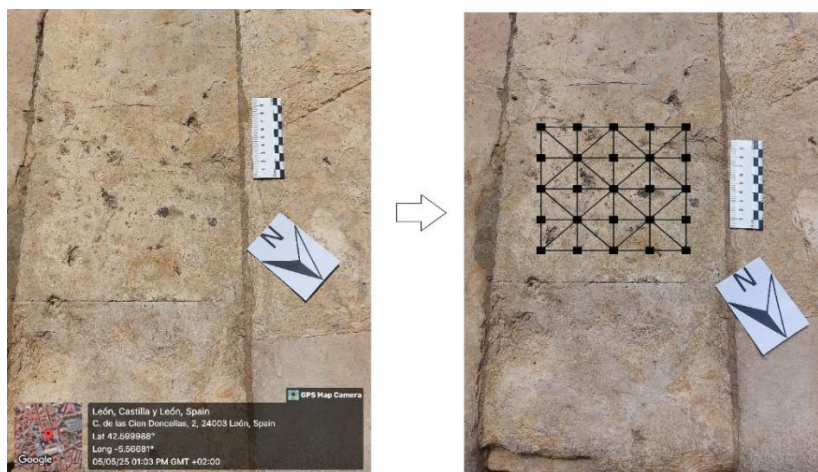


Fig. 10. Tablero nº 8 situado hacia el oeste de la balaustrada norte del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.8. Tablero número 10: galería norte del claustro

Tablero grabado sobre losa de piedra caliza de tonalidad gris, con superficie afectada por procesos de erosión y alteración superficial. Cazoletas visibles, no hay presencia de líneas diagonales. El estado conservación es bueno, debido a la posición del ejemplar en zona cubierta. Como para el tablero núm. 4, este grafito aparece grabado sobre una superficie horizontal perteneciente al basamento del monumento funerario, actualmente utilizada como banco por los visitantes. En este caso también parece que la losa ha sido recolocada en el tiempo, debido a la diferencia de los materiales pétreos. El sepulcro en cuestión pertenece al arcediano de Triacastela Miguel Domínguez, fallecido en 1335 ca (Franco Mata, 1998: 435-436). No sabemos cuándo el tablero ha sido grabado sobre esta losa, pero podemos suponer que la losa ha sido colocada en este lugar después de la construcción del sepulcro, y antes de los últimos trabajos infraestructurales en el claustro, es decir entre los siglos XIV y XIX.



Fig. 11. Tablero nº 10 situado en la galería norte del claustro. Fotografías de la autora.

## 6.9. Tablero número 11: asiento detrás de la capilla mayor

El tablero núm. 11 es el caso más interesante del conjunto, porque es el único grafito de juego que se halla dentro de la catedral, en particular engravado en una losa pétrea de aspecto marmóreo, que está colocada atrás de la Capilla Mayor de la iglesia. Esta zona tiene una iluminación muy escasa, asique se supone que hubiese sido difícil jugar en este lugar específico. De toda manera, sigue siendo posible que este ejemplar se encontrase dentro de la catedral, por el tipo de material pétreo que es diferente de los ejemplares del claustro. Además, este es el tablero más grande del conjunto. Hay que sugerir que la losa no se encuentre en su posición original. La pintura mural representa una Piedad de Cristo bajado de la cruz y lleva por título “Llanto sobre Cristo muerto”. A su lado, hay un segundo mural dedicado al *Ecce Homo* en el interior del palacio de Pilatos. La figura central ha desaparecido ya que el muro fue abierto en el siglo XVIII para hacer una puerta de comunicación—ahora ya desaparecida— con la capilla mayor y el mismo fue destruido. Así que podemos decir que en estos años se han llevado a cabo unos trabajos restaurativos, y podría ser que la losa se ha relocalado en este momento, aunque no es algo que podemos decir

con certidumbre. Ambos lienzos son del pintor Nicolás Francés, pintor y miniaturista activo en León en los años 1434-1468, autor del retablo mayor de la catedral (Rebollo Gutiérrez, 2007). Las fotografías de este tablero no son muy nítidas debido a los problemas de iluminación en esta área del edificio.

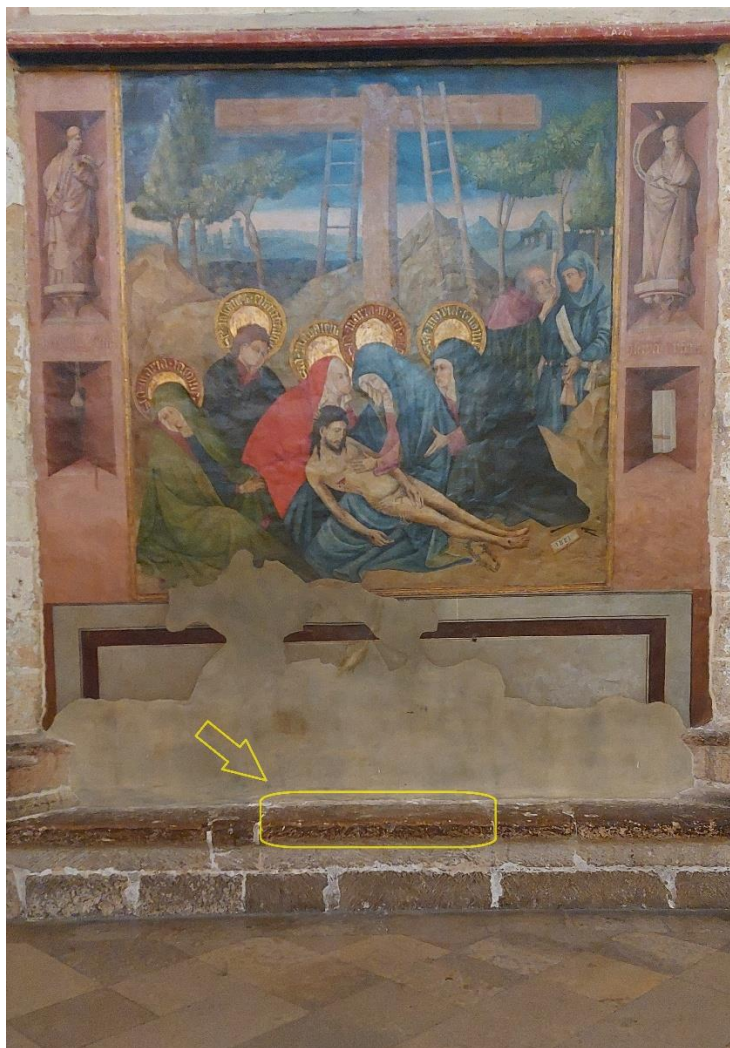


Fig. 12. Localización del tablero nº 11. Fotografía de la autora.

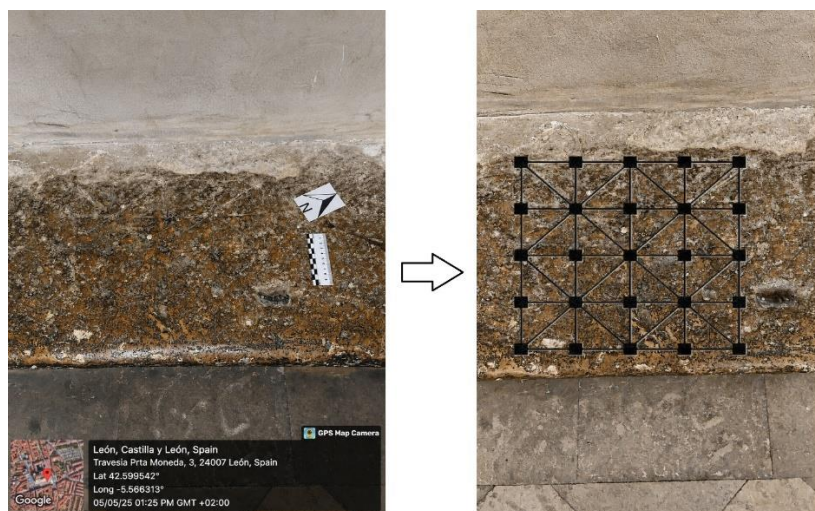


Fig. 13. Tablero nº 11. Fotografías de la autora.

## 7. CONCLUSIONES

El estudio de los tableros de juego documentados en la catedral de León ha permitido abordar una serie de cuestiones relacionadas con la práctica del juego, la ocupación del espacio y la cultura material en contextos religiosos medievales. Más allá de la mera identificación tipológica de los ejemplares conservados, el análisis desarrollado en este trabajo ha puesto de manifiesto la importancia de considerar los tableros de juego como parte integrante de las dinámicas sociales que tuvieron lugar en torno a los grandes complejos monumentales del pasado. La investigación ha permitido documentar un conjunto de tableros pertenecientes a la tradición del alquerque de doce, distribuidos principalmente en las áreas claustrales del edificio. Aunque las transformaciones arquitectónicas sufridas por la catedral y la reutilización de numerosos elementos constructivos dificultan la reconstrucción exacta de los contextos originales, la concentración espacial observada constituye un indicio significativo de la relación entre determinadas zonas del conjunto monumental y la práctica de actividades lúdicas. Los resultados obtenidos confirman asimismo la utilidad de los enfoques espaciales para

el estudio de los juegos históricos. La localización de los tableros aporta información que trasciende la descripción formal de los diseños, permitiendo aproximarse a cuestiones relacionadas con la sociabilidad, la circulación de personas y el uso cotidiano de espacios tradicionalmente interpretados desde perspectivas exclusivamente religiosas o institucionales. En este sentido, los tableros de juego constituyen testimonios materiales de experiencias humanas que raramente aparecen reflejadas en la documentación escrita y que, sin embargo, formaban parte de la realidad cotidiana de quienes frecuentaban estos lugares. Al mismo tiempo, el estudio pone de manifiesto algunas de las dificultades metodológicas que continúan caracterizando la investigación sobre juegos antiguos. La identificación funcional de determinados grafitos, los problemas derivados de la reutilización de materiales y las limitaciones cronológicas asociadas a los tableros grabados obligan a mantener una actitud prudente ante cualquier interpretación. Estas dificultades no disminuyen el valor de la evidencia, sino que subrayan la necesidad de combinar diferentes tipos de análisis y de integrar los hallazgos dentro de marcos interpretativos más amplios.

Desde una perspectiva más general, el caso de la catedral de León demuestra que los estudios sobre juegos pueden contribuir significativamente a la comprensión de la vida cotidiana en las sociedades históricas. Los tableros no deben ser entendidos únicamente como instrumentos de entretenimiento, sino también como elementos capaces de revelar formas de interacción social, mecanismos de apropiación del espacio y procesos de construcción cultural. Su presencia en contextos religiosos invita a reconsiderar la complejidad funcional de estos lugares y a reconocer la coexistencia de prácticas devocionales, sociales y lúdicas dentro de un mismo entorno. Esta evidencia también invita a reconsiderar las concepciones modernas sobre el espacio sacro. La investigación contemporánea ha tendido a privilegiar los edificios religiosos formales y los recintos sagrados delimitados arquitectónicamente como los principales escenarios de la actividad ritual. Sin embargo, la evidencia contextual más amplia presentada aquí sugiere que las prácticas sagradas con frecuencia trascendían estos espacios claramente definidos y se

integraban en paisajes más amplios de la vida cotidiana, el movimiento y la interacción. Lejos de constituir un fenómeno excepcional, este fenómeno parece encontrar paralelos en una amplia variedad de contextos arqueológicos e históricos en los que el comportamiento ritual se inserta en entornos domésticos, agrícolas o liminales (Crist, 2020; Fernandes, Osório, 2013; Hidalgo Cuñarro, 2008).

En consecuencia, el caso analizado no debe entenderse de forma aislada, sino como parte de un marco interpretativo más amplio que cuestiona las rígidas distinciones entre lo sagrado y lo profano. Esta perspectiva merece una mayor atención en futuras investigaciones, tanto mediante estudios comparativos como a través de la reevaluación de otros contextos arqueológicos, ya que tiene el potencial de poner de manifiesto expresiones de religiosidad vivida que hasta ahora han pasado desapercibidas y de profundizar nuestra comprensión de cómo los paisajes sagrados fueron experimentados y construidos. Por ello, esta investigación pretende contribuir al creciente interés por la arqueología del juego y por el estudio de la cultura material asociada a las actividades recreativas en zonas religiosas. El conjunto leonés constituye un punto de partida prometedor para futuras investigaciones que podrían ampliar el análisis a otros edificios religiosos de la Península Ibérica, permitiendo establecer comparaciones regionales y explorar con mayor profundidad las relaciones entre juego, espacio y sociedad durante la Edad Media. La elaboración de catálogos sistemáticos, el desarrollo de metodologías comparativas y la incorporación de nuevas herramientas digitales contribuirán sin duda a mejorar nuestra comprensión de estas manifestaciones materiales y de las comunidades que las produjeron y utilizaron. En definitiva, los tableros de juego conservados en la catedral de León representan huellas materiales de prácticas sociales desarrolladas a lo largo del tiempo y testimonios de la interacción cotidiana entre las personas y los espacios públicos y privados, que permite examinar las múltiples formas en que los individuos construyeron significado dentro de los entornos monumentales que han llegado hasta nuestros días.

## BIBLIOGRAFÍA

- AMORES CARREDANO, Fernando y JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014): “Tabulae Lusoriae en ‘Hispalis’”, *Gerión. Revista de Historia Antigua*, vol. 32, pp. 251-270.
- BACCHELLI, Barbara, PASQUALUCCI, Rita y MASTRODONATO, Valentina (2000): “Glass in Interior Decoration and Furniture in the Roman Imperial Period”, *Annales du 14e Congrès de l'Association Internationale pour l'Histoire du Verre (Venezia-Milano 1998)*, Lochem (The Netherlands), AIHV, pp. 86-88.
- BENDALA GALÁN, Manuel (1973): “Tablas de juego en Italica”, *Habis*, núm. 4, pp. 263-272.
- BLASCO MARTÍN, Marta (2016): “Datos y fichas de la Edad del Hierro en la Península Ibérica”, *Archivo de Prehistoria Levantina*, vol. XXXI, pp. 241-260.
- BROWNE, Cameron, STEPHENSON, Matthew, PIETTE, Eric, CRIST, Walter y SOEMERS, Dennis J. N. J. (2018-2020): *Ludii General Game System and Digital Ludeme Project Database*.
- CARÈ, Barbara (2022): “Pavement Designs and Game Boards from Public Spaces of Ancient Athens: A Review Across the Board”, *Board Game Studies Journal*, vol. 16, pp. 225-249.
- CARÈ, Barbara y FUCHS, Michel E. (2025): “La joueuse d'osselets. Les osselets chez L. Becq de Fouquières”, en Alexandra Attia y Veronique Dasen (eds.), *Louis Becq de Fouquières. Les Jeux des anciens et leur réception à l'époque moderne (XVI-XIX siècles)*, pp. 397-408.
- COOL, Hilary E. M. (2016): “Recreation or decoration: what were the glass counters from Pompeii used for?”, *Papers of the British School at Rome*, vol. 84, pp. 157-177.
- CRIST, Walter (2016): “Playing spaces: The Sociality of Games in Bronze Age Cyprus”, en Giorgos Bourogiannis y Christian Mühlenbock (eds.), *Ancient Cyprus Today; Museums Collections and New Research*, Uppsala, pp. 261-272.

- CRIST, Walter (2020): “Scratching the Surface: Graffiti Games in the Byzantine Empire”, en Vanina Kopp y Elizabeth Lapina (eds.), *Games and Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance, Studies in the History of Daily Life*, Brepols, pp. 333-353.
- CRIST, Walter y SOEMERS, Dennis J. N. J. (2023): “The Digital Ludeme Project: Combining archaeological and computational methods for the study of ancient board games”, *Journal of Archaeological Science: Reports*, vol. 49, pp. 1-10.
- CRUMMY, Philip. (2007): “The gaming board in CF47: The remains as found, possible reconstructions and post-depositional movements”, en Philip Crummy, Stephen Benfield, Nina Crummy, Valery Rigby y Donald Shimmin (eds.), *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum, Britannia Monograph Series*, núm. 24, London, pp. 252-359.
- DANIAUX, Thomas (2026): “Le matériel de jeu en contexte culturel/rituel dans les Gaules et Germanies romaines”, *PALLAS*, vol. 130, pp. 53-60.
- DASEN, Veronique (2019): *Ludique. Jouer dans l'Antiquité. Catalogue de l'exposition. Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent.
- DASEN, Veronique y SCHÄDLER, Ulrich (2024): “Introduction: Where the study of games comes from...”, en Alessandro Pace, Tim Penn y Ulrich Schädler (eds.), *Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories, Monographies Instrumentum*, Mergoil, pp. 8-12.
- DE VOOGT, Alexander, DUNN-VATURI, Anne Elizabeth y CRIST, Walter (2016): *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*, London, Bloomsbury.
- DE VOOGT, Alexander (2026): “Graffiti Board Games in Archaeology: Scratching New Histories”, en Shane M. Thompson y Raleigh Heth (eds.), *Sports and Games in the Ancient Near East: Essays on Leisurely and Cultic Competition*, Archaeopress, pp. 149-161.

- DÍEZ PASCUAL, José Luis (2024): “Los sepulcros de la Catedral de León”, *Instituto de Investigación de Estudios Leoneses González de Lama*, pp. 1-26.
- FEAR, Andrew T. (1991): “Religious Graffiti in Two Spanish Amphitheatres”, *Oxford Journal of Archaeology*, pp. 123-125.
- FERNANDES, Lidia y OSÓRIO, Marcos (2013): “Tabuleiros de jogo e outras gravações no castelo de Vilar Maior”, *Sacubale. Revista do Museu do Sabugal*, núm. 5, pp. 91-108.
- FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Laura (2010): “Libro de axedrez, dados e tablas: Ms. TI6, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial: estudio codicológico”, en *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio*, Valencia, Scriptorium, pp. 69-116.
- FERRUA, Antonio (2001): *Tavole Lusorie Epigrafiche*, Città del Vaticano, Pontificio Istituto di Archeologia Cristiana.
- FRANCO MATA, María Ángela (1998): *Escultura gótica en León y provincia (1230-1530)*, León, Instituto Leonés de Cultura.
- FRANCO MATA, María Ángela (2004): “El claustro de la Catedral de León. Su significación en el contexto litúrgico y devocional”, en Joaquín Yarza Luaces, María Victoria Herráez Ortega y Gerardo Boto Varela (eds.), *Congreso Internacional La Catedral de León en la Edad Media. Actas: León, 7-11 de abril de 2003*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 263-295.
- GARCÍA LOBO, Vicente (2004): “La catedral de León, centro de producción publicitaria”, en Joaquín Yarza Luaces, María Victoria Herráez Ortega y Gerardo Boto Varela (eds.), *Congreso Internacional La Catedral de León en la Edad Media. Actas: León, 7-11 de abril de 2003*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 59-76.

- GARCÍA MARCOS, Victorino, CAMPOMANES ALVAREDO, Emilio y MIGUEL HERNÁNDEZ, Fernando (2004): “El solar y el entorno urbano de Santa María de Regla”, en Joaquín Yarza Luaces, María Victoria Herráez Ortega y Gerardo Boto Varela (eds.), *Congreso Internacional La Catedral de León en la Edad Media. Actas: León, 7-11 de abril de 2003*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 23-44.
- GOSDEN, Chris y MARSHALL, Yvonne (1999): “The cultural biography of objects”, *World Archaeology*, vol. 31, núm. 2, pp. 169-178.
- GRÄELLS I FABREGAT, Raimon y PÉREZ BLASCO, Miguel F. (2021): *El guerrero íbero y el juego. Estrategia, azar y estatus*, Elche, Ajuntament d’Elx.
- GRÄELLS I FABREGAT, Raimon, PACE, Alessandro y PÉREZ BLASCO, Miguel F. (2022): *Warriors at Play. Proceedings of the International Congress held at the MAHE, 28th May 2021*, Elche.
- HALL, Mark y FORSYTH, Katherine (2011): “Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland”, *Antiquity*, pp. 1325-1338.
- HIDALGO CUÑARRO, José Miguel (2008): “Los juegos de tablero medievales de la Catedral de Ourense”, *Revista de Historia del Arte Orensano*, vol. 12, pp. 107-158.
- HODDER, Ian (2012): *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014): “Estudio preliminar sobre los juegos de mesa en Hispania”, *Antesteria*, vol. 3, pp. 125-138.
- LAMBRUGO, Claudia y SLAVAZZI, Fabrizio (2015): *I materiali della Collezione Archeologica «Giulio Sambon» di Milano. 1. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*, Sesto Fiorentino.
- LEFEBVRE, Henri (1974): *The Production of Space*, Oxford, Basil Blackwell.

- LORENZO ARRIBAS, José Miguel (2021): “El alquerque medieval, un símbolo protector”, *Revista Digital de Iconografía Medieval*, vol. XIII, núm. 23, pp. 107-142.
- MARTÍN LÓPEZ, Maria E. y GARCÍA LOBO, Vicente (2009): “La Epigrafía medieval en España. Por una tipología de las inscripciones”, en Juan Carlos Galende Díaz y Javier Santiago Fernández (eds.), *VIII Jornadas Científicas sobre Documentación de la Hispania Altomedieval (siglos VI-X)*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp. 185-214.
- MENA MÉNDEZ, Cristina, GARCÍA CABEZA, Miriam y BUS-TAMANTE ÁLVAREZ, Macarena (2017): “Un tablero de juego de época romana depositado en el Museo de Villafranca de los Barros (Badajoz)”, *Revista de Estudios del Museo de Villafranca de los Barros*, vol. 9, pp. 8-15.
- PACE, Alessandro (2023): *Ludite Pompeiani. Nuove prospettive sulla cultura ludica dell'antica città*, Sesto Fiorentino.
- PACE, Alessandro, PENN, Tim y SCHÄDLER, Ulrich (2024): “More than just fun and games: the past, present, and future of the materiality of play”, en Alessandro Pace, Tim Penn y Ulrich Schädler (eds.), *Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories, Monographies Instrumentum*, Mergoïl, pp. 13-30.
- PACE, Alessandro, COURTS, Summer y PENN, Tim (2024): “Appendix II: A guide to recognising carved pavement signs in the Greek and Roman world”, en Alessandro Pace, Tim Penn y Ulrich Schädler (eds.), *Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories, Monographies Instrumentum*, Mergoïl, pp. 359-381.
- PENN, Tim y COURTS, Summer (2019): “A corpus of gaming boards from Roman Britain”, *Lucerna*, vol. 57, pp. 4-12.
- PENN, Tim (2026a): “Board games and social space at Aphrodisias: the view from the theatre”, *Turkish Journal of Archaeology and Ethnography*, vol. 91, pp. 11-40.
- PENN, Tim (2026b): “Extending, intercarving, overcarving: the augmentation, appropriation or obliteration of graffiti gameboards”, en Chloe Agar, Niv Allon, Linda Hulin,

- Hana Navratilova, Tim Penn y Marina Sartori (eds.), *Graffiti Quest, Harvard Egyptological Series*, vol. 29, Leiden, Brill, pp. 205-233.
- PIETTE, Eric, CRIST, Walter, SOEMERS, Dennis J. N. J., ROUGETET, Lisa, COURTS, Summer, PENN, Tim y MORENVILLE, Achille (2024): "GameTable COST Action: kickoff report", *International Computer Games Association (ICGA) Journal*, vol. 46, pp. 11-27.
- PITTS, Martin y VERSLUYS, Miguel J. (2021): "Objectscares. A manifesto for investigating the impacts of object flows on past societies", *Antiquity. A Review of World Archaeology*, vol. 95, núm. 380, pp. 367-381.
- REBOLLO GUTIÉRREZ, Carmen (2007): "Maese Nicolás Francés: su obra y estilo. Estado de la cuestión", *De Arte. Revista de Historia del Arte*, vol. 6, pp. 107-130.
- RIVERA BLANCO, José Javier (1995): *Historias de las restauraciones de la Catedral de León*, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- ROUECHÉ, Charlotte, (2007): "Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias", en Irving L. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, pp. 100-105.
- ROUECHÉ, Charlotte y BELL, Robert B. (2007): "Graeco-Roman Pavement Signs and Game Boards: A British Museum Working Typology", en Irving L. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London, pp. 106-109.
- ROUECHÉ, Charlotte (2014): "Using civic space: identifying the evidence", en Werner Eck y Peter Funke (eds.), *Öffentlichkeit, Monument, XIV Congressus Internationalis Epigraphiae Graecae et Latinae, 27-31 Augusti MMXII. Akten*, vol. 4, De Gruyter, pp. 135-158.

- SCHÄDLER, Ulrich (1995): “XII Scripta, Alea, Tabula. New evidence for the Roman History of Backgammon”, en Alexander De Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives, Working Papers Series*, vol. 3, Leiden, pp. 73-98.
- SCHÄDLER, Ulrich (2007): “The Doctor’s Game – New Light on the History of Ancient Board Games”, en Philip Crummy, Stephen Benfield, Nina Crummy, Valery Rigby y Donald Shimmin (eds.), *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum, Britannia Monograph Series*, núm. 24, London, pp. 359-375.
- SCHÄDLER, Ulrich (2013): “Games, Greek and Roman”, en R. S. Bagnall, K. Brodersen, C. B. Champion, A. Erskine y S. R. Huebner (eds.), *The Encyclopedia of Ancient History*, Blackwell Publishing Ltd., pp. 2841-2844.
- SWIFT, Ellen (2017): *Roman Artefacts and Society: Design, Behaviour, and Experience*, vol. 1, Oxford.
- TRUZZI, Ilaria (2024): “The gaming material from Empúries”, en Alessandro Pace, Tim Penn y Ulrich Schädler (eds.), *Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories, Monographies Instrumentum*, núm. 79, pp. 191-210.
- TRUZZI, Ilaria (2025): “Computational Techniques for Tabletop Games Heritage (GameTable)”, en Daniele Aurelio y Carlo Iocco (eds.), *Atti del convegno. BoardGame Research Meeting, Research Culture and Science Book Series*, vol. 14, pp. 27-40.
- VALDÉS, Manuel (1994): *Una historia arquitectónica de la catedral de León*, Santiago García (ed.), León.