

La lotería en el
Diccionario de la lengua española

Acto de presentación, el 9 de diciembre
de 2019, de las palabras del léxico de
la lotería que se incorporan a la
actualización del *DLE*

(<https://www.rae.es/noticias/la-loteria-en-el-diccionario-academico>)

JUEGOS Y LOTERÍAS EN EL DICCIONARIO DE LA RAE

SANTIAGO MUÑOZ MACHADO
Director de la Real Academia Española

I

Celebramos este acto, en el espacio más solemne de la Casa de la Real Academia Española, para presentar, junto a la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, algunas novedades de nuestro Diccionario que conciernen a palabras relacionadas con el juego de la lotería. Loterías y Apuestas del Estado es la empresa habilitada en España para la explotación y gestión de todo nuestro sistema estatal de loterías, y ha sido suya la observación de que algunos vocablos incluidos en el *Diccionario de la lengua española (DLE)* merecerían ser revisados. Los hemos estudiado, siguiendo el procedimiento que aplicamos a esta clase de iniciativas, abiertas a cualquier persona o entidad que desee comunicar a la RAE propuestas sobre el contenido de sus obras, y hemos convocado este acto para exponer los resultados.

Los más, seguramente, de entre los asistentes, pensarán que ese maridaje entre la RAE y las loterías y los juegos resulta extraño desde todo punto de vista. Creerán que no existe conexión apreciable entre el trabajo de esta Casa de las palabras y los juegos de suerte o azar. Nada menos azaroso que el léxico, que, por lo común, emerge y se transforma con extraordinaria lentitud y se recoge en los diccionarios solo después de tener bien probada la consolidación y uso general de cualquier novedad. No es el azar, ni el capricho de los académicos, lo que mueve el *DLE* sino el uso generalizado y probado de cualquier variante léxica nueva.

Señalaré, no obstante, que la RAE y su Diccionario deben mucho al juego. Lo digo en el sentido de que esta formidable compilación de palabras se ha lucrado mucho del vocabulario del juego, incorporando cientos de vocablos nacidos de su práctica o en su entorno. El juego tuvo la proyección en el Diccionario que correspondía a una práctica de gran significación social en la España de los siglos XVI y XVII, inmediatamente anteriores a la publicación de nuestro primer Diccionario, el conocido como «Diccionario de Autoridades», editado en seis tomos entre 1726 y 1739.

La vía de acceso del vocabulario del juego a este primer Diccionario de la RAE fue la misma que han seguido todas las palabras y locuciones que

lo integran. La «planta» aprobada en 1713 por nuestros fundadores, que fijaba el método para trabajar en la obra, advertía que de modo preferente los académicos utilizarían los autores más destacados de la literatura castellana para extraer de sus obras las palabras que merecían incorporarse al Diccionario (tales autores, citados caso por caso en cada artículo, fueron las «autoridades» que justifican el mote del libro, cuyo título real es mucho más largo y descriptivo). De esta inclinación de los académicos fundadores por los mejores escritores se ha derivado la usual afirmación de que las fuentes del primer Diccionario fueron literarias.

No es incierto, pero junto a ellas hay que subrayar, para ser rigurosos, que también tuvieron mucha importancia las fuentes legislativas. Los primeros académicos, casi todos con buena formación jurídica, encontraron en las leyes vigentes en su tiempo enormes depósitos de palabras, las menos estrictamente jurídicas o pertenecientes al tecnolenguaje del Derecho, las más correspondientes al lenguaje común usado por el legislador para determinar o describir el contenido de sus disposiciones.

Las palabras concernientes a los juegos y apuestas entraron en el Diccionario de Autoridades y, sucesivamente, en el resto de la veintitrés ediciones del Diccionario de uso, por las vías indicadas de la literatura y la legislación.

II

El camino de la literatura se presentaba, en los años iniciales del siglo XVIII, franco. Por un lado, porque existían bastantes obras, especialmente escritas por clérigos y frailes, que trataban del juego para determinar su ilicitud y carácter pecaminoso y para analizar los incontables problemas morales que suscitaba la obtención de ganancias mediante el juego, la habitualidad y la tahurería. Por otra parte, porque bastantes de los mejores literatos de nuestro siglo de oro fueron jugadores habituales y, en consecuencia, conocían a la perfección su léxico, que utilizaron frecuentemente en sus obras. De modo que lo que no llegó al Diccionario de la RAE de la mano de los libros de predicadores y curas, se lo enseñaron a los académicos los mejores textos de nuestra literatura.

La conexión entre estos dos canales de información no es difícil de indagar. Descartaré ahora demostraciones sobre la afición al juego de algunos de los más grandes escritores del Siglo de Oro porque está bien establecida y resulta prescindible. Pero, para muestra, recordemos el epitafio que Quevedo dedicó a Luis de Góngora: «Yace aquí el capellán del Rey de Bastos/ que en Córdoba nació, murió en Barajas y en las pintas le dieron

sepultura». Bastos y barajas, que usa Quevedo, son palabras que se han mantenido en el vocabulario usual, pero no pintas, que el Diccionario define como el palo dominante (v. gr. pintan oros), o como una señal que tienen los naipes en sus extremos por el que se conoce, sin descubrirlos del todo, el palo al que pertenecen.

De los libros «especializados» en el juego, los más conocidos de finales del siglo XVI y principios del XVII, son los tres siguientes: el primero es *Remedio de jugadores, compuesto por el reverendo maestro en Santa Teología Fray Pedro de Covarrubias de la orden de los Predicadores, confesor de la muy ilustre señora doña María de Tovar, duquesa de Frías. A instancia del muy ilustre señor don Íñigo Fernández de Velasco, condestable de Castilla, duque de Frías*. Año 1543. El segundo libro es el *Tratado del juego, compuesto por fray Francisco de Alcocer, de la orden del bien aventurado san Francisco, de la provincia de Santiago de la Observancia, en la cual se trata copiosamente, cuándo los jugadores pecan, y son obligados a restituir así de derecho divino como de derecho común, y del Reino, y de las apuestas, suertes, torneos, justas, juegos de cañas, toros, y truhanes con otras cosas provechosas y dignas de saber;* impreso en Salamanca en casa de Andrés de Portonarijs, impresor de Su Majestad, 1559. Un tercer libro importante sobre juegos es el de Francisco Luque Faxardo titulado *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* publicado en 1603. La producción de Faxardo es, como clérigo sevillano y beneficiado de Pilas que fue, fundamentalmente de carácter religiosa. El *Fiel desengaño* también tiene esa orientación religiosa y moral dominante en los anteriores, pero sus desarrollos tienen más presentes las costumbres sociales relacionadas con el juego, y las andanzas de los tahúres.

Hojeando las páginas del libro del padre Covarrubias, se comprobarán la relevancia social y posibilidades del léxico lúdico. Por ejemplo, el capítulo tercero está dedicado al juego humano y lícito, donde asegura que para teólogos y canonistas no hay prohibiciones de jugar dinero salvo en algunos concretos juegos. El recorrido a través de las excepciones le lleva a la parte más mollar de su pensamiento, que empieza en el capítulo IX, donde trata del exceso y el mal uso del juego honesto. Reflexiona acerca de cómo la codicia y otras causas transforman el juego en malo.

La segunda parte del libro está dedicada a tratar de los juegos prohibidos. Dice en su capítulo primero que hay tres maneras en estas clases de juegos: «los primeros son los que se hacen con injuria y afrenta del prójimo, como cuando alguno trae en juego y burla los notables defectos de otro por avergonzarle y confundirle». La segunda trata de los juegos que se basan en la incierta fortuna, que en latín se denominan «*ludus alearum*», como son los naipes y dados. La tercera categoría es la que tiene en

parte fortuna y parte industria, como es el juego de las tablas en el cual, por razón de los dados hay ventura en el movimiento de las tablas y hay industria, aunque la industria va cuasi rodando tras la fortuna si se mudan las tablas como mandan los dados. Sostiene que estos juegos no son necesariamente malos, y se extiende mucho en demostrarlo.

En el libro antes mencionado de fray Francisco de Alcocer, los temas se repiten y las argumentaciones, más extensas, varían poco en cuanto a las conclusiones. Destacaré una muestra de su maestría en el conocimiento de los juegos y su práctica el capítulo quinto, que contiene una explicación sabrosa acerca de «las diversas maneras que hay de juegos». He aquí la clasificación:

-La primera manera «es de juegos devotos y santos, que se hacen comúnmente para provocar la devoción a los que están presentes, y se usan en las fiestas de nuestro Señor y de otros santos...».

-La segunda manera es aquella en la que se representan torpes cosas y deshonestas y provocativas de lujuria, como son las farsas y ejercicios y fiestas temporales.

-La tercera es la que tiene por objeto «tomar un poco de placer y pasatiempo, y a las veces juntamente para ejercitar las fuerzas». Esta categoría la integran a su vez tres clases de juegos: la primera la forman los que consisten en ciencia e industria humana, como son «los juegos de pelota, bolos, argolla, ballesta, bolear, ajedrez, jugar cañas, justas, correr, luchar, saltar, tirar una lanza o dardo, y todos los semejantes en que comúnmente aquel vence y gana que es más diestro y sabe más». La segunda manera de estos juegos consiste en «sola ventura y dicha, como son los juegos de los dados y carnicoles, y en los naipes las quínolas y el parar y otros semejantes, en los cuales ninguna ciencia hay sino cómo aciertan a salir los dados, carnicoles o naipes». La tercera manera es la que forman los llamados «mixtos» «porque es tan en ventura y parte en saberlos jugar». De esa clase son los juegos de las tablas y la mayor parte de los juegos de naipes.

El tercer libro importante que he mencionado sobre el juego fue el de Francisco Luque Faxardo titulado *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. El libro se editó en 1603. Martín de Riquer preparó, para la Biblioteca Selecta de Clásicos Españoles de la Real Academia Española, una edición prologada por él que se publicó en 1953.

Adopta Faxardo la forma de diálogo entre dos personajes, uno de estricta moral y alta formación humanística, Laureano; y el otro, Florino, gran conocedor de la vida y del mundo del juego, en el que había estado inmerso como tahúr.

Entre los dos contribuyen de forma pintoresca a ilustrar el vocabulario del juego. Por ejemplo, sobre la etimología de la palabra tahúr. Luque Faxardo sostiene, a través de sus personajes, que tahúr procede del «demonio llamado Theuth» citado por Platón en el *Fedro* como «el primer inventor del naípe». Comenta Martín de Riquer que nada más descabellado pues lo que menciona Platón, tanto en el *Fedro* como en el *Filebo*, es que el dios Theuth fue el inventor de las letras según la tradición egipcia, pero nada que tenga que ver con los naipes.

El personaje Laureano explica el origen de los naipes según autores antiguos, y se adentra en Heródoto para afirmar que la invención se debió a los lidios, que inventaron el juego de cartas. Pero es más seguro que Luque Faxardo utilizó el libro *De inventoribus rerum* de Polidorio Virgilio, que estaba traducido en España. En el capítulo XIII del libro segundo se remite a Heródoto. Pero Luque Faxardo calla su fuente porque esta no dice que los naipes fueran creados por los lidios, sino que solo les atribuye concretamente los dados (*alea*), los huesecillos (*tessera*), la pelota (*pila*) y las tabas (*tali*).

Aunque Faxardo conoce este texto de Polidorio Virgilio, lo cita suprimiendo la mención a las palabras que no le convienen.

Por lo demás, el libro de Luque Faxardo es una fuente extraordinaria para conocer el mundo del juego y el léxico de los jugadores a principios del siglo XVII, a través de los diálogos entre Laureano y Florino. Destaco una maravillosa exhibición de su conocimiento del lenguaje de los tahúres.

Véase cómo Luque Faxardo, por boca de Florino, maneja el vocabulario del juego, y se atreve con las etimologías de las palabras: «Fácil está la respuesta –dijo Florino–, por ser nombres de oficio como los que adelante oiréis. De los *tablajeros*, es muy llano, y así nos excusa de interpretaciones. El nombre de *coimero* se dice de un término usado en nuestro castellano, *comiscar*, lo mismo que *carcomer*, cercenar o cortar. No es mal símil al propósito: lo que pasa en una caja de conserva en manos de un goloso, que poquito a poquito, y de lance en lance, la consume; como a la letra pasa en la moneda de tahúres, golosina ordinaria de coimeros, cuyo apetito los lleva hasta verle el cabo. Llámase en otros lugares *mandracho* la casa de juego, y el huésped, *mandrachero*; y como es recibido lenguaje entre tahúres a las suertes que ganan llamarlas *manos*, así el que usa este oficio es hombre que vive de baratos, pues apenas el tahúr la hace cuando le ejecuta en ella, sacándole el dinero de las manos, por más que se defienda o haga réplicas. *Garitero* llaman otras al tablajero de casa pequeña y gente miserable. Tómase esta alusión de unos estrechos aposentillos de galera, que tienen por nombre *garita*; algunos dicen ser lo mismo que *gaitero*, que también en esta facul-

tad hay opiniones. Fúndase en la común manera de hablar de ciertos *coimeros*, que en lugar del barato de los naipes piden la gaita. De donde también cuando a causa del *granillo*, que es día de buen juego, está alegre y contento, dicen los de afuera: “*buena está la gaita*”. Llamarse también *leoner* está llano, por el estrago que allí se hace; pues acudir los tahúres a estas casas es como si antiguamente los echaran a las bestias fieras, a cuya sanguinaria crueldad exceden los tablajeros. *Chivartil* es lo más ínfimo de todo. Tomóse la metáfora de unas viles chocillas en que los cabritillos son recogidos de sus pastores, por el demasiado yelo; lo mismo es que lugar de chivatillos. Esto es dicho así con brevedad; quien más quisiere, consulte su *Calepino* y vocabulario, quedándose aquí con vuestra licencia, Laureano, que nos llaman de muchas cosas de mayor importancia, aunque no fuera de poca si lo hubiéramos con hombres corregibles» (págs. 152 y 153).

Aquí tuvieron los autores del primer Diccionario un buen avío de palabras del juego que importar. Pero también pudieron tomarlas de grandes escritores que fueron, seguro, muy aficionados, si es que no tahúres.

Es el caso de Cervantes, lector probable de estos libros o, por lo menos, del de Luque Faxardo. En el *Quijote* hay una mención al libro de Polidoro Virgilio, en el episodio de la cueva de Montesinos, que parece a medida para criticar la irregular erudición de Faxardo. En tal sucedido el primo que acompaña al caballero, recapitulando sobre la explicación de don Quijote, concluye: «La tercera, entender la antigüedad de los naipes que, por lo menos, ya se usaban en tiempo del emperador Carlomagno, según puede colegirse de las palabras que vuesa merced dice que dijo Durandarte, cuando al cabo de aquel grande espacio que estuvo hablando con él Montesinos, él despertó diciendo: paciencia y barajar». Y un poco más adelante, en II,24, cita su libro que menciona como *Suplemento de Virgilio Polidoro*.

Una coincidencia temática de Cervantes con el libro de Faxardo se da en la aventura de Las Cortes de la Muerte, en la que don Quijote y Sancho mantienen un coloquio que compara la vida con una comedia; alegoría antigua que también acogió Calderón en *El gran teatro del mundo*: la similitud de la vida y la comedia, que don Quijote expresa diciendo: «pues lo mismo acontece en la comedia y trato deste mundo, donde unos hacen los emperadores, otros los pontífices, y, finalmente, todas cuantas figuras se pueden introducir en una comedia: pero en llegando al fin, que es cuando se acaba la vida, a todos los quita la muerte las ropas que los diferenciaban, y quedan iguales en la sepultura» (*Quijote* II,12).

Este paralelismo también lo utiliza Luque Faxardo, lo que permite a Martín de Riquer concluir que «estas concomitancias y estos paralelismos

entre el tratado de Luque Faxardo y las obras de Cervantes conducen a creer que éste leyó el *Fiel desengaño*, en cuyas páginas debería recordar con agrado el ambiente y el lenguaje de aquellos tahúres que tan bien conoció, como revela en diversas ocasiones, principalmente en el *Rinconete y Cortadillo*.

La avidez por el juego de muchos escritores y la existencia de una enorme oferta de casas de juego son un recurso literario constante en Miguel de Cervantes. El racionero Porras de la Cámara contó más de trescientas leoneras en Sevilla y aseguró que la asistencia a ellas de clérigos, frailes y hasta ermitaños era frecuente. Hasta tenía Sevilla naipes propios con figuras diferentes a cualquier otra baraja. Una de las mejores tiendas de naipes del mundo era la regentada por maese Pierre Papín, al que cita Cervantes en la jornada primera de *El rufián dichoso* y también en el capítulo 48 de la primera parte del *Quijote*.

En diferentes obras de Cervantes aparecen argumentos y ocasiones relacionados con el juego. *El juez de los divorcios*, por ejemplo, no sabe jugar a las pintas. Pero, entre la obra Cervantina, es *Rinconete y Cortadillo* la novela que concentra mejor su soltura en materia de juego. En esta novela ejemplar se alude, además de a las quínolas, al juego del parar, que también se llamaba andaboba. Parar sigue en el Diccionario, definido como «juego de cartas en el que se sacaba una para los puntos y otra para el banquero, y de ellas ganaba la que hacía pareja con las que iban saliendo de la baraja». También aparece el juego de la veintiuna. La familiaridad con el lenguaje del juego se exhibe por boca de Rinconete cuando explica a Monipodio sus habilidades: «Yo sé un poquito de floreo de Vilhan» empieza afirmando, con lo que pone en escena al famoso personaje creador de los naipes, según creencia arraigada entre tahúres (en determinar el origen de Vilhan, inventor de los naipes, se entretiene mucho Faxardo planteando las hipótesis que manejaban los tahúres, empezando por la que lo identificaba con el diablo).

Sigue Rinconete: «Entiéndeseme el *retén*, tengo buena vista para el *humillo*; juego bien de la *sola*, de las *cuatro* y de las *ocho*; no se me va por pies el *raspadillo*; *verrugüeta* y el *colmillo*; éntrome por la *boca del lobo* como por mi casa y atreviérame a hacer un *tercio* de chanza mejor que un tercio de Nápoles y a dar un *astillazo*». Por tanto, Rinconete, además de las quínolas, paradas y otros juegos más corrientes, maneja los siguientes juegos y trampas: retén, humillo, sola, las cuatro, las ocho, raspadillo, verrugüeta, colmillo, boca del lobo, tercio y astillazo.

En las obras de los literatos de los siglos XVI y XVII son frecuentes expresiones relacionadas con esos juegos, como *dar barato*, *envidar el resto*, *doblar*

la parada, tomar las manos, tener el envite, hacer mesa gallega, pasante, pata de traviesa. También, desde luego, poner nombre a los personajes que andan haciendo fullerías por las casas de juego, llamadas coimas, mandrachos, leoneras, palomares, garitos y chivitiles entre otras denominaciones. La riqueza léxica del ambiente del juego también se hace ver en los personajes que están en el entorno de los tahúres, tales como encerradores, cabestros, tutores, pedagogos, chapetones, momos, saladores, andarríos, vivanderos, pringones, tomajones... y, todavía alrededor de estos, una caterva de pícaros que pueden ser de los de valentía, como espadachines, matasietes y espantaochos, o de la picaresca vagabunda, como esportilleros, mendigos, ciegos rezadores, demanderos, animeros, falsos ermitaños, vendedores callejeros, soldados de tornillo, palanquines. Y, desde luego, sin olvidar el círculo de ladrones y rufianes, del que forman parte los murcios, birladores, floreros, monipodios, chiquisnaques, pipotas, carihartas y avispones.

Este vocabulario riquísimo pudieron manejarlo escritores como Cervantes utilizando la ciencia y experiencia propias, o también los libros de los frailes que escribieron sobre juegos, como los antes citados Covarrubias, Alcocer y Luque Faxardo. Y de unas y otra fuentes pasaron al Diccionario primero de la RAE o a las sucesivas ediciones del Diccionario de uso, que empezó a editarse en 1780.

III

No me entretendré ahora en demostrar de modo más cumplido ese tráfico de vocablos, desde la literatura al Diccionario y, dado que ya estoy consumiendo el tiempo de que razonablemente disponía, tampoco me entretendré en explicar que la legislación castellana medieval y moderna, desde los textos de Alfonso X el Sabio a la Recopilación de Leyes de Indias de 1680, mantuvo regulaciones extensas sobre el juego que constituían verdaderos graneros de palabras, más provechosos incluso que la literatura, porque ofrecían, a los esforzados académicos que trabajaron en el primer Diccionario, la posibilidad de recogerlas de textos más normativos y directos, menos adornados de estilo y retórica.

Destaco entre las normas, además de las Siete Partidas, por su antigüedad e importancia, el *Libro de las Tafurerías*, redactado al mismo tiempo que el *Libro de los juegos, ajedrez, dados y tablas*. El de las *tafurerías* (tahurerías hoy) fue redactado en 1314 por maese Roldán, por encargo de Alfonso X, y compila todos los tipos de trampas y fullerías conocidos y las formas de jugar más habituales. El preámbulo muestra la importancia de sus inten-

ciones: «Porque ningunos pleitos de dados nin de las tafurerías non eran escritos en los libros de los derechos nin de los fueros, no eran los alcaldes sabidores ni usaban ni juzgaban d'ello, fiz este libro apartadamente de los otros fueros por que se juzguen los tafures para siempre, porque se viede el destrez e se escusen las muertes e las peleas en las tafurerías. E tovo por bien el Rey, como sabidor e entendiendo todos los bienes, que oviesen cada uno pena e escarmiento del descrecer e de los otros engaños que se facen en la tafurerías».

La legislación general del juego ha hecho, de entonces hasta hoy, aportaciones abundantes al Diccionario de la RAE.

IV

La combinación de las fuentes literarias y legislativas cede bastante a favor de un mayor predominio de la legislación en el caso específico de la lotería. Actualmente, antes de las innovaciones que vamos a presentar esta mañana, tenemos en el Diccionario unas sesenta palabras específicas del ámbito de esta clase de juego. La mayor parte de ellas son conceptos que proceden directamente de la legislación que regula su práctica.

La historia de estas regulaciones y su relación con el Diccionario reúne algunas curiosidades dignas de ser contadas.

En la actualidad la legislación española, recogiendo ideas que están generalizadas en las normas desde hace muchos decenios, utiliza tres conceptos generales para la clasificación de los juegos. Son estos «de suerte, envite o azar» (actualmente, en la legislación del Estado, *Ley reguladora del juego de 28 de mayo de 2011*). Sin embargo, el Diccionario de la Academia ha tardado mucho en aceptar que pueda haber juegos de suerte hermanados con juegos de azar.

Las voces suerte y azar han tenido en el pasado sentidos contrapuestos. Suerte ha tenido siempre la significación que hoy le damos. En el Diccionario de Autoridades la primera acepción de la palabra decía que era «Acaso, accidente, fortuna». Azar, por el contrario, era equivalente de mala suerte, desgracia, riesgo. En el Diccionario de Autoridades la definición de azar es: «Caso que sobreviene sin pensar, que embaraza, desvía y estorba el buen éxito y felicidad que se esperaba y deseaba, y se corresponde a estorbo, impedimento, suerte contraria y suceso no esperado». En materia de juegos, suerte se consideraban los puntos que se sumaban u obtenían gracias a la fortuna, y azar todo lo contrario: es la casualidad que impide jugar con felicidad, obtener resultados beneficiosos. Esa connotación negati-

tiva de azar se aplica a todas las situaciones de la vida. Por ejemplo, en el refrán «hombre viejo flaco de azares».

Azar siempre aparece en los diccionarios académicos con la connotación negativa indicada, cuando se aplica al juego. En las ediciones del siglo XIX, desde la de 1803 a la de 1884, azar es «En los naipes y dados, la carta o dado que tiene el punto con que se pierde».

Hasta 2014 «juego de suerte» fue la expresión dominante, y el Diccionario no otorgó preferencia, dentro del artículo «juego», a los juegos de azar hasta ese año. En el Diccionario Histórico de la Academia azar es, con carácter general, en el apartado 3, «mala suerte, mala ventura en el juego o en la vida». Y en el párrafo 6 se recoge «una suerte especial del juego de dados» que normalmente funciona como se describe en el apartado 7: «En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde».

La distinción entre diversos tipos de suerte tuvo otra clase de relevancia en el pasado, que tal vez esté conectada con la primera regulación de la lotería. Me refiero a que en los libros de los clérigos y predicadores donde se hacen consideraciones morales sobre el juego, se distingue en todos ellos entre los que se someten a la suerte más incondicionada y los que mezclan la suerte y la habilidad, conocimiento o «industria» del jugador. La tendencia de estas doctrinas morales es a rechazar los juegos de pura suerte y a considerar lícitos los que mezclan la suerte y el conocimiento. Un juego de pura suerte es la lotería, en la que la posición del jugador es absolutamente pasiva. Es probable, por esta razón, que la lotería estuviera siempre considerada juego prohibido por nuestra legislación hasta que, en 1763, el rey Carlos III instauró la llamada «lotería real». Los beneficios obtenidos se destinarían, según decía el decreto de 30 de septiembre de aquel año, a «hospitales, hospicios y obras pías y públicas».

Más de medio siglo después, en 1811 y en la ciudad de Cádiz, se aprobó la Lotería Nacional, que empezó a funcionar el 4 de marzo del año siguiente. La Lotería Real se denominó en lo sucesivo Lotería Primitiva Nacional. De 1818 data la primera versión del sorteo extraordinario de Navidad, pero no se celebra regularmente sino a partir de 1839. Y en 1880 empezaría la Lotería del Niño.

Más adelante, ya en nuestra época, se multiplicarían las clases de sorteos.

La incorporación de la palabra lotería al Diccionario fue anterior a la regulación legal de su práctica. En la definición del Diccionario de Autoridades (1734) se deja ver que es una voz de origen extranjero y no utilizada apenas en España. En Autoridades está claro que es un juego poco seguido

en España y de origen europeo: «Lo mismo que rifa. Hácese en varias ciudades de Europa con mercaderías o billetes de banco, asistiendo la justicia. Es voz nuevamente introducida del francés».

No siempre se ha dado por supuesto, como ocurre ahora a partir de la vigésima edición (1984) del Diccionario, que *lotería* procede del francés *loterie*. En la duodécima edición (1884), que fue la primera que incluyó etimologías, se decía que procede de *lote*, criterio que se mantiene hasta la decimocuarta edición (1914), que indica que *lotería* proviene de *lotero*. En francés *loterie* procede del neerlandés *loterij*, que a su vez viene del neerlandés *lot*, *lote*. Estas referencias permiten pensar en que el origen final del juego estuviese en los Países Bajos.

En todas las definiciones del Diccionario, desde entonces hasta hoy, se menciona específicamente que es un juego que se organiza bajo la autoridad pública. Lo que es acorde con la idea de que, al tratarse de suerte pura, estuvo siempre prohibido hasta que se estableció un monopolio de su organización y aprovechamiento por parte del Estado.

Las definiciones de *lotería* que se mantienen en la edición de 2014 distinguen entre el concepto general de *lotería* («Rifa o sorteo que se hace con objetos, dinero y otras cosas, con autorización pública») y las definiciones que corresponden a cada una de las clases de *loterías* públicas (nacional, de cartones, moderna, primitiva, vieja). La forma más popular, que es la de *lotería* nacional, se define así: «Juego de azar estatal en que se participa adquiriendo billetes que se premiarán cuando sus números coincidan, totalmente o en las formas establecidas, con los extraídos en un sorteo». La Ley citada de 2011 ha dejado un poco anticuada esta definición al admitir que se pueda jugar sin billetes, usando fórmulas electrónicas alternativas.

En los dominios de la organización y práctica de la *lotería* existe una amplia gama de vocablos, no siempre reflejados en el Diccionario con la justeza que seguidamente pasamos a exponer.

Por mi parte, nada más. Muchas gracias por su atención.