

PRIMERA PART

MARC TEÒRIC: TAXONOMIES DEL JOC

CAPÍTOL 1

**DE LES PRIMERES ENUMERACIONS ENTORN EL JOC,
A LA NECESSITAT D'ELABORAR UNA FORMULACIÓ
TEÒRICA.**

“Una classificació respon a un desig d’inventari i d’organització, a una recerca d’intel·ligibilitat de cara a una col·lecció d’objectes o de fenòmens. Tota disciplina consagra els seus primers esforços a recomptes classificadors”.¹

Pierre Parlebas.

Aquesta primera part es desplega en quatre capítols. Els dos primers mantenen un caràcter unitari que abriga la pretensió d'emmarcar l'estudi del joc en general i de la seva taxonomia en particular, arrencant en el segle XVI fins arribar a l'actualitat. En el tercer i quart capítol es recull l'aportació del propi investigador en matèria taxonòmica.

Per procedir a un repàs de caire cronològic, s'ha pres la decisió, de manera arbitrària, d'establir un tall al voltant de la segona i tercera dècada del segle XX, per considerar que és quan es produeixen els darrers intents, per

¹ PARLEBAS, P.; (2001) *Juegos, deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo, pg. 56. Es tracta d'una edició actualitzada i revisada de (1999) *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. París. INSEP.

part dels pensadors i erudits que han reflexionat sobre el fenomen del joc, de pretendre la construcció d'una teoria explicativa global. No és el moment d'avançar esdeveniments en aquest sentit, només justificar a priori el criteri pel qual s'ha constituït aquesta divisió, amb la qual es procedeix a la separació del primer i segon capítol.

Cobra importància estendre's en el comentari de dues puntualitzacions que s'han de tenir en compte en la lectura d'aquests capítols. En quan a la primera, i abans d'entrar en matèria, alertar respecte que les manifestacions lúdiques no han estat sotmeses gairebé mai a intents classificadors, d'una manera explícita i intencional, per part dels seus estudiosos.

Això és atribuïble al fet que fins el present no s'ha constituït una disciplina pròpia per al seu estudi, sinó que les manifestacions lúdiques han estat contemplades sempre des de camps del saber externs al joc. No és possible parlar de l'existència d'una ciència del joc. A tot estirar, tenir present que han estat diverses les disciplines interessades, sovint de manera indirecta, en conèixer la seva carta de naturalesa. No obstant aquesta peculiaritat, ha semblat pertinent elaborar un marc teòric, que des d'una perspectiva taxonòmica, tingui en compte en profunditat les diverses aportacions que han coadjuvat d'una manera o una altra a la seva compressió.

En el primer capítol, les taxonomies són poc abundants. En el segon capítol, coincidint en el temps, en el període comprés entre la segona meitat del segle XIX i el segle XXI, aquestes creixen espectacularment, donat que el nombre d'autors que s'han referit al joc ha augmentat de manera considerable.

Tal proliferació obliga, de manera ineludible, a procedir a una acurada selecció dels personatges, els quals han estat triats, d'una banda pel valor de les seves contribucions a dilucidar el fenomen del joc i, de l'altra banda, pel fet que dels seus treballs es poden extreure diverses taxonomies, les quals són emprades per vertebrar el tema d'estudi.

L'anàlisi de totes i cadascuna de les categoritzacions aportades, permeten donar suport a un discurs amb el qual denunciar, que hom està encara força lluny d'assolir una sistematització de caire universal en matèria de jocs.

La segona puntualització, més de caire procedimental, pretén fer palès el fet que, malgrat en aquest estudi diacrònic es detallin corrents de pensament, afiliant-les a períodes determinats, és obvi que sovint les seves característiques arriben més enllà dels límits que li són atribuïts i que els canvis d'una tendència dominant per una altra esdevenen, per regla general, de manera progressiva.

Afegir-hi que la multiplicació d'investigadors i, a més, la intenció de voler aplegar alhora diverses disciplines, fa molt més difícil la tasca d'esclarir completament la xarxa d'influències directes o indirectes, unilaterals o recíproques, que entre ells o elles es puguin produir.

Respecte el tercer capítol, un cop enllestit a bastament el repàs de les diverses aportacions disciplinars en quan a taxonomies del joc, planteja des del paradigma praxiològic, una proposta inèdita de classificació que presenta la particularitat afegida, que és descrita en el quart capítol, de permetre, si es desitja, efectuar una anàlisi detallada i precisa dels jocs que hom pretengui classificar.²

² Per classificar s'entén distribuir els elements d'un conjunt en diverses categories homogènies segons els criteris escollits. Per tant, una classificació és la descomposició d'un conjunt en subconjunts de manera que cada element del conjunt pertanyi a un i només un dels subconjunts.

De manera molt freqüent el terme classificar s'ha emprat indistintament amb el de taxonomia, malgrat aquest faci referència en un sentit estricte a la ciència que estudia les teories, els fonaments i les lleis que generen classificacions. També en aquest estudi d'investigació s'empren ambdós vocables sense fer-ne una distinció.

La jerarquització aportada, sense considerar-la definitiva, aconsegueix amb els requisits mínims exigibles per aconseguir ésser una ordenació: que sigui completa, sistemàtica, i que els elements classificats no puguin bescanviar-se o ésser assimilats alhora a més d'una categoria.

Si l'intent apuntat no resulta massa reeixit, si més no, sempre serà un consol un aforisme de Wagensberg, en el qual posa de manifest que "*classificar és començar a comprendre*".³ Després d'aquestes consideracions introductòries, és el torn d'iniciar l'estudi del joc, fent al·lusió directa a les taxonomies que apareixen al llarg del camí.

1.1. LES PRIMERES ENUMERACIONS.

En contra d'allò que a primera vista podria semblar, De Vroede i Renson (2000) rebel·len que del segle XVI al XIX, la literatura dedicà ja un especial atenció als jocs i a les activitats físiques, argumentant la gran quantitat de material existent sobre el tema.⁴

Si bé, s'ha de fer constar que les primeres fonts es limitaven a unes quantes activitats físiques i, sovint, per no dir sempre, referides als jocs i esports practicats per la classe hegemònica. Resulta paradigmàtic que un dels primers en tractar el joc en l'època medieval fos el propi rei Alfons Xè, el Savi, (1221-1284) el qual procurà licitar el joc harmonitzant la tendència instintiva de les manifestacions lúdiques, amb un marc teològic i religiós, inspirant-se

³ WAGENSBERG, J.; (2003) *Si la naturaleza es la respuesta, ¿cuál era la pregunta? Otros quinientos pensamientos sobre la incertidumbre*. Barcelona. Tusquets editores, pg. 67.

⁴ DE VROEDE, E.; RENSON, R.; (2000) " Un cúmulo de libros sobre el juego" a IRURETA-GOYENA, P.; (Coord) *El juego en el libro antiguo*. Madrid. Instituto Nacional de Educación Física Madrid. Universidad Politécnica de Madrid, pp. 15-22.

sobretot en sant Tomàs, el qual associava el joc a la moderació, a la bona finalitat, a apaivagar la tensió de l'esperit i a la dignitat de la persona.⁵

Quan no, els materials es remuntaven a temps passats, sobretot als jocs i esports de l'antiguitat grega i llatina,⁶ destacant en aquest cas autors com Mercurial (1569, *De Arte Gymnastica libri sex,..*)⁷ o ja entrat el segle XVII, Rodrigo Caro (¿1627-1634?, *Días geniales ó lúdricos*), al qual hom s'hi referirà ben aviat.

No és intenció de l'investigador rastrejar, de manera exhaustiva, les fonts antigues que aporten significativa informació relativa a l'escenari del joc i

⁵ En quan a Alfons Xe són cèlebres les seves obres *Libro del ajedrez, tablas y dados*, així com *Ordenamiento de las tafunerías*. Pel que fa a Santo Tomàs, el tractament del joc queda explicat en la *Summa Theologica* i en el *Comentario a la Ética d'Aristòtil*.

⁶ De fet, les referències i testimonis recollits pels propis autors clàssics sobre diferents jocs són força abundants: Homer i el joc de pilota; Ovidi i la xerranca o les dames; Aristòfan i les tabes o les petites construccions, Alcibiades i els daus; Plató i les titelles, Polux i el fet i amagar o jugar als reis;..... Fins i tot les primeres recopilacions, en forma de "Repertoris" es porten a terme durant la cultura grecorromana, com és el cas del tractat de jocs de Suetoni Tranquil (69-128) *De lusibus puerorum*, que fou un fabulós diccionari de tots els jocs emprats per la infància grega, o bé, l'obra *Onomasticon* de Julio Polux (138-188) que fou realitzada desconeixent la de Suetoni.

Malgrat l'obra de Suetoni està perduda en l'actualitat, hi ha mostres prou evidents de la seva existència, tal i com ho demostren López Martín i Garfella Esteban en el seu estudi: "*Servi en el Lib. V. de la Eneida de Virgili, es refereix a aquesta obra en aquests termes: <<in libro puerorum lusibus Suetonius Tranquillus>>; Aulio Gelió, per la seva part, en Noctes Atticae, Lib. IX, 7, 3, al·ludeix a aquesta obra encara que amb el títol de Ludicra historia; finalment fa el mateix San Isidor en les seves Etimologies, XVIII, VI, 8*". Cf. LÓPEZ MARTÍN, R.; GARFELLA ESTEBAN, P.R.; (1997) *El juego como recurso educativo. Guía antològica*. València. Universitat de València, pp. 11-12.

⁷ Cf. la primera traducció espanyola de l'obra a: MERCURIAL, H.; (1845) *De Arte Gimnástico*. Madrid. Victoriano Hernando.

l'esport,⁸ sinó fixar sobretot l'atenció de manera particular en totes aquelles en les quals es faci referència a algun tipus de taxonomia, per abocar-se després a la consulta i revisió de les fonts modernes, en les quals ja s'hi trobaran una major proliferació de classificacions, perquè de cert és que les fonts antigues només deixen entreveure de manera implícita algun lleu indici sistematitzador.

Hi ha diversos exemples però, que testimonien respecte l'interès de bell antuvi per classificar els jocs, encara que sovint, cal remarcar, no sigui aquesta la intenció primordial i bàsica de l'autor.

En el segle XVI, Rabelais (1483?-1553) al relatar en un exitós llibre (1534), la vida de Gargantua, el pare de Pantagruel, enumerà 219 jocs i objectes de joc. Aquesta llista be podria considerar-se com a una fórmula per reagrupar-los en gèneres: jocs de cartes, taula, destresa, habilitats, bromes, endevinalles,⁹ ...

⁸ Com per exemple, Mosellanus (1518, *Paedologia*); Erasmo (1518, *Familiarum colloquiorum*); P. Antonio Van Torre (1657, *Dialogi Familiares*) que, dedicats a l'aprenentatge del llatí i escrits en forma de diàleg, contenen un o més diàlegs sobre jocs infantils i mostren com jugaven els nens durant l'estona d'esbarjo. Entre aquests diàlegs, destaquen els de l'humanista hispà-flamenc Vives (1538, *Lingua latinae exercitatio*), en els quals es formulen les sis "lleis del joc". Consultar-los a: ROSA SÁNCHEZ, J.J.; RIO MATEOS, E.; (1997) *Juegos tradicionales infantiles en León*. León. Universidad de León. Servicio de Publicaciones, pp. 59-60, o més directament a: VIVES, J.L.; [1538] *Diálogos*. Buenos Aires. Colección Austral. Espasa Calpe.1959. També a: VIVES, J.L.; [1538] *Diálogos sobre la educación*. Madrid. Alianza Editorial. 1987.

⁹ Cf. en edició catalana per exemple: RABELAIS, F.; (1985) *Gargantua i Pantagruel*. Barcelona. Edicions 62, pp. 57-60. Un estudi detallat dels jocs citats per Rabelais es troba a: ELSCHENBROICH, D.; (1979) *El juego de los niños: estudios sobre la génesis de la infancia*. Bilbao. Ed. Zero. Cf. al mateix temps: BAKTHIN, M.; (1984) *Rabelais and his world*. Indiana. U.P. Alhora i per tal de conèixer una anàlisi de la seva obra sota el prisma de la cultura popular, cf.: BAJTIN, M.; (1971) *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Barcelona. Seix. Barral.

A Espanya, segons Pelegrín (2000), “en el Renaixement i el Segle d’Or, alguns autors revaloritzaren els usos i costums lúdics, notòriament visible en el teatre, en festes i festivitats nacionals”,¹⁰ per la qual cosa, la relació de documents en els quals es fa menció dels jocs de l’època és força extensa. Destacarien el *Auto del Nacimiento de Nuestro Señor Jesucristo* (1514) de Lucas Fernàndez;¹¹ el tractat mèdic *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos* (1553) de Cristóbal Méndez;¹² el *Colloquio* (1556) de Pedro Pablo de Acevedo;¹³ el Memorial de un pleito;¹⁴ i el *Tratado del Juego* (1559) de Fray Francisco de Alcoçer.¹⁵

¹⁰ PELEGRÍN, A.; (2000) “Juegos de aldeas y de la niñez en textos hispánicos (1510-1820) a IRURETA-GOYENA, P.; (Coord) *Op. cit.*, pp. 23-52.

¹¹ L’Auto, farsa o ègloga, és una obra de teatre, en la qual predomina el caràcter pastorívol, emmarcada en la nit d’Advent, quan els pastors “inventen jocs” per distreure’s i divertir-se. Cf. FERNÁNDEZ LUCAS [1514] *Auto o farsa del Nacimiento de Nuestro Señor Jesucristo*. Madrid. Castalia. 1976.

¹² Cf. MÉNDEZ, C.; 1553 *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos*. Jaén. Gregorio de la Torre. També MÉNDEZ, C.; (1991) *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos*. México. Academia Nacional de Medicina, Nuestros Clásicos III. Si bé, hom també ha d’al·ludir l’excel·lent tesi doctoral d’Àlvarez del Palacio referida a l’obra d’aquest metge: MÉNDEZ, C.; (1996) *Libro del ejercicio corporal*. [Estudi, edició crítica i notes d’Eduardo Àlvarez del Palacio]. León. Colección humanistas españoles. Universidad de León.

¹³ Comèdia escrita per aquest jesuïta per ésser representada en el Col·legi de la Companyia de San Hermenegildo a Sevilla, pels propis escolars, en la qual el rabadà es mostra gran coneixedor de jocs i entreteniments, els quals enumera a la manera d’ensalada. Cf. ACEVEDO, P.P.; *Colloquio que se presentó en Sevilla.....* Madrid. Real Academia de la Historia. Ms. 9.2564.

¹⁴ Cf. RODRÍGUEZ MARÍN; (1932) *Pasatiempo folklórico. Varios juegos infantiles del s.XVI*. Madrid. Tipografía de Archivos.

¹⁵ ALCOÇER, F. de; (1559) *Tratado del juego*. Salamanca. Andrea de Portonaris. Cf. ROSA SÁNCHEZ, J.J.; RIO MATEOS, E.; (1997) *Op. cit.* pp. 64-65.

D'entre aquests documents però, hom es detindrà únicament en l'obra del metge Cristóbal Méndez; en el tractat de jocs d'Alcoçer i, en darrer lloc, en el Memorial.

En quan al primer, es tracta d'una obra mèdica, dividida en quatre tractats. En un d'ells, el tercer, Méndez explicita com ha d'ésser l'exercici físic i quines són les millors maneres d'aconseguir que aquest resulti beneficiós per a la salut. És en aquest tractat on l'autor enumera els jocs més recomanables per a la joventut, aportant consells per a la seva pràctica, detenint-se molt especialment en el joc de pilota. Crida més l'atenció no obstant, quan referint-se a l'evolució de l'infant, indica quines són les pràctiques més apropiades per a la infantesa nobiliària.ⁱ

La predilecció del metge pels jocs que requereixen moviment està fora de tota dubte, opinió que no compartiria el frare Alcoçer, que en el seu *Tratado del Juego*, i més concretament en el capítol cinquè, dels seixanta i dos que consta l'obra, narra amb detall "*De las diversas maneras que hay en los juegos*", mostrant-se clarament favorable als jocs de devots i sants, alhora que arremet contra els luxuriosos. Malgrat tot, Alcoçer sembla molt més coneixedor d'aquells que estan dedicats a passar el temps, els "*vulgarment anomenats jocs*" explicita el frare, dividint-los en tres gran apartats: destresa, atzar i mixtesⁱⁱ.

De fet, el tractat d'Alcoçer, segueix la mateixa línia tomista que l'obra de P. de Covarrubias (1519),¹⁶ la qual havia estat reeditada en aquells anys. Per Alcoçer no tot joc és condemnable, com alguns predicadors d'aleshores advertien des dels púlpits de les esglésies, associant-lo al pecat mortal i, per tant, lliurant els seus practicants a l'infern.

¹⁶ COVARRUBIAS, P. de; (1519) *Remedio de jugadores*. Burgos. Cf. GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Tractatus ludorum. Antropològica del juego*. Barcelona. Anthropos, pp. 112-123.

En l'obra de Covarrubias, membre de l'ordre de Predicadors, dirigida a la duquesa de Frías, el tractadista divideix el joc en espiritual, humà i diabòlic. Destaca entre els jocs espirituals, al teatre i a la dansa, sempre i quan tinguin una finalitat sana. El joc humà i lícit, és tot aquell que s'empra per sanitat o per exercitar i provar les forces, la lleugeresa, la manya i la desimboltura del cos.

Inclou en aquesta categoria, la possibilitat dels jocs d'apostes, fins i tot amb diners, si aquestes no són massa exagerades i s'utilitzen en els jocs de llança, pilota, esgrima i justes. En canvi, el joc en excés, així com els jocs de cartes i de daus, són els que cal perseguir perquè sembren la discòrdia social i augmenten la cobdícia. Només d'aquesta manera per a l'autor, el joc permet el delit del cos i de l'ànima, és a dir, si es conjuga amb la virtut de la prudència, que seria una virtut força cobejada a l'Europa renaixentista, i que amb posterioritat la prosa del jesuïta Baltasar Gracián sistematitzaria en diversos aforismes a *El arte de la Prudencia* (1647).¹⁷

Alçoçer però, ja es mourà entre “*els principis teocràtics que veuen en el joc de fortuna una nova idolatria i el pragmatisme del poder polític apostant per un tibi control del joc d'atzar, per fer d'ells un cohesionador social i no un disolvent*”.¹⁸

Si hom fixa novament l'atenció en la classificació aportada per Alçoçer respecte els anomenats vulgarment jocs (destresa, atzar i mixtes), en l'obra de Jerome Cardan, *El joc d'atzar* (1565), es planteja una taxonomia semblant, a través d'establir també tres categories: els jocs de pur atzar, els de pura raó i els de semi-atzar.

Pel que fa al Memorial, fou escrit en forma d'ensalada de jocs en un pergamí del segle XVI, que estava en possessió del pare de l'escriptora romàntica i costumista Fernán Caballero –Cecilia Böhl de Faber-, i que

¹⁷ Cf. GRACIAN, B.; [1647] *El arte de la prudencia*. Madrid. Temas de Hoy, 1998.

¹⁸ GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993); *Op. cit.* pp.122-123.

posteriorment adquiriria la Biblioteca Nacional de Madrid. El manuscrit va ésser abastament estudiat per Rodríguez Marín en la dècada dels anys trenta del segle XX, afirmant que el document aplega no menys de 38 jocs infantils, a través d'una narració burlesca en la qual s'encadenen els noms i les frases emprades en els jocs infantils del segle XVI.ⁱⁱⁱ

Així doncs, efectuant un repàs a les aportacions taxonòmiques estretes de les diverses fonts documentals consultades, llevat de petites excepcions en les quals els autors s'aventuren a efectuar algun tipus de classificació morfològica, es constata que la majoria d'aquestes referències primerenques són sobretot de caire enumeratiu. Aquesta argumentació pren solidesa si es procedeix alhora a revisar la producció iconogràfica de l'època, destacant l'obra "*Juegos infantiles*" (1560) del flamenc Pieter Bruegel (1525-1569). Aquesta pintura podria considerar-se la contrapartida iconogràfica a la llista proporcionada per Rabelais.

Malgrat l'autor no pretenia recollir de manera enciclopèdica diferents jocs,¹⁹ el quadre il·lustra amb excel·lència, més d'una vuitantena de manifestacions lúdiques.²⁰

Altres exemples pictòrics en els quals es cruten jocs de l'època, són "*Playing monkeys*" de Pieter Van der Borcht (1540-1608) o "*Children's games*" de Maerten Van Cleve (1527-1581), els quals mostren 20 i 25 jocs, respectivament, oferint ambdós una extraordinària informació visual.

¹⁹ De fet en altres obres anteriors del mateix pintor, es recullen jocs que no es mostren en aquesta ocasió. Cf. WIED, A.; (1995) *Bruegel*. Milà. Electa.

²⁰ Aquestes han estat meticulosament estudiades per DE VRODE, E.; (1985) *Kinderpel, Spaelgoed en Pieter Bruegel de Oude't Trojaanse Hobbelpaard 1*, pp. 11-43. També recobra especial interès l'aportació de VANDEN BRADEN, J.P.; (1982) " Les jeux d'enfants de Pierre Bruegel" a ARIÈS, P; MARGOLIN, J.C. (1982) *Les jeux à la Renaissance*. París. Librairie Philosophique J. Vrin, pp. 499-524.

No obstant aquesta tirallonga d'al·lusions al joc, segons Olaso (1993),²¹ les primeres aportacions taxonòmiques es produïrien en el segle XVII de la mà de científics de la talla de Rosentielhl, Barbut, del físic neerlandès Huygens (1629-1695), o Remond de Montmort. Sense voler desvalorar aquesta apreciació, sembla haver-se demostrat amb escreix, que hi ha importants precedents a tenir també en compte, com es posa de manifest en les categories suara esmentades.

A més dels referits científics, caldria citar a un dels grans metafísics del segle XVII, de la vàlua de Descartes, Malebranche o Spinoza, perquè es preocupà del joc i de la possibilitat de classificar-lo. Aquest no és altre que l'alemany Leibniz (1646-1716), filòsof i matemàtic, descobridor alhora que Newton de les bases del càlcul diferencial, però que destacà també com a físic, historiador, teòleg i juriconsult. Leibniz va fer distinció de dos tipus de jocs: aquells en els quals només compta el número i la situació; i els que hi figura el moviment. Entre els primers, estableix una subdivisió que ja fou emprada per Cardan en el segle XVI, i que ha estat mencionada anteriorment: jocs de pur atzar (cara o creu, daus); jocs de pura raó (escacs, dames) i jocs de semi-atzar (bridge, dòmino). En els segons, hi figuren els jocs de destresa (paume, billar).

Una altra referència ineludible del XVII, és la d'Héroard, el metge personal del futur rei de França, Lluís XIII, durant la cort d'Enric IV,²² que narra de manera meticulosa la vida de l'infant des del seu naixement l'any 1601, fins que aquest aconsegueix més de vint-i-set anys. En aquest diari de caire descriptiu, ordenat cronològicament, Héroard explicita totes i cadascuna de les activitats que desenvolupa Lluís XIII, en funció del seu desenvolupament físic i psicològic.

²¹ Cf. OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Tesis doctoral no publicada. Universitat de Barcelona. Director Josep Ma. Boquera, pg. 147.

²² Cf. ARIÈS, P.; (1987) *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid. Taurus, pp. 93-142. El diari seria publicat per primera vegada a mitjans el segle XIX. Cf. HEROARD (1868) *Journal sur l'enfance et la jeunesse de Louis XIII*. E. Soulié i de Barthélemy, 2 vols.

Per tant, fixant-se en exclusiva en les manifestacions lúdiques del petit noble, i al marge d'aportar elements significatius d'anàlisi al voltant dels jocs de la infantesa reial francesa d'inicis del segle XVII, el diari és un ric catàleg de jocs que podria considerar-se com a un clar precedent d'altres classificacions advenidores, que tindran en compte el joc des de la perspectiva de l'evolució psico-física de l'infant.

Incidint amb més detall en aquest diari, que ha estat minuciosament estudiat per T. Depaulis (1993),²³ s'hi troben 1156 mencions de jocs, de les quals 757 es refereixen a jocs corporals, 260 a jocs de l'esperit i 139 a petits jocs.

Entre els jocs corporals destaquen aquells que posen en funcionament els músculs, l'habilitat física, els reflexes o la destresa: jocs físics, lluites, justes, tir, llançaments de pilota, volant, pilota, bitlles, billar, mall,...

En quan als jocs de l'esperit, de caire purament cerebral o intel·lectual, diferencia entre jocs d'atzar (bàsicament jocs de cartes, loteries, i jocs de recorregut) i els jocs de peons sense atzar (sobretot les dames i els escacs).

Els petits jocs, són els que caracteritzen la infància, requerint alhora del cos i l'intel·lecte però de cap instrument especial (entre d'altres mencionar la gallina cega, agulles, tocar i parar, ossets o tabes, seguir el rei, ...)

Si bé no es tracta d'un repertori exhaustiu i sistemàtic dels jocs de l'època, i sense perdre de vista el status reial del seu principal actor, és important destacar, emprant les paraules de Depaulis, que "*malgrat l'esperit del*

²³ DEPAULIS, T .; (1993) "Héroard et les jeux <<oisifs>> du petit Louis XIII" a MEHL, J.M.; (1993) *Jeux, sports et divertissements au Moyen Âge et à l'Âge classique*. Actes du 116e Congrès National des sociétés savantes, Chambéry, 1991. Paris, Éditions du CTHS, pp.111-127.

Renaixement hi és encara present, els jocs dels infants i dels adults comencen a diferenciar-se".²⁴

A Espanya, per unes mateixes dates, el tractament del joc és vist des de diversos punts de vista a l'igual que en segle anterior. Donar notícia d'autors que amb un caràcter moralitzador, intenten convèncer que el joc és el pitjor de tots els vicis. En aquesta línia podrien situar-se les obres d'Adrián de Castro, *Libro de los daños que resultan del juego* (1599).²⁵ El seu autor fou escrivà de cambra de l'Audiència de Granada i dedicà el llibre a un membre del Consell de la Seva Majestat i de la Inquisició. Castro arremetia contra el joc en uns moments en els quals l'arribada de les partides d'or procedents de les colònies, havia estès entre la població espanyola, la pràctica dels jocs d'atzar, com a fórmula ràpida per a la recerca de la fortuna.

És clar que a l'altra banda de l'Atlàntic la situació no era massa diferent, si es pren com a font documental el diccionari de Ludovico Bertonio,²⁶ que recull una bona mostra de jocs del segle XVI de l'àrea aimara.

En aquesta obra els jocs són dividits segons la pròpia consideració cultural lúdica dels aimara. D'una banda els jocs "sapa a anataña", és a dir, jocs lícits i, d'altra banda, els "hani anatahatatifani anatañanaca", és a dir, els jocs vedats. Per tant, s'hauria de considerar que la taxonomia es fonamenta igualment a partir d'un criteri moral.

Hom sospita però, que darrera d'aquesta jerarquia s'abriguen més aviat les intencions del propi Bertonio (1552-1625), que com a jesuïta italià estaria interessat en prohibir determinades manifestacions indígenes sempre que aquestes no guardin consonància amb la moral cristiana i alhora promoure els costums lúdics dels colonitzadors, convenientment maquillats si és precis.

²⁴ *Ibidem*, pg. 116.

²⁵ DE CASTRO, A.; (1599) *Libro de los daños que resultan del juego*. Granada.

²⁶ BERTONIO, L., (1612) *Vocabulario de la Lengua Aymara*. Citat a: PAREDES, A.; (1998) *Op. cit.* pg. 15.

Altres autors que estrenyerien el cercle entorn el joc, la immoralitat i l'ociositat, serien Franciso Luque Faxardo, *Fiel desengaño contra la ociosidad...* (1603)²⁷ o Pedro de Guzmán, jesuïta i consultor del Sant Ofici, *Los bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad* (1614).²⁸

En el tractament del joc però, també van haver autors que intentaren més que la seva condemna, reconduir-lo a la concepció de la moral cristiana. És el cas del segovià Alonso de Ledesma (1562-1623), que reprèn el tema dels jocs per extreure-hi ensenyaments moralitzadors, amb la publicació de *Juegos de Nochebuena* (1605),²⁹ en la qual es condensen diversos jocs que precisen per a la seva realització de les cançons de ronda, i que són "cristianitzats" mitjançant el trastocament de la lletra. L'obra és una clara referència dels entreteniments i jocs compartits per adults, joves i nens de l'Espanya de finals del cinc-cents.

El frare Alonso Remón aniria més enllà de les pretensions de Ledesma, i en un text publicat al 1623, *Entretenimientos y juegos honestos...*,³⁰ escriu amb la idea de regularitzar des de la seva concepció cristiana els jocs i entreteniments populars, i no s'està fins i tot d'inventar-se'n, per tal d'aconseguir el seu propòsit. Remón prohibeix, recomana i proposa jocs a

²⁷ LUQUE FAXARDO, F.; [1603] *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Utilissimo, a los confesores, y penitentes, justicias y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahures, y fulleros la República Christiana.* ed. de Martín de Riquer. Madrid. Biblioteca de Clásicos Españoles, 1955, vol. I.

²⁸ PADRE de GUZMÁN, P.; (1614) *Los bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad.* Madrid.

²⁹ LEDESMA, A.; [1605] "Juegos de Nochebuena a lo Divino" a *Romanceros y Cancioneros sagrados.* Madrid. Biblioteca de Autores Españoles. 1950.

³⁰ REMON, A.; (1623) (O. de M.) *Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones cristianas para que todo género de estado se recreen los sentidos sin que se estrague el alma.* Madrid. Viuda de Alonso Martín a costa de Lucas Ramírez.

través d'efectuar una classificació d'aquests en funció dels estaments socials, l'edat i el gènere.³¹

Aquesta visió moralitzadora del joc no és exclusiva de l'estat espanyol, com ho demostra l'il·lustratiu títol del famós tractat de Thiers, *Traite du jeux et divertissements, qui peuvent être permis, ou qui doivent être défendus, aux Chrétiens selon les Regles de l'Eglise et le sentiment des peres* (1686).³²

De fet, un exemple paradigmàtic és tota la tradició lúdica espanyola exportada pels eclesiàstics, sobretot jesuïtes, a Amèrica durant els segles XVI-XVIII, que impregnaria els jocs de símbols i personatges de la religió cristiana, en molt casos afegida per a l'ocasió amb vehemència, alhora que desterraven amb fermesa i convicció, els costums lúdics ancestrals dels colonitzats, tal i com es reflecteix en tota la tradicionalitat lúdica hispanoamericana posterior.³³

Una altra manera de concebre el joc es posa de manifest en l'obra de Rodrigo Caro, el qual malgrat la seva condició eclesiàstica, no pretenia moralitzar el joc, sinó remuntar-se a l'antiguitat, executant amb un mestratge exemplar, farcit de disquisicions filològiques, una arqueologia de l'activitat lúdica, dignificant-la sota el paradigma greco-l·latí.

La tasca desenvolupada per l'erudit i clergue sevillà és immensa, tal i com ho posa de manifest Pelegrín quan explica que "*Rodrigo Caro utilitza el mètode regressiu i comparatiu: exemples extrets dels autors de l'antiguitat*

³¹ GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Op. cit.*, pp. 128-133.

³² THIERS, M.J.B. (1686) *Traite du jeux et divertissements, qui peuvent être permis, ou qui doivent être défendus, aux Chrétiens selon les Regles de l'Eglise et le sentiment des peres*. París. Citat a: GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Op. cit.* pg. 80. Per copsar la total implicació dels eclesiàstics, potser resulti interessant oferir la traducció del títol al català: *Tractat del joc i de les diversions, que poden ser permeses, o que han d'ésser defensats, als cristians segons les Regles de l'Església i el paper dels pares*.

³³ Citar com a mostra de l'empeny en l'empresa a: CALINO, C.; (1734) *Lecciones theologico morales sobre el juego*. Madrid. Joan de Zúñiga.

(Suetoni, Pòl·lux), humanistes del segle XVI (Mercurial, Boulanger), autors hispànics de la seva època (Pedro Pantoja de Ayala, Covarrubias). Els jocs de l'antiguitat, són comparats amb aquells que es practicaven en els seus dies sevillans".³⁴

És per això que no seria fins després de deu o quinze anys d'estudi, que Rodrigo Caro aconseguiria finalitzar la seva obra, si bé com indica en el pròleg Etienvre,³⁵ aquesta no seria impresa fins 1884. *Días geniales o lúdicos*, són presentats al lector a través de sis diàlegs que, constitueixen en certa manera una taxonomia o manera d'agrupar les manifestacions lúdiques i d'entreteniment: jocs circencs; gimnàstics; cerimònies; festes vàries; burles; jocs i joguines de nens.

Potser es pugui retreure a Caro que la seva taxonomia no distingeix amb precisió el joc "popular" del joc "infantil" i que es manté distant, mentre furga en la seva recopilació de jocs en els seus orígens grecollatins, dels primers intents conceptualitzadors que es produïrien a cavall dels segles XVI i XVII, per delimitar els jocs d'infància, subratllant el seu component moralitzant, pròpia dels tractadistes renaixentistes i barrocs.

Aquest enfocament moralitzador al que hom es refereix, precisament es conjugará alhora amb intencions de caire didàctic, esdevenint també una de les constants d'un bastíssim ventall d'obres relatives al joc, com és el cas per exemple dels passatges d'una obra dels Països Baixos, escrita pel poeta holandès Jacob Cats (1577-1660), *Silenus Alcibiadis sive Proteus* (1618), la qual és acompanyada d'un gravat d'Adriaen Van de Venne, que conté 20 jocs

³⁴ PELEGRÍN, A.; (2000) *Op. cit.* pg. 37. Fent al·lusió a les fonts consultades per Caro, destacar que resulta d'especial interès per als estudiosos recórrer a l'obra de Sebastián Covarrubias, perquè anomena i explica amb detall moltes de les manifestacions lúdiques d'aquella època. Cf. COVARRUBIAS, S.; [1611] *Tesoro de la lengua castellana o española*. Edició de Martí de Riquer. Barcelona. Altafulla. 1993.

³⁵ CARO, RODRIGO; [1627-1634?] *Días geniales o lúdicos*. Edició, pròleg i notes de J.P. Etienvre. Madrid. Espasa Calpe. Clásicos Castellanos. 1978.

infantils. Una mateixa tradició és seguida per un pedagog il·lustre, pare del realisme pedagògic, Comenius (1592-1670), en la obra *Orbis sensualis pictus* (1654), la qual contenia a més a més, diverses il·lustracions de jocs per tal d'aconseguir ser més amena, donada la seva condició de llibre de text.

L'interès de Comenius era trobar un desllorigador que permetés ensenyar tot a tothom,³⁶ a diferència del filòsof Locke (1632-1704), el qual tot i estar molt proper a l'ideari de Comenius, pretenia introduir un mateix model, però dirigit en exclusiva a l'educació nobiliària amb la qual volia cimentar l'ideal del *gentleman*.³⁷

La influència d'aquestes concepcions pedagògiques, l'escolarització a partir del segle XVII dels infants en els països protestants, i la consolidació dels col·legis i centres docents en els territoris catòlics de la mà dels jesuïtes, oratonians i escolapis, principalment, provocaria que els educadors introduïssin els jocs propis de la infància i de la joventut en els seus programes i reglaments, subratllant però que era més amb ànim de controlar i regular, que com a recurs educatiu.³⁸

Aquest fet que representa un important salt qualitatiu pel que respecte a la innovació pedagògica, també significaria al mateix temps però, i resulta interessant subratllar-ho, que el món infantil comencés a seccionar-se i segregat-se del món adult, constituint-se espais específics per a la seva ubicació, ja fos a l'escola o col·legi, com a la família.

³⁶ Cf. CHATEAU, J.; (1974) *Los grandes pedagogos*. Méxic. FCE, pp. 111-124.

³⁷ *Ibidem*, pp. 125-141.

³⁸ Referint-se al jesuïtes, Ariès ho corrobora: "*Els pares van entendre des del principi que no era possible, ni tampoc desitjable, suprimir-los [els jocs], ni reduir-los amb algunes toleràncies, precàries i vergonyoses. Ells es van proposar, al contrari, assimilar-los, introduir-los oficialment en els seus programes i reglaments, a reserva de seleccionar-los, regular-los, controlar-los. Al quedar disciplinades, les diversions reconegudes com a bones, van ésser admeses, recomanades i considerades en l'esdevenidor com a uns mitjans educatius tan estimables com els estudis*". Cf. ARIÈS, P.; (1987) *Op. cit.*, pg. 128.

Aquesta separació d'espais tindria unes conseqüències directes en el desenvolupament de les manifestacions lúdiques. A partir d'aleshores es faria palesa la segregació entre els jocs propis de la infància i els de la gent gran.

Reprenent el fil històric en l'estudi de les fonts amb implicacions taxonòmiques, cal incloure un tractat de jocs de societat destinat als adults, el qual va ésser escrit pel novel·lista i historiador Charles Sorel (1600-1674), *La Maison des Jeux*, (1642). L'autor distingeix entre jocs de societat, exercici i atzar. Els jocs de societat són jocs d'enginy i de conversació. Entre els jocs d'exercici fa menció dels següents: vilorta, baldufa, escales, pilota, volant, i finalment, a tocar i parar amb els ulls oberts o bé tapats.³⁹

Una altra font ineludible del disset, és la publicació de Claudine Buzonnet-Stella, *Les jeux et plaisirs de l'enfance* (1667), que conté 50 il·lustracions, cadascuna d'elles acompanyades d'un poema, de contingut moralitzador i alhora didàctic, la qual ha estat estudiada amb minuciositat per Parlebas, que hi troba presents un total de 69 jocs.⁴⁰ Aquesta obra és la primera en abordar de manera exclusiva, la descripció dels jocs infantils, a través dels putti –nens despullats- que seguint els cànons estètics de l'època, mostren un ventall força significatiu de les pràctiques lúdiques de la infància.

En definitiva, els segles XVI i XVII serien, seguint la tesi de González Alcantud (1993),⁴¹ molt donats a la teorització del paper que havia d'ocupar el

³⁹ Cf. ARIÈS, P.; (1987) *Op. cit.*, pg. 131.

⁴⁰ Antecedents d'unes mateixes característiques són els gravats de Jean Leclerc II, *Les Trente-six figures contenant tous les jeux*, editats en 1587 per Guillaume Le Bé a París, cadascun d'ells també acompanyats d'un poema. Pel que respecte als gravats de Stella, l'editor Olañeta en el seu preuat costum de reeditar fonts antigues, el posa a disposició del lector d'avui dia. Cf. STELLA, J.; (1987) *Juegos y placeres de la infancia*. Grabados de Claudine Bouzonnet Stella. Mallorca. José J. de Olañeta. Editor. En quan a l'estudi dels gravats, Cf. PARLEBAS, P.; (1999) "Jeux d'enfants d'après Jacque Stella et culture ludique au XVII siècle", a *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges* (Festival d'histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998), (separata), pp. 321-354.

⁴¹ GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Op. cit.* pp. 115-138.

joc i l'oci en la societat, a partir de l'eutropèlia aristotèlica, la moral cristiana i les ensenyances dels pares de l'Església,⁴² les jerarquies socials i el bé públic regit per la monarquia catòlica. Els tractats, que servien de basament a predicadors i teòlegs, respondrien a l'expansió del joc en la societat, i sobretot a l'aparició de nous jocs, com els de cartes, força lligats al mercantilisme que experimentarien les societats europees fruit d'una significativa expansió demogràfica i urbana.

1.2. ELS RECULLS ENCICLOPÈDICS.

A partir del 1500 però, la multiplicitat de coneixements desenvolupats pels humanistes, va fer necessària la recopilació documentada dels nous avenços científics, la qual cosa repercutí notablement en el gènere enciclopèdic. Molt abans que aparegués la més cèlebre de totes, *Encyclopaedia ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, de Diderot i d'Alembert (1751-1772, 17 vol. i 11 vol. d'il·lustracions), Charles Cotton ja havia publicat *The complete gamester* (1674), que pot considerar-se el primer llibre que conté gran quantitat de jocs de l'època.

A França també es va fer ressò de la publicació d'enciclopèdies populars i menys erudites, algunes d'elles dedicades als jocs, abans que la de Diderot i d'Alembert, essent una de les primeres en el seu gènere, l'*Académie universelle des jeux* (1730), la qual marcaria l'inici d'una tradició de més de cent cinquanta anys, en la qual abundarien les reimpressions ampliades i, sobretot, l'aparició de noves publicacions força similars a d'altres ja existents.

Abans de prosseguir amb la tradició enciclopèdica, mencionar una obra que no podria passar-se per alt, al referir-se al segle XVIII. Es tracta d'una troballa recent, fruit de la incessant recerca documental de Pelegrín en biblioteques i arxius, que localitzà a la Biblioteca Nacional de Madrid. Es tracta

⁴² Pel que fa a l'obra de Sant Tomàs de Aquino, cf.: LAUAND, J.; "Lo lúdico en los fundamentos de la cosmovisión de Tomàs de Aquino" a www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm (consultada 28/11/2003).

d'un plec de cordill valencià escrit per Carles Ros, anomenat *Romanç Nou...* (1750?).⁴³

La importància d'aquest document ve donada perquè conté una enumeració de més d'un centenar de jocs, els quals són un recull personal d'en propi Ros, rescatats de la tradició oral infantil en carrers i places, és a dir de l'observació directa; de l'escorcollament de la seva pròpia infantesa i dels costums dels nens del seu temps, acompanyat de les entrevistes realitzades a la gent més gran. L'autor mostra així, un desplegament metodològic de caràcter etnogràfic de primer ordre, que és força meritori per la seva època.

Al marge de les jerarquies que empra la pròpia Pelegrín (2000) per catalogar el contingut del document en el seu estudi, que seran motiu de comentari en el proper capítol dedicat a les font modernes, interessa destacar aquí, com l'autora posa de relleu l'ordre amb el qual Carles Ros ofereix aquesta selecció de jocs, malgrat aquest afirmi en el propi títol, que es tracta de jocs, entreteniments i invencions generals sense guardar orde: *"l'elecció de no orde és en sí mateixa una elecció que determina el seu enunciat espontani, similar al secret ordre que porta una colla de nens; no obstant, la generalitat dels jocs << sens guardar orde >>. Algunes vegades s'organitza en el text per associació de moviments, tipologia o funció, però, i en primer lloc, sotmesos a l'exigència de la rima, de la composició, o de la versificació.*

⁴³ ROS, C.; (1750?) *Romanç nou, curios, y entretengut, hon es referixen els jochs, entreteniments, è invencions, que els/ gichs: de Valencia eixerciten en lo transcurs del any, per/ els carrers, y places de la Ciutat, generals, sens guardar / orde,jà de nit,jà de dia, y mes en la nit / quant fà Lunèta. Primera part. Prosequix lo assumpt dels jochs dels gichs especials, com vorà el curiòs. Segona part.*

Pelegrín ha localitzat tres plecs: un a la Biblioteca Pública de València, Nicolau Primitiu. 849.91/9086 (74-75); un altre a la Biblioteca Nacional de Madrid. R/5346 (18); i un tercer, adquirit en llibreria de rars i curiosos per la pròpia investigadora i que roman entre la seva col·lecció particular. De fet però, La Llibreria Valenciana País Valencià, edità una reproducció facsímil al 1993.

En la segona part del Romanç-col·loqui ofereix un pausat discórrer, mes a mes, cicle a cicle, corresponent al curs de les estacions. Ros troba un nou element organitzador. Avança metòdicament sense sorpresa situant-se en el temps circular, <<de Nadal a Nadal>>, de festa a festa, corresponents a les estacions de l'any. La tàctica de situar a l'actor-lector en la circularitat temporal, en l'assossec de conèixer la continuïtat, es relaciona amb tòpics seculars de la literatura popular: la dels calendaris i almanacs".⁴⁴

La manera d'ordenar la primera part dels jocs, és una fórmula força emprada per molts autors moderns a l'hora d'elaborar taxonomies sota criteris morfològics o funcionals. En quan a la segona, la classificació s'adiu més a l'emprada pels estudiosos que es refereixen en exclusiva als jocs populars i tradicionals, des d'un punt de vista antropològic. Per tant, Carles Ros, amb el seu *Romanç Nou*, pot ésser considerat un altre precursor, sense saber-ho, en l'establiment de futures taxonomies del joc.

A Alemanya, Vieht va seguir amb la tradició dels enciclopedistes francesos i es dedicà a la recopilació de jocs del conjunt de la població alemanya. En la seva obra *Versuch einer* (1795),⁴⁵ segons Krüger, "els va classificar de forma molt metòdica".⁴⁶ El país vivia aleshores un ressorgir dels

⁴⁴ PELEGRÍN, A.; (2000) *Op. cit.* pg. 40. Nogensmenys, per a un estudi més detallat, resulta d'especial interès la lectura de la introducció de l'obra, en la qual la investigadora escodrinya amb minuciositat aquest document. Cf. PELEGRÍN, A.; (1998) *Repertorio de Antiguos Juegos Infantiles*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), pp. 15-63.

⁴⁵ VIETH, G.U.A.; (1795) *Versucheiner Encyklopädie der Leibesübungen*. Zweyter Theil. Mit Kupfern. Berlin. Carl Ludwig Hartmann.

⁴⁶ KRÜGER, A.; (2000) "El juego y los deportes en la tradición alemana" a IRURETA-GOYENA, P.; (Coord) *Op. Cit.*, pg. 59. La font de consulta de Krüger per fer tal afirmació és PETERS, K.; (1962) *G.U.A. Vieth. Der Werdegang eines Jeveränders zum bedeutenden Schulmann und Turnpädagogen*. Jever. Mettker & Söhne. No ha estat possible acudir a la font consultada per Krüger i és de lamentar que ell mateix no aprofundeixi en el seu article sobre la tipologia de taxonomia emprada. Es fa palesa si més no la intencionalitat de Vieth en efectuar una jerarquia.

jocs escolars sota l'auspici de Basedow, que havia introduït a l'any 1774 l'educació física dins dels continguts curriculars a la seva escola de Dessau.

Un dels professors de Basedow, Salzmann, havia posat en marxa el seu propi internat, contractant aleshores al jove Guts Muths (1759-1839) per a què l'impartís l'educació física en el seu centre. Aquest, en primer lloc va escriure la seva teoria sobre l'exercici, distingint entre exercici natural i gimnàstica natural, la qual dividí en competitiva, militar, mèdica i educativa. Si bé, aquí interessa sobretot destacar que dos anys més tard, acabaria el seu llibre de jocs, *Spiele sur Uebungund...* (1795),⁴⁷ del qual ben aviat se'n farien diverses edicions.

D'aquesta obra de Guts Muths, que podria traduir-se com a *Juegos para el ejercicio y el esparcimiento del cuerpo y del espíritu*, resulta altament significatiu destacar-ne la seva classificació. L'interès recau en considerar que és el primer autor en referir-se als jocs motors en una taxonomia, que distribueix de la següent manera: motors, de societat, de taula i tauler; intel·ligència i d'endevinalles; i altres formes pobres en moviment.⁴⁸

La invasió napoleònica va fer canviar a Guts Muths d'enfocament. De fixar l'accent en els jocs educatius, passà a defensar els exercicis premilitars, com també ho faria ben aviat Jahn (1778-1852) a la mateixa Alemanya, i Amorós (1770-1848) a França.

Ambdues obres de Guts Muths significarien un estímul per situar el joc com a un dels continguts imprescindibles de l'educació, i serien recollides gairebé de manera immediata per Ling (1776-1839), fundador de la gimnàstica sueca. A més, aquest enfocament, que no descuida l'educació corporal,

⁴⁷ GUTS MUTHS, J.C.F.; (1795) *Spiele zur Uebung und Erholung des Körperes und Gesites und alle Freude unschuldiger Jugendfreuden*. Schnepfenthal: Im Verlage der Buchhandlung der Erziehungsansalt.

⁴⁸ La informació taxonòmica està extreta però de: DÖBLER, E.; i DÖBLER, E.; (1981) *Manual de juegos menores*. Buenos Aires. Stadium.

arrelaria en tots aquells pensadors que cercaven una educació més integral de l'individu, fortament influïts al mateix temps per les idees de Rosseau (1712-1778). Sobresurt l'obra d'il·lustres pedagogs de l'època, com per exemple, Pestalozzi (1746-1827) o Fröebel (1782-1852), els quals prestarien especial atenció al tractament del joc.

El mateix Rosseau, com indica Cornejo Domínguez (1999) en la seva publicació, fruit de la seva tesi doctoral, *“en el seu intent d'aprofundir en l'activitat física, proporcionà una classificació del joc, diferenciant-lo en funció de l'edat, sexe, moment del dia, segons la seva finalitat i segons el tipus de plaer que genera en els participants”*.⁴⁹

Es tracta doncs d'una taxonomia funcional, en la qual per exemple, l'edat, s'estableix com a criteri diferenciador entre els jocs infantils i els adults, essent l'adolescència el punt d'inflexió. De fet, més que l'edat, Rousseau, establia una correlació entre l'edat i la despesa energètica necessària per al desenvolupament de les activitats lúdiques, destacant la infància com el període de màxima activitat corporal.

També diferenciaria l'activitat lúdica en funció del sexe. Davant la desigualtat física entre ambdós sexes, establí quins jocs eren més apropiats per a cadascun, preocupant-se sobretot de millorar l'educació de la dona, en una època que estava gairebé desatesa.

Distingí entre jocs nocturns i diürns, considerant el moment del dia en el qual eren portats a la pràctica, posant especial èmfasi en els nocturns com a afavoridors de noves experiències i sensacions, alhora que eren útils per enfortir la vàlua anímica de l'individu a l'haver d'enfrontar-se a la foscor.

Una altra manera de classificar-los és segons la seva finalitat, separant els jocs segons siguin formatius o tinguin com a objecte el lucre. De fet,

⁴⁹ CORNEJO DOMINGUEZ, C.; (1999) *Historia de la educación física. La educación física en Rousseau*. Madrid. Gymnos, pg. 58 i ss.

Rosseau considerava que tota activitat lúdica, llevat dels jocs d'atzar que perjudicaven l'esperit, era formativa.

Aquesta darrera categoria permet valorar la importància de les aportacions de Rosseau. La concepció de l'activitat lúdica com a principal medi educatiu, fruit de les seves llargues reflexions i observacions entorn les avantatges que provoca el joc en la formació de l'infant. I això és de cabdal importància, en un període en el qual l'educació infantil en general i els jocs dels nens en particular, constituïen uns temes d'incipient atenció en l'Europa il·lustrada del segle XVIII.

Perquè convé matisar, com posa de manifest González Alcantud que: *“els orígens del pensament pedagògic modern al voltant del joc com a facilitador de l'aprenentatge hi ha que buscar-los al menys en el segle XVIII”*. L'antropòleg torna a insistir-hi per esclarir dubtes, *“quan aquesta pedagogia assoleix el veritable desenvolupament conceptual i objectual és en ple segle XVIII, arrel de les idees il·lustrades, que venen a popularitzar i fer calar en la societat l'ideal pedagògic iniciat el segle anterior amb el <<ensenyar delectant>>”*.⁵⁰

Una altra qüestió que es precís remarcar, pel que suposa de canvi, és que al llarg del segle XVIII, els discursos i disquisicions entorn el joc ja no romandran en mans de l'Església, sinó que passaran a convertir-se en patrimoni de l'Estat, que pretindrà des d'aleshores regir la seva legislació.

Per il·lustrar la irrupció intervencionista de l'estat en matèria lúdica, es suggereix resseguir la labor realitzada en l'estat espanyol per la monarquia borbònica. Els Borbons del XVIII volgueren extirpar el joc, sobretot el d'atzar, a través de prohibicions reials constants i reiterades, essent la més representativa de totes elles, la Real Pragmàtica de 1771, amb la qual Carles III, pretenia regular els jocs, establint limitacions molt estrictes

⁵⁰ GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Op. cit.* pp. 183-184.

especialment per a les apostes en els jocs de pilota, que gaudien aleshores de gran popularitat.

1.3. ELS TRACTATS DE JOCS COM A INSTRUMENTACIÓ PEDAGÒGICA.

Hom es troba enfront una nova concepció del joc. No interessa recollir un ampli ventall de jocs de manera enciclopèdica. Els jocs passen a ésser escollits i classificats en funció d'objectius amb els quals es pretén desenvolupar l'educació física de l'alumnat. Un fort accent pedagògic comença a despuntar. Aquest és el motiu pel qual es publicarien força obres sobre jocs i esports al llarg del segle XIX.

Així, els llibres de gimnàstica publicats en el primer terç del segle XIX, estarien directament influenciats per Guts Muths, i responen sense equívoc a aquesta visió del joc com a matèria d'instrumentació pedagògica per a la formació física, essent escrits pels pedagogs i autors de la generació il·lustrada del segle XVIII.

N'és un clar exponent, el manual d'Amar Durivier i L. Jaufrett, que trigaria pocs anys en traduir-se a Espanya, *La gimnàstica o escuela de la juventud: tratado elemental de juegos* (1807).⁵¹ Conté un total de 32 làmines gravades que porten la denominació del joc a peu de pàgina. Alhora proporciona una llista enumerativa d'aquests. La pràctica dels jocs tradicionals es combinava d'aquesta manera amb un nou corrent que pretenia impulsar la gimnàstica en els centres educatius.

⁵¹ DURIVIER, A.; JAUFRETT, M.A.; (1807) *La gimnástica o Escuela de la juventud. Tratado elemental de Juegos, de ejercicios considerados en razón de su utilidad física y moral.* Madrid. Imp. de Álvarez.

Ben aviat aniria a impremta una altra obra molt similar a l'anterior, fruit de l'esforç d'un dels mestres que més participà a Espanya, dels moviments pedagògics de la Il·lustració i de les idees renovadores de l'educació física i els jocs, *Descripción de los juegos de la Infància* (1818) de Vicente Naharro.⁵²

En el subtítol, el propi Naharro posa en evidència la finalitat pedagògica de l'obra: "*Los más propios á desenvolver sus facultades físicas y morales, y para servir de abecedario gimnástico*". En un total de 6 làmines, l'autor explica amb detall 26 jocs, oferint dades força suggeridores per a la investigació historiogràfica dels jocs, si bé es fa difícil cercar-hi una taxonomia que vagi més enllà de la simple enumeració detallada. Si de cas, les làmines són les que motiven certa ordenació i l'excusa que provoquen l'explicació de l'autor. En aquest sentit podria considerar-se com a una taxonomia que parteix d'uns criteris visuals o iconogràfics.

I en tercer lloc, per concloure aquesta revisió de les fonts antigues, mencionar l'obra de *Gimnástica de lo Bello*, que Pelegrín (2000) atribueix a Blanco White, i que el llibreter Palau data del 1822.⁵³ La taxonomia emprada és la que era utilitzada sovint aleshores, dividint els jocs en: els d'acció, d'enginy, de tertúlia i de societat. Si bé cal fer constar que en moltes obres l'atenció no requeia precisament en els d'acció, i encara menys en aquesta, si es considera, des de la perspectiva i mentalitat de l'època, que havien d'ésser activitats físiques i lúdiques destinades a l'educació de jovenalles.⁵⁴

⁵² NAHARRO, V.; (1818) *Descripción de los juegos de la infancia*. Madrid. Imprenta de Fuentenebro. Existeix però una edició facsímil força més actual: NAHARRO, V.; (1993). *Op.cit.* Sevilla, Padilla Libros, Editores & Libreros.

⁵³ BLANCO WHITE, J.M.; (1822) *Gimnástica del Bello sexo. Ensayo sobre la educación física de las jóvenes. Obra escrita originalmente en castellano*. Londres. Ackermann. També hi ha edició facsímil a Espasa Calpe. Madrid. 1988. En quan a l'apunt de Pelegrín, Cf. PELEGRÍN, A.; (2000) *Op. cit.* pp. 46-48.

⁵⁴ Eren freqüents les obres de jocs de penyores, els quals eren practicats com a jocs de societat i en les tertúlies. Com exemple, citar la següent obra publicada a l'any 1837 d'autor

Per tant, de manera sintètica, es constata una transformació intencional en quan a la necessitat d'establir jerarquitzacions entorn el joc des del segle XV fins a la segona dècada del segle XIX. Aquestes s'inicien formulant-se com simples enumeracions. Ben aviat s'utilitzen per ordenar els reculls enciclopèdics de jocs, i esdevenen finalment jerarquies disposades en funció d'objectius pedagògics.

Encara que hom no s'ha de portar a engany, perquè no hi havia una decidida voluntat d'establir veritables classificacions del joc. La intencionalitat sorgiria al cap de poc temps com a continuació es desvela. Evidenciar, això sí, que força dels ingredients amb els quals es conformaran les classificacions durant els segles posteriors hi són ja presents de manera manifesta. Es donen criteris morfològics, funcionals, o mixtes en funció de diverses perspectives, siguin aquestes psicològiques, pedagògiques o etnogràfiques.

1.4. ELS JOCS COM A COMPLEMENT DELS EXERCICIS GIMNÀSTICS EN ELS MANUALS ESCOLARS.

Un cop produïda de manera definitiva la separació d'activitats lúdiques entre infants i adults, que es fa palesa al llarg del XVII, i mentre augmentava la davallada de la pràctica de jocs populars i tradicionals de manera prou significativa des de finals del segle XVIII, s'inicià un període marcat per l'emergència de les gimnàstiques que, com indica B. During (1984),⁵⁵ són les

desconegut: *Nueva colección/de/Juegos de Prendas/ de/ penitencias que pueden imponerse/ a los que pagaron prenda durante los juegos.* Barcelona. Piferrer Impresor.

⁵⁵ DURING, B.; (1984) *Des jeux aus sports. Repères et documents en histoire des activités physiques.* Paris. Vigot, pp. 51-104.

encarregades d'adobar el terreny per a la posterior imposició burgesa del model esportiu que emergeix en el segle XIX al Regne Unit.⁵⁶

Així doncs, la valorització del treball que requeria la Revolució Industrial, i de retruc la consegüent desvalorització de l'oci, vindria acompanyada de la publicació de manuals escolars per a les classes burgeses, en els quals s'inclourien aquells jocs més pertinents per tal d'aconseguir el desenvolupament i entreteniment físic adequat, en consonància amb un nou model corporal que associava salut, desenvolupament, gimnàstica racional i exercici sistemàtic.

És remarcable a França, l'obra de G. Beleze, *Jeux des adolescents* (1858)⁵⁷ com a mostra d'aquesta preocupació per l'educació dels joves. En ella es formula una classificació dels jocs dividint-los entre jocs actius i intel·lectuals.

Altres exemples, més propers a tombants de segle, serien a Bèlgica, G. Dock, *Les jeux scolaires. Ecoles, Places de jeux, sports*, (1889);⁵⁸ i a França, G. Laun, *Receuil des jeux et exercices pour les développement des aptitudes physiques de la jeunesse*, (1891);⁵⁹ i O. Cruaciani, *Manuel de jeux scolaires et d'exercices physiques...*, (1892?).⁶⁰

⁵⁶ Un dels historiadors que ha estudiat amb major minuciositat i rigor aquest període és el francès Ullmann. Cf. ULLMANN, J.; (1997) *De la Gymnastique aux Sports Modernes*. Paris. Vrin, pp. 321-345.

⁵⁷ BELEZE, G.; (1858) *Jeux des adolescents*. París. Librairie de L. Hachette et Cie.

⁵⁸ DOCK, G.; (1889) *Les jeux scolaires. Ecoles, Places de jeux, sports*. Namur. Wesmael-Charlier.

⁵⁹ LAUN, G.; (1891) *Receuil des jeux et exercices pour les développement des aptitudes physiques de la jeunesse*. París.

⁶⁰ CRUCIANI, O.; (1892?) *Manuel de jeux scolaires et d'exercices physiques à l'usage des familles et de tous les établissements d'instruction...* París. Picard.

S'escull com a font per fixar-se en la taxonomia emprada pel seu autor, l'obra de Dock (1830-1895),⁶¹ centrant l'atenció en l'índex, en el qual es facilita la classificació dels jocs, que podria qualificar-se de molt simple.

Després dels dos primers capítols, dedicats un a consideracions generals, i l'altre sobre aspectes més didàctics i organitzatius del joc, el tercer capítol aplega jocs sense estris o instruments de joc, mentre el quart inclou totes aquelles manifestacions lúdiques que si n'utilitzen. El capítol cinquè fa referència a les activitats en el medi natural: passejades i excursions, jocs de camp, concursos, animacions. El sisè gira entorn les pràctiques esportives: jocs esportius, natació, canoa, patinatge, equitació, ciclisme, esgrima, i tir. En el darrer capítol, el setè, Dock explica amb detall diferents jocs i recreacions de societat, tancant l'obra un apèndix en el qual anomena jocs de la veïna Anglaterra.

Mentrestant a Espanya, si bé hi havia autors més preocupats per recollir i classificar els jocs de saló i de societat, amb la voluntat de reglamentar-los per escrit enlloc de seguir amb la tradició oral com era pràctica habitual fins aleshores,⁶² també proliferarien les obres que mostraven les avantatges d'incloure els jocs dins dels exercicis gimnàstics dels escolars, acompanyant-los de més o menys consells, segons el tarannà pedagògic o ideològic de

⁶¹ El paper que jugà Guillaume Dock a Bèlgica com ardent defensor de l'educació física en general i de la introducció específica del joc dins de l'ensenyament en particular, fou essencial. Ell mateix s'encarregaria d'impartir a l'any 1883, sota l'auspici del Ministeri d'Educació, un parell de cursos per al professorat, en el qual hi figurava l'aprenentatge de 27 jocs lliures sense estris i 27 jocs amb materials. Cf. RENSON, R.; (1989) "Le jeu et le serieux: histoire dialectique du jeu dans l'enseignement belge" a BONHOMME, G.; et altres; (1989) *Actes du Colloque International: La place du jeu dans l'education. Histoire et Pédagogie*. Paris-Maison de l'Unesco les 18 et 19 mars 1989. Paris. FIDEPS- UNESCO, pp. 99-103.

⁶² Aquesta tendència normativitzadora de l'època arribaria fins i tot als jocs de penyores. Cf. com a mostra: MARTINEL·LI, O.; (1879) *Gran colección de juegos de prendas, de sociedad y tertulia*. Madrid. Librería de Antonio Novo.; o REMENTERÍA Y FICA. D.M. de; (1892) *Manual completo de juegos de sociedad ó de tertulia y de prendas*. París. Garnier.

l'autor. Destaquen les de: R.C *Juegos de los niños* (1847);⁶³ F.López Villabrille, *Recreo de la infancia. Colección de juegos para niños de ambos sexos* (1855);⁶⁴ J. Bastinos, *Juegos infantiles. Recreos infantiles para la infancia y la juventud* (1895);⁶⁵ J.E. García Fraguas, *Tratado racional de Gimnástica de los ejercicios y juegos corporales* (1896);⁶⁶ M. Sanz Romo, *Manual de Gimnástica higiénica y juegos escolares* (1897);⁶⁷ i P. Santos Hernández S.J., *Juegos de los niños en las escuelas y colegios* (1901).⁶⁸

Abans de continuar amb l'estudi, s'opta per detenir-se altre cop uns instants, per tal de revisar amb major profunditat algunes de les obres suara esmentades.

En l'obra de *Juegos de niños* (1847), on es recullen jocs traduïts dels millors manuals acabats de publicar a París, l'autor R.C., estableix una taxonomia lúdica en funció de l'edat i gènere dels protagonistes: jocs per a la infància, jocs per a l'adolescència, i dins d'aquests períodes, els que són propis als nens, a les nenes i a ambdós sexes.^{iv}

⁶³ R.C.; [1847] *Juegos de los niños, traducidos de los mejores manuales acabados de publicar en París*. Madrid. Imprenta de R. y Fonseca. (edició facsímil València. Librerías "París-Valencia, 1989).

⁶⁴ LÓPEZ VILLABRILLE, F.; (1855) *Recreo de la infancia. Colección de juegos para niños de ambos sexos*. Madrid. Impr. Pérez Dubrull.

⁶⁵ BASTINOS, J.; (1895) *Juegos infantiles. Recreos infantiles para la infancia y la juventud*. Barcelona. Librería de Antonio J. Bastinos.

⁶⁶ GARCÍA FRAGUAS, J.E.; (1896) *Tratado racional de Gimnástica de los ejercicios y juegos corporales*. Madrid. Vda. De Hernando y Cía. t.III.

⁶⁷ SANZ ROMO, M.; (1897) *Manual de Gimnástica higiénica y juegos escolares*. Madrid. Imp. de los Sucesores de Cuesta.

⁶⁸ P. SANTOS HERNÁNDEZ, S.J.; [1901] *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Palma de Mallorca. Olañeta editor. (edició facsímil de Calleja Bib. Perla).

La manera per la qual opta F. López Villabril·le (1855) per classificar la seva col·lecció de jocs per a ambdós sexes, és atenent a un criteri de gènere: jocs per a nens i jocs per a nenes,⁶⁹ indicant en el pròleg la singularitat de la seva obra, motivada per: “*la manca d'un llibre d'aquesta espècie entre nosaltres... llibre que jo tinc, com tindrà tothom, no només com a agradable, sinó també per útil per als nens*”.⁶⁹

Un examen minuciós a l'obra de J. Bastinos (1895), permet constatar com l'autor destaca quins són els objectius que ha de tenir tota diversió: atendre a la higiene en primer lloc, a l'educació en segon lloc, i en darrer terme, a la instrucció.

Aquest decantament pels postulats higienistes esdevindria un corrent de l'educació física molt defensat per les institucions públiques, metges, professors d'educació física i pedagogs en general. Bastinos (1895) en el seu pròleg, aconsella sobre horaris en el quals és convenient realitzar la pràctica de jocs, segons sigui estiu o hivern, orienta respecte la seva durada, assessora en quan a la roba adequada, i alhora defensa el joc participatiu i solidari, enfront els impulsos egoistes dels jugadors. Tots els jocs que explica, i ho fa amb detall, els aixopluga sota el paraigües de jocs gimnàstics, descrivint fil per randa 25 jocs que complementa amb qüestions didàctiques a tenir en compte per al seu correcte desenvolupament.⁷⁰

També la lectura de l'obra del pare Santos (1901), en la qual l'autor manifesta la seva ferma voluntat d'incidir educativament en l'esbarjo escolar, permet afirmar que aquest és una gran coneixedor dels jocs que descriu amb rigor i claredat.⁷¹ A més a més, no hi ha dubte que compartí moltes estones de

⁶⁹ LÓPEZ VILLABRILLE, F.; (1855) *Op. cit.*, pg. 9.

⁷⁰ Des d'aquestes pàgines felicitar la iniciativa de la Biblioteca Virtual Cervantes per incloure l'obra de Bastinos dins del seu catàleg on line (30.000 obres). Cf. <http://cervantesvirtual.com/serv1et/SirveObras/373608621262840286048437/> (Consultada 20/11/01).

⁷¹ En l'apartat d'observacions referides als jocs, reconeix que s'ha inspirat en la col·lecció francesa dels PP. Nadaillac i Rosseau, *Les jeux de collège*.

joc amb la canalla, fins el punt d'elaborar unes pautes didàctiques molt precises: no tots els jocs poden organitzar-se arreu ni en totes les ocasions; els jocs han d'ésser per als nens, i no els nens per als jocs; els jocs generals, tan recomanats, no seran de cap utilitat si no s'organitzen de manera que tots els nens hi puguin prendre part segons siguin les seves possibilitats.

Alhora dóna consells sobre com elegir i diferenciar posteriorment els membres de cada equip, com ordenar-se en el joc mitjançant fórmules electives, o detalla quina és la millor manera per establir àrbitres i jutges.

P. Santos porta a terme un tipus de classificació morfològica segons els materials a emprar en el joc, dividint-los en dos grans blocs: sense instruments i amb instruments. Resulta per tant, força idèntic al criteri sistematitzador que empra Dock. El primer bloc el subdivideix alhora en jocs: generals, particulars i de salt. Pel que fa al segon, inclou jocs amb: mocadors, cordes, cercols, tànganes, baldufes, pilotes, balons, xanques, boles, i bales.

Afegeix un breu apartat dedicat a jocs especials i finalment ho combina amb una taxonomia més de caire etnogràfic, per referir-se a jocs per a dies festius, festes extraordinàries, i vacances de Nadal, concloent amb diversions de camp. Per tant, també vincula el joc a la temporalitat, com havia fet Ros en el seu Romanç del segle XVIII, donat que les pràctiques lúdiques encara romanien aferrades al ritme de les estacions i arrelades al calendari de festes.

1.5. L'ESTUDI DEL JOC PER PART DELS FOLKLORISTES DEL SEGLE XIX.⁷²

Si hom avança amb la revisió de fonts documentals, fixant l'atenció sobretot en els criteris escollits pels autors per sistematitzar els jocs, cal precisar que des del darrer quart de segle XIX però, en paral·lel a la publicació

⁷² La paraula folklore, d'origen anglosaxó, és coneguda per primera vegada a l'any 1846.

d'aquests tipus d'obres de caire pedagògic, i fins i tot mentre encara s'editaven exemplars que provenien de la tradició enciclopèdica,⁷³ començaren a fundar-se per Europa diverses Associacions de Folklore.

A l'any 1878 es creà a Londres la "Folklore Society" i el "Folklore Record". Uns anys després, a Sevilla, Antonio Machado Àlvarez constituïria la "Sociedad de Folklore Español" (1881), que tindria una importància cabdal per a la publicació de la "*Biblioteca de Tradiciones Populares*", en la qual s'editarien diversos estudis relacionats amb les manifestacions lúdiques. A Itàlia, de la mà de Pitrrè, es fundà a Palerm l'any 1884, la "Societat de Folklore Italià". Dos anys més tard, es fundà a París (1886) l'associació francesa, i l'any 1889 se celebrava en aquesta mateixa ciutat, el I Congrés Internacional de Tradicions Populars.

La irrupció en l'escena d'aquestes societats i associacions de Folklore, significaria l'aparició, fruit de l'interès dels investigadors etnogràfics, de diverses obres que, amb un caràcter localista o particularista, es centrarien en recollir i classificar les formes existents de joc infantil.

En aquestes obres etnogràfiques, no només es fa referència a les regles dels jocs, sinó que també s'hi recullen els aspectes relacionats amb el llenguatge que acompanya els jocs, explicitant els versos, les cançons i les cantarelles que empraven els infants en els seus jocs, si bé sovint descuiden el context sociocultural dels mateixos. Per triar unes quantes fonts bibliogràfiques que siguin de les més representatives, citar a A. Gomme, *The traditional games of England, Schotland and Ireland*, (1894 & 1898)⁷⁴ al Regne Unit; F. Böhme,

⁷³ Per exemple: reedició en versió anglesa d'una obra de 1824, *The boy's own book: a complete encyclopaedia of sports and pastimes: athletic, scientific, and recreative* (1877); la voluminosa obra de més de 700 pàgines de T. de Moulidars, *Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée des jeux et divertissements de l'esprit et du corps* (1888); o aquesta altra recopilada a Espanya per L. Marco, *Repertorio completo de todos los juegos* (1896).

⁷⁴ GOMME, A.; [1894 & 1898] *The traditional games of England, Schotland and Ireland*. London. Thames and Hudson Ltd. 1984.

Deustches Kinderlied und Kinderspiel, (1897)⁷⁵ a Alemanya; i destacant pel seu volum, l'obra dels flamencs A. De Cock i I. Teírlinck, *Kinderspel en Kinderlust in Zuid-Nerderland*, (1902-1908),⁷⁶ la qual està formada per 8 volums amb un total de 2.650 pàgines.

Hom centra els comentaris específics en dues d'elles. D'una banda, en l'obra de A. Gomme, editada en dos volums i d'altra banda, en el bastíssim estudi de De Cork i Teírlinik.

En el prefaci del primer volum, publicat quatre anys abans que el segon, Gomme advertia que els nens no s'inventaven els jocs però que sí tenien gran capacitat per imitar, recollint els costums i les creences dels avantpassats. Molts dels jocs recollits per l'autora, que escodrinyà amb profunditat els territoris del Regne Unit, havien passat a formar part de la lúdica infantil després de pertànyer al seriós món adult, trobant les arrels dels seus orígens en pràctiques estretament lligades a les supersticions i creences ancestrals. També s'hi troben recollides manifestacions lúdiques dels infants que esdevindrien amb el temps jocs per als adults.

L'autora assenyala que aquest volum, que fou editat com a diccionari folklòric per la Folklore Society, de la qual el seu marit n'era el president, inclou un ampli ventall de jocs presentats per ordre alfabètic, ja siguin aquests jugats per nens o nenes, tant a l'interior com a l'exterior.

De fet, la taxonomia que realitza Gomme és la de separar els jocs segons dues grans divisions. En un costat disposa tots aquells jocs que poden qualificar-se de descriptius. En l'altre, els considerats cantats.

⁷⁵ BOEHME, F.M.; (1897) *Deustches Kinderlied und Kinderspiel*. Leipzig. Breitkopf & Hartel.

⁷⁶ DE COCK, A.; TEIRLINCK, I.; (1902, 1908) *Kinderspel en Kinderlust in Zuid-Nerderland*. (Kon. V1. Acad. Taal & Letterkunde). Gent. Siffer.

Entre els primers hi consten aquells que encadenen una sèrie d'accions o fases. Un estudi de la seva evolució, considerant diverses variants permet saber com comença el joc. Pel que fa als jocs cantats, és important saber les tonades i resseguir les diferents versions pel que fa a les seves rimes. També de l'anàlisi d'aquestes és possible deduir-ne el seu origen.

És de destacar la meritòria recerca efectuada per Gomme, que aglutinà de força jocs, les diferents variants trobades arreu d'Anglaterra, Escòcia o Irlanda.

Respecte els autors flamencs De Cock i Teirlinck, fer esment en primer lloc, com assenyala Renson (1989),⁷⁷ de la remarcable fonamentació teòrica que acompanya a la seva obra. Ambdós autors van intentar descriure de manera objectiva i precisa, totes les formes de joc del seu temps i de bell antuvi; així com les seves variants, observant a més de la pròpia activitat lúdica, el seu preludi i les accions que succeïen un cop aquesta havia finalitzat.

Els folkloristes flamencs es mostren alhora coneixedors d'autors històrics, com per exemple Erasme, Kilianus, Junius, Calom, Cats, Comenius, o Rabelais; així com estan perfectament informats d'altres estudis similars de la seva època: Becq de Fouquières (1869) a França; Ter Gouw (1879) als Països Baixos; Guts Muths (1795) i Böhme (1897) a Alemanya; o Gomme (1894-1898) a Anglaterra, Escòcia i Irlanda.

Després de detenir-se en referències concretes a les obres de Gomme i de De Cock i Tírlinck, altres autors que caldria esmentar, en aquest cas per indicar que en la seva producció etnogràfica si es va fer ressò del context

⁷⁷ RENSON, R.; (1989) " Les jeux et le sérieux: histoire dialectique du jeu dans l'enseignement belge" a: BONHOMME, G.; et altres (1989) Actes du Colloque international *La place du jeu dans l'éducation*. Histoire et Pédagogie. Paris- Maison de l'Unesco les 18 et 19 mars 1989. Organisé par la FFEPGV. Paris. FIEP-FIDEPS-UNESCO.

històric i cultural, són G. Pitрэ, *Giocchi fanciulleschi*, (1871)⁷⁸ a Sicília; J. Ter Gouw, *De Volksvemaken*, (1879)⁷⁹ en els Països Baixos; o S. Culin, *Korean games...* (1895)⁸⁰ i *Games of the North American Indians* (1907)⁸¹ als Estats Units.

D'aquests autors, es fa al·lusió a Stewart Culin (1858-1929), que de 1903 a 1929 ocupà el càrrec de Director del Departament d'Etnologia del Museu de Brooklyn, i és sens dubte, un dels capdavanters en tractar el jocs des d'un enfocament antropològic, mostrant un interès extraordinari per les cultures alienes a la seva. En la seva obra referida als jocs asiàtics, recull els treballs que exposà en el Museu Arqueològic de la Universitat de Pensilvània, completats amb les informacions obtingudes pels nadius de l'est asiàtic residents als USA. Es preocupà fonamentalment de trobar els orígens dels jocs, destacant el lligam d'aquests amb els aspectes religiosos i sagrats, amb antics rituals màgics i pràctiques afavoridores de predir el futur, vinculades a determinades cosmovisions. Culin intentaria trobar semblances entre les manifestacions lúdiques d'ambdós hemisferis, i malgrat no desxifrar l'autèntica significació d'algunes d'elles, postulava que els jocs no podien considerar-se ni de bon tros com a simples passatemps.

En la publicació de *Korean games*, hi recollí 97 jocs coreans, dels quals 23 estaven referits a la fletxa, demostrant que es tractava d'un implement màgic o endevinador que tenia un important paper com a referent cultural per a les cultures de l'est asiàtic, a l'igual que succeïa amb el desenvolupat pels escuradents o bé les cartes, emprats també per llegir la fortuna.

⁷⁸ PITRÉ, G.; [1871] *Giocchi fanciulleschi*. Biblioteca delle tradizioni popolari siciliane. Vol, 13. Palermo. Arnaldo Forni Editori, 1985.

⁷⁹ TERGOUW, J.; (1879) *De Volksvemaken*. Haarlem. s.n.

⁸⁰ CULIN, S.; [1895] *Korean games with notes on the corresponding games of China and Japan*. New York, Dover Publications, Inc., 1991.

⁸¹ CULIN, S.; [1907] *Games of the north american indians*. New York, Dover Publications, Inc., 1975.

En quan a la seva publicació *Games of the north american indians*, és fruit d'un dilatat període de recerca que s'inicià el 1895 amb la preparació d'una exposició per al Museu Nacional d'Atlanta i amb l'elaboració d'un catàleg que recollia jocs amb bastonets ("stick-dice"), publicat pel Museu Nacional dels Estats Units. Estimulat per aquests treballs, Culin realitzaria diversos viatges per les reserves índies entre 1901 i 1905, a la recerca de fonts de primera mà que li permetessin aprofundir al voltant de les manifestacions lúdiques de les diverses tribus índies. Els seus estudis etnològics es veurien ampliat amb l'obtenció de la màxima informació que albergaven les seccions, de diversos museus europeus, dedicats als costums dels indis nord americans.

La taxonomia que proposa Culin per analitzar els jocs dels indis nord americans es fonamenta en dues grans divisions: els jocs d'atzar i els de destresa. Entre els jocs en els quals la sort és l'encarregada de dirimir el resultat, diferencia entre aquells que s'empren diversos implements obtinguts de la natura (pals, pedres, còdols,...) com si fossin daus, amb els quals cal obtenir un determinat número de punts ("dice games"); d'aquells altres jocs d'aposta, en els quals un jugador o més d'un, han d'endevinar on estan amagats diversos objectes ("guessing-games").

Entre els jocs de destresa inclou d'una banda, els de llançament, ja sigui amb un arc, javelines o dards fent-los lliscar per terra o damunt el gel, o bé de llances que han d'impactar en objectes mòbils (rodes, anells); i d'altra banda, els de pilota, i jocs de cursa que guarden estreta relació amb els jocs de pilota.

Tota aquesta sèrie de jocs ressenyats amb minuciositat per Culin, eren de fet jugats, malgrat les seves diferències, per totes les tribus índies, exclusivament per adults o joves d'ambdós sexes, segons l'època de l'any, ja fos per distreure's senzillament o com a una pràctica estretament relacionada amb les seves festes i cerimònies religioses.

També es preocupà per recollir les pràctiques lúdiques dels infants, que les classificà amb el nom de diversions menors ("minor amusements"), entre les

quals destaquen els jocs amb pales, indíques, xanques, baldufes, brunyidores, cordills,...

Mentrestant, a la península ibèrica, també hi hauria una productiva labor per arreplegar mostres del folklore lúdic infantil. Destacar que a Catalunya, el corrent folklorista de finals del segle XIX, podria quedar representat per F. Maspons i Labrós, *Jocs d'infants* (1874),⁸² i per E.Vidal, *Jocs i joguines. Records de la infantesa* (1893),⁸³ mentre que a la resta de l'Estat espanyol es podria citar, a més del referit Antonio Machado Álvarez, a Hernandez de Soto, *Juegos infantiles de Extremadura* (1884);⁸⁴ a l'asturià B.Vigon, *Juegos y rimas infantiles* (1895)⁸⁵ i posteriorment a F. Llorca, *Lo que cantan los niños* (1914).⁸⁶ A Portugal, es meritòria la recerca de T. Barga, *Os jogos infantis en Portugal e Andalucia* (1882-1883).⁸⁷

Maspons (1840-1901) dedicà el recull de jocs als seus dos fills, aplegant una bona col·lecció d'aquelles manifestacions lúdiques que acostumaven a jugar els infants catalans de la segona meitat del XIX. La pila de jocs són presentats en funció de l'edat cronològica dels infants, per la qual cosa els

⁸² MASPONS I LABRÓS, F.; [1874] *Jocs d'infants*. Col·lecció de jocs populars catalans. Barcelona. Imp. Federico Martí y Cantó. [Nueva ed. Barcino, 1933].

⁸³ VIDAL, E.; [1893] *Jocs i joguines. Records de la infantesa*. Barcelona. López Editor, Llibreria Espanyola (1999, edició facsímil, Barcelona, Altafulla).

⁸⁴ HERNÁNDEZ DE SOTO, S.; [1884] *Juegos infantiles de Extremadura*. Jérez de la Frontera. Edit. Regional de Extremadura, 1988.

⁸⁵ VIGÓN, B.; [1895] *Juegos y rimas infantiles*. Recogidos en los concejos de Villaviciosa, Colunga y Caravia. Villaviciosa. Impr. De la Opinión. 1895. Oviedo. Biblioteca Popular Asturiana, 1980.

⁸⁶ LLORCA, F.; [1914] *Lo que cantan los niños*. Dibujos R. Manchón. València, Prometeo, 1998. (edició facsímil de 1914).

⁸⁷ BARGA, T.; (1882-1883) "Os jogos infantis en Portugal e Andalucia" a *El Folklore andaluz*. Sevilla. Francisco y Álvarez Cía.

dividí en “jocs amb el pare i la mare”, és a dir quan encara no juguen sols; en “jocs amb companys”, que són practicats amb els seus amics en les àmplies estones d'esbarjo i lleure; i en “cançons i jocs per a quan aneu a estudi”, on s'hi aglutinen aquells que acompanyen ja de més grans a les noies i els nois quan assisteixen a costura i al col·legi.

Maspons hi afegeix també una sèrie de jocs dansats, però com bé indica, es tracta d'uns jocs “*que avui [darrer terç dels segle XIX] a penes es dansen.... es jugaven els diumenges davant un emparrat o dins d'una era*”.⁸⁸

En quan a l'obra del comediògraf i narrador Eduard Vidal (1839-1899), comentar que aquesta havia anat apareixent prèviament en diversos articles en la premsa comarcal de la seva localitat natal (*El Labriego*, 1888, Vilafranca del Penedès). El més destacat, no és el volum de jocs que hi aplega, que es concreta en un total de vuit,^{vi} ni tampoc la utilització d'una taxonomia, que es torna innecessària a ulls de l'autor, sinó la importància que atorga Vidal al context sòcio-cultural en el qual es desenvolupen cadascuna de les manifestacions lúdiques triades, furgant en la seva memòria, per recordar la seva infantesa.

Vint anys més tard de l'edició de l'obra de Maspons, des del 18 de juliol de 1894 fins el 29 de maig de 1895, Vigón (1849-1914) publicaria en el fulletó del seminari “La Opinión de Villaviciosa”, els jocs que també quedarien recollits, en primer lloc en una obra anònima de 1894 i posteriorment en una altra, ja amb el nom de l'autor, a l'any 1895.

En la seva obra, el folklorista asturià, adoptaria en part, la classificació elaborada per S. Hernández de Soto a *Juegos infantiles de Extremadura* (1884), distribuint en quatre capítols la tradició lúdica dels consells de Villaviciosa, Colunga i Caravia.

⁸⁸ MASPONS I LABRÒS, F.; [1874] (1933) *Op. cit.*, pg. 87.

En el primer hi consten els jocs amb els quals s'exercita l'atenció dels nens en les primeres edats; el segon, conté varis gèneres de jocs i exercicis, que són comuns a nens d'ambdós sexes majors de quatre anys. Pel que fa al tercer, s'hi concentra exclusivament els jocs jugats per nenes majors de quatre anys, mentre que en el quart, hi consten els jocs de nens. Completa la col·lecció quatre apèndixs en els quals es recull: "*Rimas y formulillas infantiles; Inventario y descripción de algunos juguetes que construyen los niños; Modos de echar suertes para jugar y Juegos de adultos genuinamente populares*".

Si hom s'estén en referir-se a aquest folklorista, és perquè mostra, a diferència d'altres autors, una manifesta preocupació per tal d'emprar una determinada taxonomia, com ho corroboren les seves pròpies paraules: "*Sin que presumamos de haber hecho una clasificación metódica de los materiales allegados, creemos haberlos ordenado de modo que los cultivadores de la nueva ciencia conocida con el nombre de Folk-Lore puedan utilizarlos fácilmente en los trabajos de comparación y concordancia, que han de seguir inmediatamente a los de recolección, en que de algunos años a esta parte vienen ocupándose hombres ilustres en todos los países*".⁸⁹

Llorca recull una acurada selecció de cançons i jocs inspirada pels primers jocs del seu fill, guiada però, com reconeix ell mateix, per tres obres de referència: *Cantos populares* de Rodríguez Marín,⁹⁰ la Biblioteca del Folklore, sobretot els estudis de Sergio Hernández i d'Eugenio Olavarría; i *Días geniales ó lúdicos* d'en Rodrigo Caro. En aquestes obres l'autor contrastava les informacions que recollia d'informants infantils pels carrers de la seva localitat o bé que rebia per correu d'altres indrets.

La classificació de caire morfològica amb la qual apareixen les cançons i els jocs en l'índex és la següent: "*las primeras canciones*"; "*canciones de*

⁸⁹ VIGÓN, B.; [1895] (1980) *Op. cit.*, pg. 38.

⁹⁰ De fet, el llibre el dedica a Rodríguez Marín, com a "*amo y señor de estas cosas y de muchas otras*". Cf. LLORCA, F.; [1914] (1998, edició facsímil de 1914) *Op. cit.*, pg. 5.

cuna"; "canciones de corro"; "juegos de corro"; "otros juegos con canciones"; "juegos sin canciones"; afegint l'autor altres aspectes relacionats amb el món infantil com són: "coplas del tiempo"; "trabalenguas"; "juguetes hechos por los niños"; "oraciones, monólogos y adivinanzas" i finalment, "cosas de chicos".

Mentre hi havia però, autors preocupats exclusivament per conèixer a fons els costums lúdics de zones geogràfiques molt concretes, com és el cas dels diferents autors mencionats en darrera instància, d'altres no feien cas als jocs de l'època, amb la qual cosa apareixen els primers intents disciplinars d'escodrinyar el joc des d'una perspectiva històrica, a l'ocupar-se únicament i exclusiva dels orígens i de la història dels jocs, com ho reflexa de manera contundent la producció lúdico-historigràfica francesa a través de les següents fonts: L. Becq de Fouquières (1869, *Les jeux des anciens...*, París);⁹¹ F. Dillaye, (1885, *Les jeux de la jeunesse: leur origine, leur histoire et l'indication des règles qui les régissent*, París); H. R. Allemagne (1903, *Sports et jeux d'adresse*,⁹² París i també 1904, *Récréations et passe-temps*, París); G. Vuillier (1900, *Plaisirs & jeux: depuis les origines*, París)⁹³ i J.J. Jusserand (1901, *Les sports et les jeux dans l'ancienne France*, París).⁹⁴

De totes elles, només ha estat possible resseguir l'obra de Jusserand (1855-1932), per tal de revisar aspectes referits a possibles taxonomies, però malgrat l'autor s'endinsa en profunditat a analitzar l'inventari lúdico esportiu de la societat francesa des de l'edat medieval fins a la segona dècada del segle XIX, incidint en les diferents arts militars, l'equitació, les curses de cavalls, el tir, l'esgrima i la cacera, alhora que aplega abundant documentació sobre els

⁹¹ BECQ DE FOUQUIÈRES, L.; (1869) *Les jeux des anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec la religions, l'histoire, les arts et les moeurs*. París. Didier.

⁹² ALLEMAGNE, H, R, d'; (1903) *Sports et jeux d'adresse*. Paris. Hachette.

⁹³ VUILLIER, G.; (1900) *Plaisirs & jeux: depuis les origines...* Paris J.Rothschild.

⁹⁴ JUSSERAND, J.J.; [1901] *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France*. Genève-Paris. Slatkine Reprints, 1986.

orígens del tennis, badminton, squash, raqueta, rugbi, handbol, i altres esports, malauradament Jusserand no estableix cap mena de classificació, llevat de la de presentar les pràctiques en funció de la seva evolució cronològica al llarg del temps.

Un cop repassades les aportacions entorn el fenomen del joc, sobretot per part dels folkloristes, remarcar que la preocupació d'aquests pel "poble" o el "folk", va anar estretament lligada a la que manifestarien part dels intel·lectuals europeus, entre finals del XVIII i principis del XIX, coincidint amb la progressiva desaparició de la cultura popular. Amb tant poc marge de temps però, s'operaria un canvi en la concepció i motivació que induïa als folkloristes a preocupar-se per aquest camp d'estudi: des de destacar els aspectes populars com a quelcom exòtic, fins a una identificació plena i total amb els costums i tradicions populars.⁹⁵

No obstant, és convenient apuntar que per als folkloristes del XIX, la recol·lecció de les manifestacions lúdiques havia estat una activitat menor respecte a altres aspectes de la cultura popular com podria ésser per exemple l'estudi de la tradició oral o de les festes.

Sigui com sigui, es fa palès que a finals del XIX el tractament del joc era prou notable. Si bé l'impuls que experimentaria el joc com a objecte concret d'estudi, des de mitjans del XIX i sobretot des del segle XX, es produiria de manera indirecta, a resultes de la preocupació creixent entorn la infància, pel fet que aquesta havia rebut definitivament un status diferencial, que el separava

⁹⁵ Com bé assenyala Burke, "*per a alguns intel·lectuals especialment a finals del segle XVIII, el poble era interessant des del punt de vista d'allò exòtic. En contrast amb això, a començaments del segle XIX existiria un culte al poble amb el qual s'identificarien els intel·lectuals i al que tractarien d'imitar*". Cf. BURKE, P.; (1991) *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid. Alianza Universidad, pg.25 i ss.

De fet aquest moviment, era una reacció contra la Il·lustració tal i com la definia Voltaire; contra el seu elitisme, el seu rebuig a la tradició i la seva insistència en el predomini de la raó.

del món de l'adult. Els pensadors s'interrogaven, què és un infant?, per a què serveix la infantesa?

Encara que caldria matisar aquesta generalització del terme, tal i com ho posa de manifest en la seva tesi Elschenbroinch,⁹⁶ la qual diferencia entre la infància benestant i la proletària. Mentre l'infant burgès viu una activació de l'esfera del joc, que sembla es contradigui amb les virtuts burgeses de laboriositat, moderació i economia de temps, però que es resol de la mà dels pedagogs del XVIII i XIX, instrumentalitzant l'activitat lúdica per a què sigui útil i serveixi com a transmissora dels valors i virtuts de classe, la infància camperola veurà com es reprimeix el joc i l'oci de les classes populars, adults i nens, per tal de forjar la disciplina de treball que reclama, el màxim esforç i sacrifici dels assalariats per tal d'incentivar la industrialització en benefici del capital.

1.6. LA GÈNESI DE LA INFÀNCIA I LA LÚDRICA INFANTIL COM A CENTRE D'ATENCIÓ.

Com indica Robertson en el seu estudi entorn la infància europea de la classe mitjana del segle XIX, no seria fins a aquest segle que *“els poders públics començaren a considerar i pensar en els nens respecte sí mateixos, amb unes necessitats especials, donat el seu desemparament i vulnerabilitat, i no com a adults petits amb dret a prestar els seus serveis durant setze hores al dia o com a esclaus dels seus pares”*.⁹⁷

⁹⁶ Cf. ELSCHENBROICH, D.; (1979) *El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia*. Bilbao. Zero, S.A.

⁹⁷ ROBERTSON, P.; “El hogar como nido: La infancia de la clase media en la Europa del siglo XIX” a MAUSE, LL.; (1982) *Historia de la infancia*. Madrid. Alianza Editorial. pp.470-471. Fins aleshores la història de la infància aniria lligada a l'infanticidi, a l'abandonament, als mals tractes i càstigs corporals, a la fam i abusos sexuals, a la seva venda directa, i al treball infantil en condicions infrahumanes. Cf. també el capítol que Mause dedica a repassar a grans trets

Aquesta preocupació per tal d'apropar-se al món infantil, resultaria de retruc, de vital importància per a l'estudi del joc, donat que a ningú li passa per alt el fet de considerar que una de les manifestacions que per excel·lència categoritza a aquest estat, és l'activitat lúdica. Aquest fet notori afavoriria el despertar d'un interès creixent per elucidar la naturalesa del joc, com a una manera indirecta d'apropar-se a l'estudi de l'infant.

Des d'aleshores, des de diferents òptiques i disciplines, en alguns casos per opinar sobre la naturalesa i la transcendència del joc, es recorre a recercar les raons, les causes que determinen l'activitat lúdica, intentant trobar resposta al ¿per què es juga? En altres, el problema és examinar i descobrir quina és la finalitat que persegueix l'ésser viu a través de l'activitat lúdica, és a dir, ¿per a què juga?

Tant les lleis causals, perseguides per les ciències físiques i naturals, les quals intenten esbrinar quin és el motiu pel qual es produeix un determinat fenomen, seguint el principi racional de la causalitat, com les lleis o principis finals, que cerquen el telos (la finalitat), elaborant teories teleològiques, no s'anul·len ni es contradueixen, sinó que es complementen i permeten comprendre millor l'objecte d'estudi.

A continuació s'enceta el repàs de les diferents teories⁹⁸ que des d'òptiques i perspectives fins i tot contraposades han pretès donar llum a aquesta singular activitat humana, centrant l'atenció i emfatitzant, quan és possible, en aquells elements que permeten avançar en les possibilitats

aquesta colpidora realitat: MAUSE, LL.; "La evolución de la infancia" a MAUSE, LL.; (1982) *Historia de la infancia*. Madrid. Alianza Editorial. pp.15-92.

⁹⁸ Si bé hom es mostra en consonància amb l'opinió posada de manifest per Navarro Adelantado, quan precisa que "no podem atorgar-les-hi el qualificatiu de <<teories>> perquè estan mancades d'un cos complet de desenvolupament, no es vinculen a una ciència o ciències (malgrat s'intueixi), no es preocupen dels problemes generals del mètode i, allò que crida més l'atenció, moltes d'elles no foren enunciades intencionadament i, a vegades, han estat tretes del seu context". NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. INDE, pg. 67.

d'establir-ne una classificació. Si més no la revisió, posarà en evidència, el fet que inicialment gairebé cap autor dels consultats, mostra massa preocupació per configurar una taxonomia del fenomen que pretén estudiar.

1.7. LES TEORIES CLÀSSIQUES I MODERNES ENTORN EL JOC.

Les primers consideracions entorn el joc que, entre els actuals estudiosos del joc a l'estat espanyol com Ortega (1992), Olaso (1993), Trigo (1994), Lavega (1995), Palacios (1998), Navarro (2002), o Moreno (2002),⁹⁹ per citar-ne només a uns quants, s'ha convingut en anomenar-les teories clàssiques, es formulen a partir de la meitat del segle XIX.

Aquestes consideracions inicials, són bàsicament de caire fisio-biològic, i estan estretament influenciades per la teoria de l'evolució de Darwin (1809-1882) que exposaria en la seva obra *Origen de les espècies* (1858),¹⁰⁰ fruit de totes les seves observacions recollides durant els cinc anys que durà l'expedició del Beagle per Amèrica del Sud, Austràlia i Illes Galàpagos, la qual descriu a *Diario del viaje de un naturalista alrededor del mundo* (1840-1843).¹⁰¹

⁹⁹ ORTEGA, R.; (1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar; OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona. Director Josep Ma. Boquera; TRIGO, E.; (1994) *Aplicaciones del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona. Paidotribo; LAVEGA, P.; (1995) *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles al Pla d'Urgell* (Lleida). Tesi doctoral. Universitat de Barcelona. Director Francisco Lagardera; PALACIOS, J.; (1998) *Jugar es un derecho: fundamentos pedagógicos del juego*. A Coruña. Xaniño; NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *Op. cit.*; MORENO, J.A.; (2002) *Op. cit.*

¹⁰⁰ Cf. DARWIN, C.; (1998) *El origen de las especies*. Madrid. Espasa Calpe.

¹⁰¹ Cf. DARWIN, C.; (1999) *Diario del viaje de un naturalista alrededor del mundo*. Madrid. Espasa Calpe.

La revolució que la teoria evolucionista va aportar no tan sols a les ciències naturals,¹⁰² sinó a tots els hàbits de pensar, fou força transcendent. La teoria darwiana (modificada) de l'evolució, es convertí en una teoria-marc que tendeix a considerar-se com teoria-base de ciències com la botànica, la zoologia, l'etnografia, ... i en ocasions també de les ciències socials, com l'economia, la sociologia, l'antropologia, la ciència política o l'ètica.

El determinisme biològic com a referent del pensament científic de l'època, provocaria que diversos estudiosos com són Spencer, Lazarus, Groos, Hall i Carr, als quals just a continuació es farà explícita referència, defensessin el joc com a instint o impuls, malgrat cadascun d'ells adoptés un punt de vista particular en la seva argumentació.

En primer lloc, es fa referència a la teoria del joc com a excés d'energia, la qual va ésser sostinguda per força psicòlegs del segle XIX, essent propagada per Herbert Spencer (1820-1903). Ara bé, aquest filòsof i psicòleg

¹⁰² Darwin fou el primer en donar una explicació de l'evolució basada en fenòmens empírics. La teoria de l'evolució per medi de la selecció natural, teoria que unia a tots els éssers vius en un desenvolupament històric comú que dóna compte del seu origen, pretenia acabar amb la teoria de les creacions "especials", segons la qual les espècies havien estat creades separadament.

La història natural era aleshores descripció de les coses de la natura i també, discussió, més o menys especulativa, sobre el concepte de espècie: si les espècies són diferències naturals entre els animals o són només classificacions artificials establertes convencionalment per l'home en la "gran cadena dels éssers".

En aquella època la història natural reclamava per a la seva comprensió l'ús de taxonomies, així com l'heterogeneïtat de mètodes per col·leccionar, enumerar, i classificar en botànica, zoologia, mineralogia, geologia. Antecedents immediats foren Linneo (1707-1778) i els biòlegs francesos Cuvier (1769-1862), autor d'una classificació del regne animal i el primer en fer-ho des d'un punt de vista estructural o morfològic, i Lamarck (1744-1829) que considerava de gran importància l'ús o desús dels òrgans dels éssers vius i creia en l'herència dels caràcters adquirits, com exposà en el seu llibre *Philosophie Zoologique* (1809).

anglès, s'inspirà inicialment en el poeta i pensador alemany F. Schiller (1759-1805), que explicà el joc per la despesa d'energia sobrant.

Schiller exposà inicialment la seva teoria a través de diverses cartes dirigides al duc d'Augustenborg, les quals serien publicades posteriorment. Aquests texts, considerablement transformats, serviren per la redacció definitiva del llibre titulat *L'educació estètica de l'home*.¹⁰³ És en un fragment de la carta XXVII on Schiller mostra els arguments que temps més tard Spencer reelaboraria en la seva teoria.

Per al poeta alemany el joc deriva de certa llibertat d'acció fins i tot en els animals irracionals. El poeta alemany distingeix entre treball i joc. El treball obeeix a una necessitat de cobrir una mancança, el joc sorgeix de l'interior quan hi ha sobreabundància, o dit d'altra manera, quan a l'animal li manca quelcom, treballa i quant té excés d'energies, aleshores juga.

Havent-se inspirat en aquestes reflexions, H. Spencer prestà atenció al tema del joc, primer en la seva obra *Principis de Psicologia* (1855) i poc després a *Educació* (1861). En ambdues obres el relacionà amb l'aparició històrica de l'art i amb el plaer per l'estètica, defensant que l'origen del joc, així com la capacitat de l'home per desenvolupar activitats artístiques i estètiques, es deuen a l'excés d'energia que disposa, un cop alliberat de l'esgotadora lluita per la supervivència.

Raonà que els animals superiors, a diferència de les espècies inferiors que han de consumir totes les seves energies en funcions indispensables, tenen una energia vital que sobrepassa les necessitats immediates. Fruit d'una millor alimentació, posseeixen una quantitat d'energia superior a la invertida en la seva supervivència.

¹⁰³ SCHILLER, F.; [1793] "Lettres sur l'education esthetique de l'homme" a *Oevres complètes, VIII*. París, 1862. Ha estat consultada però una edició castellana, força més actual: SCHILLER, F.; (1990) Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre. Barcelona. Antrhopos, pg. 363.

El fet de gaudir d'estones prolongades de repòs, i que l'energia es regenera després dels diferents períodes de desgast, permet obtenir una acumulació energètica. Aquesta sobrecàrrega d'energia, no emprada per satisfer les necessitats immediates, és la que origina el naixement del joc en totes les seves formes. L'acumulació d'energia provoca la necessitat d'haver de descarregar-la. Els òrgans en tensió creixent han de lliurar-se d'aquesta i dona peu a una exercitació sense cap finalitat seria i útil. Aquesta és la causa per la qual l'activitat lúdica sorgeix.¹⁰⁴

Es pot objectar a Spencer però, que malgrat pugui ésser cert que un estat d'ànim ple d'energia física i psíquica acostuma a ésser un bon indicador de l'activitat lúdica i que la manca d'aquesta es pot associar a algun problema o malaltia, la sobrecàrrega d'energia no és ni tan sols una condició que afavoreixi o que reguli el joc, com si d'una pila alcalina es tractés. Si fos d'aquesta manera, en els moments de màxima càrrega els jocs apareixerien com una explosió de forces comprimides i, a mesura que s'utilitzés aquesta energia sorgirien activitats lúdiques de molt baixa intensitat.

Només cal però, observar amb certa regularitat un pati de jocs, per constatar que els infants trien els seus jocs per molts motius que no són pas determinats pel possible nivell d'acumulació d'energia. Els espais, els materials, el sexe, la novetat, els companys, el clima, ... influeixen si més no d'igual manera en la tria de qualsevol tipus d'activitat lúdica. De fet fins i tot, malgrat tots ells han estat fent unes mateixes activitats a l'aula, la seva resposta lúdica en el moment de l'esbarjo escolar és força variada. Tampoc es fa estrany que l'adult jugui després de llargs, i fins i tot esgotadors, períodes de treball.

Per últim, fent referència a la teoria de l'excedent d'energia, posar de manifest que el seu autor, en cap moment es plantejà establir una taxonomia

¹⁰⁴ L'autor assevera: "*El gran interès que senten els infants pels seus jocs i l'alegria bulliciosa amb què es lliuren als jocs esbojarrats tenen la mateixa importància que l'esforç que es realitza*". Cf: SPENCER, H.; (1989) *L'educació: intel·lectual, moral i física*. Barcelona. Eumo-Diputació de Barcelona, pg. 170.

que li permetés comprendre l'activitat lúdica, ni que fos basada en criteris energètics.

Amb un intent de replicar aquestes idees, M. Lazarus (1824-1903), a l'any 1883, postulà la teoria de la relaxació, en la seva obra *Über die Reize des Spiels*,¹⁰⁵ en la qual defensava que el joc era el mètode per recuperar l'energia perduda en el treball i en totes aquelles activitats que comporten concentració i desgast.

Un dels punts febles de la teoria, malgrat podria ésser certa per als adults, és el fet que no explica el per què els infants o els animals joves, juguen fins i tot acabats de despertar-se. Sembla que la reposició energètica de l'organisme és produeix mitjançant la nutrició i la son. Tot i així és evident que el joc pot servir per a recrear-se durant l'esbarjo. De fet, la teoria de Lazarus, centrada en observar l'efecte recuperador del joc, s'adiu amb la tendència de l'oci en la societat actual, en quan l'activitat física juga un paper transcendental en l'oci i lleure dels individus.

A més, aquestes dues teories suara esmentades han influït notablement en la psicologia i pedagogia infantil, al considerar que l'esbarjo escolar a més d'una estona útil per reposar energies (teoria del descans), també és indispensable per gastar i desprendre l'energia sobrant (teoria de l'energia supèrflua).

Una altra teoria que tindria gran vigència i acceptació durant el primer quart de segle XX, seria la que contempla el joc com a exercici preparatori per a la vida o autoeducació, la qual fou formulada a l'any 1896 pel psicòleg alemany Karl Groos (1861-1946), que era aleshores professor a la Universitat

¹⁰⁵ LAZARUS, M.; (1883) *Über die Reize des Spiels*. Berlin.

de Basilea, en la seva obra *El joc dels animals*,¹⁰⁶ i més tard, a *El joc en l'home* (1899).¹⁰⁷

L'erudit italià D.A. Colozza amb anterioritat havia intentat sistematitzar les dades sobre els jocs infantils en la seva obra "*Els jocs infantils, la seva importància psicològica i pedagògica*". Tant les seves investigacions com les realitzades per Spencer, que consideraven el joc com antelació de la futura activitat seria, influïren en l'elaboració de la teoria de Groos, el qual considerava que les teories fisiològiques, la del descans i la de l'excedent d'energia no explicaven la naturalesa del joc, per la qual cosa afegí un nou enfocament descuidat pels psicòlegs fins aleshores, consistent a enquadrar el fenomen del joc des d'un punt de vista biològic.

Per a Groos el joc és una preimitació. A través de l'activitat lúdica s'assagen, es temptegen, s'experimenten aquelles activitats que prepararan l'infant per a la seva existència. Cal un període de desenvolupament i creixement en els animals superiors i en el nen. És necessari un temps d'aprenentatge i un període de formació per a l'adquisició d'aptituds i coneixements.

Es tracta doncs de concebre el desenvolupament de l'infant com un procés en el qual, el subjecte immadur ha de desenvolupar-se adaptant-se a les tasques vitals que haurà de realitzar d'adult. La infantesa prepara per a la vida adulta, i tot el que passi durant aquest període tendeix cap a aquesta finalitat.

Com fa menció Ortega, "*Groos diu que juguem no perquè siguem nens, sinó que se'ns ha donat la infantesa justament per a què puguem jugar*".¹⁰⁸ El joc explica així la importància de la infantesa. Aquesta serveix per jugar i de

¹⁰⁶ GROOS, K.; (1896) *The Play of animals*. London. Chapman and Hall.

¹⁰⁷ GROOS, K.; (1899) *The Play of man*. New York. Appleton.

¹⁰⁸ ORTEGA, R.; (1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar, pg. 22.

preparació per a la vida. El joc és un preludi de la vida seria, consisteix en una pràctica d'aquelles habilitats que seran necessàries per a la vida adulta.

Groos però, va fer extensiu el seu estudi al joc animal i es centrà en el joc d'acció.¹⁰⁹ L'home i els animals superiors estan dotats de nombrosos instints, que en l'acte del naixement encara no estan desenvolupats. És precís desenvolupar i educar aquestes aptituds innates, la qual cosa es realitza a través del joc.

Hom es troba davant d'una teoria teleològica, la qual destaca la tendència a la repetició i a l'impuls instintiu d'imitació en el joc com a mitjà d'aprenentatge.

A més, Groos considerà que l'activitat de tots els éssers animals ve determinada per instints hereditaris. La raó dels jocs dels animals joves és que certs instints importants, particularment per a la conservació de l'espècie, es posen de manifest en un període en el qual l'animal no té encara una necessitat seria, podent-se considerar com a preexercicis i un entrenament dels instints en qüestió. Sense els jocs l'animal adult estaria mal preparat per a la major part dels actes de la vida.

Per tant, per a Groos, el nen juga a causa d'un instint que serveix per a una educació pràctica, com a exercici de capacitats, com a medi que l'habilita per desenvolupar les funcions que l'han de permetre realitzar determinades activitats de la vida adulta. A la seva obra *La vida espiritual del nen* (1916) així ho manifesta: *“allà on l'individu en desenvolupament manifesta, consolida i desplega de la forma indicada, per propi impuls intern i sense cap finalitat exterior, les seves inclinacions, ens veiem davant les manifestacions d'allò més*

¹⁰⁹ En la seva obra *El joc dels animals* (1902) l'autor posa de manifest que *“es juga com entrenament, per a la lluita per a la vida i la supervivència, així el gat jugant amb el cabdell aprendrà a caçar ratolins, i el nen jugant amb les seves mans aprendrà a controlar el cos”*. Citat a: GARAIGORDOBIL, M.; (1995) *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao. Desclée De Brouwer, pg. 70.

primari de l'impuls del joc, essent concomitants psíquics d'aquest preexercici el plaer i l'alegria d'ésser causa".¹¹⁰

En coherència amb la seva teoria, Gross desplega una classificació¹¹¹ segons procuri en l'infant el desenvolupament d'una funcionalitat general o especial, encara que resseguint els subapartats que estableix, es fa difícil saber el perquè uns són considerats pel propi autor com a propicis per estimular una funció general o específica, alhora que s'evidencia que les categories formulades no són excloents entre sí:

a) Jocs d'experimentació o de funcions generals:

Jocs sensorials (xiulets)

Jocs motors (bales, curses...)

Jocs intel·lectuals (jocs d'imaginació i curiositat)

Jocs afectius i de voluntat (mantenir-se estona en una situació difícil)

b) Jocs de funcions especials:

Jocs de lluita, cacera, persecució, socials, familiars, d'imitació...

Gross parteix de fet d'una classificació dels instints per tal d'establir una taxonomia dels jocs, classificació que es correspon amb les funcions fonamentals dels animals en la seva lluita per l'existència.

En el seu llibre *Jocs dels animals*, la jerarquitització de categories es correspon a les tres funcions fonamentals de l'organisme animal. En primer lloc, els moviments que es realitzen en els jocs de moviment i experimentació; en segon lloc, les funcions que representen les relacions amb d'altres animals (cacera, lluita, tenir cura, ...), i que es practiquen en els jocs de cacera, de

¹¹⁰ GARAIGORDOBIL, M.; (1995) *Op. cit.*, pg. 25.

¹¹¹ Cf. GARAIGORDOBIL, M.; (1995) *Op. cit.* També Cf. PIAGET, J.; (1982) "El juego" a *La formación del símbolo en el niño*. Mèxic. Fondo de Cultura Económica.

lluita,...; finalment, un instint d'imitació, que es practica en els jocs d'aquesta mena.

Pel que fa a l'obra dedicada al *Jocs en l'home*, Groos distingeix els "instints de primer ordre", d'aquells que formen part de l'instint sexual, el de lluita i el d'imitació, que donen lloc als jocs corresponents.

No obstant, aquesta taxonomia que es fonamenta en la finalitat i ordre de les funcions dels animals i en les reaccions corresponents a determinades circumstàncies de la vida, és discutible perquè si es considera l'instint de lluita o de cacera com a disposicions instintives especialitzades, aleshores si més no, també s'haurien d'afegir altres instints, com per exemple, i tot seguint amb el seu, l'instint de fugida, el de recerca, d'espera, o bé el d'amagar-se,... amb la qual cosa la llista seria del tot inacabable.

La teoria del preexercici de Groos ha estat indiscutiblement un referent important que va ésser útil per retroalimentar les disquisicions entorn la naturalesa lúdica. Com la majoria dels pensadors però, les seves cavil·lacions han estat controvertides posteriorment per altres autors. A tall d'exemple, i perquè sintetitza les crítiques que ha rebut la seva fonamentació, fer esment de les vessades pel psicòleg alemany Russel: *"[...] no ha pogut demostrar-se amb certesa que aquest exercici en el joc sigui indispensable per a l'ulterior domini d'aquestes funcions. Si fora així, la supressió de la pràctica d'aquestes funcions en el joc seria un greu i irreparable atemptat contra les possibilitats d'acció futura de l'individu.*

*Existeix però tota una sèrie de fets demostratius de què és possible el joc sense que constitueixi un exercici que tendeixi a l'adquisició d'una capacitat. Veiem amb freqüència que conserva el joc tot el seu atractiu per a l'individu malgrat hagi assolit el màxim de perfecció en l'activitat per a la qual el joc podria servir d'exercici."*¹¹²

¹¹² RÜSSEL, A.; (1970) *El juego de los niños*. Barcelona. Herder, pp.15-16.

La crítica de Rüssel potser descuida, buscant només de relacionar tota pràctica lúdica amb l'assumpció d'aspectes biològics i d'aprenentatge-adaptació, que sovint els jugadors busquen en el joc plaer i diversió, o bé senzillament interactuar per tal d'enriquir la seva relació.

La interpretació de Groos justifica en part el joc infantil, però al marge d'aquells que consideraven l'origen del joc com a quelcom instintiu, també hauran d'ésser tinguts en compte altres autors posteriors, que indagaran sobre l'origen social del joc, o bé el consideraran un conjunt de herències i aprenentatges que es donen en el context d'una cultura.

En la línia de considerar el joc com a una herència, durant la qual l'infant reviu una recapitulació breu de l'evolució de l'espècie humana, el psicòleg nord-americà G. Stanley Hall (1844-1924), iniciat el segle XX, enunciaria la teoria del joc com a una tendència atàvica, la qual aniria modificant en el transcurs dels anys. El paper que jugaria Hall en favor del desenvolupament de la psicologia als EEUU seria cabdal. Fundaria a l'any 1887 la publicació *American Journal of Psychology*, i poc després, a l'any 1892, seria el primer president de la *American Psychological Association*. A l'any 1909 introduiria el psicoanàlisi als USA convidant a Freud i a Jung.

Les seves argumentacions es fonamenten en la llei biogenètica d'Haeckel (1834-1919), la qual determina que l'infant des de la seva vida intrauterina fins el seu complet desenvolupament va passant per diferents fases evolutives, essent aquestes etapes una recapitulació abreujada de l'evolució de la raça. Per aquest fet l'infant realitza per atavisme els actes que foren executats pels nostres avantpassats més remots. Hall mostra doncs, interès en la infància, pel fet que representa una anella en el *continuum* que va de l'animal a l'home adult, considerada aquesta darrera l'edat més evolucionada.

La seva teoria que sostenia que el nen al créixer recapitula la història filogenètica de la humanitat i de la cultura de la raça en la qual ha nascut, fou

exposada en la seva obra *Adolescence* (1904)¹¹³ i obligà a l'escola americana de psicologia infantil de principis de segle, a realitzar estudis estadístics sobre jocs i antropologia, que després caurien en desús i ignorància.

Segons aquesta “recapitulació” l'infant rep per herència els trets específics de l'espècie i de les experiències viscudes pels seus avantpassats des de l'home prehistòric fins al present. Durant el joc, el nen reviu la història de l'espècie humana, els interessos i preocupacions, les pors i les alegries, les tasques i costums i, en definitiva, les diverses transformacions culturals dels diferents estadis de la humanitat.¹¹⁴

Com assenyala Ortega, “*per a Stanley Hall la finalitat del joc és la d'alliberar a l'espècie dels <<residus>> que aquestes activitats ancestrals representen en l'evolució de les formes d'activitat humana i potenciar que el nen s'incorpori a les formes pròpies dels animals superiors, tal com els hi correspon per la seva posició en l'escala filogenètica*”.¹¹⁵ És a dir, el joc és considerat un instrument eliminador o depurador perquè afavoreix el desenvolupament de funcions rudimentàries inútils i, a més a més, aquesta eliminació de residus permet el desenvolupament d'altres funcions superiors necessàries.

Un exemple que permet il·lustrar la teoria i mostra al mateix temps la seva acceptació encara en l'actualitat per part d'alguns estudiosos, el constitueix l'aportació que efectua la psicoanalista argentina Aberastury (1910-

¹¹³ HALL, S.; (1904) *Adolescence*. Appleton. N.York.

¹¹⁴ La suposició que les pràctiques culturals se hereten, seguia una teoria biològica anomenada lamarckisme, segons la qual l'organisme es conforma des de fora per l'ambient i les experiències es poden transmetre genèticament.

¹¹⁵ ORTEGA, R.; *Op. cit.* pg. 30.

1972) en la seva obra *El nen i els seus jocs* (1979), quan fa referència a l'ús del tambor per part del nen.¹¹⁶

Encara que de fet aquesta teoria, que com s'acaba d'esmentar, intenta explicar el joc mitjançant l'evolució invocant el passat, fou refusada amb rotunditat anys més tard per H. Wallon¹¹⁷ i J. Piaget, el qual fou especialment

¹¹⁶ “El tambor va ésser un dels primers instruments musicals, en èpoques primitives, era una cavitat feta a la terra que es cobria amb un tros d'escorça. Només el tocaven les dones i s'emprava en els rituals de fecunditat. La mà era l'instrument de percussió, que després es va reemplaçar pel bastonet quan l'home comença a participar en el ritual. Després fou un medi de transmetre missatges a llarga distància i molt posteriorment es va utilitzar en cerimònies de guerra i de mort. Cada nen repeteix amb el tambor aquest desenvolupament històric al final del primer any, simbolitza el ventre fecund de la mare, després es torna un medi de comunicació, i en darrera instància un objecte per a la descàrrega de les seves tendències agressives”. Cf. ABERASTURY, A.; (1979) *El niño y sus juegos*. Buenos Aires. Paidós, pp. 38-39.

¹¹⁷ “L'anomenada reproducció de la <<filogenèsi>> per l' <<ontongenèsi>> aplicada, no sense dificultat, a la simple successió de les formes anatòmiques en l'embrió, es fa encara més inversemblant quan es tracta d'assimilar a les etapes de la civilització aquelles que el seu desenvolupament espontani fa recórrer al psiquisme del nen, doncs la unió ha de ser necessàriament biològica.

Així mateix, amb l'herència dels caràcters adquirits, que està lluny d'ésser demostrada, s'hauria d'admetre la dels sistemes complexes, herència en la qual estan implicats simultàniament els gests i els instruments que els corresponen. Si l'organisme fos però, capaç de fixar semblants combinacions, ¿com aconseguiria la seva estabilització biològica no ser un obstacle per aquesta renovació de la tècnica, a vegades tan ràpida, i sense la qual no hi hauria història humana?

En realitat, la hipòtesi d'una recapitulació gairebé automàtica –per part del nen– de les èpoques viscudes pels seus avantpassats prové d'una vella confusió entre allò biològic i allò social, que porta a imaginar el comportament de l'individu com la conseqüència immediata –i en certa mesura mecànica– de la seva constitució psicofisiològica. Ara bé, el medi, inevitablement, imposa els seus instruments, els seus objectes i els seus temes a l'activitat d'un ésser, i, quan es tracta de l'home, el medi social es superposa al medi natural per transformar-lo poc a poc fins arribar pràcticament a substituir-lo” Cf. WALLON, H.; (1977) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona. Crítica, pp. 57-58.

crític amb aquesta teoria, titllant-la de falsa i fora de moda, si bé destacant la valuosa aparició d'estadístiques sobre la dispersió i l'evolució dels jocs infantils que són fruit de la necessitat de verificar-la.

Posa especial interès en qüestionar les etapes de les edats regulars relatives al contingut mateix dels jocs, no perquè no existeixi cap successió regular en l'evolució dels jocs amb l'edat, sinó pel fet que cal distingir el contingut del joc de la seva estructura. Per contingut s'han d'entendre els interessos lúdics particulars lligats a la utilització d'objectes (nines, animals, construccions, màquines, ...), mentre que l'estructura és la forma d'organització mental: exercicis, símbols, regles, ...

Doncs bé, segons Hall, el contingut és heretat i dóna lloc a lleis de successió semblants a les lleis embrionàries, però això no és sostenible afirma Piaget pel simple fet que el contingut dels jocs varia segons el medi físic i social del nen. Menciona com a exemple el joc amb un automòbil, per tal de demostrar que no pot correspondre a cap herència biogenètica. En paraules del propi Piaget, referint-se al contingut: *"tot sembla indicar que el joc és un assumpte de participació amb el medi ambient i no resurrecció hereditària"*.¹¹⁸

En quan a l'estructura, posa l'exemple amb la utilització dels símbols i assevera que si bé la capacitat de construir-los és producte de mecanismes hereditaris, en cap cas es podria afirmar que hagin estat tramesos des de l'home primitiu fins a l'actualitat, es tracta de transmissió social i no de herència. De fet cap llenguatge ha estat mai hereditari, mentre si que ho és la capacitat d'adquirir un llenguatge articulat.

Sigui com sigui però, la teoria atàvica de Hall, provocaria el fet que diversos autors establissin taxonomies empíriques, com per exemple aquesta de Hutchinson, el qual descriu quatre fases evolutives mitjançant les quals se les enginya per classificar-hi tots els jocs en funció de:

¹¹⁸ PIAGET, J.; (1982) *La formación del símbolo en el niño*. Méxic. Fondo de Cultura Económica, pp. 213-216.

- a) Interès per la cacera:
Jocs de captura i de guerra.
- b) Interès ramader
Ensinar animals, excavar, construir un refugi.
- c) Interès agrícola
Cultivar les plantes
- d) Interès comercial:
Jugar a comprar-vendre, pesar,....

Aquesta taxonomia evidencia el vell desig de les disciplines sòcio-històriques, en l'època que va de la revolució anglesa a la revolució francesa, d'aplicar a l'estudi de l'home i de la societat, aquells mètodes "científics" d'investigació que havien donat ja resultats en el camp de les ciències naturals.

Com assenyala Ronald L. Meek, "*el producte més típic i de més envergadura del conjunt d'idees que broten en aquella època (segona meitat del segle XVIII) és la teoria dels quatre estadis, a saber: que la societat anava progressant amb el temps de manera <<natural>> o normal a través de quatre estadis consecutius, cadascun dels quals corresponia a diferents formes de subsistència definits com la cacera, la ramaderia, l'agricultura i el comerç*".¹¹⁹

Per últim, dins d'aquesta revisió de les teories clàssiques entorn el fenomen del joc, és precís esmentar aquella que considera el joc com a catarsi. La teoria catàrtica fou desenvolupada pel psicòleg nord-americà Harvey A. Carr (1873-1954) al llarg de la primera dècada del segle XX, assignant al joc una funció purgativa.

Aquesta teoria establerta per un dels fundadors del funcionalisme americà, es basa en una idea desenvolupada ja per Aristòtil que considerava

¹¹⁹ Cf. MEEK, R.L. (1981) *Los orígenes de la ciencia social. El desarrollo de la teoría de los cuatro estadios*. Siglo XXI, Madrid. En aquesta obra l'autor estudia el predomini de la teoria dels quatre estadis en el pensament socioeconòmic europeu de la segona meitat del XVIII i, més en general, en el desenvolupament inicial de l'economia, la sociologia, l'antropologia i la historiografia.

que la funció de l'art, com es posa per exemple de manifest especialment en la tragèdia, és una purificació de certs efectes per mitjà de parlaments artístics o actituds violentes. El joc té com a missió purgar les tendències antisocials de l'home, no suprimint-les sinó més aviat desviant-les i canalitzant-les. Per exemple, l'instint guerrer es descarrega en un joc de lluites.

Carr però, a l'igual que d'altres autors dels quals s'han exposat les seves teories, no aporta cap mena de classificació, mentre que pel contrari, Queyrat¹²⁰ exposava a l'any 1905, una en la qual plantejava un ordenament dual de les pràctiques lúdiques, atenent al seu origen i segons la seva funcionalitat pedagògica, amb la qual cosa combinava una taxonomia que corresponia a un raonament antropològic, amb una altra que responia a criteris educatius:

a) Atenent l'origen dels jocs:

Jocs hereditaris:

de lluita

cacera

de persecució

Jocs d'imitació:

de supervivència social

d'imitació directa

Jocs imaginatius:

metamorfosi d'objectes

vivificació de joguines

creació de joguines imaginàries

transformació de personatges

escenificació d'històries narrades

b) En funció de les finalitats educatives:

Jocs de moviment (per a l'educació física)

Jocs per a l'educació dels sentits

¹²⁰ QUEYRAT, F.; (1926) *El juego de los niños. Estudios acerca de la imaginación creadora del niño*. Madrid. D. Jorro, pp. 99-149.

Jocs per al desenvolupament de la intel·ligència

Jocs emocionals

Jocs per a la cultura de la voluntat

Jocs artístics

La taxonomia, que Queyrat justifica en un capítol de prop de cinquanta pàgines, reprèn en certs aspectes la classificació funcional de Groos en un dels seus nivells, el referit a l'origen, ordenant-los però segons la seva essència provingui de la herència, la imitació o bé la imaginació. En quan al nivell que atén qüestions de caire pedagògic, és força controvertit, i en cap cas es tracta de categories excloents. Malgrat les seves extenses disquisicions, aquesta classificació no seria tinguda en compte per altres autors posteriors, els quals les fixarien, si bé sota criteris similars, amb categories força diferents.

Entrat el segle XX, les teories fisio-biològiques prosseguirien amb el seu intent de trobar un model explicatiu del joc i el seu origen. La dècada dels anys vint, un cop superada la primera guerra mundial, seria fecunda en quan a aportacions científiques que tindrien el fenomen lúdic com a objecte d'estudi, i en les quals el joc seria cada cop més un nucli d'interès associat a la infància. És aleshores quan sorgirien noves teories, que poden qualificar-se de modernes, per contraposició a les denominades clàssiques. Entre aquestes destacar les esgrimides per Stern, Bühler, Buytendijk i Claparède, a les quals s'hi dedica de seguida l'atenció.

El psicòleg alemany William Stern (1871-1938) dins de la línia interpretativa de considerar l'activitat lúdica com a preparació per a la vida adulta, valorà la importància que exerceix l'ambient i l'herència en el desenvolupament del joc.

L'ambient proporciona d'una banda, els models i els continguts a imitar. De l'altra banda però, l'herència (instint) aporta la necessitat de la imitació i de la fantasia a desenvolupar.

Stern, considerat "l'inventor" del quocient d'intel·ligència (C.I.),¹²¹ contempla el joc com a una convergència entre la imitació i l'instint, i no descuida cap de les tres idees bàsiques de la teoria de Groos: la precocitat de certes aptituds, el considerar el joc com a un instint especial, i la finalitat del joc com a preparació de certes aptituds.

El nen no repeteix passivament ni quan imita allò que fa el model. Ans el contrari, opina Stern, el joc està determinat per ell, "*som davant un exemple típic de convergència d'allò innat i allò adquirit: el factor extern del medi circumdant proporciona materials i models d'excepcional possibilitat per al joc, la qual cosa serveix per imitar (imitabilia), només però el factor intern de l'instint del joc determina quan i com sortiran d'ells les imitacions (imitatio) reals. L'elecció inconscient entre els materials per imitar i la manera de la seva assimilació i transformació depenen totalment de les predisposicions congènites: de les condicions internes de desenvolupament i de les condicions, també internes, de diferenciació*".¹²²

En l'infant hi ha un instint lúdic, un afany intern que el predisposa al joc, i és a través d'aquest que l'organisme s'exercita, es prepara de manera inconscient, per a les tasques a desenvolupar en la vida adulta, mentre s'autoformen les seves aptituds de manera instintiva.

Per a Stern, "*les lleis internes del desenvolupament actuen amb tant vigor que, malgrat les contradiccions existents en el medi circumdant, a determinada edat desperten sempre en els nens de països i èpoques més diferents instints iguals de joc. Així, els exercicis de llançament (hurstspiele) i els jocs amb nines o a la guerra sobresurten indiscutiblement del marc del temps i l'espai, els límits socials, nacionals i culturals. El material específic amb*

¹²¹ És l'edat mental dividida per l'edat cronològica multiplicada per cent.

¹²² Citat a: ELKONIN, D.B.; (1980) *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río, pg. 69.

*el qual s'exerciten els instints de moviment, protecció, i lluita poden canviar amb el medi; però les formes generals del joc no canvien".*¹²³

La mutabilitat dels temes dels jocs era per a ell degut a l'impacte de les condicions de vida, però obeïa a la naturalesa immutable i instintiva del joc.

A l'any 1922, Stern¹²⁴ en consonància amb els seus plantejaments, establiria una taxonomia estructurada en dues grans classes de jocs: jocs individuals i jocs socials. Aquesta classificació evidencia com a partir d'una instintiva autoformació de les aptituds, que s'adquireixen a través de la conquesta del propi cos i de l'entorn material més proper, el nen es prepara per a la vida adulta, actuant el joc com a convergència entre la imitació i l'instint:

a) Jocs individuals:

Jocs de conquesta del cos:

jocs motors amb el propi cos com a instrument.

Jocs de conquesta de les coses:

jocs de construcció i destrucció.

Jocs de papers o de representació:

jocs en els quals es realitza una metamorfosi de les coses i les persones.

b) Jocs socials:

Jocs d'imitació simple.

Jocs de papers complementaris (p.ex. mestres i alumnes)

Jocs combatius.

El psicòleg Karl Bühler (1879-1963) també participaria d'aquest conjunt de teories sobre el joc que destacaven la immaduresa evolutiva com a causa i origen de l'activitat lúdica. El seu discurs pot emmarcar-se entre aquells pensadors que han focalitzat el joc des del component fisio-biològic. Va rebre

¹²³ *Ibidem.*, pg. 33.

¹²⁴ Cf. PIAGET, J.; (1982) *Op. cit.*

moltes influències de la teoria psicosexual freudiana, alhora que es mostrava en sintonia amb la teoria del preexercici de Groos, donat que considerava que el joc durant la infància tenia una paper fonamental en la preparació per a la vida adulta i seria.

A l'igual que Spencer pressuposava que el joc és només propi dels animals superiors (mamífers), que es pot considerar un complement de les aptituds plàstiques i artístiques i, que conjuntament amb elles, constitueixen l'equivalent humà de l'instint animal.¹²⁵

Discrepà de la teoria aportada per Freud la poca projecció atorgada al joc cap al futur, doncs segons Bühler, no és correcte retreure l'activitat lúdica cap al passat, doncs l'activitat lúdica a l'igual que la resta de comportaments infantils, tenen si de cas una projecció cap el demà. Per explicar la seva teoria introduí la idea de plaer funcional, que representa una síntesi de les teories del plaer com a motor del joc i de la projecció cap al futur que el psicòleg veu en la teoria de Groos.

En aquest sentit es mostrà en desacord amb la teoria de Spencer que considera el plaer com a element motivador del desenvolupament del comportament lúdic al llarg de l'evolució de les espècies, com si es tractés d'un motor d'evolució filogenètica. Bühler opinava que el plaer funcional apareix abans de la formació d'hàbits com a mecanisme biològic, alhora que afirmava que el plaer acompanya de manera independent a l'acció lúdica.

Per a Bühler l'especificitat de l'acció lúdica és la d'ésser una activitat orientadora al plaer que produeix el perfeccionament de l'acció. El joc es converteix en una aspiració a una forma perfecta.

¹²⁵ Segons Bühler *"el joc és complement de les aptituds plàstiques i, junts, un i altres, constitueixen l'equivalent de l'instint. El joc proporciona un exercici continuat necessari encara per a les aptituds immadures o inestables, o millor dit, el joc constitueix per si mateix aquests exercicis"*. Citat a: ELKONIN, D.B.; *Op. cit.*, pg. 70.

Gairebé al mateix temps que Stern i Bühler feien públiques les seves reflexions entorn el joc, F.J.J. Buytendijk (1887-1974), influït pel psicoanàlisi i també per les concepcions biològiques elaborà, durant la segona dècada del segle XX una teoria pròpia del joc, la teoria de la dinàmica infantil, que recolliria en la seva obra *El juego y su significado* (1935),¹²⁶ basant-se igualment en la immaduresa infantil però, criticant la teoria del preexercici de Groos.

Afirmà que el fet que un animal no hagi jugat mai no implica que tingui menys desenvolupades les seves aptituds o capacitats vers la cacera o la protecció. A més a més, afegia, arremetent contra la teoria del preexercici, que les formes instintives d'activitat, a l'igual que els mecanismes nerviosos, maduren al marge de l'exercici que es realitzi.

Per a Buytendijk el desenvolupament maduratiu és un reflex de forces motores internes. Cal separar el joc del preexercici. La naturalesa del joc està determinada per la naturalesa del canvi de conducta propi de la infància. Es pot dir doncs, que la seva tesi de partida és l'oposada a la de Groos. Si per a Groos el joc explica la importància de la infantesa, per a Buytendijk, pel contrari, la infància explica el joc: l'ésser viu juga perquè encara és jove.

¹²⁶ Buytendijk atorga als psicoanalistes, Freud i la seva escola, una preferència en quan a parlar sobre el sentit i l'essència del joc, i apunta en la direcció psicoanalítica per fonamentar la seva teoria del joc. No obstant, qüestiona que no s'hagi pogut demostrar mai amb fets "*que tots els sentiments de plaer siguin idèntics en el fons, ni que les escales d'aquests sentiments, que l'home coneix per experiència directa, no passin de ser més que derivacions dels sentiments sexuals, de la líbido*". Cf. BUYTENDIJK, F. J. J.; (1935) *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid. Revista de Occidente, pg. 101.

Buytendijk, coincideix amb Freud, amb l'existència de dos impulsos primaris fonamentals. Aquests però, no són l'amor i la mort (l'eros i tannatos d'en Freud), sinó el de la llibertat i el de la fusió, ambdós considerats –a l'igual que Freud- impulsos contradictoris.

La dinàmica infantil és l'actitud caracteritzada per deixar-se apassionar i meravellar pel món que envolta a l'infant, deguda a la novetat que li representa el seu descobriment.

Els trets principals dels canvis de la conducta, de la dinàmica conductual de la infància són: ambigüitat dels moviments, impulsivitat dels moviments, patetisme¹²⁷ i timidesa davant la realitat. Aquests quatre elements són els que porten a l'individu immadur a jugar, són prerequisits o condicions que permeten el joc, els quals però no determinen la conducta lúdica.

Val a dir però, que malgrat criticà el considerar el joc com a manifestació dels instints, cavil·lava que és a través de tres impulsos bàsics que s'arriba al joc: el de la llibertat, tot eliminant l'individu els obstacles procedents del medi que la coarten; el desig de fusió, de comunitat amb allò circumdant; i la tendència a la reiteració. El joc apareix en la interacció del subjecte des d'aquests tres impulsos bàsics amb les coses que l'envolten i li són parcialment conegudes, fruit de la peculiar mobilitat i l'afany dinàmic que caracteritzen a l'animal jove, cobrant en l'acció lúdica, força importància el context.

Segons Buytendijk els objectes molt coneguts o els totalment desconeguts no són vàlids per al desenvolupament del joc. Cal que siguin en part coneguts i en part desconeguts, establint-se una relació a través de successius assaigs, entre conèixer i desconèixer, creant-se el que denomina imatge o configuració de l'objecte. Així el joc pertany a l'esfera d'imatges, d'allò possible, del món de les fantasies. Al passar del joc a la realitat, l'objecte perd la seva imatge i la seva significació fantàstica i es converteix en real.

O sigui que una de les característiques que millor defineix la dinàmica del jugar segons Buytendijk, és que sempre es juga amb quelcom, i *“que es realitza, per tant, amb moviments que tenen lloc en la coexistència d'un subjecte amb determinats objectes o amb altres éssers vius”*.¹²⁸

¹²⁷ És l'actitud caracteritzada per deixar-se apassionar i meravellar pel món que envolta a l'infant, deguda a la novetat que li representa el seu descobriment.

¹²⁸ Ara bé l'objecte no és un objecte determinat, *“sinó un com, que es forma en el procés circular de l'atracció i de la reacció de la figura, del moure i ésser mogut, malgrat el que juga no sàpiga res d'aquest procés”*. Cf. BUYTENDIJK, F.J.J.; *Op. cit.*, pp. 117 i 134.

En opinió d'Ortega, *“potser el més valuós de la teoria de Buytendijk és el seu punt de vista sobre l'actitud del subjecte davant de l'objecte, en una reacció orientadora davant allò nou, en les condicions que envolten a l'animal jove i a l'infant”*,¹²⁹ sense oblidar-se però en cap moment, que *“jugar no consisteix només en què un jugui amb quelcom, sinó també en què quelcom jugui amb el jugador”*.¹³⁰

Sense pretendre establir una jerarquitzaació de l'activitat lúdica, hom troba en l'obra de Buytendijk una al·lusió a la classificació d'en Groos, la qual malgrat qualificar-la d'important i encertada, és criticada per considerar que força dels exemples apuntats per aquest, constitueixen una fase intermitja entre el joc i l'esport, pel fet que s'enquadren en la recerca d'un rendiment màxim o en la perfecció en l'execució d'un moviment, alhora que les prescripcions a regles precises, forcen, fixen i lliguen al nen, cessant o disminuint amb escreix, segons Buytendijk, la inclinació al joc per part de l'infant.

Per al professor i director de l'Institut fisiològic de Groningen, s'haurà de *“distingir els jocs que són jocs <<purs>> dels moviments plaents, per una part, i per l'altra, de les formes de transició que aconduïxen a l'esport. Aquest pur jugar és un esdevenir-se orgànic primigeni, i el distingirem com a joc primitiu dels complicats jocs que figuren entre els homes”*

A mode de síntesi, es recull un paràgraf de la seva obra, en la qual es condensa la seva teoria: *“la dinàmica del jugar es troba condicionada pels impulsos fonamentals de la vida i per la forma de relació amb l'objecte de joc. És sempre un jugar amb quelcom, i no només moviment plaent”*.¹³¹

¹²⁹ ORTEGA, R.; (1992) *Op. cit.*, pg. 26.

¹³⁰ BUYTENDIJK, F.J.J.; (1935) *Op. cit.*, pg. 120.

¹³¹ Aquesta diferenciació porta a l'autor a considerar a les nenes com a dipositàries de l'essència lúdica, pel fet que en els nois fàcilment el seu joc degenera en esport. Per a ell, *“l'esport fonamenta tot el seu valor i tota la seva valoració en la persecució d'un cert ideal d'execució de l'acció. El joc pur no compren aquest tipus de prescripcions normatives i pertany també a una esfera de vida totalment diferent”*. Cf. BUYTENDIJK. F.J.J.; *Op. cit.* pp. 50-51; 82 i 123.

Claparède (1873-1940), professor suís, preocupat sobretot per la biologia i la zoologia i, anys més tard, per la psicologia i la pedagogia, en la seva obra *L'Educació funcional* (1929) va mostrar-se crític amb la teoria de l'impuls cap a la llibertat i els objectes, doncs considerà que no era possible que les característiques peculiars de l'organisme jove fossin en sí mateixes el fonament del joc, en la mesura que aquestes propietats ho eren tant dels cadells que jugaven com dels que no ho feien, alhora que no permetria explicar el perquè els adults juguen, opinant que si de cas aquestes peculiaritats dinàmiques que assenyala Buytendijk es manifesten més en els preexercicis i en els entrenaments que en el propi joc.

Ja amb anterioritat, les reflexions de Claparède entorn el joc, l'havien portat a classificar en quatre grups principals les diverses teories entorn la naturalesa del joc, recollint-les en la seva obra fonamental *Psychologie de l'Enfant* (1909), en la qual arremetia sobretot en contra de la teoria de Lazarus, que com s'ha fet esment en un apartat anterior, contempla el joc com a un descans i un esbargiment, per tal de reparar les forces gastades, tant físiques com psíquiques, després del dur treball.

Serien les lectures de K. Groos sobre el joc en els animals però, les que van despertar en Claparède una viva curiositat per avaluar la importància dels instints en la vida psíquica i, sobretot, en el desenvolupament infantil,¹³² fins el

¹³² És bo examinar-ho de prop, en paraules del propi autor: "El joc, segons Groos, com sabem, no és un fenomen fisiològic accidental, resultat de la utilització d'un excés d'energia. Té una utilitat funcional i juga un paper en el desenvolupament de l'individu. [...] Segons aquesta teoria l'infant no juga pas perquè, en el moment que juga, el joc satisfaci una necessitat del seu ésser i una funció present, sinó que juga en vista del seu esdevenidor. El joc no seria pas funcional en relació amb el nen que juga <<avui>>, sinó de l'adult de <<demà>>. El joc és un <<pre-exercici>>. En altres termes, el joc no seria funcional sinó en tant que hom considera el nen sota l'aspecte <<longitudinal>>, és a dir, en consideració al que esdevindrà més tard. Però jo he intentat de demostrar que el joc és també funcional sota l'aspecte <<transversal>>, o sia, en relació amb les necessitats presents del nen; car li procura una satisfacció actual i immediata, i és <<saciant les necessitats presents que el joc prepara el futur". Cf. CLAPARÈDE, E.; (1991) *L'educació funcional*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona, pg. 25.

punt d'aconseguir en la seva obra *L'educació funcional* (1924), inferir les "lleis" de l'educació funcional, lleis de successió genètica, d'exercici genètic, adaptació, autonomia, individualitat.¹³³ De manera que l'educació autèntica recolzarà el reconeixement de les necessitats i interessos espontanis infantils, amb l'objecte d'ajudar l'infant a donar respostes adequades a les exigències genètiques, naturals i socials de l'activitat.

En aquest model funcionalista la necessitat té un paper dinàmic de primer ordre. La necessitat ve a ser un senyal espontani quan la relació individu-ambient es troba en perill, i és un important estímul per al restabliment de l'equilibri amenaçat o interromput.

Segons Fingermann,¹³⁴ Claparède va establir una classificació de caire funcional, però sobte que aquesta es formuli en categories gairebé idèntiques a les aportades per Groos, les quals com es constata a continuació tenen també en compte l'evolució de l'infant:

a) Jocs de las funcions generals:

(Aquelles activitats en les quals intervenen els sentits, els moviments i també els jocs psíquics).

Jocs sensorials.

Jocs motors.

Jocs psíquics.

Jocs intel·lectuals.

Jocs afectius.

b) Jocs de les funcions especials:

Jocs de lluita i victòria (o de proesa).

Jocs de cacera: persecució, fet i amagar.

¹³³ *Ibidem.*, 38-93.

¹³⁴ FINGERMANN, G.; (1970) *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires. El Ateneo, pp.53-55.

Jocs socials.

Jocs familiars (imitatius o simbòlics).

En definitiva, Claparède es qüestiona per a què serveix la infància, i en el desenvolupament de la seva resposta a aquesta pregunta, es planteja l'estreta relació existent entre el joc i la imitació amb el desenvolupament de la persona. Per al psicòleg ginebrí, la veritable naturalesa del joc no està en la forma exterior del comportament, que pot ésser la mateixa si es juga com si no, sinó en l'actitud interna del subjecte davant de la realitat, afirmant que el millor indicador del joc és la ficció.

El joc és una actitud oberta a la ficció, oberta a que la realitat pugui ésser modificable a partir que el subjecte es col·loca en aquesta funció interna del "com si". De la mateixa manera que Freud, considerarà que es la funció simbòlica la que dóna essència a la naturalesa del joc.

1.8. LA FI D'UNA FORMULACIÓ TEÒRICA GLOBAL.

Elkonin¹³⁵ considerarà que amb les teories de Groos, Buytendijk i Claparède es posava fi al període d'intentar elucubrar teories globals, de pretendre construir explicacions generals sobre la naturalesa i el sentit de l'activitat lúdica.

El criteri gairebé exclusivament classificador que encara en l'època de Darwin dominava la botànica, la zoologia, l'etnografia, ... havia anat donant pas, amb el temps, a la recerca d'explicacions pendents en cadascuna de les ciències, a l'aprofundiment d'alguns assumptes de major importància, a la recerca d'eines d'anàlisi, explicació i prognosi més adequades i, finalment a la formulació de teories d'abast (en principi) reduït en cadascuna d'elles.

¹³⁵

ELKONIN, D.B.; *Op. cit.*, pg. 76.

Des d'aleshores ençà, els diversos científics i pensadors no han fet més que focalitzar l'objecte des del seu propi camp d'estudi, amb la qual cosa cada disciplina científica ha contribuït amb la seva particular aportació a discutir entorn el joc, amb major o menor grau d'aprofundiment, malgrat aquesta circumstància hagi significat la renúncia a trobar un model explicatiu del fenomen.

Sembla més apropiat per aquest motiu, alhora que hom segueix avançant de manera cronològica en el temps, presentar a continuació de manera aïllada les contribucions de les àrees de coneixement que més s'han significat respecte l'activitat lúdica, segons la següent ordenació disciplinar: psicologia, antropologia, història, sociologia, filosofia, pedagogia i praxiologia, fent al·lusió a les propostes taxonòmiques dels diversos autors, sempre i quan n'hagin desenvolupat alguna en els seus estudis.

NOTES

ⁱReferint-se als jocs per als nens entre sis i catorze anys, Cristobal Méndez alliçona: “Y todos, de seys años arriba, han de començar a yr a la escuela o començarles a adoctrinar; y si fuere antes, ha de ser por su voluntad y que no les den trabajo, sino que estén quando quisieren y hagan lo que les pareciere; y después que vinieren, pueden dalles el exercicio que quisieren, porque tienen muchos, ya sea en la mañana o en la tarde, o quando el ayo les ouiere dado su lección, para lo qual luego les den su pelota y no hagan sino solos o con sus compañeros, o con sus hermanos y con sus pages jugar o dar botes en la pared, con que hagan algún mouimiento, o que corran parejas, o saltar, o luchar con regozijo, o que jueguen al toro, como los muchachos suelen hazeerm i otros juegos donse se exerciten, o jugar al trompo, y guárdeles Dios de otros juegos, que aunque birlos es buen juego, y argolla, porque en ellos se sigue interés, es mucho mal y toman muy ruynes resabios y peligrosos. Nunca vean jugar naypes ni tengan malas compañías, ni tomen mal exemplo de sus padres y criados, porque luego son perdidos, quanto más que semejantes cosas, quando son grandes, no falta donde lo aprendan ni quien se lo enseñe”.

ⁱⁱ La classificació de Francisco de Alcocer, (1559) *Tratado del Juego*, és la que segueix a continuació: “La primera manera, es de juegos devotos y santos, que se hacen comúnmente para provocar devoción a los que están presentes, y se usan en fiestas de nuestro Señor, y de otros santos, como es en la Natividad de nuestro Señor y día de los Inocentes y de la Epifanía y el día del Santísimo Sacramento, y en otras fiestas en que se suelen representar algunas

historias de la sagrada escritura, o algunas farsas devotas de tal festividad. Y este uso se comenzó a imitación de David y de los suyos que yban (sic) delante del arca del Señor cantando y tañendo y recogijándose espiritualmente.

La segunda manera de juegos es, de aquellos en los cuales se representan torpes cosas y deshonestas y provocativas de lujuria, como lo usa la gente profana y mundana, en farsas y ejercicios y fiestas temporales.

La tercera manera de juegos es, de aquellos que se hacen para tomar un poco de placer y pasatiempo y a la vez juntamente para ejercitar sus fuerzas. Y estos son los que los vulgares llaman propiamente juegos, y se dividen según los Doctores en tres maneras de juegos. La primera es de los juegos que consisten en ciencia e industria humana, como son los juegos de la pelota, bolos, argolla, bolear, ajedrez, jugar cañas, justar, luchar, saltar, tirar una lanza o dardo, y todos los semejantes, en que comúnmente aquel vence gana que es mas diestro y sabe más. La segunda manera de estos juegos, es de aquellos que consisten en sola ventura dicha, como son los juegos de los dados y carnicoles, y en los naipes las quinolas y el parar y otros semejantes, en los cuales ninguna ciencia hay sino como aciertan a salir los dados, carnicoles o naipes. La tercera manera de estos juegos es de aquellos que llaman mixtos, porque aparte están en ventura y parte en saber jugar. De esta calidad son los juegos de las tablas, y los más de los juegos de naipes. Porque el caer de los dados está en ventura y ordenar las tablas en saber ser experto en el juego. En los juegos de naipes, en las manillas, gana pierde, ciento y uno, en las trescientas, chilindrón, y en la primera y otros semejantes, es lo mismo. En los cuales juegos aunque algunas veces vale más la ventura de cómo salen los naipes y acaece ganar los que menos saben, pero muchas veces es menester ciencia, y lo ordinario es ganar los que mas saben y están en los tales juegos mas diestros”.

iii A tall d'exemple, extret de l'obra de Gonzàlez Alcantud (1993): “En la natural çiudad de *Pez Pecigaño*, senado ilustre, abitaba *¿Qué comen en cada del Rey?*, mercader muy rico, el qual fué casado con doña *Acótome la China*, que no me la quite el Rey de Castilla, fija demanda el Rey, que descabalgue de la mula de mi padre, de cuyo matrimonio tubieron por hijos a Chapin sobre y a *Juan de Cadenetas*, ahao, e a *Quien se riyere*, que pague el *albarada*”. Cf. RODRIGUEZ MARÍN, F.; (1932) Op. cit, pg. 9. Citat a: GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A.; (1993) Op. cit., pg. 111.

iv Pel que fa als jocs de la infància, els divideix en jocs de nens, de nenes i d'ambdós gèneres. En quan els jocs de nens inclou: “El caballito; El birlocho; Una, dos, tres, borriquito es; Las bolitas ó el dado; El palo corto”. Respecte els de nenes, aplega els següents: “La cruzadilla, Cabeza con cabeza ó contrarios; Los collares; Las muñecas; Las merenditas”. Mentre que entre els jocs comuns per a ambdós sexes hi consta: “Las perinolas; Los junquillos; Mis gansos

vendo; Frotar y sacudir á un tiempo; El calienta-manos; El montón de arena; La cuerda sonora; El vaso de agua; Los abejorros; La caza de mariposas; Los castillos de ladrillos; Los castillos de naipes; Recortes de anipes; Capuchinos; Sillones; Sillas; Mesas; Cubos; Cestas y canastillos; Casitas; Árboles, flores, tiestos, personajes y animales de toda especie; Arlequines ó Pochinelas; Cadenas; Caja de naipes; Las sombras chinescas; Pajaritas y otras figuras de papel doblado; Dos contra uno, vuélvome pájaro grullo; Las bolas ó globos de jabon; El librito; La cixcijilla ó a la patacoja; El sanserení”.

Per a l’etapa de l’adolescència masculina hi referiex: “La peonza; El trompo ó peon; El trompo aleman; El cayado; La toña; La cometa, birlocha ó milocha; El paso; El paso corrido; El salto de los sombreros; El tin; El cló; El cló con huesos; La cuerda; Las tabas; El chito; La rayuela; La hilandera”. Mentre que per a les adolescents s’hi recull: “Las gallinas lluecas; La naranja flamijera; El vino y el agua en un mismo vaso sin mezclarse; El iman de la niñez”. Per últim, per a adolescents d’ambdós sexes hi figuren: “El asalto de la altura ó el rey destronado; La lucha con la mano abierta; El aro rodador; El aro saltador; Las hojas de encina caladas; La pequeña litografía; Los trineos de hojarasca y de retama; Las bolas y hombres de nieve.

^v F. López Villabril·le inclou entre els jocs per a nens els següents: “El Peón, La Rayuela, La Escalera, Carmona, El Huerto, El Lobo, La Campanada, Juan Rubí, San Severín del Monte, La China, El Toro Dado, El Marro, El Paso, El Salto i El Reloj.

Per a les nenes, explica: “El Aro, La Pelota de aire, El Volante, La Comba, El Escondite, Las Cuatro Esquinas, La rueda, La Gallinita Ciega, San Severín, La Viejecita, Los Caracoles, La Viudita, El Conde de Cabra, El Abrazo, La Panadera, El Viaje, La Limón, El Puente, El Cubiletero, El Milano, San Miguel y el Diablo i Los Pitos.

^{vi} Els jocs que mostra Vidal, i que són una petita mostra, de la lúdrica catalana de mitjans del XIX són: “Jugá á bolas; Tacatascas; Juli y Bólit; Canyas; Rodolins; Juguinas; Pilotas; Gruas”.

PRIMERA PART

MARC TEÒRIC: TAXONOMIES DEL JOC

CAPÍTOL 2

L'ESTUDI DEL JOC

DES DE PERSPECTIVES DISCIPLINARS.

“No hi ha cap possibilitat d'èxit a partir de l'instant que un afirmi i produeixi una teoria sobre el joc”¹

J. Echevarría

2.1. EL RAONAMENT PSICOLÒGIC.

La psicologia com a estudi científic de la conducta i l'experiència, de com els éssers humans i animals senten, pensen, aprenen i coneixen per adaptar-se al medi que els envolta, abans de constituir-se com a disciplina científica independent, havia format al llarg del segle XIX part d'altres ciències (filosofia, fisiologia, zoologia, medicina)... Històricament s'ha dividit en diverses àrees d'estudi. No obstant aquestes àrees estan interrelacionades i amb freqüència es cavalquen unes a altres.

Sense pretendre analitzar la totalitat de teories que fan referència a la psicologia com a ciència, i esperonat per l'apreciació que pronuncia Lewin en

¹ ECHEVARRÍA, J.; (1980) *Sobre el juego*. Madrid. Taurus, pg. 180.

el pròleg de l'obra de Buytendijk, quan posa de manifest que “*el desenvolupament de la psicologia ha anat convertint, en aquest últim temps, el problema del joc en un dels nuclis de l'interès i de la investigació*”,² sembla oportú detenir-se en conèixer aquelles teories preocupades en escodrinyar aquells processos psicològics que es manifesten quan la persona juga, sobretot l'infant, centrant-se per a aquesta fita en tres de les principals corrents psicològiques: el psicoanàlisi, la psicologia de la Gestalt i el conductisme.³

2.1.1. El psicoanàlisi.

El psicoanàlisi pretén interpretar el comportament lúdic a partir de la teoria de la líbido, la qual expressa el desig que tota persona manifesta des del seu naixement per tal d'aconseguir els objectes o activitats que li procuren un intens plaer i afectivitat.

En la revisió de la concepció del joc des del psicoanàlisi, un lloc destacat l'ocupa l'anàlisi de l'obra de Freud, per a continuació, mencionar les aportacions dels seus seguidors més directes, Ana Freud i Melanie Klein, sense descuidar la importància atorgada al joc per altres psicoanalistes contemporanis de la vàlua d'Erikson o Winnicott.

És precís advertir però, que en l'estudi de les seves produccions científiques, no ha estat possible localitzar-hi cap intent de jerarquitzar en diverses categories les diverses manifestacions lúdiques. No obstant, insistir altre cop, que per copsar el significat del joc, sembla convenient no passar per

² Lewin fa referència a les primeres dècades del segle XX. Cf. BUYTENDIJK, F,J,J;; *Op. cit.*, pg. 7.

³ Per a l'estudi dels corrents psicològics veure per exemple: MURPHY, G.; (1971) *Introducción histórica a la psicología contemporánea*. Buenos Aires. Paidós; CAPARRÓS, A.; (1976) *Historia de la psicología*. Bacelona. Círculo Editor Universo.; CHATEAU, J. i altres; (1979) *Las grandes psicologías modernas*. Barcelona. Herder.; HEIDBREder, E.; (1982) *Psicologías del siglo XX*. Barcelona. Paidós.

alt les contribucions dels diversos autors, que d'una manera o altra han especulat entorn aquest fenomen.

L'essència del joc va ésser abordada a través de la interpretació psicoanalítica de la mà del psicòleg vienès Sigmund Freud (1856-1939), que esclarí entorn l'íntima connexió que es dóna entre el joc i els impulsos vitals. Definí el joc com una correcció de la realitat insatisfactòria que significa rectificar una acció passada, en el camp psicològic un fet de consciència passada, és a dir, una vivència experimental.

S'ha de mencionar però, que en la seva obra des de 1898 fins a 1932, no dedicà massa temps a l'estudi del joc, tot i què la seva teoria deixà una notable influència no només al considerar les propietats terapèutiques del joc, sinó també al resaltar la importància d'aquest en els aspectes psicoafectius del desenvolupament humà en general. Malgrat tractar el problemes del joc de pas, sense pretendre exposar ni pretendre crear cap teoria del joc, els postulats psicoanalítics de Freud han significat una notòria aportació per a la comprensió de la naturalesa del joc infantil, influint amb major o menor mesura en psicòlegs de la talla de Piaget, Koffka, o Lewin, a més dels seus seguidors més directes, que utilitzarien el joc com a mètode diagnòstic i terapèutic (Ana Freud, Klein, Isaacs, o Lowenfeld).

Seguint a Ortega,⁴ que amb molta cura i exhaustivitat examinà l'obra de Freud, recollint totes les al·lusions d'aquest al joc, es dedueix que es poden distingir dos períodes, el primer abasta des de 1898 a 1912, mentre que el segon va des de 1920 fins a 1932. Ambdós períodes es corresponen amb les dues teories del psicoanàlisi sobre l'inconscient, una basada en el principi del plaer i l'altra fonamentada en l'instint de mort o tendència destructiva. Cadascuna es pot interrelacionar a la seva vegada amb una teoria sobre el joc.

En el primer període, per a Freud el joc està lligat als somnis mitjançant el record d'emocions plaents que lluiten per expressar-se. Els jocs inclouen un

⁴ ORTEGA, R.; (1992) *Op. cit.*, pp. 31-36.

missatge inconscient reprimat i aquest no és cap altra cosa que el principi del plaer que domina l'actuació de la vida cognitiva, afectiva i social.

Per a Freud en els jocs es repeteix quelcom anterior, essent la repetició un element constant en la interpretació psicoanalítica dels jocs, al considerar que aquesta està causada per la recerca plaent d'allò conegut, del reconeixement. Des d'aquesta òptica interpretativa critica a Groos per abandonar la tesi de l'alegria com a resultat del plaer del reconeixement i substituir-la per la idea de l'alegria com a producte del poder de superació d'una dificultat. Segons el psicòleg vienès, l'alegria de "poder fer" és una alegria secundària, lligada al plaer del reconeixement de quelcom ja conegut.⁵

Aquesta interpretació del joc lliga amb el període en el qual Freud considera que el motor de la vida psíquica s'ha de buscar en la tendència instintiva al goig i més concretament al plaer sexual.⁶ Aleshores el psicòleg opinava que el nen petit tenia una intensa vida sexual que reflectia en els seus jocs i en posteriors trastorns i símptomes.

A partir de 1920 però, hi haurà un canvi profund en la teoria psicoanalítica, donat que si fins aleshores tota la fonamentació de la vida psíquica depenia del principi del plaer, des de llavors passaria a girar entorn el principi de la mort o tendència a la destrucció. La primera referència bibliogràfica que recollí aquesta idea és en el llibre *Más allá del principio del placer* (1920).

⁵ Freud i Groos coincideixen que l'instint és la columna vertebral del joc. Ara bé per a Groos l'instint està en el camí del futur, el preexercici que prepara a l'infant per a la vida adulta, mentre que per a Freud l'instint és una referència al passat, com a record i reconeixement d'antics móns perduts.

⁶ D'aquesta època es poden resseguir les seves elucubracions entorn al joc a través de les següents obres: *La interpretació dels somnis* (1898); *Psicopatologia de la vida quotidiana* (1901); *L'acudit i la seva relació amb l'inconscient* (1905); *Tres assaigs per a una teoria sexual* (1905). Cf. FREUD, S.; (1989) *Obras completas*. Vol. IV, VI, VII, Buenos Aires. Amorrortu.

En cada ésser viu existeixen dos tipus d'impulsos oposats: l'eròtic o sexual i l'impuls de la mort. Aquests dos impulsos s'uneixen i es barregen en cada individu i es manifesten en dos camps oposats: la mort i l'odi. L'eros per a Freud no és només l'amor sexual, sinó tot allò desitjat que produeix un plaer voluptuós. A l'altre extrem, l'odi, esdevé una manifestació de l'impuls de la mort.

Aquest canvi de principi motivacional també es reflectiria en la teoria del joc, i a partir d'aleshores, més enllà del principi del plaer, hi hauria un impuls violent a la repetició. S'obriria pas així, a les teories psicoanalítiques del joc terapèutic de l'anomenada escola anglesa, basades en el descobriment de l'origen traumàtic de les neurosis infantils a través del joc, i a les quals s'hi farà referència tot seguit, després però d'abordar els aspectes crítics de la teoria del joc de Freud.

És qüestionable la seva premissa que la infància és un període d'incessants situacions traumàtiques, de continuats conflictes, de pressió per part dels adults i de la societat sobre el nen.

Aquesta interpretació de la vida del nen durant la seva infància, que des del moment del naixement es veu sotmès a accions traumàtiques de tot tipus (trauma del naixement, del deslletament, de la "infidelitat" de l'estimat pare o mare, del naixement del germà, de la disminució de les carícies, dels càstigs infringits,...), el porten a establir una mateixa base tant per al neuròtic traumatitzat com per als jocs infantils.

I encara més, per a Freud els traumes no són un producte de les relacions socials que estableix el nen amb l'adult i d'altres nens, sinó que són impediments que se li interposen en les vies de satisfer les formes precoces de sexualitat infantil. Es tracta de traumes que atempten contra els seus desigs sexuals.

La infància es converteix en el període de traumatització de l'infant. I si les condicions en les quals es produí el trauma es reproduïen de manera

obsessiva en els somnis, aquesta tendència a la reiteració obsessiva és la que condueix al nen a jugar.

Sembla doncs que la infantesa és el temps marcat pels traumes i el joc és el camí tortuós que permet la seva superació, aprendre'ls i assimilar-los, perquè deixin d'ésser insuportables, després de repetir els insofribles patiments que comporten, convertint-se l'acció lúdica en una teràpia natural contra les possibles neurosi de la infància.

O sigui que es podria dir que quan més jugui un nen al llarg de la seva infantesa, menys oportunitats tindrà de convertir-se en un neuròtic traumatitzat.

En resum, es pot afirmar que la seva teoria redueix els impulsos vitals de l'home als de caràcter sexual; sembla que la vida psíquica dels infants més que tenir entitat pròpia es desenvolupi en funció de les neurosis i traumes d'adults malalts; i que les relacions que estableix l'infant amb l'adult i la societat són antagòniques i traumàtiques fins a l'extrem que s'ha de refugiar i evadir de la realitat a través del joc per instal·lar-se en el món simbòlic de les fantasies.

Al marge d'aquestes reflexions crítiques entorn l'obra de Freud, no és menyspreable però la sòlida base que significarien els seus pensaments entorn el joc i el psicoanàlisi, per a què a partir dels anys trenta del segle XX, s'iniciessin intents més o menys sistemàtics d'elaborar la tècnica del tractament pel joc, és a dir, de la seva utilització com a instrument terapèutic. Bàsicament es poden diferenciar dos tipus de tècnica: l'orientada, en la qual el terapeuta assumeix la interpretació i les funcions correctores; i l'espontània, en la qual el nen gaudeix de completa llibertat durant el desenvolupament del joc.

Ana Freud (1895-1982), filla de Sigmund Freud, durant la dècada dels seixanta continuà l'obra del seu pare, però no fou sensible a la formulació de les darreres teories sobre la mort, i desenvolupà la ludoteràpia orientada com a substitut parcial dels mètodes verbals de psicoanàlisi, combinant-lo amb altres medis com la interpretació dels somnis o el dibuix lliure.

El terapeuta durant la situació lúdica ha de tenir un actiu paper d'educador, ha d'ensenyar al nen a resoldre els seus conflictes entre els desigs en major o menor mesura reprimits i ajudar d'aquesta manera a educar els impulsos inconscients més o menys desordenats dels nens malalts de neurosi o de traumatismes psíquics, orientant els impulsos i regulant la seva vida instintiva.

En canvi, Melanie Klein (1882-1960), durant la dècada dels anys cinquanta, si que empraria un mètode més radical, fonamentant la seva teoria del joc en les últimes obres de Freud i utilitzant la interpretació psicoanalítica dels jocs infantils com a terapèutica de les neurosis precoces infantils.

Per a aquesta psicoterapeuta, la patologia estarà determinada per la irrupció, de forma pertorbadora, de l'instint agressiu. En aquesta línia, el joc es converteix en el llenguatge que ha de permetre al terapeuta descobrir i recompondre per al propi subjecte els més estranys i profunds desigs d'atac i destrucció, dirigits a ell mateix o als seus parents més propers: pare, mare, germans,... Qualsevol acte del nen durant la situació lúdica i qualsevol joguina emprada per ell, tenen un gran sentit simbòlic. La missió del terapeuta és fer conscient aquestes tendències inconscients, participant en les invencions lúdiques del nen, orientant el joc i oferint objectes i materials per indagar quines són les emocions latents. Durant el joc, el terapeuta explica al nen el sentit dels símbols i se'ls inculca. Segons opina Elkonin,⁷ per a M. Klein tot joc infantil es basa en les fantasies de la masturbació i, per aquest motiu, la interpretació ha de propiciar la sensació de culpabilitat que sent el nen al fer-ho. Així doncs, la missió consisteix en descobrir primer les angoixes latents i la culpabilitat del nen i després alleugerir-les-hi.

Malgrat la psicoanalista no aporta, a l'igual que la resta dels representats d'aquesta corrent psicològica, cap mena de categorització de l'activitat lúdica, si que en una de les seves obres arriba a establir certes classificacions

⁷ ELKONIN, D.B.; (1980) *Op. cit.*, pg. 103.

diagnòstiques que guarden estreta relació amb la conducta manifestada per l'infant en les seves accions lúdiques:⁸

- a) El nen parafrènic:
Reprimeix les seves fantasies i tracta de retirar-se de la realització lúdica.
- b) El nen paranoic:
Subordina la seva relació amb la realitat amb les seves fantasies lúdiques.
- c) El nen neuròtic:
Impregna constantment els seus jocs amb les seves necessitats autopunitives.
- d) El nen normal:
Al mateix temps que tolera la realitat, pot viure-la conforme a la seva fantasia.

Pel que fa a la tècnica espontània es basa en la idea que el joc constitueix per al nen un medi natural d'autoexpressió i a través d'ell pot tenir la possibilitat d'exercitar els seus problemes i sentiments. A l'habitació de jugar el nen pot fer allò que vol, manifestar-se com li plagui. El terapeuta manté una actitud amistosa i no dóna cap indicació directa.

Aquesta situació porta al nen a assajar les seves sensacions acumulades de tensió, disgust, agressivitat, inseguretat, por, ..., amb la qual cosa aprèn a dominar-les o reprimir-les, assolint estabilitat emocional i adquirint maduresa psicològica.

Aquest tipus de tècnica però, en el fons no és psicoanalítica donat que no hi ha reducció de les dificultats conductuals a impulsos sexuals desplaçats, no hi ha interpretació del simbolisme lúdic. Aquesta teràpia empra a més del joc

⁸ KLEIN, M.; (1948) *Contribution to Psychoanalysis*. Londres. The Hogarth Press, pp. 215-226. Citat a LEOVICI, S.; DIATKINE, R.; (1969) *Significado y función del juego en el niño*. Buenos Aires. Proteo, pg.57.

qualsevol tipus d'activitat lliurement escollida per l'infant (dibuix, modelat, construcció,..). Potser el secret està en les relacions positives que s'estableixen amb l'adult i en què el nen és considera quelcom important per a l'adult.

Un altre psicòleg que a partir de la dècada dels cinquanta del segle XX va aprofundir en la línia psicoanalítica fou Erikson (1902-1994).⁹ Contemplà el joc com a una condensació de les tendències preformades d'allò que serà el subjecte o d'allò que desenvoluparà en el futur. En llenguatge planer es podria dir, diguem a què jugues i et diré com seràs, per la qual cosa el joc pren per a aquest psicoanalista un valor predictiu i diagnòstic sobre les tendències de l'individu. És per aquest motiu que proposa una terapèutica que orienti les tendències instintives que apareixen en el joc infantil i que es corresponen amb allò que serà l'individu en la vida adulta.

Al mateix temps el joc li brinda una valor de diagnòstic sobre les condicions socials en les quals es desenvolupen els individus. En aquesta mateixa línia es poden esmentar els treballs d'Henriot (1969) sobre l'evolució i la funció dels jocs com a expressió de les tendències socials.

Erikson s'interroga sobre que és joc i que no ho és. Per al psicoanalista el joc consisteix en al·lucinar un domini ioic i, no obstant, també practicar-lo en una realitat entre la fantasia i el món real. És en paraules de l'autor, "*l'amo*

⁹ Erikson formula un model psicoanalític per descriure el desenvolupament de la personalitat del nen i l'edat adulta, tenint en compte una doble perspectiva, els aspectes psicològics i els socials, alhora que lliga la conducta de l'individu segons l'edat. La seva tesi és bàsicament una teoria de la psicologia del "Jo" a diferència de Freud que es va centrar en el "Ella".

El "Ella", és la part més profunda de la psique, és inconscient en la seva totalitat i en ella radica tot allò heretat, els impulsos instintius i on hi predomina el "principi de plaer". El "Jo" és el "principi de realitat", és conscient i té la funció de comprovar la realitat, així com la regulació i control dels desigs i impulsos que provenen del "Ella".

Les obres principals d'Erikson són: *Infancia y sociedad* (1950); *Identidad: juventud y crisis* (1968); *La verdad de Gandhi* (1969); *Juguetes y razones* (1977); *El ciclo completo de la vida* (1982); i *Implicación vital de la tercera edad* (1986).

indiscutit de només un estret marge d'existència".¹⁰ Un estret marge que permet com a funció del jo, sincronitzar en un intent de síntesi els processos corporals i socials amb el <<un mateix>>.

No té massa sentit comparar el joc de l'adult i el de l'infant perquè l'adult és una persona que produeix i intercanvia articles, treballa, mentre que el nen només es prepara per a ésser adult. El joc de l'adult és recreació¹¹ i li permet un allunyament periòdic d'aquelles formes de limitació definida que constitueixen la seva realitat social.

L'autor proposa diverses situacions de joc en una varietat d'activitats humanes en les quals el jo pot sentir-se superior a les limitacions d'espai i de temps i al caràcter definitiu de la realitat social. Només dins d'aquests límits l'home pot sentir-se com a una sola cosa amb el seu jo, però alhora succeeix que ha de jugar en rares ocasions i treballar la major part del temps. Aleshores, el nen que juga planteja un problema: *"qui no treballi no jugarà. Per tant, per ser tolerant enfront el joc infantil l'adult ha d'inventar-se teories que demostrin que el joc en la infància és realment un treball, o bé que no compte per a res. La teoria més popular i la més fàcil per a l'observador és la de què el nen no és <<ningú encara>>, i que la manca de sentit dels seu joc reflexa aquest fet"*.¹²

¹⁰ ERIKSON, E.; (1968) *Infancia y sociedad*. Buenos Aires. Hormé, pg. 190.

¹¹ "Quan l'home juga ha de barrejar-se amb les coses i la gent en una forma igualment no compromesa i lleugera. Ha de fer quelcom que ha escollit fer sense estar impulsat per interessos urgents o per una intensa passió; ha de sentir-se entretingut i lliure de tot temor o esperança de coses sèries. Està de vacances amb respecte a la realitat social i econòmica; o bé, com acostuma a accentuar-se: <<no treballa>>. És aquesta oposició respecte el treball la que confereix al joc una sèrie de connotacions. Una d'elles és la <<simple diversió>>, resulti o no difícil de fer... Com va comentar Mark Twain, << construir flors artificials ... és treball, mentre que escalar el Mont Blanch només és diversió>>. *Ibíd*em, pg. 191.

¹² *Ibíd*em, pg. 193.

Què és aleshores el joc infantil? s'interroga Erikson. Per a ell, com s'ha esmentat, no és l'equivalent al joc adult donat que no és una recreació. L'adult mentre juga passa a una altra realitat, mentre que l'infant que juga avança cap a noves etapes de domini. Aleshores *“el joc del nen és la forma infantil de la capacitat humana per manejar l'experiència mitjançant la creació de situacions model i per a dominar la realitat mitjançant l'experiment i el planejament. És en certes fases del seu treball que l'adult projecta l'experiència passada en dimensions que semblen manejables. En el laboratori, en l'escenari, i enfront del tauler de dibuix, re viu el passat i així alleugera els afectes residuals; al reconstruir la situació model, compensa els seus fracassos i enforteix les seves esperances. Anticipa el futur sota el punt de vista d'un passat corregit i compartit.*

Cap pensador pot fer més que això i cap nen que juga pot fer menys. Tal i com ho va expressar William Blake: <<les joguines del nen i les raons del vells són els fruits de les dues estacions>>.¹³

Al mateix temps l'infant haurà d'adaptar però, les imatges i les forces que governen el desenvolupament cultural de la seva època que li permeti assolir un sentiment d'identitat. Es tracta d'avançar i transformar-se en un individu definit dintre d'una realitat social. El problema està però, en què la tendència expansiva de la civilització i la seva estratificació i especialització, impedeix que els infants incloguin en les seves síntesis iòiques, més que alguns sectors de la societat que és pertinent a la seva existència. És en aquest punt on Erikson evoca exemples d'altres societats¹⁴ on aquest entroncament amb la realitat social era en altres temps històrics molt més fàcil i senzill pel fet que: *“el cos i el medi ambient, la infància i la cultura poden estar plens de perills, però tots constitueixen un únic món”*.¹⁵ En el cas de les civilitzacions modernes però, això és molt més difícil i hi ha cada cop més una escletxa entre l'educació

¹³ *Ibidem*, pg. 200.

¹⁴ Veure la segona part de l'obra referida a dues tribus índies nord-americanes: els sioux i els yurok; els primers, caçadors de les prades i els segons, pescadors de salmó.

¹⁵ ERIKSON, E.; *Op. cit*, pg. 214.

infantil i la realitat social perquè: *“els mecanismes d’adaptació que van contribuir alguna vegada a l’adaptació evolutiva, la integració tribal, la coherència de casta, la uniformitat nacional, ... estan fora de lloc en una civilització industrial”*.¹⁶

Per últim, en quan a fer esment de la perspectiva psicoanalítica del joc, referir-se a l’obra de D.W. Winnicott (1896-1971), psicoanalista anglès que, a inicis de la dècada dels setanta, posà de manifest el seu interès per arribar a una nova formulació del joc, donat que constata la manca en la bibliografia psicoanalítica d’una exposició útil sobre el tema.

Per a Winnicott el joc li serveix de referència més que de model, per elucubrar entorn a una realitat que no té altra qualitat més que estar o que no és altra cosa que la superfície projectada a una realitat interna, d’un sistema fantasmàtic tancat que s’alimenta a ell mateix.

En la concepció lúdica de Winnicott no hi ha escenari on es repeteixi allò originari, ni combinatòria en la què els mateixos elements permutin en el cercle, sinó un terreny de joc de fronteres mòbils que fan la nostra realitat. Es tracta d’esbrinar el recorregut, gens lineal, del joc al jo.

Estudia el joc com a creador d’una zona mental en la qual tenen lloc un conjunt de fenòmens cognitius i afectius, i que es caracteritzen per ésser alhora reals i imaginaris.

El psicoanalista afirmà que: *“el jugar té un lloc i un temps. No es troba a dins segons cap accepció d’aquesta paraula tampoc està a fora, és a dir, no forma part del món repudiat, el no jo, allò que l’individu ha decidit reconèixer (en gran dificultat i encara amb dolor) com veritablement exterior, fora de l’abast del domini màgic. Per dominar allò que està a fora és precís fer coses no només pensar o desitjar, i fer coses porta temps. Jugar és fer”*.¹⁷

¹⁶ *Ibidem.* pg. 214.

¹⁷ WINNICOTT, D.W.; (1971) *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa, pg. 64.

Per entendre la idea del joc resulta útil pensar en la preocupació que caracteritza el jugar d'un nen petit. El contingut no importa. Allò que interessa és l'estat de gairebé llunyament, afí a la concentració dels nens més grans i els adults. El nen que juga habita en una regió que no és possible abandonar amb facilitat i en la qual no s'admeten intrusions.

Aquesta zona de joc, anomenada per Winnicott *la tercera zona*, no és una realitat psíquica i interna. Es troba fora de l'individu, però no és el món exterior. En ella el nen reuneix objectes o fenòmens de la realitat exterior i els empra al servei d'una mostra derivada de la realitat interna o personal. Sense necessitat d'al·lucinacions, emet una mostra de capacitat potencial per somniar i viu en ella en un marc escollit de fragments de la realitat exterior.

Al jugar, el nen manipula fenòmens exteriors al servei dels somnis i investeix alguns d'ells de significació i de sentiments onírics. Hi ha un desenvolupament que va dels fenòmens transicionals al joc, d'aquest al joc compartit, i d'aquest darrer a les experiències culturals.

Segons Winnicott el lloc d'ubicació de l'experiència cultural és *l'espai potencial* que existeix entre l'individu i l'ambient (al principi l'objecte). El mateix pot dir-se respecte el joc. L'experiència cultural comença amb el viure creador, essent el joc la seva primera manifestació.¹⁸

En cada individu la utilització d'aquest espai el determinen les *experiències vitals* que sorgeixen en les primeres etapes de la seva existència.¹⁹

¹⁸ *Ibidem*, pp. 129 i ss.

¹⁹ Des d'un principi el nadó viu experiències de màxima intensitat en l'espai potencial que hi ha entre l'objecte subjectiu i l'objecte percebut en forma objectiva, entre el jo i el no-jo. Aquest espai es troba en el joc recíproc entre el no existir altra cosa que jo i el existir d'objectes i fenòmens fora del control omnipotent.

D'aquí que per estudiar el joc i després la vida cultural de l'individu, sigui necessari examinar el destí de l'espai potencial que hi ha entre un nadó qualsevol i la figura materna.

Més esclaridor és mostra Winnicott quan manifesta: *“com observadors, advertim que tot allò que succeeix en el joc s’ha fet abans, sentit abans, olorat abans, i quan apareixen símbols específics de la unió entre el nadó i la mare (objectes transicionals), aquests objectes han estat adaptats, no creats. Pel nadó però, (si la mare ofereix les condicions correctes), cadascun dels detalls de la seva vida és un exemple de viure creador. Cada objecte és un objecte “trobat”. Si se li ofereix la possibilitat, el nadó comença a viure de manera creadora, i a emprar objectes reals per mostrar-se creatiu en i amb ells. Si no se li dóna aquesta possibilitat, no existeix aleshores zona alguna en la qual pugui jugar o tenir experiències culturals; se segueix d’això que no hi ha vincles amb l’herència cultural i que no es produirà una contribució al patrimoni cultural”*.²⁰

Així doncs, per a Winnicott hi ha tres zones: la realitat psíquica personal o interna; el món real, amb l'individu que hi viu en ell; i *la tercera zona*, la de l'experiència cultural que és un derivat del joc, que és la que s'amplia en el viure creador i en tota la vida cultural de l'home. Ubica aquesta zona d'experiència en l'espai potencial que existeix entre l'individu i l'ambient, que al principi uneix i al mateix temps separa al nadó i a la mare, quan aquest troba un marge de confiança que li atorga la mare i el factor ambiental.

Aquest espai potencial és un factor molt variable, d'individu en individu, en tant que els altres dos, la realitat psíquica o personal i el món real, són més o menys constants, essent una determinada biològicament i l'altre de propietat comuna.

És en aquest espai on es produeixen experiències favorables o desfavorables. L'espai potencial només es dóna en relació amb un sentiment de confiança per part del nadó, el qual està vinculat a la confiança que li garanteix la figura materna o els elements ambientals.

²⁰ *Ibidem*, pg. 136.

La variabilitat d'aquest espai potencial, de maniobrar en la tercera manera de viure (on se situa l'experiència cultural o el joc creador), és motivada perquè és el producte de les experiències de la persona (nadó, nen, adolescent, adult), en l'ambient que predomina. L'extensió d'aquesta tercera zona pot ésser màxima o mínima, segons la suma d'experiències concretes.

Per aconseguir la seva màxima extensió potser sigui precís considerar, recollint la opinió de Winnicott que: *“un nadó pot ésser alimentat sense amor, però la criança mancada d'amor o impersonal no aconseguirà produir un nou nen autònom. En aquest sentit, quan hi ha fe i confiabilitat existeix un espai potencial, que pot convertir-se en una zona d'infinita separació, que el nadó, el nen, l'adolescent, l'adult, poden omplir de joc en forma creadora. Amb el temps, aquest joc es converteix en el gaudi de l'herència cultural”*.²¹

O sigui que aquest espai depèn per a la seva existència de les experiències vitals i no de les tendències heretades.

En síntesi, per a Winnicott, que contempla el joc com a manifestació de la tercera zona, a cavall entre l'individu i l'ambient, entre el jo i el no-jo, l'origen del joc està en el món dels afectes profunds. La capacitat lúdica, la capacitat per a jugar està vinculada a la vida afectiva del subjecte, i aquesta és l'origen de les seves capacitats cognitives. Si Piaget recorre el camí que va de l'acció a la interiorització, Winnicott l'executa en sentit invers, de la interiorització d'afectes a l'acció amb els objectes.

2.1.2. La psicologia de la Gestalt.

Un cop han estat valorades les aportacions de les teories psicoanalítiques en l'estudi del joc, arriba el torn d'endinsar-se en un altre important corrent de la psicologia, l'escola de la psicologia de la forma, o de la *Gestalt*, la qual representa una de les escoles més coherents, definides i

²¹ *Ibidem.* pg. 144.

doctrinalment unificades dins d'aquelles que van dominar en el primer terç del segle XX.

El gestaltisme neix a Alemanya a l'any 1912 arrel de la publicació de l'obra de Wertheimer (1880-1943) i amb la fundació al 1921 de la revista *Psychologische Forschung* per part de Kölher (1887-1957) i Koffka (1886-1941). Aquesta corrent psicològica coincideix gairebé amb el desenvolupament del conductisme als EEUU, del qual –des de molts punts de vista- representa una completa antítesi, si bé el règim hitlerià i l'arribada de la Segona Guerra Mundial, provocaria l'emigració dels gestaltistes a EEUU, la qual cosa ocasionaria de retruc que aquests influïssin sobre els plantejaments conductistes, a la vegada que la psicologia nord-americana modificaria en part el gestaltisme originari.

En el seu plantejament domina l'interès per comprendre l'experiència tal i com es fa present, de manera que l'explicació es refereix precisament a les vivències que integren aquella.

La psicologia de la forma no es limita a l'enfocament descriptiu, sinó que pretén explicar causalment per què és veuen les coses com es veuen, emprant en la seva explicació formes, estructures, *Gestalten*, totalitats.

Entre els autors que estan immersos en aquesta corrent o hi són molt propers pel discurs que professen, destaquen a més del mencionat Koffka, d'altres com Lewin, Wallon, Piaget i Chateau. A continuació es detallen els respectius postulats de cadascun d'ells respecte la comprensió psicològica del joc, seguint l'ordre amb el qual tot just han estat citats.

K. Koffka (1886-1941) va atorgar al joc el paper de mobilitzador d'estructures bàsiques entre dos móns, al examinar la durada de les estructures de la conducta de l'infant. En les dècades dels anys vint i trenta del segle XX, fonamentant-se bàsicament en la immaduresa pròpia de la infància, consideraria el joc com el resultat de l'ús immadur dels objectes per part de l'infant.

Per a Koffka el desenvolupament és un procés durant el qual el subjecte construeix gradualment estructures prolongades en el temps i que són interdependents entre sí. En un inici les estructures bàsiques de desenvolupament són un complex d'accions desordenades, breus i independents unes de les altres. En aquesta etapa encara no es pot parlar de joc. Més endavant però, a mesura que són més complexes les accions i es van diferenciant en la ment infantil dos móns: el propi i el dels adults, es dona el joc en l'esfera interior o món propi, motiu pel qual el joc tindrà sempre aquest caràcter íntim.

El joc és la forma amb la qual el nen expressa la seva flexibilitat mental i d'acció. Així, un mateix objecte canvia de valor segons l'acció i canvia de valor i significat d'una activitat a una altra.

Vygotski replicà de manera rigorosa aquesta teoria pel fet que considerà les situacions quotidianes de la conducta de l'infant com a contràries a la seva conducta lúdica.²²

Un altre psicòleg que atribuï un caràcter de pont al joc, fou K. Lewin (1890-1947), considerant-lo un enllaç entre la realitat i la irrealitat. A mitjans dels anys trenta, tractà d'establir les diferències entre una situació seria i una

²² En el transcurs de l'activitat lúdica és l'acció la que se subordina al significat, mentre que en la vida real és l'acció la que domina el significat: *"Aquest és el defecte principal de la teoria de Koffka. Considera el joc com l'altre món de l'infant. Tot allò que interessa a l'infant és la realitat del joc, mentre que allò que interessa a l'adult és la realitat seriosa. Un objecte determinat té un significat en el joc i un altre fora d'ell. En el món de l'infant, la lògica dels desigs i de satisfer les necessitats domina sobre tot, deixant de banda la lògica real. La naturalesa il·lusòria del joc es transfereix a la vida quotidiana. [...] Koffka ens proporciona una sèrie d'exemples per demostrar com un nen traspasa un situació del joc a la vida real. Malgrat això, la transferència omnipresent de la conducta del joc a la vida real només es pot considerar com un símptoma de malaltia". Cf. VYGOTSKI L.S.; (1988) "El paper del joc en el desenvolupament de l'infant" a *Pensament i llenguatge*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona, pg. 124-125.*

lúdica, distingint en <<l'espai vital>> de cada individu diversos estrats que varien en funció del grau de realitat que els hi correspon.

Hi ha un estrat irreal dominat pel món de la fantasia i els somnis, en el qual succeeixen fets molts dinàmics i fluïts i on és possible superar les dificultats amb molta més facilitat que en els estrats més reals.

D'aquesta manera el joc permet la realització de qualsevol cosa sense el risc al fracàs que suposa executar-la en l'esfera de la realitat.²³

Segons Lewin els jocs poden classificar-se en funció de la fluïdesa dinàmica que proporcionen al subjecte. Les regles del joc poder ésser tant rígides que la dinàmica s'apropi molt a la dinàmica del l'estrat d'allò real o tant fluïdes que s'apropi a l'estructura d'allò irreal.

En aquesta mateixa línia de pensament, la seva deixeble Slioberg (1934) centrà l'atenció en l'espai vital dels infants i la satisfacció de les necessitats. Es mostrà en desacord però amb Lewin perquè malgrat coincidir en què la substitució dels objectes es realitza amb més facilitat que en les activitats sèries, d'això no és deduïble que el joc pertanyi a l'esfera de la irrealitat. Més aviat el joc es desenvolupa en un sector especial del substrat real, però que compte amb elements com són el dinamisme i la mobilitat que si són característics dels estrats irreals.

Per tant, Slioberg va distingir entre irrealitat i joc, precisant que no es pot identificar joc amb irrealitat.

²³ El pas d'un estrat a un altre, es fa mitjançant un procés de bescanvi que es caracteritza per: la seva dependència a la seva necessitat (a major necessitat, major tendència al bescanvi); la dinàmica global del sistema (l'acció substitutiva o de bescanvi brolla del sistema de forces bàsiques); la poca precisió d'ajust en els canvis (sovint el bescanvi és insatisfactori per al subjecte); la necessitat d'ajust en el canvi (a major necessitat menor és l'efecte beneficiari del bescanvi).

En síntesi val a dir que, malgrat l'activitat lúdica s'apropa als estrats irreal, donat que el joc és real, no es pot identificar amb la irrealitat, essent en tot cas un estat molt peculiar de la realitat, en el qual l'infant pot manipular objectes de la vida real per atribuir-los-hi la funció desitjada. El joc és doncs més aviat una forma de bescanvi.

Una nova visió del joc l'oferí Henry Wallon (1879-1962), al considerar-lo com a una forma natural del desenvolupament humà. El psicòleg francès, adherit al materialisme dialèctic i fundador de la psicologia històrica, dedicà un capítol del llibre *L'evolució psicològica de l'infant* (1941) a analitzar la naturalesa del joc. Per a ell el joc és una activitat pròpia del nen, en la mesura que el joc, com a d'altres activitats infantils, és una forma natural d'adaptar-se al món de l'home.

Al analitzar les característiques del joc, aquest es pot confondre amb l'activitat total del nen, pel fet que aquesta és espontània i natural. Si s'anomena joc és per assimilació a allò que és joc en l'adult. Per aquest el joc és, en contraposició al treball, un descans. El nen encara però no treballa i tota la seva activitat es concentra en el joc. És aleshores pertinent esbrinar si l'activitat que distreu l'adult té alguna semblança amb la del nen.

En primer lloc val la pena fer esment de les característiques pròpies de l'activitat lúdica en general. La primera observació és que no és cert que no requereixi un esforç, donat que: "*el joc pot exigir i alliberar quantitats d'energia més grans que les que podria provocar una tasca obligatòria. [...] El joc tampoc utilitza només aquelles forces no emprades pel treball*".²⁴ Joc i despesa energètica no estan en dissonància.

La segona asseveració és que una activitat lúdica es caracteritza sobretot per ésser autotèlica. Qualsevol activitat pot arribar a ésser un joc si es realitza lliurement, perquè es desitja, i qualsevol joc pot deixar de ser-ho si es

²⁴ WALLON, H.; (1977) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona. Crítica, pg. 53.

fa obligadament, malgrat això no vol dir que el joc no tingui les seves pròpies obligacions o regles internes.

Segons Wallon la “matèria” dels jocs és la mateixa que la de les altres activitats. Difereix únicament la disposició que en el joc prenen els fets i els objectes i en l’actitud del subjecte davant d’aquestes accions.

A la pregunta de ¿per què es juga? no considera ni el joc com una activitat de “baix voltatge” (Janet), ni per a desviar l’energia sobrant (Spencer), sinó simplement per canviar el ritme energètic de l’adaptació al medi ambient.

Es posiciona molt a prop de considerar l’activitat infantil en general com quelcom molt proper a la naturalesa del joc. Per al psicòleg francès entre joc i desenvolupament hi ha un paral·lelisme natural. El joc pot considerar-se una activitat de naturalesa projectiva de les característiques del desenvolupament

L’oposició entre l’activitat lúdica i la funció d’allò real poden mostrar en quin sentit l’activitat del nen se sembla al joc. De fet el joc serveix per adaptar-se l’home al medi i satisfer les necessitats pràctiques de la seva existència. Hi ha joc en la mesura que es presenta l’oportunitat de satisfer el plaer de sostreure’s momentàniament a l’exercici d’una funció seria i possibilita evitar la tensió, les pressions i limitacions que imposen les activitats de la vida real per adaptar-se al medi físic o social.²⁵

²⁵ En paraules del propi Wallon, “*el joc és, sens dubte, una infracció a la disciplina o a les tasques que imposen a l’home les necessitats pràctiques de la seva existència, les preocupacions per la seva situació i per la seva persona. [...] Hi ha joc en la mesura en què es presenta la satisfacció de sostreure momentàniament l’exercici d’una funció a les pressions o a les limitacions que aquesta pateix normalment per part d’activitats, en certa manera, més responsables; és a dir, a aquelles que ocupen un lloc més eminent en les conductes d’adaptació al medi físic o social. La desintegració passatgera suposa la integració habitual.*”
Ibidem, pg. 56.

Durant el creixement de l'infant es dona una successió de jocs que segueixen una progressió funcional, mentre que per l'adult es pot considerar una regressió, una regressió consentida i en certa mesura excepcional, es tracta d'una desintegració global de la seva activitat enfront d'allò real. Referint-se a l'adult, Wallon s'interroga: *“prendre's la llibertat de jugar en el moment oportú, ¿no és creure's digne d'un descans que elimina per un temps les limitacions, obligacions, necessitats i disciplines habituals de l'existència?”*²⁶

Al referir-se altre cop a l'activitat lúdica infantil, cal assenyalar que Wallon atorga gran importància a la imitació,²⁷ donat que l'infant és a través d'imitar models dels éssers més propers i amb els quals hi manté un vincle afectiu, que els assimila cap a ell mateix. En un principi aquests models externs són vius, concrets i presents, per arribar després a l'abstracció: *“la ficció forma part del joc per naturalesa donat que s'oposa a la crua realitat. Janet ha demostrat que el nen no s'enganya amb els simulacres que utilitza. [...] Es diverteix amb la seva lliure fantasia... [...] fingint, creu, també ell, en la seva fantasia; [...] Es diu que el nen no deixa d'alternar entre la ficció i l'observació. En realitat, si no les confon, com a vegades sembla, tampoc les dissocia. [...] mai es desprèn per complet de la ficció en presència de l'observació. No deixa de barrejar una cosa amb l'altra. Les seves observacions no deixen d'estar influïdes per les seves ficcions, però aquestes estan saturades de les seves observacions”*.

*El nen repeteix en els seus jocs les experiències que acaba de viure. Reprodueix, imita. [...] La imitació en el nen no és indiscriminada; pel contrari, és selectiva en alt grau. Es refereix a les persones que tenen major prestigi per a ell, que estan més a prop dels seus sentiments i que exerceixen una atracció de la què, habitualment, els seus afectes no estan absents.”*²⁸

²⁶ Ibídem, pg. 66.

²⁷ També Wallon, com Piaget, mantindria un respecte per la interpretació projectiva del joc realitzada pel psicoanàlisi freudià, i trobaria que allò representat en els jocs imitatius fan referència a la vida dels adults.

²⁸ WALLON, H.; *Op. cit.*, pg. 63.

Així doncs en síntesi, per a Wallon és el medi el què permet a la funció manifestar-se quan aquesta assoleix la seva maduració. L'individu és un tot que es va desenvolupant en íntima relació dialèctica amb el medi físic i humà: família, escola i societat.

En consonància amb els seus plantejaments Wallon classificà els jocs d'acord amb l'evolució psicològica general de l'infant, en quatre tipus de jocs:

a) Jocs funcionals:

Es tracta de jocs molts simples com per exemple, estendre o encongir braços o cames, moure els dits, tocar objectes, impulsar-los, fer sorolls, ... Els relaciona amb l'evolució del gest, per a què sigui més apropiat i diversificat. És fàcil trobar-hi en aquests moviments una activitat que recerca resultats, encara elementals i que dominen la llei causa-efecte.

b) Jocs de ficció:

Consisteixen en jocs simbòlics i d'imitació fictícia (jugar a nines, muntar en un pal com si es tractés d'un cavall, ...), inspirats amb la realitat de l'entorn, amb els qual l'infant busca reconstruir, imitar,....

c) Jocs d'adquisició:

Són unes formes relaxades i divertides d'aprendre coses: (mira i escolta per percebre i comprendre coses i éssers, escenes, imatges, contes, cançons). Amb aquesta mena de jocs s'adquireixen les paraules, imatges i les nocions elementals de l'entorn.

d) Jocs de fabricació:

Jocs d'acoblament i combinació d'objectes modificant-los, transformant-los i creant-ne de nous.

Wallon amb aquesta taxonomia de caire funcional pretén posar de manifest com de manera paral·lela a l'evolució psicològica i cognitiva de l'infant es produeix una progressió funcional que es consolida a través de distintes pràctiques lúdiques.

Sense pretendre establir una taxonomia per a l'univers lúdic, Wallon afina força més que Groos i Claparède, en associar unes determinades pràctiques a unes edats concretes, de la mateixa manera, que poc anys després, Jean Piaget (1896-1980), vincularia el joc a la naturalesa cognitiva de l'individu, malgrat els seus postulats diferissin dels aportats per Wallon,²⁹ com seguidament es posa de manifest.

A l'any 1945, Piaget, psicòleg i epistemòleg suïss, abordava el tema del joc en un estudi sobre el desenvolupament de la funció simbòlica en el nen,³⁰ plantejant una teoria de la naturalesa de joc en estreta relació amb les estructures cognitives del subjecte.³¹

²⁹ Per a Piaget n'hi ha dos processos fonamentals per al desenvolupament de la intel·ligència: assimilació i acomodació. L'assimilació suposa un procés de transformació pel qual la informació que rep l'organisme passa a formar part del seu coneixement. L'acomodació implica un ajust de l'organisme per assimilar la informació.

El desenvolupament intel·lectual suposa una interacció continua entre ambdós processos que estan en equilibri. Quan no es produeix aquest equilibri, pot passar que l'acomodació o ajustament a l'objecte predomini sobre l'assimilació, trobant-se aleshores davant la imitació, o bé, al contrari, que predomini l'assimilació, quan l'individu relaciona la percepció amb l'experiència prèvia i l'adapta a les seves necessitats, és a dir, al joc.

³⁰ PIAGET, J.; (1982) *Op. cit.*

³¹ Les etapes de desenvolupament cognitiu formulades per Piaget són:

- 1) Etapa sensorio-motora (0-2 anys) durant la qual els nens mostren una viva i intensa curiositat pel món que els envolta, estant la seva conducta dominada per les respostes als estímuls.
- 2) Etapa preoperacional (2-7 anys) en la qual el pensament del nen és màgic i egocèntric.
- 3) Etapa de les operacions concretes (7-11 anys), durant la qual el pensament del nen és literal i concret, però escapa a les formulacions abstractes.
- 4) Etapa de les operacions formals (11-15 anys) és l'etapa corresponent a les facultats superiors dels éssers humans.

L'estudi inclou alhora una anàlisi de les teories anteriors sobre el tema, una exploració exhaustiva de la naturalesa del comportament lúdic i una classificació general dels jocs infantils.

En l'exploració de la naturalesa del joc, es corcolla les característiques diferencials del joc com a comportament espontani del nen; per a la classificació dels jocs, estudia el desenvolupament evolutiu de les estructures bàsiques del coneixement i el seu paral·lelisme en el joc.

Segons qui fou durant molts anys director de l'Institut J.J. Rosseau de Ginebra, *“per classificar els jocs sense comprometre's a priori amb una teoria explicativa, o dit d'altra manera, per a què la classificació serveixi a l'explicació en lloc de presuposar-la, és necessari limitar-se a analitzar les estructures com allò que són, tal com les testimonia cada joc: grau de complexitat mental de cadascú, des del joc sensorio-motor fins el joc social superior”*.³²

“Hi ha tres grans tipus d'estructures que caracteritzen els jocs infantils i dominen la classificació de detall: l'exercici, el símbol i la regla; els jocs de <<construcció>> constitueixen la transició entre els tres i les conductes adaptades”.³³

És per això que estructurarà els jocs segons criteris evolutius de l'individu, distingint entre tres categories:

a) Jocs de simple exercici o sensorio-motors:

(Fins els tres anys)

Jocs d'exercici simple

Jocs de combinacions sense objectiu

Jocs de combinacions amb una finalitat

b) Jocs simbòlics:

³² PIAGET, J.; (1982) *Op. cit.*, pg. 151.

³³ *Ibidem.*, pg. 153.

(De 2 a 11 anys. Precisen la representació d'un objecte absent, suposa una assimilació deformatant).

Estadi I Simbòlic Lúdic: De 2 a 4 anys.

- Simbolisme Pur: El significat o símbol el constitueixen tant els objectes aliens, com les coses alienes.
- Imitació: El significat és el seu propi cos.
- Jocs de fantasia creadora: Inventar una historieta, personatges, jocs de catarsi, jocs de domini d'una emoció.

Estadi II Construcció Imitativa: De 4 a 7 anys.

- Jocs Col·lectius: Reproduir relacions reals entre els objectes i les persones.
- Jocs de rols: Complir amb les obligacions que imposa el rol.

Estadi III Jocs Simbòlics-Socialitzants: De 7 a 11 anys.

- Jocs com a rèplica de la realitat individual i social
Es desenvolupa una major coordinació i cooperació.
Apareix l'interès per la història.

- c) Jocs amb regles: Impliquen relacions socials o interindividuais.
Les regles les imposa el grup i no es poden transgredir.

Així, de manera resumida, per a Piaget, l'evolució dels jocs infantils són fruit d'una evolució del coneixement: en primer lloc, jocs d'acció de naturalesa sensorio-motora; posteriorment, jocs de representació de naturalesa simbòlica; i més tard, jocs reglats que inclouen normes convencionals.

L'aportació de Piaget fou cabdal per centrar l'interès de la psicologia en l'infant i en l'esfera del joc, i la seva classificació del joc des del punt de vista cognitiu, vinculant-lo a la gènesi de la intel·ligència, no trigaria gens en ésser imitada, com és el cas de la que formularia, tot just acabada la Segona Guerra

Mundial, la psicòloga vienesa de la Gestalt, Charlotte Bühler (1893-1974), dona de Karl Bühler, en la seva obra *Infancia y juventud*:³⁴

- a) Jocs funcionals o sensomotòrics (Durant primer any de vida)
- b) Jocs receptius (Al final del primer any descobreix les formes)
- c) Jocs de ficció o il·lusió (Simbòlics. Als tres i quatre anys)
- d) Jocs de construcció (Passats els quatre anys)
- e) Jocs col·lectius (Segueixen el següent procés:)

Joc solitari

Mirar el que fan els altres

Joc en paral·lel

Joc associatiu

Joc cooperatiu

De fet, la introducció dels jocs col·lectius, amb les corresponents categories o nivells, que seria l'apartat que diferiria de l'anàloga jerarquització presentada per Piaget, havien estat enunciades prèviament per Mildren Parten (1932).³⁵

Es tracta d'una classificació que manté vigència en l'actualitat, la qual categoritza els jocs des d'una perspectiva social, amb un enfocament quantitatiu (número de participants) i alhora qualitatiu (relació que estableixen entre ells).

En el joc solitari, el nen juga sol i separat de la resta, i no hi ha cap mena d'intents d'iniciar activitats en col·laboració amb d'altres infants.

³⁴ Cf. BÜLER, C.; (1946) *Infancia y juventud*. Buenos Aires. Espasa Calpe. (edició espanyola, Madrid, Espasa Calpe, 1985). La mateixa taxonomia queda recollida a: OSCA, M.J.; (1983) *Op. cit.* També a: PIAGET, J.; (1982) *Op. cit.*, pg. 152.

³⁵ Cf.: PARTEN, M. B. (1932). "Social participation among preschool children" a *Journal of Abnormal Psychology*, 27, 243-269. Citat a ROGERS, C. S.; SAWYERS, J.; (1988) *Play in the lives of children*. Washington. DC. Naeyc, pp.20-21.

En el joc d'espectador o comportament observador, el nen ocupa el seu temps en mirar de quina manera juguen altres infants, i malgrat mantenir algun intercanvi verbal, no mostra interès per integrar-se en el grup i compartir-hi l'activitat.

Pel que fa al joc en paral·lel, difereix del joc solitari pel fet que en aquest cas comparteix l'espai físic amb d'altres infants però juga de manera independent de la resta. Es pot estar realitzant una mateixa activitat i fins i tot compartir materials, però el desenvolupament d'aquesta no depèn de la interacció amb l'altre.

El joc associatiu, és el primer que podria considerar-se de caràcter social, perquè en ell s'hi donen les primeres interaccions entre jugadors, els quals tenen un únic objectiu. L'activitat és compartida pel grup, si bé no n'hi ha un repartiment o distribució de tasques, ni l'activitat es desenvolupa de manera massa organitzada ni amb regles gaire estructurades.

En quan al joc cooperatiu, es tracta del joc més complex des del punt de vista social, donant-se una alta organització i repartiment de tasques en funció dels objectius a aconseguir.

L'anàlisi d'aquesta taxonomia posa en evidència la vinculació existent entre el tipus de joc i les possibilitats socials que té l'individu en cada etapa del seu desenvolupament. El joc associatiu o el cooperatiu no es produeixen durant les primeres edats de la infància,³⁶ perquè encara l'infant, com bé ha mostrat Piaget, no és capaç d'utilitzar la regla, ni ha adquirit la consciència d'ella.

³⁶ Segons un estudi d'Ellis, Rogoff i Cromer (1981), entre el primer i segon any de vida, els infants dediquen un 30% de temps a jugar amb d'altres infants, mentre que als 11 anys passen a dedicar-hi un 60%. Al mateix temps, les interaccions compartides amb adults passen d'ocupar un 55% entre el primer i segon any, a menys d'un 10% als 11 anys. Cf. ELLIS, S.; ROGOFF, B.; CROMER, C.C.; (1981) "Age segregation in children's social interactions" a *Developmental Psychology*, 17, 399-407. Citat a: MORENO, J.A.; (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Archidona. Aljibe, pg. 44.

Un altre psicòleg al qual hom s'ha de referir al repassar la concepció del joc a través de la corrent gestàltica, i que com a Piaget es mostrà interessat per dilucidar com incideix el joc en l'evolució de l'infant, és Jacques Chateau, professor de psicologia i pedagogia de la Universitat de Burdeos, el qual va dedicar dues importants tesis, documentades per l'observació directa, al joc del nen, joc que li proporcionà sobretot l'ocasió d'estudiar els factors de la turbulència i de la consciència de la regla, les quals queden recollides a *L'imaginaire et le réel dans le jeu de l'enfant* (1946);³⁷ *Le jeu de l'enfant* (1947)³⁸ i *L'enfant et le jeu* (1958).³⁹

Chateau al formular-se la pregunta per què juga el nen, s'apropa als plantejaments de Groos, que com s'ha mencionat anteriorment l'associa al preexercici, donat que considera que la infància és una etapa durant la qual es produeix l'aprenentatge necessari per a l'edat adulta. La seva finalitat no és cap altra que l'ensinistrament pel joc de les funcions tant fisiològiques com psíquiques. Si bé, no s'ha de buscar el principi de l'activitat lúdica en l'impuls intern de tendències, sinó en una necessitat més àmplia d'afirmació d'una personalitat flexible, de descobrir les pròpies tendències.

Discrepa que el nen busqui en el joc l'obtenció d'un plaer sexual, ni tan sols divertir-se, donat que el joc és seriós i comporta sovint regles severes, fatiga, i fins i tot esgotament. Malgrat és obvi que el joc procura plaer, es tracta d'una activitat seria, és una anticipació del món de les ocupacions sèries, prepara per a la vida seria, com ho posaria anteriorment de manifest Groos. Pel joc, afirma Chateau, "*el nen conquereix l'autonomia, aquesta personalitat i fins i tots els esquemes pràctics que necessitaran l'activitat adulta.*"⁴⁰

³⁷ CHATEAU, J.; (1946) *L'imaginaire et le réel dans le jeu de l'enfant*. Paris. Vrin.

³⁸ CHATEAU, J.; [1947] *Le jeu de l'enfant*. Paris. Vrin, 1979.

³⁹ CHATEAU, J.; (1958) *L'enfant et le jeu*. Paris. Scarabée. (Cf. traducció castellana, *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz, 1973).

⁴⁰ CHATEAU, J.; (1973) *Op. cit.* pg. 15.

El despertar del comportament lúdic va doncs estretament unit a la personalitat. És el descobriment i afirmació del seu jo, qui li procura plaer a l'infant. Però no es tracta d'un plaer sensorial, subratlla Chateau, sinó que és pròpiament un plaer moral. És aquesta una aportació interessant d'aquest psicòleg que permet contemplar el joc com a font de satisfacció, de procurar benestar i estimular l'autoestima.

La recerca d'autoafirmació es manifesta en els jocs de dues formes: l'atracció que sent per la persona major, ja sigui l'adult o els germans o companys de joc més grans –com a motor essencial de la infància- i el gust per l'ordre, per la regla, portada fins al formalisme.

Sense aprofundir en cap de les dues formes esmentades, si interessa detenir-se un instant en l'estudi de la regla, pel que fa a la reflexió que enceta l'autor entorn el seu origen, en quan guarda estreta relació amb la taxonomia que aporta Chateau, al determinar quatre possibles explicacions sobre la seva procedència: per invenció, per imitació, per ésser apresada de la tradició, o bé com a resposta instintiva. Si bé, com s'encarrega el mateix professor de precisar, aquestes categories “*no continuen essent perfectament independents (sinó, seria molt fàcil classificar els jocs).*”⁴¹

Mercès a d'esgrimir nombroses observacions que mostren resultats empírics efectuades per Terman, Durost, Lehmann i Witty, Hattwick, o Witley,⁴² el professor francès s'atreveix a esbossar l'evolució del joc, atenent a com evolucionen els interessos del nen, segons el sexe i sobretot en funció de l'edat. Les seves elucubracions entorn aquesta evolució, queden condensades en una classificació en la qual atribueix a cadascuna de les edats de la infància una determinada tipologia de jocs, tal i com es mostra a continuació:

⁴¹ Ibídem, pg. 91.

⁴² Molts d'aquests estudis de caire qualitatiu, confirmen informacions força conegudes per tots aquells que estan familiaritzats en el joc infantil, i necessiten d'investigacions més precises que verifiquin o desmenteixin els resultats apuntats. Ibídem, pp. 111-147.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Jocs
XXXXXxxxxxxxxx													Jocs funcionals
XXXX													“ hedonístics
XXXXxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx													“ amb quelcom nou
XXXXxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx													“ de destrucció
xxxxXXXXXXXXxxxxx													“ de desordre i arrabassament
XXXXXXXXXXXXxxxxxxxxxxxxxxxx													“ figuratius
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX													“ de construcció
XXXXXXXXxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx													“ de regla arbitrària
xxxxXXXXXXXX													“ de proesa
XXXXXXXXXXXX													“ de competició
xxxxxxxxxxxxXXXXXXXX													Dances
xxxxxXXXXXXXX													Cerimònies

La taxonomia proporcionada per Chateau presenta força analogies amb les de Piaget, Wallon o Bühler, en quan a intentar fixar la interrelació entre joc i desenvolupament de l'infant. Per Chateau, en primer lloc, es donen en l'infant l'aparició de simples exercicis de funcions, que anomena –a l'igual que Ch. Bühler- jocs funcionals. L'activitat que comporta aquests jocs funcionals permeten a cada funció explorar el seu domini i estendre's per originar nous resultats.

A continuació, o millor dir, de manera paral·lela, es desenvolupen els anomenats per Guillaume,⁴³ jocs d'experimentació. Dins d'aquesta tipologia, Chateau però, distingeix entre els jocs hedonístics, que procuren un plaer a l'infant pel resultat que comporten, i els jocs amb quelcom nou, que malgrat també garanteixen dosis de plaer en l'infant, ja no és a causa del resultat en sí mateix, sinó pel fet de què és ell qui ha produït aquest resultat, a través de la manipulació i exploració. Ambdues categories de jocs no són reglades.

Abans de donar notícia dels jocs reglats, no es pot passar per alt la importància que cobren per a l'afirmació de l'infant, els jocs de destrucció, desordre i arrabassament, els quals mantindran la seva permanència fins i tot en l'edat adulta. Si bé, l'aparició en escena de la regla, comportarà un caràcter diferent d'aquesta afirmació. Al principi es tracta, com explicà amb detall Piaget, de l'acceptació d'una regla imposada de manera externa, moment en el qual es

⁴³ GUILLAUME, P.; (1947) *Manuel de psychologie de l'enfant*. Paris.

donen els jocs d'imitació i de construcció, per donar entrada, a partir dels set anys, als jocs socials, que s'inicien com a jocs de proesa, per avançar cap als jocs de competició, període en el qual l'infant és capaç de crear i modificar les regles del joc.

El salt qualitatiu, el donarà el nen a partir dels deu anys, quan es veu en cor d'establir jocs de grup organitzat. La irrupció dels jocs tradicionals permetrà establir una competició cooperativa, ja sigui a través de jocs de tots contra tots, o bé d'aquells que comporta la formació d'equips.

Allò que crida més l'atenció de la taxonomia exposada per Chateau és la incorporació de dues categories més, la de les cerimònies i les danses, que el psicòleg i pedagog atorga en exclusiva al gènere femení, per tal de donar sortida als jocs tradicionals d'imitació (celebracions, esdeveniments,..) i a les danses, que mantenen una regulació estricta, però sense cap mena d'imitació, com és el cas per exemple dels jocs de rondes. Considerar a aquestes categories en un mateix nivell que la resta, i atribuir-les-hi a més a més un ús exclusiu per al gènere femení, podria considerar-se desencertat. És com si després de garbellar l'activitat lúdica infantil i passar-la pel sedàs, restessin un parell de còdols damunt del tamís que no encaixen en les agrupacions realitzades i s'ha de recórrer a afegir-ne unes altres, donant la impressió d'ésser un cul de sac.

Hom es mostra d'acord en canvi en dues justificacions que el propi Chateau explicita en un capítol d'una obra anterior seva, titulat "Evolution et classification des jeux".⁴⁴ D'una banda, considerar que per aprofundir en l'estudi del joc infantil, sembla oportú atorgar a cada classe de joc una època privilegiada. Aquesta simple manera de procedir en quan a criteri, pot respondre prou bé a les desiderates psicològiques, sociològiques i pedagògiques. D'altra banda, i coincidint amb Piaget, Chateau atorga una

⁴⁴ CHATEAU, J.; (1947) " Evolution et classification des jeux" a Op. cit., pp.345-388. (Ha estat consultada però la setena edició de 1979, malgrat la darrera revisió per part de l'autor de llur obra és de 1954).

importància cabdal a l'aparició de la regla per a l'activitat lúdica: "és amb l'aparició de la regla i de les nocions connexes d'ordre i de disciplina que apareix el joc pròpiament humà, a partir del tercer any aproximadament".⁴⁵

Aquí rau el perquè Chateau procedeix a dividir els jocs en dues grans categories, els jocs no reglats i els reglats. La seva proposta taxonòmica, malgrat hom opini que s'hi barregen criteris cronològics amb d'altres en funció del sexe o bé l'origen de les pràctiques, és la següent:⁴⁶

a) Jocs no reglats:

Jocs de la intel·ligència concreta

Jocs funcionals⁴⁷

Jocs hedonístics⁴⁸

Jocs d'exploració i manipulació⁴⁹

Jocs d'autoafirmació per mitjans inferiors

Jocs de destrucció⁵⁰

Jocs de desordre⁵¹

Jocs d'arrabassament⁵²

b) Jocs reglats:

Jocs de grup segmentari

Jocs d'imitació o figuratius⁵³

⁴⁵ Ibídem, pg. 380.

⁴⁶ Ibídem. pp. 386-387.

⁴⁷ Responen a moviments espontanis.

⁴⁸ Cerca el plaer a través de sorolls, sensacions tàctils,...

⁴⁹ Suposa explorar el seu cos, el dels altres, jocs amb sorra, amb els animals.

⁵⁰ La destrucció produeix una satisfacció (trencar un objecte, llançar pedres a un vidre,...).

⁵¹ Hi ha el desig de molestar, fer la guitza, de presentar desordre que pertorbi a un altre.

⁵² Quan una situació tensa posa els nervis a flor de pell, quan es cerca una voluntat de manifestar-se en un estat d'excitació que pretén arrossegar els altres: baixar per una pendent tot corrent, cridar fort, caure i arrossegar els altres amb la caiguda.

Jocs de construcció⁵⁴
Jocs de proesa⁵⁵
Jocs de competició⁵⁶
Jocs de cooperació
Jocs de competició cooperativa⁵⁷
Jocs de regulació estricta
Danses⁵⁸
Cerimònies⁵⁹

Per últim, pel que fa als pensadors relacionats amb la Gestalt, fer referència a un alumne de Wallon i antic col·laborador de Chateau, el professor de psicologia a la Universitat de Tolouse, Philippe Malrieu, el qual ha mostrat interès pels problemes infantils referents a l'emoció, la vida afectiva i la construcció de l'imaginari.⁶⁰

Aquest psicòleg classifica els jocs infantils en funció de cinc dimensions que atorga al lúdic imaginari. Aquest univers de joc infantil mai és exterior al jugador. La seva estructuració i desenvolupament estan dirigits per l'actuació

⁵³ Apareixen des del segon any i es presenten fins als quatre. S'imita a personatges, animals, activitats, oficis...

⁵⁴ Implica una necessitat d'ordre, d'ordenar objectes que aparentment no tenen cap significació.

⁵⁵ Apareixen sobre els 7 anys. Es tracta de demostrar cadascú el seu valor i nivell d'habilitat davant dels altres.

⁵⁶ S'originen quan els anteriors ja han assolit un cert nivell organitzatiu. Més propis dels nens que de les nenes.

⁵⁷ Es tracta dels jocs de col·laboració-oposició.

⁵⁸ No comporten cap imitació, són de regulació estricta. Estan més relacionades amb el sexe femení.

⁵⁹ Es juga a imitar algun gran esdeveniment: casament, batalla, una festa, ...

⁶⁰ Cf. MALRIEU, P.; (1967) *La construction de l'imaginaire*. Brussel·les. Dessart (traducció castellana: *La construcción de lo imaginario*. Madrid. Guadarrama, pp. 254-258.)

de sentiments interpersonals i l'aparició de les actituds de la personalitat, encarregades de dirigir un cop l'infant creixi, el conjunt de la conducta humana.

Hom es troba davant d'una aportació original, de marcat esperit genètic, que pretén aprofundir en la gènesi de les actituds de la imaginació, a partir d'establir en categories, les cinc actituds que juguen, des d'una concepció psicològica, un paper fonamental per tal d'introduir el nen, a través de la ficció, en el món de la cultura.

Les actituds jerarquitzaades no són altres que la simpatia; el domini d'un mateix mitjançant el domini de les coses; l'angoixa i l'agressivitat; el sentit de reciprocitat; i el sentit d'allò comú, tal i com a continuació es mostra:

a) Jocs d'identificació primària:

Són jocs relatius a l'intent de posseir a la mare amb l'ajuda de la reviviscència espontània dels gests, afectes, alegries i escenes vinculades a l'amor maternal. Es refereix a jocs que tenen sovint quelcom de compulsiu: el nen tracta a la seva nina amb violència alhora que la mima. Posen en evidència una actitud d'afecte-domini-posessió.

b) Jocs de construccions i identificacions complexes:

Es desenvolupen en l'edat de les preguntes ¿per què?, ¿com? L'aspiració que es correspon a aquestes preguntes és la del domini d'un mateix.

c) Jocs agressius:

El problema del nen és resoldre el conflicte en el qual es veu immers per les relacions ambigües que manté. Hi ha en les ficcions que corresponen a aquests sentiments la manifestació d'un odi acompanyat de culpabilitat.

d) Jocs d'interpretació de diversos papers:

Permeten al nen de més edat experimentar la relació interpersonal, influir en l'altre, interessar-lo, dominar-lo o rebre d'ell testimonis de simpatia. Es tracta de presentar

situacions i conductes sobre les què el nen projecta les seves pròpies preguntes.

e) Jocs de desbordament:

Al proliferar les ficcions venen a crear representacions en les quals el nen es dóna compte aviat que no corresponen a res. El nen sobrepassa freqüentment els límits d'allò possible, i si ho adverteix es posa a riure.

Malrieu estableix en aquesta taxonomia, que escorcolla en les funcions de la imaginació a través d'analitzar la imaginació viscuda, diversos punts de contacte amb les teories elaborades per Claparède i Freud. Tots tres pensadors atribueixen a la funció simbòlica i a la ficció un valor de pes, a l'hora de determinar l'actitud interna del subjecte davant de la realitat. Malrieu també es posiciona proper a Piaget, que estudià amb atenció la formació del símbol en el nen amb estreta relació amb la gènesi de la seva estructura cognitiva, així com del propi Chateau, al considerar que la imaginació consisteix en una obertura cap als altres que permet conquerir l'autonomia i establir la personalitat del nen.

2.1.3. El conductisme.

Un cop exposades les argumentacions d'uns quants autors pertanyents o molt propers a la psicologia de la Gestalt, pertoca oferir una visió d'una tercera corrent, que també ha jugat un paper transcendental en l'evolució de la ciència de la conducta i l'experiència.

En coincidència temporal, si bé com a corrent contraposada al gestaltisme, s'havia anat desenvolupant des de la segona dècada del segle XX el conductisme, el qual es constituiria com a nou paradigma de la psicologia acadèmica, sobretot nord-americana.

El principal responsable d'aquest moviment seria el psicòleg nord-americà Watson (1878-1958), que força influït per les investigacions pioneres

dels fisiòlegs russos Pàvlov (1849-1936) i Bekhterev (1857-1927) sobre el condicionament animal, aconseguiria que la psicologia centrés la seva atenció en el comportament, deixant al marge l'estudi de la consciència que fins aleshores havia dominat l'escena, minimitzant l'anàlisi introspectiva dels processos mentals, les emocions i els sentiments.

El conductisme, psicologia de la conducta, o també anomenat behaviorisme, defensaria la utilització de procediments estrictament experimentals per estudiar el comportament observable (la conducta), considerant l'entorn com a conjunt d'estímul-resposta.⁶¹ Des de 1950, els psicòlegs conductistes, entre els quals s'ha de destacar a Skinner (1904-1990), han produït una quantitat ingent d'investigacions encaminades a comprendre com es creen i es mantenen les diferents formes de comportament.

Respecte a la interpretació del joc des de la teoria conductivista, s'ha de fer esment en primer lloc a l'obra de William Wundt, com a precursor de la psicologia experimental i denominat tradicionalment com a "pare de la psicologia", i en segon lloc, els representants de l'escola soviètica, anomenada també reflexològica o Pavloviana, entre els que destaquen Vygotski i el seu més distingit deixeble Elkonin.

En quan a Wundt (1838-1920), recordar que la seva obra és, possiblement, la que ha influït amb més decisió i durabilitat sobre la psicologia

⁶¹ El conductista porta a terme una anàlisi de la conducta en allò que considera que són les seves unitats constitutives: estímuls o situacions, d'un costat i respostes o reaccions, d'un altre. Estableix, en allò possible, les relacions entre estímuls i respostes. Controla, en fi, la conducta, amb només modificar les situacions en les quals els subjectes es troben, i prediu les seves respostes al examinar el conjunt d'estimulacions a què es troben sotmesos.

contemporània.⁶² Pel que fa a les seves disquisicions entorn el joc, el psicòleg alemany considerà el joc com a plaer i preparació per a la vida adulta.

A les acaballes dels anys vuitanta del segle XIX, Wundt, desmarcant-se de les altres teories de l'època, fonamentades en postulats de caire fisiològic i biològic, apostava per establir una relació d'origen entre les formes socials i la seva evolució cultural. L'home en la lluita per la seva subsistència, havia après a treballar i, de manera progressiva, havia estat capaç de saber transformar l'aplicació de la pròpia energia com a font de plaer i, per tant, convertir el treball en joc. Per això Wundt elucubrava que el joc neix del treball, que de tots i cadascun dels jocs és possible cercar-hi antecedents d'una forma social de treball.

És a través del joc que l'infant aprèn a emprar joiosament l'energia que haurà d'utilitzar posteriorment en les activitats laborals. El joc és plaer, en el qual no obstant se suprimeix la finalitat útil del treball. Representa el plaer per l'acció que ha d'acompanyar a tota activitat escollida i realitzada. En aquest sentit es pot considerar una activitat preparatòria per a la vida adulta.

Insistir per tant, seguint Ortega, que aquest autor "*va tenir l'habilitat de desmarcar l'estudi del joc humà del context de l'evolució animal en general i portar-la a l'àrea del desenvolupament dels processos psicològics particularment humans, entre els quals es troben les capacitats artístiques i espirituals, atorgant-li al mateix temps un origen històric cultural. D'altra banda, per a Wundt era necessari separar l'estudi de les capacitats inferiors (sensació, percepció, etc.) de les superiors (sociabilitat, racionalitat, cultura, art, ...)*".⁶³

⁶² Entre les seves més de 500 publicacions, destaquen: *Aportacions a la teoria de la percepció sensorial* (1862), *Elements de la psicologia fisiològica* (2 volums, 1873-1874), *Manual de psicologia* (1896) i la monumental obra *Psicologia dels pobles* (10 volums, 1900-1920). També va escriure tres grans tractats filosòfics: *Lògica* (1880), *Ètica* (1886) i *Sistema de filosofia* (1889).

⁶³ ORTEGA, R.; (1992) *Op. cit.*, pg. 22.

Aquesta inclusió del joc en l'àrea dels processos psicològics superiors, seria postulada posteriorment també per Vygotski, al considerar que aquests processos s'organitzen a partir de les influències culturals i socials que rep la vida personal dels subjectes.

En definitiva, per a Wundt, el joc no es produeix al marge de les relacions humanes, i sembla ésser, que és influït notablement per les relacions i models laborals. No obstant, més que detenir-se a examinar les aportacions que formulà Wundt a les acaballes del segle XIX, interessa aprofundir en una de les teories que més influència han exercit en la psicologia contemporània des de la segona meitat del segle XX, que no és l'altra que la teoria socio-cultural del joc, perquè evidencia la necessitat d'incorporar a l'estudi del joc la relació que s'estableix entre el subjecte i el seu entorn socio-cultural o contextual.

L.S. Vygotski (1896-1934), nascut el mateix any que Piaget, serà amb el temps, a l'igual que l'epistemòleg suïss, l'autor d'una notable teoria del desenvolupament mental. Des de la seva adolescència i al llarg de la seva vida, Piaget s'orientà cap a les ciències biològiques. Aquesta diferència d'inspiració explica potser la què existeix entre aquests dos meritoris exponents de la psicologia del desenvolupament: Piaget posa de relleu els aspectes estructurals i les lleis de caràcter universal (d'origen biològic) del desenvolupament, mentre que Vygotski destaca les contribucions de la cultura, la interacció social i la dimensió històrica del desenvolupament mental.⁶⁴

Vygotski és el màxim representant de l'escola soviètica de psicologia del desenvolupament, també reconeguda com a Pavloviana. Altres psicòlegs que

⁶⁴ Al llarg de la seva curta però extraordinària activitat científica va escriure prop de 180 treballs científics: monografies i articles, la majoria dels quals no serien publicats fins després de la seva mort, durant els anys cinquanta i seixanta del segle XX. Destacar les següents obres: *Psicologia de l'Art* (1925), *La psicologia pedagògica* (1926), i *La Història del Desenvolupament de les Funcions Psíquiques Superiors* (1930-1931).

posteriorment seguirien les orientacions generals del gran mestre rus, són Fradkina (1946), Zaparozhets (1948), Sokolova (1973), Mijailenko (1975), Galperin (1976) i sobretot Elkonin (1980), al qual s'hi fa referència específica en aquest mateix apartat, donada la gran proximitat dels seus marcs epistemològics, després d'inquirir en les aportacions teòriques de Vygotski a la delimitació conceptual sobre l'origen i la naturalesa del joc.

El seu interès per la psicologia del joc parteix per un costat, del seu interès per la psicologia de l'art i, per l'altre costat, de l'estudi del problema del desenvolupament de les funcions psíquiques superiors, incloses la parla, la memòria lògica, el pensament conceptual, l'atenció activa i el record voluntari.

Des d'un enfocament marxista que tracta el desenvolupament psíquic dialècticament, trencà amb les interpretacions naturalistes i instintivistes, alhora que intentà oferir una explicació històrica del desenvolupament psíquic, és a dir, procurà determinar l'origen cultural o social de les funcions mentals superiors de l'home. Així si per al psicoanàlisi és l'inconscient el que determina la conducta, per a Vygotski és el seu condicionament social.

La interacció social no només és un motor de desenvolupament que juga un paper molt important en el desenvolupament cognoscitiu de l'individu, sinó que és la pedra angular des de la qual s'ha de reconsiderar l'evolució de l'individu, sobretot en la infància, perquè les característiques de la personalitat humana són produïdes per la vida i les interrelacions humanes. En altres paraules, la consciència de l'home és de naturalesa social i canvia qualitativament amb els canvis de les condicions socials i econòmiques.

L'estudi de l'estructura de les funcions mentals superiors va conduir-lo a formular la llei genètica general del desenvolupament cultural: *“qualsevol funció del desenvolupament cultural de l'infant apareix dues vegades en escena, en dos nivells, primer en el nivell social i després en el psicològic, primer entre la*

*gent com una categoria intermental i després a l'interior de l'infant com una categoria intramental.*⁶⁵

Per tant tot allò cultural és de caràcter social, és un producte de la vida social de l'home: “ [...] *cap de les funcions mentals superiors no s'ha format en la biologia, ni en la història de la filogènesi pura, i que el mateix mecanisme que és el fonament de les funcions mentals superiors és una còpia d'allò que és social. Totes les funcions mentals superiors són relacions interioritzades d'un ordre social, la base de l'estructura social de la personalitat. La seva composició, l'estructura genètica i mode d'acció, en una paraula, tota la seva naturalesa és social.*”⁶⁶

És des d'aquest paradigma, d'acord amb el qual, qualsevol funció superior pròpiament humana, existeix primerament en la forma externa, interpsíquica, i només després, en el procés particular d'interiorització, es torna individual, intrapsíquica, que es ressegueixen tot seguit, les seves aportacions en el terreny de l'activitat lúdica.

A l'igual que la majoria de pensadors, a més de donar a conèixer els seus treballs, realitzà reflexions i crítiques sobre diverses de les teories existents i que d'una manera o altra havien marcat amb notorietat el discurs entorn el joc (les més clàssiques, com les referides als instints i al preexercici; i les desenvolupades durant el transcurs de la seva vida: la teoria psicoanalítica i la teoria piagetiana).

A començaments de 1933 el psicòleg rus pronuncià unes conferències en l'Institut Pedagògic Herzen de Leningrad sobre psicologia del preescolar, i algunes d'elles tractaren específicament del joc, donat que aquest era l'aspecte essencial per entendre el desenvolupament psíquic a l'edat preescolar. Fou en una d'aquestes conferències, “*El joc i el seu paper en el desenvolupament*

⁶⁵ VYGOTSKI L.S.; *Op. cit.*, pg. 91.

⁶⁶ *Ibidem*, pg. 92.

psíquic del nen", on desenvolupà la seva hipòtesi referida al fons psicològic de la forma desplegada del joc del rol.

En quan a la relació entre joc i plaer, manifestà que era erroni assimilar el joc com una activitat plaenta, donat que existeixen altres activitats que ho son més, encara que aquest fet tampoc no és motiu per refutar que pugui ésser-ho, i afirmà que només procuren plaer quan els infants troben plaer en el resultat, i no tots els jocs el dispensen. Al respecte es podria esmentar que aquesta és una concepció que descuida que sovint el nen juga sense importar-li el resultat i que tampoc malgrat aquest no sigui favorable, definiria el joc com a desagradable.

A la pregunta de ¿per què juga el nen? pretén respondre buscant l'evolució de les necessitats psicològiques que l'individu resolt a través del joc. Per al psicòleg rus, l'origen de l'activitat lúdica, com del símbol en general, és l'acció; essent la característica específica del símbol lúdic, la de tractar-se d'una elaboració que sorgeix a partir de la necessitat no resolta, que el medi ambient deixa sense satisfer, en el conjunt d'accions adaptatives que l'infant realitza quan no té capacitat de comprendre la frustració que manifesta davant l'impediment d'aconseguir quelcom.

Per a Vygotski, a l'igual que per a tota l'escola soviètica, el vertader joc és el joc simbòlic o de representació. La clau explicativa del joc és el símbol. El joc d'acció sensoriomotor també està per a ells socialment orientat, no és una forma qualitativa diferent, és un embrió de la forma simbòlic-social que posteriorment es desplega en l'infant.

És a l'edat de preescolar, quan l'infant té la tendència a la satisfacció immediata i apareixen un seguit de desigs que no poden ésser immediatament gratificats ni oblidats i el món imaginari i d'il·lusions li brinden un ventall de desigs irrealitzables, que sorgeix l'activitat que Vygotski anomenà joc, i que l'infant desplegarà com a conseqüència d'aquestes necessitats no satisfetes per, a través de la reproducció simbòlica, satisfer imaginativament els móns als quals no accedeix: *"al principi de l'edat preescolar, quan apareixen desigs que*

no poden ser gratificats o oblidats immediatament i encara es reté la tendència a la satisfacció immediata, característica de l'estadi precedent, la conducta de l'infant pateix un canvi. Per resoldre aquesta tensió, el nen en edat preescolar entra en un món il·lusori i imaginari, on tenen cabuda aquells desigs irrealitzables: aquest món és allò que anomenem joc".⁶⁷

Aquest símbol però, no s'ha d'entendre com un signe de naturalesa abstracta, sinó com un símbol concret, culturalment i històrica, marcat pel context. Com clarifica Ortega, *"el símbol lúdic representa i s'exerceix en una activitat complexa que fusiona la necessitat, la imaginació sobre allò no obtingut i la satisfacció d'allò realitzat".⁶⁸*

És precís assenyalar però que al llarg del joc, el nen opera amb significants separats dels seus objectes i accions acostumades. Es tracta d'un procés interessant en el qual es fonen les accions reals i els objectes reals. Això és el que *"caracteritza la naturalesa transicional del joc; és un estadi entre les limitacions purament situacionals de la infantesa primerenca i el pensament adult, que pot estar totalment lliure de situacions reals".⁶⁹*

De fet la creació d'una situació imaginària no és tracta d'un fet fortuït en la vida de l'infant, sinó que es pot considerar com una primera manifestació de la seva emancipació respecte de les limitacions situacionals.

Un altre aspecte remarcable el constitueix la paradoxa que representa per a l'infant haver d'adoptar allò que Vygotski denomina com línia de menor resistència, és a dir, fer les accions que li vinguin més de gust, cercant l'obtenció del plaer i, alhora, haver d'aprendre a seguir la línia de major resistència sotmetent-se a certes regles i renunciant al que desitja. Amb una

⁶⁷ *Ibidem.*, pg. 112.

⁶⁸ ORTEGA, R.; (1992) *Op. cit.* pg. 59.

⁶⁹ VYGOTSKI, L.S.; *Op. cit.*, pg. 120.

mostra de gran autocontrol per part del propi infant, és capaç de subjectar-se a regles i renunciar a l'acció impulsiva per tal d'obtenir el màxim plaer en el joc.

Així doncs, *"l'atribut essencial del joc és una regla que s'ha convertit en desig. La noció de Spinoza sobre <<una idea que s'ha convertit en desig, un concepte que s'ha transformat en passió>> troba el prototipus en el joc, que és el regne de l'espontaneïtat i de la llibertat. Respectar les regles és una font de plaer. La regla venç perquè és l'impuls més fort. Una regla d'aquest tipus és una regla interna, una regla d'autolimitació i d'autodeterminació, com diu Piaget, i no una regla que l'infant obeeix com si es tractés d'una llei física"*.⁷⁰

Ara bé, el psicòleg rus, a diferència d'altres pensadors, considerarà que el joc no és el tret predominant de la infantesa, sinó un factor bàsic en el desenvolupament. La seva asseveració es fonamenta a partir de considerar que les situacions quotidianes de la conducta de l'infant són contràries a la seva conducta en el joc. Ha de passar per l'adreçador, per a què l'acció es subordini al significat, mentre que en la vida real és l'acció la que domina el significat. Per això no es pot considerar que sigui el joc l'activitat quotidiana d'un nen, ni la seva forma predominant.

El joc es constitueix com una font considerable de desenvolupament, conté totes les tendències evolutives condensades. El nen avança fruit de l'activitat lúdica i en aquest sentit és que es pot considerar el joc com una activitat conductora que determina la seva evolució: *"l'acció en l'esfera imaginativa, en una situació imaginària, la creació de propòsits voluntaris i la formació de plans de vida reals i impulsos volitius apareixen al llarg del joc, fent-lo el punt més elevat del desenvolupament pre-escolar"*.⁷¹

Per tant, des del punt de vista del desenvolupament, el fet de crear una situació imaginària es pot considerar com un mitjà de desenvolupar el pensament abstracte. Aquest fet és possible mercès la paradoxa mencionada:

⁷⁰ Ibídem, pg. 122.

⁷¹ Ibídem, pg. 126.

la llibertat per part de l'infant de determinar les pròpies accions, que de fet no és més que una il·lusió donat que les seves accions es troben subordinades al significat de les coses i, per tant, es veu obligat a actuar en conseqüència.

Si hom hagués de definir el caràcter específic de la teoria de Vygotski mitjançant una sèrie de paraules clau, s'haurien de mencionar sense falta com a mínim les següents: sociabilitat de l'home, interacció social, signe i instrument, cultura, història i funcions mentals superiors. Si alhora s'haguessin d'armar aquestes paraules en una única expressió, podria dir-se que la teoria de Vygotski és una teoria socio-històrica-cultural del desenvolupament de les funcions mentals superiors.

En definitiva, per a Vygotski i sota la seva influència per a tota l'escola soviètica, l'especificitat de l'activitat lúdica hi ha que cercar-la en l'origen, el desenvolupament i l'evolució de la funció simbòlica, dins del context socio-cultural i històric en el qual l'infant creix i es desenvolupa.

Aquest darrer aspecte, el naixement de la funció simbòlica en un context socio-cultural i històric, al qual gairebé no s'hi ha prestat atenció, és contemplat en detall tot seguit, no pel fet que no fos tractat pel mateix Vygotski, sinó perquè un dels seus deixebles més valorats, Elkonin, hi va aprofundir força, tot seguint les passes del seu admirat mestre.

D.B. Elkonin no considerà que el joc fos una manifestació d'una imaginació ja desenvolupada, ni tampoc una activitat instintiva tant en els cadells d'animals com en els nens. A finals de 1932 va exposar les seves conjetures en una conferència en l'Institut Pedagògic Herzen de Leningrad, rebent força crítiques dels assistents a excepció de Vygotski que recolzà les seves tesis fonamentals. Naixia així una fructífera, però alhora curta relació, doncs Vygotski moriria poc després, l'any 1934. A partir d'aleshores les línies de recerca les portaria a terme amb diversos investigadors russos, alguns d'ells també íntims col·laboradors de Vygotski.

El seu propòsit principal no era altre que: “*primer, aclarir l’origen històric del joc infantil, segon, descobrir el fons social del joc com a principal tipus d’activitat dels més menuts, tercer, atendre el problema del simbolisme i la relació entre l’objecte, la paraula, i l’acció en el joc; per últim, endinsar-se en qüestions teòriques generals i en l’anàlisi crítica de les teories existents del joc*”.⁷²

L’objecte de les seves investigacions va conduir-lo a elaborar una teoria explicativa sobre la naturalesa del joc de rol, estudiant-ne el seu origen, desenvolupament i decadència i, sobretot, a remarcar la seva importància per a la vida i el desenvolupament del nen pel fet que forma i configura la seva personalitat.

Per a Elkonin el singular impacte que en el joc produeix l’activitat humana i les relacions socials, posa en evidència que els temes dels jocs protagonitzats no s’extreuen únicament de la vida dels nens, sinó que tenen un fons social. Aquest fet el portà a refutar el joc com un fenomen biològic, doncs les teories del joc que el dedueixen dels instints i les pulsions internes marginen la qüestió del seu origen històric, i no es pot oblidar que el joc neix de les condicions de vida del nen en la societat: “*aquest joc neix al llarg del desenvolupament històric de la societat com resultat del canvi de lloc del nen en el sistema de relacions socials. Per tant, és d’origen i naturalesa social. El seu naixement està relacionat amb unes condicions socials molt concretes de la vida del nen en la societat i no amb l’acció d’energia instintiva innata, interna, de cap classe*”.⁷³

L’autor s’interroga sobre si sempre ha existit el joc protagonitzat o bé si hi havia un període històric en la vida de la societat en què no es coneixia, i en el cas d’una nova incorporació del joc protagonitzat, es pregunta a quins canvis obeeix el seu naixement.

⁷² ELKONIN, D.B.; (1980) *Op. cit.*, pg. 13.

⁷³ *Ibidem.*, pg. 61.

Les seves argumentacions es fonamenten després d'haver repassat un bon nombre d'autors que han aportat innumerables descripcions etnogràfiques, antropològiques i geogràfiques en els seus estudis de diverses societats "primitives". En totes elles es posa de manifest que no existia una frontera molt delimitada entre els infants i els adults i que els infants s'independitzaven molt aviat. Si bé allò que encara resulta més rellevant, és la primerenca incorporació dels nens al treball dels adults.

A Elkonin li cridà l'atenció que gairebé mai es relataven escenes de joc, i en cap cas apareixia el joc de rol o protagonitzat. No es representava mai la vida laboral dels adults, mentre en canvi si que predominaven les que reproduïen aspectes inaccessibles o prohibits per als nens de la vida i de les relacions entre els adults. Aquest fet segons el psicòleg rus era degut a la situació especial dels nens en la societat. Però, *"el desenvolupament successiu de la producció, la complicació dels útils de treball, l'aparició d'elements d'indústria domèstica i, amb ella, de formes més complexes de divisió del treball i de noves relacions de producció dona lloc a què es compliquin més encara les possibilitats d'incloure els nens en el treball productiu. Els exercicis amb eines reduïdes perden raó d'ésser, i l'aprenentatge del maneig d'eines complicats es posposa per a edats posteriors"*.⁷⁴

Per tant per a l'autor l'origen o aparició històrica del joc protagonitzat, es relaciona amb el moment en el qual la divisió social del treball allunyà el nen del procés de producció. A partir d'aleshores, la infància es perllonga i s'apaivaga la inserció dels nens en el treball productiu dels adults.

Així doncs les seves aportacions es poden concretar en què planteja la hipòtesi sobre l'origen històric, social i cultural del joc, sobretot del joc de papers socials. Alhora planteja però, que aquest no sorgeix de manera espontània sinó degut a l'educació. Les recerques de Fràdkina, Slàvina, Vygostki, Leóntiev i el mateix Elkonin, posaren de manifest com es produeix el trànsit al joc protagonitzat: *"Els fets obtinguts en totes aquestes investigacions*

⁷⁴ *Ibidem.*, pg. 60.

evidencien que el camí de desenvolupament del joc va de l'acció concreta amb els objectes a l'acció lúdica sintetitzada i, d'aquesta, a l'acció lúdica protagonitzada: hi ha cullera; donar de menjar amb la cullera; donar de menjar amb la cullera a la nina; donar de menjar a la nina com la mare; aquest és, de manera esquemàtica, el camí cap al joc protagonitzat.

La deducció més important que pot inferir-se de l'experiment descrit de formació és la prova de què totes les transicions enumerades abans requereixen la direcció dels adults, i cadascun d'elles requereixen modes especials de direcció. La idea de l'espontaneïtat del desenvolupament del joc protagonitzat pels nens és deguda a què els adults no se n'adonen de la direcció que exerceixen realment de manera espontània”⁷⁵.

Per a Elkonin el joc en el període preescolar influeix notablement en les activitats humanes i les relacions entre les persones, o dit d'altra manera és un element extraordinari per introduir-se en les relacions socials, essent l'activitat lúdica una manera peculiar de modelar-les: “[...] en el joc, el nen passa a un món desenvolupat de formes supremes d'activitat humana, a un món desenvolupat de regles de les relacions entre les persones. Les normes en què es basen aquestes relacions esdevenen, per medi del joc, en font del desenvolupament de la moral del propi nen. [...] El joc és escola de moral, però no de moral en la idea, sinó de moral en l'acció.”⁷⁶

Amb un discurs més encès, en consonància amb els idearis de la societat socialista, conceptualitza la seva funcionalitat educativa: “El joc revesteix al mateix temps importància per formar una col·lectivitat infantil ben avinguda, per inculcar independència, per educar amor al treball, per corregir algunes desviacions conductuals de certs nens i per a moltes coses més. Tots aquests efectes educatius es fonamenten en la influència que el joc exerceix

⁷⁵ *Ibidem.*, pg. 173.

⁷⁶ *Ibidem.*, pg. 267.

sobre el desenvolupament psíquic del nen i sobre la formació de la seva personalitat".⁷⁷

Sense entrar a considerar si el joc pot aportar tots aquests elements educatius, val a dir en síntesi, que la importància de les investigacions científiques d'Elkonin radica en què a través d'elles ha revelat les funcions del joc en el desenvolupament psíquic dels infants.

Abans de referir-se a la significació social i cultural del joc, i com a colofó de la visió psicològica de l'activitat lúdica, hom es deté a comentar un estudi protagonitzat a l'any 1983 per M.J. Osca, així com es dedicarà uns breus instants a inspeccionar les taxonomies aportades per Garvey i Rusell, que no manifesten uns postulats fàcilment assimilables a cap de les tres corrents psicològiques analitzades.

L'estudi d'Osca cobra especial interès perquè hauria d'ésser considerat un immediat antecedent d'aquest que hom ofereix, i a més perquè es tracta d'una de les poques publicacions que concentren els seus esforços de manera exclusiva, en reflexionar entorn la taxonomia lúdica, si bé es fa palès que una i l'altra difereixen per complet en el seu tractament.

Osca, a *Los juegos. Clasificación y descripción*⁷⁸ realitza un estudi de 28 classificacions sobre el joc, la majoria fonamentades en conceptes i criteris psicològics. Les agrupa per semblances i, a través d'un mètode d'anàlisi dimensional, que consisteix en determinar els diferents nuclis de variables que existeixen entre les variables que s'estan analitzant i que mostren la màxima independència entre elles, dedueix tretze dimensions, les quals es concreten en cinc categories:

⁷⁷ *Ibidem.*, pg. 268.

⁷⁸ Cf. OSCA, M.J.; (1983) *Los juegos. Clasificación y descripción*. València. ICE – Universitat de València.

Les tretze dimensions són:

- a) Esportius-atlètics.
- b) Jocs individuals (Natació, Excursionisme)
- c) Infantesa.
- d) Combinatori-atzar
- e) Dramatització i rols
- f) Endevinalles
- g) Artesania-construcció
- h) Funcions especials (Intel·lectuals)
- i) Força
- j) Expressió
- k) Mecànics
- l) Científic-educatiu
- m) Musicals

Les cinc categories que contempla són:

- a) Jocs estètic-somàtics (recreatiu)
- b) Jocs esportius-atlètics
- c) Jocs dramàtics-expressius
- d) Jocs instrumentals
- e) Jocs mentals

Finalment però, agrupa els jocs en cinc categories:

- a) Joguines.
 - Nins i nines en general
 - Mecàniques
 - Instructives
- b) Dramàtic- expressiu
 - Jocs de Ficció: Dramàtics, imitatius.
 - Jocs d'expressió: afectius, verbals, ...
- c) Esportius-atlètics

Jocs Esportius
Jocs Col·lectius
Jocs Gimnàstics
Jocs Acrobàtics
Jocs de Força
Jocs de Llançament

d) Recreatius

D'esbarjo: hedonístics, d'entreteniment, aquàtics,
Musicals: rítmics, artístics
Artesania: creativitat, fabricació

e) Operacions mentals

Jocs de Taula i Taulell
Jocs Educatius: científics, col·leccions

Sense posar en dubte la validesa del mètode emprat, la taxonomia resultant, malgrat té en consideració bona part del repertori lúdic infantil, barreja trets morfològics amb d'altres funcionals, i no reflecteix un punt de vista psicològic no obstant el punt de partida siguin categoritzacions establertes des d'aquesta perspectiva.

En quan a Garvey, a *El juego infantil* (1981)⁷⁹ agrupa els jocs considerant-los com un producte natural del desenvolupament físic i cognoscitiu. El joc adopta diverses formes que canvien i es fan més elaborades conforme l'infant madura.

a) Joc acompanyat de moviments i interacció

b) Joc amb objectes

c) Joc amb el llenguatge:

Jocs amb sorolls i sons.

Jocs amb el sistema lingüístic

Joc social:

Jocs amb paraules i rimes espontànies

⁷⁹ GARVEY, C.; (1981) *El juego infantil*. Madrid. Morata.

Jocs amb fantasies i absurds

Jocs amb la conversa

d) Joc amb materials socials:

Identitats i papers

Plans: identificació de papers funcionals.

e) Joc amb regles

f) Joc ritualitzat (de repetició)

Malgrat les categories establertes s'ajusten a l'evolució psicològica de l'infant, es fa difícil poder dilucidar on encabir determinades pràctiques lúdiques.

Arriba el torn de donar notícia de la classificació aportada per Russel, a *El juego de los niños* (1970),⁸⁰ en la qual l'autor fa un intent de copsar el fenomen del joc des del punt de vista psicològic i pedagògic, establint en consonància amb les seves disquisicions les següents categories:

a) Jocs configuratius (predomini del factor actiu)

b) Jocs de lliurament (predomini del factor contemplatiu)

c) Jocs reglats (regits per regles)

d) Jocs de personatges (de papers socials)

La taxonomia de Russel, guarda certa similitud amb la de Garvey i presenta els mateixos inconvenients acabats d'assenyalar.

Per cloure aquest apartat referit a l'enfocament psicològic del joc, destacar que el fet que la psicologia s'hagi ocupat de l'estudi del joc, arrel d'interessar-se per la conducta infantil en general, i dels processos psicològics que es manifesten en l'infant quan aquest juga, ha estat d'enorme transcendència per elaborar teories explicatives del joc, força més sòlides que les fonamentades en arguments fisio-biològics.

⁸⁰ RUSSEL, A.; (1970) *Op. cit.*

Que distingits psicòlegs de diversos corrents d'aquesta ciència, hagin volgut repensar el joc partint de l'evolució psicològica de l'infant, és a dir, indagar quin és el paper del joc en el desenvolupament de la persona, ha estat cabdal per situar les manifestacions lúdiques en el centre de la investigació científica.

En resum les aportacions psicològiques a destacar serien: les possibilitats terapèutiques que ofereix el joc per al tractament de les neurosis infantils; l'estudi sobre la formació del símbol; el paper del joc en el desenvolupament cognitiu i social del nen; la importància del joc simbòlic com a funció social; la importància de la regla en el joc i de l'acceptació d'aquesta per part de l'infant.

El joc, d'ésser un fenomen ignorat i fútil, ha passat a ésser considerat vital per a l'ésser humà. L'activitat lúdica ha resultat clau per al psicoanàlisi. Cap aportació a la taxonomia des d'aquesta corrent de la psicologia. No obstant la interpretació psicoanalítica ha permès apropar-se a les cares més fosques del políedre lúdic.

En quan a les classificacions que permeten dibuixar millor l'evolució de l'infant atenent a les seves característiques psicològiques i cognitives, les de Piaget i Wallon són obligadament remarcables. Potser no són vàlides per inventariar el patrimoni lúdic, però resulten essencials per captar com evoluciona l'activitat lúdica en l'infant.

Les aportacions de Vygotski i Elkonin, els quals tampoc mostraren interès per jerarquitzar les praxis lúdiques, són d'innegable valor en quan a precisar l'especificitat de l'activitat lúdica, a partir de la funció simbòlica, que es desenvolupa mercès al context socio-històric i cultural en el qual viu l'infant.

Aprofundir en la vessant socio-cultural del joc és torna del tot ineludible. El proper apartat es dedica íntegrament a aprofundir en aquesta direcció, perquè l'home acostuma a compartir amb d'altres el seu temps i espai de joc.

2.2. LA FONAMENTACIÓ SÒCIO-CULTURAL.

De la mateixa manera que des de la psicologia, alguns pensadors han destacat la importància que exerceix el medi social en el desenvolupament de l'activitat lúdica infantil, des del conjunt de disciplines més properes a estudiar els fets des d'interpretacions socials i culturals, també s'aporten nombroses i fecundes reflexions per intentar explicar els significats culturals del joc. Per a totes aquestes ciències, el context de la pràctica lúdica esdevé de vital importància, per tal de copsar el sentit d'aquesta i per entendre com interactua amb els protagonistes del joc, l'entorn sòcio-cultural en el qual aquests porten a terme la seva activitat.

Perquè com bé indica Martínez Criado, *“en els éssers humans, les activitats pròximes al joc apareixen quan existeix la necessitat de compartir estats d'ànim extrems o inusuals i sentiments molt profunds i íntims. Les manifestacions socials compartides d'aquests estats d'ànim estan en l'origen de les celebracions (festes, dramatitzacions, jocs). A partir d'aquí, es pot establir l'origen social del joc humà”*.⁸¹

Per tal de dilucidar aquest origen social del joc, en primer lloc es contempla la visió antropològica, en la qual s'hi agrupen, malgrat les diferències, disciplines força properes pel que fa a la seva epistemologia i mètode, com són l'etnografia, l'etnologia, el folklore, i una de les branques de la pròpia antropologia, l'antropologia social.⁸²

⁸¹ MARTÍNEZ CRIADO, G.; (1998) *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Octaedro, pp. 16-17.

⁸² Etnografia: Etimològicament és “escriure sobre els pobles”, estudiant de manera descriptiva les societats humanes. L'etnografia és el punt de partida d'altres disciplines i tècniques de investigació. Els estudis etnogràfics no entren en comparacions, ni en teories, sinó que són recopilacions descriptives de dades dels pobles. A través del treball de camp sobre el terreny, mitjançant l'observació participant i les entrevistes, l'etnògraf realitza una descripció sistemàtica de les idees i comportaments dels individus d'una cultura, per tal de donar a conèixer l'organització de la societat des de la perspectiva dels nadius.

La bastíssima disparitat en quan a focus d'atenció, que aplega a tota mena de societats, així com el prolífic nombre d'estudis de camp i recerques portades a terme, sobretot al llarg del segle XX, fa que sigui impossible considerar més que una relativa quantitat d'autors. Hom és conscient de la manca d'exhaustivitat, encara que això no impedirà remarcar notables aportacions en aquest camp del saber.

En segon lloc, es fa referència a una altra disciplina que malgrat la seva importància cabdal dins de les ciències socials, no ha prestat massa atenció a la visió diacrònica del joc. La història no disposa de massa materials que tinguin el joc com a objecte central d'estudi. Malgrat aquesta manca quantitativa d'estudis, en aquest apartat es pretén donar a conèixer les obres

Etnologia: Estudi comparat dels pobles. Per tant utilitza el mètode comparatiu, buscant les regularitats de comportament que venen influïdes per raons ecològiques, històriques o per la pròpia dinàmica interna del grup. Es diferencia de l'etnografia en què tracta de donar explicacions que van més enllà de la simple descripció. El propòsit de l'etnologia és interpretar les semblances i diferències entre les societats i les cultures, per tal d'establir generalitzacions sobre la humanitat. Manifesta un especial interès pel rerefons històric de les cultures, per la qual cosa a vegades a l'etnologia, se l'anomena història cultural.

Antropologia Social: És la conjunció de les disciplines etnogràfiques i etnològiques. Per tant, l'antropologia social estudia les relacions entre les persones i entre els grups, les institucions socials com la família, el parentesc, els grups d'edat, l'organització política, les lleis, les activitats econòmiques.

Folklore: La paraula fou creada per l'arqueòleg Williams John Thoms, que la proposà a la revista anglesa *Athenaeum* a l'any 1846. No obstant, el seu reconeixement oficial s'aconseguiria a partir de 1878, quan es fundà a Londres la Folklore Society. Des deleshores seria acceptada universalment pels estudiosos de la nova ciència que té per objecte d'estudi la cultura tradicional del poble. Aquest vocable està compost de dues paraules: "Folk" (poble o gent) i "Lore" (coneixement o saber). Per tant, per folklore s'entén el conjunt de manifestacions culturals i artístiques per les quals s'expressa un poble o comunitat de forma anònima, tradicional i espontània, per satisfer necessitats de caràcter material o immaterial. Malgrat el folklore no representa a cap classe social concreta, sovint s'associa a les classes populars i mostra especial predilecció per l'edat infantil.

d'uns quants autors, que sens dubte posen en evidència la qualitat i rigor de les seves produccions.

En tercer i últim lloc, es fa esment a una única i alhora significativa aportació per part d'un estudiós del joc, que l'aborda des d'un altra ciència que té per raó d'ésser l'estudi de la societat, que no és altra que la sociologia.

2.2.1. L'antropologia.

Pel que fa a l'antropologia, ciència que aspira a un coneixement global de l'home, abastant-lo des de totes les seves dimensions, convé senyalar que entre 1860 i 1890, mentre es procedia al repartiment colonial del món i l'evolucionisme com a concepció científica dominava l'escena, es produïrien avenços significatius relacionats amb l'estudi de les cultures, de la mà sobretot d'Edward Burnett Tylor (1832-1917) i Lewis Henry Morgan (1818-1881).⁸³

⁸³ Els estrictament relacionats amb l'estudi del joc han estat ressenyats anteriorment en el capítol anterior en l'apartat 1.5. Nogensmenys destacar en aquest context, la contribució de Culin a la teoria antropològica, pel que fa a la seva taxonomia dels jocs dels indis nord americans, i la seva participació en el debat sobre l'origen, evolució i distribució dels mateixos.

L'aparició de les obres de Morgan, *Systems of the Human Family* (1886) i de Tylor, *Primitive Culture* (1871), poden considerar-se com les primeres aportacions de la disciplina antropològica.

En un article referit a la història dels jocs, Tylor tractava d'evidenciar l'existència d'un ampli ventall de jocs, l'origen dels quals no podia atribuir-se a l'espontaneïtat, sinó a la difusió i contacte entre certes cultures de diferents regions del món. Cf. TYLOR, E.; (1879) "The History of Games" a *The Fortnightly Review*, 25, 735-737. (Reeditat a AVEDON; SUTTON-SMITH, B; (1971) *The Study of Games*. Londres. Chapman and Hall).

Un altre interessant article a tenir en compte és el de Mooney, que després d'analitzar el joc de raqueta o pilota entre els cherokee, arriba a la conclusió que aquest és comú a totes les tribus des de Maine a Califòrnia i de la Badia d'Hudson al golf de Mèxic. Cf. MOONEY, J.; (1890) "The Cherokee Ball Play" a *American Anthropologist* 3 (2). Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Antropología del deporte*. Barcelona. Bellaterra.

Ambdós antropòlegs però, discrepaven a l'hora d'establir la causa principal desencadenant del canvi socio-cultural d'un estadi a un altre. Tylor opinava que aquest era fruit del desenvolupament mental de la humanitat, mentre que Morgan l'atribuïa al progrés de la intel·ligència tècnica.

L'antropologia però, no faria aparició entre les ciències fins a principis del segle XX, moment en el qual passaria a liderar el qüestionament dels esquemes i doctrines evolucionistes, tant dels darwinistes socials com dels comunistes marxistes, aquests darrers representants per Max Weber (1864-1920) amb la seva obra entorn el sorgiment del capitalisme o pel mateix Karl Marx (1818-1883) que concebia la societat comunista com el darrer estadi evolutiu d'una societat sense classes.

En els EEUU destacaria la posició teòrica de Franz Boas (1858-1942) –el particularisme històric- que sostenia que cada cultura tenia la seva llarga i única història, per la qual cosa, la seva comprensió passava per una reconstrucció particular. Associat a aquest èmfasi en la unicitat de cada cultura va lligat el concepte de relativisme cultural, que considera que no hi ha formes de cultura superiors o inferiors.⁸⁴

Per contestar a l'etnocentrisme evolucionista, Boas i els seus deixebles trobaren de gran importància efectuar treballs de camp entre els pobles no occidentals i mentre els informes i les monografies etnogràfiques es multiplicaven, Boas aconseguia demostrar que la raça, el llenguatge i la cultura eren aspectes independents de la cultura humana, contradient la idea dels

Malgrat aquestes excepcions, l'interès per una antropologia del joc fou força reduïda entre els antropòlegs del XIX.

⁸⁴ Es revocava d'aquesta manera l'esquema de Lewis Henry Morgan, que havia dividit l'evolució de la cultura en tres importants etapes: salvatgisme, barbàrie i civilització. Per exemple sota aquest paradigma es realitzarien diversos estudis específics referits a la pràctica lúdica, com és el cas de: APPETON, L.E.; (1910) *A comparative Study of the Play Activities of Adult Savages and Civilized Children*. New York. Arnos Press.

darwinistes socials, els quals sostenien que l'evolució racial i cultural era part d'un procés únic.

Una altra reacció de principis del segle XX a l'evolucionisme del XIX seria el difusionisme, pel qual les diferències i semblances culturals no són fruit de la inventiva de la ment humana, sinó de la tendència dels humans a imitar-se els uns als altres.

A Gran Bretanya, les estratègies d'investigació dominants durant el començament del segle XX són conegudes com funcionalisme i estructural-funcionalisme. Ambdós models teòrics es basen en la premissa que les institucions socials han d'entendre's en funció de les seves funcions essencials.

Els funcionalistes renuncien a la "recerca dels orígens" i es centren en l'organització i el funcionament de la societat, només en un moment donat de la seva evolució, negant en aquest sentit la història i el canvi social.

Segons els funcionalistes, entre els quals destaca la figura de Bronislaw Malinowski (1884-1942),⁸⁵ la principal tasca de l'antropologia cultural és descriure les funcions recurrents de costums i institucions, més que explicar els orígens de les diferències i semblances culturals.

Mentre Malinowski enfatitzava la contribució dels elements culturals al benestar biològic i psicològic dels individus, A. R. Radcliffe-Brown (1881-1955) i altres estructurals-funcionalistes evitaven la qüestió de les causes generals i recurrents de les diferències culturals, alhora que enfatitzaven raons funcionals generals i recurrents de les semblances.

⁸⁵ En la seva obra *Màgia, Ciència i Religió* sobre els indígenes de les illes Trobriand a la Melanèsia, Malinowski planteja tres nivells de necessitats individuals i afirma que les institucions culturals han d'explicar-se a partir de la seva eficàcia i idoneïtat en la satisfacció d'aquestes necessitats. Per a l'antropòleg funcionalista, la cultura humana és el conjunt d'institucions destinades a satisfer aquestes necessitats, de caràcter bàsicament biològic i a guiar l'adaptació humana cap a determinats ambients naturals.

L'estructural-funcionalisme és un model que descriu les institucions en funció de la seva aportació a altres parts o aspectes del sistema, més que en relació amb les necessitats humanes individuals. El sistema social s'ha de contemplar com a un organisme vivent, en el qual les diferents parts s'ajusten de manera integrada i interdependent, jugant totes elles un important paper en la conservació de la totalitat del sistema.

Ni els funcionalistes, ni els estructural-funcionalistes, estaven però, a favor del particularisme històric de Boas. Si es mostraven d'acord en subratllar la importància de portar a terme treballs de camp, per aconseguir escriure etnografies vàlides i de confiança, després d'un mínim de dos anys d'estada entre membres d'una societat desconeguda.

Després de la segona Guerra Mundial però, cada cop havia un major nombre d'antropòlegs que es mostraven insatisfets amb l'antievolucionisme i la manca de generalitzacions i explicacions causals característics de la primera meitat del segle. Fou aleshores quan, sota la influència de Leslie White (1900-1975),⁸⁶ president de l'Associació Antropològica americana, es tornarien a examinar els treballs dels evolucionistes del segle XIX, com Morgan.

Des d'aquesta concepció neoevolucionista, Julian Steward (1902-1972) que es mostrava fortament impressionat amb els paral·lelismes de l'evolució de les antigues civilitzacions de Perú, Mèxic, Egipte, Mesopotàmia i Xina, volgué explicar aquestes notables uniformitats a partir de considerar l'existència de múltiples pautes de desenvolupament que depenen de condicions crucials, ja siguin aquestes ambientals, tecnològiques o d'altra índole.

No tots els plantejaments de la teoria cultural, posteriors a la II Guerra Mundial, estarien dirigits a explicar les diferències i semblances culturals.

⁸⁶ White afirma que l'evolució de la cultura és el resultat de l'aptitud de l'espècie humana per aprofitar l'energia. A diferència dels seus predecessors del segle XIX, no considera que les cultures més avançades siguin superiors a les menys avançades en cap aspecte, llevat del referit a la tecnologia.

A França, amb el lideratge de Claude Lévi-Strauss (1908-), es desenvolupà un altre punt de vista conegut com a estructuralisme. Aquest està preocupat únicament per les uniformitats psicològiques que romanen a les aparents diferències dels pensaments i de les conductes. Segons Lévi-Strauss, aquestes uniformitats sorgeixen de l'estructura del cervell humà i dels processos de pensament inconscients. El tret estructural més important de la ment humana és la tendència a dicotomitjar, o pensar en termes d'oposicions binàries, i després intentar transmetre aquesta oposició mitjançant un tercer concepte, que pot servir de base encara per a una altra posició.

Des del punt de vista estructuralista, quan més canvien les cultures, més segueixen essent iguals, donat que totes són simples variacions sobre el tema de les oposicions recurrents i les seves resolucions. L'estructuralisme s'ocupa, aleshores, d'explicar les semblances entre les cultures, però no les diferències.

Un cop efectuat aquest repàs general entorn a l'evolució de l'antropologia com a ciència que, a l'igual que d'altres, al llarg de la seva gestació donà peu a diverses tendències i àmbits d'especialització dins d'aquesta, és el moment de centrar l'atenció en dues disquisicions cabdals per a aquest estudi.

D'una banda, aquest debat entre antropòlegs partidaris d'atendre només a les semblances o diferències culturals, han propiciat que hom es decanti, de manera prudent, per triar una postura eclèctica en la segona part de la recerca, que consideri la importància d'incloure tant les diferències com les similituds. Arribat el moment d'efectuar la comparació entre diferents catàlegs de jocs, ambdues perspectives es complementaran, però no és hora ara d'avançar esdeveniments.

D'altra banda, el debat entre el particularisme històric i el difusionisme, possibilita l'entrada en escena d'una reflexió que em sovinteja, que no és altre que la d'especular sobre l'origen dels jocs, sospesant les dues perspectives. En concloure la reflexió, aquesta lligarà amb el plantejament adoptat, fa uns instants, entorn les diferències i semblances culturals.

L'extraordinària pervivència del joc popular i tradicional, el qual gairebé manté la seva presència inalterable, sense mostrar massa variacions respecte una cultura de les altres, malgrat aquestes estiguin allunyades geogràficament o bé pertanyin a altres èpoques històriques més distants en el temps, provoca diferents interrogants, que de bon segur no són massa fàcils d'esbrinar.

¿Es podria opinar que la reiterada repetició d'un mateix joc en diferents espais geogràfics, vindria condicionada pel fet que, al llarg de la història de la humanitat, les diferents civilitzacions han estat permeables a una determinada transmissió d'activitats lúdiques? És evident que en molts casos així ha succeït.

¿Seria aleshores possible arribar a conèixer quins circuits i vies de comunicació ha seguit un determinat joc, des dels seus orígens, fins arribar a fer-se present en els cinc continents? ¿Fora factible cartografiar els itineraris que en diferents èpoques han seguit els jocs? ¿Hi ha manera de conèixer els corrents migratoris de les pràctiques lúdiques? ¿És possible datar-los amb precisió?

Hi ha molts buits informatius. En alguns casos, a través d'una acurada i prolongada recerca, podria esmenar-se. En d'altres, malauradament no. Al marge d'aquesta qüestió, la difusió cultural no permet explicar per sí mateixa el desenvolupament de determinades pràctiques lúdiques.

¿Com s'explica sinó, que en civilitzacions que se sap amb seguretat que no han mantingut el més mínim contacte i intercanvi, figuri entre el seu particular registre lúdic, unes mateixes manifestacions? ¿És raonable pensar que hi ha un ampli ventall de manifestacions espontànies, promogudes per la interacció de l'home amb el medi que l'envolta; impulsades tot cercant satisfer les seves necessitats biològiques bàsiques; estimulades pel seu desig de relacionar-se amb els altres; suscidades per l'afany de conèixer-se a un mateix; que es repeteixen en diferents indrets, no pel fet de la transmissió de pràctiques lúdiques, si no perquè aquestes sorgeixen de la necessitat de l'home d'adequar-se al medi natural i social?

És molt possible que bona part d'aquestes hipòtesis romanguin sense trobar una resposta adequada i verificable, però és del tot segur que aprofundir en un estudi que posi de relleu les similituds i subratlli les diferències entre les manifestacions lúdiques de diverses cultures, aportarà coneixement respecte aquesta ineludible manifestació humana.

Després d'aquestes reflexions de caire general, sembla pertinent conèixer de més a prop quina és l'estreta relació que s'estableix entre el joc i l'antropologia, relació evidenciada en aquest fragment literari de Miguel de Unamuno de principis del segle XX, i que òbviament hom transcriu en la seva llengua d'origen: "*se ha comparado a los niños con los salvajes y a las asociaciones infantiles con las sociedades primitivas, y corren por ahí al respecto libros llenos de noticias acerca de las costumbres o los juegos de unos y de otros, contejándolos mutuamente. Y así como en la semilla dicen que se ve ya el germen del árbol adulto, así hay quien en los juegos de la infancia llega a ver la complicada trama de la sociedad*".⁸⁷

En primer lloc, s'ha de subratllar que no sempre els antropòlegs, sobretot els de més renom, fixen una particular atenció a aquest àmbit, sinó que es mostren més preocupats per altres temàtiques, que són considerades de major serietat i interès. És per això que resulten escasses les referències recollides en els seus estudis de camp entorn les manifestacions lúdiques. Convé tenir present que durant les cinc primeres dècades del segle XX, fou força limitada l'aparició d'anàlisis esporàdiques dels jocs en la literatura antropològica.

No obstant aquesta primera consideració, i malgrat pugui semblar contradictori, matisar que seria erroni no discórrer que també foren molts els investigadors que tant des del folklore, l'etnologia, l'etnografia o l'antropologia s'interessaren amb escriure per l'esfera del joc. Abans d'entrar a sospesar les

⁸⁷ UNAMUNO, M.; (1908) *Recuerdos de niñez y de mocedad*. Madrid. Alianza, 1998, pg. 25. El fragment està extret d'una antologia de textos de LOMAS, C.; (2002) *La vida en las aulas. Memoria de la escuela en la literatura*. Barcelona. Paidós, pg. 210.

aportacions de cadascun d'aquests investigadors de camp, sembla adient realitzar altre cop un parell d'observacions.

La primera qüestió a tenir en compte és que el folklore al llarg del segle XX, i amb més intensitat des de la segona meitat, va deixar d'ésser emprat com a terme per la comunitat científica, en bona part perquè el seu significat abastava només a uns determinats aspectes dels què es formulen des de l'etnologia o l'etnografia, i també pel fet que es considera superada la fase merament descriptiva, durant la qual s'han recollit un ampli ventall de manifestacions culturals de caire tradicional.

No és gens menyspreable la recopilació sistemàtica de jocs per part dels moderns folkloristes. Aquests han estat altament sensibles i preocupats per no descuidar cap aspecte del patrimoni lúdic referit al joc popular i tradicional, i dins d'aquest el joc infantil, com a últim baluard de conservació del ludisme.

Si bé hom no es detindrà en aquesta mena d'anàlisi, convé deixar constància que els folkloristes, alhora que incloïen els jocs populars en recopilacions i taxonomies, manifestaven les seves apreciacions entorn la licitud o no, de determinades pràctiques, com és el cas dels jocs d'atzar, o d'aquelles en les quals l'acció lúdica ve acompanyada de maltractament d'animals. Un exemple força clar el constitueix les lluites de galls.⁸⁸

La segona qüestió, no menys important, és remarcar el canvi que es produiria al llarg del segle XX en quan al tipus de societat a observar. En els primers treballs de camp, els antropòlegs recorregueren conscientment a augmentar la distància entre l'observador i allò a observar, separant-se de les seves pròpies societats. En aquest període es fixà l'atenció en cultures exòtiques, estranyes i allunyades. Es cercà informació de les societats anomenades salvatges, elementals, o primitives. Llavors el tarannà de l'antropòleg romangué tenyit d'un cert romanticisme que reflexava l'herència

⁸⁸ Cf. al respecte GONZALEZ ALCANTUD, J.A.; *Op. cit.*, pp. 228-232.

que segles anteriors havien aportat viatgers descobridors, missioners, diplomàtics, comerciants, ...

Alhora que avança l'antropologia com a ciència, es produeix un tomb pel que fa a l'estudi de les societats. Es considera que per conèixer a l'home, s'està traçant una frontera inexistente, que es marca de manera arbitrària una divisió que no té en compte que tots plegats som els mateixos homes, homo sapiens sapiens, que des de fa 40.000 anys hem acumulat solucions viables, als nostres problemes ambientals i socials. A partir d'aleshores no interessen només les societats agràries, les no occidentals, sinó també les societats modernes i industrials. L'antropòleg no necessita efectuar grans viatges, el seu camp d'observació és més proper, encara que lògicament continua emprant un mateix mètode, que li garanteixi l'adequada llunyania procedimental, per accedir al seu estudi.

Aquest aspecte recobra especial interès en el cas del joc, perquè provocarà la publicació d'un nombre força abundant de monografies etnològiques i treballs etnogràfics, com tot seguit es mostra.

La recuperació de les manifestacions lúdiques populars i tradicionals passa per tota mena d'iniciatives, promogudes per diversos organismes, entitats i institucions públiques i privades de caire nacional i internacional.

Un breu recorregut de caràcter il·lustratiu, permetria destacar per exemple, la fundació l'any 1974 de l'Associació per a l'estudi antropològic del joc (TAASP),⁸⁹ així com la creació a l'any 1981 de l'Associació Internacional pel Dret de l'infant a jugar.

⁸⁹ És possible conèixer les tasques desenvolupades per l'associació a través de visitar la seva web. Cf: www.csuchico.edu/phed/tasp (consultada 13.05.04)

Mereix atenció també el projecte Belgrado-OMEP (1985), liderat per Ivan Ivic,⁹⁰ concebut per a la investigació i recopilació de jocs tradicionals infantils en diverses parts del món, el qual ha contribuït a desplegar notòries recerques en diversos països. Sense oblidar-se de citar la creació a Àustria, a l'any 1991, de l'Institut per a la Investigació i Pedagogia del Joc, que compta també a Llatinoamèrica amb una seu a Buenos Aires.⁹¹

Pel que fa a la celebració de diversos congressos, esmentar la realització del I. Congreso Internacional de Luchas y Juegos tradicionales, que es celebrà a les Illes Canàries a l'any 1996;⁹² els promoguts bianualment pel Consell d'Europa, per tal de recuperar i promoure el patrimoni dels jocs populars i tradicionals; o el que organitzà, a l'any 1999, la Confederació FALSAB (des comités de Sports et Jeux Traditionnels en Bretagne),⁹³ en el qual diversos experts discutiren sobre l'estat de les recerques actuals.

És vist com a un símptoma de preocupació social per salvaguardar el patrimoni lúdic, l'obertura de museus dedicats al jocs i les joguines infantils.

⁹⁰ El projecte queda prou explicat a: IVIC, I.; MARJANOVIC, A.; (1986) *Traditional Games and Children of today. Belgrade-OMEP Traditional Games Project*. Belgrad. OMEP, Yugoslav National Committee of OMEP, Institute of Psychology University of Belgrade.

Malgrat el projecte no rep l'atenció internacional que es mereix la defensa i promoció del patrimoni lúdic mundial, no hi ha dubte que és una de les plataformes reivindicatives a tenir en compte. En aquest sentit resulta interessant la lectura de les reflexions que planteja el president Internacional del Consell per al Joc Infantil. Cf. MICHELET, A.; (1999) *Le jeu de l'enfant: progrès et problèmes*. Quebec. OMEP, Ministère de l'Éducation.

⁹¹ És possible accedir a la informació de la seu que dirigeix M.Regina Öfele, a través d'internet. Cf. <http://www.instituto.ws> (consultada 02.07.04)

⁹² Cf. Actas del I Congreso Internacional de luchas y juegos tradicionales. Cabildo de Fuerteventura. Diciembre, 1996.

⁹³ Es pot consultar les activitats i publicacions de la Confederació FALSAB a través d'internet. Cf. <http://www.bzh5.com/falsab> (consultada 02.07.04).

Citar per la qualitat del patrimoni exposat, el Museu del Joc de Mechelen (Bèlgica)⁹⁴ o el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Osca), inaugurat l'any 1988.⁹⁵

La presència d'aquest interès pel joc a nivell internacional en el present, és mesurable a través de constatar la seva inclusió en el Fòrum Universal de les Cultures 2004 (Barcelona).⁹⁶ La dimensió lúdica compta per a la seva posta en escena, d'un gran espai de més de tres mil metres quadrats, íntegrament dedicat a la pràctica de diverses manifestacions lúdiques tradicionals d'arreu del món.

Pel concloure aquesta visió general entre el joc i l'antropologia, i abans d'entrar-hi en detall de manera específica, senyalar que aquest increment de la preocupació per l'estudi, conservació, promoció i transmissió de les manifestacions lúdiques, ha afavorit l'aparició en les darreres dècades i amb l'entrada del segle XXI, de nombroses i meritòries publicacions.

En el cas més proper de l'Estat espanyol, hom constata una proliferació de recerques i estudis a partir de finals de la dècada dels anys setanta del segle XX, coincidint amb la consolidació del procés democràtic espanyol, que ha permès que fossin els mateixos ajuntaments, diputacions, centres de cultura

⁹⁴ Cf. <http://www.speelgoedmuseum.be/> (consultada 03.07.04). Entre d'altres elements d'interès destacar les pintures de Bruegel referides als jocs populars.

⁹⁵ El Museu és dirigit per Fernando Maestro. Per conèixer les particularitats d'aquesta singular iniciativa, exemple a seguir en altres indrets, consultar la següent adreça electrònica: http://www.revistaiberica.com/museos/museo_del_juego_tradicional.htm (consultada 02.07.04).

⁹⁶ Es poden consultar els continguts del Fòrum 2004 relacionats amb el joc i els esports tradicionals a: <http://www.barcelona2004.org/cat/eventos/juegos/portada.htm> (consultada a 03.07.04).

popular, ... els que impulsessin la publicació d'un elevat nombre d'obres referides als jocs populars i tradicionals de pobles, comarques i ciutats.⁹⁷

D'una banda, n'hi ha força estudis locals de caràcter etnogràfic en els quals es registra el patrimoni cultural d'una determinada zona. D'altra banda, també han aparegut recopilacions que, més enllà de fixar la seva atenció en l'estudi d'un poble, comarca o província o comunitat autònoma, pretenen abastar a tot l'estat espanyol.

Una vegada finalitzada aquesta panoràmica que subratlla la importància dels elements socio-culturals del joc, hom passa a cenyir-se en exclusiva a explicar quins han estat alguns dels estudis concrets efectuats pels antropòlegs, per tal de constatar quina és la seva perspectiva a l'hora de contemplar les manifestacions lúdiques de les societats que estudien.

En primer lloc, assenyalar que per tal d'esmentar les recerques que des de l'àmbit socio-cultural han estat focalitzades a la descripció i interpretació de cultures alienes, hom recorre a ordenar-les a través d'una proposta taxonòmica fonamentada en la perspectiva evolucionista. Aquesta proposta es basa en el model exposat per Elman Service (1962,1963),⁹⁸ revisat per Morton Fried (1975),⁹⁹ que fou recollit en la pionera obra referida a l'antropologia de l'esport

⁹⁷ En la bibliografia que acompanya aquest estudi es troba força publicacions d'aquest període.

⁹⁸ Cf. SERVICE, E.; (1962) *Primitive Social Organization*. Nova York. Randow House. També SERVICE, E.; (1963) *Profiles in Ethnology*. Nova York. Harper and Row.

⁹⁹ FRIED, M.; (1975) *The Notion of Tribe*. (Cummings, ed). Califòrnia. Menlo Park.

de Blanchard i Cheska (1986)¹⁰⁰ i a la qual, molt recentment Jesús Paredes (2002)¹⁰¹ s'hi ha referit.

Es reconeixen cinc etapes o nivells d'adaptació cultural: bandes, tribus, prefectures, estats primitius i civilitzacions arcaïques.¹⁰² Només es farà esment dels quatre primers nivells, donat que el cinquè, dedicat a civilitzacions antigues com poden ésser l'egípcia, mesopotàmica, xinesa, o mesoamericana, hom hi farà referència des de l'àmbit de la història.

Aquest model és vàlid per tal de comprendre el desenvolupament cronològic de la cultura i alhora és una manera de categorització de les diverses cultures que encara subsisteixen en la història recent.¹⁰³

Destacar altre cop però, que la intenció en aquest cas, no és altra que la d'aprofitar la utilització d'aquesta taxonomia evolucionista per donar a conèixer els diversos estudis, i mostrar sempre que sigui factible, les propostes de categorització apuntades pels autors estudiats.

Pel que fa al nivell 1, referit al grups aborígens, es prenen com exemple, els aborígens australians, els inuïts de l'àrtic i els iaghans de Terra de Foc. Per

¹⁰⁰ BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; *Op. cit.*

¹⁰¹ PAREDES, J.; (2002) *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesi doctoral inèdita llegida a la Facultat de Filosofia i Lletres de la Universitat d'Alicant, dirigida per Manuel Oliver Narbona. Cf. Biblioteca Virtual Cervantes (www.cervantesvirtual.com) (Consultada a 24.04.04)

¹⁰² Cf. BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; *Op. cit.*, pg. 92-130.

¹⁰³ Es suggereix com a projecte força més ambiciós, revisar la pràctica totalitat de cultures a partir per exemple de la categorització que efectua Murdock de les cultures del món. Cf. MURDOCK, G.P.; (1983) *Outline of world Cultures*. Connecticut. Human Relations Area Files, Inc. És clar que per a un estudi d'aquestes característiques seria imprescindible comptar amb un competent equip de treball format per diversos investigadors especialistes, els quals haurien de dedicar un temps i esforç considerables. Els resultats però, significarien un notable avenç per tal de sistematitzar totes les informacions relatives a les manifestacions lúdiques.

als aborígens australians citar a Roth (1902);¹⁰⁴ Harney (1952);¹⁰⁵ Moncrieff (1966);¹⁰⁶ i Salter (1974).¹⁰⁷ Dedicats als inuïts: Boas (1888);¹⁰⁸ Bilby (1923);¹⁰⁹

¹⁰⁴ ROTH, W.E.; (1902) *Games, Sports and Amusements. North Queensland Ethnography*. Brisbane. George Arthur Vaughan, Government Printer. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 95-96. L'antropòleg descriu escenes de lluita entre diversos adversaris, passatemps als quals els aborígens s'hi dedicaven per ensinistrar-se de cara a possibles enfrontaments intergrupals.

¹⁰⁵ HARNEY, W.E.; (1952) "Sport and play amidst the aborigines of the Northern Territory" a *Mankind* 4 (9). Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 95-96. A més de descriure diversos jocs de pilota o amb javelines, l'article d'Harney crida l'atenció per la descripció d'un joc practicat entre els wargite, anomenat "mungan-mungan" en el qual els adults es disposaven en cercle per a protegir una "wormar" (jove), dels intents dels joves per aconseguir el seu rapte. La jove estava simbolitzada per l'ús d'una vareta d'ibiscus pintada de blanc.

¹⁰⁶ MONCRIEFF, J.; (1966) "Physical Games and Amusements of the Australian Aboriginal" a *The Australian Journal of Physical Education* 36. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 95-96. L'antropòleg observà una variant d'un joc de pilota que els kurnai practicaven amb una pilota feta amb l'escrot d'un cangur que farcién de gespa seca. Dos grups locals, d'ambdós sexes, intentaven mantenir la pilota el major temps possible, passant-se-la d'uns als altres i mantenint-la allunyada del control dels adversaris. El joc durava varies hores sense cap mena d'interrupció.

¹⁰⁷ SALTER, M.A.; (1974) "Play: A medium if cultural Stability" a *Proceedings from the Third Canadian Symposium on history and Physical Education*. Nova Scotia. Louis Young, Halifax. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 96-97. Salter, després d'observar diverses parodies bèl·liques, simulacres de combats armats, batalles de boles de fang, duels amb espases i llances de fusta,... assenyala com el joc aconpleix la funció d'ensenyar els joves a comportar-se com a homes, alhora que manté en forma als adults. La relació entre aquestes activitats lúdiques i la planificació i preparació bèl·lica és força estreta.

¹⁰⁸ BOAS, F.; (1888) *The Central Eskimo. Sixth Annual Report of the Bureau of American Ethnology* (1964). Lincoln. University of Nebraska Press. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 99-100. Sembla apropiat incorporar la descripció d'una competició de lluita de corda, practicada pels inuïts canadencs per tal d'apaivagar a Sedna i altres esperits malèfics: " els assistents se separen en dos grups: els de les perdius (axigirn), que reuneix als nascuts a l'hivern, i el dels ànecs (aggirn), o fills de l'estiu. Cada bàndol es subjecta fermament a l'extrem oposat d'una corda de pell de foca trenada, tractant, de vèncer l'esforç de tracció de

Hoebel (1954);¹¹⁰ i Glassford (1976).¹¹¹ En quan als iaghan: Gusinde (1937, 1975); Bridges (1947), i Service (1962, 1963).¹¹²

l'adversari i arrossegar-lo fins al seu propi camp. La victòria dels ànecs, és a dir de l'estiu, és premonitòria de bon temps per a l'hivern (mussueraqtung)".

¹⁰⁹ BILBY, J.; (1923) *Among Unknown Eskimo*. Londres. Seeley, Service and Co. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 99-100. Descriu un joc que consisteix en llançar un arpó a una argolla de marfil que està suspesa a una corda lligada a un pal inclinat respecte el terra.

¹¹⁰ HOEBEL, E. A.; (1954) *The Law of Primitive Man*. Nova York. Atheneum (1972). Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 100-101. Algunes bandes d'esquimals practicaven una classe de boxa, el "ungatanguarneg", en el qual dos participants, es colpejaven, un darrera de l'altre, amb el puny o la mà oberta als costats del cap, a les espatlles o al pit de l'adversari. Aquests combats constitueixen autèntiques proves de resistència per als inuïts, a través dels quals demostren el valor i virilitat de cada participant.

¹¹¹ GLASSFORD, R.G.; (1976) *Applications of a Theory of Games to the Transitional Eskimo culture*. Nova York. Arno Press. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 99-100. En aquesta obra s'analitza un ampli espectre dels costums lúdics dels inuïts, entre els quals destaquen tres jocs.

El primer, és el del bilboquet, anomenat pels inuïts "ajagak, ayagak o ajaquktuk", que també és molt habitual entre els indis de les tribus nord americanes, que consisteix en intentar enfilar una anella que està lligada a un os o bastó. El segon, és un joc de lluita que anomenen "iqiruktuk". Els dos participants es col·loquen un davant de l'altre i amb el braç dret al voltant del coll de l'adversari i el dit índex de la mà esquerra introduït en una de les galtes de l'altre. A un senyal convingut, cadascun d'ells estira amb força per tal d'aconseguir que un giri el cap. El tercer, fa referència al joc de lluita, que acostumen a practicar-la amb un caràcter cerimonial, per exemple per celebrar una cacera fructífera, o bé com a simple esbarjo en una vetllada.

¹¹² GUSINDE, M.; (1961) *The Tamana: the life and thought of the water nomads of Cape Horn*. New Haven. Human Relations Area Files. (1975) *Folk literature of the selknam indians*. Los Angeles. University of California Press. BRIDGES, E.L.; (1947) *Uttermost part of the Earth*. Nova York. Dutton. SERVICE, E.; (1962) *Op. cit.*; (1963) *Op. cit.* Tots ells citats a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 102-103.

Els indis de les canoes, com a ells els hi agradava autodenominar-se, en l'actualitat estan totalment extingits. Pel fet que només havien de dedicar una quinta part del seu temps a tasques pròpies de subsistència, els hi restava força temps lliure, el qual empraven en practicar

Respecte el nivell 2, que aplega a les societats organitzades en tribus, podria exemplificar-se mitjançant les recerques referides a l'estudi dels navajo (EEUU), chukchi (Sibèria) i Dani i Kumngo (Nova Guinea). Per als navajo, anomenar els treballs de Reagan (1932);¹¹³ i el de Kluckhohn i Leighton (1974).¹¹⁴ Per als chukchi, destaca el de Bogoras (1904).¹¹⁵ En quan als dani, convé remarcar les investigacions de Wright (1942),¹¹⁶ Heider (1977),¹¹⁷ mentre que pel que fa als kumngo, comptar amb l'estudi d'Aufenanger (1961).¹¹⁸

diverses activitats lúdico-recreatives. A més de distracció, el joc els hi permetia per exemple, perfeccionar les habilitats cinegètiques, augmentar la interacció entre els membres de la banda, oferir als joves oportunitats matrimoniales. En definitiva, posaven de manifest els valors bàsics de la seva cultura, i els mecanismes de la seva organització social o de l'ordre ritual.

¹¹³ REAGAN, A.B.; (1932) "Navajo Sports" a *Primitive Man* 5. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 105-106. Un dels jocs tradicionals més populars entre els indis navajo era el joc del cercol i la javelina. Els participants llençaven per torns la seva javelina per tal d'aconseguir passar-la a través del cercol. Guanyava qui obtenia major nombre de punts. Acostumaven a fer apostes. També eren molt aficionats a les curses a peu, així com als jocs de lluita, que practicaven sobretot en celebracions festives, en les quals no hi faltaven diverses danses.

¹¹⁴ KLUCKHOHN, C.; LEIGHTON, D.C.; (1974) *The Navajo*. Cambridge, Mass. Harvard University Press. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 24-25. Els navajo era un poble que mostrava una gran sensibilitat religiosa que es reflectia per exemple en un sistema cerimonial força complex. La malaltia era considerada un assumpte espiritual, de manera que totes les seves cerimònies tenien un caràcter terapèutic i curatiu, amb la finalitat de restablir la salut tant de l'individu com de la col·lectivitat, la qual cosa equival a restaurar l'harmonia entre el pacient i l'univers.

¹¹⁵ BOGORAS, W.; (1904-1909) *The chukchee. Memoir of the American Museum of Natural History*. Nova York. Vol. 7. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 108-109. Els chukchi són pobles pastors de rens que han de viure en condicions extremes (arriben a temperatures de -50°C), per la qual cosa les seves activitats lúdico-esportives estan centrades en enfortir el cos i elevar la seva resistència i coordinació. Per això sobretot els hi agrada practicar curses de rens, aixecament de roques i troncs d'arbres de més de 100 quilos, o bé realitzar lluita lliure damunt una pell de morsa.

¹¹⁶ WRIGHT, Q.; (1942) *A study of war*. Chicago. University of Chicago Press. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 110-111. L'economia dels dani, situats a les muntanyes de Nova Guinea, està dominada pel cultiu del moniato i la cria de porcs. És un

En el nivell 3, que està dedicat a la tipologia de societats organitzades a través d'una prefectura, podrien significar-se les publicacions editades respecte l'estudi dels choctaw (EUA), dels maorís (Nova Zelanda) o bé dels samoans (Polinèsia). Per als choctaw, no es poden obviar els treballs de Shalins (1972) i de Blanchard (1981).¹¹⁹ Per als maorís, convé remarcar les aportacions de Best

poble molt guerrer, que a diferència de molts altres practica la guerra social. Aquesta no s'origina per motius econòmics, ni per adquirir nous territoris o capturar recursos, sinó que es produeix per aconseguir prestigi, honor, compensacions sobrenaturals i sobretot venjança. És lluita per venjar la mort d'un avantpassat. Deixar un mort sense venjar, significa provocar la còlera dels fantasmes. Més enllà d'aquestes causes en estreta relació amb el món sobrenatural, Wright sosté la hipòtesi, que la guerra també es lliura per passar-s'ho bé, per distreure's.

¹¹⁷ HEIDER, K. G.; (1977) "From javanese to Dani: the translation of a Game" a STEVENS, P. JR.; (ed). *Studies in the Anthropology of Play*. West Point, Nova York. Leisure Press. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 110-111. Heider, recolza la idea del caràcter lúdic de les batalles entre els dani, si bé també reconeix que aquesta no és l'única causa. En el seu estudi d'aquesta societat, destaca que el joc dels dani és informal i inorganitzat. Pocs jocs impliquen competició i victòria, i cap d'ells està sotmès a una reglamentació. Fins i tot sosté que la seva cultura era suficientment forta com per oposar-se a l'assimilació d'un joc acabat d'ésser introduït.

¹¹⁸ En aquest article l'antropòleg presenta els jocs infantils segons la següent taxonomia, que com pot observar-se presenta unes categories morfològiques força poc aclaridores :

- a) Jocs socials
- b) Jocs de lluita
- c) Competicions atlètiques
- d) Entreteniments diversos
- e) Jocs amb determinats artefactes o estris
- f) Imitacions dels adults

Cf. AUFENANGER, H.; (1961) "Children's games and entertainments among the Kumngo tribe in central New Guinea" a SUTTON-SMITH, B.; (ed) (1976) *A Children's game anthology. Studies in Folklore and Anthropology*. New York. Arno Press.

¹¹⁹ Per revisar l'activitat lúdica entre els choctaw, els quals vivien abans de 1830 en els estats actuals de Mississipi, Alabama i Louisiana, veure: SAHLINS, M.; (1972) *Stone Age*

(1924, 1952); Firth (1929), Davidson (1936), Buck (1949); Oliver (1960); Armstrong (1964).¹²⁰ En darrer terme, per al coneixement de la societat

Economics. Chicago. Aldine; BLANCHARD, K.; (1981) *The Mississippi Choctaws at Play: The Serious Side of Leisure*. Urbana. University of Illinois Press. Els choctaw eren sobretot uns grans amants del joc de lacrosse (toli).

Segons Blanchard i Cheska, “en el toli intervenien comunitats senceres. La preparació era llarguíssima i els shamans acomplien una funció central en els preparatius. Els jugadors quedaven sotmesos a un règim estricte i observaven nombrosos tabús i penitències (per exemple l’abstinència sexual), i el seu entrenament incloïa, a més a més, cants i danses. El partit mateix formava part d’un ampli cerimonial de festeigs, reunions de caràcter social i ritual religiosos, en el qual participava tota la comunitat –els homes com a jugadors, els nens i les dones com a animadors i els funcionaris religiosos per posar a les forces sobrenaturals del costat del seu equip”. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 117.

¹²⁰ Els maorís, autòctons de Nova Zelanda, practicaven la majoria d’activitats físico-esportives amb una finalitat guerrera. Els jocs i els exercicis físics contribuïen a mantenir-los en plena forma física. Com apunta Best (1952), crida l’atenció el nom amb el qual es referien al joc, “nga mahi a te rehia” (“les arts del plaer”). Les proves de llançament de javelines (“tika”) eren molt populars segons Firth (1930) i Davidson (1936). En aquestes resultava guanyador aquell que aconseguia que la seva javelina assolís la màxima distància després de colpejar contra el terra.

Segons Firth, més enllà dels límits del simple exercici físic, el joc de “tika” assolía una importància considerable en la vida econòmica i religiosa, així com un impacte en l’organització social de les comunitats i en la personalitat dels seus membres.

Una altra manifestació lúdica tradicional força practicada és el joc de “ti rakau” o “toureua”, en el qual cadascun dels participants, disposats de genolls en una rotllana, havien de colpejar dos pals de 60-90 cm. de longitud, per passar-los seguidament al jugador del costat. Qui no aconseguia seguir el ritme i errava en la recepció o lliurament dels pals quedava eliminat. Resultava guanyador el darrer jugador.

Cf.: BEST, E.; (1924) *The Maorí. Vol. II. Memoris of the Polynesian Society*. Wellington. Tombs. (1952) *The Maorí as He Was*. Wellington. R.E. Owen, Government Printer; FIRTH, R.; (1929) *Primitive Economics of the New Zeland Maorí*. Nova York. E.P. Dutton.; DAVIDSON, D.S.; (1936) “The Pacific and Circum-Pacific Appearances of the Dart Games” a *Journal of the Polynesian Society* 45 (3 i 4).; BUCK, P.; (1949) *The Coming of The Maorí*. Wellington.

samoana, destaquen els treballs de camp de Churcill (1899); Mead (1928, 1937), Dunlap (1951); i Freeman (1983).¹²¹

Whitcombe and Tombs.; OLIVER, W.H.; (1969) *The story of New Zeland*. Londres. Faber and Faber. Tots ells citats a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pp. 14 i 120-123.

En quan a l'obra d'Armstrong, dedicada a més dels jocs maorís, a la seva música i les seves danses, així com a les tradicionals "hakas", destacar només les categories lúdiques que estableix:

- a) Jocs tradicionals
- b) Jocs amb les mans (Mani Rigngaringa)
- c) Jocs amb pals de fusta (Ti rakau)
- d) Jocs amb cordill (Whai)

Cf: ARMSTRONG, A.; (1964) *Maorí Games and Hakas*. Wellington. A.H. & A. W. Reed.

¹²¹ L'arxipèlag de Samoa està situat al sud-oest de la Polinèsia. Per a Mead (1937) la samoana era una economia d'abundància, alhora que afirmava que la vida religiosa era molt restringida. En canvi la guerra, era una institució important en la seva cultura, formava part del cerimonial de rivalitat entre pobles. Aquesta rivalitat comportava exclusivament prestigi als guerrers.

Mead (1928, 1937) suggeria l'existència d'una cooperació generalitzada entre els membres d'aquesta societat indígena, si bé posteriorment Freeman (1983) ha refutat aquesta concepció subratllant l'aspecte de competició que abriguen les seves manifestacions lúdico-recreatives.

Un dels joc més populars era la lluita, que es practicava entre adults. Si bé, a l'igual que entre els maorís, o els habitants de l'illa Tikopia, la "tika" era una de les competicions més arrelades i que més expectació despertava.

Per a Dunlap (1951), cal veure darrera d'aquestes activitats recreatives dels samoans, una oportunitat per als contactes socials i l'adquisició de prestigi i honors individuals i col·lectius. Tenien la funció alhora d'apaivagar els possibles antagonismes i rivalitats intergrupals.

Cf. CHURCHILL, L.P.; (1899) "Sports of the Samoans" a *Outing* 33.; MEAD, M.; (1928) *Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilizations*. Nova York. William Morrow. (1937) "The Samoans" a *Cooperation and Competition among Primitive Peoples*. Nova York. McGraw-Hill.; DUNLAP, H.L.; (1951) "Games, Sports, Dancing,

Per acabar amb aquesta classificació referida als diferents nivells d'adaptació cultural, esmentar el nivell 4, que es centra en les societats que funcionen mitjançant l'establiment d'un estat primitiu. Poden prendre's com a exemple, els zulús (Sudàfrica) i els ashanti (Ghana). Per als estudis que investiguen el significat del joc en la societat zulú, anomenar els de Raum (1953), i Bryant (1970).¹²² Per als dels ashanti, destacar sobretot els de Cardinall (1927).¹²³

and Other vigorous activities and their functions in Samoan Culture" a *The Research Quartely* 22 (3).; FREEMAN, D.; (1983) *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Cambridge, Mass. Harvard University Press. Tots ells citats a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 123-126.

¹²² Situat en l'actual estat de Natal, a Sudàfrica, els zulús era un poble pastor i en menor mesura agricultor, que completaven la seva economia amb la cacera i la recol·lecció. En aquests sentit la cacera de diversos animals, de la mateixa manera que a molts indrets del continent africà, constituïa una activitat de primer ordre (Bryant, 1970).

Per tal de convertir-se en bons caçadors, per la qual cosa és necessari adquirir destresa i exercitar la punteria, els nois zulús els hi agradava practicar el llançament de dards a un blanc mòbil que feien rodolar per una rampa (Raum, 1953).

Una altra pràctica lúdica molt estesa era el "uku Qakulisana". Aquesta activitat lúdica consistia en emprar dos bastons, un en cada mà, per lluitar contra un adversari, que s'havia de vèncer mitjançant cops de bastó. El joc era un extraordinari procés d'entrenament per convertir-se en guerrer.

Cf. RAUM, O.F.; (1953) "The Rolling Target (Hoop-and-Pole) Game in African", a *Africa Studies* 12.; BRYANT, A.T.; (1970) *The Zulu People, as they were before the ehite man came*. Nova York. Negro University Press. Ambdós autors citats a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 127-128.

¹²³ Els ashanti es desenvoluparien com a estat en l'actual Ghana. Aquest fou creat a partir de la unió de diverses prefectures, per tal de fer front a la intervenció europea del segle XVII. La seva època d'esplendor coincidí amb el darrer quart de segle XIX. A l'any 1874 serien sotmesos per les forces britàniques.

Malauradament aquestes recerques, malgrat aporten rellevant informació relativa a la vessant socio-cultural del joc, no contenen cap mena de classificació. Es subratlla per tant l'absència d'interès per part de força investigadors de camp, en quan a categoritzar les diverses manifestacions lúdiques que poguessin observar en el transcurs de les seves estances en contacte amb societats alienes.

Una altra manera de presentar els estudis antropològics, sense lligar-los a un determinat model evolutiu com el suara esmentat, podria ésser el d'agrupar les recerques segons la funció que desenvolupen les manifestacions lúdiques en una determinada societat.

L'arrelament de la pràctica d'un joc específic entre els membres d'una societat, es produeix perquè aquesta es transmet d'una generació a una altra, mitjançant un procés de socialització o enculturació, o bé perquè la seva pràctica ha estat tramesa, fruit d'una imposició, d'una cultura a una altra, a través d'un procés d'aculturació.

Per referir-se a uns quants antropòlegs que han vist el joc com a vehicle d'enculturació, citar per exemple els treballs de Salter (1974),¹²⁴ Malinowski,¹²⁵ i

La literatura sobre la tradició ashanti deixa entreveure que els jocs d'estratègia eren més populars que els jocs de destresa, si bé també els hi agradava disputar jocs guerrers, i entre aquests els de lluita.

Cf. CARDINALL, A.W.; (1927) *Ashanti and Beyond*. Londres. Seeley, Service and Co. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.* pg. 129-130.

¹²⁴ SALTER, M.A.; (1974): "Play: a medium of cultural stability" . Comunicació presentada a International Seminar on the History of Physical Education and Sport. Vienna. April 17-20. Citat a: SCHWARTZMAN, H.B.; (1978) "Socializing Play: functional Analysis" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, Games and sports in cultural contexts*. Champaign, Human Kinetics.

¹²⁵ MALINOWSKI, B.; [1915] *El cultivo de la tierra y los ritos agrícolas en las islas Trobriand*. Barcelona. Labor, 1977; [1922] *Els argonautes del pacífic Occidental*. Barcelona. Ed. 62, 1986; [1948] *Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona. Ariel, 1994.

Schwartzman.¹²⁶ És evident però que la llista seria molt més extensa. Nogensmenys, per sospesar quina pot ésser la contribució del joc en el procés de socialització, hom es decanta en aprofundir-hi en un proper apartat des de l'àmbit educatiu.

Pel que fa a l'aculturació, seria interessant reflexionar entorn quines manifestacions lúdiques han estat adaptades per membres d'altres cultures, intentant respondre al quan, al com, al per què. D'igual manera podrien formular-se similars qüestions, respecte aquelles situacions multiculturals en les quals els membres de diferents grups ètnics han mantingut trets diferencials respecte els altres grups ètnics. En aquesta línia, mencionar a tall d'exemple els estudis de Sutton-Smith (1976),¹²⁷ Heider (1977),¹²⁸ Farrer (1977),¹²⁹ i Salamone (1979).¹³⁰

Altres concepcions del joc que es precís esmentar des de la perspectiva antropològica, són les que assenyalen la importància del joc com a símbol social, tal i com és sostingut per antropòlegs adscrits a l'antropologia simbòlica,

¹²⁶ SCHWARTZMAN, H.B.; (1978) *Op. cit.* a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* 387-430.

¹²⁷ SUTTON-SMITH, B.; (1976) "The meeting of maori and european cultures and its effects upon the unorganized games of maori children" a SUTTON-SMITH, B.; (ed) (1976) *Op. cit.*

¹²⁸ HEIDER, K.G.; (1977) "From javanese to dani: the translation of a game" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* pp. 491-502.

¹²⁹ FARRER, C.R.; (1977) "Play and inter-ethnic communication" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* pp. 453- 460.

¹³⁰ SALAMONE, F.A.; (1979) "Children's games as mechanisms for easing ethnic integration in ethnically heterogeneous communities: a nigerian case" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* pp. 461- 472.

com poden ésser Bateson (1955),¹³¹ Geertz (1957, 1972),¹³² Turner (1972, 1974),¹³³ que intenten esbrinar el significat atorgat al joc per part de la gent que juga.

També és força apropiat tractar el nexa d'unió entre el joc i les creences màgico-religioses. Perquè no hi ha dubte que les manifestacions lúdiques al marge de facilitar-nos l'aprenentatge d'una determinada tècnica o tasca bàsica, més enllà d'ensinistrar a l'home en tot allò que ha necessitat al llarg del temps per dominar el medi, han estat estretament vinculades a una dimensió divina.

En aquesta mateixa línia argumentava el psicòleg Chateau, quan apostava per la conveniència d'unir dues tesis, "*la de Schiller: <<l'art neix del joc>>, i la d'Hegel: <<la religió és una reflexió indirecta sobre l'art>>, la qual cosa ens porta a veure en el joc l'origen indirecte de la religió. Creiem però que en necessari anar més enllà encara i veure en l'interior del joc mateix els primers esbossos del culte*".¹³⁴

¹³¹ BATESON, G.; (1955) "A theory of play and fantasy" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) Op. cit. pp. 313- 326.

¹³² GEERTZ, C.; (1957) "Ritual and social change: a javanese example" a *American Anthropologist*, 59, 32-54. ; (1972) "Deep play: notes on the balinese cockfight" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) Op. cit. pp. 39- 78.

¹³³ Victor Turner (1920-1983) fou deixeble del gran mestre britànic d'antropòlegs, Edward Evans-Pritchard. Les seves obres mestres són: (1967) *La selva de los símbolos: aspectos del ritual Ndembu* (trad. española Madrid. Taurus, 1988); (1969) *El proceso ritual: estructura y antiestructura* (trad. española Madrid. S.XXI, 1980).

Turner realitzà estudis de camp a Zàmbia i Mèxic. Veure també dos interessants articles a: TURNER, V.; (1972) "Passages, margins, and povert: religious symbols of communitas" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; Op. cit. pp. 327- 360.; (1974) "Liminal to liminoid, in Play, Flow, and Ritual: an essay in comparative symbology" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) Op. cit. pp. 123-164. En aquest darrer article, Turner estudia la liminositat, és a dir la forma en què la gent sobrepassa les limitacions que estableixen les seves societats.

¹³⁴ CHATEAU, J.; (1973) Op. cit., pg. 144.

El professor portuguès Cabral, també recolzaria aquesta hipòtesi, aportant en la seva obra, alguns autors que corroboren que els jocs són com fòssils (Grange); són una experiència mítica i són la reserva de mites molt antics (Durand); són relíquies d'antigues cerimònies de propòsit absolutament serio (Gallop).¹³⁵

El joc en totes les cultures ha vingut a socórrer a l'home de la seva incertesa davant de les forces naturals, ha servit de punt de recolzament per comunicar-se amb allò sagrat. Garantir una bona cacera, allunyar mal esperits, provocar pluges, endarrerir l'arribada de l'hivern o fer-lo menys maligne, procurar la fertilitat de les collites, servir a cerimònies iniciàtiques, sol·licitar bona salut, afavorir la fecunditat, contenir la fúria dels déus, obtenir avantatges sobre el contrari, acompanyar a les persones en ritus de pas, ... constitueixen uns quants exemples, força útils per il·lustrar l'origen d'un bon gruix de jocs tradicionals que perviuen en les societats actuals, si bé completament desposseïts del seu antic significat.¹³⁶

Des d'aquesta òptica que revesteix el joc com a una part indispensable del ritual, referir-se per exemple a aquelles situacions lúdiques que cerca una societat per mantenir el seu ordre social. Per aquest propòsit, es ressegueixen algunes de les recerques de Firth (1930, 1973),¹³⁷ Frazer,¹³⁸ Salter (1977)¹³⁹ o Sutton-Smith (1977).¹⁴⁰

¹³⁵ CABRAL, A.; (1998) *Jogos populares infantis*. Lisboa. Notícias editorial, pp. 12-36.

¹³⁶ Cobren especial interès les lectures de dos autors cabdals per a la comprensió del fenomen lúdic des de la perspectiva màgic-religiosa. D'una banda, citar a VAN GENNEP, A., (1909) *Rites de passage*. Paris. Ed. Nourry (traduïda també a l'anglès, *The rites of passage*. Chicago. University of Chicago, 1960. D'altra banda mencionar algunes de les obres de ELIADE, M.; (1985) *El mito del eterno retorno*. Madrid. Alianza Emecé; (1985) *Mito y realidad*. Barcelona. Labor; (1989) *Iniciaciones místicas*. Barcelona. Taurus; (1989) *Imágenes y símbolos*. Barcelona. Taurus; (1998) *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona. Paidós Orientalia.

¹³⁷ FIRTH, R.; (1930) "A dart match in Tikopia" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* pp. 225-258.; (1973) *Symbols: public and private*. New York. Cornell University Press.

¹³⁸ FRAZER, J.; [1890] *La Rama dorada: magia y religión*. Mèxic. FCE, 1965.

2.2.1.1. Taxonomies des d'una perspectiva antropològica.

Després d'haver presentat un ampli ventall de les aportacions de la literatura antropològica, en primer lloc, enquadrant aquestes a partir d'un model evolutiu, i en segon lloc, interrelacionant-les amb algunes de les funcions socio-culturals que es poden atribuir al joc, resta esmentar, en tercer lloc, les obres d'un bon gruix d'investigadors que escorcollant les manifestacions lúdiques d'altres cultures o bé la seva pròpia, ja sigui des del folklore, l'etnografia o bé l'etnologia, han introduït diverses categoritzacions per tal de sistematitzar els seus reculls de jocs, ni que només la seva intenció hagi estat la de confeccionar-ne un índex a partir del qual poder presentar-los a llurs lectors.

Per donar a conèixer les obres, ha semblat escaient ordenar-les en funció de la localització geogràfica de la societat a la qual fan referència, abordant-les per continents. Dins d'aquesta arbitrària distribució espacial es citen per ordre cronològic de les seves aportacions intel·lectuals. Un cop cadascuna d'elles hagi estat presentada i valorada de manera individual, hom es detindrà a analitzar de manera global i sintètica la pertinència de les seves jerarquitzacions.

Pel que fa al continent africà, hom es deté a inspeccionar els treballs de Béart (1955)¹⁴¹ i Cheska (1987).¹⁴²

¹³⁹ SALTER, M.A.; (1977) "Meteorological Play-forms of the Eastern Woodlands" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Op. cit.* pp. 211-224.

¹⁴⁰ SUTTON-SMITH, B.; (1977) "Games of order and disorder" a *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter* 4 (2), 19-26.

¹⁴¹ BÉART, CH.; (1955) *Jeux et jouets de l'ouest africain*. Dakar. IFAN. 2 vol.

¹⁴² CHESKA, A.T.; (1987) *Traditional Games and Dances in West African Nations*. Schorndorf. Hofmann.

En primer lloc, en referència a Béart mencionar que articula la seva voluminosa obra entorn una classificació morfològica que, com d'altres, presenta deficiències perquè tolera distribuir els jocs en més d'una categoria i les categories escollides no són homogènies. La taxonomia proposada és la següent:

- a) Jocs de recerca (descobriments i reconeixement)
- b) Jocs atlètics (proeses, salts, equilibris, persecucions, ...)
- c) Jocs de lluita
- d) Jocs de control de reflexes
- e) Jocs al costat i dins de l'aigua
- f) Jocs d'habilitat i destresa (tir amb arc, ossets, pilota, ..)
- g) Jocs d'atzar

Malgrat, hom considera que les jerarquies poden atorgar-se amb d'altres criteris, és important destacar l'enorme esforç de l'autor per ressenyar 1500 jocs. Alguns d'aquests pertanyen a les manifestacions lúdiques tradicionals dels grups ètnics africans,¹⁴³ mentre que d'altres tenen una clara influència colonial.

En segon lloc, l'estudi de Cheska es refereix gairebé al mateix territori que el garvellat per Béart. En aquesta recerca, l'antropòloga recull jocs de 16 països de l'oest africà, els quals ocupen una extensió de més de 6 milions de quilòmetres quadrats. En la introducció assenyalava com un dels handicaps de la investigació és aconseguir un adequat sistema de classificació. Cheska deixa constància de la problemàtica de les classificacions des de l'esfera del joc, en evidenciar que mentre els jocs són universals, no hi ha una taxonomia universal.

La seva proposta es fonamenta en set categories, malgrat té plena consciència que qualsevol joc pot ésser catalogat en més d'una categoria.

¹⁴³ Entre moltes altres fonts orals i documentals, incorporar l'obra de Griaule, en la qual aquest efectua una minuciosa descripció de les activitats lúdiques quotidianes d'un poble africà (els dogon), en relació als seus mites i ritus. Cf. GRIAULE, M.; (1938) *Jeux dogons*. Paris. Institut d'Ethnologie.

Segons l'autora però, ha adscrit cadascun dels jocs a una determinada categoria, a partir dels seus atributs principals, si bé aquests són combinats amb d'altres característiques secundàries:

a) Habilitat i destresa física

Jocs referits només a habilitats o destreses motores
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb estratègia
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb atzar
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb memòria
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb ritmes
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb imitació
Jocs que combinen l'habilitat o destresa amb verbal

b) Estratègia

Jocs d'estratègia sense atzar
Jocs d'estratègia amb atzar

c) Atzar

Jocs d'endevinar o localitzar objectes, posicions, persones
Jocs d'aposta

d) Memòria

Jocs d'habilitat memorística
Jocs de memòria que combinen amb habilitats i destreses
Jocs de memòria que combinen amb ritmes
Jocs de memòria que combinen amb habilitats verbals

e) Rítmic

Jocs rítmics que combinen amb habilitats o destreses
Jocs rítmics que combinen amb estratègia
Jocs rítmics que combinen amb atzar
Jocs rítmics que combinen amb memòria
Jocs rítmics que combinen amb imitació
Jocs rítmics que combinen amb habilitat verbal

f) Imitació

Jocs de mimicry¹⁴⁴

¹⁴⁴

Mimetisme. Es tracta de jocs en els quals es pretén imitar a un altre.

Jocs d'imitació amb més instrucció que no pas recreació

Dramatització

g) Verbal (combinen memòria i estratègia)

Endevinalles

Embarbussaments

Narrar històries

En quan al territori nord americà, citar únicament les obres de Gryski (1948)¹⁴⁵ i de Brewster (1953).¹⁴⁶ Dels dos autors però, només hom es detindrà en mostrar la classificació de Gryski, encara que no és precisament un model a imitar, perquè les seves categories són força dispars en quan a criteri:

a) Cançons de sorteig

b) Jocs de tocar i parar

c) Jocs de fet i amagar

d) Jocs de saltar i brincar

e) Xarranca

f) Jocs de pilota

g) Jocs de picar de mans

h) Jocs amb les mans

i) Jocs d'ombres xineses

j) Telèfon

k) Pedretes

l) Bales

¹⁴⁵ GRYSKI, C.; [1948] *Let's play. Traditional Games of Childhood*. Toronto. Kids Can Press. 1998.

¹⁴⁶ Paul G. Brewster és autor de diversos articles i llibres referits a les manifestacions lúdiques. Destacar per exemple un article en el qual posa de manifest la importància d'investigar i estudiar entorn el fenomen del joc. Cf. BREWSTER, P.G.; (1956) "The Importance of the collecting and study of games" a *Eastern Anthropologist* 10 (1). Si bé en aquest cas, hom fa al·lusió a les següents obres: (1952) *Children's Games and Rhymes*. New York. Arnos Press, 1976; (1953) *American Nonsinging Games*. Norman. Univ. of Oklahoma Press.

Mentre que pel que fa a l'Amèrica Llatina, convé ressaltar les publicacions de cadascun dels següents autors: Plath (1946),¹⁴⁷ Ugarte (1947),¹⁴⁸ Garrido de Boggs (1955),¹⁴⁹ Villafuerte (1957),¹⁵⁰ Berríos (1960),¹⁵¹ Moncada (1974),¹⁵² Scheffler (1976),¹⁵³ Cardona (1991),¹⁵⁴ Vélez (1991),¹⁵⁵ Mele & Renson (1992),¹⁵⁶ Paredes (1998),¹⁵⁷ García & Torrijos (1999),¹⁵⁸ i Santos & Correa (2000).¹⁵⁹

¹⁴⁷ PLATH, O.; [1946] *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile. Grijalbo, 1998.

¹⁴⁸ UGARTE, M.A.; (1947) *Juegos, canciones, dichos y otros entretenimientos de los niños*. Arequipa. Tipografía Portugal.

¹⁴⁹ GARRIDO DE BOGGS, E.; [1955] *Folklore Infantil de Santo Domingo*. Santo Domingo. Editora de Santo Domingo, 1980.

¹⁵⁰ VILLAFUERTE, C.; (1957) "Los juegos en el folklore de Catamarca" a *Suplemento V de Revista de Educación*. La Plata. Ministerio de Educación de la Provincia de Buenos Aires.

¹⁵¹ BERRÍOS, M.; (1960) *Juegos nicaragüenses de ayer y de hoy*. León. Hospicio.

¹⁵² MONCADA, F.; (1974) *Juegos infantiles tradicionales*. Mèxic. Ediciones Framong.

¹⁵³ SCHEFFLER, L.; (1976) *Juegos Tradicionales del Estado de Tlaxcala*. Mèxic. Departamento de Investigación de las tradiciones Populares.

¹⁵⁴ CARDONA, M.; (1991) *Algunos juegos de los niños de Venezuela*. Caracas. Monte Àvila Editores.

¹⁵⁵ VELEZ, C.; (1991) *Juegos infantiles de Puerto Rico*. San Juan. Editorial de la Universidad de Puerto Rico.

¹⁵⁶ MELE van, V.; RENSON, R.; (1992) *Traditional Games in South America*. Schorndorf. Hofmann.

¹⁵⁷ PAREDES, A.; (1998) *Juegos tradicionales Bolivianos*. La Paz. Editorial Popular.

¹⁵⁸ GARCIA, G.; TORRIJOS, E.; (1999) *Juegos tradicionales mexicanos*. Mèxic. Selector.

¹⁵⁹ SANTOS, C.; CORREA, S.; (2000) *Cuando de jugar se trata. Juegos infantiles*. La Habana. Instituto Cubano del Libro. Editorial Científico-Técnica.

Plath, a *Origen y folclor de los juegos en Chile* (1946), desplega totes les seves dots d'investigador. En la seva aproximació històrica-folklòrica dels jocs de Xile, s'apropa als ritus, mites i tradicions que comporten les estructures lúdiques. Com el mateix Plath exposa a la introducció de la seva obra, en aquesta “*es mostren representacions simbòliques, astrològiques, relacions amb la màgia, el dret, la religió i la mort*”.¹⁶⁰

De la majoria dels més de cent vint jocs que aplega en aquest volum, procura esbrinar-ne l'origen, recolzant-se en forces variades fonts documentals. Es troba a faltar no obstant, una ordenació més acurada dels jocs que descriu en profunditat. En cap moment es refereix a la conveniència d'establir una taxonomia dels jocs. Per tant, hom només pot referir-se a la manera amb la qual han estat aquests indexats. Les categories establertes no ajuden a sistematitzar gens ni mica però el patrimoni lúdic xilè:

- a) Cançó de rotllana
- b) Romanços
- c) Cançons
- d) Joquines
- e) Jocs de nenes
- f) Joquines de nens
- g) Jocs de nens
 - Jocs de competència
 - Jocs d'endevinar
- h) Jocs
 - De sorteig
 - De desafiament
 - Engany
 - Burla

¹⁶⁰ PLATH, O.; *Op. cit.* pg. 11. Per conèixer en profunditat l'aportació de Plath a l'estudi de la cultura popular xilena, com per exemple el fet que fou director del Museu d'Art Popular de la Universitat de Xile, hom pot visitar la web que la seva filla Karen Müller ha dissenyat per tal de difondre la seva vida i obra. Cf. www.uchile.cl/cultura/oplath/ (consultada a 18.05.04)

- i) Contes de mai acabar
- j) Jocs de penyores
- k) Jocs d'atzar i de càlcul
- l) Esferística
 - Jocs de pilota
- m) Jocs de destresa d'adults
- n) Diversions dels adults
- o) Jocs infantils en rajoles antigues
- p) Jocs de nenes en segells postals

Ugarte, a *Juegos, canciones, dichos y otros entretenimientos de los niños* (1947), no aporta cap taxonomia d'interès. El professor Ugarte, malgrat ésser un bon coneixedor del folklore peruà, així com d'altres indrets del seu continent, estableix unes categories del tot incongruents:

- a) Sorteigs
- b) Jocs i rondes
- c) Jocs de conveni
- d) Jocs amb fesolets
- e) Altres entreteniments

Garrido de Boggs, dona del prestigiós folklorista Boggs, a *Folklore infantil de Santo Domingo* (1980), malgrat evidenciar que és una gran coneixedora del folklore infantil, no només de la República Dominicana, sinó d'arreu del món, no elabora una taxonomia prou convincent, per tal de mostrar la riquesa popular i tradicional de la seva illa.

Les categories, com a continuació es pot constatar, són força divergents. Unes van estretament relacionades amb la posició que adopten els jugadors, d'altres amb la tipologia de joc, una en funció del medi on es desenvolupa la pràctica, ... l'heterogeneïtat és el tret diferencial.

- a) Jocs que es juguen en cercle
- b) Es juguen en semicercle

- c) Es juguen en fileres
- d) Es juguen entre dos
- e) Jocs d'amagar
- f) Jocs de córrer
- g) Es juguen amb les mans
- h) Es juguen emprant algun objecte
- i) Es juguen amb figures en el terra
- j) Es juguen en l'aigua
- k) Miscel·lània

Villafuerte, a *Los juegos en el folklore de Catamarca* (1957), comenta en la introducció: “els he classificat per les seves característiques més importants i els he agrupat per raó d'edat, fins arribar als jocs per adults...”.¹⁶¹ La seva jerarquia morfològica no obstant les seves apreciacions presenta les següents categories:

- a) Rondes
- b) Sorteigs
- c) Jocs amb els ulls embenats
- d) Jocs de colpejar-se
- e) Jocs de córrer
- f) Jocs amb objectes
- g) Jocs de penyores
- h) Jocs d'endevinalles
- i) Jocs d'adults

La taxonomia de Villafuerte descuida algunes categories bàsiques per tal d'enquadrar un patrimoni lúdic més variat. A l'igual que altres classificacions analitzades, no manté la regla d'exclusió. Tampoc s'observa cap mena d'evolució, trànsit o progressió del joc infantil a l'adult.

¹⁶¹

VILLAFUERTE, C.; (1957) *Op. cit.* pg. 6

Berríos, a *Juegos infantiles nicaragüenses de ayer y de hoy* (1960), a diferència de la majoria d'autors estudiats, aposta per construir i justificar una classificació amb la qual ordenar els més de cent trenta jocs de la lúdrica "nica". Hom coincideix amb Cèsar Quadra, quan en el pròleg de l'obra diu textualment referint-se a Berríos: "*ha cridat la nostra atenció la classificació*".¹⁶²

És més, encara sobte amb major intensitat que dediqui més de deu planes a explicar amb detall cadascuna de les categories que configuren la seva original taxonomia.¹⁶³ Hi ha dues grans categories amb les quals Berríos divideix les pràctiques lúdiques dels infants. La frontera entre una i l'altra, l'autora l'estableix a partir de considerar l'obtenció o no d'un benefici immediat per part del nen. Darrera d'aquest plantejament s'erigeix un criteri moralitzador, perquè la pròpia Berríos repudia d'aquells jocs d'aposta en els quals l'afany de guanyar diners són el "leif-motiv" dels jugadors.

Més xocant resulten algunes de les subcategories, sobretot entre els jocs transcendents, com a continuació s'observa:

a) Interessats

(Obtenció de guanys immediats a través de diners o objectes i col·leccions)

Guany real

(Aposta amb diners que no contribueix a la formació psico-física del nen)

Guany afectiu

(Hi ha intervenció per part de l'infant a través de joguines i accions. El benefici que obté només té valor en el món que representa. Coadjuva un desenvolupament física i mental).

b) Transcendents

Individuals

¹⁶² BERRÍOS, M.; (1960) *Op. cit.* 9.

¹⁶³ *Ibidem*, pp. 15-25.

Primera infància: espontanis i recreatius

Segona infància: no són jocs. Són passatemps.

De dos

Físics

Intel·lectuals

Col·lectius

Particulars

Masculins

Femenins

Comuns

Mixtes (en quan a gènere)

(Totes tres subcategories alhora poden ésser:)

Físics

Intel·lectuals

Mixtes (esportius)

Moncada, a *Juegos infantiles tradicionales* (1974), aporta una recopilació de jocs rescatats de la seva memòria o bé recollits de la veu de diversos informants. L'ordenament dels jocs es fonamenta en una qüestió pràctica. Parteix de les activitats lúdiques més senzilles fins arribar a aquelles que veuen augmentar la seva dificultat. És d'assenyalar que abans de procedir a presentar la seva col·lecció de jocs tradicionals mexicans, Moncada facilita la classificació amb la qual els sistematitza, si bé afirma que "*la classificació aplicada a aquesta col·lecció de jocs, és el resultat del material, però existeixen moltes més*".¹⁶⁴ La seva taxonomia, malgrat no desperta massa interès per les tipologies establertes, permet copsar la riquesa del folklore lúdic infantil, que aplega més elements que no pas estrictament els jocs:

a) Cançons de bressol

b) Jocs i cançons de bressol

Sense música

Amb música

¹⁶⁴

MONCADA, F.; (1974) *Op. cit.* pg. 8.

c) Cobles i versos per sortejar

d) Jocs infantils

Sense instruments

Sense música

Amb evolucions

De persecució

Amb gests i posats

Amb gests, posats i persecució

Amb cops de palmell rítmics

Amb els ulls embenats

Sense moviments (asseguts en repòs)

Amb música

De ronda

De ronda amb evolucions

De ronda amb persecució

De ronda amb posats

De ronda amb moviments rítmics

En fila amb evolucions

En columna amb evolucions

Amb moviments rítmics de mans

Sense moviments

Cants sense moviments

Relacions

Romanços

Acumulatius

Cants aglutinants

Contes de mai acabar

Mentides i disbarats

Recreatius

Literaris

Relacions

Romanços

Aglutinants amb senyals

Contes de mai acabar

Mentides i disbarats
Embarbussaments
Endevinalles
Amb instruments
 Amb cordes i persecució
 Amb corda i salts
 Corda individual
 Corda col·lectiva
 Cèrcols
 Xanques
 Estels
 Volants
Vàlids
Jocs de salts
 Sense figures marcades a terra
 Amb figures marcades a terra
 Amb palets
 Sense palets
Amb bales
Amb fitxes
Amb baldufes
Joc del bilboquet

Scheffler, a *Juegos Tradicionales del Estado de Tlaxcala* (1976), porta a terme una investigació etnogràfica al voltant de quatre comunitats indígenes de l'estat de Tlaxcala, el més petit de Mèxic, que pertanyen al poble nahua. L'antropòloga realitzà un treball de camp durant sis mesos per investigar els jocs tradicionals, a partir de tècniques d'observació, així com d'entrevistes individuals i col·lectives, lliures i dirigides, amb nens i adults.

De la seva recerca però, hom fa al·lusió en exclusiva a l'opció que ha pres la investigadora, per tal de procedir a la distribució dels jocs, que no és altra que aquesta:

- a) Jocs infantils
 - Jocs imitatius
 - Jocs segons el sexe
 - Jocs mixtes
 - Rimes de comptar
 - Jocs Verbals
- b) Jocs i entreteniment adults
- c) Jocs de vetlla d'un difunt

Cardona, a *Algunos juegos de los niños de Venezuela* (1991), emprà una classificació que presenta notables inconvenients, per tractar-se de categories força heterogènies, tal i com a continuació es mostra:

- a) Jocs per als més petits
- b) Rondes, rotllanes, rodes,...
- c) Jocs de ballats
- d) Jocs per comptar o escollir en sort
- e) Jocs de córrer
- f) Jocs de saltar
- g) Jocs tranquils
- h) Jocs de bales
- i) Jocs amb baldufa
- j) Estels
- k) Jocs d'acció, força i resistència

Es mesclen categories que tenen com a criteri l'edat, les accions motores, la tipologia dels materials, o bé la intensitat de l'activitat. No és doncs una taxonomia a imitar.

Vélez, a *Juegos infantiles de Puerto Rico* (1991), aporta una antologia del folklore lúdic de Puerto Rico. Els jocs, que fins a la dècada dels anys trenta del segle XX formaven part del repertori infantil de les zones urbanes i rurals, tenen una escassa presència de l'herència indígena. En canvi destaca l'origen colonial espanyol i, en menor mesura, la posterior influència nord americana a

l'illa. L'autora, malgrat escriu una llarga introducció en la qual es refereix bàsicament al valor del joc en la socialització de l'infant, no fa cap mena de comentari respecte a la necessitat d'establir una determinada taxonomia. La classificació que s'inserta a continuació s'extreu de l'índex de l'obra. Les categories morfològiques, llevat les dues primeres i la darrera, estan pensades en funció de la distribució espacial que adopten els jugadors a l'inici del joc. Per tant, un cop més, es posa de manifest l'heterogeneïtat de les jerarquies.

- a) Entreteniments per al nadó
- b) Sorteigs
- c) Jocs en cercle
- d) Jocs en filera
- e) Jocs de formació dispersa
- f) Jocs amb objectes

Mele & Renson, a *Traditional Games in South America* (1992), aborden amb profunditat la qüestió taxonòmica. En aquest estudi es plantegen una doble classificació. D'una banda, en funció de la distribució geogràfica a la qual és possible adscriure un determinat joc. D'altra banda, segons la tipologia a la qual pertany un joc, seguint la classificació aportada per Renson i Smulders (1981) en l'estudi dels jocs tradicionals flamencs.¹⁶⁵

Per procedir a l'organització espacial, es basen en el mapa "Indians of South America" de la *National Geographical Magazine*, que es correspon gairebé en la seva totalitat a la divisió emprada per Steward (1946-1950) en la seva voluminosa obra *Handbook of South American Indians*.¹⁶⁶ D'acord amb aquestes fonts estableixen sis unitats geogràfiques per a l'estudi dels jocs:

¹⁶⁵ Cf. RENSON, R.; SMULDERS, H.; (1981) "Research methods and development other Flemish Folk Games File", a *International Review of Sport Sociology*, 16 (1), pp. 97-107.

¹⁶⁶ Cf. *National Geographical Magazine* (març 1982, 161 (3), mapa 1). També, STEWARD, J.H.; (1946-1950) *Handbook of South American Indians* (Bureau of American Ethnology: butlletí 143. Washington. United States Government Printing Office, 6 vol. Citat a: MELE van, V.; RENSON, R.; (1992) *Op. cit.* pg. 18.

- 1) àrea circum-carib; 2) àrea amazònica; 3) est de Brasil; 4) Gran Chaco;
- 5) Pampes-Patagònia-Terra de Foc; i 6) Andes.

En quan a la classificació de Renson & Smulders, les tipologies que empren estan basades en les característiques estructurals dels jocs. Es tracta de categories morfològiques que guarden relació amb l'estudi del joc tradicional:

- a) Jocs de pilota
- b) Jocs de bitlles
- c) Jocs amb animals
- d) Jocs de punteria o tir
- e) Jocs de lluita i combat
- f) Jocs locomotors
- g) Jocs de llançar
- h) Jocs de societat
- i) Jocs infantils i Jocs de Festes i celebracions

Per a l'estudi dels jocs tradicionals d'Amèrica del Sud, Mele & Renson, modifiquen la proposta de Renson & Smulders. Per un costat, suprimeixen la darrera categoria. Per l'altre costat, n'afegeixen dues més: jocs d'habilitat i destresa, i jocs de força. Alhora incorporen diverses subcategories en algunes de les categories.

La classificació resultant, que té en compte la dispersió del joc considerant les sis àrees geogràfiques suara esmentades, és la següent:

- a) Jocs de pilota
 - Jocs de pilota de goma
 - Jocs amb volant
 - Jocs de colpeix
 - Jocs de pilota amb cercle
- b) Jocs de bitlles
- c) Jocs amb animals

- Jocs que impliquen turment
- Jocs competitius entre animals
- Jocs competitius, però de cooperació home-animal
- d) Jocs de llançar
- e) Jocs de lluita i combat
 - Jocs de boxa i lluita
 - Simulació de combats
- f) Jocs locomotors
- g) Jocs de tir
 - Llançar el més lluny possible
 - Tir al blanc fix o mòbil
- h) Jocs de reunions
 - Jocs de tauler
 - Jocs de daus
 - Jocs de cartes
- i) Jocs d'habilitat i destresa
- j) Jocs de força

Més que la pròpia taxonomia morfològica elaborada per Mele & Renson, és de subratllar l'esforç per sistematitzar les diferents pràctiques lúdiques en funció de la seva àrea de distribució. Més endavant, al referir-se al continent europeu, hom reprendrà altre cop la discussió entorn les categories que ambdós investigadors suggereixen.

Paredes, a *Juegos tradicionales Bolivianos* (1998), eludeix que alguns dels jocs per ell rescatats tenen un origen precolombí. En aquest sentit, cita com una de les seves fonts documentals el diccionari de Ludovico Bertonio,¹⁶⁷ que conté un ric repertori de jocs del segle XVI de l'àrea aimara, com s'ha fet esment en l'anterior capítol.

¹⁶⁷

BERTONIO, L.; (1612) Op. cit. Citat a: PAREDES, A.; (1998) Op. cit. pg. 15.

Pel que fa a la seva classificació, val a dir que presenta unes categories gens homogènies. Unes fan referència a l'edat, d'altres al tipus de material com a suport dels jocs, unes quantes al seu possible origen:

- a) Jocs del passat (colonials)
- b) Jocs amb baldufa
- c) Jocs amb boletes, llavors i altres
- d) Jocs amb bilboquet
- e) Jocs amb nines
- f) Jocs amb nines i rondes cantades
- g) Jocs amb pilotes
- h) Jocs amb liwi-liwi¹⁶⁸
- i) Jocs i rondes infantils
- j) Rondes infantils cantades
- k) Entreteniments infantils
- l) Jocs elementals
- m) Jocs infantils de caràcter cerimonial
- n) Jocs amb corda
- o) Jocs d'adults
- p) Jocs de caràcter cerimonial i supersticions
- q) Jocs propis d'una festa
- r) Justes de barons
- s) Jocs de cartes
- t) Jocs de daus
- u) Jocs amb joguines
- v) Endevinalles
- w) Diversions-espectacle
- x) Curses diferents
- y) Lluites de galls
- z) Jocs amb monedes
- aa) Passatemps
- bb) Titelles

¹⁶⁸

Joguina formada per tres boles lligades a un cordill.

García & Torrijos, a *Juegos tradicionales mexicanos* (1999), elaboren també una jerarquització força discutible, per tal d'oferir als lectors poc més d'una seixantena de jocs, la qual cosa queda molt lluny de les pretensions que llueixen en la contraportada de la seva obra: "*Juegos tradicionales mexicanos bien podría calificarse como una enciclopedia de la diversión de todos los tiempos*". Les categories establertes pels autors són:

- a) Jocs de sorteig per començar
- b) Jocs d'acció
- c) Jocs de picar de mans i amb les mans
- d) Jocs amb objectes
- e) Jocs dibuixats en el paviment

Santos & Correa, a *Cuando de jugar se trata. Juegos infantiles* (2000), centren l'atenció en els jocs de caràcter popular tradicional, per tal de contribuir al seu estudi, difusió i manteniment. La informació fou recollida a partir de qüestionaris que foren passats en diferents localitats cubanes, a nens i nenes d'entre 7 i 13 anys.

Les autores fan esment de l'estreta relació que manté el patrimoni lúdic cubà amb l'herència cultural espanyola, imposada per la conquesta i colonització a partir del segle XVI. Sense voler entrar en altres consideracions que donen compte del lligam entre joc, cultura i societat, pertoca interessar-se pels comentaris que realitzen Santos i Correa respecte la taxonomia que suggereixen. En aquest sentit manifesten que "*malgrat existeixen innumerables classificacions, segons l'aresta del problema que es desitgi privilegiar, per al present treball es realitzà un agrupament dels jocs tradicionals cubans... d'acord amb l'activitat predominant en el joc...Cap de les classificacions són definitives ni excloents, per la qual cosa existeixen jocs que poden ésser classificats en més d'una d'elles ... Per a les distintes classificacions... l'ordenament seguit és purament alfabètic*".¹⁶⁹ Només resta doncs, mostrar la taxonomia que ordena un ampli ventall de jocs de Cuba:

¹⁶⁹

SANTOS, C., CORREA, S.; (2000) *Op. cit.* pp. 32-33.

- a) El "piteo"¹⁷⁰
- b) Jocs d'encertar o endevinar
- c) Rotllanes o rondes
- d) Jocs d'eliminar
- e) Jocs de trobar
- f) Jocs de llançar
- g) Jocs amb les mans
- h) Jocs amb objectes o joguines
- i) Jocs de cops de mans
- j) Jocs sobre el paper
- k) Jocs de persecució o atrapar
- l) Jocs de rols
- m) Jocs de saltar
- n) Jocs de sorprendre

Les categories elaborades manifesten una vegada més un criteri organitzatiu de caire morfològic, si bé com adverteixen Santos i Correa, els jocs poden intercanviar-se en varies jerarquies alhora, la qual cosa converteix la seva proposta en poc idònia.

Del continent asiàtic, es poden comentar les recerques de Són (1943),¹⁷¹ Pugh (1958);¹⁷² Kabzinska-Stawarz (1991);¹⁷³ i Koh (1997).¹⁷⁴

Són, a *Jeux d'enfants du Vietnam* (1943), pretén donar a conèixer un estudi sistemàtic entorn els jocs infantils dels annamites, localitzats a la zona de Tonkin. En la seva taxonomia mescla categories referides a materials de joc,

¹⁷⁰ L'expressió fa referència als jocs de sorteig.

¹⁷¹ SÓN, N. Q.; [1943] *Jeux d'enfants du Vietnam*. Vietnam. Sudestasie, 1985.

¹⁷² PUGH, M.; (1958) *Games of NEFA*. Calcutta. Navana Printing Works Private Ltd.

¹⁷³ KABZÍNSKA-STAWARZ, I.; (1991) *Games of Mongolian Shepherds*. Warsaw. Institute of the History of Material Culture Polish Academy of Sciences.

¹⁷⁴ KOH, F.M.; (1997) *Korean games*. Minneapolis. East West Press.

amb d'altres que depenen de l'origen. Són morfològiques i els jocs poden ésser intercanviats amb facilitat, com es demostra a continuació:

- a) Jocs amb bastonets
- b) Jocs amb pedretes
- c) Jocs amb volants
- d) Jocs d'atzar i de recerca (descobriments i reconeixement)
- e) Entreteniments diversos
- f) Jocs màgics
- g) Jocs orals. Les cançons

Kabzínska-Stawarz, a *Games of Mongolian Shepherds* (1991), presenta un detallat estudi de caire etnològic, que descriu els costums i pràctiques lúdiques dels pastors mongols. Sense oblidar una perspectiva històrica, la recerca combina els mètodes del funcionalisme-estructural i de la semiòtica, per tal de descobrir la relació dels jocs de Mongòlia amb el cicle anual i escodrinyar les funcions, representacions simbòliques i significats d'aquests jocs en el procés de comunicació.

Interessa destacar la divisió que estableix aquí Kabzínska-Stawarz pel fet que es fonamenta en una classificació estreta de la conducta o comportament dels propis pastors mongols. La vida quotidiana dels rabadans conserva encara un estret lligam amb el calendari de l'any i, el que encara és més significatiu malgrat el procés de secularització que ha experimentat la regió, força de les pràctiques que es celebren en moments determinats de l'any, guarden una estreta relació amb la màgia, creences, mites, llegendes, i rituals mongols. Dins d'aquesta concepció, l'hivern és una estació de l'any durant la qual els pastors no duen a terme cap mena de pràctica lúdica. L'estacionalitat dels jocs queda doncs ben marcada per aquesta característica específica. Per aquesta raó, la taxonomia de l'autor aposta per una divisió dels jocs en:

- a) Jocs de primavera
- b) Jocs d'estiu i de tardor

A aquesta tipologia de taxonomia lligada al pas de l'any, hom s'hi ha referit en relació a l'obre de Carles Ros del segle XVIII a València. Un altre autor més recent que manté aquest mateix criteri organitzatiu per a algunes de les seves obres és J.M^a. Allué.¹⁷⁵

Pugh, a *Games of NEFA* (1958), aplega un ric patrimoni lúdic infantil recollit a la *Nort-East Frontier Agency*. La manera de sistematitzar el seu treball és presentar-lo segons hagin estat localitzats en una determinada zona (l'autor les anomena divisions frontereres) o districte de NEFA:¹⁷⁶

- a) Jocs comuns NEFA
- b) Jocs de la divisió fronterera de Tirap
- c) Jocs de la divisió fronterera de Siang
- d) Jocs de la divisió fronterera de Kameng
- e) Jocs de la divisió fronterera de Lohit
- f) Jocs de la divisió fronterera de Subansiri
- g) Jocs de la divisió fronterera de Tuensang

Koh, a *Korean games* (1997), rescata al voltant d'una quinzena de jocs de la seva infantesa. La classificació que presenta es fonamenta únicament en considerar quin és l'espai més apropiat per a la seva pràctica, en funció de dues grans categories:

- a) Jocs d'exterior
- b) Jocs d'interior

¹⁷⁵ Cf. ALLUÉ, J.M^a.; (1999) *100 Juegos para el invierno*. Barcelona. Parramón; ALLUÉ, J.M^a.; (1999) *100 Juegos para el otoño*. Barcelona. Parramón; ALLUÉ, J.M^a.; (1999) *100 Juegos para el verano*. Barcelona. Parramón; ALLUÉ, J.M^a.; (1999) *100 Juegos para la primavera*. Barcelona. Parramón. Malgrat aquesta distribució es troben a faltar els criteris pels quals els jocs han estat atribuïts a una determinada època de l'any.

¹⁷⁶ NEFA és com formalment s'anomenava a la Nort-East Frontier Agency, que formava part de l'estat d'Assam fins l'any 1987. Actualment aquesta regió del nord de la Índia, frontera amb la Xina, és la d'Arunachal Pradesh.

Fins i tot en una jerarquia tan simple com aquesta, pot resultar a vegades difícil resoldre en quina d'ambdues categories hom adscriu un determinat joc.

Un cop efectuada aquesta petita incursió en el continent asiàtic, pel que fa a l'estudi de la tradició lúdica europea, hi ha una anàlisi més detallada, sobretot de l'Estat espanyol, amb aportacions de Tusquets (1965);¹⁷⁷ Amades (1969);¹⁷⁸ Garcia Serrano (1974);¹⁷⁹ Bataller (1979);¹⁸⁰ Grupo Adarra Bizcaia (1980);¹⁸¹ Subiza (1981);¹⁸² Caballé & Ruscadella (1982);¹⁸³ Herrero (1986);¹⁸⁴ Pelegrín (1990);¹⁸⁵ Moreno Palos (1991);¹⁸⁶ Etniker Euskalerrria (1993);¹⁸⁷

¹⁷⁷ Citat a: LAVEGA, P.; (1995) *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona, pg. 207.

¹⁷⁸ AMADES, J.; [1969] *Folklore de Catalunya. Costums i Creences*. Barcelona. Selecta, 1980.

¹⁷⁹ GARCÍA SERRANO, R.; (1974) *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural. Navarra. Universidad de Navarra. Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.

¹⁸⁰ BATALLER, J.; (1979) *Jocs dels xiquets al País Valencià*. València. ICE-Universitat de València.

¹⁸¹ GRUPO ADARRA BIZCAIA; (1980) *En busca del juego perdido*. Bilbao. Cuadernos de Adarra, nº 9.

¹⁸² SUBIZA, J.M.; (1981) *Juegos y deportes tradicionales*. Irun. Ortazar.

¹⁸³ CABALLÉ, J; RUSCADELLA, T; (1982) *Recull de Jocs Populars gironins*. Girona. Servei Municipal de Publicacions.

¹⁸⁴ HERRERO, J.; (1986) *Juegos populares de Ávila*. Ávila. Junta de Castilla y León. Consejería de Educación y Cultura. Delegación Territorial de Ávila y Caja de Ahorros de Ávila.

¹⁸⁵ PELEGRÍN, A.; (1990) *Cada cual atiende su juego*. Madrid. Cincel.

¹⁸⁶ MORENO PALOS, C.; (1991) *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid. Alianza.

Blanco (1995);¹⁸⁸ Maestro (1996);¹⁸⁹ Costes (1997);¹⁹⁰ Giner Alcaniz (1998);¹⁹¹ Monjo (1999);¹⁹² Roig & Roig (1999);¹⁹³ Lavega & Rovira (2003).¹⁹⁴

Tusquets (1965) elabora una taxonomia des de criteris morfològics i funcionals alhora, en la qual atribueix segons la tipologia de societat unes determinades pràctiques lúdiques. Malgrat les categories són discutibles perquè presenten aquesta ambivalència i perquè algunes pràctiques podrien encabir-se en més d'una categoria al mateix temps, la classificació d'en Tusquets permet sobretot repensar el joc en funció del seu origen:

a) Jocs d'habilitat o de destresa

Propis dels pobles que aprecien la vàlua personal.

b) Jocs de competició

¹⁸⁷ ETNIKER EUSKALERRIA (1993) *Juegos infantiles en Vasconia. Atlas Etnográfico de Vasconia*. Bilbao. Eusko Jauriaritza. Gobierno de Navarra.

¹⁸⁸ BLANCO, T.; (1995) *Para jugar como jugábamos*. Salamanca. Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca.

¹⁸⁹ MAESTRO, F.; (1996) *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza. Ediciones 94.

¹⁹⁰ COSTES, A.; (1997) *Emborrapà!. Jocs de carrer jugats a Amposta*. Amposta. Ajuntament d'Amposta.

¹⁹¹ GINER ALCANIZ, J.; (1998) *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad Valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. València. Universitat de València. Tesi doctoral.

¹⁹² MONJO, E-A.; (1999) *Jocs Populars Valencians de la Marina Alta*. Alacant. Institut de Cultura Juan Gil-Albert.

¹⁹³ ROIG, R.; ROIG, M.; (1999) *Contes i jocs Populars de les valls de Guadalest i de l'Algar*. Alacant. Institut de Cultura Juan Gil-Albert.

¹⁹⁴ LAVEGA, P.; ROVIRA, G.; (2003) *Els jocs tradicionals al Pallars Sobirà*. Tremp. Garsineu Edicions.

Està present en societats acostumades a obrir-se camí lluitant.

c) Jocs d'atzar o fortuna

Característic d'aquelles societats que viuen sense esforç, deixant el futur en mans del destí.

d) Jocs d'imitació o simulació

Lligats a societats amb grans dosis d'imaginació i de creativitat.

e) Jocs d'integració profana

Fomenten l'afectivitat dels membres que pertanyen a una determinada societat.

f) Jocs d'integració religiosa

Presentes en aquells pobles en els quals la religió ocupa un paper força rellevant.

g) Jocs de frenesí

Viscuts sovint com a degeneració de la festa, aconsegueixen una funció alliberadora. Es tracta sovint de jocs subversius, o si més no que ocasionen desordre.

Amades, a *Folklore de Catalunya* (1969), completa una àmplia visió general de la riquesa popular tradicional de Catalunya, que ja havia iniciat el folklorista amb dos volums anteriors dedicats a la rondallística i a les cançons.

De la seva obra s'extreuen únicament els aspectes íntimament relacionats amb l'esfera del joc, i de manera específica els referits a possibles plantejaments sistematitzadors. En aquest sentit, el propi Amades no pot ésser menys explícit: *"per a l'ordenació dels documents hem seguit les orientacions del professor Boggs, encara que no en absolut, puix que ja tenim publicat en els volums I i II d'aquesta obra molts dels documents que, si no fos així, caurien de ple en aquest volum i que no donem per no repetir-los; altrament, les classificacions pròpies d'un país mai no s'adapten rodonament a les d'un altre per una sèrie de raons, com ara el clima i la geografia, entre moltes d'altres.*

És remarcable que la divisió que es fa dels jocs propis de nois i de noies no obeeix en molts d'ells a ésser impropis de nenes pel fet de comportar molt d'esforç.¹⁹⁵

No ha estat possible consultar l'obra de Boggs,¹⁹⁶ però pel que fa a la classificació que proposa Amades val a dir que aquest no encerta en el moment d'escollir les categories, donat que aquestes obeeixen a criteris massa dispersos, sense guardar entre elles trets en comú:

- a) Moixaines i entreteniments
- b) Cançons eliminatives
- c) Formes electives simples
- d) Jocs amb els dits
- e) Jocs de rotllo de moviment
- f) Jocs d'amagar
- g) Jocs de córrer
- h) Jocs de força
- i) Jocs de rengle
- j) Jocs de cacera i de pesca
- k) Jocs de rotllo quiets
- l) Vària
- m) Jocs amb joquines
- n) Jocs amb elements naturals
- o) Jocs amb elements industrials
- p) Jocs fets a base d'un traçat
- q) Passatemps de paper
- r) Entreteniments amb animalets i vegetals

¹⁹⁵ AMADES, J.; (1969) *Op. cit.* pg. 98.

¹⁹⁶ Cf. BOGGS, R.; (1948) "Folk-lore Classification" a *Folk-lore Americas*, 1948, vol. VIII, n.1-2. També a *Revista Southern Folk-lore quartely*, setembre 1949, vol. XIII, n.3, pg. 161-226.

García Serrano, a *Juegos y Deportes Tradicionales en España* (1974), és dels primers estudiosos de l'Estat espanyol en reclamar l'atenció cap als jocs i esports tradicionals, subratllant el precari estat de salut d'aquestes pràctiques en la dècada dels setanta, la majoria d'elles arrelades de bell antuvi en l'àmbit rural. Davant del perill d'extinció d'aquestes manifestacions lúdiques, García Serrano sistematitza les diferents pràctiques que troba localitzades pels diferents indrets de la geografia peninsular. La manera amb la qual les ordena és la següent:

a) Jocs atlètics. Exercicis de força

Curses

Salts

Exercicis de llançament

Aixecament de pesos

Tir de pal

Estirar la corda

Proves d'habilitat i destresa en el treball

Lluita

Exercicis d'equilibri

Altres exercicis de força

b) Proves de punteria

Jocs de bitlles

Jocs de maça i bola

Jocs de tirar

Altres exercicis de punteria

c) Jocs de pilota

Pilota basca

Pilota valenciana

Pilotó

d) Jocs i Esports Hípics

Curses de cavalls

Curses de burros

Curses de cintes

Córrer galls

e) Lluites d'animals

- Lluita de carners
- Baralles de braus
- Baralles de galls

Aquesta taxonomia de caire morfològic s'ha d'entendre més aviat com un inventari del catàleg tradicional de jocs i esports. S'han obviat per alleugerir la classificació, categories suggerides en tercera posició. La seva recerca constitueix encara enguany una ineludible referència per a qui vulgui abordar el coneixement d'aquestes manifestacions en l'Estat espanyol.

Bataller, a *Jocs dels xiquets al País Valencià* (1979), estructura el seu repertori basant-se en criteris funcionals i morfològics alhora, establint dues grans tipologies en funció de l'afectivitat o la motricitat.

a) Jocs en els quals predomina l'afectivitat (jocs afectius)

- Jocs afectius practicats a casa
 - Uns altres jocs receptius
- Jocs afectius practicats al carrer
 - D'altres bromes que els xiquets es fan entre ells
 - Els jocs en les festes populars
 - Uns altres dies assenyalats

b) Jocs en els quals predomina la motricitat (jocs motrius)

- Jocs de córrer
- Jocs de cercar i acaçar
 - Altres formes de jugar a amagar-se
- Jocs de saltar
 - Uns altres jocs motrius
- Jocs d'habilitat o de força
 - Llançaments d'objectes
 - Jocs de força
- Jocs diversos, més o menys estàtics, que es practiquen en la tercer infància
 - Jocs de cartes

Jocs d'endevinar

Uns altres jocs

Més jocs físics

La taxonomia facilitada per Bataller és molt difícil d'emprar, no per la seva complexitat, sinó pel fet que les categories i subcategories no són massa entenedores.

Grupo Adarra Bizcaia, a *En busca del juego perdido* (1980), recull una bona mostra de jocs aportats per informants infantils bascs. Amb lleugeres modificacions la seva classificació està en clara sintonia amb l'aportada per Boratav a l'any 1960, a la qual més endavant s'hi farà esment:

a) Jocs verbals, imitatius i màgics

Jocs executats pels grans per als petits

Jocs rituals i màgics

Jocs de sort (per a la designació i eliminació) i atzar

Jocs de simulacre

b) Jocs de força i habilitat

Jocs d'habilitat pròpiament dita i reflexes

Jocs d'habilitat amb aposta

Jocs gimnàstics, acrobàtics i rítmics

Jocs de força pròpiament dita

Jocs de força i habilitat alhora

c) Jocs intel·lectuals

Jocs de picaresca i farsa

Jocs de memòria, perspicàcia, de reflexió ràpida i endevinació

Jocs d'amagar objectes

Jocs geomètrics

Jocs de combinació

L'anàlisi d'aquesta taxonomia evidencia que les categories no són suficients per abastar la varietat de jocs. En canvi, les subcategories donen fe,

de l'ampli ventall que ofereixen les manifestacions lúdiques. També cal subratllar que la taxonomia parteix d'una proposta per tal d'unificar criteris i que en aquest sentit el Grupo Adarra dóna mostres de la seva voluntat d'actuar sota una ombrel·la comuna.

Subiza, a *Juegos y deportes tradicionales* (1981), estableix una curiosa taxonomia a partir de quatre categories. En les dues primeres té en compte la pervivència o desaparició de les manifestacions lúdiques. Es fa difícil però establir certificats de defunció de determinades pràctiques i més encara quan s'amplia el territori en el qual es desenvolupen aquestes pràctiques.

En quan a la tercera categoria, aquella que aglutina els jocs que evolucionen alhora que la societat, sembla indiscutible que la totalitat de manifestacions lúdiques d'arreu del món compleixen amb aquesta característica. La quarta categoria està mal formulada. Si es considera esport és perquè ha deixat d'ésser joc. Les diferències entre joc i esport donarien peu a encentrar una fecunda discussió que ara no pertoca.

Així doncs, les tipologies de Subiza no són del tot convincents per procedir a l'ordenament del fenomen del joc:

a) Jocs tradicionals vigents

Jocs de cursa i persecució

Jocs de salts

Jocs intel·lectuals

Jocs amb animals

Joc rítmics

b) Jocs tradicionals desapareguts

Jocs d'habilitat amb apostes

Jocs de llançament

Jocs i cançons en rotllana

c) Jocs que han evolucionat al mateix temps que la societat

Jocs imitatius o de simulacre

Cançons

d) Jocs nous

Esports

Caballé & Ruscadella, a *Recull de Jocs Populars gironins* (1982), aporten a l'hora d'establir l'índex de la seva obra, un aspecte que també s'ha de tenir en consideració en l'estudi del joc des d'una vessant socio-cultural, i que és present en moltes de les obres analitzades. Els autors destaquen la importància del preludi del joc.¹⁹⁷

a) Cançons eliminatives

b) Formes electives

c) Penyores

d) Jocs

Herrero, a *Juegos populares de Ávila* (1986), classifica el seu repertori de jocs en diverses categories que mostren un criteri morfològic discutible, però que subratlla una vegada més la riquesa de la tradició lúdica:

a) Jocs de cartes amb baralla espanyola

b) Jocs amb monedes

c) Jocs amb cromos

d) Jocs amb boles o xapes

e) Jocs de taba

f) Jocs amb agulles

g) Jocs amb "hinque"

h) Jocs de bot

i) Jocs amb peó

j) Jocs amb curses

k) Jocs amb pilotes

¹⁹⁷ En la línia de no descuidar la conservació i difusió de les accions amb les quals els infants acompanyen l'inici de l'acció lúdica veure: BANTULÀ, J.; (2003) "La recuperación de la antesala del juego" a *Revista Tàndem*, nº 10, pp.59-73.

- l) Jocs de fet i amagar
- m) Jocs amb salts
- n) Jocs amb dibuix
- o) Jocs de tracció
- p) Jocs de donar i esquivar
- q) Jocs amb aparells
- r) Jocs amb ruleta o "patijuelo"
- s) Jocs de saltar a la corda
- t) Jocs de rotllana
- u) Jocs de broma o de burla

Pelegrín, a *Cada cual atiende su juego* (1990), construeix una classificació en la qual resulta força difícil ubicar una determinada manifestació lúdica infantil. Malgrat aquesta asseveració, les jerarquies permeten reflexionar entorn la importància de no menysprear el text que acompanya al gest motor.

Si és important considerar el context de les pràctiques, també ho és conèixer amb profunditat quines són les veus, les frases, les locucions, les expressions, el vocabulari que acompanyen a l'acció lúdica. El text aporta doncs valuoses informacions imprescindibles per al coneixement del joc popular i tradicional.

a) Dites i jocs dels primers anys

Tirallongues / dites per a moure les mans

Balanceigs, cops en els genolls

Ensenyar a caminar, saltar

De pessigolles, rialles

De curar

Conjurs i invocacions

b) Jocs, rimes i tirallongues

Jocs d'acció i motricitat

Mobilitat - immobilitat

D'anar a cegues

Salts

Fet i amagar, persecució
Altres
Jocs amb objectes
Pedretes, ossos, fils
Bales, bitlles, pals, xapes
Pilota, trompitxol, ...
Altres
Tirallongues de sorteig
Jocs rítmics
Mans, palmells – botant pilotes
Cantarelles de saltar a la corda
Gronxador
De rotllana
Amb moviment
Formant carrers, passadissos, arcs
Amb mímica, escenificats

Moreno Palos, a *Juegos y deportes tradicionales en España* (1991), aporta una taxonomia que té certa inspiració en la confeccionada per García Serrano (1974) i també per Renson & Smulders (1978). Al mateix temps, la seva sistematització del joc i l'esport tradicional espanyol, pren com a model la classificació decimal universal elaborada per Melvil Dewey, la qual es emprada en les biblioteques espanyoles.¹⁹⁸ En aquest sentit, afegeix a les categories

¹⁹⁸ La classificació de Dewey és sens cap mena de dubte força exhaustiva, si bé resulta alhora poc ordenada. Pel que fa a l'àmbit del joc, els apartats generals queden dividits en:

- 793. Esbarjos socials. Balls
- 794. Jocs de societat que exigeixen pensar
- 795. Jocs d'atzar. Loteria
- 796. Educació Física. Esports. Gimnàstica

Donada l'extensió de més de catorze pàgines si es tenen en consideració les subcategories es remet per a la seva consulta a: OSCA, M.J.; (1983) *Op. cit.*, pg. 28-41.

una numeració, tant per establir la classificació general, com per elaborar les subclassificacions, com es pot apreciar a continuació:

- (010) J. i E. de locomoció
 - (011) Curses i marxes
 - (012) Salts
 - (013) Equilibris
 - (014) Altres j. i e. de locomoció
- (020) J. i. E. de llançament a distància
 - (021) Llançaments a mà
 - (022) Llançaments amb elements propulsius
- (030) J. i E. de llançament de precisió
 - (031) Bitlles
 - (032) De discs i monedes
 - (033) De boles
 - (034) De maça i bola
 - (035) Altres j. i e. de llançament de precisió
- (040) J. i E. de pilota i baló
 - (041) Pilota a mà
 - (042) Pilota amb estris
 - (043) J. i E. de baló
 - (044) Altres j. i e. de pilota
- (050) J. i E. de lluita
 - (051) Lluita
 - (052) Esgrima
 - (053) Altres j. i e. de lluita
- (060) J. i E. de força
 - (061) Aixecament i transport de pesos
 - (062) De tracció i empenyiment
 - (063) Altres j. i e. de força
- (070) J. i E. nàutics i aquàtics
 - (071) Proves nedant
 - (072) Regates a vela
 - (073) Regates a rem

- (074) Altres j. i e. aquàtics
- (080) J. i E. amb animals
 - (081) Competicions. Proves de vàlua i ensinistrament
 - (082) Lluites d'animals
 - (083) Cacera i persecucions
 - (084) Altres j. i e. amb animals
- (090) J. i. E d'habilitat en el treball
 - (091) Activitats agrícoles
 - (092) Altres activitats laborals
- (100) Altres jocs i esports no classificats

La taxonomia decimal de Moreno Palos dóna una idea cabdal de les possibilitats de les manifestacions lúdiques populars i tradicionals. És evident que les categories tenen en compte només als adults. Al marge però de no comptar amb la presència del joc infantil, també n'hi ha absències importants, per exemple jocs i esports en el medi natural, jocs i esports en festes i celebracions populars, ... Si bé sempre poden anar-se situant en el nombre 100. Una avantatge d'aquesta tipologia decimal està en què les subclassificacions poden extrendre's si s'estima convenient.

Caldria significar d'una manera especial, l'aportació tant qualitativa com quantitativa que aporta el Grupo Etniker Euskalerrria, amb el volum dedicat als *Juegos Infantiles en Vasconia* (1993), que formen part de l'extensíssima obra *Atlas Etnográfico de Vasconia*, la qual fou dirigida fins a la seva mort per José Manuel de Barandiarán. Es tracta d'un estudi en el qual han col·laborat un nombrós equip d'investigadors, per tal d'enquestar de manera minuciosa i precisa a un bon nombre de persones residents a Navarra, País Basc i País Basc francès.¹⁹⁹

¹⁹⁹ Resulta interessant consultar el qüestionari elaborat, l'enquestes etnogràfiques de camp complimentades, així com la relació d'informants. Cf. ETNIKER EUSKALERRIA (1993) *Op. cit.* pp. 765-902.

Juegos infantiles en Vasconia il·lustra en gran manera sobre el ampli ventall existent de manifestacions lúdiques populars i tradicionals en el món infantil. Al mateix temps, aporta una de les classificacions més completes, malgrat presenta categories no excloents, que es fonamenta en criteris de caràcter morfològic i funcional:

a) Jocs i cançons per a la primera edat.

Els primers jocs

Jocs amb dits

Jocs amb mans

Jocs de colpejar amb els palmells

Jocs de bressolar

Jocs d'imitació del trot

Cançons de bressol

Cançons per entretenir

Cançons per divertir-se imitant

b) La natura com a espai lúdic

La relació amb els animals

Activitats relacionades amb els vegetals

c) Tractes, normes i fórmules infantils

Intercanvis, juraments, acceptació normes, ruptura i restabliment amistat, ...

d) Procediments de selecció previs als jocs

Procediments que necessiten d'un objecte

Procediments que no se serveixen d'un objecte

Procediments de sorteig mitjançant fórmules

Altres procediments de selecció

e) Jocs de curses

Curses en el sentit estricte

Jocs que inclouen la cursa

f) Jocs d'amagar-se

Jocs en els quals un únic nen busca als altres

Jocs en els quals els buscadors són més d'un

Jocs en els quals un amaga el cap entre els genolls d'algú

- g) Jocs d'habilitat
 - Les tabes
 - Jocs amb pedres
 - Jocs amb cromos
 - Jocs amb agulles i escuradents
 - La trompa
 - El hingue
- h) Jocs d'habilitat amb diverses joguines (cèrcols, diàbolo, “yo-yó”, patins, “hula-hop”, ...)
- i) Jocs de mans i dits
 - Jocs amb cordills
 - Jocs de passar pedres
 - Jocs amb les mans
 - Jocs de colpejar els palmells
- j) Jocs rítmics
 - Jocs de rotllana
 - Jocs amb fileres enfrontades
 - Jocs de rotllana i cadena
- k) Jocs d'imitació, escenificació i mímica
 - Jocs d'imitació
 - Jocs d'escenificació i mímica
- l) Jocs de llenguatge
 - Jocs d'habilitat verbal practicats en grup
 - Jocs d'habilitat verbal individual: embarbussaments
 - Llenguatges críptics
 - Diàlegs, recitacions i bromes
- m) Jocs d'endevinar. Endevinalles
 - Jocs d'endevinar generals
 - Jocs amb agulles i altres objectes
 - Jocs amb els ulls embenats
 - Endevinalles
- n) Jocs diversos. El col·leccionisme infantil
 - Tres en ratlla
 - Jocs de taula

Jocs de lluita

Jocs de lliscar

Jocs amb sorra, aigua i en el mar

Fer bombolles i pompes de sabó

Jocs varis

El col·leccionisme infantil

o) Les joguines. Artesania infantil

Joguines emprades preferentment per les nenes

Instruments de fer música i soroll

Armes

Joguines que imiten vehicles de transport

Fabricació de pilotes

Altres joguines

p) Jocs organitzats en festes populars

Els jocs més comuns (cadires, curses de sacs, trencaolles)

Jocs en els quals s'elimina les funcions de les mans amb la boca

Jocs per parelles

Jocs de curses

Competicions de soka-tira (estirar la corda)

Cucanya

Deixada i captura d'animals

Altres entreteniments

Blanco, a *Para jugar como jugábamos* (1995), mostra el repertori de jocs de la província de Salamanca. Estableix una classificació morfològica en la qual té en consideració sobretot, l'agrupament dels jocs segons la tipologia d'acció que efectuen els jugadors.

a) A sorts

Amb material

Sense material

b) Jocs dels primers anys

c) Jocs de córrer i agafar

- D'amagar
 - De cursa i persecució
 - Per equips
 - Sense equips
 - Varis
- d) Jocs de córrer i saltar
 - D'anar i venir
 - De córrer
 - De saltar i muntar
- e) Jocs de llançar
 - Tànganes i xarranques
 - Bales
 - Pilotes
 - Objectes diversos
- f) Jocs de saltar a la corda
 - De balanceig
 - De saltar a la corda elevada
- g) Jocs de rotllana
 - Sense mímica
 - Amb escenificacions
 - Amb diàleg
 - Varis de rotllana
- h) Jocs de files
- i) Jocs de cançons

Maestro, a *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural* (1996), mostra el seu laboriós i pacient treball de camp a l'Aragó rural. Presenta una classificació en funció de l'edat i també del gènere:

- a) Nens
- b) Dones
 - Entre bitlles i "bolillos"
 - En el fang i la cendra
 - Jocs d'altura

Curses amb càntirs

c) Homes

Alçades

Jocs de sis

Llançaments i polseigs

Jocs d'aposta i punteria

Jocs d'origen pastorívol

Curses

Costes, a *Emborrapà! Jocs de carrer jugats a Amposta* (1997), recull jocs de carrer, preferentment practicats per nois i noies des dels inicis del segle XX fins als anys 70, a través de la recollida d'informació procedent de diversos informants, així com de fonts documentals. Pel que fa als criteris organitzatius, el professor de l'INEF de Lleida, s'hi refereix a la introducció: *"consta d'un índex, on s'organitzen els jocs en diferents blocs de continguts més o menys classificats. Per fer-ho s'haguessin pogut emprar diferents criteris per definir blocs de continguts i haver emprat el coneixement de diferents ciències com la psicologia, la pedagogia, l'antropologia, però el procediment ha estat molt més senzill, ja que els diferents nivells de classificació dels jocs no són més que les macrocategories sorgides de l'anàlisi de continguts de les diferents entrevistes realitzades. Aquestes macrocategories sorgiren de l'anàlisi de les entrevistes després de la nostra pregunta demolidora: <<I tu a què jugaves?>>, i la majoria explicava que ho feien a saltar, a córrer, a enganyar, a riure de..."*²⁰⁰

L'autor per tant sembla no mostrar-se massa segur amb la classificació elaborada. Respon a una ordenació establerta més aviat pels propis protagonistes, que no pas a una taxonomia confeccionada per un investigador de la matèria lúdica, si bé denota, com reconeix el propi Costes, cert paral·lelisme amb categories recollides sota una ombrel·la folklorista:

a) Jocs d'acaçar

b) Curses

²⁰⁰

COSTES, A.; (1997) Op. cit. pg. 17.

- c) Jocs de disputa
- d) Jocs de llançaments
- e) Jocs de rodona
- f) Jocs de saltar
- g) Jocs d'endevinar
- h) Jocs dels més xicotets
- i) Cançonetes i embarbussaments
- j) Divertiments: jocs que produeixen rialla
- k) Divertiments: on es posa a prova al jugador
- l) Construcció de joguines
- m) Jocs de festes majors
- n) Jocs difícils d'ubicar

Giner, a *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad Valenciana y su influencia en el desarrollo del niño* (1998), planteja la seva tesi doctoral. Sobta però que la taxonomia que proposa, no guardi cap relació amb el desenvolupament de l'infant. Al mateix temps, l'estructura morfològica amb la qual jerarquitzava un nombre abundant de jocs del País Valencià, mescla criteris diversos, que no es caracteritzen per la seva homogeneïtat:

- a) Jocs afectius i motors
- b) Nanes
- c) Jocs de curses
- d) Jocs de cartes
- e) Jocs de rotllana i cercle
- f) Jocs de corda i saltar a la corda
- g) Jocs de files
- h) Jocs de llençar
- i) Jocs de "pagar" o "salvar"
- j) Jocs de Pasqua
- k) Jocs de pilota
- l) Jocs de perseguir
- m) Jocs de penyores
- n) Jocs especials

o) Altres jocs populars

Roig & Roig, a *Contes i Jocs Populars de les valls de Guadalest i de l'Algar* (1999), donen mostres d'una meditada reflexió abans de proposar qualsevol tipus de taxonomia. Aquesta és la raó principal per la qual hom fa menció a la seva publicació. Per remarcar que no és gens fàcil determinar una classificació, però si més no, sembla del tot necessari elucubrar entorn quina pot ésser la millor manera d'estructurar un determinat conjunt de jocs.

Les autores comenten diverses propostes taxonòmiques, entre les quals figuren les de García Serrano, Renson i Smulders, Moreno Palos, Bataller, Martínez i Martínez, Irujo, i Moreno Martínez,²⁰¹ abans de procedir a mostrar la seva. Algunes de les taxonomies d'aquests autors ja han estat comentades, altres ho seran en breu i, ben poques, no ha semblat escaient detenir-se en la seva anàlisi.

La proposta de les autores per tal d'organitzar les informacions recollides en el seu treball de camp a partir de nombrosos informants, és la següent:

- a) Jocs de córrer
- b) Jocs d'amagar
- c) Jocs de llançament
- d) Jocs d'habilitat
- e) Jocs de botar
- f) Jocs afectius
- g) Altres diversions

Es tracta d'una classificació morfològica, força relacionada amb les possibilitat d'acció que abriguen els jocs. Els jocs afectius, són segons les autores, els anomenats jocs cooperatius. Aquesta categoria però, divergeix de la resta i no exclou que un joc cooperatiu no pugui estar entre la resta de categories. Pel que fa a les altres diversions són aquelles manifestacions

²⁰¹ ROIG, R & ROIG, M.; (1999) *Op. cit.* pg. 207-208.

lúdiques considerades jocs per als propis informants. Sembla doncs que ambdues investigadores no els atorguen la qualitat de joc, per la qual cosa potser fora millor excloure'ls de la mostra, explicitant-ne els motius de la seva decisió.

Monjo, a *Jocs Populars Valencians de la Marina Alta* (1999), sense explicar el per què de la seva taxonomia, elabora la següent proposta per tal de donar a conèixer el fruit del seu esforç per recuperar una part del patrimoni lúdic valencià:

- a) Jocs d'acaçar
- b) Jocs de boletes
- c) Jocs de saltar la corda
- d) Jocs de saltar
- e) Jocs de cartes
- f) Jocs d'endevinar
- g) Jocs de faldó (d'acariciar, de balanceig, de caminar, de picoretetes...)
- h) Jocs de força
- i) Jocs d'entreteniment
- j) Jocs de pilota
- k) Jocs de rotllana
- l) Jocs d'habilitat

S'observa una disparitat de categories que fa dificultosa la tasca de distribuir els jocs en subconjunts.

Lavega & Rovira, a *Els jocs tradicionals al Pallars Sobirà* (2003), mostren un interessant i recent estudi de caràcter interdisciplinari per tal de contribuir al descobriment del patrimoni lúdic lleidatà. No obstant la recerca presenta un inventari de 39 jocs a partir d'un sistema de fitxes en els quals es posa de relleu el reglament del joc i el seu context socio-cultural, és de lamentar que l'únic criteri escollit per sistematitzar-los hagi estat l'ordre

alfabètic. En aquest sentit, es pren com a exemple d'un ampli conjunt de publicacions en la qual els seus autors prenen l'alfabet com a model taxonòmic.

Un cop repassades algunes de les contribucions d'estudiosos de l'Estat espanyol, assenyalar que pel que fa a la resta de països europeus, es citen unes úniques referències centrades al Regne Unit i Portugal, a través d'esmentar les recerques de Pick (1952);²⁰² Iona & Peter Opie (1969 i 1997);²⁰³ Cabral (1991);²⁰⁴ Guedes(s.a);²⁰⁵ i Ross (1996).²⁰⁶

Iona & Peter Opie a *Children's Games in Street and Playground* (1969), ofereixen un recull de més de 2.500 jocs, fonamentant-se en informacions extretes de més de 10.000 infants pertanyents a escoles d'Anglaterra, Escòcia i Gales. La classificació amb la qual presenten aquest bast estudi és la següent:

- a) Jocs de persecució
- b) Jocs d'atrapar
- c) Jocs de buscar
- d) Jocs de cacera
- e) Jocs de córrer
- f) Jocs de desafiament
- g) Jocs d'esforçar-se
- h) Jocs d'atrevir-se

²⁰² PICK, J.B.; (1952) *Dictionary of games*. London. J.M. Dent & Sons Ltd.

²⁰³ OPIE, I.; OPIE, P.; (1969) *Children's Games in Street and Playground*. Oxford. Clarendon Press; (1997) *Children's Games with Things*. Oxford. New York. Oxford University Press.

²⁰⁴ CABRAL, A.; (1991) *Jogos populares infantis*. Lisboa. Notícias editorial. Altres obres de l'autor a tenir en compte són: *Teoria do Jogo* (1990); *Jogos Populares Portugueses de jovens e Adultos* (1991).

²⁰⁵ GUEDES SOUSA, M.G.; (s.a.) *Estudos e investigação. Jogos tradicionais portugueses*. (s.II) Instituto Nacional dos Desportos.

²⁰⁶ ROSS, K.; (1996) *Classic Children's Games from Scotland*. Melksham. Wiltshire. Cromwell Press.

- i) Jocs d'endevinar
- j) Jocs de representació
- k) Jocs de simular

Es tracta d'una taxonomia morfològica, basada en el tipus d'acció que desenvolupen els jugadors. Una altra sistematització morfològica es troba en una altra recent publicació de Iona & Peter Opie, *Children's Games with Things* (1997), malgrat els materials que presenten formen part de les recerques que ambdós folkloristes van portar a terme a la dècada dels cinquanta i seixanta del segle XX.

El títol de l'obra és prou eloqüent per saber quina mena de taxonomia hom pot trobar-hi. El criteri adoptat ha estat establir les categories a partir del material emprat pels infants per realitzar les pràctiques lúdiques:

- a) Bales
- b) Ossets o tabes
- c) Jocs amb llançaments i recepcions de pilota
- d) Jocs d'aposta (gambling)
- e) Xarranca
- f) Jocs de tirar i colpejar bales, botons, fruits secs,...
- g) Jocs de botar la pilota
- h) Jocs de saltar corda
- i) Jocs amb baldufes

Pick, a *Dictionary of games* (1952), no pretén confeccionar un diccionari, sinó elaborar un compendi dels jocs que segons la seva opinió, són els millors jocs competitius anglesos. Classifica els jocs segons l'espai en el qual poden desenvolupar-se:

- a) Jocs d'exterior
 - Jocs de pilota
 - Jocs de córrer i saltar
 - Jocs de tocar i parar

Jocs amb instruments i joguines

b) Jocs de pista coberta

(Anomena un ampli ventall d'esport d'equip)

c) Jocs gimnàstics

Jocs de pilota

Jocs de persecució

d) Jocs d'interior

Jocs de taula i tauler

Jocs de cartes

Jocs de penyores

Jocs de paper i llapis

Jocs verbals

Cabral, a *Jogos populares infantis* (1991), sorprèn d'entrada quan manifesta la seva contundent negativa a establir cap mena de taxonomia per sistematitzar el patrimoni lúdic lusità. Es justifica argumentant que si als infants els hi agrada mesclar diverses manifestacions lúdiques, perquè no fer-ho també a l'hora d'ésser aquestes recollides en un document. El desordre l'autor l'endrega facilitant al final de la publicació una llista de jocs per rigorós ordre alfabètic. Sembla però evident que es fa molest per a qui desconeix la tradició lúdica portuguesa, cercar un determinat joc.

En contrapartida, la investigadora portuguesa Guedes a *Estudos e investigação. Jogos tradicionais portugueses* (s.a.), menciona de manera explícita diverses maneres per sistematitzar el seu inventari lúdic. Així, segons l'autora, els jocs podrien classificar-se de formes diferents (segons l'edat i sexe; clima; nombre de jugadors; pel material emprat; per l'espai en el qual es realitzen; per les qualitats que desenvolupen; ...) No obstant opta, segons ella, per presentar-los d'una forma pràctica, d'ús ràpid i còmode:

a) Jocs d'interior²⁰⁷

Jocs d'agilitat i força

Jocs d'intel·ligència

Jocs d'observació

Jocs sensorials

Jocs de socialització

b) Jocs de pati²⁰⁸

Jocs d'atac i defensa

Jocs de córrer i perseguir

Jocs d'equilibri i destresa

Jocs de força-lluita

Jocs de llançaments i competició

Sense moviment

Amb moviment

Jocs d'aixecar i transportar

Jocs de salts

c) Jocs de carrer i camp²⁰⁹

Jocs d'atac, defensa o lluita

Jocs d'equilibri

Jocs de força

Jocs de llançament i competició

Les categories referides a l'espai en el qual es desenvolupen les pràctiques lúdiques si més no estan ben determinades per Guedes. En canvi les subcategories creades presenten serioses dubtes, perquè no són excloents.

²⁰⁷ Tots aquells que no poden realitzar-se a l'aire lliure, si no és amb unes condicions excepcionals.

²⁰⁸ Tots els que poden ésser realitzats a l'exterior o a l'interior d'un gimnàs. Predominen els jocs realitzats pels infants.

²⁰⁹ Els realitzats pels adults i els nens que necessiten espai suficient per a què la seva pràctica no sigui perillosa. Aquí estan inclosos també els jocs que es realitzen en determinades èpoques de l'any, per exemple, durant la recollida de les olives.

Ross, a *Classic Children's Games from Scotland* (1996), no planteja cap mena de justificació entorn la seva proposta taxonòmica que és la següent:

- a) Jocs de tocar i parar
- b) Jocs d'amagar-se, buscar i perseguir-se
- c) Jocs de pilota
- d) Jocs de colpejar
- e) Jocs de córrer i endevinar
- f) Jocs de cops de mans
- g) Jocs d'interior per a dies de pluja
- h) Xarranques
- i) Bales

Es constata un cop més, la mescla de categories morfològiques. Unes estan referides a les accions que desenvolupen els jugadors, d'altres al material a emprar, i s'hi barreja un criteri referit a l'espai de joc, jocs d'interior, que dóna a entendre que tota la resta es desenvolupen a l'exterior.

Finalment, pel que fa al repàs per continents, esmentar una única referència a l'Oceania, que prové de l'obra de Sutton-Smith (1972).²¹⁰

²¹⁰ SUTTON-SMITH, B.; (1972) *The Folkgames of children*. Austin i London. American Folklore Society - University of Texas Press.

Caldria detenir-se un instant a destacar la quantitat i qualitat dels treballs d'aquest estudiós del joc. Entre abundants articles i publicacions, hom voldria referir-se a un parell d'obres, malgrat ambdues ja han estat citades en el present estudi taxonòmic. En primer lloc destacar: SUTTON-SMITH, B.; AVEDON, E.; (1971) *Study of Games*. New York. John Wiley & Sons. En aquesta publicació hi ha una aproximació al joc des de diverses disciplines. En segon lloc, mencionar: SUTTON-SMITH, B.; (1976) *A children's games anthology*. Studies in Folklore and Anthropology. New York. Arno Press. Es tracta d'una antologia de textos força diversos, que no poden passar desapercebuts als interessats en aquesta matèria. Alguns d'ells seria costosa la seva recerca perquè són de finals del segle XIX i inicis del XX.

Es voldria afegir a aquest apunt, una tercera publicació: SUTTON-SMITH, B.; HERRON, R.; (1971) *Child's Play*. New York. John Wiley & Sons. En aquesta obra es repassa la teoria del joc i, de manera espacial, els darrers cinquanta anys.

Sutton-Smith, a *The Folkgames of children* (1972), aglutina d'una banda, una quinzena d'articles amb les quals s'aproxima a l'estudi del joc des d'una triple perspectiva històrica, antropològica i psicològica, i d'altra banda, incorpora un llibre que fou ja publicat per primera vegada per la University of California Press, *The Games of New Zealand Children* (1959).

Hom es detindrà en exclusiva, en l'anàlisi de la classificació que Sutton-Smith elabora per rescatar el folklore infantil dels nens de Nova Zelanda. En primer lloc, assenyalar que no li passen per alt les dificultats que significa establir unes categories apropiades. La seva proposta no està exempta que els jocs puguin ensolapar-se entre vàries subclassificacions. Per minorar aquest efecte, decideix numerar-los alhora atorgant-els-hi un número, i afegir un índex de tots els jocs per ordre alfabètic. Les categories amb les quals sistematitza la pràctica lúdica són:

- a) Jocs cantats
- b) Jocs dialogats
- c) Jocs informals
- d) Jocs amb guia o conductor
- e) Jocs de persecució
- f) Jocs rítmics
- g) Jocs d'atzar
- h) Activitats per fer la guitza i molestar
- i) Jocs de societat
- j) Jocs d'habilitat i destresa

A continuació d'aquesta àmplia reflexió taxonòmica, afegir-hi una breu referència entorn les primeres recerques que des d'una perspectiva socio-cultural, han pretès abastar a tot l'àmbit mundial, com són les d'Harbin (1954),²¹¹ Roberts & Malcolm & Bush (1959),²¹² Hunt (1964),²¹³ Grunfeld

²¹¹ HARBIN, E.O.; (1954) *Games of many nations*. Abingdon Press. New York.

²¹² ROBERTS, J.; MALCOLM. J.A.; BUSH, R.; (1959) "Games in Culture" a *American Anthropologist* 61. Citat a: BLANCHARD, K.; CHESKA, A.; (1986) *Op. cit.*

(1978),²¹⁴ si bé només hom es detindrà a comentar les dues darreres aportacions.

Roberts & Malcolm & Bush, a "Culture in Games" (1959), presenten un interessant article que tindria una transcendència fonamental per al tractament antropològic del joc. A partir de l'exposició de les seves argumentacions, els antropòlegs, sobretot nord-americans recobririen el seu interès per al fenomen del joc.

Els autors intenten sistematitzar els trets més peculiars i constants del joc, definint-lo com a una activitat recreativa caracteritzada per: 1) joc organitzat, 2) la competició, 3) dos o més equips, 4) criteris per proclamar un guanyador; regles tàcitament acceptades. A més a més, afegixen una classificació del joc, amb la qual pretenen relacionar la naturalesa del joc amb d'altres aspectes culturals, com després de presentar la taxonomia es passa a desvetllar:

- a) Jocs de destresa física
- b) Jocs d'estratègia
- c) Jocs d'atzar

Els autors, sense aportar massa proves, suggereixen una possible relació entre les condicions ambientals i la tipologia i nombre de jocs de destresa física. Pel que als jocs d'estratègia, els autors intenten demostrar que van estretament lligats amb el grau de complexitat del sistema social d'una societat. Quan aquest grau és elevat, n'hi ha presència de jocs d'estratègia. Pel que fa la presència dels jocs d'atzar, aquests apareixen amb major intensitat en aquelles societats en les quals pren importància el fet màgic-religiós.

²¹³ HUNT, S.E.; (1964) *Games and Sports the World Around*. New York. The Ronald Press Company.

²¹⁴ GRUNFELD, F.V.; (1978) *Juegos de todo el mundo*. Madrid. Edilan / Unicef.

Grunfeld, a *Juegos de todo el mundo* (1978), aplega un repertori de jocs que tenen la característica d'estar presents en força de les cultures del planeta. Hom es troba davant d'una de primeres publicacions interessades en donar a conèixer i valorar el ric patrimoni lúdic mundial. No obstant l'obra en aquest sentit és mereixedora d'ésser distingida d'entre altres publicacions, la sistematització que estableix per als jocs no és massa idònia.

Això ve motivat perquè presenta alhora diversos criteris per tal de classificar els jocs. Els dos primers tenen una clara intencionalitat pedagògica. Del tercer criteri, referit a l'espai en el qual desenvolupar un determinat joc, s'ha esmentat amb anterioritat la dificultat que entranya efectuar amb certesa una encertada ubicació. Pel que fa al nombre de persones, contempla en exclusiva tres possibilitats, i pel que fa al grup, el nombre de jugadors pot variar ostensiblement. On es produeix però més disbauxa en les categories formulades per Grunfeld és en la darrera. El cinquè criteri mescla espai, origen, i tipologia, com de seguit es mostra:

a) Jocs segons el temps de preparació

Curt

Normal

Llarg

b) Jocs segons el temps de durada

Curt

Normal

Llarg

b) Jocs segons el lloc de realització

Interior

Aire lliure

d) Jocs segons el nombre de jugadors

Individual

Bipersonal

Grupal

e) Jocs segons la naturalesa del joc

Jocs de taula i tauler

Jocs de carrer i patis d'esbarjo

Jocs de camp obert

Jocs per a reunions i festes

Jocs d'enginy i habilitat

Per concloure aquesta panoràmica de les aportacions taxonòmiques des dels posicionaments antropològics, remarcar les taxonomies que s'han elaborat amb la pretensió de servir de model unitari a la resta d'investigadors. Hom es refereix a algunes de les propostes desenvolupades a Europa i que fins i tot han estat recolzades pel propi Consell d'Europa. En aquesta línia esmentar les taxonomies de Boratav (1960)²¹⁵ i la de Renson & Manson & De Vroede (1991).²¹⁶

Boratav, a l'any 1960, presentà una classificació en el Congrés Internacional de Ciències Antropològiques i Etnològiques celebrat a París. En la categoria de les activitats físiques fa menció de:

a) Jocs verbals, imitatius i màgics, i d'iniciació²¹⁷

També es presenten:

Entreteniments individuals o col·lectius; creacions artístiques i tècniques

Jocs de sorts

Jocs d'atzar

²¹⁵ BORATAV, P.N.; "Classification générale des jeux" a VIè Congrès International des sciences anthropologiques et ethnologiques, París, 1960, pp. 141-148. També s'eludeix a aquesta taxonomia en un article de Ramona Violant. Cf. VIOLANT, R.; (1992) "Les activitats físiques lúdiques en la cultura tradicional catalana" a *Revista de Etnologia de Catalunya*, nº 1, pg.22-23.

²¹⁶ RENSON, R.; MANSON, M.; DE VROEDE, E.; (1991) "Tipology for the classifications on traditional games in Europe", a *Actes du Deuxième Séminaire Européen sur les jeux traditionels*, Leuven, Vramse Volkssport Centrale, pp. 68-81.

²¹⁷ Són jocs realitzats pels grans envers els més petits. Suposen les primeres creacions lúdiques del nen en contacte amb la vida quotidiana.

Jocs rituals i màgics

Jocs de simulacre

b) Jocs de força i habilitat

Jocs d'habilitat pròpiament dits

Jocs d'habilitat amb apostes

Jocs gimnàstics, acrobàtics i rítmics

Jocs de força pròpiament dits

Jocs de força i habilitat complexes

c) Jocs intel·lectuals

Jocs de mentida i de farsa

Jocs de memòria, de reflexió ràpida i de situació d'endevinar

Jocs d'amagar

Jocs geomètrics

Jocs de combinatòria

Jocs combinats²¹⁸

Com abans s'ha esmentat, aquesta tipologia ha estat adoptada per altres estudis, com ja el referit amb anterioritat del Grupo Adarra (1980) o en la publicació de Sarazanas & Bandet (1982).²¹⁹

Renson & Manson, & De Vroede, a "Tipology for the classifications on traditional games in Europe" (1991), proposen una taxonomia per classificar els jocs populars i tradicionals europeus en el marc d'un seminari europeu al voltant d'aquesta tipologia de manifestació lúdica.

La classificació guarda estreta relació amb la formulada amb anterioritat per Renson & Smulders (1981), la qual ja ha estat referenciada en el continent americà, i amb la suggerida per Manson (1990) que s'obvia per no diferir tampoc massa de l'anterior.

²¹⁸ Formats per jocs que corresponen a varies de les categories anteriors.

²¹⁹ SARAZANAS, R.; BANDET, J.; (1982) *El niño y sus juguetes*. Madrid. Narcea.

- a) Jocs de moviment i acció
 - Locomotors
 - Llançar
 - Lluita i acrobàcies
 - Manipulació d'objectes, joguines artesanes
- b) Jocs dansats, mimats, escenificats i de rotllana
- c) Jocs de festes i celebracions

Aquesta taxonomia també és força idèntica a la què des de la dècada dels anys setanta va ésser adoptada pel Consell d'Europa,²²⁰ amb la intenció d'aconseguir una classificació d'àmbit europeu que permetés catalogar o inventariar els jocs populars i tradicionals dels diferents països:

- a) Jocs de pilota
- b) Jocs de boxes i bitlles
- c) Jocs de llançament
- d) Jocs de tir
- e) Jocs de lluita
- f) Jocs amb animals
- g) Jocs de locomoció
- h) Jocs d'acrobàcia

Un petit comentari ja per acabar aquest apartat, és que malgrat la seva intencionalitat unificadora, les categories d'aquest conjunt de classificacions són de dubtosa pertinència pel fet que hi ha manifestacions lúdiques populars i tradicionals que no poden quedar-hi excloses, o pel fet que un determinat joc pot atribuir-se a més d'una categoria.

²²⁰ Cf. ROSA SÁNCHEZ, J.J.; DEL RÍO MATEOS, E.; (1997) *Juegos tradicionales infantiles en León*. León. Universidad de León.

2.2.1.2. Síntesi de les taxonomies analitzades.

Les taxonomies que des de l'antropologia i altres ciències afins s'han establert entorn el fenomen del joc, es caracteritzen per abordar a aquest sobretot des de criteris morfològics i, en menor mesura, des de paràmetres funcionals.

En quan als criteris morfològics, la majoria d'autors a l'hora de cercar quines són les subclassificacions més pertinents per descriure les manifestacions lúdiques populars i tradicionals, es decanten per triar-ne de referides a la tipologia d'accions que els jugadors desenvolupen. És a dir, la diversitat de formes que prenen aquestes accions, es constitueix com tret diferencial entre les possibles categories (lluita, destresa i habilitat, locomoció, ...).

Un bon gruix d'autors també es preocupen dels materials o objectes que empenen els protagonistes, ja sigui el propi cos, les mans, els dits, o un ventall força ampli d'estrís o joguines que esdevenen un recurs essencial per a la posta en escena de la pràctica lúdica (baldufes, pilotes, ossets, cordills, ...).

N'hi ha que prenen com a referent l'espai, ja sigui per determinar la naturalesa d'aquest espai (natura, aquàtic,...), o bé per diferenciar entre les diverses posicions espacials que adopten els jugadors (rotllana, filera, semicercle,..).

Pel que fa a l'elaboració de taxonomies a partir d'indicadors funcionals, assenyalar que aquests indicadors no guarden cap mena de relació amb el desenvolupament evolutiu de l'infant, com ha estat gairebé una constant des de la psicologia, sinó que centren l'atenció per exemple, en localitzar les manifestacions lúdiques en determinades zones o indrets; en considerar la idoneïtat d'espais per desenvolupar els jocs (interior, exterior,...); en establir la seva àrea de difusió; en determinar la seva relació amb el calendari de l'any; en considerar les pràctiques lúdiques segons el gènere i/o edat dels seus

practicants; i sobretot en tenir en compte quin és l'origen de les pràctiques, ja siguin aquestes de caràcter màgic, religiós, militar, agrícola, laboral,

Un altre aspecte a tenir present, és que els estudis folklòrics i les recerques etnogràfiques i etnològiques, no han atès en exclusiva a l'infant, sinó que s'han preocupat també del joc dels adults. És més, el seu interès no es limita únicament als jocs, als "games" segons el sentit que pren la paraula en la llengua anglosaxona, sinó que acarona a tota l'esfera del joc, és a dir al "play". A més de l'acció, hom ha de conèixer el text que l'acompanya (frases, expressions, embarbussaments, endevinalles, cançons, rimes,...) i el context que l'envolta (qui, on, quan, amb què, perquè, com,...).

Per això els investigadors s'han ocupat, entre altres coses, de conèixer a fons els preludis del joc (cançons de sorteig, formules electives), o bé el reguitzell d'entrenaments, passatemp, diversions, i fins i tot bromes, amb les quals l'home desplega les seves manifestacions lúdiques. La festa, la celebració, l'èxtasi, la disbauxa,.. hi tenen cabuda en l'escenari del joc, i al revés, l'escenari del joc s'engalana per a la festa. Joc i festa, de bracet, s'alimenten per tal de desdibuixar la frontera entre allò real i el món irreal, Encara que també alhora a l'home se li fa obligat traçar els límits a partir dels quals possessionar-se en la irrealitat no permetria aprehendre el món real.

Un gruix important d'autors especulen entorn quina pot ésser la millor manera d'estructurar els seus reculls de jocs. D'altres es desenten del problema. De classificacions, se'n troben de tota mena. Des d'aquelles que són regides per l'ordre alfabètic segons el nom del joc, fins a aquelles altres que operen amb un ampli desplegament de categories, amb les quals l'estudiós intenta "fotografiar" la realitat lúdica dels pobles o societats que pretén captar.

Per acabar, i abans de passar a conèixer el tractament atorgat al joc per part dels historiadors, si hom ha d'extreure característiques comunes a les més de cinquanta taxonomies escodrinades des de la perspectiva antropològica, en primer lloc s'ha de fer palès que sovint els seus autors mesclen criteris morfològics i funcionals en quan estructura. En segon lloc, indicar que és una

constant l'establiment de categories no excloents i que presenten alhora una enorme heterogeneïtat. Malauradament les característiques esmentades no són els millors atributs per establir una acurada classificació.

2.2.2. La història.

En el primer capítol s'ha esmentat que ja a finals del segle XIX i principis del XX hi ha autors preocupats en exclusiva pels orígens i la història dels jocs.

No obstant aquests antecedents, el joc ocupa una parcel·la molt petita en la historiografia del XIX i XX. És fa difícil que la paraula "Joc" aparegui en el títol d'obres o articles. Els historiadors actuals quan aborden l'activitat física es decanten força més per tractar els orígens i desenvolupament de l'esport modern. Centren la seva atenció en una sèrie de pràctiques, que si bé arrenquen majoritàriament de l'esfera lúdica, la seva institucionalització i reglamentació, les ha allunyat del seu sentit primigeni.

Per tant força minsa és la quantitat de treballs i recerques històriques entorn les manifestacions lúdiques, respecte a la producció historiogràfica que tracta el fenomen esportiu, i escassa és la importància de la història de l'esport, dins de l'estudi de la història, ja sigui aquesta antiga, moderna o contemporània.²²¹ És des de les ciències de l'activitat física, i més concretament des de les ciències socials aplicades a l'esport, que els historiadors inscriuen les seves investigacions. Encara que tampoc les ciències de l'activitat física manifesten gran interès per aquesta disciplina²²².

²²¹ Una simple recerca bibliogràfica en el Catàleg de fons modern del Catàleg Col·lectiu d'Universitats Catalanes (CCUC), aporta 16.584 entrades introduint la paraula "història" en el calaix del buscador, mentre que només apareixen 287, si hom escriu com a paraules clau "història i esport". (Consultat a 16.07.05).

²²² Al marge d'unes quantes monografies esportives de determinades poblacions, destaquen pel que fa a Catalunya, en quan a una visió més àmplia del fet històric, les aportacions dels professors Pujadas i Santacana. Cf. per exemple, PUJADAS, X.;

Aquest panorama poc encoratjador en quan a quantitat però, es modifica de soca a rel si es passa a valorar la qualitat de les publicacions. Sense pretendre un examen minuciós de la producció històrica, a continuació es citen diversos autors, per ordre cronològic de les seves obres, amb la voluntat de donar a conèixer les seves aportacions, a partir d'elaboració d'un breu comentari crític, que centra la seva atenció, sempre que resulta possible, en les taxonomies amb les quals aquests historiadors han estructurat les manifestacions lúdiques estudiades.

És evident que el nexa d'unió entre els diversos estudis és l'enfocament històric del joc per part dels diferents autors, malgrat són apreciables metodologies força diverses a l'hora de manegar els seus aparells documentals. Hi ha autors que centren l'estudi en determinar l'origen del joc, d'altres investiguen una època concreta de major o menor durada, alguns efectuen la recerca a partir d'un document o d'iconografies, n'hi ha que prefereixen estudiar les activitats lúdiques d'una societat específica,...

L'orde amb el qual seran anomenats els autors no és altre que la data de la publicació de les seves obres i aquest és el següent: Huizinga (1938),²²³ Romero (1943),²²⁴ Ariès & Margolin (1982),²²⁵ Calvo (1983),²²⁶ Ariès (1987);

SANTACANA, C.; (1990) *L'Altra Olimpíada: Barcelona'36: esport, societat i política a Catalunya (1900-1936)*. Barcelona. Llibres de l'Índex; (1995) *Història il·lustrada de l'esport a Catalunya*. 2 vol. Barcelona. Columna- Diputació de Barcelona; (1997) *L'esport és notícia: història de la premsa esportiva a Catalunya: 1880-1992*. Barcelona. Diputació de Barcelona. Col·legi de Periodistes de Catalunya. També citar la recerca més recent del professor Robert. Cf. ROBERT, M.; (1999) *La institucionalització de l'activitat atlètica a Catalunya: el cas de Nemesi Ponsatí*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona. Dirigida per Conrad Vilanou.

²²³ HUIZINGA, J.; [1938] *Homo ludens*. Madrid. Alianza Editorial, 1972.

²²⁴ ROMERO, E.; (1943) *Juegos del Antiguo Perú*. Mèxic. Ediciones Llama.

²²⁵ ARIÈS, P., MARGOLIN, J.C.; (1982) *Les jeux à la Renaissance*. París. Librairie Philosophique. J. Vrin.

²²⁶ CALVO, J.; (1983) *Juegos de chicos en la Grecia antigua*. Barcelona. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona (1982), dirigida per Carlos Miralles.

Pérez Contel (1990),²²⁷ Mehl (1990),²²⁸ Decker (1992),²²⁹ Miric (1996),²³⁰ García Blanco (1997),²³¹ Altuve (1997),²³² Pelegrín (1998),²³³ Jover (1999-2000),²³⁴ Vicente (1999-2000),²³⁵ Álvarez (1999-2000),²³⁶ i Martín (1999-2000).²³⁷

Huizinga, a *Homo ludens*, presenta una obra que és de les darreres en tractar específicament el joc de manera sistemàtica, com havien també intentat realitzar Buytendijk o Clapàrede. La publicació va aparèixer a Leyden (Holanda) pels voltants de 1938. El seu esborrany va ésser llegit amb goig i aprovació per l'il·lustre pensador espanyol Ortega y Gasset.²³⁸

²²⁷ PÉREZ CONTEL, R.; (1990) *Jocs medievals a València*. València. Delegació de Cultura i Educació de l'Ajuntament de València.

²²⁸ MEHL, J.M.; (1990) *Les jeux au royaume de France du XIIIè au début du XVIè siècle*. París. Fayard.

²²⁹ DECKER, W.; (1992) *Sports and games of Ancient Egypt*. New Haven and London. Yale University Press.

²³⁰ MIRIC, D.; (1996) *Jeux d'os sacrés*. París. Montréal. L'Harmattan.

²³¹ GARCÍA BLANCO, S.; (1997) *La Educación Física entre los mexica*. Madrid. Gymnos.

²³² ALTUVE, E.; (1997) *Juego, historia y sociedad en América Latina*. Maracaibo. Universidad del Zulia. CEELA.

²³³ PELEGRÍN, A.; (1998) *Op. cit.*

²³⁴ JOVER, R.; "El juego en Grecia" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca. Servicio de Educación Física y Deportes. Fundación Archipiélago 1999-2000.

²³⁵ VICENTE, M.; "El juego en la Edad Media" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *Op. cit.*

²³⁶ ÁLVAREZ, E.; "El Juego en el Renacimiento" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *Op. cit.*

²³⁷ MARTÍN, J.C.; "El juego en la Ilustración" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *Op. cit.*

²³⁸ Cf. ORTEGA Y GASSET, J.; (1958) *Obras completas, tomo VII*. Madrid. Revista de Occidente.

El coneixement sobre l'abast del discurs lúdic per part d'Huizinga era prou profund com per trobar insuficient les qüestions explicitades fins el moment en les diverses formulacions teòriques, amb independència que es qüestionessin el per què o per a què es juga. Per al professor holandès, *“les respostes que donen de cap manera s'exclouen. Es podrien acceptar molt bé, unes juntament amb les altres, totes les explicacions que hem enumerat, sense caure per això en una penosa confusió conceptual. Però d'això es dedueix que no són sinó explicacions parcials perquè, d'ésser una d'elles la decisiva exclouria a les restants o les assumiria en una unitat superior.”*²³⁹

La hipòtesi d'un homo ludens, apareix inicialment formulada per l'autor a “El otoño de la Edad Media”. Resseguint l'article de Betancor i Vilanou (1995), *“va ser en aquesta obra on Huizinga va desenvolupar, per primera vegada, la seva tesi al voltant del joc com a element generador de cultura. En efecte, en abordar l'ideal cavalleresc tardano-medieval Huizinga ressaltava la importància del joc i de l'esport... El lúdic apareix com un signe de transcendència, com un somni d'amor i heroisme”.*²⁴⁰

Per a Huizinga el joc és més vell que la cultura. Aquesta asseveració el porta a rastrejar al voltant del concepte de joc i de les seves expressions en el llenguatge. Per tal de copsar el seu significat cerca amb mestria i finor les característiques principals del joc²⁴¹ i assaja un bon grapat de definicions.²⁴² De manera insistent intenta convèncer al lector que la cultura brota del joc, que neix de manera lúdica. La seva intenció és clara, *“més aviat tractarem de*

²³⁹ HUIZINGA, J.; (1972) *Op. cit.*, pg. 33.

²⁴⁰ HUIZINGA, J.; “El otoño de la Edad Media. Estudios sobre las formas de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos, a *Revista de Occidente*, Madrid, 1945, pp.110-111. Citat a : BETANCOR, M.A.; VILANOU, C.; “Consideracions històrico-antropològiques sobre l'origen de l'educació física i l'esport: un assaig taxonòmic” a *Apunts: Educació Física i Esports*, 1995, (40), pp. 8-9.

²⁴¹ Cf. HUIZINGA, J.; (1972) *Op. cit.*, pp. 42-48.

²⁴² *Ibidem*, pp, 51, 73-74, 191-192, 230, i 318.

mostrar com la cultura sorgeix en forma de joc, que la cultura, al principi, es juga".²⁴³

Al llarg del llibre desemmascara d'una en una les relacions que s'estableixen entre joc i el dret, la guerra, la ciència, la poesia, l'art, és a dir les diverses manifestacions culturals que l'home ha estat capaç de generar, per tal que hom s'adoni que ha estat el joc l'artífex engendrador, el mecenes que les ha impulsades.

És innegable que l'obra és una preuada font d'inspiració per als investigadors del joc, però les seves disquisicions resulten avui dia excessivament distorsionades. Ningú posa en dubte que el joc és una manifestació cultural, però pretendre que sigui "l'alma mater" de la cultura resulta excessiu. Afegit també des d'un posicionament crític que entre les brillants elucubracions d'Huizinga es troben a faltar referències directes entorn la sistematització dels jocs. S'ocupà més de fixar l'origen de les manifestacions lúdiques, que d'estudiar el seu fur intern.

Romero, a *Juegos del Antiguo Perú* (1943), indaga amb cautela en els relats dels cronistes, afegint informacions de viatgers i historiadors moderns. El seu estudi pot resultar paradigmàtic per mostrar les dificultats amb les quals es troben els investigadors a l'hora de voler conèixer els orígens de jocs ancestrals.

Les informacions, a més d'escasses són molt confuses. En el cas dels antics jocs peruans, les dates obtingudes no provenen dels primers conqueridors, sinó de cròniques escrites vàries desenes d'anys posteriors d'implantat el règim espanyol, quan els usos i costums europeus s'havien difós abastament. Aquest fet és susceptible de provocar errònies interpretacions, si hom arriba a considerar com a jocs indígenes, una sèrie de manifestacions lúdiques que podrien haver estat adoptades i adaptades de jocs provinents del continent europeu.

²⁴³ *Ibidem*, pg. 101.

La llista de jocs que presenta la divideix en tres grups, els quals resulten massa heterogenis com per servir d'exemple taxonòmic a seguir:

- a) Jocs amb presència de sentit cerimonial a través d'un element d'atzar o de màgia
- b) Jocs d'habilitat física, siguin de nois o d'adults
- c) Joguines infantils

Ariès i Margolin, a *Jeux à la Renaissance* (1982), ofereixen una mostra de la riquesa de les discussions entorn el joc. A priori ambdós coordinadors del congrés d'especialistes, havien presentat als més de quaranta conferenciantes, el següent esquema director, per tal d'ordenar els treballs:

- a) Homo ludens: joc, individu i societat
- b) Jocs i joguines de la infància
- c) Jocs i educació
- d) Festes i jocs col·lectius
- e) Jocs de llenguatge
- f) Jocs d'atzar

Destacar però que finalment, l'aparell documental utilitzat per historiadors, sociòlegs, etnòlegs, etno-folkloristes, filòsofs, ... ha estat emmarcat sota cinc grans títols, que són els que donen peu a estructurar la publicació:

- a) Activitats lúdiques, religioses, festives i esportives
- b) Jocs infantils i juvenils: recerques històriques, sociològiques, iconogràfiques
- c) Jocs literaris, jocs de societat, sociologia del joc
- d) Jocs de llenguatge poètic i musical
- e) Simbolismes del joc

En el capítol dedicat a sintetitzar i posar en comú la visió del joc entre els segles XV i XVII, Ariès i Margolin consideren que les qüestions abordades en el congrés, atenen bàsicament a tres importants problemàtiques:

- a) Els jocs, els jugadors i els poders
- b) Jocs de societat: joc i societat (com a factor d'aculturació i civilització)
- c) El joc com a codi lingüístic, signe o símbol

Es fa palès que en cap cas es pretén classificar les manifestacions lúdiques, però els esquemes emprats poden servir de model per visualitzar de forma clara i inequívoca, la polisèmia de la noció del joc, i com es fa necessari establir un tractament metodològic que tingui en consideració la pluralitat de les seves funcions, que no descuidi oferir una multiplicitat de punts de vista, des dels quals intentar copsar la dimensió lúdica.

Calvo, a *Juegos de chicos en la Grecia antigua* (1983), més que plantejar-se el per què, el com i el per a què es juga, intenta descobrir la procedència i la manera amb la qual s'originaren els diferents jocs als que es lliuraven els nois grecs. És conscient que molts jocs són fruit de la inventiva infantil, també valora que sovint la documentació a vegades és insuficient, i que no en poques ocasions algunes manifestacions lúdiques han patit un seguit de transformacions que fan difícil arribar al seu nucli inicial.

Per a l'estudiós de la lúdica infantil grega, força jocs procedeixen d'accions sacres, màntiques o d'altra tipus que van perdre amb el temps aquest caràcter, fins a romandre com a una simple acció lúdica. Això no pressuposa el fet que a cada joc li correspongui una activitat seria adulta anterior, metamorfosejada i buidada de contingut. Per això, plantejar-se si "*el joc precedeix a la cultura o la cultura al joc és, certament quelcom superflu. Ambdues són, evidentment, complementàries i el recalcar una o altra estarà determinat únicament pel punt de vista i la perspectiva que es vulgui remarcar*".²⁴⁴

Al marge del valor de les aportacions de Calvo per apropar el joc dels clàssics, seguint l'ingent tasca desenvolupada al segle XVII per Rodrigo Caro,

²⁴⁴ CALVO, J.; (1983) *Op. cit.* pg. 40.

ahora que qüestiona la tesi sostinguda per Huizinga en quan la cultura brolla del joc, l'historiador en cap moment es planteja classificar els jocs seguint qualsevol tipus de criteri sistematitzador.

Ariès, en l'interessant article "Breve contribución a la historia de los juegos" de la seva obra *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen* (1987), anteriorment mencionada per referir-se a les pràctiques lúdiques del jove Lluís XIII de França i per assenyalar que l'infant abans d'ésser segregat de l'adult per incorporar-se al sistema escolar dels reformadors catòlics o protestants, compartia sense diferència unes mateixes manifestacions lúdiques, sosté que a partir d'aleshores, finals del segle XVII, "*la infància es converteix en el conservatori dels costums abandonats pels adults*".²⁴⁵

Perquè com el mateix Ariès assevera, "*no falten exemples d'aquesta evolució que desplaça insensiblement els jocs antics al conservatori dels jocs infantils i populars*".²⁴⁶

La seva hipòtesi fa que estableixi una distinció a les acaballes del segle XVII entre:

- a) Jocs d'adults i de nobles
- b) Jocs de nens i aldeans

²⁴⁵ ARIÈS, P.; (1997) *Op. cit.* pg. 104.

²⁴⁶ *Ibidem*, pg. 135. Per citar algun exemple, es pren com indicador la davallada de recintes dedicats al joc de pilota: "*La pilota fou un dels jocs més difosos; de tots els jocs d'exercici, era el que els moralistes de finals de l'Edat Medieval toleraven si no havia més remei amb menor aversió: el més popular, comú a totes les condicions, tant a reis com a aldeans, durant varis segles... Aquesta unanimitat cessà a finals del segle XVII i des d'aleshores es constata un desafecte a la pilota per part de la gent de nissaga; a París, l'any 1657, el nombre de recintes s'eleva a 114, a l'any 1700, malgrat el creixement de la població, aquesta xifra disminuí a 10; en el segle XIX només havia dos, un en el carrer Mazarine, l'altre a la terrassa de les Tulleries, on encara existia al 1900*". Cf. JUSSERAND, J.J. (1901); *Op. cit.* Citat a ARIÈS, P.; (1997) *Op. cit.* pg. 140.

Aquesta divisió és antiga i remunta a l'Edat Medieval, perquè abans de la constitució de l'estament nobiliari, els jocs eren comuns a tots, al marge de quina fos la seva edat i condició social.

La taxonomia que efectua Ariès obeeix a un criteri funcional. Els jocs són categoritzats segons pertanyin a un determinada classe social, i es justifica a través de multitud d'exemples, extrets de nombrosos i variats documents, que entrelliga per mostrar el tall entre la societat antiga i l'emergència de la societat industrial.

Pérez Contel, a *Jocs medievals infantils a València* (1990), descriu alguns dels jocs practicats pels xiquets i xiquetes durant la València medieval, en l'època que Joanot Martorell escrivia la novel·la *Tirant lo Blanch* (1490).

És convenient destacar com fa l'historiador que “*esdevé impossible fixar l'origen de cadascuna de les pràctiques lúdiques de la infantesa en tots els pobles riberencs de la Mediterrània, conseqüència de les incessants invasions i comunicacions marítimes. Però, bé siguin autòctons, bé assimilats, el poble valencià practicava una rica varietat de jocs al segle XV*”.²⁴⁷ Com a mostra d'aquesta riquesa Pérez Contel aporta un total de vint-i-sis jocs, si bé els presenta sense cap mena de sistematització.

L'absència d'una taxonomia podria passar-se per alt, però tractant-se d'una obra històrica, resulta més lamentable que es desconeguin les fonts d'informació i que la descripció dels jocs no guardi cap mena de relació amb el context medieval. En aquest sentit, malgrat aporta diverses informacions, vàlides per confrontar-les amb d'altres fonts que descriuen un mateix període històric, de poca utilitat resulta per a l'estudi taxonòmic del joc.

Aquesta obra contrasta amb la de Mehl, *Les jeux au royaume de France du XIIIè au début du XVIè siècle* (1990), en la qual només esmentar les fonts emprades i la bibliografia consultada ocupa més d'una trentena de pàgines.

²⁴⁷ PÉREZ CONTEL. R.; (1990) *Op. cit.* pp. 20-21.

Mehl en la introducció argumenta el per què el joc és un objecte d'història. Les manifestacions lúdiques són una part de la manera de viure de les persones d'una època determinada; rendeixen compte d'una qualitat de vida; tradueixen una percepció del món, de la vida i de la mort, percepció d'un mateix i de l'altre.

L'aparell documental al qual recorre per a l'estudi del joc medieval a França és força voluminós i variat. Només així és possible no només descriure les manifestacions lúdiques, sinó també circumscriure-les al context socio-cultural de l'època, escodrinyar qui eren els seus protagonistes, ja fossin nobles o pertanyents a les classes populars. Perquè Mehl no descuida cap aspecte relacionat amb la pràctica lúdica, el temps de joc, els espais en els quals es porten a terme les pràctiques, el seu origen, la repressió, la seva organització, llur funció simbòlica i ritual,... el resultat és una basta obra, referent ineludible en els estudis històrics del joc.

En quan a la qüestió taxonòmica, comentar que des d'un inici Mehl aposta per referir-se només a les pràctiques lúdiques que Caillois situa en els dominis de l'agon (competició) i l'alea (atzar), és a dir focalitza l'atenció en la paidia (on s'adoben els "games"), i es despreocupa de les manifestacions enquadrades en el ludus (on es desenvolupa el "play").

Per a Mehl tota reflexió sobre els jocs es troba davant de la dificultat d'ordenar-los i citant a Henriot assevera: "*és la presa de consciència d'aquesta infinita varietat [de jocs] que resulta una necessitat lògica establir-ne una classificació*".²⁴⁸ Sap prou bé que la majoria de les taxonomies, com de manera reiterada es mostra en aquest estudi, presenten criteris heterogenis en les seves categories.

Amb la finalitat d'efectuar una descripció anatòmica d'alguns jocs medievals, l'historiador francès pren com a guia el *Traité de la police* de Nicolas Delamare, publicat a l'any 1729.

²⁴⁸ MEHL, J.M.; (1990) *Op. cit.*, pg. 29.

Abans d'analitzar la legislació, Delamare s'interroga sobre els jocs permesos i els jocs prohibits. Després de distingir entre *jocus* i *ludus*, que caracteritza respectivament com a jocs de paraules i jocs d'accions, considera que la moral per si sola ja reglamenta els jocs de paraules, i que per tant no han d'ésser objecte de la policia. El seu interès es centra en els jocs d'accions, els quals divideix entre jocs permesos, jocs prohibits i jocs tolerats.

Aquesta distribució, fonamentada en referències històriques, es correspon segon Mehl en l'actualitat en:

- a) Jocs esportius
- b) Jocs d'atzar
- c) Jocs de reflexió

És doncs sota aquestes tres grans categories que Mehl desplega la seva descripció anatòmica, si bé els capítols dedicats a aquesta es configuren sota la següent estructura:

- a) El joc de pilota (paume)
- b) Els jocs de llançar (boles i bitlles)
- c) Els jocs d'armes (arc i ballesta)
- d) Les barres i la "soule"
- e) Jocs de daus
- f) Jocs de destresa i jocs de societat
- g) Jocs d'escacs
- h) Jocs de tauler i les xarranques
- i) Jocs de cartes

No obstant, hom considera que les categories adoptades també es caracteritzen per la seva heterogeneïtat, és dels pocs historiadors que s'interroguen sobre la conveniència d'aplicar una adequada classificació.

Decker, a *Sports and games of Ancient Egypt* (1992), dedica un capítol a l'estudi dels jocs, aportant una taxonomia amb la qual no pretén sistematitzar

l'univers de manifestacions lúdiques, sinó només donar a conèixer aquelles activitats que poden reconstruir-se a partir de la informació que s'extreu de l'estudi dels jeroglífics trobats en les tombes dels faraons egipcis:

a) Jocs de pilota

b) Jocs infantils

Equilibris

Força

Agilitat i destresa

Jocs de lluita

Jocs asseguts

Jocs inclassificats

c) Jocs de taula i tauler

En la recerca incessant de fonts documentals, la troballa de l'estudi de Miric, *Jeux d'ós sacrés* (1996), ha servit per prendre consciència de l'ingent tasca que queda per fer en l'estudi del joc.

Resulta sorprenent com Miric, partint d'un fet totalment atzarós, efectua una laboriosa i pacient recerca que el porta a poder interpretar l'origen d'un determinat joc.

Miric es trobava realitzant una missió mèdica a l'Afghanistan, quan després d'un dinar fou convidat a participar en una juguesca, la qual el va remetre immediatament a reviure la seva pròpia infantesa a París. De pare servi, Miric acostumava a jugar cada diumenge, un cop menjat el tradicional pollastre, seguint la costum imposada pel rei Enric IV, amb l'ós en forma de forquilla del pollastre.

Es juga amb dues persones, les quals aposten alguna cosa, ja sigui diners, o bé resultar ésser l'afavorit per realitzar una determinada tasca o per contra, deslliurar-se de l'obligació de fer-la... Cadascun dels dos jugadors agafa per un extrem, tibant fort l'ós fins que aquest es trenca. A partir d'aquell instant cal romandre atent, perquè en l'instant que un dels jugadors presenta a l'altre

un objecte, aquest ha de pronunciar ràpidament una frase. Si se'n descuida, el jugador ha perdut.

Com era possible que allí també fos conegut aquest joc, s'interrogà Miric? Amb l'ajut de diverses disciplines (etnologia, arqueologia, zoologia, història, història de les religions, lingüística,...) aconseguix determinar la distribució geogràfica d'aquesta pràctica lúdica, la qual cosa li permet elaborar algunes hipòtesis sobre l'origen del joc.

En aquesta obra, donat que es tracta d'una única pràctica, no hi ha necessitat d'establir taxonomies lúdiques, però la investigació de Miric és un exemple a seguir per part de tots aquells que es mostren interessats en estudiar i donar a conèixer el patrimoni lúdic de la humanitat.

L'aportació més original que ofereix el professor salmantí García Blanco, a *La Educación Física entre los mexica* (1997), és la de saber extreure de la lectura de les cròniques dels vencedors i dels vençuts, la importància que tenia per als asteques les activitats corporals, els quals les tenien totalment incardinades en el seu sistema educatiu.

Malgrat el rigor de l'ensenyament, enfocat a la preparació físico-militar de manera similar a l'educació hel·lènica d'Esparta, el joc i les joguines eren quelcom imprescindible, no només en l'educació familiar, sinó també en els diferents centres educatius. És més, fins i tot, quan el jove s'incorporava al món adult, la pràctica del joc i d'altres activitats recreatives eren quelcom força arrelat a la vida i cultura asteca.

Per a García Blanco les manifestacions lúdiques resulten ésser un instrument essencial per a la comprensió d'una determinada societat, "*no podem deixar d'interessar-nos per les joguines i formes de jugar dels nahua, si es desitja entendre com i quines eren les relacions afectives, les pautes socials,*

*els conceptes ètics-morals i fins i tot religiosos d'aquestes gents, que empraven com a medi d'aprenentatge el joc".*²⁴⁹

Malgrat García Blanco descriu abastament l'escenari històric i s'endinsa en la interpretació de la cultura mesoamericana, a l'hora de sistematitzar les manifestacions lúdiques, no mostra massa interès per jerarquitzar-les. L'obra s'estructura en quatre gran apartats: l'educació entre els asteques, el joc mèxica, les activitats precortesianes, i el joc de pilota. D'aquests apartats el referit al joc mèxica el divideix en:

- a) Jocs infantils
- b) Jocs d'atzar
- c) Jocs populars

Es fa palès que aquesta classificació presenta com a principal inconvenient la dificultat que hom troba per decidir en quina categoria ubicar una determinada manifestació lúdica. No són categories excloents. A aquest fet cal afegir, que el joc de pilota, el tracta en un altre capítol, la qual cosa només resulta comprensible si amb això es pretén realçar la importància que tenia aquest joc en les cultures mesoamericanes. Aleshores però, la seva popularitat està fora de tot dubte.²⁵⁰

²⁴⁹ GARCÍA BLANCO, S.; (1997) *Op. cit.*, pg. 49.

²⁵⁰ En aquest sentit destaca per la seva aportació sociohistòrica Duverger, amb la publicació a l'any 1978 de *L'esprit du jeu chez les aztèques*, en la qual aposta per una visió sociohistòrica del joc, del "esperit del joc", com ell l'anomena, en la qual explica la importància del joc de pilota, el *tlachtli*, en el segle XVI. Un cop els asteques han conquerit els territoris i per tant les guerres de conquesta ja estan enllestides, els guerrers traslladen l'escenari de la guerra als camps de joc, per tal d'avançar en la jerarquia social. D'aquesta manera la guerra esdevé un joc i es constitueix inicialment com un passatemps dels senyors i de la noblesa asteca. Cf. DUVERGER, CH.; (1978) *L'esprit du jeu chez les aztèques*. París. EHECS.

Altuve, a *Juego, historia, deporte y sociedad en América Latina* (1997), es mostra interessat en inspeccionar al voltant de les pràctiques lúdiques de les comunitats aborígens americanes.

No li passa per alt, que malgrat les prohibicions entorn el joc per part dels conqueridors europeus, entre d'altres coses perquè el temps lliure dels indígenes es convertí a partir de la conquesta espanyola en temps de treball al servei dels colonitzadors, les manifestacions lúdiques aborígens aconseguiren presentar resistència al corpus lúdic europeu. Si més no, Altuve assenyala que el mestissatge és una de les millors característiques que defineixen a la cultura lúdica llatinoamericana.

El joc mestís, *“sintetitza l'articulació de les pràctiques corporals, elements de jocs aborígens, europeus i africans, de manera entrelaçada, contradictòria, superposats, oposats, complementaris i en definitiva, indiferenciats”*.²⁵¹

Qualsevol que pretengui copsar la realitat lúdica d'un determinat indret, no es pot desentendre d'aquesta mescladissa. Pretendre un joc autòcton és una opció forassenyada.

En quan als aspectes taxonòmics, posar de relleu que Altuve no es planteja classificar les manifestacions lúdiques que estudia, sinó que senzillament anomena, sense cap ordre, un seguit de jocs precoloniais, establint per a cadascun d'ells, el nombre de participants, materials, durada, descripció i significat.

És sobretot en aquest darrer element, on la recerca efectuada per Altuve pren major significat, donades les documentades informacions que aporta, les quals resulten força novedoses.

²⁵¹ ALTUVE, E.; (1997) *Op. cit.*, pg. 56.

Pelegrín, a *Repertorio de Antiguos Juegos Infantiles* (1998), preten oferir fonts per l'elaboració d'una història dels jocs a la vegada que un aspecte temàtic de la literatura hispànica, exposant la documentació reunida, que corrobore la llarga durada temporal en el tram comprès entre els segles XV-XX, prenent el segle XVIII com a baula per enllaçar la tradició antiga dels segles XVI-XVII i la tradició moderna dels segles XIX i XX.²⁵²

La guia per classificar Pelegrín el seu repertori és gairebé la mateixa que l'establerta per Renson & Manson, & De Vroede, a "Tipology for the classifications on traditional games in Europe" (1991), la qual ja ha estat presentada en l'apartat referit a les taxonomies del joc des d'una perspectiva antropològica:

a) Jocs de moviment i acció

Del nen petit

Del grup

Sorteig

Locomoció

Llançar

Acrobàcies

Lluita

Caçar

Objectes i joguines artesanes

b) Jocs de rotllana

c) Jocs en festes anuals

Festes hivernals

Festes primaverals

Festes d'estiu

²⁵²

Per establir la distinció entre fonts antiga i moderna, Pelegrín s'acull a la proposta de Peter Burke que emmarca entre els anys 1500 i 1800 les manifestacions tradicionals corresponents a la cultura popular europea en l'Antic Règim. Cf. BURKE, P.; (1991) *Op. cit.*

Jover, a “El juego en Grecia” (1999), sosté la tesi que no hi ha diferències significatives entre els jocs grecs i els dels romans, pel fet que els nens romans foren criats i educats sovint per mainaderes gregues i vivien envoltats d’esclaus del mateix origen.

En els seus propòsits d’apropar-nos a la cultura lúdica grecorromana, Jover adverteix d’entrada que no es proposa “*una classificació, si no un inventari que només serveix com eina per presentar els jocs d’una forma mínimament sistematitzada*”.²⁵³ Aquesta justificació li serveix per aplegar documentada informació relativa a les manifestacions lúdiques infantils clàssiques, si bé es precís remarcar la inexistència de criteris per ordenar la diversitat d’elements de jocs de la primera edat que recull en el seu article.

Vicente, a “El juego en la Edad Media” (1999) defensa que el joc és un producte ideològic i polític. Els temps d’oci, la seva distribució, les activitats que generen, la quantitat i les maneres en què són emprats per les diferents capes i grups socials o la consciència i percepció que uns i altres tenen d’ells, aporta rellevant informació per a la comprensió històrica d’una determinada societat, i de retruc ajuda a comprendre la pròpia cultura lúdica.

*“En aquest sentit, la distribució social de les diferents pràctiques lúdiques medievals poden explicar-se, especialment, com el resultat de les lluites de poder entre les diferents capes socials per mantenir o obtenir algun grau d’hegemonia social; diguem que per obtenir o mantenir, una certa identitat, un cert domini i, en tot cas, la distinció de classe”.*²⁵⁴

El joc es constitueix com a un espai de poder, sobretot pel fet que la seva pràctica representa una disponibilitat d’energia i d’un temps en una època precària per a la gran majoria.

²⁵³ JOVER, R.; (1999) *Op. cit.* pg. 22.

²⁵⁴ VICENTE, M., (1999) *Op. cit.* pg. 52.

Segons aquest enfocament socio-cultural i polític de les manifestacions lúdiques, Vicente posa de relleu una classificació binària formada per significats antònims. Així distingeix entre:

- a) Jocs cultes
- b) Jocs vulgars

La distinció entre uns i els altres està en funció com les classes nobles acrediten el gust o rebuig per una determinada pràctica lúdica. A partir dels segles XII i en intensitat durant els segles XIV i XV, els jocs deixen d'ésser comuns a la majoria dels membres d'una societat i passen a constituir-se com un element clarament diferenciador de la classe social a la que es pertany:

- a) Jocs de cavallers
- b) Jocs de plebeus

Seràn les capes socials mitges i baixes les que mantindran la tradició dels jocs no cavallerescs, és a dir dels que s'ha convingut en denominar jocs populars.

També, una altra taxonomia possible és aquella que s'efectua atenent a criteris morals, jerarquitçant-se els jocs segons siguin:

- a) Jocs permesos
- b) Jocs prohibits

Es clar que aleshores els intents moralitzants dels representants de l'església, topen amb resistències al marge de l'estratificació social, pel fet que la majoria de persones, també els infants, els hi agrada la pràctica de jocs d'atzar i d'aposta, mostrant-se força indiferents a la imposició moral. La submissió a les ordenances que sancionen i persegueixen determinades pràctiques per pròpia convicció moral de les persones, trigaria encara una mica en aparèixer en escena, tal i com ho indica amb claredat l'historiador Ariès: *“nosaltres considerem avui dia els jocs d'atzar com a sospitosos, perillosos, i el*

guany del joc com el menys moral i confessable dels ingressos. Seguim practicant aquests jocs d'atzar, però amb sentiment de culpa. No succeïa encara això en el segle XVII: aquest sentiment de culpabilitat modern procedeix de la moralització a fons que transformà la societat del segle XIX en una societat de <<benpensants>>".²⁵⁵

Álvarez, a "El Juego en el Renacimiento" (1999), en l'anàlisi de les manifestacions lúdiques, coincideix en plantejar una divisió taxonòmica força semblant a la formulada per Vicente. Álvarez estableix una diferenciació en funció de l'origen social dels seus practicants:

- a) Jocs aristocràtics (reis i noblesa)
- b) Jocs populars (poble urbà i rural)

Martín a "El juego en la Ilustración" (1999),²⁵⁶ assenyala com en el cas de l'Estat espanyol, el discurs del joc, fins aleshores patrimoni de la moral, passaria a convertir-se en patrimoni de l'Estat, que intentaria regular i sotmetre a control els entreteniments públics de l'època, a través d'una política repressora sobretot envers els jocs d'atzar.

Malgrat no suggereix una classificació dels jocs, en la "Memòria sobre la policia de los espectáculos y diversiones públicas y su origen en España" de Gaspar Melchor de Jovellanos, presentada el 1796 i publicada per primera vegada l'any 1812,²⁵⁷ el mateix Jovellanos distingeix també clarament entre dues formes d'esbargiment, en quan a diversions, en funció de la classe social a la qual es pertany:

²⁵⁵ ARIÈS, P.; (1997) *Op. cit.* pg. 119.

²⁵⁶ MARTÍN, J.C.; (1999) *Op. cit.*

²⁵⁷ JOVELLANOS, G.M.; (1845) "Memoria sobre la policia de los espectáculos y diversiones públicas y su origen en España", a *Obras de Gaspar Melchor de Jovellanos*. Madrid. D.F. de P. Mellado. Citat a : MARTÍN, J.C.; (1999) *Op. cit.*, pp. 89-92.

- a) Jocs per a les classes nobles
- b) Jocs per a les classes populars

Per tant, destacar que hi ha coincidència per part dels historiadors espanyols que han presentat el resultat de les seves recerques en el *VII Simposium de Historia de la Educación Física*, en establir una taxonomia a partir de l'estructura social, la qual s'apropa també inequívocament a l'establerta per Ariès.

En línies generals les taxonomies del joc des de la disciplina històrica són de caire funcional o morfològic. Sovint es té en compte les classes socials que realitzen les pràctiques, però també l'edat o l'origen del jocs, coincidint amb plantejaments antropològics. És de destacar també la importància que atorguen a la licitud o no de les pràctiques, que treuen a la llum les vicissituds per les quals les manifestacions lúdiques han deixat d'ésser amb el pas del temps, un regne comú de llibertat per esdevenir parcel·les de diversió acotades a edats i condicions socials, alhora que controlades per l'estat i per l'autocontrol d'una moral enquistada en la consciència individual i social.

2.2.3. La sociologia.

Abans d'endinsar-se en una de les aportacions taxonòmiques més rellevants des de l'àmbit de la sociologia, sembla oportú definir amb brevetat quin és el camp d'estudi d'aquesta disciplina i explicar el seu inici dins de l'àmbit científic.

La sociologia, com a ciència que estudia el desenvolupament, l'estructura i la funció de la societat, es reafirma en la idea de què els éssers humans no actuen d'acord a les seves pròpies decisions individuals, sinó sota influències culturals i històriques, i segons els desigs i expectatives de la comunitat en la que viuen. En aquest sentit, el concepte bàsic de la sociologia

és la interacció social o la resposta entre individus, pel fet que aquesta interacció és el punt de partida per a qualsevol relació en una societat.

La primera definició de sociologia s'efectua a l'any 1838 i prové del filòsof francès Auguste Comte (1798-1857). A Gran Bretanya Herbert Spencer adoptaria el terme, continuant amb la tasca de Comte. Avui dia, també es consideren fundadors d'aquesta disciplina a alguns filòsofs socials del segle XIX que mai s'hi van considerar. El principal entre ells fou Karl Marx (1818-1883), si bé no hi ha que oblidar a Saint-Simon (1760-1825), a l'escriptor i estadista Tocqueville (1805-1859), ni al filòsof i economista anglès John Stuart Mill (1806-1873).

No seria fins a finals del segle XIX però, que la sociologia començaria a ésser reconeguda com a disciplina acadèmica, sobretot a França, potser perquè allí l'antropologia trigaria més en desenvolupar-s'hi. És en territori gal on Durkheim (1858-1917) destacaria la realitat independent dels fets socials –independents dels atributs psicològics de les persones- alhora que intentava descobrir les relacions entre ells, establint un camp del saber molt proper al que més tard establiria l'antropologia social.

A Alemanya, la sociologia no seria reconeguda com a disciplina acadèmica fins a la primera dècada del segle XX, en bona part motivat pels esforços de l'economista i historiador Max Weber (1864-1920).

Els pensadors clàssics més rellevants de la tradició sociològica són Marx, Durkheim i Weber, i les seves obres continuen exercint gran influència entre els sociòlegs contemporanis.

Pel que fa al tractament del joc des d'aquesta disciplina acadèmica, no han aparegut més que un parell d'autors: Callois (1986);²⁵⁸ i López Rodríguez (1987).²⁵⁹

²⁵⁸ CAILLOIS, R.; (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica.

Caillois proposa en la dècada dels anys seixanta una original divisió en quatre seccions principals, segons predomini en els jocs el paper de la competència, de l'atzar, del simulacre o del vertigen.

a) Agon²⁶⁰

S'inclouen aquells jocs caracteritzats per la competició. Es tracta d'una rivalitat, d'un combat, d'una lluita en la qual la igualtat d'oportunitats es crea artificialment per a què els antagonistes s'enfrontin en condicions ideals, i el resultat permeti establir un guanyador que és qui millor ha desenvolupat les tasques sol·licitades i per això veu reconeguda la seva excel·lència en ésser proclamat triomfador.

La pràctica de l'*agon* suposa per això una atenció sostinguda, un entrenament apropiat, esforços assidus i la voluntat de vèncer. Implica disciplina i perseverància.

b) Alea²⁶¹

Recull tota la tipologia de jocs en els quals, en contraposició als anteriors, el jugador adopta un paper passiu, el qual espera la sentència del destí atzarós, i on es tracta menys d'imposar-se a l'adversari i si en canvi, poder imposar-se al destí per a què la sort el proclami vencedor.

L'*alea* nega el treball, la paciència, l'habilitat, la qualificació. Elimina la regularitat, l'entrenament. En un instant aniquila els resultats acumulats. De la glòria a la misèria. És desgràcia total o favor absolut. Ofereix al jugador afortunat, infinitament més d'allò que podria procurar-li una vida de treball, de disciplina i de fatigues.

²⁵⁹ LÓPEZ RODRÍGUEZ, P.; (1987) *Para una sociología del juego*. Tesi doctoral. Universitat Complutense de Madrid.

²⁶⁰ En grec significa competició.

²⁶¹ És el nom del joc de daus en llatí.

Hi ha jocs de condició mixta (Agon-Alea). L'atzar s'encarrega de distribuir la sort entre els jugadors per a que aquests explotin i treguin partit de les seves capacitats.

c) Mimicry²⁶²

El joc pot consistir no en desplegar una activitat o en suportar un destí, sinó en ésser un mateix un personatge il·lusori (in-lusio, que entra en joc) i conduir-se en conseqüència.

Engloba totes aquelles manifestacions lúdiques en les quals el protagonista es transforma. Es presenta en els jocs simbòlics i ficticis, en representacions dramàtiques i teatrals.

Totes elles es caracteritzen per recolzar-se en el fet que el subjecte juga a creure, a fer-se creure o a fer creure als altres que és diferent d'ell mateix. El subjecte oblida, disfressa, amaga temporalment la seva personalitat per fingir-ne una altra.

La *mimicry* presenta totes les característiques del joc: llibertat, convenció, suspensió de la realitat, espai i temps delimitats.

d) l·linx²⁶³

Reuneix a tots aquells jocs en els quals es cerca el vertigen, i consisteixen en un intent de destruir per un instant l'estabilitat de la percepció i procurar un estat de torbació.

Es tracta d'assolir una espècie d'espasme, de trànsit, o d'atordiment que provoca l'aniquilació de la realitat amb una acció brusca i ràpida. El plaer resideix en aquest trastorn de l'equilibri del cos: tombarelles, balls, girar sobre una mateix molt de presa, anar a molta velocitat, ponting, voladors mexicans,

²⁶² Terme anglès que es dona al mimetisme, sobretot dels insectes.

²⁶³ Terme grec que significa "remolí d'aigua". D'aquest terme deriva el terme "ilingos", vertigen.

Les quatre categories, a la vegada, es relacionen amb dos paràmetres principals:

PAIDIA:

Abasta totes les manifestacions espontànies de l'instint lúdic. Hi intervé l'espontaneïtat, la llibertat, l'alegria. Són pràctiques recreatives, impulsives, desenfrenades, improvisades, sense reglamentar.

LUDUS:

Apareixen les convencions, les regles, les tècniques d'actuació, la manipulació precisa d'instruments. Requereix esforç, paciència, habilitat, enginy.

De la taxonomia suggerida per Callois hi ha diversos comentaris a fer. En primer lloc, aquesta quàdruple jerarquització és original. L'establiment d'una categoria pels jocs de vertigen és inèdita. La resta de categories ja han estat emprades anteriorment, però no s'havia donat aquesta separació entre agon i alea. En quan els jocs encabits en la categoria de mimicry, el més novedós és el terme, que després empraria també Cheska (1987) com a subcategoria,²⁶⁴ perquè de fet aixopluga els jocs que tenen el seu substrat en la imitació.

En segon lloc, i potser davant la dificultat d'establir categories hermètiques, Callois permet que aquestes siguin poroses, permeten que n'hi hagi manifestacions híbrides, com les que operen entre l'agon i l'alea.

I en tercer lloc, el fet de contemplar dos elements antònims amb els quals graduar a l'activitat lúdica és un altre element poc divulgat, si més no d'emprar-los per jerarquitzar les activitats.

²⁶⁴

Cf. la classificació de Cheska que proposa per categoritzar els jocs de l'oest africà recollida en les pp. 198-199.

Si bé la seva utilització pot resultar capriciosa perquè al darrera de la paidia i el ludus no s'amaga res més que la diferència entre el "play" i el "game", dos vocables anglesos, un per significar el joc com a manifestació espontània i desorganitzada i l'altre per contenir els jocs que són regulats per convencions comunament acceptades pels mateixos jugadors.

Entorn a la direcció que pren l'evolució del joc en la societat postmoderna, la paidia ocupa una dimensió cada cop més reduïda. El ludus estén els seus tentacles, encerclant sense treva l'instint lúdic, apoderant-se d'ell, reglamentant-lo fins produir l'asfixia de la creació lúdica.

González Alcantud també es refereix a aquest enfrontament *"la lluita dialèctica entre la paideia i el ludus no reflexa altre cosa que les denominacions tradicionals d'apol·lini i dionisíac, les quals es combinen de diverses maneres segons el joc. Apolo, a la inversa de Dionísios, està dominat per la serenitat, la caiguda de la violència, la sublimació intensa de les passions. La festa, diria Wunenberger, <<esdevé pura cerimònia, espectacle donat a veure, sacralitat representada i desdramatitzada per l'art o allò meravellós. En l'oposat, les impulsions violentes de l'imaginari lliurades a elles mateixes durant la festa poden corrompre poc a poc el model d'ordre social introduint violència pura, desig de tensions i recerca de tots els possibles, aviat sacralitzats al seu voltant>>. Per tant a l'altra banda, aguaita Dionísios, el culte a l'expansió salvatge i al frenesí del cos i l'esperit, accelerant-lo a la seva alliberació a través d'impulsions desordenades i informes".²⁶⁵*

Sembla però que en aquesta lluita dialèctica, Apolo, porta algunes voltes d'avantatge a Dionísios, que ha vist com la institució, reglamentació i codificació lúdica catapultada a la glòria a un grapat de jocs d'abans, avui refundats en esport modern, que es mouen entre el *ilinx* i l'*agon*, diferenciant-se del joc, l'oci i la recreació.

Després d'aquestes reflexions entorn la classificació de Callois, no es vol passar per alt, una altra contribució sociològica a l'estudi del joc. Es tracta de la

²⁶⁵ GONZALEZ ALCANTUD, J.A.; *Op. cit.*, pg. 247.

presentada per López Rodríguez, a *Para una sociologia del juego* (1987), en la qual l'autora manifesta la important i específica funció social que compleix el joc en els processos d'aprenentatge i socialització. El plantejament de fons de la seva tesi doctoral es realitza des de diferents enfocaments psicosocials i pedagògics. Donat que no efectua cap mena de referència taxonòmica i que la seva recerca deriva cap aspectes més relacionats amb la patologia del joc, no sembla oportú dedicar-hi més atenció, però si més no es volia deixar constància d'aquesta aportació acadèmica.

Un cop mostrats els elements sòcio-culturals del fenomen lúdic, es prossegueix l'estudi contemplant a altres disciplines que també s'han sentit suggestionades per al seu encanteri, potser donada la seva polivalència i el seu caràcter d'activitat que transcorre més enllà de la pròpia cultura humana.

2.3. EL DISCÓRRER FILOSÒFIC.

Malgrat es recorre al joc com a lloc comú d'especulació filosòfica, pocs han estat els filòsofs que s'han ocupat en profunditat per intentar mostrar-ne l'entrellat.

Deixant de banda les concepcions metafísiques d'Aristòtil o de Plató entorn el fenomen lúdic, pel fet que són plantejades amb una manifesta intencionalitat educativa, hom s'atura a comentar d'una banda les disquisicions de dos dels autors que han associat més estretament el joc a la llibertat, la bellesa i l'art, Kant en el segle XVIII i Gadamer en el segle XX, per destacar d'altra banda, tres interpretacions ontològiques aportades per Echevarria (1980), Duvignaud (1982), i Carse (1989), els quals mostren el joc com un fenomen existencial i connatural a la presència humana.

Atenint-se a la lectura de la introducció que realitza el professor Feijoó (1990),²⁶⁶ el concepte de joc apareix en Kant (1724-1804) a la *Crítica del Judici* (1790) en quant joc lliure de les facultats de coneixement, imaginació i enteniment. El joc lliure d'aquestes facultats (el fet que entren lliurement en joc) adquireixen aquest caràcter de llibertat perquè <<cap concepte les limita a una regla de coneixement determinada>>. El concepte de joc s'explica essencialment en conjunt amb la idea de llibertat, i ve a determinar així el caràcter universal de la bellesa. Llibertat i subjectivitat són les dues característiques fonamentals del concepte kantian de joc.

Per abordar l'explicació ontològica de H. G. Gadamer, en la qual el joc n'és el fil conductor, hom roman fidel a les explicacions aclaridores que ofereix Feijoó (1990),²⁶⁷ quan assenyala que la teoria del joc desenvolupada per Gadamer en la primera part de *Wahrheit und Methode* (Veritat i Mètode) es troba, de fet, en la mateixa tradició conceptual de Schiller,²⁶⁸ encara que Gadamer emparelli explícitament a Schiller amb Kant, i intenti superar el caràcter subjectiu que diagnostica per ambdues teories de manera fenomenològica, servint-se de la perspectiva hermenèutica central de l'obra d'art.

El subjecte de l'experiència artística (en quant joc), per a Gadamer, no és la subjectivitat d'aquell que realitza l'experiència estètica, sinó l'ésser de l'obra d'art, que s'origina en aquest procés i que és independent per complet de la consciència que porta a terme l'experiència del joc.

El veritable subjecte del joc és el mateix joc i no la subjectivitat del què desenvolupa l'acte de jugar, és a dir, el que juga. És a través dels jugadors com

²⁶⁶ SCHILLER, F.; (1990) *Kallias*. Cartas sobre la educación estética del hombre. Barcelona. Antrhopos, pp. LXV-LXVI.

²⁶⁷ *Ibidem*, pp. LXX-LXXI.

²⁶⁸ El pensament de Shiller queda exposat en l'apartat que fa referència a les consideracions fisio-biològiques, donat que fou la base de sustentació a partir de la qual Herbert Spencer elaboraria la seva teoria de l'excedent d'energia.

el joc accedeix a manifestar-se, i així una vegada que el jugador decideix jugar, el joc "s'apropia" dels jugadors, en tant que un ésser "jugat", determinant-se mitjançant regles inherents al joc en qüestió que en i per a cada cas prefiguren un moviment lúdic.

Per al filòsof, la *"nostra pregunta per l'essència mateixa del joc no trobarà per tant cap resposta si la busquem en la reflexió subjectiva del jugador. [...] Aquest posseeix una essència pròpia, independent de la consciència dels que juguen. [...] El subjecte del joc no són els jugadors, sinó que a través d'ells el joc simplement accedeix a la seva manifestació". [...] la manera de ser del joc no és tal que, per a què el joc sigui jugat, hagi d'haver un subjecte que es comporti com a jugador". [...] Precisament les experiències en les que només hi ha un únic jugador fan evident fins a quin punt el vertader subjecte del joc no és el jugador sinó el joc mateix. És aquest el que manté embuixat al jugador, el que l'enreda en el joc i el manté en ell*".²⁶⁹

En contra de l'afirmació de Gadamer, també per Schiller és la <<manera de ser>>, el mode d'existència de l'obra d'art allò que determinarà la seva efectivitat (deixant aquí apart si aquesta efectivitat s'interpreta en relació al principi d'autonomia de l'art, o a una raó hermenèutica comunicativa). En la interpretació de Gadamer, el caràcter d'obra, de <<ergon>> del joc, es dona com a conseqüència d'allò que ell denomina <<transformació del joc en imatge formada>> (*Verwandlung ins Gebilde*), on queda suprimida la identitat dels participants en el joc, tal com queda suprimida, per Schiller, l'escissió de l'essència humana determinada per la raó instrumental.

El ser de tot joc té, per Gadamer, la seva finalitat en sí mateixa (principi d'heautonomia segons el qual Schiller defineix també la bellesa a *Kallias*); l'activitat del joc revela la realitat primigènia, mostra el món, en paraules del propi Gadamer <<tal com és>>: en aquest reconeixement (anàmnesi: record en quan reconeixement) de la realitat, adquireix el joc aquell caràcter de

²⁶⁹

GADAMER, H.G.; (1984) *Verdad y método*. Salamanca. Ed. Sígueme, pg. 144 i ss.

representació d'allò diví que Schiller considera com a la naturalesa primigènia i essencial del caràcter humà.

En paraules de Gadamer, “*el joc es limita realment a representar-se. La seva manera d'ésser és doncs, l'autorepresentació. Ara bé, autorepresentació és un aspecte ontic universal de la naturalesa*”.²⁷⁰ És aquesta autorepresentació del joc la que permet alhora que el jugador aconseguixi la seva pròpia jugant a quelcom, és a dir, representant-lo.

El joc assoleix la seva veritable perfecció, la de fer-se art, com diria Gadamer, “*al transformar-se en una construcció*”.²⁷¹ És així com es fa en principi repetible, i per tant permanent. Més enllà d'una energia, el joc es constitueix amb un caràcter d'obra, d'ergon.

En definitiva, és aquest sentit medial del joc el que permet fer sortir a la llum la referència de l'obra d'art a l'ésser. En quant que la naturalesa és un joc sempre renovat, sense objectiu ni intenció, sense esforç, Gadamer considera el joc com a un model de l'art.

A Espanya, sobresurt l'aportació d'Echevarria, amb les seves especulacions recollides a *Sobre el juego* (1980),²⁷² amb les quals intenta esbotzar la teoria unitària del joc que és present de manera soterrada en l'anàlisi marxista, pel fet que aposta per guanyar en la història per no quedar-se fora d'ella, ocupant un lloc dominant que permeti aconseguir el control del terreny de joc. La seva posició és més llibertària, si bé sembla convençut que no hi massa garanties d'escapatòria.

Més que una teoria el filòsof espanyol mostra la seva antiteoria, potser perquè és massa conscient, repetint la frase que encapçala aquest segon

²⁷⁰ Ibídem, pg. 151.

²⁷¹ Ibídem, pg. 154.

²⁷² ECHEVARRIA, J.; (1980) *Op. cit.*

capítol, que “no hi ha cap possibilitat d'èxit a partir de l'instant que un afirmi i produeixi una teoria sobre el joc”.²⁷³

Les cavil·lacions d'Echevarria el porten a pensar que el joc reposa en la regla, la qual cosa no vol dir que es projecti contra les regles. L'esquema del joc és de naturalesa reproductiva. El joc continua. El més important “és actuar en la funció, jugar, sigui quin sigui el paper a executar... A cada envit n'hi ha que dir on i en quin bàndol s'està, i jugar en base a aquesta declaració, en el supòsit que es vulgui participar”.²⁷⁴

Per tant, hom considera que la importància del joc no està en el per què ni en el per a què del joc. La seva raó d'ésser radica en ell mateix, en la seva existència. No pot resultar més il·lustrativa la frase publicitària apareguda en la premsa barcelonina per anunciar l'estrena d'una pel·lícula de caire comercial d'en Robert Redford i en Brad Pitt: “No és com jugues el Joc... És com el Joc juga amb tu.”²⁷⁵

Per què el joc guarda en les seves entranyes tantes ganes de jugar? Per què es mostra sempre infatigable? Una lectura atenta a l'obra d'Echevarria permetrà desvetllar la qüestió.

²⁷³ Ibídem, pg. 180. El perquè de la seva negativa l'explica en un paràgraf força anterior a aquesta sentència: “Després del panorama ja vist de les diverses teories sobre el joc, la continuació de la partida que constitueix aquest assaig jo bé podria fer una síntesi, un intent de visió sintètica de totes les exemplificacions precedents, com a preparació a la traca final on s'exposés la <<pròpia posició>>. Vaig a adoptar aquest nou artifici, degut a què el esbossar una síntesi de la pluralitat de teories, és intentar elaborar una teoria unitària sobre el joc considerat com a esquema i com a moviment d'esquemes, em donaria després la possibilitat de jugar la sort de desmentir aquesta síntesi, criticant-la en cadascun dels seus termes constitutius, la qual cosa introduirà un moviment complex en l'escrit que m'ocupa, del qual, en el millor dels casos, podria desprendre's que en un cert moment ningú sabés ni per on es trepitjava”. Ibídem, pg. 61.

²⁷⁴ Ibídem, 103.

²⁷⁵ Cf. Diari El Periódico (25.11.01), pg. 74.

L'autèntica meta del joc, la superació d'aquest, no és la fi del joc, és la seva perpetua existència. No importa qui ocupi el rol de vencedor, perquè a una partida n'esdevindrà una altra. Com assevera Echevarria, "*l'ordre mai deixa d'existir: pot haver-hi hagut dificultats, pugnes titàniques entre els diversos candidats a l'hegemonia, si bé s'ha passat d'un estat de coses a un altre, que és allò que interessa. Sota modalitats diferents, l'ordre sempre presideix*".²⁷⁶

I en el supòsit que hagi refractaris a l'ordre, amants del desordre, proscrits, entusiastes que els plagui romandre al marge en palencs llibertaris, de "*tècniques de cura n'hi ha moltes: extirpar, purgar, tallar, contenir, trasplantar, localitzar, totes ells conduents a mantenir el cos (social) tal i com està, a què les coses segueixin com sempre, com Déu mana*".²⁷⁷

El joc ensinistra, adoctrina, prepara, adorm, perquè al cap i a la fi "*n'hi ha que ésser responsable de quelcom, fer-se càrrec de la necessitat de què aquest quelcom jugui com cal, compleixi adequadament la funció que li ha estat assignada. Només així s'és senyor, només així s'és un autèntic algú, com deia Linus; un jo reconegut pels demás i reconegut per l'Estat: inserit en la societat. Només així es posseeix identitat, nom, seguretat social... Només així l'Estat pot identificar-lo a un, comprovar que un existeix, saber on està i a què juga, localitzar-lo*".²⁷⁸

En els postulats d'Echevarria cobra sentit la funció d'inserció social del joc, però sobretot de control social sobre l'individu: "*sota modalitats diferents, l'ordre sempre presideix*".²⁷⁹ Des d'aquesta perspectiva, hom opina que els agents socialitzadors són els encarregats de valer-se de l'edulcorant que suposa el joc, perquè no sigui tant amarg i costós aconseguir imposar un ordre –permanent– sota l'amenaça –també permanent– del caos. Perquè com afirmava Huizinga, el joc crea ordre, és ordre.

²⁷⁶ ECHEVARRIA, J.; *Op. cit.* pg. 186.

²⁷⁷ *Ibidem*, pg. 124.

²⁷⁸ *Ibidem*, pg. 180.

²⁷⁹ *Ibidem*, pg. 186.

Poc a poc, l'ordre, la regla i la disciplina s'infiltra en el joc, i a través d'aquest penetra en l'individu i el corpus social. Qui no entra en joc, més enllà d'infringir les regles, les desatén. Per evitar la fragmentació o esmicolament de la societat, cal ordre i disciplina. Per als refractaris, l'aïllament i l'estigmatització.

Des d'una perspectiva força similar a la formulada per Echevarria, mencionar les disquisicions de Duvignaud, que pretén formular una teoria del joc com a espai essencial de transgressió, a *El juego del juego* (1982).²⁸⁰

Duvignaud reivindica com esfera essencial les manifestacions lúdiques lliures i espontànies, aquelles que Callois situa en la "paidia", i que els anglesos anomenen "play". Tot i saber que no és només ell qui s'embriaga "amb la disposició d'esperit capaç de jugar-se a tot o res la seva pròpia existència, per l'únic però indicible plaer de jugar",²⁸¹ denuncia que llevat excepcions, la part lúdica de l'experiència humana ha estat ocultada per historiadors, sociòlegs, i antropòlegs. Aquesta asseveració és massa taxativa, encara que no està mancada de fonament.

El filòsof francès pretén fugir del discurs epistemològic funcional o estructural per descobrir el rostre no fotografiat del joc, "¿podem donar cabuda a fenòmens que no es redueixen ni a la posició que ocupen en un sistema o conjunt, ni a l'exercici d'un paper que ajudi al funcionament de la societat?"²⁸²

Recuperar un lloc per a les activitats inútils i lliures de tota finalitat, fa situar-lo a la banda oposada de Neumann (1903-1957) i Morgenstern (1902-1976), quan despleguen a l'any 1944 en la seva *Teoría de los juegos y comportamiento económico*, un mètode per resoldre problemes de tipus

²⁸⁰ DUVIGNAUD, J.; (1982) *El juego del juego*. Mèxic. FCE.

²⁸¹ *Ibidem*, pg. 11.

²⁸² *Ibidem*, pg. 17.

econòmic, fonamentant-se en principis matemàtics aplicats a determinats jocs d'estratègia.²⁸³

No obstant des de la seva primera formulació teòrica el nombre de científics dedicats al seu desenvolupament no ha parat de créixer, i no només entre economistes i matemàtics sinó també entre sociòlegs, politòlegs, biòlegs o psicòlegs, hom coincideix amb el plantejament de Duvignaud quan posa en dubte la validesa de la teoria: “¿és possible concebre que aparegui una <<competència d'adversaris les iniciatives dels quals sempre es prenen amb coneixement de causa, en espera d'un resultat precís, i al voltant dels quals es suposa que sempre escullen el millor>>?”²⁸⁴

És evident que els jugadors no sempre actuen amb una estratègia tan clara i concisa. Jugar és quelcom més que seguir fil per randa els dictats estratègics. Què més voldrien els jugadors que aconseguir no apartar-se ni un mil·límetre de la seva planificació estratègica!

Duvignaud però a més de trobar l'ànima del joc entre la “paidia” de Callois, rescata dels sociòleg els jocs de vertigen per desplaçar-los d'un dels quadrants en els que els situa el propi Callois a una nomenclatura vertical, que li permet graduar les manifestacions lúdiques, segons siguin properes o no al

²⁸³ Neumann i Morgenstern estableixen una taxonomia en la qual divideixen els jocs en dues grans categories:

a) Jocs amb transferència d'utilitat

També s'anomenen jocs cooperatius. Els jugadors poden comunicar-se entre ells i negociar els resultats.

b) Jocs sense transferència d'utilitat

Són jocs no cooperatius. Els jugadors no poden arribar a acords previs.

Cf. DAVIS, M.; (1971) *Introducción a la teoría de los juegos*. Madrid. Alianza.

²⁸⁴ DUVIGNAUD, J.; (1982) *Op. cit.* pg. 45.

desordre i la incertesa, en funció de la seva capacitat per provocar una subversió momentània de les estructures.

Interessen aquells “llocs del món en què, per dir-ho així, el joc es perpetua i desafia els segles. Llocs que semblen apartar de les seves fronteres, forçosament estretes, les exigències d'un sistema social, del poder, les restriccions que regeixen a una societat, fins i tot a una civilització...”²⁸⁵

En definitiva reivindica “els territoris on es respira un aire més lleuger, en els quals tot, bruscament, sembla possible...”²⁸⁶

Potser perquè l'ordre i la regla modelen al jugador, però també cap la possibilitat d'intentar deslliurar-se del seu mecanisme de control social, cobra sentit plantejar-se, com fa el pensador Carse, una classificació dels jocs a partir de la ductilitat o no dels propis practicants.

Carse, a *Juegos finitos y juegos infinitos* (1989),²⁸⁷ presenta una taxonomia força perspicaç, perquè li permet fonamentar dos models de conducta contraposats, amb els quals afrontar la vida humana:

- a) Jocs finits
- b) Jocs infinits

Un joc finit és un joc que té regles fixes i límits, que es juga amb el propòsit de guanyar i acabar la partida. En canvi un joc infinit, no té regles fixes ni límits. En aquest joc, cadascú juga amb les regles i l'objectiu és continuar la partida.

²⁸⁵ *Ibidem*, pg. 155.

²⁸⁶ *Ibidem*, pg. 157.

²⁸⁷ CARSE, J.P.; (1989) *Juegos finitos y juegos infinitos*. Màlaga. Sirio.

Aquells que participen de jocs finits tracten de controlar el joc, de predir tot allò que va a ocórrer, i avantatjar-se. Tracten de determinar el futur basant-se en el passat. Juguen dins dels límits del joc.

Els jugadors de jocs infinits gaudeixen sorprenent-se. Contínuament es submergeixen en allò desconegut, si això els hi permet garantir la continuïtat del joc. El significat dels canvis del passat canvia en funció d'allò que succeeixi en el futur. Juguen amb els límits del joc.

Sembla clar que tots els jocs són voluntaris. Sempre hi hauran conseqüències si un no juga o no segueix les regles, i sempre serà necessària una elecció prèvia. N'hi ha certes regles definides, aparentment externes, que hom escull si respecta o no. Si no es respecten, s'abandona el joc. Alhora però, no hi ha cap regla que digui que han de seguir-se les regles.

En relacions d'incertesa es proposa un joc infinit, però precisament perquè tots els jocs són voluntaris, depèn de cadascú el tipus de joc en el qual vulgui participar, o la decisió d'abandonar-lo en qualsevol moment.

El trencaclosques representa aquí un enigma, invita a actuar, a moure les peces, amb la particularitat que sempre està present la possibilitat que no pugui arribar mai a encaixar-se les peces, entre altres raons perquè tampoc hi ha pautes que indiquin quina és la forma correcte de muntar-lo.

Els jugadors finits són seriosos; els jugadors infinits són jovials. Els jugadors finits guanyen títols; els jugadors infinits només tenen el seu nom. Un jugador finit juga per ésser poderós; un jugador infinit juga amb força. Un jugador finit consumeix temps; un jugador infinit genera temps. El jugador finit aspira a guanyar la vida eterna; el jugador infinit aspira a un naixement etern.

Aquesta possibilitat d'acció és de fet l'essència de la significació lúdica. L'ésser que juga està davant d'un repte, és lliure de decidir, i en la seva decisió cerca, explora, desafia, prova, tria,... El joc i la vida es fonen, perquè com s'interrogava Sartre (1905-1980), *“què és un joc, en efecte sinó una activitat,*

l'origen primordial de la qual és l'home, els principis de la qual l'home mateix planteja i que no pot tenir conseqüències sinó d'acord amb els principis plantejats? De què l'home es considera lliure i vol emprar la seva llibertat... la seva activitat és joc:... planteja ell mateix el valor i les regles dels seus actes i no es mostra disposat a pagar, sinó d'acord amb les regles que ell mateix ha plantejat i definit".²⁸⁸

Una vegada revisades les diverses aportacions des del camp del saber filosòfic, és prou visible que aquestes són de gran ajut en quan a teoritzar sobre el joc, però serveixen ben poc per especular entorn els sistemes jeràrquics amb els quals aconseguir estructurar el joc. És el torn de donar pas a un llarg legat de pedagogs que seguint la màxima que promogué a l'antigor Horaci (65-8 a.C.), "instruir delectant", han volgut esprémer tot el suc del joc en benefici de l'educació.

2.4. L'APOSTA EDUCATIVA PER UNA PEDAGOGIA DEL JOC.

El segle XIX estigué marcat per l'aparició dels sistemes nacionals d'escolarització a Europa com culminació del moviment de secularització de l'ensenyament desplegat des dels segles anteriors per part de l'Estat, amb el seu estira i arronsa contra el domini secular de l'església. A partir d'aleshores l'educació quedaria subordinada als interessos de l'estat, tal i com de manera paradigmàtica havia executat l'estat francès amb el tomb radical propiciat per la Revolució Francesa (1789). Les noves nacions independents d'Amèrica Llatina, especialment Argentina i Uruguai, miraven a Europa i a EEUU buscant models per a les seves escoles.

A començaments del segle XX l'acció educativa es veuria molt influenciada pels escrits de la feminista i educadora sueca Ellen Key (1849-1926). La seva obra *El siglo de los niños* (1900) fou traduïda a varies llengües i

²⁸⁸

SARTRE, J.P.; (1993) *El ser y la nada*. Barcelona. Altaya, pg. 72.

inspirà als educadors progressistes en molt països per la crítica que contenia cap a l'educació tradicional.

El segle XX ha estat marcat per l'expansió dels sistemes educatius de les nacions industrialitzades d'Àsia i Àfrica. L'educació bàsica obligatòria es gairebé universal. La realitat però indica que encara al voltant del 25% dels infants del món que estan en edat escolar no van a l'escola.²⁸⁹

Malgrat la immensa tasca que queda per fer,²⁹⁰ el sorgiment de la pedagogia com a moviment històric en la segona meitat del segle XIX és la responsable d'aquest significatiu avenç. L'educació ha cobrat una projecció social important al costat del desenvolupament de la pedagogia.

Els antecedents més immediats cal cercar-los en el segle XVIII,²⁹¹ però s'afirma i cobra força en el segle XX, particularment després de la primera Guerra Mundial (1914-1918).

²⁸⁹ Si a la dècada dels anys 60 la xifra era d'un 50%, l'Informe sobre el Desenvolupament humà de 1997, elaborat pel Programa de les Nacions Unides per al Desenvolupament, assenyalava que un 25% del total mundial de nens estan sense escolarització primària. Cf. <http://www.undp.org.pa/pnudpanama/informe/indh/1997.html> (consultada 12.07.04).

²⁹⁰ Una bona mostra de les problemàtiques i de les tasques pedagògiques a desenvolupar en el segle XXI es recullen a: DELORS, J.; (1996) *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid. UNESCO/ Santillana. Veure també, TRILLA, J. (Coord) (2001) *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona. Graó.

²⁹¹ L'obra de Rousseau representa el despertar de la curiositat per l'infant. Sens dubte però la influència de la seva obra ve adobada per un pensament pedagògic que es construeix de manera paral·lela a la història de la humanitat. No és intenció repassar l'activitat lúdica en èpoques força significatives d'aquesta història, l'antiguitat clàssica, l'edat medieval, el renaixement i l'humanisme, o el món modern, ... però és evident que han de tenir-se en consideració. Uns breus apunts han estat facilitats en el primer capítol, remarcar sobretot que hi ha tota una tendència pedagògica tradicional favorable a la inclusió del joc en l'educació, que secularment ha alçat la veu contra els seus detractors.

L'ideari pedagògic d'autors com Pestalozzi (1746-1827) i Fröbel (1782-1852);²⁹² les aportacions de Montessori (1870-1952) o Decroly (1871-1932);²⁹³ la innovació metodològica promoguda pels moviments de renovació pedagògica com l'Escola Nova, amb John Dewey (1859-1952) al capdavant de la pedagogia nord-americana,²⁹⁴ el desenvolupament modern de la psicologia;²⁹⁵ han fet que el joc cada cop hagi pres una major dimensió en l'esfera educativa, que esdevingui inexcusable la utilització del joc com a recurs educatiu.²⁹⁶

²⁹² Ambdós pedagogs serien els propulsors de la introducció en el sistema escolar dels jocs educatius, és a dir dels materials i objectes de joc dissenyats expressament per desenvolupar determinades dimensions de la personalitat infantil (cognitiva, social, moral, afectiva) que ben aviat desenvoluparia a Espanya el P. Manjón (1846-1932) a les seves Escoles del "Ave María" i més tard amb escriu la indústria de la juguina. Cf. PESTALOZZI, J.H.; (1986) *Com Gertrudis educa els fills*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona; PESTALOZZI, J.H.; (1982) *Cartas sobre educación infantil*. Barcelona. Humanitas; FRÖBEL, F.; (1913) *La educación del hombre*. Madrid. Ed. Daniel Jorro; FRÖBEL, F.; (1989) *L'educació de l'home i el jardí d'infants*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona.

²⁹³ Cf. MONTESSORI, M.; (1984) *La descoberta de l'infant*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona; DECROLY, O.; MONCHAMP, E.; (1986) *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Morata.

²⁹⁴ John Dewey és un dels teòrics més influents del món educatiu contemporani. En el capítol dedicat a debatre el paper del joc i del treball en el programa d'estudis afirma sense embuts: "*l'educació no té cap altra responsabilitat més seriosa que la de proveir adequadament el goig de l'oci recreatiu*". DEWEY, J.; (1985) *Democràcia i Escola*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona, pg. 114.

²⁹⁵ Aquest desenvolupament ha estat abastament tractat en l'apartat 2.3. del present capítol. En essència ve marcat pel psicoanàlisi de Freud, l'estructuralisme genètic de Piaget, que fou el responsable en última instància de la ludotització que han experimentat les activitats pedagògiques, i la psicologia històrico-cultural de Vygotski.

²⁹⁶ Per tenir una visió de conjunt respecte la història de l'educació i la pedagogia resulten interessants les lectures de: CHATEAU, J.; (1959) *Op. cit.*; LUZURIAGA, L.; (1979) *Historia de la Educación y la Pedagogía*. Buenos Aires. Losada; MORENO, J.M.; POBLADOR, A.; DEL RÍO, D.; (1986) *Historia de la Educación*. Madrid. Paraninfo.

El desenvolupament de l'educació a l'Estat espanyol fou més lent que en la resta de països europeus occidentals. Malgrat la Ley de Instrucción Pública de Claudio Moyano (1857) suposava una guia per regular, administrar i aconseguir el funcionament de l'ensenyament, Luzuriaga apunta que *“al acabar el segle XIX es trobava amb un dèficit extraordinari d'escoles i mestres i amb una enorme proporció d'analfabets. L'ensenyament secundari es trobava gairebé per complet en mans de les ordres religioses”*.²⁹⁷ Meritòria excepció significà la Institución Libre de Enseñanza (1876-1936), amb Francisco Giner de los Ríos al capdavant.

Una mateixa situació és descrita per González-Agàpito al tombar el segle: *“el sistema educatiu espanyol palesava la seva ineficàcia en encetar-se el segle XX. Mentre que els estats del centre i el nord d'Europa, inclosa França, havien resolt pràcticament el problema en arribar l'any 1900, a Espanya l'analfabetisme afectava al 64% de la població”*.²⁹⁸

A Catalunya, la situació era força diferent. La renovació pedagògica rebia un fort impuls, de la mà del mestratge d'il·lustres educadors com Francesc Flos i Calçat (1856-1929) amb l'escola Sant Jordi; Antoni Balmanya (1846-1915), o Antoni Bori i Fontestà (1862-1912). Aquest impuls en matèria educativa, coincidiria amb un augment considerable de l'activitat industrial i una notable expansió i desenvolupament de la burgesia mercantil i industrial.

En el darrer quart del segle XIX a Catalunya l'oferta era força diversa, amb orientacions ideològiques i finalitats formatives molt diverses: grans col·legis religiosos, com els escolapis i els jesuïtes, dirigits als fills de la burgesia urbana; centres de congregacions religioses destinats a les classes

Pel que fa al binomi joc i educació, cf. LÓPEZ MARTÍN, R.; GARFELLA ESTEBAN, P.R.; (1997) *Op. cit.*; GARFELLA ESTEBAN, P.R.; “El Devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad” a *Hist. Educ*, 16, 1997, pp. 133-154.

²⁹⁷ LUZURIAGA, L.; (1997) *Op. cit.*, pg. 223.

²⁹⁸ Cf. GONZÀLEZ-AGÀPITO, J.; (1999) “La renovació pedagògica al primer terç del segle XX” a *Pedagogia a Catalunya*. Barcelona. Fundació Jaume I. Nadala any XXXIII-1999.

populars en el medi rural i urbà; associacions catòliques que impulsaren escoles d'adults; ateneus i societats obreres que impartiren formació elemental per a la classe treballadora; aparició de les primeres escoles racionalistes i laiques; creació de centres escolars renovadors inspirats en la Institución Libre de Enseñanza;...

El primer terç del segle XX, arrencaria amb el noucentisme d'Eugeni d'Ors, i la pedagogia noucentista impulsaria l'escola activa que tanta petge deixaria en la pedagogia catalana, convertint Catalunya en una terra rica d'experiències educatives que serien seguides i imitades per altres països europeus.

És aleshores quan es produí un enriquiment del debat pedagògic i la difusió d'idees que cercaven trencar amb l'escola tradicional que tenia com a model el verbalisme i la memorització. També es produïren destacades millores en la preparació dels mestres que rebien formació a les Escoles Normals.

Sense cap afany d'esgotar l'estudi d'aquest període, que ha estat abastament investigat per Salomó Marquès, Josep Gonzàlez-Agàpito, Conrad Vilanou, Pere Solà, Jordi Monés, o Octavi Fullat, per citar uns quants estudiosos, fer esment de l'Escola Moderna de Ferrer i Guàrdia (1901); l'Escola Horaciana de Pau Vila (1905); l'Escola de Mestres de Joan Bardina (1906); l'Escola Vallparadís de Terrassa d'Alexandre Galí (1910); l'Escoles Catalanes del Districte VI de Barcelona (1906); El Nou Col·legi Mont d'Or de Manuel Ainaud (1910); L'Escola del Bosc de Rosa Sensat (1914); Les Escoles del Patronat Domènech d'Artur Martorell (1919); l'Escola del Mar de Pere Vergès (1921);...²⁹⁹

²⁹⁹ D'obres publicades referides a aquest període històric, a més de la ja esmentada *Pedagogia a Catalunya*, que conté interessants articles de Salomó Marquès, Gonzàlez-Agàpito o Conrad Vilanou entre d'altres, citar les següents: FILHO, L.; (1936) *La Escuela Nueva*. Barcelona. Labor.; MALLART i CUTÓ, J.; [1935] *La educación activa*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona, 1998; ORTS-RAMOS, A.; CARAVACA, F.; (1932) *Francisco Ferrer i Guardia, apóstol de la razón*. Barcelona. Maucci; FERRER I GUÀRDIA, F.; [1911] *L'Escola Moderna*.

Un cop emmarcades les línies generals en matèria d'educació, donat que una concreció més específica escapa de les pretensions d'aquest estudi, no es vol passar per alt d'anunciar que la pauta a seguir, no seria altra que la de tenir present sobre tot les referències explícites en quan a les excel·lències i exquisitats pedagògiques del joc, que assoleixen el seu màxim grau en considerar el joc com a un element educatiu reglat i un instrument d'aprenentatge excels.

Per això caldria apropar-se, als diversos sistemes educatius, a les institucions educatives, a la vida i obra d'il·lustres pedagogs, situant totes les referències educatives i pedagògiques en el corresponent context socio-històric i cultural. També s'haurien d'evidenciar i raonar les circumstàncies en els quals el joc, lluny d'interpretar-se com a un recurs educatiu, ha estat menyspreat, oblidat o fins i tot perseguit amb notorietat i persistència, negant-se-li la més mínima consideració en l'esfera educativa pels seus efectes perniciosos sobre els infants.

La naturalesa de l'estudi fa que hom es centri en exclusiva en inspeccionar diverses taxonomies estretes de variades fonts documentals. Han estat seleccionades perquè mostren un determinat repertori de jocs, sovint acompanyat de criteris metodològics o didàctics, ja siguin localitzats en una zona determinada o bé d'abast mundial. En un primer repàs s'atén a les d'àmbit local o nacional, deixant en segon ordre, no per això menys important, totes aquelles que contenen jocs multiculturals. Les publicacions referides a jocs procedents de diverses cultures han experimentat un considerable creixement en els darrers anys.

Vic. Eumo-Diputació de Barcelona, 1990; GONZÀLEZ-AGÀPITO, J.; (1992) *L'Escola Nova Catalana 1900-1939*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona; GONZÀLEZ-AGÀPITO, J.; (1978) *Bibliografia de la renovació pedagògica 1900-1939*. Barcelona. Universitat de Barcelona; D'ORS, E.; [1914] *L'home que treballa i juga*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona, 1988; SKIDELSKY, R.; (1972) *La escuela progresiva*. Barcelona. A. Redondo Editor; MONÉS, J; (1978) *El pensament escolar i la renovació pedagògica a Catalunya 1833-1938*. Barcelona. Edicions de la Magrana.

A l'igual que s'ha efectuat en altres apartats, hom segueix com a criteri per presentar-les, la data en què apareixen publicades les obres, que no és altre que el següent: Jacquin (1958);³⁰⁰ Edgren & Gruber (1963);³⁰¹ Dunn (1978);³⁰² Van Oudenhoven (1979);³⁰³ Lequeux (1981);³⁰⁴ Moor (1981);³⁰⁵ Dembele (1989);³⁰⁶ Moyles (1990);³⁰⁷ Einon (1994);³⁰⁸ Pandit (1998);³⁰⁹ Guitart

³⁰⁰ JAQUIN, G.; (1958) *La Educación por el juego*. Madrid. Sociedad de Educación Atenas.

³⁰¹ EDGREN, H.D.; GRUBER, J.J.; (1963) *Tehacher's Handbook of Indoor and Outdoor Games*. Englewood Cliffs. Prentice-Hall, Inc. (Consultada la traducció espanyola *Juegos para alumnos de primaria*. Mèxic. Editorial Pax México, 1997 setena edició).

³⁰² DUNN, O.; (1978) *Let's Play Asian Children's Games*. MacMillan Southeast Asia. Asian Cultural Centre for UNESCO.

³⁰³ VAN OUDENHOVEN, N. J.A.; (1979) *Common Afghan Street Games*. Lisse. Swets & Zeitlinger.

³⁰⁴ LEQUEUX, P.; (1981) *Juegos. Más de 1000, para todo lugar*. Barcelona. Reforma de la Escuela.

³⁰⁵ MOOR, J.; (1981) *El juego en la educación*. Barcelona. Heider.

³⁰⁶ DEMBELE, S.; (1989) *Jeux traditionnels*. Bamako. Jamana.

³⁰⁷ MOYLES, J.R.; (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata.

³⁰⁸ EINON, D.; (1994) *Jugar y aprender*. Barcelona. Ediciones Folio.

³⁰⁹ PANDIT, P.; (1998) *Traditional Indian Games*. New Delhi. Galgotia Publishing Company.

(1998);³¹⁰ Sima & Thompson & Jacob (1999);³¹¹ Agallo (2000);³¹² Moreno (2002);³¹³ i Wise (2003).³¹⁴

Jacquin, a *La educación por el juego* (1958), agrupa els jocs en funció de l'espai o lloc on es poden practicar, fent menció de la durada o moment en el qual es desenvolupen. En darrera instància presenta una categoria que no respon a criteris espacials o temporals, si no que respon a la voluntat de servir de font d'inspiracions lúdiques:

a) Jocs d'interior:

No poden practicar-se a l'aire lliure. Requereixen un espai tancat.

b) Jocs petits d'exterior:

No tenen una durada superior a mitja hora. Malgrat són d'exterior poden realitzar-se en una sala bastant gran.

c) Jocs grans de pati:

Durada superior a mitja hora.

d) Jocs de carrer i població:

Els que s'efectuen en carrers, places i altres indrets d'una localitat.

e) Jocs petits de camp:

Amb una durada aproximada de cinc minuts a mitja hora. Es desenvolupen en boscos, camps, prats, ...

³¹⁰ GUITART, R.; (1998) *Jugar i divertir-se tothom. Recull de jocs no competitius*. Barcelona. Graó.

³¹¹ SIMA, P.; THOMPSON, F.; JACOB, N.; (1999) *Jumbo Book of games*. Austràlia. Hawker Brownlow Education.

³¹² AGALLO, A.G.; (2000) *Dinámica de grupos. Más de 100 juegos para practicar en clase*. Guatemala, C.A. Piedra Santa.

³¹³ MORENO, J.A.; (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Màlaga. Aljibe.

³¹⁴ WISE, D.; (2003) *Great Big Book of Children's Games. Over 450 Indoor and Outdoor Games for Kids*. New York. Mc Graw-Hill.

f) Jocs grans de camp:

Durada superior a mitja hora.

g) Jocs aquàtics:

Desenvolupats en piscines, rius, mar, ...

h) Jocs nocturns:

De nit.

i) Arguments per a jocs :

Centres d'interès que motiven jocs.

Edgren & Gruber, a *Teacher's Handbook of Indoor and outdoor Games* (1963), dediquen el llibre a tots els mestres que troben en els jocs els medis per enriquir la vida dels infants, des del primer any escolar fins el darrer de secundària. N'hi ha per tant una clara concepció del joc com a recurs per l'aprenentatge. Les agrupacions amb la qual estructuren el seu recull de jocs educatius està en funció de les següents àrees funcionals:

a) Activitats d'aula³¹⁵

Jocs inactius

Jocs actius

Jocs instructius

b) Jocs creatius i imitatius³¹⁶

c) Jocs combatius duals

d) Jocs actius per a un gran espai³¹⁷

Jocs en cercle

Jocs en fila

Jocs d'atrapar

e) Jocs esportius³¹⁸

³¹⁵ Els jocs compresos en aquesta categoria han estat seleccionats per practicar-los en aules en les quals les taules puguin desplaçar-se fàcilment per donar lloc a l'activitat de grup.

³¹⁶ Són jocs apropiats sobretot per a la primera infància.

³¹⁷ Són jocs vigorosos apropiats per al pati o el gimnàs, les sortides al camp o diversions a l'aire lliure durant el cap de setmana.

Jocs de beisbol

Jocs de futbol

Jocs de xarxa

Jocs de bàsquet

e) Relleus i curses

f) Jocs per a ocasions especials

Jocs per al dia del nen

Jocs per al passeig

Jocs per viatge en autobús

Jocs diversos per a festes

La característica essencial d'aquesta classificació és l'enorme heterogeneïtat de categories i subcategories. La mescla de criteris amb la qual s'aborda fa que es desestimi com referència per establir una taxonomia del joc.

Dunn, a *Let's Play Asian Children's Games* (1978), recopila una destacada col·lecció de cinquanta cinc manifestacions lúdiques localitzades en quinze països asiàtics, amb motiu de l'Any Internacional de l'Infant de 1979. Les categories establertes per ordenar aquests és la següent:

a) Jocs de triar i escollir

b) Jocs d'imaginació

c) Jocs de persecució

d) Jocs d'habilitat física

e) Jocs d'equip

f) Jocs de tauler

Són jerarquies variades que tenen en compte aspectes morfològics del joc i alhora també aspectes funcionals, segons la capacitat que permetin desenvolupar en els infants.

Van Oudenhoven, a *Common Afghan street Games* (1979), aplega un interessant material com a membre de l'UNICEF, que aparegué durant l'Any Internacional de l'infant. Es tracta de cent quaranta-cinc manifestacions lúdiques practicades per joves, infants i adults, en el camp, al carrer i a les cases, i que han estat recollides amb la voluntat d'apropar als educadors aquest ric i preuat patrimoni cultural.

En aquest sentit, un cop més les jerarquies s'estableixen des de criteris amb marcat caràcter didàctic, dividint d'una banda els joc per edats, i d'altra banda per diverses categories.

En quant a edats:

- a) Jocs per infants de quatre anys o més
- b) Jocs per infants de cinc anys o més
- c) Jocs per infants de sis anys o més
- d) Jocs per infants de set anys o més
- e) Jocs per infants de vuit i nou anys o més
- f) Jocs per infants de deu anys o més

En quant a les categories Van Oudenhoven estableix les següents:

- a) Cognició
- b) Construcció
- c) Imaginació
- d) Verbalització
- e) Música i Ritme
- f) Motors
- g) Socialització
- h) Probabilitat i Atzar

Malgrat establir un lligam entre edat i pràctica lúdica pugui resultar en certs casos força pràctic des del punt de vista pedagògic, sorprèn que l'autor sigui capaç de determinar la idoneïtat del joc, establint unes franges d'edat tant

properes entre elles. Pel que fa a les categories, un quadre publicat en la part final de l'obra delata la fragilitat de les jerarquies, doncs un ventall de jocs força nombrós apareix catalogat en més d'una categoria. Per tant, potser resultin d'interès per estimular o desenvolupar una determinada capacitat, però no per inventariar el patrimoni lúdic afganès.

Lequeux, a *Juegos. Más de 1000, para todo lugar* (1981), ofereix gairebé una enciclopèdica lúdica, un tresor infantil que guarda mil cent quaranta jocs, que brinda a l'educador per a què converteixi el joc en matèria d'educació. El repertori que s'inicia amb una meritòria defensa del joc, en la qual subratlla la urgent tasca de recuperació del patrimoni lúdic, classifica els jocs amb la intenció explicitada per l'autora, de "*facilitar la tasca dels pares, dels monitors d'activitats extraescolars i dels mestres*".³¹⁹

- a) Jocs tranquils
- b) Jocs d'acció moderada
- c) Jocs d'activitat intensa

Per tant, el criteri escollit per Lequeux està en funció del grau d'intensitat que possibilita l'acció lúdica. Evita establir jerarquies per edats, perquè considera que és un criteri força relatiu i ambigu. En canvi, inclou com a categories la formació inicial en l'espai per part dels jugadors (sense formació, fila, filera, cadena, cercle, de dos en dos, de costat, un darrera de l'altre, ..), així com l'opció de considerar la naturalesa del joc, és a dir l'activitat dominant que requereixen (persecució, relleus, jocs amb accessoris, jocs d'interior).

La totalitat de criteris que planteja Lequeux són de caràcter pedagògic, però no és una publicació que es caracteritzi per una bona taxonomia, ans la contrari, hi ha bastant desgavell en llur organització, problema que s'agreuja si es considera l'elevat nombre de jocs que aplega l'obra.

³¹⁹ LEQUEUX, P.; *Op. cit.*, pg. 91.

Moor, a *El juego en la educación* (1981), tracta de mostrar quant més riques són les possibilitats pedagògiques del joc que les seves possibilitats terapèutiques. En la seva obra fa un repàs de les diverses teories del joc, prenent com referència taxonòmica, les quatre classes de joc infantil que distingeix l'escola psicològica de Viena:

- a) Jocs de funció
- b) Jocs de ficció
- c) Jocs de construcció
- d) Jocs de regles

Les categories ressegueixen el desenvolupament del joc en l'infant. Aquesta tipologia de categories ja han estat abordades al tractar el joc des d'una perspectiva psicològica.

Dembele, a *Jeux traditionnels* (1989), ofereix una petita però preuada mostra de jocs practicats des de bell antuvi al Malí. No obstant el seu recull, que no arriba a la cinquantena de jocs, no contempla cap mena de classificació, ni de criteri per organitzar-los. La publicació està mancada fins i tot d'un índex en el qual cercar els diversos jocs que conté. Nogensmenys, la investigació de Dembele és fonamental perquè no es perdi un ric patrimoni lúdic en indrets geogràfics que empren sobretot la transmissió oral per donar a conèixer les seves manifestacions lúdiques.

Moyles, a *El juego en la educación infantil y primaria* (1990), estableix una classificació a partir dels aspectes de la personalitat de l'infant que contribueix a desenvolupar:

- a) Jocs físics
- b) Jocs intel·lectuals
- c) Jocs sensorials i emocionals

La darrera categoria aglutina a totes aquelles manifestacions lúdiques que ajuden a la socialització de l'infant. En aquest sentit, les altres dues categories poden tenir una mateixa comesa.

Einon, a *Jugar y aprender* (1994), estableix una taxonomia morfològica-funcional força curiosa i original alhora que de dubtosa consideració, doncs sembla que el criteri de selecció giri en exclusiva entorn els decibels que provoca l'acció lúdica:

- a) Jocs tranquils per a jugar sol
- b) Jocs socials tranquils
- c) Jocs sorollosos per a jugar sol
- d) Jocs sorollosos per jugar amb adults o amb d'altres nens

Pandit, a *Traditional Indian Games* (1998), recull un ampli ventall de jocs tradicionals infantils jugats en diferents indrets de l'Índia, i els estructura en una classificació que té en compte l'edat dels jugadors, incloent una categoria que guarda relació amb el gènere i que evidencia d'una banda, una separació de jocs en funció del sexe i d'altra banda, esdevé un element exemplificador de com una sèrie de manifestacions lúdiques esdevé una important font de transmissió de valors culturals per a què les noies assoleixin el rol de dona en la societat índia:

- a) Jocs maternals
- b) Jocs preescolars
- c) Jocs escolars
- d) Jocs per a noies i dones
- e) Jocs d'equip

Guitart, a *Jugar y divertirse sin excluir* (1999) basant-se en criteris morfològics, que atenen a categories molt diverses, intenta establir d'una manera poc reeixida una classificació que obeeix al repertori de jocs que aporta en la seva obra.

- a) Jocs per als nens i nenes més petits
- b) Jocs de memòria
- c) Jocs d'observació
- d) Joc de sentits
- e) Jocs de seguir indicacions
- f) Jocs de passar o llançar objectes
- g) Jocs de persecució
- h) Jocs de contacte
- i) Jocs amb ombres
- j) Jocs d'aigua
- k) Jocs rítmics
- l) Jocs dansats i/o cantats
- m) Jocs de festa
- n) Jocs de nit
- o) Altres jocs

Sima & Thompson & Jacob, a *Jumbo Book of Games* (1999), apleguen més de cent cinquanta jocs distribuïts en quatre gran categories, que resulten massa heterogènies entre elles:

- a) Jocs de pati
- b) Jocs per a vacances
- c) Jocs per als dies de pluja
- d) Jocs internacionals

Agallo, a *Dinámica de Grupos. Más de 100 juegos para practicar en clase* (2000), després d'unes breus referències a les tècniques de grup, presenta els jocs com a instrument educatiu sistematitzant-los en quatre blocs categòrics:

- a) Jocs actius
- b) Jocs reposats
- c) Jocs de camp
- d) Jocs de caràcter educatiu

Es constata, una vegada més, una classificació que es fonamenta en jerarquies no excloents i heterogènies, la qual cosa origina que no puguin prendre's com a modèliques.

Moreno, a *Aprendizaje a través del juego* (2002), explicita una aproximació a una classificació en funció del desenvolupament de l'infant en l'etapa de l'educació infantil:

- a) Primers jocs d'estimulació motriu
- b) Jocs sensorials
- c) Jocs per al desenvolupament de les habilitats motrius
- d) Jocs didàctics
- e) Jocs per al desenvolupament de les capacitats físiques bàsiques
- f) Jocs per diferents espais i moments
- g) Jocs amb materials alternatius
- h) Jocs populars tradicionals
- i) Jocs expressius
- j) Jocs amb diferents medis audiovisuals
- k) Jocs per a nens amb necessitats educatives especials

Hom desestima incloure les subcategories amb les quals l'autor endreça l'interior de cada jerarquia. Resulta prou evident la disparitat en quan a criteris, essent del tot inviable la seva proposta, malgrat s'observa una clara intencionalitat pedagògica en la configuració de les categories.

Wise, a *Great Big Book of Children's Games* (2003), ofereix un bast repertori de jocs dirigits a infants entre tres i catorze anys. Estructura la publicació en els següents apartats:

- a) Jocs per triar i escollir
- b) Jocs de cartes
- c) Jocs cognitius
- d) Jocs de paraules

- e) Jocs de paper i llapis
- f) Jocs de tauler
- g) Jocs de carrer
- h) Jocs de persecució i amagar-se
- i) Curses i relleus
- j) Jocs de pilota
- k) Jocs de força i de lluita
- l) Jocs de festa
- m) Jocs de viatge

Hom es troba davant d'una distribució funcional força arbitrària que l'autora completa afegint amb intencionalitat didàctica una llista de jocs segons el seu nom, l'edat i el nombre de jugadors.

Una visió conjunta de les classificacions aportades des de la vessant pedagògica, ha de passar de manera necessària per subratllar la gran disparitat de categories elaborades. Algunes són de caire morfològic i es constitueixen tenint en compte l'espai de joc, l'edat o el grau d'intensitat. Altres són funcionals, segons siguin les capacitats que hom consideri que desenvolupen en l'infant. D'altres són mixtes.

Una paraula que resumís l'intent de sistematitzar els jocs per part dels educadors és la de confusió. Sense desmerèixer els autors que han evidenciat l'essencial contribució del joc en l'aprenentatge i que han possibilitat que el joc esdevingui alhora contingut i recurs educatiu, l'anàlisi en detall de les jerarquies dóna idea de la manca de rigor i precisió amb la qual s'intenta abordar la taxonomia del joc.

Després d'analitzades diverses classificacions d'autors que presentaven reculls de jocs localitzats en indrets locals o nacionals, és el torn d'endinsar-se en les publicacions que contenen jocs d'arreu del món. En aquest sentit, dels autors que en els darrers anys s'han ocupat dels jocs multiculturals, destacar

les següents obres: Arnold (1975);³²⁰ Orlando (1993);³²¹ Kaminsky & Sierra (1995);³²² Bantulà & Mora (1998);³²³ Loos (1998);³²⁴ Velàzquez (1999);³²⁵ Kirchner (2000);³²⁶ Corbet & Cheffers & Crowley (2001);³²⁷ Allué (2003);³²⁸ i Ripoll (2003).³²⁹

Arnold, a *The World book of children's games* (1975) dóna a conèixer una de les recerques pioneres en quan a investigar la cultura lúdica infantil de diferents indrets del món. Les fonts que l'autor escorcolla són sobretot angleses però també de la resta d'Europa, a les quals s'han d'afegir d'africanes i asiàtiques. Arnold es mostra preocupat per la discontinuïtat que s'està produint

³²⁰ ARNOLD, A.; (1975) *The World Book of children's games*. London. Balding & Maurell Ltd.

³²¹ ORLANDO, L.; (1993) *The multicultural game book. More than 70 traditional games from 30 countries*. New York. Toronto. London. Auckland. Sydney. Scholastic Professional Books.

³²² KAMINSKI, R.; SIERRA, J.; (1995) *Children's traditional games. Games from 137 countries and cultures*. Arizona. Oryx Press.

³²³ BANTULÀ, J.; MORA, J.M^a.; (1998) *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona. Paidotribo.

³²⁴ LOOS, S.; (1998) *Il giro del mondo in 101 giochi*. Torino. EGA.

³²⁵ VELÀZQUEZ, C.; (1999) *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. Valladolid. La Peonza.

³²⁶ KIRCHNER, G.; (2000) *Children's games from around the World*. Boston. London. Toronto. Sydney. Tokyo. Singapore. Allyn & Bacon.

³²⁷ CORBET, D.; CHEFFERS, J.; CROWLEY, E.; (2001) *Unique Games and sports around the world. A reference Guide*. Westport, Connecticut. London. Greenwood Press.

³²⁸ ALLUÉ, J.M^a.; (2003) *Jocs d'arreu del món. 92 jocs per conèixer un món meravellós*. Barcelona. Timun Mas. Grup Editorial CEAC.

³²⁹ RIPOLL, O.; (2003) *Juga amb nosaltres. Més de 100 jocs d'arreu del món*. Barcelona. Molino.

en la cultura lúdica infantil causada per l'hostilitat de l'ambient post-industrial que posa en perill o limita força la socialització dels infants.

La publicació d'Arnold, a l'igual que d'altres de vessant educativa, està dirigida als pares, professors, animadors de lleure i als infants, que vulguin conèixer de prop jocs d'interior i exterior. En la introducció fa referència explícita a les categories de jocs que ha considerat convenient no incloure en el repertori. Es tracta de jocs amb baldufes, jocs cantats o narrats, i jocs amb cordills, perquè els considera inapropiats per aplicar de manera àmplia a tots els infants.

De fet la mostra acull jocs per ésser jugats a casa, a l'escola, als patis d'esbarjo, al parc, al camp o a la platja, és a dir en aquells espais en els quals és possible acollir el joc dels infants. Estan agrupats per ordre de complexitat ascendent mitjançant les següents categories morfològiques:

- a) Jocs de pilota
- b) Jocs amb bales
- c) Jocs amb botons
- d) Jocs de xarranca, saltar
- e) Jocs de córrer, tocar i parar
- f) Jocs de paraules
- g) Jocs numèrics
- h) Jocs de societat
- i) Jocs estratègics

És una classificació emprada per força autors, al marge de la inclusió d'un major o menor nombre de tipologies, sobretot d'aquells que han tractat el joc des d'una perspectiva socio-cultural. És evident però que aquesta sistemàtica no és completa ni exhaustiva.

Orlando, a *The multicultural game book. More than 70 traditional games from 30 countries* (1993), presenta els jocs en funció dels continents, ordenant-los alfabèticament pels països en els quals han estat localitzats. Es tracta d'una taxonomia força utilitzada que només té com a avantatge el fet de permetre

emfatitzar en el patrimoni lúdic infantil a escala mundial, aplegant similars manifestacions lúdiques de llunyanes procedències.

Kaminski & Sierra, a *Children's traditional games. Games from 137 countries and cultures* (1995), presenten d'una banda els jocs segons la seva localització geogràfica, en funció del continent en el qual han estat localitzats i dins d'aquest distribuïts per països i, d'altra banda, opten per una classificació morfològica categoritzant els jocs pel que anomenen famílies, establint-ne les següents categories:

- a) Jocs de pilota
- b) Jocs d'embenar-se els ulls
- c) Jocs de tauler
- d) Jocs d'establir categories
- e) Jocs de triar i escollir
- f) Jocs de daus, ossets (tabes) i d'atzar
- g) Jocs de representacions, dramatitzacions
- h) Jocs de penyores
- i) Jocs d'endevinar
- j) Jocs de cops de palmell
- k) Jocs d'amagar
- l) Jocs de xarranca
- m) Jocs de pedretes
- n) Jocs de saltar corda
- o) Jocs del "pont de Londres"
- p) Jocs de bales
- q) Jocs de memòria
- r) Jocs de càlcul numèric
- s) Jocs de curses de relleus
- t) Jocs de volants
- u) Jocs cantats
- v) Jocs verbals i de paraules
- w) Jocs amb cordill
- x) Jocs de persecució

- y) Jocs de punteria
- z) Jocs de muntets o pilarets
- aa) Jocs d'estirar la corda

La tipologia establerta estaria en consonància amb les taxonomies des de la vessant antropològica. Les categories donen fe de la riquesa del joc tradicional, i malgrat sigui discutible si falten algunes que atenguin a jocs de força, equilibri, acrobàtics, ... sembla que permeten diferenciar unes pràctiques d'unes altres. És similar a l'emprada per Arnold, si bé força més completa.

Bantulà & Mora, a *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global* (1998), localitzen manifestacions lúdiques en més d'una vuitantena de països a través de consultar fonts orals, electròniques i documentals. El títol explicita prou bé la intenció dels autors d'agermanar en un únic compendi una bona mostra de jocs d'arreu del món. Els autors recorren a un viatge imaginari en globus per diferents indrets del planeta, la qual cosa els dóna peu a presentar els jocs, a l'igual que la majoria d'autors que han abordat els jocs multiculturals, ordenats per continents i en cadascun d'ells classificats per ordre alfabètic segons el país de localització.

Loos, a *Il giro del mondo in 101 giochi* (1998), presenta els jocs a través d'un original conte en el qual la fada Jasmina es dedica a destruir totes les vídeo-consoles dels infants. Li ha tocat el rebre a Marco, però per sort la fada el convida a un viatge pel món per conèixer un repertori de jocs localitzats en diferents països. Loos tria la mateixa tipologia de taxonomia que l'escollida per Orlando, Kaminski & Sierra, o Bantulà & Mora, suara esmentades.

Velázquez, a *Juegos de otros pueblos, países y culturas* (1999), escull una representació del mapa mundi per classificar els vint-i-un jocs que descriu, donat que assenyala el país en el qual han estat localitzats. Els diferencia alhora entre:

- a) Jocs competitiu
- b) Jocs no competitiu

Kirchner, a *Children's games from around the World* (2000), recull en un mateix llibre jocs distribuïts en tres categories. En la primera, dedicada als jocs populars i tradicionals dels sis continents (sense especificar quins són aquests sis), aposta per unes subcategories morfològiques definides a partir de considerar l'activitat lúdica que provoquen en els jugadors, si bé també presenta els jocs segons hagin estat localitzats en un dels quaranta set països dels quals han cercat informació. Les altres subcategories tenen en compte el nombre de jugadors que desenvolupen l'acció lúdica:

a) Jocs populars i tradicionals de sis continents

Jocs de tocar i parar

Jocs de pilota

Jocs de manipular i endevinar

b) Nous jocs inventats pels infants

De 2 a 5 jugadors

De 6 a 15 jugadors

De 16 o més jugadors

c) Nous jocs cooperatius inventats pel infants

De 2 a 5 jugadors

De 6 a 15 jugadors

De 16 o més jugadors

Corbet & Cheffers & Crowley, a *Unique Games and sports around the world. A reference Guide* (2001), aplega un preuat compendi de jocs localitzats en quaranta set països, que també els sistematitza per continents.

Allué, a *Jocs d'arreu del món. 92 jocs per conèixer un món meravellós* (2003), presenta l'inventari lúdic també per continents i ordenats alfabèticament pels països, una cinquantena, en els quals han estat localitzats, amb la voluntat per part de l'autor d'ésser útils a pares i educadors per treballar valors com ara el respecte i el coneixement d'altres cultures.

Ripoll, a *Juga amb nosaltres. Més de 100 jocs d'arreu del món* (2003), justifica que "els jocs han estat agrupats segons alguna cosa que tenen en

comú (família, objecte amb què es juguen, objectiu...) perquè per sobre del lloc on es practiquin, responen a una necessitat de moure's, de pensar i de viure que és compartida per totes les persones del món". Potser per això Ripoll presenta una taxonomia força confusa, perquè el joc respon a variats desigs, finalitats i motivacions.

Ripoll, malgrat presenta un índex on aplega els jocs ordenats alfabèticament pel seu nom en funció dels cinc continents, mostra un sumari que reflecteix una original però també gens sistematitzada classificació:

- a) Qui comença?
- b) Endevina-ho pels sentits!
- c) L'alquerc i variants
- d) El Backgammon
- e) Per jugar tot sol
- f) Començament sorpresa!
- g) Que no en quedi cap
- h) Sense ser tocat
- i) Tolchi Nori
- j) Molta força!
- k) El joc de les dames
- l) Skelly
- m) Fins que no podem moure
- n) Un, dos, tres, la xarranca!
- o) Jocs amb bilboquet
- p) L'atzar és qui mana
- q) De camí fins a la meta
- r) Jocs amb bales
- s) Saps on és?
- t) Kubb
- u) Dos equips
- v) Jugar amb les mans
- w) Jocs amb baldufes
- x) Jocs amb una pilota

- y) En línia
- z) Per sobre una línia
- aa) Cromos, caixes de llumins, patacons
- bb) Jocs amb salts
- cc) Amb cinc pedretes
- dd) Jocs de mancala
- ee) El go
- ff) Llançament amb punteria
- gg) Futbol botons
- hh) Tornant cap a casa

A mode de síntesi, constatar que les publicacions que contenen bona part del repertori del patrimoni lúdic d'arreu del món, han estat organitzades gairebé de manera unànime pels seus autors segons el país de localització. En cap cas els autors cauen en l'error de considerar els jocs com a representatius en exclusiva d'un determinat país, ni tampoc de pensar que són autòctons o originaris de l'indret geogràfic on alguna font informativa els ha situat.

La classificació obeeix al desig de mostrar que arreu del món es juga. De la mateixa manera que el nombre de televisors, automòbils, o telèfons que disposa una determinada població, es prenen com a indicadors econòmics de la qualitat de vida de llurs ciutadans, potser en un futur els organismes internacionals mostrin un major interès per recopilar l'inventari lúdic de cada país, per tal de posar en comú el patrimoni lúdic de la humanitat.

Un cop revisades les taxonomies aportades per força autors que s'han ocupat del joc conscients de la seva importància educativa, ja sigui com a contingut educatiu específic o com a recurs educatiu per incentivar o desenvolupar les diverses situacions d'ensenyament-aprenentatge que ofereix el sistema educatiu escolar en l'àmbit de l'educació formal, però també no-formal o informal,³³⁰ convé resseguir una disciplina en la qual el joc ha ancorat

³³⁰ Per captar l'essència, domini i magnitud dels ensenyaments no-formal i informal veure: PUIG, J.M^a.; TRILLA, J.; (1996) *La pedagogía del ocio*. Barcelona. Laertes; TRILLA, J.; (2002)

amb més solidesa i des de la qual en l'actualitat irradia a les diverses matèries que configuren els currículums escolars. Hom s'està referint, és obvi, a l'educació física.

El proper apartat es dedica en exclusiva a conèixer a grans trets el procés d'incorporació de l'educació física des del segle XIX com a disciplina educativa en general i, amb major profunditat, a conèixer com opera el joc dins d'aquesta, així com també indagar respecte llurs classificacions.

2.4.1. La implantació i desenvolupament de l'Educació Física.

L'expressió <<educació física>>, com recorda Vilanou, fou encunyada a l'any 1762, coincidint amb la publicació de *El Emilio* de Rousseau, pel metge suís Ballexserd (1726-1774), en la seva obra *Dissertation sur l'éducation physique des enfants depuis leur naissance jusqu'à l'âge de leur puberté*. Si bé, "aquesta obra entenia l'educació física a manera de preservació del conjunt de funcions orgàniques i no com una racionalització del moviment humà que, a partir d'una concepció biomecànica del cos humà, es consolidà –paral·lelament al desenvolupament de la gimnàstica- en el segle XIX".³³¹

Segons Teresa Lleixà, es donen quatre circumstàncies que afavoririen la consolidació de l'educació física a l'escola en el segle XIX, si bé no cal perdre de vista que aquesta "es troba en una situació precària en una escola primària ja per sí mateixa deficitària".³³² Aquestes circumstàncies són: la influència

La aborrecida escuela junto a una pedagogia de la felicidad y otras cosas. Barcelona. Laertes; TRILLA, J.; (2003) *La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*. Barcelona. Ariel; TRILLA, J.; (1987) *La educación informal*. Barcelona. PPU.

³³¹ VILANOU, C.; "Contexto histórico y antecedentes de la educación física" a *Revista Tandem*, octubre de 2000, nº 1, p. 39.

³³² LLEIXÀ, T.; (1998) "La educación física escolar: desde el siglo XIX hasta la época actual" a *El currículum de Educación Física en la Enseñanza Primaria. Estudio comparativo del*

educativa de Pestalozzi i Fröbel; el concepte d'educació integral que recerquen com a ideal educatiu les pedagogies llibertàries,³³³ les escoles gimnàstiques del segle XIX,³³⁴ i els orígens del moviment olímpic i l'esport escolar.³³⁵

No és possible aturar-se a estudiar el procés d'incorporació de l'educació física en els diferents estats europeus i en els Estats Units, sinó que hom es cenyirà en exclusiva a la realitat més propera.³³⁶

A l'Estat espanyol, les primeres preocupacions per l'educació física, cal cercar-les en els plantejaments educatius d'Amorós (1770-1848), amb la publicació del *Manuel d'educations physique, gymnastique et morale* (1837), que exercí força influència en els pedagogs, malgrat el seu exili a París des de finalitzada la guerra de la independència. També s'ha de ressaltar la labor desenvolupada per Pablo Montesino (1781-1849), que intentà transmetre la seva idea d'educació integral de l'educació física als seus deixebles de l'Escola Normal de Madrid. D'altres personatges que contribuïren en el XIX a cisellar el

currículum de diferents països de la Unió Europea. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona, dirigida per Antonio Petrus, pp. 101 i ss.

³³³ La recerca de la llibertat, la postura antiautoritària, la importància de l'activitat física i el contacte amb la natura, el laïcisme, el treball com a font d'enriquiment i desenvolupament personal,... són alguns dels postulats promoguts per pensadors anarquistes com Godwin (1756-1836); Owen (1771-1858); Fourier (1772-1837); Proudhon (1805-1865) o Bakunin (1814-1876).

³³⁴ En el primer capítol hom s'ha referit breument al sorgiment de les gimnàstiques de la mà de Guts Muths (1759-1839); Salzmänn (1744-1814); Jahn (1778-1852); Ling (1776-1839) i Amorós (1770-1848).

³³⁵ For a interessant remarcar tota la filosofia esportiva que desplegà Pierre de Fredi, baró de Coubertin, per tal d'aconseguir a l'any 1886 la reorganització internacional dels Jocs Olímpics.

³³⁶ Per a una visió de conjunt, cf. VAN DALEN, D.B.; BENNETT, B.L.; (1971) *a World history of physical education. Cultural, Philosophical, Comparative*. Englewood Cliffs, New Hersey. Prentice-Hall, Inc.

corpus d'aquesta disciplina serien Joaquín Avedaño (1812-1886), Mariano Cardedera (1816-1893) i Laureà Figuerola (1816-1904).³³⁷

Gaspar Melchor de Jovellanos a l'any 1809 proposà la inclusió de l'educació física com a part inseparable de l'educació. La restauració de l'absolutisme però, frenaria aquesta iniciativa i la primera llei que regulava el sistema educatiu espanyol, la Llei Moyano de 1857, que convertia en obligatòria l'educació compresa entre els sis i nou anys, deixà de banda a l'educació física.

La Llei Becerra de 1883, proposada en primera instància al 1879, i el Real Decret que la desenvolupava a l'any 1886, obriren les portes a l'establiment de la "gimnàstica higiènica", declarant-la ensenyament oficial i obligatòria en els instituts de segona ensenyança i a les Escoles Normals masculines i femenines. Per alguns la llei significava la introducció de la gimnàstica militarista a les escoles. El mateix Cossío, cofundador de la Institución Libre de Enseñanza es mostrà un clar detractor de la llei.³³⁸ La situació real dels instituts va acabar imposant-se més enllà del debat ideològic, i un decret de 1895 convertia les gimnàstiques en voluntàries pel que fa a l'ensenyament mitjà.

És important assenyalar que s'observa en la bibliografia sobre l'educació física a partir de 1860, un gruix significatiu de publicacions referides a la influència de la gimnàstica en el desenvolupament de l'organisme infantil.³³⁹

³³⁷ Cf. BANTULÀ, J.; BOSOM, N.; CARRANZA, M.; MONÉS, J.; (1997) *Passat i present de l'educació física a Barcelona*. Barcelona. Ajuntament de Barcelona, pp. 21-24.

³³⁸ COSSÍO, M.; "Contra la introducción de los ejercicios militares y batallones escolares en la escuela" a *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, nº 272. Madrid, 15 de juny de 1888. Citat a: BANTULÀ, J.; et altres.; (1997) *Op. cit.*, p. 30.

³³⁹ Algunes d'aquestes publicacions han estat motiu d'estudi en el primer capítol en els apartats 1.3. i 1.4.

Pel que fa a les Escoles Normals, és a l'any 1838 quan començà a funcionar a Madrid la Escuela Normal Central que prepararia els mestres de les escoles provincials. Es contemplava elaborar la creació d'Escoles Annexes o de nens, al costat de les Escoles Normals. Entre les seves assignatures obligatòries, no hi figurava inicialment l'educació física.

En pocs anys augmentaren significativament el nombre d'Escoles, la qual cosa provocaria que un Real Decret de 1849 reduís el nombre a un total de trenta dues: L'Escola normal de Madrid, nou Escoles Normals Superiors a les capitals de districte universitari, i vint-i-dues Escoles Normals Elementals en altres capitals de província.

La llei Becerra també promogué la immediata creació de la Escuela Central de Gimnasia, la qual seria oberta a l'any 1887, amb la funció de formar el professorat que havia de donar classes d'educació física en instituts i escoles. La vida de la Escuela Central de Gimnasia seria força breu. Va ésser clausurada a l'any 1892, després d'haver aconseguit diplomar a 87 professors (16 dones i 71 homes).

L'alternança de partits en el darrer terç del segle XIX, seria la causa que l'assignatura fos considerada obligatòria, voluntària o innecessària en els plans d'estudis. D'igual manera no es pot passar per alt, que malgrat la seva inclusió fos un fet en els currículums dels mestres, la posta en escena de l'assignatura era una altra qüestió.³⁴⁰

Pel que fa al segle XX, en les seves dues primeres dècades, el corpus legislatiu no varia massa, mantenint-se només l'obligatorietat de l'educació física a la segona ensenyança.

La concepció de l'educació física, seguint influències d'Amorós, mantingué un marcat segell militarista, fet que s'accentuaria arrel de la creació,

³⁴⁰ Cf. MAYOR, A.; (2002) *Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX*. Guadalajara. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

el 1919, de la Escola Central de Gimnasia de Toledo, a mans de l'exèrcit i bàsicament destinada a la formació d'oficials i suboficials de l'exèrcit, per a què exercissin com a professors d'educació física.³⁴¹ Aquesta funció militar que s'atribuïa a l'educació física encara seria força més notòria durant la Dictadura de Primo de Rivera.³⁴²

Nogensmenys a Catalunya les diverses experiències educatives que es portaren a terme, des d'inicis del segle XX, propiciaren que la concepció de l'educació física fos concebuda com a una matèria gairebé indispensable per al desenvolupament integral de l'infant. En aquest sentit les escoles noves i la pedagogia activa en la primera meitat del segle XX actuarien a favor de la inserció de l'Educació física en el món escolar.³⁴³

Aquesta disciplina es deixà seduir amb major facilitat, potser perquè com indica Lleixà, “*està més propera a un tipus de pedagogia que recorre a l'activitat personal de l'alumne i que potencia la iniciativa en l'acció*”, sense perdre de vista però que “*l'escola primària tenia escassos recursos per a la impartició de l'Educació física*”,³⁴⁴ com ho corrobora Cambeiro assenyalant la precària formació que rebien els mestres en les Escoles Normals, la qual cosa

³⁴¹ Des de la primera promoció de 1920 fins a 1979 es diplomaren un total de 2.553 professors i 3.264 instructors. Cf. BRAVO, R.; (1995) *La educación física en la legislación española 1890-1980*. Màlaga. Ágora Universidad, pg. 90.

³⁴² Per aprofundir en aquest període, cf. LUCAS, J. M^a.; (2000) *Historia de la Educación Física Oficial. España 1900-1936*. Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

³⁴³ A tall d'exemple, comentar que en la segona edició de l'Escola d'Estiu, que celebraria cursos sense interrupció entre els mestres des de 1914 a 1923, amb la finalitat d'incentivar l'actualització pedagògica, ja s'impartí un curs d'educació física elemental per part del professor Langlois du Feu. Cal tenir present que l'organització de les dues primeres edicions estava a mans d'Eladi Homs, que fou el primer en importar la pràctica del bàsquet dels Estats Units, i que ben aviat faria popular el pare Eusebi Millán quan després de la seva estada a Cuba, l'introduí com a esport de competició en els escolapis de Sant Antoni de Barcelona.

³⁴⁴ LLEIXÀ, T.; (1998) *Op. cit.*, pp. 107 i 145.

sumada a la manca de medis i recursos en la majoria d'escoles de primària, conformava una educació física força deficitària.³⁴⁵

Hom ha de considerar igualment com factor positiu en la introducció de l'educació física en els centres d'ensenyament, la influència directa que jugà l'esport català, amb l'entrada de la pràctica esportiva escolar. Una afecció a l'esport que havia anat emergent entre la ciutadania des del darrer quart de segle XIX i que s'aniria consolidant en les primeres dècades del segle XX, si més no fins les acaballes de la guerra civil.³⁴⁶

Es fugia del caràcter gimnàstico-militar de l'educació física perquè no s'adeia amb l'ideari de l'escola nova: la llibertat i el desenvolupament de l'infant. L'educació física feia costat al moviment higienista, preocupat per aconseguir la millora de la salut infantil, i es presentava com una part integrada al procés educatiu. S'era partidari de la gimnàstica sueca, i les excursions i el joc ocupaven un lloc de preferència, que avançant el segle, deixaria pas a la pràctica de diversos esports.

És prou sabut que el triomf de la Guerra Civil per part del bàndol nacional, comportaria la instauració del règim franquista que romandria vigent des de 1939 fins 1975. La Falange, partit únic durant la dictadura de Franco, a través del Frente de Juventudes i la Sección Femenina, seria l'encarregada de controlar l'educació física, si més no fins a principis de la dècada dels anys seixanta.

³⁴⁵ CAMBEIRO, J.; (1998) *El proceso de institucionalización de la Educación Física contemporánea*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona. Dirigida per Conrad Vilanou, pp. 194 i ss.

³⁴⁶ Cf. PUJADAS, X.; SANTACANA, C.; (1995) *Op. cit.* Vol I.

L'educació física passava a estar al servei del Movimiento i assoliria un important paper doctrinari, amb gran contingut polític-patriòtic i moral, per tal de modelar la joventud sota l'ideari de la societat franquista.³⁴⁷

Dues lleis marquen aquest període. Una, del 1961, sobre l'educació física. L'altra, del 1970, sobre el sistema educatiu.

La llei de 1961, coneguda com a Llei d'Elola-Olaso, establia l'obligatorietat de l'educació física en tots els graus de l'ensenyament, però la manca de dotació econòmica sustrauria moltes possibilitats de fer efectiva la seva aplicació.³⁴⁸

La Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa de 1970, promulgada sota el ministeri de Villar Palasí, evidencià que les reformes parcials introduïdes fins aleshores en el sistema educatiu franquista no havien estat massa efectives. A més d'implantar l'obligatorietat i la gratuïtat en l'educació general bàsica, es pretenia impulsar la renovació didàctica i

³⁴⁷ Cf. BANTULÀ, J.; (1992) "El Frente de Juventudes en la doctrinària Educació Física franquista" a *14è Congrés de la International Standing Conference for the History of Education: "Educació, Activitats Físiques i Esport en una perspectiva històrica"*. Barcelona, del 3 al 6 de setembre de 1992. Barcelona. Ed. Jordi Monés i Pere Solà.

³⁴⁸ Per a Piernavieja, aquesta llei marcava la tercera i darrera etapa de la història de la Educació Física oficial a Espanya. Cf. PIERNAVIEJA, M.; (1962) "La Educación Física en España: Antecedentes histórico-legales" a *Citius, Altius, Fortius*. Tomo IV, fasc I. També aquesta llei serveix a Pradillo per concloure la seva recerca en quan a la gènesi i formació de l'espai professional de la Educació Física. Cf. PRADILLO, J.L.; (1997) *El espacio profesional de la Educación Física en España: génesis y formación (1883-1961)*. Alcalà de Henares. Servicio de Publicaciones Universidad de Alcalà.

Altres estudis han contemplat una quarta etapa que comprén des de 1961 fins a l'assoliment a Espanya de les institucions democràtiques. Cf. per exemple: BRAVO, R.; (1995) *Op. cit.*; MARTÍNEZ NAVARRO, A.; (1997) *La educación física escolar en España. Hitos históricos*. Madrid. Universidad Complutense de Madrid; ZAGALAZ, M^a. L.; (1999) *Fundamentos legales de la actividad física en España*. Jaén. Universidad de Jaén.

l'avaluació continuada. En la Primera Etapa d'EGB (de primer a cinquè) l'educació física formava part de l'Àrea d'Expressió Dinàmica, conjuntament amb la música, mentre que a la Segona Etapa d'EGB (de sisè a vuitè), s'anomenava "Educación Física y Deportes".

En quan a la formació del professorat, aquesta va ésser altament diferenciada per raó de gènere. Els professors assistiren a la Academia Nacional de Mandos José Antonio, en la qual fins a 1965 es formaren uns 1.200 professors que obtingueren el títol de professor d'educació física i el d'oficials instructors de Juventudes. Les professores reberen formació en qualitat d'instructores generals a la Escuela Nacional de Instructores para Juventudes Isabel la Católica i, en quan a professores a la Escuela Nacional Ruiz de Alda.

Els docents reberen suport de la Falange per a desenvolupar la seva tasca a través de revistes com *Consigna o Mandos*, o bé llibres com *Lecciones de Educación Física de Primera, Segunda Enseñanza y Comercio*, o la *Cartilla Escolar de Educación Física*.³⁴⁹

La mort del general Franco al 1975 obria les portes a una nova etapa de recuperació de les institucions democràtiques. L'any 1977 marcaria l'inici de la reforma política i l'extinció del Movimiento Nacional. Un any més tard, s'aprovava la Constitució espanyola. El 1979 comportaria l'entrada en escena dels ajuntaments democràtics i l'aprovació de l'Estatut d'Autonomia per a Catalunya.

Els canvis produïts des d'aleshores fins ara han estat espectaculars en tots els àmbits per a una societat que havia de recobrar el seu lloc entre les democràcies occidentals europees.

³⁴⁹ Cf. CARBAJOSA, C.; FERNANDEZ BUSTILLO, E.; (2000) *Manuales de Educación Física en el Franquismo*. Oviedo. Universidad de Oviedo.

Atenent-se a l'educació física i la seva inserció en el sistema educatiu, les fites que més han marcat la seva evolució són: la Ley de la Cultura Física y el Deporte (1980); la renovació de l'EGB (1981); la Llei de l'Esport a Catalunya (1988); la Ley del Deporte y la Ley Orgánica de Organización del Sistema Educativo (1990).

A grans trets, la Ley de la Cultura Física y el Deporte (1980), reconeixia el dret de tot ciutadà a la pràctica esportiva i responsabilitzava a l'estat en quan a impulsar, orientar i coordinar l'educació física i l'esport. La Llei de l'Esport a Catalunya (1988) responia a la competència exclusiva del Govern de la Generalitat en l'àmbit de l'esport i el lleure, fruit de les atribucions que conferia l'Estatut d'Autonomia. A través dels principis rectors de la política esportiva, avançava en la línia de garantir el desenvolupament de l'activitat física i l'esport arreu de Catalunya. La Ley del Deporte (1990) insistiria una altra vegada en assenyalar l'educació física com a matèria obligatòria en tots els nivells i graus educatius previs a l'ensenyament universitari.

L'ordenació de l'EGB al 1981 significà l'inici d'una sèrie de canvis qualitius pel que fa a renovació educativa. Els programes renovats contemplaria l'educació física des d'una vessant més pedagògica, definint-se diversos objectius i una sèrie de blocs temàtics.

Amb el traspàs de serveis de l'administració de l'Estat a la Generalitat de Catalunya al 1980, la repercussió efectiva d'aquests programes renovats fou menor donat que, a partir dels ensenyaments mínims fixats per l'Estat, la Generalitat de Catalunya elaborà les Orientacions i Programes, si bé només per als cicles inicial i mitjà.

No obstant els canvis que aportaren els programes renovats i les Orientacions i Programes en el cas català, no seria fins a la implantació de la Ley de Ordenación General del sistema Educativo (LOGSE), que l'educació física experimentaria una reforma educativa més acusada.

La LOGSE, amb l'extensió de l'educació obligatòria fins als setze anys, incidí positivament en el desenvolupament de l'educació física, a l'ésser contemplada en els objectius generals de l'ensenyament primari, i constituir-se com a una de les àrees educatives, amb igualtat de condicions que altres matèries que tradicionalment se'ls hi havia atorgat un major per específic.

A més la LOGSE, contemplava un augment substancial en quan al nombre d'hores dedicades a l'assignatura, així com la previsió de mestres especialistes per a impartir la matèria entre l'alumnat. En el desplegament curricular en les diverses comunitats autònomes amb competències en matèria educativa, es consideraria a l'educació física com a un important factor de desenvolupament integral de la persona, i amb una marcada finalitat multifuncional.³⁵⁰

La formació del professorat serà distinta segons els nivells educatius. La Ley de la Cultura física y el Deporte de 1980 estableix el marc necessari per reconèixer la figura del llicenciat, que impartiria la matèria a l'ensenyament secundari, reconeixent d'aquesta manera la formació que des de 1967 impartia l'INEF de Madrid i des de 1975 l'INEF de Barcelona. Durant la dècada del vuitanta, neixeren a Espanya més Instituts Nacionals d'Educació Física (Lleida, Granada, Las Palmas, València, La Corunya,...) la qual cosa posa de relleu la gran demanda social existent aleshores respecte el perfil del llicenciat.

Respecte la formació del professorat de primària, a l'any 1971 desapareixia la denominació d'escoles normals, que es convertiren en Escoles Universitàries de Formació de Professorat (EUFP). Després d'uns quants estires i arronses respecte a la inclusió o exclusió de l'educació física en els

³⁵⁰ Cf. BANTULÀ, J.; CARRANZA, M.; FLAQUÉ, L.; (1989) *Evolución de la educación física escolar*. Estudi no publicat, becat per l'Institut de Ciències de l'Educació Física. Madrid, 1986; CHAVARRIA, X.; (1993) *Educación Física Primaria. Del diseño curricular base a las programaciones de la clases*. Barcelona. Paidotribo; DÍAZ, J.; (1993) *El currículum de Educación Física en la reforma Educativa*. Barcelona. Inde.

plans d'estudis universitaris,³⁵¹ a l'any 1985 es produiria la definitiva integració del professorat d'educació física en les EUFP. Aquest seria un dels primers salts qualitius que experimentaria l'educació física en els darrers vint anys.

La creació de la figura de l'especialista d'educació física en els centres educatius de primària es traduí en la necessitat urgent de comptar amb professorat convenientment format. En el territori MEC, i a Catalunya, concretament a Barcelona, per iniciativa de l'Ajuntament de Barcelona, des de 1986, es comencaren a formar professors d'EGB especialitzats en educació física. A l'any 1989 la Generalitat assumia les competències, i convocà diversos cursos des de les EUFP, a través dels quals neixia un nou col·lectiu de professionals en el camp educatiu.

Esperonats per aquesta demanda social, el curs 1992-93, les EUPF de la Universitat de Barcelona i de la Univerasitat Autònoma de Barcelona, iniciaven un nou pla d'estudis, en el qual l'educació física era definida com a un especialitat.³⁵²

En definitiva, el període democràtic ha significat un canvi de paradigma respecte la funció social que es reclama a l'educació física. A ningú se li fa estrany que els professionals mantinguin amb major o menor intensitat un posicionament eclèctic, que aposta per una multifuncionalitat de l'educació física i per renovacions profundes des de la didàctica i les pedagogies corporals. Una educació física més crítica amb el paper agonal de l'esport,

³⁵¹ La Orden de 13 de junio de 1977 (BOE nº 151, de 25 de junio), publica les directrius per a l'elaboració dels plans d'estudis de les EUP de EGB i apareix la Didàctica de la Educació Física com a matèria comú a totes les especialitats, sense referir-se però al nombre d'hores a impartir, amb la qual cosa cada Universitat pot fer una interpretació distinta de la Orden. Cf. ROMERO, S.; (1995) "La formación inicial de Educación Física en las Escuelas de Magisterio y Facultades de Ciencias de la Educación" a *Actas del II Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Educación y XII de Escuelas Universitarias de Magisterio*. Zaragoza. Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Zaragoza, pp. 41-65.

³⁵² Cf. BANTULÀ, J.; et altres; (1997) *Op. cit.*, pp. 153-182.

immersa en el rescat dels valors socials que emanen de la seva pràctica, sensible a la diversitat d'acció i opinió respecte l'activitat física. Una educació física que aporta iniciatives de pes en el terreny del tractament de les persones amb discapacitat, que està oberta més que altres àrees del currículum a la interculturalitat.³⁵³

Hom no pot detenir-se més que a posar de relleu, l'elevat nombre de jornades i congressos d'intercanvi d'experiències professionals; de postgraus, màsters i cursos de doctorat,³⁵⁴ pel que fa a la formació en el tercer cicle; d'una eclosió costosa d'inventariar en quan publicacions referides a l'activitat física i l'esport.

L'educació física camina amb fermesa cap al segle XXI i ho fa amb els ulls ben oberts. A les portes del 2005 com a Any Europeu de l'Activitat Física i l'Esport, ja no és possible mantenir un únic model corporal. Hom fa seu el discurs de Vilanou quan sosté, que un dels reptes més importants per l'educació física és el de *“reconfigurar un univers simbòlic i relacional entorn a el cos humà que, en comptes d'ésser dominat, segregat o colonitzat, pugui*

³⁵³ Per citar uns quants exemples és vàlida la consulta de: CONTRERAS, O.; (1998) *Didáctica de la Educación física. Un enfoque constructivista*. Barcelona. Inde; CARDONA, J.; (Coord) (2000) *Modelos de innovación educativa en la educación física*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia; DEVÍS, J.; (2001) *La Educación física, el deporte y la salud en el siglo XXI*. Alcoy. Marfil; LLEIXÀ, T.; (2003) *Educación física hoy. Realidad y cambio curricular*. Barcelona. ICE Univerasitat de Barcelona – Horsori; MORA, J.M.^a; DIEZ, R.; LLAMAS, J.; (2003) *Un mundo en juego. Propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física*. Barcelona. Inde; RÍOS, M.; (2003) *Manual de educación física adaptada al alumnado con discapacidad*. Barcelona. Paidotribo; LIEBERMAN, L.; (2002) *Strategies for inclusions. A Handbook for Physical Educators*. Champaign. Human Kinetics; PRAT, M.; SOLER, S.; (2003) *Actitudes, valores y normas en la Educación Física y el Deporte. Reflexiones y propuestas didácticas*. Barcelona. Inde; CARRANZA, M.; MORA, J.M.^a; (2003) *Educación física y valores: educando en un mundo complejo*. Barcelona. Graó.

³⁵⁴ A tall d'anècdota, assenyalar que el primer programa de doctorat fou *Motricitat Humana*, impartit a la Universitat de Barcelona, durant el bienni 1985-87, el qual fou tutoritzat pel aleshores denominat Departament de Teoria i Institucions Educatives de la U.B.

*despertar la consciència d'una nova realitat individual i social... no podem oblidar que la pedagogia –i l'educació física és una de les claus dels discurs educatiu- sempre s'ha mogut entre la realitat i el desig, un desig que –al nostre entendre- no pot desvincular-se d'aquest context intercultural (no simplement multicultural) en el què vivim i que constitueix la pedra angular d'un futur que, d'alguna manera, ja és present”.*³⁵⁵

En aquest context, la importància del joc es torna essencial com de seguit es desvetlla.

2.4.2. El joc en l'educació física del segle XX.

Els antecedents més immediats a l'Estat espanyol pel que fa a considerar el joc com a contingut essencial de l'Educació física del segle XX, cal situar-los a les acaballes del XIX, per part de la Institución Libre de Enseñanza: *“els mitjans més directes, més naturals i més eficaços de realitzar l'educació física no només per a la infància sinó per a totes les edats són els jocs corporals”.*³⁵⁶

El R.D. de 1901 que recull el Reglamento para el Régimen y Gobierno de los Institutos Generales y Técnicos i la R.O. de 1918, que considera nou graus d'ensenyament, tres de preparatòria (8-10 anys) i sis de segona ensenyança (11-16 anys), contemplen classes diàries de jocs i exercicis corporals.

Per tant, des d'inicis de segle XX, el joc no només deixa d'ésser un obstacle sinó que passa a convertir-se amb un recurs, amb un ajut inqüestionable per a l'educació dels infants, com ho posa de manifest Santos

³⁵⁵ VILANOU, C.; (2000) *Op. cit.*, pg. 50.

³⁵⁶ GUIMERÀ, citat a LÓPEZ SERRA, F.; (1998) *Historia de la educación física de 1876 a 1898. La Institución Libre de Enseñanza.* Madrid. Gymnos, pg. 169.

Fernández: “és un fet confirmat per l'experiència que allà on els nens juguen amb entusiasme, estudien també amb empenyament i sense cap detriment de la salut; ans el contrari, on els jocs falten les hores de descans es converteixen en estones d'ociòs enuig que indisposen cada dia més per a l'estudi i desenvolupen amb esperit violent els germens de molts vicis”.³⁵⁷

La inclusió del joc en la incipient educació física de les primeres dècades del segle XX seria obviament promoguda pels educadors i pensadors incardinats en el moviment de l'Escola Nova i la pedagogia activa. De totes maneres val la pena deternir-se a considerar d'una banda, que darrera força de les estones dedicades al joc, s'amagava ja una pràctica creixent de les activitats esportives d'origen anglosaxó, i d'altra banda, que cada cop era més acusada la feblesa del joc popular i tradicional, del joc espontani, del joc de carrer, que no entenia de regulacions ni imposicions, davant d'unes pràctiques lúdiques que passen a convertir-se en un element dossificat per l'educador, ben aviat mestre d'educació física, que controla el seu ús en l'espai i temps escolars.

Hi ha força petges que marquen la presència amb major o menor intensitat del joc en l'educació física al llarg del segle XX, però totes elles apunten a un fet innegable, que els jocs esdevenen subjectes d'ensenyament i adquireixen dret de ciutadania fins i tot dins de les institucions universitàries.

Durant la Dictadura de Primo de Rivera, la Cartilla de Gimnasia Infantil, confegida a l'escalf de la Escuela Central de Gimnasia, proposava per als infants menors de vuit anys, la utilització del joc com a medi fonamental per al desenvolupament de l'educació física.

El Pla d'Estudis de 1931 de les Escoles Normals contempla dins dels quatre cursos de durada de la carrera, una assignatura anomenada “Educació Física i Jocs Infantils” per als estudiants de tercer curs aspirants a mestres.

³⁵⁷ SANTOS HERNÁNDEZ, P.; (1901) Op. cit. pg. VIII.

També durant el franquisme, tant a la Academia Nacional de Mandos José Antonio com a la Escuela Nacional Isabel la Católica o la Ruiz de Alda, es va incloure el joc com a assignatura essencial per transmetre una sèrie de valors: “*hem d’adaptar el aspecte sociològic del joc als nostres principis morals, religiosos i nacional-sindicalistes*”.³⁵⁸

En la Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa de 1970, i en els Programes Renovats de l'EGB de 1981, es va fer resó del joc sobretot com a recurs per al tractament de les activitats físico-esportives a desenvolupar. La importància progressiva es posà de manifest en les Orientacions i Programes de la Generalitat de Catalunya de 1980, amb la inclusió d’objectius i blocs temàtics específics per al tractament del joc. On cobra el joc un major protagonisme però, és en la reforma educativa implantada amb la LOGSE.

No només és un dels blocs de continguts amb major i constant presència a l’educació física, sinó que és considerat, conjuntament amb el cos, un dels dos eixos essencials a partir dels quals estructurar l’educació física.

Segons el propi MEC, “*el joc encobreix en aquestes edats una forma d’aprenentatge espontani que suposa per al desenvolupament de les capacitats motrius un element dinamitzador bàsic, constituint per això una opció pedagògica que caracteritza l’enfocament metodològic de l’Educació Física en aquesta etapa com a fonamentalment lúdic*”.³⁵⁹

En consonància amb aquesta importància ascendent, la formació del professorat ha tingut en consideració el seu estudi específic. Les Escoles Normals, convertides en Escoles Universitàries de Formació del Professorat, i moltes d’elles transformades en els darrers anys en Facultats, han estat atentes a incloure en els seus respectius Plans d’estudis l’estudi del joc, sovint

³⁵⁸ BANTULÀ, J.; et altres; (1997) *Op. cit.*, pp. 140.

³⁵⁹ MINISTERI D’EDUCACIÓ I CIÈNCIA; (1989) *Diseño Curricular Base*. Madrid. MEC, pg. 218.

incardinat en el temari del programa de l'assignatura o assignatures que configuren la Didàctica de l'Educació Física.

Pel que fa als estudis de llicenciatura, des del 1981 amb l'aprovació dels plans d'estudi de l'INEF de Madrid i Barcelona, el joc ha estat contemplat com a una assignatura obligatòria per a l'alumnat de primer cicle. El BOE 20/10/1993 li conferia el caràcter de matèria troncal dins dels "Fundamentos y manifestaciones básicas de la motricidad humana", i està present per tant en tots els estudis de Ciències de l'Activitat Física i l'Esport arreu de l'Estat, tant en centres públics com privats.

El seu prestigi queda de manifest també al constatar que en la majoria de centres en els quals s'imparteix la llicenciatura en Ciències de l'Activitat Física i l'Esport, es contempla la impartició d'una assignatura optativa per a l'alumnat de segon cicle, la qual sovint aprofundeix en l'estudi del Joc Popular i Tradicional.

És més, per posar de relleu la magnitud que ha cobrat la recerca del joc dins de les Ciències de l'Activitat Física i l'Esport, referenciar el nombre creixent de tesis doctorals realitzades en els darrers anys que han tingut el joc com a objecte d'estudi. Destacar que un bon nombre d'elles han estat realitzades per professorat que imparteix docència en l'ensenyament universitari, ja sigui a la llicenciatura de Ciències de l'Activitat Física i l'Esport o a la diplomatura en les Facultats de Formació de Professorat.³⁶⁰

³⁶⁰ Malgrat algunes d'elles ja han estat mencionades al llarg dels dos primers capítols, o bé seran objecte d'interès en el tercer capítol, per tal de disposar d'una visió de conjunt, sembla escaient enunciar-les de manera específica a continuació ordenades segons l'any de la seva lectura:

LINAZA, J.L.; (1981) *The acquisition of rules of games by children*. Oxford University.

CALVO, J.; (1982) *Juegos de chicos en la Grecia antigua*. Barcelona. Universitat de Barcelona. Director Carlos Miralles.

OSUNA LUCENA, M.I.; (1983) *El canto religioso representado y su permanencia en los juegos y cantos infantiles*. Tesis doctoral. Sevilla. Universidad de Sevilla.

PARLEBAS, P.; (1984) *Psychology social et théorie des jeux: etude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs. Modelisation des universaux et étude cuasi-experimental.* Universitat París V. Sorbonne. Director Roger Daval.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, P.; (1987) *Para una sociología del juego.* Universitat Complutense de Madrid.

ORTEGA RUIZ, R.; (1987) *Juego y conocimientos sociales en un estudio sobre las preferencias lúdicas infantiles y el contenido de los juegos sociodramáticos.* Sevilla. Universidad de Sevilla.

HERNÁNDEZ MORENO, J.; (1987) *Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto.* Universitat de Barcelona. Director Antoni Petrus.

PARDO, P.; (1988) *El juego de reglas y el desarrollo cognitivo en poblados fang de Guinea ecuatorial.* Universitat Autònoma de Madrid. Director Jose Luís Linaza.

OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana.* Universitat de Barcelona. Director Josep Ma. Boquera.

LÓPEZ MATALLANA, M.; (1993) *Juegos y educación en el tiempo libre.* Comillas. Universidad de Comillas.

AMADOR, F.; (1994) *Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la lucha canaria.* Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Director José Hernández Moreno.

DÍAZ BUCERO J.; (1994) *El juego es el juego. El juego en el pensamiento occidental y en el arte del siglo XX.* Tesis doctoral. Granada. Universidad de Granada.

COSTES, A.; (1995) *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu.* Universitat de Barcelona.

LAVEGA, P.; (1995) *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles al Pla d'Urgell (Lleida).* Universitat de Barcelona. Director Francisco Lagardera.

NAVARRO, V.; (1995) *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género.* Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

ADELL, J.A.; (1997) *Los orígenes del deporte en Aragón: aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo.* Universitat de Saragossa. Director Franciso Lagardera.

VEIGA, F.; (1997) *Xogo popular galego e educacion vivencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais.* Universidad de Santiago de Compostela. Director Ángel Serafín Porto.

GINER, J.; (1998) *Los juegos populares y tradicionales en la Comunitat Valenciana y su influencia en el desarrollo del niño.* Universitat de València. Director Amparo Martínez.

RUIZ ALONSO, J.G.; (1999) *Estudios de los bolos en Asturias: aspectos histórico-culturales, modalidades, elementos y materiales de juego. Estado actual de su práctica.* Universidad de Granada. Director José Antonio Cecchini. Coodirector Miguel Ángel Delgado.

Després d'haver analitzat l'evolució de l'educació física i del joc dins d'aquesta, és l'hora de procedir a conèixer en detall la tipologia de classificacions que es presenten des d'un ampli ventall de publicacions per part de varis autors estretament vinculats a l'educació física.

2.4.3. Les taxonomies del joc des de l'Educació Física.

El repàs taxonòmic vindrà acompanyat del seguiment de les obres dels següents autors: Gilb (1955);³⁶¹ Lemus & Cobar & Mencos & Godoy (1961);³⁶² Chaves (1968);³⁶³ Döbler & Döbler (1981);³⁶⁴ Blázquez & Ortega (1984,

TRIGUEROS, C.; (2000) *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de educación primaria de Granada*. Universidad de Granada. Director Juan Bautista Martínez.

ETXEBESTE, M.J.; (2001) *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Universitat Paris V. Sorbonne. Director Pierre Parlebas.

CASTRO, U.; (2001) *Estudio etnográfico y de la lógica interna de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Director Vicente Navarro.

BERNABÉ, J.; (2001) *El juego tradicional y la oralidad en el primer ciclo de Educación Primaria*. Universitat de Múrcia. Director Amando López.

PAREDES, J.; (2002) *El deporte como juego: un análisis cultural*. Facultat de Filosofia i Lletres de la Universitat d'Alicant. Director Manuel Oliver Narbona.

³⁶¹ GILB, S.S.; (1955) *Card File of Games*. Hurts Printing Company. (Traducció espanyola, (1984) *Juegos para escolares*. Mèxic. Editorial Pax México.

³⁶² LEMUS, M.L.; CÓBAR, N.; MENCOS, B.Z.; GODOY, E.; (1961) *Juegos educativos y tradicionales de Guatemala*. Guatemala, C.A. Ministerio de Educación Pública "José de Pineda Ibarra".

³⁶³ CHAVES, R.; (1968) *El juego en la educación física*. Madrid. Doncel. Per contextualitzar l'obra i el seu autor, Cf. CARBAJOSA, C.; FERNANDEZ BUSTILLO, E.; (2000) *Op. cit.*

³⁶⁴ Cf. DÖBLER, E.; DÖBLER, H.; (1981) *Manual de juegos menores*. Buenos Aires. Stadium.

1985);³⁶⁵ Blázquez (1986);³⁶⁶ Pérez Verdes & Tabernero (1986);³⁶⁷ Ureña & Campos (1987);³⁶⁸ Bonhomme (1989);³⁶⁹ Trigo (1989);³⁷⁰ Marchal (1990);³⁷¹ Prista & Tembe & Edmundo (1992);³⁷² Méndez (1994);³⁷³ Trigo (1994);³⁷⁴ Granda & Domínguez & El Quariachi (1995);³⁷⁵ Méndez & Méndez (1996);³⁷⁶ Rosa Sánchez & Del Río (1997);³⁷⁷ Ruiz & García & Gutiérrez & et altres

³⁶⁵ BLÁZQUEZ, D.; ORTEGA, E.; (1984) *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid. Cincel. También BLÁZQUEZ, D.; ORTEGA, E.; (1985) *La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años*. Madrid. Cincel.

³⁶⁶ BLÁZQUEZ, D.; (1986) *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona. Martínez Roca.

³⁶⁷ PÉREZ VERDES, R.; TABERNERO, X.A.; (1986) *Xogos populares en Galicia*. La Coruña. Xunta de Galicia. Conselleria de Turismo, Xuventude e de Deportes.

³⁶⁸ UREÑA, F.; CAMPOS, A.; (1987) *Análisis teórico del juego. Los juegos populares de Murcia*. Murcia. Copymax.

³⁶⁹ BONHOMME, G.; (Coord). (1989) *Les jeux du patrimoine. Traditions et culture*. París. Ministère de l'Education National, de la Jeunesse et des Sports. EPS.

³⁷⁰ TRIGO, E.; (1989) *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Paidotribo.

³⁷¹ MARCHAL, J.C.; (1990) *Jeux traditionnels et jeux sportifs. Bases symboliques et traitement didactique*. París. Vigot.

³⁷² PRISTA, A.; TEMBE, M.; EDMUNDO, H.; (1992) *Jogos de Moçambique*. Maputo. Lisboa. Instituto Nacional de Educação Física. Centro de Documentação e informação Amílcar Cabral.

³⁷³ MÉNDEZ, A.; (1994) *Juegos dinámicos de Animación para todas las edades*. Madrid. Gymnos.

³⁷⁴ TRIGO, E.; (1994) *Aplicaciones del juego tradicional en el currículum d'Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.

³⁷⁵ GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R.; EL QUARIACHI, S.; (1995) *Juegos populares de la cultura bereber*. Màlaga. Ajuntament de Melilla.

³⁷⁶ MÉNDEZ, A.; MÉNDEZ, C.; (1996) *Los juegos en el currículum de la Educación Física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Barcelona. Paidotribo.

³⁷⁷ ROSA SÁNCHEZ, J.J.; DEL RÍO MATEOS, E.; (1997) *Juegos tradicionales infantiles en León*. León. Universidad de León.

(1998);³⁷⁸ Garrote (1999);³⁷⁹ Galera (1999);³⁸⁰ Granda & Domínguez & El Quariachi (1999);³⁸¹ Navarro Adelantado (2002);³⁸² i Bantulà (2002).³⁸³

Gilb, a *Card File of Games* (1955), presenta una revisió dels seus registres personals efectuats durant deu anys en el quals recollia els jocs escollits amb més freqüència pels nens de primària, “el dia de decisió de l’alumne”. Aquest dia havia estat concebut per la professora com a un espai destinat a flexibilitzar el programa d’educació física i alhora fer-lo més cooperatiu, fent que un nen s’encarregués d’elegir i ensenyar l’activitat al grup.

Els jocs queden dividits en quatre grans categories:

- a) Jocs d’exercici³⁸⁴
- b) Jocs actius³⁸⁵
- c) Jocs d’opció³⁸⁶

³⁷⁸ RUÍZ, F.; GARCÍA, A.; GUTIÉRREZ, F; et altres.; (1998) *Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona. INDE.

³⁷⁹ GARROTE, N.; (1999) *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid. Diputación Provincial de Valladolid.

³⁸⁰ GALERA, A.D.; (1999) *Juego motor y educación física*. Barcelona. CIMS.

³⁸¹ GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R.; EL QUARIACHI, S.; (1999) *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona. CIMS.

³⁸² NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *Op. cit.*

³⁸³ BANTULÀ, J.; “Juegos motores multiculturales” a LLEIXÀ, T.; (Coord) (2002) *Multiculturalismo y Educación Física*. Baelona. Paidotribo.

³⁸⁴ Són aquells jocs que poden adaptar-se a alguna forma d’exercicis gimnàstics.

³⁸⁵ S’hi recull aquells jocs que impliquen gran activitat muscular: córrer, saltar, ... La totalitat de jugadors participen activament al mateix temps que la resta o tenen la possibilitat de participar-hi en un període d’un a tres minuts.

d) Jocs inactius³⁸⁷

Es tracta d'una jerarquització establerta en funció del grau d'intensitat que implica cadascuna de les manifestacions lúdiques proposades, la qual cosa resulta sovint força difícil de determinar. No obstant, les categories guarden homogeneïtat entre elles.

Lemus & Cóbar & Mencos & Gody, a *Juegos educativos y tradicionales de Guatemala* (1961), com a professors d'educació física, presenten una recopilació de jocs que fou escrita amb motiu de la celebració del IV Congrés Internacional de Educació Física i Esports per a nenes i dones, realitzat a Washington a l'any 1961. La publicació és un testimoni de la preocupació dels professionals de l'educació física d'incloure els jocs tradicionals en els currículums educatius, si bé no és d'utilitat per analitzar la manera de sistematitzar el repertori de jocs, pel fet que senzillament s'hi pot trobar un índex dels jocs descrits, els quals no estan ordenats sota cap tipus de criteri.

Chaves, a *El juego en la educación física* (1968), contribuí amb el seu manual a desenvolupar l'educació física sota el franquisme, elaborant un repertori de jocs, presentant-los bàsicament classificats en funció de la intensitat:

- a) Jocs de petita intensitat
- b) Jocs de mitjana intensitat
- c) Jocs de gran intensitat
- d) Jocs pedagògics i imaginatius
- e) Jocs utilitaris

³⁸⁶ Requereixen gran activitat muscular i generalment no participen en els jocs més de dos jugadors al mateix temps.

³⁸⁷ Són del tipus inactiu i generalment requereixen estar l'alumnat assegut o de peu formant cercle. Sovint es practiquen a l'aula.

Döbler & Döbler, a *Manual de juegos menores* (1981), classifiquen els jocs motors –denominació de Guts Muths–, alhora que els distingeixen dels de societat, de taula i tauler, intel·ligència i endevinalles, i altres formes pobres de moviment, en tres grans categories:

a) Jocs de carrer

b) Jocs menors

Jocs de cursa

Jocs de pilota

Jocs de força i d'agilitat

Jocs per exercitar els sentits

Jocs menors a l'aigua

Jocs de camp

Jocs de casa

c) Jocs esportius

Jocs d'arc, de cistella i de marques

Jocs de rebot

Jocs de pilota

Jocs de punteria i lliscament

Es tracta d'una classificació poc entenedora i pràctica tant per les categories com per les subcategories que presenta. Nogensmenys l'obra conté un ampli ventall de jocs que resulten interessants per a la pràctica lúdica a l'educació física.

Blázquez & Ortega a *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años* (1984) i *La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años* (1985) presenten una classificació funcional que atén a tres criteris diferenciats: l'actitud dels jugadors, el rol que ocupen respecte el joc i el contingut motor que desenvolupa l'activitat. És fa evident que una determinada manifestació lúdica pot pertànyer alhora a les tres categories esmentades. La tria d'aquestes s'adequa a l'edat dels jugadors:

a) Jocs de participació col·lectiva

Jocs de comportament paral·lel

Jocs de comportament associatiu

Jocs de comportament cooperatiu

b) Jocs segons el rol desenvolupat

Jocs en els quals tots els nens tenen igual rol

Jocs en els quals tots menys un tenen el mateix rol

Jocs en els quals dos grups apareixen amb rol diferent

c) Jocs d'aspecte psicomotor

Jocs de precisió sensorial

Jocs de l'esquema corporal i lateralitat

Jocs d'estructuració espacial

Jocs d'estructuració temporal

Jocs d'equilibri

Blázquez, a *Iniciación a los deportes de equipo* (1986) ordena els jocs en funció de criteris de complexitat, per tal d'orientar metodològicament l'ensenyament dels esports d'equip:

a) Jocs d'orientació simple

Gairebé no existeix interacció directa amb els altres. L'estratègia a seguir es fonamenta en una persecució, en la conquesta d'una zona. Són jocs amb poques regles.

b) Jocs codificats

Es presenten intervencions de grup, encara que suposen prioritàriament una suma d'accions individuals. L'actuació col·lectiva dificulta l'estratègia d'aquests jocs, encara que no existeixen oposicions directes. Són jocs amb major nombre de regles.

c) Jocs reglamentats

Hi ha una major exigència en les relacions de col·laboració i oposició. Sempre es presenta una actuació grupal, de col·laboració i oposició, requerint estratègies en atac i defensa. La reglamentació és complicada i s'ha de conèixer amb anterioritat a la posta en escena. Els esports esdevenen jocs altament reglamentats.

A més d'aquesta proposta cita molts altres criteris pels quals poden classificar-se els jocs, els quals seran tinguts en compte per altres autors amb la pretensió d'establir una sistematització de caire didàctic:

a) Criteri energètic-funcional:

- Jocs molt actius
- Jocs actius
- Jocs de mitjana intensitat
- Jocs de baixa intensitat

b) Criteri segons tipus de moviment:

- Jocs de marxa
- Jocs de cursa
- Jocs de salt
- Jocs de llançament
- Jocs de lluita
- Jocs d'equilibri
- Jocs de coordinació
- Jocs sensorials

c) Criteri segons grau d'intervenció:

- Jocs d'eliminació progressiva
- Jocs de participació total, amb intervenció parcial determinada
- Jocs de participació total, amb intervenció lliure indeterminada

d) Criteri segons grau de dificultat

- Jocs que suposen domini corporal
- Jocs que suposen domini dels desplaçaments
- Jocs que suposen domini d'un objecte
- Jocs que suposen domini relacions de col·laboració i oposició

e) Criteri segons l'efecte a aconseguir

- Sensorials
 - Visuals
 - Auditius

Tàctils

Gustatius i olfactius

D'orientació

Motors

Coordinació

Velocitat de reacció

Locomoció

Salts

Equilibri

Llançaments

De desenvolupament anatòmic

De desenvolupament orgànic

Gestuals

f) Criteri segons la dimensió social

Jocs individuals

Jocs de grup

Jocs d'equip

Pérez & Taberner, a *Xogos populares en Galicia* (1986), presenten un acurat inventari dels jocs populars gallecs mitjançant diversos criteris funcionals, amb una clara intencionalitat didàctica, que ja ha estat emprada per alguns autors vinculats a l'educació física escolar:

a) Per l'edat

Preinfantils

Infantils

Adolescents

Adults

Tercera Edat

b) Per la seva finalitat

D'entreteniment o esbarjo

D'exercici o competitiu

c) Per l'esforç

De menor intensitat

- De mitjana intensitat
- De gran intensitat
- d) Per la participació
 - Individuals
 - Per parelles
 - Per equips o grups
- e) Per la dificultat
 - Elementals (simples i fàcils)
 - Complexes (complicats i difícils)
- f) Per la seva regulació
 - Jocs lliures
 - Jocs sotmesos a normes (reglament)

Malgrat considerar aquesta classificació, el recull de jocs que presenten es classifica per categories morfològiques de la manera següent:

- a) Jocs d'anelles
- b) Jocs de "Apandas" (salt)
- c) Jocs amb bales
- d) Jocs de curses
- e) Cocaña
- f) Jocs de corda
- g) Diàbolo
- h) As catro esquinas
- i) O pañuelo
- j) Os cazadores de rabos
- k) Sangue
- l) Jocs en files o fileres
- m) Ixolas ou enredos (joguines artesanes)
- n) Jocs d'ulls tapats
- o) Jocs amb pilotes
- p) Jocs de pedres, tabes i xapes
- q) Jocs de penyores
- r) A Chave (Llave)

- s) A loita (lluita)
- t) A bolos (bitlles)
- u) Jocs de raiuela o truco
- v) Jocs de roda o rotllana
- w) Jocs amb trompos (trompitxols, baldufes, perinoles)
- x) Jocs d'Adults
- y) Altres jocs i esports

Ureña & Campos, a *Análisis teórico del juego. Los juegos populares de Murcia* (1987), proposen una dubtosa classificació en funció dels efectes que causen en els jugadors:

- a) Sensorials
- b) Motors
- c) Desenvolupament anatòmic
- d) Desenvolupament orgànic
- e) Gestuals

Bonhomme, a *Les Jeux du patrimoine. Tradition et culture* (1989), s'erigeix com a coordinador d'una publicació que pretén ajudar al professor d'educació física en la seva acció educativa quotidiana. L'obra posa de relleu, a través d'un pròleg de Parlebas, la necessitat de recuperar el patrimoni lúdic: "els jocs són les creacions d'una cultura i el fruit d'una història".³⁸⁸ Es presenten prop de vint-i-cinc jocs o famílies de jocs rescatats de les manifestacions populars i tradicionals franceses. El punt fort de l'obra és que de cada joc es descriu el text (com s'inicia, es desenvolupa i finalitza) acompanyat del context socio-cultural amb minucioses referències antropològiques i històriques. El seu punt més feble està en l'absència de qualsevol tipus de sistematització dels jocs referits.

Trigo, a *Juegos motores y creatividad* (1989), aplega una recopilació de jocs aportats pel propis infants, estructurant-los en diverses categories

³⁸⁸

BONHOMME, G.; (1989) *Op. cit.*, pg. 4.

morfològiques que responen, a excepció de la primera, a determinades tipologies de material que empren com a suport de les seves manifestacions lúdiques:

- a) Jocs amb cançó
- b) Jocs amb cordes
- c) Jocs amb pilotes
- d) Jocs amb material de gimnàs
- e) Jocs amb material no estructurat

Marchal, a *Jeux traditionnels et jeux sportifs* (1990), emfatitza al voltant de les funcions que desenvolupa l'activitat lúdica: biològiques, socials, culturals, simbòliques, educatives. Les condicions favorables al desenvolupament dels jocs infantils han desaparegut bastant des de la liquidació de la societat de l'Antic Règim, i alhora seria il·lusori pretendre recuperar els espais, els ritmes de vida, les institucions, els hàbits i els valors culturals d'un món rural i artesà en el qual van trobar un bon adob per créixer. L'autor reclama però, que el sistema educatiu actual es faci ressò d'aquest patrimoni cultural, estudiant, triant, conservant o adaptant els jocs, transmetent-los i afavorint la seva apropiació per part dels infants.

El mèrit de l'obra de Marchal és que, a partir dels centres d'interès de Decroly, fonamentant-se en les grans motivacions lúdiques formulades per Callois, atenent als mites subjacents en els jocs tradicionals i els esports estudiats per Jeu, arriba a establir sis grans temes genèrics amb els quals ordena les manifestacions lúdiques:

- a) El viatge
- b) La cacera
- c) Les proves iniciàtiques
- d) L'animació
- e) La batalla
- f) La comèdia

Cada categoria pot ésser analitzada de manera estructural. Ajudat per les recerques de Parlebas, Marchal garbella la totalitat de jocs pel sedàs dels criteris espacials, temporals, corporals, relacionals, pedagògics i relatius als sistemes de puntuació. El resultat és una jerarquització original i inèdita, si bé força desconeguda i gens seguida per a la majoria del professorat que imparteix l'educació física.

Prista & Tembe & Edmundo, a *Jogos de Moçambique* (1992), donen a conèixer un total de cinquanta cinc jocs localitzats en diferents indrets del seu país, amb la voluntat de preservar i difondre el seu patrimoni lúdic. En la introducció de la seva obra, els autors expliciten, sense justificar els motius de la seva decisió, que opten després de considerar múltiples possibilitats de classificació existents, per ordenar-los alfabèticament. Aquest criteri de fet ja ha estat triat per altres autors per tal de sistematitzar un determinat recull de jocs, i com s'ha esmentat anteriorment és una ordenació que resulta de molt poca utilitat per a qui desconeix les manifestacions lúdiques estudiades.

Méndez, a *Juegos dinámicos de Animación para todas las edades* (1994) exposa una classificació morfològica atenent a diversos criteris, segons la manifestació lúdica reporti coneixement al voltant dels jugadors, provoqui la diversió o es centri en la gestualitat o en les qualitats d'observació dels jugadors. Es tracta per tant d'unes categories massa heterogènies entre elles com a per aplegar-les en una mateixa taxonomia:

- a) Jocs de coneixement
- b) Jocs de diversió o distensió
 - Jocs de caràcter estàtic
 - Jocs de diversió amb predomini del moviment
- c) Jocs gestuals o de mímica
- d) Jocs d'observació

Trigo, a *Aplicación del juego tradicional en el currículum d'Educación Física* (1994), recull en dos volums valuoses reflexions teòriques entorn la importància del joc tradicional com contingut a desenvolupar en el currículum i

dóna a conèixer els resultats d'una recerca efectuada per l'autora a la província de Pontevedra, per tal de determinar l'evolució de cent cinquanta tres manifestacions lúdiques tradicionals a través del pas de tres generacions.

La manera d'ordenar els jocs guarda relació amb la investigació. D'una banda els agrupa en funció de la generació en la qual han estat localitzats, i d'altra banda, els aglutina segons el sexe dels practicants:

- a) Jocs de tercera generació (avis)
- b) Jocs de segona generació (pares)
- c) Jocs de primera generació (joves)
- d) Jocs del grup masculí
- e) Jocs del grup femení

La investigació, malgrat difereix de la què hom presenta, guarda la similitud d'oferir un estudi comparatiu, quantitatiu i qualitatiu, dels grups estudiats. En aquest sentit, podria considerar-se en certa manera com un antecedent d'aquest.

Granda & Domínguez & El Quariachi, a *Juegos Populares de la Cultura Bereber* (1995), presenten els resultats dels jocs berebers obtinguts a partir d'una recerca fonamentada en una metodologia etnogràfica, que no és altre que el registre de cinquanta vuit jocs, amb la voluntat de donar-los a conèixer com a recurs didàctic i medi d'educació multicultural en centres educatius. La taxonomia adoptada ha estat en algunes categories propera a considerar l'estructura interna de la pràctica lúdica, si bé hi ha una jerarquia que obeeix a un ordenament morfològic:

- a) Jocs competitiu
- b) Jocs cantats
- c) Joc d'un sol jugador
- d) Jocs paradoxals

Méndez & Méndez, a *Los juegos en el currículum de la Educación Física* (1996), presenten una taxonomia funcional íntimament interrelacionada amb els continguts de l'educació física, entenent l'activat lúdica com un recurs educatiu per abordar-los:

- a) Jocs d'enfortiment
- b) Jocs motors
- c) Jocs de flexibilitat
- d) Jocs sensorials
- e) Jocs d'equilibri
- f) Jocs rítmics i de coordinació
- g) Jocs preesportius

És evident que la classificació no esgota totes les categories que podrien contemplar-se atenent al currículum de l'educació física.

Rosa Sánchez & Del Río, a *Juegos tradicionales infantiles en León* (1997), elaboren una taxonomia funcional que pretén relacionar les manifestacions lúdiques tradicionals que es practiquen a León amb els continguts de l'educació física:

- a) Jocs per al desenvolupament d'aptituds coordinatives

Infernacle

Trompitxol, baldufa, perinola

Bales

Tabes

Cantells

Boxes

Corda

Pídola

Cèrcol

Xanques

Volant

Jocs amb pals: de llançament i de clavar

Diàbolo
Rayuela (pedrís al flendit)
Taco
Pitis
Mariquita
China
Tuso
Agulles
Xapes
Jocs amb ametlles
Pedrea
Boliche
Rehilete

b) Jocs per al desenvolupament d'aptituds perceptives i educació de l'esquema corporal

Jocs de rotllana
Tres en ratlla

c) Jocs per al desenvolupament de qualitats físiques bàsiques

Jocs de persecució
Jocs de persecució i amagar-se
Jocs de força
Jocs de velocitat

c) Altres jocs

Ruiz & García & Gutiérrez & et altres, a *Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años* (1998), presenten una classificació fonamentada en criteris força variats. D'una banda escullen una classificació en funció d'uns determinats blocs de contingut pels quals podria estructurar-se l'educació física. Seguint amb un mateix criteri funcional, els estructuren segons els cicles educatius en els quals poden practicar-se, i en darrer lloc presenten unes tipologies segons siguin els possibles agrupaments de l'alumnat, així com segons hi hagi utilització o no de materials. La seva proposta és la següent:

a) Per blocs específics

Motricitat general

Elements psicomotors bàsics

Esquema corporal

Percepció espacial

Percepció temporal

Coordinació motriu

Agilitat

Equilibri

Coordinació òculo-manual

Habilitats bàsiques

Desplaçaments

Salts

Girs

Llançaments, recepcions

Transports, conduccions

Expressió corporal

Imitació

Representació

b) Per Cicles

Primer Cicle

Segon Cicle

Tercer Cicle

Primer i segon cicle

Segon i tercer cicle

Primer, segon i tercer cicle

c) Per organització del grup

Gran Grup

Petit grup

Tercets

Parelles

Individuals

d) Per material

Sense material

Amb material

Garrote, a *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica* (1999), es proposa explorar els jocs motors a partir d'ordenar-los en funció del potencial pedagògic de cada joc en relació a una sèrie de capacitats. La determinació d'aquestes capacitats es fonamenta en un repàs a les diverses aportacions educatives que han pretès operativitzar-les a partir de diverses taxonomies (Bloom, Krathwohl, Harrow, Metfeseel, French,...). Adjunt a aquesta classificació per capacitats, ordena els jocs per edats i segons el nombre de participants, amb la voluntat de contribuir a la seva aplicació en el context educatiu:

- a) Jocs per desenvolupar la capacitat afectiva
- b) Jocs per desenvolupar la capacitat motora
- c) Jocs per desenvolupar la capacitat cognitiva
- d) Jocs per desenvolupar la capacitat socialitzadora
- e) Jocs per desenvolupar la capacitat comunicativa

Un repàs a les categories establertes per a cadascuna de les categories permet constatar que aquestes són innumerables i sovint una mateixa activitat lúdica potencia alhora la totalitat de capacitats. No obstant l'esforç sistematitzador de Garrote permet considerar el joc com a un recurs essencial per a l'aprenentatge.

Galera, a *Juego motor y Eucación Física* (1999), proposa considerar el joc com a contingut, el joc com a quelcom educatiu per sí mateix. Per establir una ordenació de les manifestacions lúdiques parteix de dos criteris, la interacció motriu i l'afectiva, per tal d'aprofundir en el joc des d'una perspectiva pedagògica. En quan als jocs d'interacció motriu, resseguint Parlebas, el qual al llarg del proper apartat serà objecte d'especial atenció, estableix tres tipus de jocs:

- a) Jocs sensorials
Jocs "de mirar"

Jocs d'endevinar

Jocs de pistes

Jocs de recordar

Jocs de "no mirar"

Jocs d'escoltar

Jocs de tocar

Jocs d'anar amb els ulls clucs

b) Jocs no tàctics

Jocs cooperatius

Jocs de rotllana

Jocs de construcció

Jocs de desplaçament

Jocs de maneig d'objectes

Jocs de guiar / conduir

Jocs de tasques

Jocs de desplaçament

Jocs de maneig d'objectes

Jocs de buscar

Jocs d'atenció

c) Jocs tàctics

Jocs d'oposició

Jocs de persecució

Jocs d'enfrontament

Jocs de cooperació-oposició

Jocs de tasques

Jocs de persecució

Jocs d'enfrontament

Basant-se en les aportacions de Callois i de Parlebas, sintetitza en cinc tipologies els trets afectius més caracteritzables d'una activitat motriu:

a) Vertigen

b) Risc

c) Atzar

- d) Simulacre
- e) Compulsió

Alhora estableix una gradació en quan a aquesta interacció afectiva:

- a) Baixa afectivitat
- b) Afectivitat mitja
- c) Alta afectivitat

Potser pugui resultar original creuar ambdues tipologies d'interacció. Aquest és el fet més remarcable de la tasca desenvolupada per Galera, perquè hom estima que són força més compactes les categories que estableix Parlebas, que ben aviat es desvelaran, així com les que elaborà el sociòleg Callois, les quals ja han estat anteriorment analitzades amb detall.

Granda & Domínguez & El Guariachi, a *El juego popular y tradicional como mediador intercultural* (1999), pretenen oferir, com recull el mateix subtítol de l'obra, "una proposta educativa per afavorir les relacions interculturals a través del joc, el respecte i la convivència interètnica". Aquesta proposta es fonamenta a través d'articular la recopilació de jocs populars i tradicionals de les cultures tamazight (bereber), jueva i cristiana-europea que són presents en la realitat socio-cultural de la ciutat de Melilla i del nord i centre del Marroc. La classificació està en consonància amb el plantejament de la investigació:

- a) Jocs populars espanyols
- b) Jocs populars hebreus
- c) Jocs populars tamazight

Navarro Adelantado, a *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores* (2002), estableix alguns criteris de classificació dels jocs motors per tal de contribuir a l'elaboració de programes d'educació física.

En funció de la dinàmica de grup:

- a) Jocs de presentació
- b) Jocs de simulació
- c) Jocs de confiança
- d) Jocs de cooperació
- e) Jocs de resolució de conflictes

Es tracta d'una tipologia de classificació força emprada en les publicacions referides als jocs cooperatius (Orlick, 1986; Cascón, 1995; Bantulà, 1998),³⁸⁹ però que descuida un bon ventall de jocs que també configuren el patrimoni lúdic.

Segons la participació i comunicació, Navarro Adelantado, seguint el paradigma praxeològic categoritza l'univers lúdic en:

- a) Jocs individuals o d'autosuperació
- b) Jocs d'oposició
- c) Jocs cooperatius
- d) Jocs de cooperació / oposició

Com s'ha anunciat en referir-se a Galera, la taxonomia praxeològica serà revisada de manera específica a continuació. Finalment, Navarro Adelantado resol dividir els jocs en funció de la dificultat de la tasca motriu i de la situació en la qual aquesta es produeix, admetent l'existència d'un procés d'adaptació i aprenentatge :

- a) Jocs genèrics
- b) Jocs específics
- c) Jocs adaptats o reduïts
- d) Jocs esportius

³⁸⁹ Cf. ORLICK, T.; (1986) *Juegos y deportes cooperativos*. Barcelona. Paidotribo; CASCÓN, P.; MARTÍN, C.; (1995) *La alternativa del juego I: Juegos y dinámicas de la educación para la paz*. Madrid. Los Libros de la Catarata; BANTULÀ, J.; (1998) *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona. Paidotribo.

Sembla que aquestes categories no presenten uns trets massa comuns com per a ésser tingudes en compte alhora.

Bantulà, a “Juegos motores multiculturales” (2002), reuneix més d’una trentena de jocs localitzats cadascun d’ells en un determinat país. Per ordenar-los els presenta per ordre alfabètic del país escollit. No és un bon criteri, malgrat és força similar a l’emprat per varis autors preocupats en inventariar el patrimoni lúdic mundial.

Si hom efectua una anàlisi global de les taxonomies lúdiques aportades des de l’àrea d’educació física, es reconeix una clara vinculació a l’àmbit educatiu. La majoria d’elles s’elaboren amb criteris funcionals.

Al marge de la manca de la intenció d’efectuar classificacions per part d’alguns autors, o bé d’un ordenament alfabètic segons el nom del joc o el país de localització, s’aprecia en les diverses jerarquies estudiades una voluntat de categoritzar en funció de criteris pedagògics o didàctics. En alguns casos es tracta d’unes categories o nivells força generals (edat, sexe, rol, material, organització del grup, grau d’intervenció dels participants,...). En altres però, les nomenclatures estan estretament vinculades a l’activitat físico-esportiva, formulant-se criteris que guarden relació amb el grau d’esforç o intensitat dels moviments; el grau de dificultat de les pràctiques; els efectes o finalitats a assolir. Obviàment apareixen taxonomies íntimament relacionades amb les capacitats a desenvolupar, pels blocs de continguts de la matèria; per la complexitat en l’ensenyament esportiu;... posant de manifest aquest doble rol del joc en quan a contingut específic i com a recurs per al desenvolupament d’altres continguts.

Per acabar, fer al·lusió a algunes taxonomies que han focalitzat el centre d’atenció no en els aspectes externs de la pràctica lúdica, sinó que han atès al seu ordenament intern. Aquestes classificacions obren una escletxa de llum a l’hora de categoritzar les diverses manifestacions lúdiques i seran especialment tingudes en compte en el proper capítol que s’enceta amb una breu reflexió referida al conjunt de taxonomies estudiades en el primer i segon capítol.

PRIMERA PART

MARC TEÒRIC: TAXONOMIES DEL JOC

CAPÍTOL 3

**PROPOSTA DE CLASSIFICACIÓ:
EL MODEL "COMET".**

“Com una llengua, una classificació no és una simple nomenclatura si no ja una interpretació, un suport d’anàlisi i d’intervenció. Classificar és actuar, és també preexperimentar, i el valor d’una taxonomia serà conseqüència de la seva fecunditat científica.”¹

Pierre Parlebas.

3.1. RECAPITULACIÓ DE LES DIVERSES CLASSIFICACIONS APORTADES.

En els dos primers capítols s’ha estudiat el joc a bell doll i des de variades perspectives, incidint en un bon nombre de classificacions que els estudiosos de l’activitat lúdica han confegit per tal de mostrar els seus treballs.

A priori l’anàlisi epistemològica destaca dues qüestions. En primer lloc posa de manifest que en massa ocasions no existeix intencionalitat per part de l’autor, al marge de la seva pertinència a una disciplina concreta, de procedir a

¹ PARLEBAS, P.; (2001) *Op.cit.*, pg. 57.

jerarquitzar els seus reculls o repertoris de jocs. Això es fa ben palès en alguns autors que opten ja des d'un inici per no oferir cap mena de sistematització que posi ordre a la seva recerca.

Aquests autors adés esmentats obliden que establir una classificació és una de les tasques primerenques de la ciència. Darrera de les manifestacions lúdiques s'amaguen una gran quantitat de fets que tenen lloc amb tal varietat i nombre, que si no són ordenats de manera sistemàtica és impossible obtenir informació sobre ells.

Davant la manca d'intencionalitat d'elaborar classificacions, s'oposa la conveniència de procedir a oferir de manera ordenada els objectes, processos i fenòmens, per tal de descobrir les relacions, els principis i lleis que els regulen.

En segon lloc es constata, després de revisades les més de cent cinquanta classificacions que s'aporten en aquest estudi, que no hi ha una idea que les unifiqui, malgrat totes elles girin al voltant del joc. Es plantegen al respecte un parell d'interrogants. D'una banda es pot qüestionar per què hi ha tantes classificacions. D'altra banda, es voldria tenir notícia respecte si és possible posar ordre entre tants sabers que estan presents en aquesta multitud de classificacions inconnexes.

En un intent de respondre a la primera formulació, roman la sospita que sovinteja el desig de cadascú per fer la seva categorització en funció dels materials que hom disposa. No hi ha una clara i decidida voluntat de classificar un univers lúdic. Només el desig d'intentar jerarquitzar mitjançant diverses categories, sovint formulades sense massa criteri, el gruix de pràctiques lúdiques que s'han aplegat.

De manera reiterada i constant s'ha observat que molts estudiosos estableixen categories dispars i de difícil assignació. Aquestes categories sovint no exhaurixen el gruix de manifestacions lúdiques que pretenen estudiar. Per

tant, no és improcedent argumentar que tal manera de procedir denota certa improvisació i lleugeresa en l'establiment de categories.

De bon segur es reduiria el nombre de classificacions, si hom no descuidés que tota classificació seriosa s'organitza a partir de lleis generals i reposa damunt un principi unificador, és a dir, un principi d'ordre que permet de distribuir metòdicament els elements específics en categories clares, homogènies, suficientment exhaustives i mútuament exclusives, per a què tots els elements a classificar puguin trobar un lloc sense massa ambigüitat.

Pel que fa a dilucidar el segon interrogant, si hom realitza un examen atent als principals models de classificació ja existents, una conclusió s'imposa: els principis de classificar que han estat aplicats pels autors, a part d'ésser més o menys confosos i poc objectius, descansen en aspectes externs a la pròpia naturalesa del joc.

De les primeres enumeracions de jocs del segle XVI fins a l'actualitat, les taxonomies del joc operen a partir de considerar la seva morfologia o funcionalitat, o bé una amalgama d'ambdós criteris.

En les diverses visions sintètiques que han servit per tancar al llarg dels dos primers capítols les revisions taxonòmiques s'ha insistit prou en aquest punt.

Si establir criteris que fixin l'atenció en elements extrínsecs al joc només reporta un considerable garbuix, perquè no actuar a l'inrevés? S'albira amb aquest enfocament una nova reordenació que posi en cintura a la taxonomia de les manifestacions lúdiques? Allò què segueix és un intent que apunta en la direcció de demostrar que sí és possible.

Més que una anàlisi desintegradora del tot en els seus elements, caldria trobar la unitat que contempla en el seu haver les propietats fonamentals del tot, les quals són fins i tot parts vives i indivisibles d'aquesta unitat. ¿Com trobar aquesta unitat en el joc, que ja no es divideixi més i que alhora conservi les

propietats del tot? Aquesta unitat es troba present analitzant la seva estructura, la seva naturalesa interna.

Qui més i millor des del coneixement científic s'ha ocupat d'estudiar els trets distintius intrínsecs de les praxis lúdiques ha estat Pierre Parlebas. A continuació es dóna notícia de les seves aportacions. Abans però hom es deté a efectuar un breu repàs per conèixer els antecedents teòrics que li han servit, de manera més directa, per formular i desenvolupar les bases de la seva ciència.

El lingüista Saussure (1916) afirmava que “*és relativament fàcil distingir allò que és intern d'allò que és extern: el que [els escacs] hagin passat de Pèrsia a Europa és d'ordre extern; intern, en canvi, és tot quan concerneix al sistema i les seves regles. Si reemplaço unes peces de fusta per unes altres de marfil, el canvi és indiferent per al sistema; però si disminueixo o aumento el número de peces tal canvi afecta profundament a la <<gramàtica>>” del joc*”.²

Resulta doncs pertinent l'anàlisi estructural lingüística per llegir el sistema dels jocs. Cal procedir a establir una *sintaxis*, o millor una *morfosintaxis*, dels components estructurals del *ludus* cultural, per a la correcta comprensió de la seva *gramàtica*.

També l'estructuralisme de Lévi-Strauss (1958) que es fonamenta en la sincronia dels fets, la comparació i l'establiment d'universals, resulta d'especial interès per aprofundir en el concepte d'estructura. Per a l'antropòleg francès, que aplica i proposa el mètode fonològic de la lingüística estructural de Jakobson a l'etnologia, els fets socio-culturals són signes constituïts per sistemes sobre els quals s'analitzen les seves oposicions i correlacions, que desvelen les estructures subjacents que fan intel·ligible la realitat.³

² SAUSSURE, F. De; (1977) *Curso de lingüística general*. Buenos Aires. Losada.

³ Cf. LÉVI-STRAUSS, C.; [1958] *Antropología estructural*. Barcelona. Paidós, 1992.

Per a Lévi-Strauss les diferents cultures, les conductes dels éssers humans, els seus esquemes lingüístics i mites revelen l'existència de patrons comuns a tota la vida humana.

A més a més de l'estructuralisme lingüístic i de l'estructuralisme com a corrent de l'antropologia, Parlebas fonamenta sobretot la seva ciència en la Teoria General de Sistemes que fou primerament formulada pel biòleg Ludwig von Bertalanffy (1901-1972).⁴

En primer lloc convé precisar que un sistema no és una realitat concreta sinó la manera com hom es fa càrrec d'una realitat.

El seu mot és d'origen grec. El verb *sinístemi* significava "jo reuneixo" o "jo componc". D'això se'n deriva que un sistema és la reunió dels elements o parts d'una realitat que s'articulen de manera que cadascuna adquireix sentit per la posició que ocupa en el conjunt.

Val la pena tenir en compte però que al referir-se a un sistema es considera a aquest com a una totalitat. Les seves propietats no són atribuïbles a la simple addició de les propietats de les seves parts o components. Al mateix temps, cal saber que tot sistema és sinèrgic, donat que l'examen de les seves parts de manera aïllada no permetrien explicar o predir el seu comportament.

A l'investigador l'interessa entendre la interdependència de les parts que integren el sistema i l'ordre que es dona en aquesta interdependència, alhora que conèixer els atributs dels components, és a dir, les seves característiques i propietats.

⁴ Cf. BERTALANFFY VON, L., (1959) "*The Theory of Open Systems in Physics and Biology*" a *Science*, 3 ,pp. 23-29; (1976) *Teoría General de los Sistemas*. Mèxic. FCE; (1981) *Tendencias en la Teoría General de Sistemas*. Madrid. Alianza Universidad.

Les interrelacions més o menys estables entre les parts o components d'un sistema, que poden ésser verificades (identificades) en un moment donat, constitueixen l'estructura del sistema.

La complexitat d'un sistema ve indicat per la quantitat d'elements que el configuren, però també per les seves potencials interaccions (connectivitat) i la varietat i variabilitat que es produeixi en aquestes interaccions.

Amb la finalitat d'identificar i mesurar les relacions sistèmiques hom procedeix a dissenyar models per tal de representar les relacions entre els components.

Ara bé, de fet tot procés sistèmic es veu complementat, per garantir la seva continuïtat, per l'establiment d'un flux de relacions amb l'ambient. Aquestes relacions poden ésser recíproques (circularitat) o unidireccionals.

Per tant, per a la investigació dels sistemes hi ha dues estratègies a considerar. D'una banda, les perspectives en les quals les distincions conceptuals es concentren en una relació entre el tot (sistema) i les seves parts (elements). D'altra banda, aquelles perspectives en les quals les distincions conceptuals es concentren en els processos de frontera (sistema/ ambient).

En el primer cas, interessa conèixer la interdependència, l'ordre i els atributs dels components o parts que l'integren. En el segon cas, convé esbrinar els fluxos de corrent de les entrades i sortides.

És evident que ambdós casos es complementen. Això comporta considerar dos possibles tipus de sistemes.

Per un costat, hi ha els sistemes oberts. Són aquells que importen i processen informació dels seus ambient, és a dir, mantenen un intercanvi permanent amb l'ambient en el quals estan incardinats.

Per un altre costat, existeixen els sistemes tancats. No hi ha flux, ni entrades (inputs), ni sortides (outputs). El sistema no es relaciona. Per tant, un sistema per relacionar-se amb l'ambient, necessàriament ha d'absorbir aspectes d'aquest.⁵

És evident, que les manifestacions lúdiques, sense entrar encara a dibuixar el model que mostri la seva estructura interna, es produeixen en un ambient canviant, en un context socio-cultural que es diferencia en funció de les coordenades del temps i de l'espai.

És per això que sembla propici analitzar el joc a partir d'un sistema obert que tingui en consideració aquestes influències del context en el qual es desenvolupa.

Aquestes són algunes de les teories i principis, que conjuntament amb la teoria evolucionista de Darwin, la teoria dels jocs de von Neumann i Morgenstern; la teoria de l'acció comunicativa de Jünger Habermas; la teoria de les xarxes de Rapoport; la cibernètica de Wiener, ... constitueixen des de diferents enfocaments el suport teòric per a què Parlebas articuli el seu paradigma sistèmic-estructural, que a continuació s'explicita.⁶

⁵ Cf. ARNOLD, M.; OSORIO, F.; (1998) "Introducción a los conceptos básicos de la Teoría General de Sistemas" a *Cinta de Moebio* nº 3, abril de 1998. Xile. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile. Citat a:

<http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/moebio/03/frames45.htm> (consultada 02.08.04)

⁶ Es prou sabut que fou Kuhn (1962) qui plantejà la necessitat d'establir uns models que servissin per explicar el problema de les diferències i similituds de les ciències, definint paradigmes d'investigació científica, que són "*realitzacions científiques universalment reconegudes que, durant cert temps, proporcionen models de problemes i solucions a una comunitat científica*". Cf. KUHN, T.S.; [1962] *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid. FCE, 1990, pg. 13.

3.2. LA CONTRIBUCIÓ DE LA PRAXIOLOGIA.

Parlebas, catedràtic de la Sorbona, porta més de trenta anys desenvolupant les bases de la praxiologia motriu.⁷

La praxiologia és la ciència de l'acció motriu, i especialment de les condicions, de les maneres de funcionar i els resultats del seu desenvolupament.⁸

⁷ Donada la seva condició de matemàtic, Parlebas mostra les seves primeres reflexions en revistes pròpies d'aquesta disciplina: (1972) "Centralité et compacité d'un graphe" a *Mathématiques et Sciences humaines*, 39. París, pp. 5-26; (1974) *Analyse mathématiques élémentaires d'un jeu sportif* a *Mathématiques et Sciences humaines*, 47. París, pp. 5-35.

Seguiran diversos articles a la Revista EPS (1975-1977) on descriurà els universals del joc esportiu col·lectiu, si bé destacar sobretot (1976) "Activités physiques et éducation motrice" a *Dossier EPS n° 4. Revue EPS*. París, edició 1990.

No és fins passada una dècada que escriu la seva primera obra (1981) *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. París. INSEP.

Amb la seva tesi, el model praxiològic està força configurat: (1984) *Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs*. Tesi per al Doctorat d'Estat en Lletres i Ciències Humanes. París. Director Roger Daval.

Fins aleshores havia exercit com a catedràtic de l'École Normale Supérieure d'Éducation Physique (ENSEP) de Joinville en el període 1965-1975 i també a l'INSEP (1975-1987).

La seva formació com a sociòleg, el porten a escriure una nova obra: (1986) *Éléments de sociologie du sport*. París. PUF. (Traduïda al castellà (1988) *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga. Unisport).

La constant revisió del seu model, el porta a aclarir i introduir noves terminologies, per la qual cosa rescric la seva obra de 1981: (1999) *Jeux, sports et Sociétés. Léxique praxéologie motrice*. París. INSEP. (Traduïda al castellà (2001) *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo.

⁸ PARLEBAS, P.; (1981) *Op. cit.*, pg. 173.

Per acció motriu s'entén el procés de realització de les conductes motrius d'un o més subjectes que actuen en una situació motriu determinada. És a dir, les conductes motrius són l'organització significativa de les accions i reaccions de les persones que actuen.

La situació motriu, que es desenvolupa en un espai i temps determinat, atresora el conjunt d'elements objectius (característiques de l'espai, material, participants, reglament...) o subjectius (percepcions, motivacions, emocions,..) que caracteritzen l'acció motriu d'una o més persones.⁹

Parlebas ha centrat el seu estudi en les situacions ludicomotrius, interessant-se per aquelles practiques lúdiques associades a la motricitat.

En la seva obra *Éléments de sociologie du sport* (1986)¹⁰ classifica els jocs en tres categories en funció del grau d'intervenció de la motricitat en el seu desenvolupament:

- a) Jocs de motricitat indiferent (el moviment no és necessari)
 - Jocs de pur atzar (ex. daus)
 - Jocs de pura raó (ex. escacs)
 - Jocs d'atzar i raó (ex. cartes)
- b) Jocs de motricitat simbòlica o jocs de ficció
- c) Jocs de motricitat real o jocs motors

És obvi que l'interès per Parlebas rau en les dues darreres categories. És més, el nucli d'interès opera en el joc esportiu. Convé precisar però el significat que atorga a joc esportiu "*situació motriu d'enfrontament codificat, denominada <<joc>> o <<esport>> per les instàncies socials*".¹¹

⁹ PARLEBAS, P.; (2001) *Op. cit.* pp. 41, 85 i 423.

¹⁰ PARLEBAS, P.; (1986) *Op. cit.* pp. 33 i ss.

¹¹ PARLEBAS, P.; (2001) *Op. cit.* pg. 276.

La propra taxonomia dóna llum al seu plantejament amb el qual ordena les situacions lúdico-motrius:¹²

- a) Joc esportiu (regles, competició)
 - Joc tradicional (joc esportiu no institucionalitzat)
 - Quasi esport (joc esportiu semiinstitucionalitzat)
 - Esport (joc esportiu institucionalitzat)
- b) Quasi joc esportiu (activitats espontànies i informals, sense regles ni competició. Sovint són pràctiques individuals)

Per aprofundir en l'estudi d'aquest joc esportiu, Parlebas observa com es desenvolupa com a sistema, a partir de dissenyar un model que té en consideració la lògica amb la qual operen els elements que configuren el joc.

Els components del sistema praxiològic, en funció dels seus trets particulars, s'interrelacionen entre ells a partir d'un concret ordre intern, de la seva lògica interna, seguint la terminologia de Parlebas, determinant la manera amb la qual es produiran les accions motrius una vegada el sistema es posi en funcionament.

Aquesta estructura és descrita amb minuciositat en el proper apartat, que es dedica en exclusiva a conèixer la seva classificació sistèmica, conjuntament amb d'altres taxonomies elaborades per altres investigadors que han interpretat la seva praxiologia, aportant discussions i nous elements de reflexió.

Perquè de fet han estat varies les tesis doctorals que, amb el joc tradicional com a objecte d'estudi, s'han elaborat sota el paraigües d'aquest paradigma (Hernández Moreno, 1987; Olaso, 1993; Amador, 1994; Lavega, 1995; Costes, 1995; Castro, 2001; Etxebeste, 2001).¹³

¹² Ibídem, pg. 50-56.

¹³ Totes elles han estat referenciades en el capítol anterior en l'apartat dedicat a l'Educació física.

Sens dubte la praxiologia ha aconseguit una renovació científica en el camp de les Ciències de l'Activitat Física i l'Esport. El professor Parlebas ha sabut crear una xarxa de col·laboradors, sobretot a l'Estat espanyol que han efectuat notoris treballs d'investigació, la qual cosa ha permès constituir les bases d'un important corrent científic.¹⁴

En aquest sentit no resulta agosarat afirmar que aquesta disciplina científica s'ha convertit en un paradigma en l'àmbit de les Ciències de l'Activitat Física i l'Esport.

Nogensmenys hom vol mostrar certa prudència respecte a la praxiologia, o millor dit guardar certa distància en referència als praxiòlegs, perquè en cas contrari es podria incórrer en estèrils dogmatismes.

Lavega i Lagardera (2003) en una obstinada apologia de la praxiologia, reclamen que l'estudi de les praxis de les accions motrius es converteixin en el referent central de les Ciències de l'Activitat Física i l'Esport, que esdevingui la seva "estrella polar" (emprant la seva expressió), que es conformi com a l'arbre de la ciència del qual les diverses disciplines (història, sociologia, medicina, biomecànica, estadística,...) esdevinguin les seves branques.

És més, segons ambdós professors de l'INEF-Lleida, *"la dimensió científica i cultural de l'obra del professor Pierre Parlebas en l'àmbit dels esports i els jocs, resulta parangonable a la de Charles Darwin en el de la*

¹⁴ Des de la dècada dels anys noranta destaquen dos Grups de recerca universitària: Grupo Praxiológico de INEFC-Lleida – Laboratorio de Praxiologia Motriz i el Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas - Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Es poden consultar l'estat dels seus treballs a les següents adreces electròniques (consultades 03.08.04): http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/Lab_fr_es.htm
<http://www.eef.ulpgc.es/grupos/geip>

*biologia, la de Sigmund Freud en el de la psicologia o a la de Karl Marx en el de les ciències socials”.*¹⁵

Sense pretendre suscitar cap mena de polèmica, la comparació resulta si més no ara per ara atrevida, i la praxiologia ocupa fins el moment un terreny marginal en l'univers científic.

Per tant, amb cautela respecte certs posicionaments i amatent a altres fonts de les quals també brolla l'aigua de la ciència, es passa a conèixer la taxonomia elaborada per Parlebas, així com les diverses reformulacions efectuades en alguns aspectes per altres estudiosos.

3.2.1. Les taxonomies praxiològiques.

En primer lloc es precís assenyalar que en la revisió sistemàtica de la literatura especialitzada, el paradigma praxiològic és el que presenta els criteris de classificació més sistemàtics i millors organitzats.

Parlebas estableix una classificació de les pràctiques motrius, a partir de considerar que aquestes pràctiques operen com un sistema que interrelaciona el participant o jugador amb l'entorn físic en el qual actua, i amb altres possibles protagonistes d'una mateixa situació lúdica.

El factor essencial és considerar l'existència o absència d'incertesa que es produeix en tota situació motriu. L'existència pot venir motivada pel medi físic en la qual es desenvolupa l'acció motriu o bé per la presència d'altres jugadors.

¹⁵ LAVEGA, P.; LAGARDERA, F.; (2003) Introducción a la praxiologia motriz. Barcelona. Paidotribo, pg. 17.

En el cas d'incertesa provocada per compartir la praxis lúdica amb altres, la incertesa dóna lloc a dos criteris classificatoris: la comunicació motriu (amb company/s) i la contracomunicació motriu (contra adversari/s).

Per tant aquesta taxonomia agrupa tres criteris: la incertesa procedent del medi físic (I), la interacció comunicativa amb companys (C) i la interacció contracomunicativa amb adversaris (A).

Qualsevol situació es caracteritza per la presència o absència d'algun d'aquests elements. La combinatòria dels tres elements de manera binària, segons estiguin presents o absents, permet a Parlebas establir 8 categories diferents, que poden representar-se a través d'un arbre exponencial (figura 1) o bé d'un símplex S_3 (figura 2).

Convé saber que quan un element no hi és present, el seu símbol (C, A o I) està subratllat per un guionet al damunt.

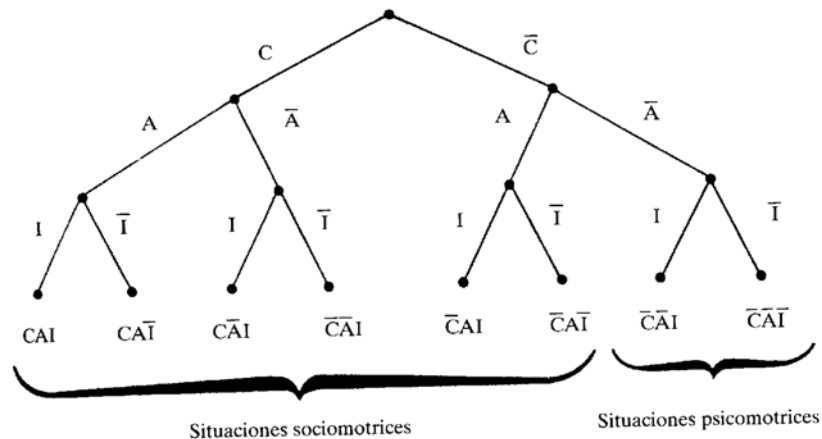


Figura 1. Classificació en forma d'arbre exponencial de les situacions motrius.

FONT: PARLEBAS, P.; (2001) *Op. cit.*, pg. 61.

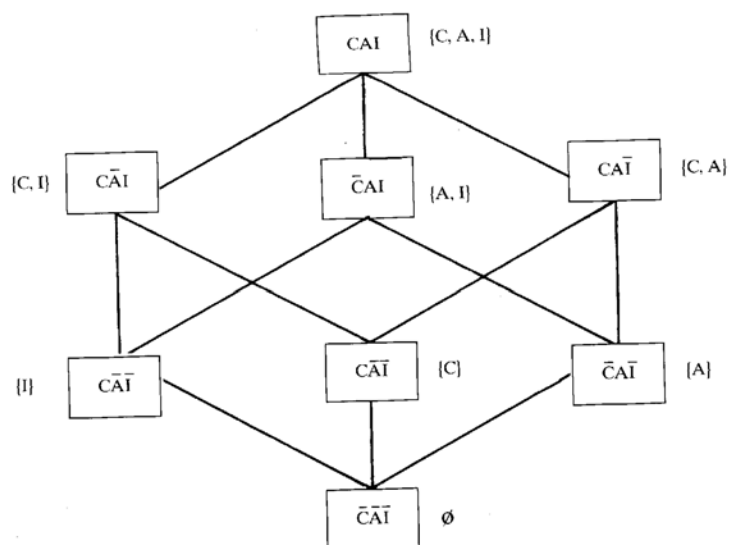


Figura 2. Classificació en forma de Simplex S_3 .

FONT: PARLEBAS, P.; (2001) *Op. cit.*, pg. 62.

Les característiques de cada categoria són les següents:

- 1) C A I: Sense incertesa en el medi ni interacció amb altres.
- 2) C A I: Incertesa en el medi però sense interacció amb d'altres.
- 3) C A I: Sense incertesa en el medi però interacció amb el/s adversari/s.
- 4) C A I: Incertesa en el medi i interacció amb el/s adversari/s.
- 5) C A I: Sense incertesa en el medi però interacció amb el/s company/s.
- 6) C A I: Incertesa en el medi i interacció amb el/s company/s.
- 7) C A I: Sense incertesa en el medi i interacció amb el/s company/s i el/s adversari/s.

- 8) C A I: Incertesa en el medi i interacció amb el/s company/s i el/s adversari/s.

Per tant, considerant el criteri de relació amb el medi i el criteri d'interacció motriu, Parlebas classifica el joc esportiu en:

a) Jocs psicomotors

b) Jocs sociomotors

Jocs d'oposició

Jocs de col·laboració

Jocs de col·laboració i oposició

També s'han tingut en compte les classificacions que altres autors han realitzat, fidels a aquesta disciplina científica, incorporat elements que permeten aprofundir-hi.

Destaca en primer lloc la classificació efectuada per Olaso en la seva tesi doctoral, *El joc de pilota en la comunitat Valenciana* (1993),¹⁶ així com l'obra conjunta de Lavega i Olaso, *1000 Juegos y deportes tradicionales: la tradición jugada* (1999), en la qual estableixen una categorització praxiològica per al seu repertori de jocs tradicionals i populars.¹⁷

Olaso, com posa de manifest en la seva tesi doctoral pretén trobar, seguint a Parlebas, una classificació operacional, la qual permeti traduir-se en operacions d'investigació i en operacions pedagògiques.

Segons l'autor hi ha cinc elements que són imprescindibles per a què existeixi un joc:

¹⁶ OLASO, S.; (1993) *Op. cit.*

¹⁷ LAVEGA, P.; OLASO, S.; (1999) *1000 Juegos y deportes tradicionales: la tradición jugada*. Barcelona. Paidotribo.

- 1.- El material que utilitza
- 2.- L'espai on s'exercita
- 3.- El temps de durada
- 4.- La relació entre els participants
- 5.- El tipus d'acció motriu que s'executa

A partir d'aquest criteri, proposa classificar els jocs en funció de:

a) Material

- M1 Sense material
- M2 Material no convencional
- M3 Material convencional i no convencional
- M4 Material convencional

b) Espai

- E1 No convencional no limitat
- E2 Si convencional no limitat
- E3 No convencional si limitat
- E4 Si convencional si limitat

c) Temps

- T1 Sense temps
- T2 Tasca determinada
- T3 Número de punts
- T4 Temps determinat

d) Subjecte

- S1 No company no adversari
- S2 Si company no adversari
- S3 No company si adversari
- S4 Si companys si adversari

e) Acció Motriu

- A1 Cooperativa
- A2 Social Paradoxal
- A3 Psicomotriu
- A4 Social de duel

Aquesta classificació ha estat una font d'inspiració per a l'elaboració de la posterior proposta taxonòmica, pel fet d'incloure el material i el temps com a categories, i també per la nomenclatura que acompanya a les subcategories, que donada la seva simplicitat poden ésser útils per operar amb elles en possibles treballs d'investigació.

En quan a l'obra de Lavega i Olaso, seguint també els postulats praxiològics, estableixen una classificació estructural que té en compte els elements que conformen la lògica interna del joc.

En primer lloc consideren pertinents tres criteris bàsics per establir una tipologia que permeti ordenar els jocs i els esports populars – tradicionals des d'una perspectiva social. Les pràctiques poden distingir-se en funció de:

- Objectiu:
 - Individual
 - Col·lectiu (necessitat de coordinar-se amb els altres participants per aconseguir el mateix objectiu)
- Espai:
 - Comú (protagonistes intervenen en una mateixa zona)
 - No comú (es juga en espais o zones diferenciades)
- Temps:
 - Simultani (protagonistes intervenen a la vegada)
 - Altern (protagonistes intervenen en moments diferents)

En funció de l'objectiu i de l'espai-temps, Lavega i Olaso estableixen les següents categories:

- a) Formes jugades o jocs individuals sense competició ni interacció

Son accions individuals en les quals només intervé un jugador. L'espai i el temps coincideixen per a un únic protagonista. Exemples: gronxar-se, jugar amb el diàbolo, fer malabars individualment.

b) Jocs individuals amb competició

Pel fet d'haver competició significa que hi ha una jerarquitzaació dels resultats dels protagonistes que lluiten per un mateix objectiu. No obstant, cada jugador participa individualment sense possibilitat d'interactuar, contactar o influenciar directament sobre les accions de la resta de jugadors.

Els jocs poden presentar-se a través de:

a) Espai comú- Temps altern:

S'inclouen tots els desafiaments en els quals els protagonistes intervenen d'un en un emprant les mateixes zones de joc.

Exemples: Xarranca, bitlles, monedes, cromos, petanca....

b) Espai no comú- Temps simultani:

Els protagonistes participen alhora però en diferents zones.

Exemple: Curses de sacs.

c) Jocs individuals amb competició d'oposició

Els protagonistes persegueixen objectius individuals, actuen però alhora en un mateix espai. Aquest fet permet interactuar i interferir les accions de la resta de jugadors, ja sigui actuant sobre el propi cos o sobre l'objecte mòbil que s'estigui manipulant (pilota, disc voladors, mocador). El desafiament es porta a terme mitjançant una oposició.

Exemples: Jocs de persecució, jocs de pilota (frontó, tennis), jocs de lluita corporal (lluïta canària, tir de pal, jocs de polseig).

d) Jocs col·lectius

Els protagonistes s'han d'organitzar per aconseguir assolir amb els altres uns objectius comuns. Mai s'intervé per a un èxit individual.

e) Jocs col·lectius de col·laboració o cooperació

Els protagonistes coincideixen en un mateix espai i temps assumint un objectiu compartit (Jocs amb paracaigudes, jocs de transports col·lectius, esquís caminadors, joc dels nusos).

f) Jocs col·lectius de competició

S'inclouen aquells jocs en els quals participen varis col·lectius de jugadors que es desafien per assolir abans o de millor manera el propòsit del joc. No poden interactuar amb els adversaris perquè no coincideixen en el mateix terreny de joc o en el mateix temps.

Exemple: petanca o bitlles per equips, curses de relleus.

g) Jocs col·lectius de competició amb oposició

Els protagonistes d'un mateix col·lectiu no poden interactuar entre ells, donat que intervenen en moments o zones diferents. No obstant això, si que coincideixen en l'espai i en el temps com a mínim amb un dels adversaris dels col·lectius rivals.

Exemples: joc del mocador, moros i cristians.

h) Jocs col·lectius de competició amb col·laboració i oposició

Aquesta categoria de jocs permet que els protagonistes d'un col·lectiu interactuïn entre ells i alhora s'oposin als altres per aconseguir l'èxit en el resultat final. Tots els jugadors coincideixen en l'espai i en el temps. Exemples: joc de les deu passades, guerra de mocadors.

i) Jocs mixtes

Es contemplen totes les possibles combinacions dels apartats anteriors. Inclouen per exemple els jocs en els quals hi ha jugadors amb objectius individuals que s'oposen o competeixen a col·lectius de jugadors amb objectius compartits. A més, pot passar que, a la vegada, durant el transcurs del joc es modifiquin aquest tipus de relacions. Exemples: la cadena, peus quietes, arrencar cebes, les quatre cantonades.

Si s'atén als aspectes relacionals, és a dir al tipus de relació que s'estableix entre i pels protagonistes (entenenent que aquesta és fruit de la combinació dels aspectes anteriors: objectiu individual o col·lectiu i la funció espai-temps) els autors distingeixen 7 categories:

a) Relació nula : Forma jugada. $\emptyset \neq$

Els jocs o formes jugades es realitzen sota interessos individuals sense tenir en compte a la resta de participants.

b) Relació unipersonal: Individu. (jocs individuals de competició)

Jocs psicomotors, impera l'acció individual i els adversaris es desafien participant en un temps o espai no comú. No és possible interactuar amb els altres.

c) Relació unipersonal: Individu- Individu. (jocs individuals de competició amb oposició)

Jocs psicomotors, impera l'acció individual, i els adversaris interactuen entre ells, donat que actuen en un mateix temps i espai. La competició és individual.

d) Relació model familiar: (jocs col·lectius de col·laboració o cooperació)

Jocs sociomotors cooperatius en els quals els protagonistes persegueixen conjuntament un mateix objectiu, compartint un mateix espai i intervenint alhora.

- e) Relació model grup: (Jocs col·lectius de competició i Jocs col·lectius de competició amb oposició)

Jocs sociomotors competitius en els quals l'aportació individual millora l'eficàcia de conjunt. Els membres de cada grup no poden interactuar entre ells, sinó que el resultat final és la suma de les accions de cada protagonista, ja sigui perquè interactuen en un mateix espai però en temps diferents, o bé en espais diferents però en un mateix temps.

Distingir entre:

No poden interactuar amb els adversaris perquè no coincideixen en el mateix espai o en el mateix temps.
(Jocs col·lectius de competició)

Sí coincideixen en l'espai i en el temps com a mínim amb un dels adversaris dels col·lectius rivals. (Jocs col·lectius de competició amb oposició).

- f) Relació model equip: (jocs col·lectius de competició amb oposició i col·laboració)

Jocs sociomotors competitius, en els quals els membres d'un mateix equip interactuen simultàniament en un mateix espai i temps. Alhora poden oposar-se als altres equips en un mateix espai i temps.

- g) Relació model mixt

Jocs en els quals les relacions poden combinar-se segons les diferents disposicions dels models sociomotors anteriors. En aquesta categoria figuren jocs paradoxals en els quals els protagonistes poden ésser companys i adversaris a la vegada

(fer paquets, les quatre cantonades), jocs en els quals en primer lloc els participants actuen amb objectius individuals i després buscant compartir objectius (la cadena).

La classificació formulada per Lavega i Olaso mostra amb major claredat les categories establertes per Parlebas. Són interessants les seves aportacions en quan a considerar l'espai comú i no comú i el temps simultani o altern, perquè permeten afinar amb precisió com es manifesta l'acció lúdico-motriu.

Si es ressegueixen les categories amb atenció s'observa que la (c) de "Jocs individuals amb competició d'oposició" és considerada per Parlebas dins dels jocs sociomotors, pel fet que el jugador participa amb d'altres jugadors (en aquest cas un adversari). Les diferències entre les categories (d) i (e) però no estan gens marcades, i la categoria (f) és idèntica a la (c) amb la diferència que hi ha més d'un adversari interactuant amb el jugador.

Altres classificacions praxiològiques són les de Hernández Moreno (1994), la de Lloret (1994) o la d'Amador (1994).¹⁸ Hernández Moreno emfatitza en l'estructura funcional dels jocs esportius d'equip, mentre que Lloret cerca a través de l'estudi del waterpolo un model integrador dels universals ludomotors de Parlebas i de l'anàlisi de l'acció de joc en els esports d'equip de Hernández Moreno. Amador es dedica a analitzar l'acció de brega en la lluita canària també a partir dels paràmetres de Parlebas i els de Hernández Moreno. Pel fet però d'estar aquestes tres taxonomies dedicades íntegrament a l'esport i no pas a l'activitat lúdica, no es considera oportú explicitar-les.

Si en canvi hom es deté a remarcar dues aportacions praxiològiques força significatives que resulten imprescindibles per copsar l'abast i possibilitats que ofereix el paradigma praxiològic.

¹⁸ HERNÁNDEZ MORENO, J.; (1994) *Fundamentos del Deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. Inde; LLORET, M.; (1994) *Análisis de la acción de juego en el waterpolo durante la Olimpiada de Barcelona 92*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona. Director José Hernández Moreno; AMADOR, F.; (1994) *Op. cit.*

En primer lloc, esmentar la tesi doctoral de Lavega (1995) per la brillantor a l'hora d'elaborar el marc teòric referit al joc amb significació pràctica i sobretot perquè mostra a través del joc popular i tradicional de les bitlles, com es relaciona la lògica interna del joc amb seva lògica externa, és a dir amb el context socio-cultural d'aquesta pràctica que el professor localitza al Pla d'Urgell (Lleida).¹⁹

En segon lloc, donar notícia de l'excel·lent tasca desenvolupada per Etxebeste en la seva tesi doctoral. En aquest cas, no es fa referència a una pràctica lúdica, sinó a un total de 861 jocs esportius practicats pels infants del País Basc, els quals són analitzats des de la seva lògica interna, per tal de sotmetre'ls a les característiques de la cultura lúdica basca. A partir de l'extraordinària recerca del grup Etniker,²⁰ Etxebeste analitza el paper del joc com a vehicle de socialització, per comprendre la realitat de la societat basca. És per això, que no descuida en la seva anàlisi el paper de les festes, dels animals, de les apostes, de la fabricació dels objectes, com a elements que acompanyen al ludisme infantil camí del descobriment de les representacions dels adults.²¹

En ambdues tesis es combina l'anàlisi de la lògica interna amb el context socio-cultural de referència. És evident que les manifestacions lúdiques estan íntimament vinculades amb la cultura d'una determinada societat, però allò que a hom li crida força l'atenció és el fet de la pervivència de la lògica interna de les pràctiques lúdiques.

Aquesta va més enllà de la diversitat de funcions socials que pugui complir un mateix joc. La lògica interna s'adapta com un guant a cada pell (llegeixis cultura, època, edat, situació, ...) i com un camaleó és prou capaç

¹⁹ LAVEGA, P.; (1995) *Op. cit.* Cf. també LAVEGA, P.; (1997) *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional.* Lleida. Pagès editors.

²⁰ ETNIKER EUSKALERRIA; (1993) *Op. cit.*

²¹ ETXEBESTE, M.J.; (2001) *Op. cit.*

d'adequar-se a cada context social en el qual es porta a terme, sense perdre res d'allò que l'identifica com a tal, el seu ADN lúdic no es transforma.

Si hom pren de nou com a referència el paradigma sistèmic, és ben conegut que en alguns sistemes oberts es fa patent l'homeostasi. En el sistema es desenvolupen processos homeostàtics que operen davant de les variacions de les condicions de l'ambient. Corresponen a les compensacions internes al sistema, que substitueixen, bloquegen, o complementen aquests canvis amb l'objecte de mantenir invariant l'estructura sistèmica, és a dir, cap a garantir la conservació de la seva forma.

Les manifestacions lúdiques són capaces de desenvolupar aquests processos. És obvi que no són éssers vius dotats amb la capacitat de poder posar en marxa el procés, però quan un joc no és capaç d'aguantar l'investida exterior, és fragmenta, s'esmicola, es transforma, desapareix, deixa d'ésser aquell joc.

També resulta adient referir-se a la morfostasi, que és un altre procés que es dona en els sistemes arrel dels seus intercanvis amb l'ambient. Es tracta d'aquells processos que tendeixen a preservar o mantenir una forma, una organització o un estat donat d'un sistema. És a dir, el context dona alè, recrea el sistema per conservar-lo. Què passa quan desapareixen els materials que feien possible un joc i aquests no són reemplaçables, quan els seus protagonistes obliden les seves regles, quan l'espai disponible no és l'adient per a la seva pràctica? doncs altre cop el joc irremeiablement mort.

Potser pugui considerar-se una limitació d'aquest estudi, perquè negar-ho, però interessa aprofundir en què es juga, si es vol en com es juga, més que determinar amb qui, a on, quan, per què o per a què. És clar que l'epistemologia del joc també ha de preocupar-se i ocupar-se de respondre a aquests interrogants, i al llarg de l'estudi s'han mostrat variats exemples que ho corroboren, però ha semblat escaient començar per conèixer de ben a prop "el ventre de la balena". De la mà de Jonàs, hom pretén iniciar un viatge a l'interior del joc, a les seves entranyes.

És per tot això i en continuïtat amb les bases metodològiques establertes pels estudis praxiològics, que ha semblat oportú suggerir una nova proposta taxonòmica, que tingui en consideració l'estructura interna de cada joc. Potser a alguna persona podria semblar-li una empresa de poc calat, malgrat tot és un gran repte.

Hom s'ha sentit esperonat per les paraules d'en Parlebas quan posa de manifest que *"la classificació [anterior] pot ocasionalment arribar a ésser un suport d'investigació.... No hi haurà però que quedar-se aquí: s'imposarà l'anàlisi més precisa de les diferents modalitats d'intervenció de cada factor. Allò que queda és el fet que una classificació pot proposar un bon punt de partida"*.²²

3.3. EL MODEL "COMET".

Amb la proposta es pretén aconseguir un nivell d'anàlisi més profund que permeti matisar amb major precisió totes les possibilitats que aglutina el joc motor.

Per això la nova proposta taxonòmica afegeix un major nombre d'elements a considerar. Així, mantenint una idèntica operatòria, es tracta d'establir una combinació binària no només dels tres criteris abordats per Parlebas (CAI), sinó també d'aquells altres elements que són presents en el transcurs de l'acció lúdica, és a dir, el material o estris, l'espai i el temps de joc.

El criteri d'interacció en quant a presència o absència de Companys (C) i el d'Adversaris (A), que en aquesta proposta canvia el nom per referir-se als Opositors (O), i la presència o absència d'incertesa degut a l'entorn físic (I), que en aquest cas s'anomena Espai (E), es veu reforçat pel fet de considerar també la presència o absència d'incertesa que pot ocasionar la utilització de material (M), així com la que pot provocar el factor temps (T).

²² PARLEBAS, P.; (2001) *Op. cit.* pg. 67.

Per tant, els cinc elements amb els quals s'estableix la relació binària són:

- | | | |
|----|-----------|-----|
| a) | Companys | (C) |
| b) | Opositors | (O) |
| c) | Material | (M) |
| d) | Espai | (E) |
| e) | Temps | (T) |

Escollint les inicials de cadascun dels elements, el model classificatori que es proposa, pren el nom de model "COMET". D'aquesta manera, com després es mostra, no són 8 les categories que s'estableixen, sinó que la classificació permet precisar amb més detall, aconseguint fins a un total de 32 categories diferents.

A l'igual que en el criteri metodològic seguit per la praxiologia, l'absència d'incertesa o interacció en un determinat element ve assenyalada per un guionet damunt de la lletra que representa l'element en qüestió.

Per diferenciar dins d'un mateix element però, diferents tipologies d'incertesa, sembla adequat matisar com es dóna aquesta incertesa, descomponent-la per a cada element en la qual es presenta, en un nombre determinat de variables.

Cadascuna d'aquestes variables apareix explicada dins de cada categoria. La inclusió d'un nombre considerable de variables ha de permetre afinar amb una major minuciositat, categoritzant amb més rigor les lògiques internes de les pràctiques lúdiques.

És de destacar que l'enumeració de diverses variables una darrera d'una altra, no s'ha d'entendre com a un increment progressiu de la incertesa en funció de les variables considerades, sinó que aquestes responen a tipologies en les quals la incertesa pot ésser present.

És evident que es podrien tenir en compte d'altres, doncs aquestes no esgoten totes les possibilitats de desplegar una anàlisi, no obstant, si que poden considerar-se prou significatives per a cadascun dels elements que configuren la lògica interna de les pràctiques lúdiques.

A continuació es detalla com es pot presentar la incertesa per a cadascun dels elements, continuant amb el mateix ordre amb el qual fins el moment han estat abordats, incidint a més en l'explicació de les variables contemplades.

3.3.1. JUGADORS.

La incertesa en els jugadors presenta una àmplia escala de possibilitats. Aquesta es produeix en el moment que s'acciona amb d'altres jugadors, ja sigui per cooperar, col·laborar o oposar-s'hi. Segons les categories establertes es podria aprofundir en l'anàlisi de la següent manera:

- Psicomotors individuals: CO

En aquesta categoria, malgrat no hi ha cap mena de col·laboració ni oposició amb d'altres jugadors, pel fet de distingir aquells casos en els quals s'actua en solitari, d'aquells altres en els quals poden haver diversos jugadors realitzant en paral·lel una mateixa acció, és a dir, un al costat de l'altre, amb la qual cosa sempre es pot aduir que s'operen vincles afectius entre els participants, malgrat les accions d'un no interfereixen en les de l'altre o altres. Es pot diversificar entre:

a) Psicomotors individuals en solitari: CO (a)

b) Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius:²³ CO (b)

²³ Per comotricitat s'entén el "*camp i naturalesa de les situacions motrius que posen en copresència a varis individus que actuen, els quals en conseqüència poden veure's i influir-se*

- Sociomotors individuals: CO

En el cas de l'acció d'un únic jugador que s'oposa a l'acció d'un o més jugadors (contracomunicació), la incertesa lúdica adopta les següents variables:

- a) 1 x 1²⁴
- b) 1 x tots²⁵
- c) Tots x tots²⁶

Al mateix temps cadascuna d'aquestes situacions poden operar-se entre elles segons l'acció sigui:

- a) Simultània en el temps i l'espai.²⁷
- b) Simultània en el temps i alterna en l'espai.²⁸

mútuament, malgrat la realització de les seves accions respectives no necessiti o susciti entre ells interaccions motrius instrumentals". Cf. PARLEBAS, P.; (2001) Op. cit., pg. 73 i ss.

²⁴ L'acció d'un jugador s'oposa a l'acció d'un altre jugador.

²⁵ L'acció d'un únic jugador s'oposa a l'acció de més d'un jugador. Aquests jugadors no col·laboren però entre ells.

²⁶ Tots els jugadors que participen en el joc tenen la possibilitat d'establir relacions d'oposició amb d'altres jugadors i en cap cas hi ha jugadors que col·laborin entre ells per evitar l'acció de qualsevol jugador.

²⁷ L'acció simultània en temps i espai és aquella que realitzen tots els jugadors en un mateix espai i alhora. Els jugadors poden interactuar entre ells i hi ha interferència en les accions.

²⁸ L'acció simultània en el temps i alterna en l'espai és la que s'efectua alhora però en espais diferents. L'acció temporal transcorre paral·lela, però l'acció d'un jugador no interfereix amb la de l'altre. La majoria de vegades es comparen els resultats obtinguts (punts, encerts, marques, guanys,...).

c) Simultània en l'espai i alterna en el temps.²⁹

Per tant, es desplega el següent ventall de variables:

a) 1 x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO₁)

b) 1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₂)

c) 1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₃)

d) 1 x tots simultània en el temps i l'espai. (CO₄)

e) 1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₅)

f) 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₆)

g) tots x tots simultània en el temps i l'espai. (CO₇)

h) tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₈)

i) tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₉)

²⁹ L'acció simultània en l'espai i alterna en el temps, és aquella en la qual els jugadors comparteixen sempre un mateix espai, ocupant-lo per torns, per la qual cosa, uns intervenen en primer lloc i altres després. La majoria de jocs requereixen d'un sistema previ d'elecció per tal de triar l'ordre amb el qual els jugadors executen la seva acció. A l'igual que l'anterior, també en la majoria d'ocasions, la dinàmica del joc comporta la comparació de resultats entre els seus protagonistes.

- Sociomotors cooperatius: CO

En cap de les dues categories anteriors el jugador disposava de jugadors que desenvolupessin el paper de companys de joc. En el primer cas, en els psicomotors individuals, el jugador actuava de manera individual. En el segon cas contemplat, els sociomotors individuals, el jugador no jugava sol sinó que ho feia amb d'altres jugadors, però aquests actuaven d'opositors.

En els sociomotors cooperatius, els altres jugadors amb els quals es comparteix l'acció lúdica, actuen com a companys. Per tant, l'objectiu a assolir és comú i compartit, es juga amb els altres.

Ha semblat oportú però, matisar com es porta a terme aquesta cooperació, considerant tres variables que fan que aquesta cooperació sigui més o menys sòlida:

- a) La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una

—
mateixa acció³⁰ (C₁O)

- b) La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més

—
d'una acció³¹ (C₂O)

³⁰ Els protagonistes es posen d'acord per actuar plegats en l'acció. Pot succeir que no tots alhora intervinguin, però malgrat s'alternin en el seu accionar, l'acció és la mateixa. Per exemple, colpejar una pilota gegant per evitar que caigui a terra, o fer rodolar una pilota per damunt d'una tela de paracaigudes.

³¹ No difereix massa de l'anterior en quan a la manera de procedir, sinó que la diferència es presenta en el nombre d'accions a executar. El fet d'haver de realitzar més d'una acció afegeix una major dificultat a la interrelació cooperativa dels protagonistes del joc. Per exemple, transportar entre tots els jugadors a cadascun dels protagonistes del joc, o bé assajar diferents maneres de desplaçar-se per l'espai sense perdre el contacte entre els jugadors.

c) La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions

—
diferents³² (C₃O)

- Sociomotors de col·laboració i oposició: CO

Quan en el transcurs del joc un jugador col·labora amb un o més companys (comunicació) i alhora s'oposa a un o més opositors (contracomunicació), la incertesa es fa palesa a través de les següents variables:

- a) 1 equip x 1³³
- b) 1 equip x 1 equip³⁴
- c) 1 equip x més d'un equip³⁵
- d) 1 equip x tots³⁶

³² Ha semblat oportú diferenciar aquells jocs en els quals els jugadors col·laboren entre ells però que no tots executen una mateixa acció. És a dir, un o més jugadors fan una determinada acció, mentre que altres jugadors executen diferents accions. Cap d'aquestes accions però, significa oposar-se a la resta de jugadors. Per exemple, a l'hora de fer una construcció humana, els castells, cada casteller té una missió específica per aconseguir carregar i descarregar el castell. Un altre exemple seria el adoptar diferents papers en un joc dramàtic o expressiu.

³³ Dos o més jugadors, és a dir 1 equip, col·laboren en les seves accions per oposar-se a l'acció d'un únic jugador.

³⁴ Els jugadors d'un equip col·laboren entre ells, alhora que s'oposen a les accions de l'equip contrari, amb independència que tinguin o no el mateix nombre de jugadors.

³⁵ En aquest cas, els jugadors d'un equip col·laboren entre ells per oposar-se a les accions de més d'un equip.

³⁶ Aquesta variable contempla aquelles situacions lúdiques en les quals els jugadors que formen un equip s'oposen a la resta de jugadors, els quals actuen en solitari sense col·laborar entre ells a l'hora d'oposar la seva acció a la de l'equip.

D'altra banda, l'acció pot succeir :

- a) Simultània en el temps i l'espai.
- b) Simultània en el temps i alterna en l'espai.
- c) Simultània en l'espai i alterna en el temps.³⁷

De la combinació d'ambdues es desprenen les següents variables:

- a) 1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO₁)
- b) 1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₂)
- c) 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₃)
- d) 1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO₄)
- e) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₅)
- f) 1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₆)
- g) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO₇)
- h) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₈)
- i) 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₉)
- j) 1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO₁₀)

³⁷ Les tres variables enunciades ja han estat explicades en la categoria precedent.

- k) 1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO₁₁)
- l) 1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO₁₂)

Una vegada considerades les quatre categories establertes per als protagonistes del joc, així com les seves variants, es prossegueix amb un dels altres elements que conformen la lògica interna lúdica.

3.3.2. MATERIAL.

Ha semblat escaient considerar la incertesa d'aquest element a partir de la utilització d'un o més materials de joc per part dels protagonistes del joc, i també segons la seva manipulació correspongui a un ús individual o bé col·lectiu. De la combinació d'ambdós factors en resulten les següents variables:

- a) Un únic material d'ús individual³⁸ (M₁)
- b) Un únic material d'ús col·lectiu³⁹ (M₂)
- c) Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu⁴⁰ (M₃)

³⁸ Per jugar s'empra només un únic material que és manipulat de manera individual. Per exemple, un jugador que llença una baldufa o fa volar un estel. També es consideren dins d'aquesta variable els jocs que només un jugador és qui manipula l'objecte, per exemple, el mocador amb el qual es tapa els ulls a qui fa el paper de "gallina cega".

³⁹ Un únic material és manipulat de manera col·lectiva per la totalitat de jugadors, o si més no, tots els jugadors tenen unes mateixes possibilitats de fer-ho. Per exemple, si els jugadors juguen a passar-se una pilota, o quan els jugadors es disposen a saltar corda de forma col·lectiva.

⁴⁰ Es combina la utilització d'un únic material per part dels jugadors amb la presència d'un material d'ús col·lectiu. Per exemple, els jugadors llencen per torns cadascú la seva moneda,

- d) Més d'un material d'ús individual⁴¹ (M₄)
- e) Més d'un material d'ús col·lectiu⁴² (M₅)
- f) Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu⁴³ (M₆)

3.3.3. ESPAI.

La incertesa produïda per l'espai de joc està conformada per la consideració de dos possibles factors. D'una banda, la naturalesa del terreny i, de l'altra, la seva delimitació. Si es té present que aquests factors es poden produir de manera dissociada, però que també poden confluïr ambdós factors alhora, és convenient considerar les tres variables següents:

- a) Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural)⁴⁴ (E₁)

per impactar a un pal clavat a terra o bé a una pedra; els jugadors es passen una pilota que han de colpejar cadascú amb la seva raqueta.

⁴¹ Cada jugador fa servir diversos materials però són d'ús particular (monedes, bales, cromos, patacons, pedretes,...).

⁴² Els jugadors manipulen diversos objectes podent emprar-los qualsevol dels jugadors. Per exemple, jugar a transportar diferents objectes d'un camp a un altre (cons, cèrcols, llaunes...).

⁴³ Es mescla la utilització individual i col·lectiva de més d'un material. Per exemple, els jugadors llencen diverses monedes, bales, ... dins d'un cercol en el qual hi ha dipositades varies monedes, bales,....

⁴⁴ Els jugadors han d'adequar les seves accions lúdiques a la naturalesa d'un terreny que es presenta accidentat i irregular, inserit en el medi natural, ja sigui aquest un marge d'un riu, la platja, un prat, un bosc, una zona verda,... Per contra, aquesta variable considera sense incertesa espacial a tots aquells jocs que transcorren lluny d'un terreny salvatge, és a dir, les pràctiques lúdiques que es realitzen en un terreny pla i regular, en un espai domesticat per l'home, ja sigui aquest, específicament construït pel propi home per realitzar una pràctica lúdica (pati de jocs, frontó, pistes,...), o bé emprat per aquest amb aquesta finalitat (carrer, plaça,...).

- b) Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones⁴⁵ (E₂)
- c) Tipologia irregular amb delimitació espacial⁴⁶ (E₃)

3.3.4. TEMPS.

Molt sovint en les pràctiques lúdiques són els propis jugadors els que decideixen posa fi a un determinat joc, bé perquè estan cansats físicament, ja sigui perquè hom proposa canviar de joc. L'acció lúdica s'interromp de cop i ningú li dóna més importància. Hi ha jocs que no tenen fi i la seva acció pot transcórrer *ad infinitum*. En altres ocasions però, el mateix joc presenta una manera d'acabar, per la qual cosa els jugadors juguen fins esgotar el temps de joc, fins que aquest s'ha acabat. En aquests casos els jugadors saben que la reglamentació del joc comporta tenir present l'element temps, i per tant, aquest element proporciona incertesa en els seus practicants.

Les variables amb les quals ha semblat escaient considerar la incertesa en el temps són les que s'enuncien a continuació:

- a) Realització d'una tasca determinada⁴⁷ (T₁)
- b) Assoliment d'un número de punts⁴⁸ (T₂)

⁴⁵ Es tenen en consideració aquells jocs que requereixen la necessitat d'acotar o limitar el perímetre o contorn del terreny, o bé delimitar-lo amb sub-espais (marques, línies, zones, refugis,...).

⁴⁶ En aquesta variable es contemplen aquelles pràctiques lúdiques que efectuant-se en un terreny accidentat o irregular, es senyalitza d'alguna manera (cons, cintes, pedres, arbres).

⁴⁷ El fet que un jugador aconseguixi efectuar les accions determinades per les regles del joc, comporta l'haver aconseguit l'objectiu a assolir. Per exemple, quan un jugador ha realitzat l'itinerari complet en la xarranca passant per totes les caselles; fer totes les passes acordades en el llançament de les tabes o ossets.

- c) Fixació d'un límit temporal⁴⁹ (T₃)
- d) Fixació d'un límit d'intents⁵⁰ (T₄)

Una vegada descrites les variables pel que fa a la incertesa temporal i, per tant, enunciades totes i cadascuna de les diferents categories per a cadascun dels elements, així com formulades les variables a considerar, s'insisteix en posar de manifest que aquesta diversificació més detallada, és la que ha de fer possible aprofundir en l'estudi del joc.

També deixar constància que, amb aquesta classificació, no només s'ambiciona categoritzar un determinat univers lúdic, sinó que es pretén aportar un model taxonòmic, l'anomenat model "COMET", que es caracteritza per permetre alhora aprofundir en l'anàlisi i interpretació de la manifestació lúdicomotriu, constituint-se com a un destacat suport a la investigació.

És en la segona part d'aquesta tesi doctoral, on es mostren amb detall les possibilitats aplicatives de la proposta taxonòmica. Abans però es precis, d'una banda, continuar explicant més abastament la proposta taxonòmica, la qual cosa es fa a continuació i, de l'altra, explicitar amb detall quines són les possibilitats d'anàlisi que brinda aquesta classificació, que donada la seva

⁴⁸ El joc s'atura quan qualsevol jugador o jugadors, aconseguen arribar el primer a assolir un número de punts acordat prèviament, proclamant-se guanyador. Dins dels jocs populars i tradicionals no és una pràctica tan estesa com succeeix en l'actualitat en algunes modalitats esportives.

⁴⁹ Molt poques vegades es produeix el fet que la fi del joc vingui determinada per la superació d'un determinat límit temporal acordat prèviament pels jugadors. Succeeix però a vegades que els jugadors només disposen d'un temps determinat per aconseguir o no realitzar algun tipus d'acció. Per exemple, aconseguir atrapar el major número de companys en un minut. Aquest costum però, s'ha convertit en una pràctica habitual en la regulació de força dels esports moderns.

⁵⁰ De la mateixa manera que els saltadors només disposen de tres intents per intentar superar una determinada marca, i en cas contrari queden desqualificats de la competició, algunes vegades, el joc provoca la mateixa incertesa en els jugadors. Per exemple, aconseguir treure un objecte de dins del flèndit en un màxim de tres intents.

importància és mereixedora d'un capítol específic abans de finalitzar aquesta primera part dedicada a desenvolupar el marc teòric.

3.4. LA COMBINACIÓ DELS ELEMENTS EN EL MODEL "COMET".

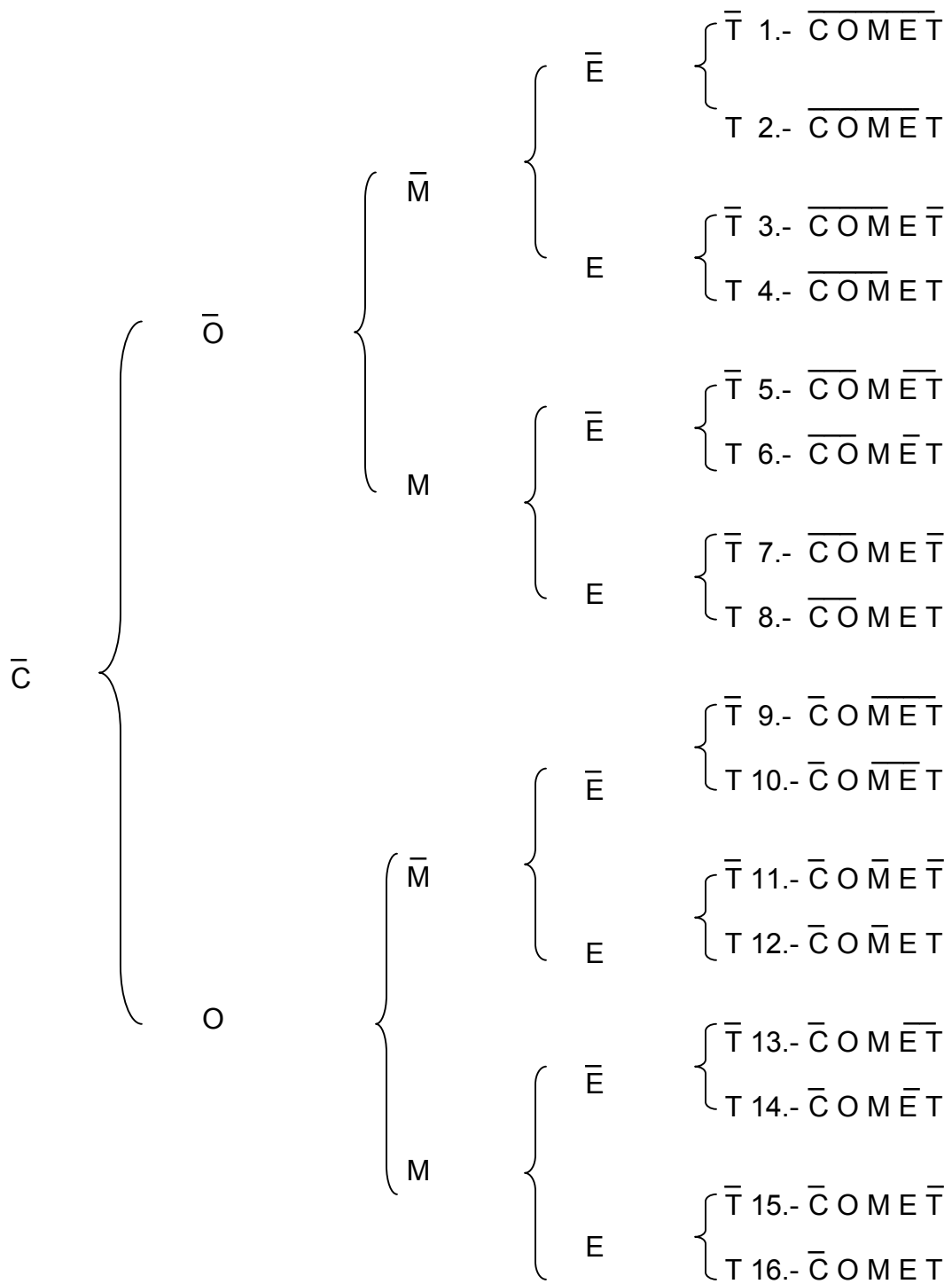
Un cop descrits els elements integrants de la lògica interna lúdica i establertes cadascuna de les variables d'aquests elements, a rengló seguit, es realitza la combinació binària entre els elements, és a dir, es combinen aquests entre ells, segons es consideri la presència o absència d'incertesa en cadascun. Els resultats que s'obtenen d'aquesta combinació queden fixats en un total de 32 categories.

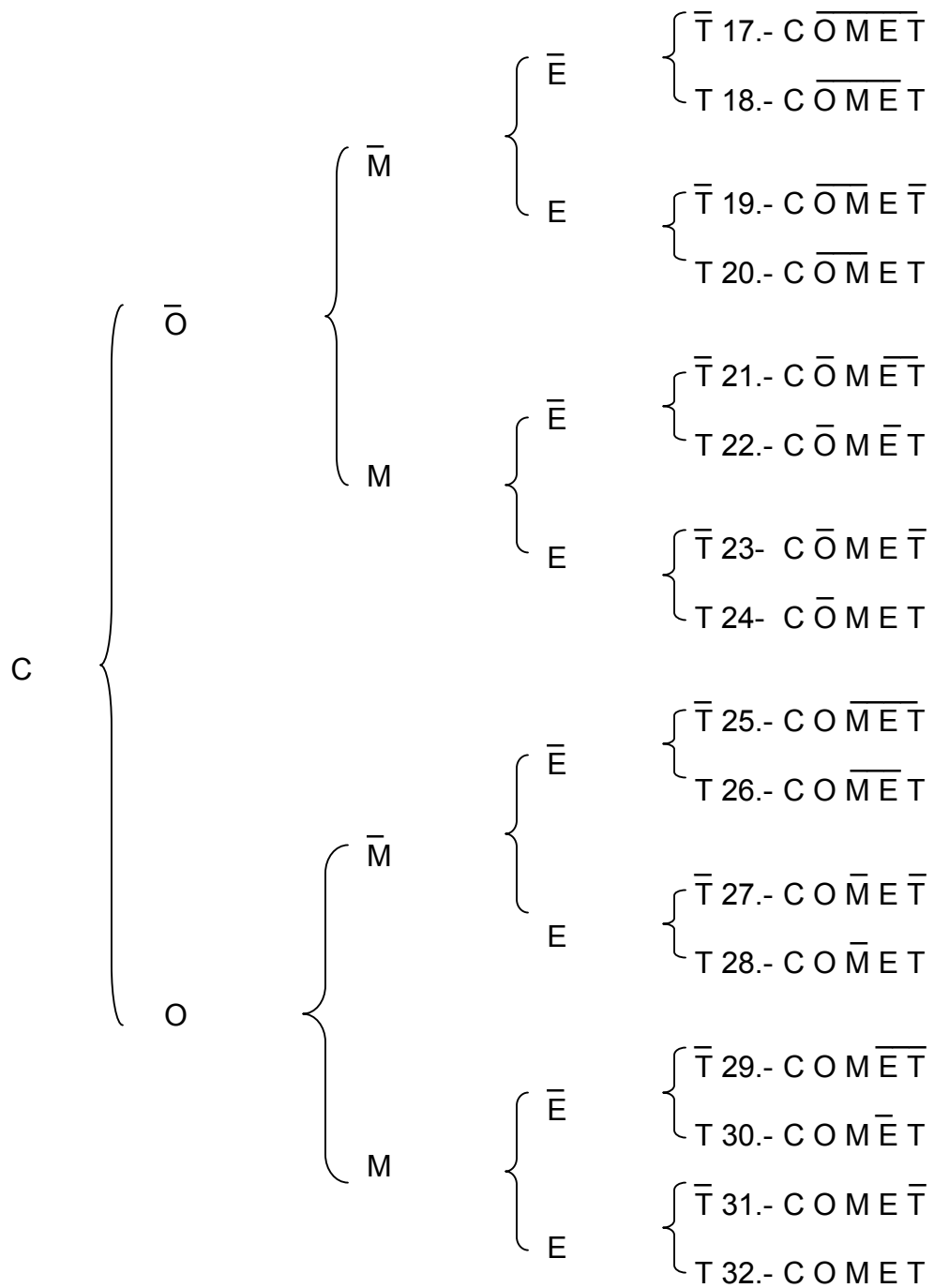
Posar de manifest però, que no s'entra en consideració sobre quin és el tipus d'incertesa que presenten els elements, la qual cosa vindrà fixada per les variables, i que serà objecte d'atenció en el proper capítol específic referit a les possibilitats d'anàlisi.

Per copsar amb major claredat la combinació binària dels elements, s'ofereix l'arbre exponencial en les dues properes pàgines.

En la primera tenen cabuda aquelles pràctiques que operen sense la interacció d'altres jugadors, i a partir d'aquest tret és van combinant la resta d'elements.

La segona pàgina dóna a conèixer les situacions lúdico-motrius que requereixen la presència d'altres jugadors. Aquest element entra en combinació de manera binària amb la resta d'elements a considerar.





Un cop fixada la combinació dels elements, en el proper apartat es recullen només els resultats de la interrelació binària, suggerint una nomenclatura per a cadascun de les 32 categories resultants.

3.5. NOMENCLATURA DE LES 32 CATEGORIES RESULTANTS.

Les categories obtingudes són:

1.- \overline{COMET}

2.- \overline{COMET}

3.- \overline{COMET}

4.- \overline{COMET}

5.- \overline{COMET}

6.- \overline{COMET}

7.- \overline{COMET}

8.- \overline{COMET}

9.- \overline{COMET}

10.- \overline{COMET}

11.- \overline{COMET}

12.- \overline{COMET}

13.- \overline{COMET}

14.- \overline{COMET}

15.- \overline{COMET}

16.- \overline{COMET}

17.- C $\overline{O M E T}$

18.- C $\overline{O M E T}$

19.- C $\overline{O M E T}$

20.- C $\overline{O M E T}$

21.- C $\overline{O M E T}$

22.- C $\overline{O M E T}$

23.- C $\overline{O M E T}$

24.- C $\overline{O M E T}$

25.- C $\overline{O M E T}$

26.- C $\overline{O M E T}$

27.- C $\overline{O M E T}$

28.- C $\overline{O M E T}$

29.- C $\overline{O M E T}$

30.- C $\overline{O M E T}$

31.- C $\overline{O M E T}$

32.- C $\overline{O M E T}$

Un cop especificades cadascuna de les categories, es prossegueix a realitzar, una darrera l'altra i per a cadascuna d'elles, una descripció més minuciosa.

3.6. DESCRIPCIÓ DE CADASCUNA DE LES CATEGORIES.

1.- C O M E T

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals no hi ha cap mena d'incertesa.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

Sense Material

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

2.- COMET

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals l'única incertesa està en el temps d'execució de l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

Sense Material

En un Espai estable

PRESENCIES:

Es té en compte el Temps. Cal tenir present que el factor temps pot veure's condicionat, per exemple, pel fet d'haver d'aconseguir realitzar una tasca determinada, o també podria ésser un factor d'incertesa la necessitat d'assolir un determinat número de punts.

3.-
C O M E T

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals l'única incertesa es manifesta en l'espai d'execució de l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

Sense Material

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

4.- COMET

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals hi ha incertesa tant en l'espai com en el temps, mentre es porta a terme l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

Sense Material

PRESENCIES:

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

Es té en compte el Temps.

5.- COMET

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals l'única incertesa està en la manipulació de materials, ja sigui un estri, un implement, un objecte, o bé una joguina.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

S'empra qualsevol tipus de Material

6.-
C O M E T

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals a la incertesa que representa la manipulació de materials, s'hi afegeix la del factor temps, ja sigui perquè cal realitzar l'acció amb un temps determinat o bé perquè cal assolir un determinat número de punts en un interval de temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

—————
En un espai Estable

PRESENCIES:

S'empra qualsevol tipus de Material

Es té en compte el Temps.

7.- COMET

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de manipular un objecte en un medi inestable.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Es té en compte el Material que s'empra. Alhora l'Espai en el qual s'executa l'acció lúdica condiona el grau d'assoliment de la destresa, perquè aquest es presenta inestable i irregular.

8.- COMET

Descripció:

Jocs en solitari, de caràcter psicomotor, en els quals la incertesa bé provocada per tres elements: el fet de manipular un objecte, un medi inestable, i el factor temps com a regulador de l'activitat lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Opositors

PRESENCIES:

Es té en compte el Material que s'empra. L'Espai d'acció lúdica és irregular exigint major atenció per part del jugador per percebre el medi canviant. La dificultat s'incrementa donat que el factor Temps s'imposa també com a condicionant.

9.- COMET

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Material

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

10.- COMET

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora les accions estan condicionades pel factor temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Material

En un Espai estable

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Es té en compte el Temps.

11.- COMET

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora l'acció s'executa en un espai inestable o irregular.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Material

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

12.- C O M E T

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora l'espai irregular i el control del temps condicionen l'acció.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense Material

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

Es té en compte el Temps.

13.- C O M E T

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora els jugadors manipulen qualsevol tipus de material.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Es té en compte el Material que s'empra.

14.- COMET

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora la manipulació dels materials afegeix incertesa en el joc. De la mateixa manera el temps també es converteix en un condicionant.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

En un Espai estable

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Es té en compte el Material que s'empra.

Es té en compte el Temps.

15.- C O M E T

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora el jugador i el seu/s opositor/s empen qualsevol tipus de material, realitzant però a més a més la seva acció en un espai irregular.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Es té en compte el Material que s'empra.

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

16.- COMET

Descripció:

Jocs individuals, de caràcter sociomotor, en els quals la incertesa la provoca el fet de realitzar un joc amb presència d'un adversari o més. Es poden donar tres possibilitats:

- a) coincidir amb l'opositor/s al mateix temps i en un mateix espai.
- b) que coincideixi en el temps però que utilitzin espais diferents.
- c) que l'acció lúdica s'alterni en el temps, però que es porti a terme en un mateix espai.

Alhora la manipulació de material, l'espai irregular i el factor temps es constitueixen també en condicionants de l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Companys

PRESENCIES:

Es té en compte la presència d'un o més Opositors.

Es té en compte el Material que s'empra.

Presenta incertesa en l'Espai, és inestable i irregular.

Es té en compte el Temps.

17.-
C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius, de caràcter sociomotor, en els quals l'única incertesa la presenten els propis companys:

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

Sense Material

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

18.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix el fet d'haver de realitzar l'acció tenint en compte el factor temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

Sense Material

En un Espai estable

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració el factor Temps en l'execució de l'acció.

19.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix la incertesa produïda pel medi en el qual es realitza l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

Sense Material

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració l'Espai en el qual s'executa que és caracteritza per la seva irregularitat, aliè a un medi domesticat i més proper a un medi salvatge o natural.

20.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeixen les coordenades de temps i espai com a factors d'incertesa.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors
Sense Material

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració el factor Temps en l'execució de l'acció que es realitza en un Espai que provoca incertesa als practicants per tractar-se d'un medi natural o salvatge amb un terreny irregular.

21.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, se suma el de la utilització de qualsevol material per parts dels jugadors.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la incertesa que provoca la utilització d'algun tipus de Material.

22.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix el fet d'haver de realitzar l'acció emprant alguna tipologia de material i haver de tenir en compte el factor temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

En un Espai estable

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la manipulació de Materials i el factor Temps en l'execució de l'acció.

23- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix la manipulació d'algun material en un espai irregular.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la incertesa que provoca la superfície de l'Espai on s'executa l'acció, en la qual es manipula qualsevol tipus de Material.

24- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius cooperatius, de caràcter sociomotor, en els quals a més de la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeixen les d'emprar un material en un medi salvatge o irregular, tenint que realitzar l'acció en un temps determinat.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Opositors

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració el factor Temps en l'execució de l'acció que ve alhora condicionada per la incertesa que provoca l'Espai en el qual es porta a terme i també pel Material que s'empra.

25.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix la produïda per les accions dels Opositors.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Material

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi.

26.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a la incertesa provocada pels propis companys, s'hi afegeix la produïda per les accions dels Opositors. A aquestes dues incerteses cal sumar-hi la del factor temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Material

En un Espai estable

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi.

L'acció lúdica a realitzar ve regulada per la incertesa del factor Temps, ja sigui perquè cal assolir un determinat número de punts abans que l'altre equip o bé perquè el primer que l'aconsegueix guanya.

27.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeix la produïda per l'espai on es porten a terme.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Material

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. L'Espai de joc afegeix incertesa a l'acció al tractar-se d'un medi irregular i no domesticat.

—
28.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeixen les produïdes per la consideració de l'espai i el temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense Material

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. L'Espai i el Temps de joc afegeixen incertesa a l'acció a l'haver d'executar en un temps determinat una acció en un medi irregular i no domesticat.

29.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeix la produïda per la manipulació per parts dels jugadors de qualsevol tipus de material.

Característiques:

ABSÈNCIES:

En un Espai estable

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. La manipulació de qualsevol tipologia de Material afegeix incertesa a l'acció dels jugadors.

30.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeix la produïda per la manipulació de material en un determinat temps.

Característiques:

ABSÈNCIES:

En un Espai estable

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. La utilització de Materials afegeix incertesa a l'acció, a l'igual que el fet d'haver-la de realitzar en un temps determinat.

31.- COMET

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeixen les produïdes pel material i l'espai en el qual es porta a terme l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

Sense tenir en compte el Temps

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. L'ús de Materials afegeix incertesa a l'acció, així com l'Espai on s'executa, al tractar-se d'un medi irregular i no domesticat.

32.- C O M E T

Descripció:

Jocs col·lectius d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals a les incerteses provocades per les accions dels companys i dels Opositors, s'hi afegeixen les produïdes per l'ús de materials, alhora que les coordenades d'espai i temps també incrementen la incertesa de l'acció lúdica.

Característiques:

ABSÈNCIES:

PRESENCIES:

És té en compte la presència d'un o més Companys de joc amb els quals es col·labora per aconseguir l'objectiu del joc.

És té també en consideració la presència d'un o més Opositors que intenten impedir la consecució de l'objectiu mentre col·laboren entre ells per aconseguir-ho en benefici propi. L'ús de Materials, l'Espai de joc en un medi irregular i no domesticat, i el fet d'haver de realitzar l'acció considerant el Temps d'execució, són condicionants que incrementen la incertesa al seu màxim exponent.

Després d'explicar com és cadascuna de les 32 categories, el proper pas que es realitza en el proper capítol, és donar a conèixer com es pot operar amb el model "COMET" per a què sigui d'utilitat en l'anàlisi dels elements que intervenen, i ara sí, es tinguin també en consideració les variables constituïdes en cadascun dels elements que conformen la lògica interna.

PRIMERA PART

MARC TEÒRIC: TAXONOMIES DEL JOC

CAPÍTOL 4

POSSIBILITATS D'ANÀLISI

DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA "COMET".

Si en l'actualitat les ciències mèdiques estan avançant en l'esclarament del mapa del genoma humà, des de les ciències de l'activitat física, i en concret, des de les que atenen a la naturalesa del joc, és fonamental determinar el "genotipus" de les manifestacions lúdiques.

El model "COMET" presenta l'avantatge de permetre afinar en l'anàlisi del joc motor, perquè despulla i deixa a la vista l'estructura interna que presenta un determinat joc.

Es obvi però que la seva potencia augmenta quan es té en consideració un gruix important de jocs, quan es vol conèixer com són un conjunt de jocs en concret. Fins i tot es pot esbrinar quines convergències i divergències presenten una mostra de jocs respecte d'una altra o unes altres.

En aquesta línia, és a dir, quan es disposa d'una mostra de jocs, ja siguin practicats per un edat específica, un col·lectiu determinat, una zona geogràfica concreta, jugats en una època històrica precisa,... per posar uns quants exemples, és factible determinar la naturalesa dels seus trets característics i més peculiars.

Quins són els aspectes que es podrien prendre en consideració en el moment d'efectuar una anàlisi a través del model "COMET? De quina manera s'ha de procedir ?

En concret les passes a seguir són:

En primer lloc, es tracta d'identificar i adscriure cadascun dels jocs que es pretén analitzar en una de les 32 categories establertes. Aquesta primera operativa proporciona informació respecte a conèixer quin és el gruix de jocs que pertanyen a una determinada categoria i saber òbviament quins són aquests jocs.

A partir de l'obtenció de dades, ja es pot efectuar una anàlisi interpretativa, considerant cadascuna de les categories respecte al gruix total i a la resta de categories, obtenint d'aquesta manera els primers resultats.

No basta però, saber en quina categoria queda classificat un joc. És imprescindible recórrer a més aspectes per prosseguir amb l'anàlisi. A partir d'aquí és possible determinar dos nivells d'aprofundiment.

En el primer nivell, l'anàlisi s'efectua a partir de les dades que s'obtenen d'interrelacionar els diferents elements que constitueixen la lògica interna, seguint el paradigma praxiològic, és a dir establint una combinació binària entre els elements que configuren el sistema.

En el segon nivell, a més a més de considerar aquests elements, es tenen en compte les diverses variables establertes per a cadascun d'aquests elements, amb la qual cosa, la interpretació de les dades és més rica i precisa.

A continuació, es detalla l'operatòria a seguir en cadascun dels dos nivells d'anàlisi¹.

¹ Tots els quadres que apareixen en aquest capítol són d'elaboració pròpia.

4.1. PRIMER NIVELL D'ANÀLISI EN FUNCIÓ DE LA INTERRELACIÓ DELS ELEMENTS.

Un cop s'ha procedit a adscriure cada joc d'una mostra escollida a cadascuna de les trenta dues categories establertes, es tracta d'agrupar els jocs segons diversos criteris que permetin interrelacionar els diferents elements que constitueixen la seva lògica interna lúdico-motora:

4.1.1. Els protagonistes del joc: els jugadors

4.1.2. Els materials

4.1.3. L'espai de joc

4.1.4. El temps de joc

4.1.1. Els protagonistes del joc: els jugadors.

Pel que fa a l'anàlisi de la intervenció dels jugadors es té en compte els resultats que apareixen de l'agrupament dels jocs en 4 categories:

A.I. Psicomotors individuals: \overline{CO}

A.II. Sociomotors individuals: \overline{CO}

A.III. Sociomotors cooperatius: $C\overline{O}$

A.IV. Sociomotors de col·laboració i oposició: CO

A.I. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura psicomotora-individual.

En primera instància interessa conèixer quin és el volum de jocs d'aquesta pràctica, la qual vindrà reflectida per aquestes categories:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

En segon terme, fora bo esbrinar com es presenta aquest tipus de pràctica respecte els altres elements, dissociant entre aquells que tenen incertesa, d'aquells altres que no :

Quadre 1. Categories de jocs que presenten una estructura psicomotora-individual.

MATERIAL		ESPAI		TEMPS	
(\bar{M})	1,2,3,4.	(\bar{E})	1, 2, 5, 6.	(\bar{T})	1, 3, 5, 7.
(M)	5,6,7,8.	(E)	3, 4, 7, 8.	(T)	2, 4, 6, 8.

A.II. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura sociomotora-individual:

Quin és el gruix d'aquestes pràctiques? Vindrà condicionada per tots aquells jocs que siguin catalogats dins de les següents categories:

9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.

Com es presenta aquesta tipologia de pràctica però, respecte els altres elements?

Quadre 2. Categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-individual.

MATERIAL		ESPAI		TEMPS	
(\bar{M})	9, 10, 11, 12.	(\bar{E})	9, 10, 13, 14.	(\bar{T})	9, 11, 13, 15.
(M)	13, 14, 15, 16.	(E)	11, 12, 15, 16.	(T)	10, 12, 14, 16.

A.III. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa.

Quina és aquest tipus de pràctica? Es posa de manifest a través de la pertinença a alguna d'aquestes categories:

17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

Com es presenta però, la cooperació en relació als altres tres elements?

Quadre 3. Categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa.

MATERIAL		ESPAI		TEMPS	
(\bar{M})	17, 18, 19, 20.	(\bar{E})	17, 18, 21, 22.	(\bar{T})	17, 19, 21, 23.
(M)	21, 22, 23, 24.	(E)	19, 20, 23, 24.	(T)	18, 20, 22, 24.

A.IV. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició.

De la mateixa manera que s'ha procedit en les anteriors estructures, cal saber quina quantitat de jocs responen a aquesta tipologia de pràctica, la qual queda fixada en les següents categories:

25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32.

Com es manifesta en relació amb els altres elements?

Quadre 4. Categories de jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició.

MATERIAL		ESPAI		TEMPS	
(\bar{M})	25, 26, 27, 28.	(\bar{E})	25, 26, 29, 30.	(\bar{T})	25, 27, 29, 31.
(M)	29, 30, 31, 32.	(E)	27, 28, 31, 32.	(T)	26, 28, 30, 32.

4.1.2. Els materials.

Respecte el material, és imprescindible discriminar entre els jocs en els quals hi ha presència de material, d'aquells altres que són practicats sense.

Quadre 5. Categories de jocs amb absència o presència de materials.

ABSÈNCIA O PRESENÇA DE MATERIALS	
(\bar{M}):	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19, 20, 25, 26, 27, 28.
(M):	5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 29, 30, 31, 32.

Un cop es coneix el ventall de jocs en el qual hi és present la manipulació d'objectes, caldrà saber com es manifesta el material respecte a la resta dels elements:

- B.I Els jugadors.
- B.II. L'Espai.
- B.III El temps.

B.I. La relació que s'estableix entre els materials i els jugadors.

Per determinar aquest nivell de relació, es té en compte quina importància presenta en cadascuna de les quatre categories establertes:

Quadre 6. Interrelació entre categories de jocs amb presència de materials i els jugadors.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB MATERIAL EN FUNCIO DELS PROTAGONISTES	
Psicomotora individual (\bar{CO}):	5, 6, 7, 8.
Sociomotora individual (\bar{CO}):	13, 14, 15, 16.
Sociomotora cooperativa (\bar{CO}):	21, 22, 23, 24.
Sociomotora de col·laboració i oposició (CO):	29, 30, 31, 32.

B.II. La relació que s'estableix entre els materials i l'espai.

Es diferencia entre aquelles pràctiques lúdiques amb material que es desenvolupen en un espai amb incertesa o sense:

Quadre 7. Interrelació entre categories de jocs amb presència de materials i l'espai.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB MATERIAL EN FUNCIO DE L'ESPAI	
(\bar{E}):	5, 6, 13, 14, 21, 22, 29, 30.
(E):	7, 8, 15, 16, 23, 24, 31, 32.

B.III. La relació que s'estableix entre els materials i el temps.

De la mateixa manera que s'ha efectuat amb l'element espai, s'han de considerar aquelles pràctiques que es manipula material, segons es produeixi incertesa o no en el temps.

Quadre 8. Interrelació entre categories de jocs amb presència de materials i el temps.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB MATERIAL EN FUNCIO DEL TEMPS	
(\bar{T}):	5, 7, 13, 15, 21, 23, 29, 31.
(T):	6, 8, 14, 16, 22, 24, 30, 32.

4.1.3. L'espai.

L'anàlisi d'aquest element contempla diversos aspectes. En primer lloc, s'han de considerar les pràctiques segons presentin presència o no d'incertesa espacial.

Quadre 9. Categories de jocs amb absència o presència d'incertesa espacial.

ABSÈNCIA O PRESENCIA DE L'ESPAI	
(\bar{E}):	1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 17, 18, 21, 22, 25, 26, 29, 30.
(E):	3, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 27, 28, 31, 32.

Com es presenta però, la incertesa en l'espai respecte als altres elements amb els quals pot arribar a interactuar?

C.I. Els jugadors.

C.II. Els materials.

C.III. El temps.

C.I. La relació que s'estableix entre la incertesa espacial i els jugadors.

Es tenen en consideració les quatre categories elaborades respecte els protagonistes del joc.

Quadre 10. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa espacial i els jugadors.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB INCERTESA ESPACIAL EN FUNCIO DELS PROTAGONISTES	
Psicomotora individual (\bar{CO}):	3, 4, 7, 8.
Sociomotora individual (\bar{CO}):	11, 12, 15, 16.
Sociomotora cooperativa (\bar{CO}):	19, 20, 23, 24.
Sociomotora de col·laboració i oposició (CO):	27, 28, 31, 32.

C.II. La relació entre la incertesa espacial i els materials.

Aquesta incertesa espacial es pot manifestar segons els jugadors manipulin material o no. Per tant, s'han de tenir present les diverses categories que pertanyen a cadascuna d'aquestes variables.

Quadre 11. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa espacial i el material.

LA INCERTESA ESPACIAL EN FUNCIO DELS MATERIALS	
(\bar{M}):	3, 4, 11, 12, 19, 20, 27, 28.
(M):	7, 8, 15, 16, 23, 24, 31, 32.

C.III. La relació entre la incertesa espacial i el temps.

La incertesa espacial vindrà condicionada segons es produeixi alhora o no la incertesa temporal. Aquesta bipolaritat queda recollida en el proper quadre.

Quadre 12. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa espacial i el temps.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB INCERTESA TEMPORAL EN FUNCIO DEL TEMPS	
(\bar{T}):	3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31.
(T):	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32.

4.1.4. El temps.

Respecte el temps, l'anàlisi contempla diversos aspectes. Determinar a priori quines són les pràctiques lúdiques que presenten incertesa en aquest element, per diferenciar-les d'aquelles altres en les quals no n'hi ha.

Quadre 13. Categories de jocs amb absència o presència d'incertesa temporal.

PRESENCIA O ABSÈNCIA DEL TEMPS	
(\bar{T}):	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31.
(T):	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32.

A partir de saber el gruix de pràctiques en cadascuna de les categories, l'anàlisi es fixa només en aquelles que presenten incertesa temporal, per explorar com actua en relació amb els altres elements que componen la lògica interna:

- D.I. Els jugadors.
- D.II. Els materials.
- D.III. L'espai.

D.I. Relació que s'estableix entre la incertesa temporal i els jugadors.

S'ha d'examinar quina pot ésser la presència d'incertesa temporal en cadascuna de les quatre categories que s'han confegit al considerar la relació que estableixen els jugadors entre ells.

Quadre 14. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa temporal i els jugadors.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB INCERTESA TEMPORAL EN FUNCIO DELS PROTAGONISTES	
Psicomotora individual ($\bar{C}\bar{O}$):	2, 4, 6, 8.
Sociomotora individual ($\bar{C}O$):	10, 12, 14, 16.

Sociomotora cooperativa ($\bar{C}\bar{O}$):	18, 20, 22, 24.
Sociomotora de col·laboració i oposició (CO):	26, 28, 30, 32.

D.II. Relació entre la incertesa temporal i els materials.

En totes aquelles pràctiques lúdiques que hi ha incertesa temporal pot succeir que s'empri alhora algun tipus de material o no, per la qual cosa s'han de tenir present les categories contemplades en cadascuna de les dues possibilitats:

Quadre 15. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa temporal i el material.

LA INCERTESA TEMPORAL EN FUNCIO DELS MATERIALS	
(\bar{M}):	2, 4, 10, 12, 18, 20, 26, 28.
(M):	6, 8, 14, 16, 22, 24, 30, 32.

D.III. Relació entre la incertesa temporal i l'espai.

De la mateixa manera que s'ha efectuat amb els materials, també amb l'element espacial, es possible diferenciar entre aquelles pràctiques que presenten incertesa espacial, i aquelles que no.

Quadre 16. Interrelació entre categories de jocs amb incertesa temporal i l'espai.

PRÀCTIQUES LÚDIQUES AMB INCERTESA TEMPORAL EN FUNCIO DE L'ESPAI	
(\bar{E}):	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30.
(E):	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32.

Amb aquesta manera de procedir, han estat considerats els diferents elements que constitueixen la lògica interna i s'han interrelacionat binàriament entre ells.

Aquest nivell d'anàlisi permet establir diverses i variades interpretacions, però encara és possible aprofundir en un segon nivell d'anàlisi, en el qual es tingui en consideració, no només la presència o absència de la incertesa en cadascun dels elements que s'interrelacionen, sinó que, a més a més, posi de manifest sobre quin és el tipus d'incertesa que presenta, la qual cosa permet matisar i entrar en una anàlisi més qualitativa i profunda que tingui en compte els resultats obtinguts a l'operar amb diferents variables.

4.2. SEGON NIVELL D'ANÀLISI EN FUNCIO DE LA INTERRELACIO DELS ELEMENTS, CONSIDERANT DIVERSES VARIABLES PER A CADA ELEMENT.

Per descriure aquest segon nivell d'anàlisi es continua amb el mateix ordre que l'establert en l'apart anterior:

- A) Els protagonistes del joc: els jugadors
- B) Els materials
- C) L'espai de joc
- D) El temps de joc

4.2.1. Els protagonistes del joc: els jugadors.

Es parteix del primer nivell d'anàlisi, per tenir en consideració el nombre de pràctiques lúdiques que apareixen agrupades en cadascuna de les quatre categories:

- A.I. Psicomotors individuals: \overline{CO}
- A.II. Sociomotors individuals: \overline{CO}
- A.III. Sociomotors cooperatius: \overline{CO}
- A.IV. Sociomotors de col·laboració i oposició: CO

A.I. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura psicomotora-individual.

Atès que en el primer nivell d'anàlisi es coneix quin és el volum d'aquesta pràctica, en aquest segon nivell pertoca saber quin conjunt de pràctiques pertanyen a cadascuna de les variables.

Quadre 17. Categories i variables de jocs que presenten una estructura psicomotora-individual.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Psicomotors individuals en solitari: $\overline{CO}_{(a)}$		
Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius: $\overline{CO}_{(b)}$		

Una altra qüestió cabdal és determinar com s'interrelaciona la pràctica psicomotora-individual amb la resta d'elements.

Es desgranen, un darrera de l'altre, aquests elements, començant a continuació pels materials.

En el primer nivell ha quedat de manifest quines són les pràctiques que presenten incertesa en el material. És el moment de saber però, en quines variables hi ha major o menor presència d'incertesa.

Quadre 18. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura psicomotora-individual i la presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS
CATEGORIES	(M): 5, 6, 7, 8.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Un únic material d'ús individual (M ₁)	
Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)	
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)	
Més d'un material d'ús individual (M ₄)	
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)	
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)	

Pel que fa a l'element espai, un cop conegut en el primer nivell el número de pràctiques psicomotores-individuals que presenten incertesa en

l'espai i les que no, l'atenció es concentra en conèixer el volum de cada variable amb la qual ha estat identificada la incertesa espacial.

Quadre 19. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura psicomotora-individual i la incertesa espacial, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI
CATEGORIES	(E): 3, 4, 7, 8.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)	
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)	
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)	

D'igual manera, es procedeix amb el darrer element, el temps. Esbrinat ja en el primer nivell quines pràctiques psicomotores individuals presenten incertesa temporal i quines no, és el moment de concretar quantitativament la importància de cadascuna de les variables amb les quals ha estat considerat aquest element.

Quadre 20. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura psicomotora-individual i la incertesa temporal, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS	
CATEGORIES	(T): 2, 4, 6, 8.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Realització d'una tasca determinada (T_1)		
Assoliment d'un número de punts (T_2)		
Fixació d'un límit temporal (T_3)		
Fixació d'un límit d'intents (T_4)		

A.II. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura sociomotora-individual.

Si un primer nivell d'anàlisi ha permès determinar el volum d'aquestes pràctiques, fora bo concretar la seva importància pel que fa a cadascuna de les variables.

Quadre 21. Categories i variables de jocs que presenten una estructura sociomotora-individual.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.	

VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
1 x 1 simultània en el temps i l'espai. ($\overline{CO_1}$)	
1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_2}$)	
1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_3}$)	
1 x tots simultània en el temps i l'espai. ($\overline{CO_4}$)	
1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_5}$)	
1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_6}$)	
tots x tots simultània en el temps i l'espai. ($\overline{CO_7}$)	
tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_8}$)	
tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_9}$)	

Com s'interrelaciona però, aquesta tipologia de pràctica lúdica respecte la resta dels elements?

En el cas dels materials, una vegada hi ha esbrinades les xifres que fan referència a pràctiques sociomotores individuals amb presència de materials i sense, en aquest segon nivell, es tracta d'assenyalar la seva concreció en cadascuna de les variables, tal i com queda recollit en el proper quadre.

Quadre 22. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-individual i la presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS
CATEGORIES	(M): 13, 14, 15, 16.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Un únic material d'ús individual (M ₁)	
Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)	
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)	
Més d'un material d'ús individual (M ₄)	
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)	
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)	

Un altre element a interrelacionar és l'espai. Quan es produeix incertesa espacial dins de les pràctiques sociomotores individuals, en quines variables és manifesta amb més o menys intensitat?

Quadre 23. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-individual i la incertesa espacial, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI	
CATEGORIES	(E): 11, 12, 15, 16.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)		
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)		
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)		

Pel que respecte a l'element temps, també una vegada determinat en el primer nivell d'anàlisi, les pràctiques amb i sense incertesa, pertoca dilucidar la importància amb que opera la incertesa en cadascuna de les variables.

Quadre 24. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-individual i la incertesa temporal, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS	
CATEGORIES	(T): 10, 12, 14, 16.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL

Realització d'una tasca determinada (T_1)	
Assoliment d'un número de punts (T_2)	
Fixació d'un límit temporal (T_3)	
Fixació d'un límit d'intents (T_4)	

A.III. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa.

Si el primer nivell d'anàlisi assenyala el volum de les pràctiques que presenten aquesta estructura respecte a les altres, fora interessant fixar de quina manera específica actua l'estructura sociomotora cooperativa, la qual cosa dependrà segons intervingui una o unes altres variables.

Quadre 25. Categories i variables de jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COOPERATIVA
CATEGORIES	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció ($C_1\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció ($C_2\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en accions variades ($C_3\bar{O}$)	

Com es presenta però la cooperació interrelacionada amb la resta dels elements?

En relació amb el material, en aquest segon nivell d'anàlisi, s'ha de veure la rellevància de cada variable respecte a les altres.

Quadre 26. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa i la presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COOPERATIVA	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS	
CATEGORIES	(M): 21, 22, 23, 24.	
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL	
Un únic material d'ús individual (M ₁)		
Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)		
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)		
Més d'un material d'ús individual (M ₄)		
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)		
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)		

En quan a l'espai, cal precisar com es reparteix el volum total de pràctiques sociomotores cooperatives amb incertesa espacial, entre les diferents variables que la configuren.

Quadre 27. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa i la incertesa espacial, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI	
CATEGORIES	(E): 19, 20, 23, 24.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)		
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)		
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)		

En el darrer element a considerar, el temps, es procedeix de igual manera, és a dir, a quantificar el gruix de cada variable, respecte el total de pràctiques sociomotores cooperatives que presenten incertesa temporal.

Quadre 28. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora-cooperativa i la incertesa temporal, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS	
CATEGORIES	(T): 18, 20, 22, 24.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL

Realització d'una tasca determinada (T ₁)	
Assoliment d'un número de punts (T ₂)	
Fixació d'un límit temporal (T ₃)	
Fixació d'un límit d'intents (T ₄)	

A.IV. Anàlisi dels jocs que presenten una estructura de col·laboració i oposició.

En aquest segon nivell, convé remarcar en quines variables es posa de manifest més que en unes altres, les relacions que estableixen els jugadors de col·laboració i oposició?

Quadre 29. Categories i variables de jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ
CATEGORIES	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO ₁)	
1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₂)	
1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₃)	
1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₄)	
1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₅)	

1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₆)	
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₇)	
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₈)	
1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₉)	
1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO ₁₀)	
1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₁₁)	
1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₁₂)	

Quan els jugadors es relacionen en una estructura de col·laboració i oposició, com intervenen la resta dels elements, quan aquests hi són presents?

Pel que fa a la presència de materials en el joc, el segon nivell d'anàlisi ha de permetre copsar la intensitat amb la qual es manifesta cadascuna de les variables triades.

Quadre 30. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició i la presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COL-LABORACIÓ OPOSICIÓ
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS
CATEGORIES	(M): 29, 30, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Un únic material d'ús individual (M ₁)	

Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)	
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)	
Més d'un material d'ús individual (M ₄)	
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)	
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)	

En el cas de l'element temps, el segon nivell d'anàlisi possibilita esclarir sota quines variables es desenvolupa la incertesa temporal quan es porten a terme pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

Quadre 31. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició i la incertesa espacial, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COL-LABORACIÓ OPOSICIÓ
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI
CATEGORIES	(E): 27, 28, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)	
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)	
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)	

La introducció de variables pel que a la incertesa temporal, significa incrementar el nivell analític amb el qual poden ésser estudiades les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

Quadre 32. Interrelació entre categories de jocs que presenten una estructura sociomotora de col·laboració i oposició i la incertesa temporal, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COL·LABORACIÓ OPOSICIÓ
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS
CATEGORIES	(T): 26, 28, 30, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Realització d'una tasca determinada (T ₁)	
Assoliment d'un número de punts (T ₂)	
Fixació d'un límit temporal (T ₃)	
Fixació d'un límit d'intents (T ₄)	

4.2.2. Els materials.

Un cop revisades les diferents possibilitats d'anàlisi contemplades des de la relació que estableixen els protagonistes del joc, és el torn de proposar com poden ésser analitzades les pràctiques lúdiques que contemplen l'ús de materials, els quals són manipulats pels jugadors.

Si en l'anterior nivell d'estudi, s'havia arribat a conèixer el nombre total de pràctiques que empren materials i també el d'aquelles que no n'utilitzen, convé tenir idea, en quines variables es concreta aquesta utilització. El proper quadre mostra quina pot ésser la proposta d'anàlisi per aquest element de la lògica interna.

Quadre 33. Categories i variables de jocs que presenten incertesa en el material.

ELEMENT A ANALITZAR		ELS MATERIALS	
CATEGORIES	(M):	5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 29, 30, 31, 32.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL	
Un únic material d'ús individual (M ₁)			
Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)			
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)			
Més d'un material d'ús individual (M ₄)			
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)			
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)			

A l'hora d'interrelacionar l'ús de materials amb els altres elements, en primer lloc es té en consideració, com es distribueix en relació als protagonistes del joc, els jugadors, endinsant-se en cadascuna de les quatre categories, i el que és més important per a aquest segon nivell de d'aprofundiment, analitzant la intensitat amb què es manifesta en les diferents variables.

Pel que fa a la relació binària entre la incertesa material i la pràctica psicomotora individual, s'ha de tenir present les dades que permet obtenir aquest quadre.

Quadre 34. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa material i una estructura psicomotora-individual, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL
CATEGORIES	5, 6, 7, 8.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Psicomotors individuals en solitari: $\overline{CO}_{(a)}$	
Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius: $\overline{CO}_{(b)}$	

Arriba el torn d'interrelacionar la utilització de materials amb les pràctiques sociomotores individuals, per la qual cosa, les variables que poden intervenir són les han de permetre realitzar possibles interpretacions.

Quadre 35. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa en el material i una estructura sociomotora-individual, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL
CATEGORIES	13, 14, 15, 16.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
1 x 1 simultània en el temps i l'espai. (\bar{CO}_1)	
1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_2)	
1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_3)	
1 x tots simultània en el temps i l'espai. (\bar{CO}_4)	
1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_5)	
1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_6)	
tots x tots simultània en el temps i l'espai. (\bar{CO}_7)	
tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_8)	
tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_9)	

Pel que fa a la relació entre materials i pràctica sociomotora cooperativa, l'anàlisi permet explorar el volum de manifestacions lúdiques que es poden donar en les tres variables elaborades.

Quadre 36. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa en el material i una estructura sociomotora-cooperativa, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COOPERATIVA
CATEGORIES	21, 22, 23, 24.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció ($C_1\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció ($C_2\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en accions variades ($C_3\bar{O}$)	

I en darrer lloc, pel que fa a les relacions entre materials i jugadors, s'han d'analitzar les dades obtingudes en cada variable que descriuen la pràctica sociomotora de col·laboració i oposició.

Quadre 37. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa en el material i una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR		ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR		PRÀC. SOCIOMOTORA COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ
CATEGORIES		29, 30, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO ₁)		
1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₂)		
1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₃)		
1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₄)		
1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₅)		
1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₆)		
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₇)		
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₈)		
1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₉)		
1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO ₁₀)		
1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₁₁)		
1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₁₂)		

Aquesta proposta taxonòmica també permet interpretar les dades que s'obtenen al relacionar la incertesa material, amb les diferents variables amb les quals s'ha categoritzat la incertesa temporal.

Quadre 38. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa material i incertesa en l'espai, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI
CATEGORIES	(E): 7, 8, 15, 16, 23, 24, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)	
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)	
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)	

La utilització de materials, en darrer terme, es relaciona amb l'element temps. Són d'interès les dades obtingudes en cadascuna de les variables que determinen la incertesa temporal.

Quadre 39. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa material i incertesa en el temps, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	ELS MATERIALS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS
CATEGORIES	(T): 6, 8, 14, 16, 22, 24, 30, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Realització d'una tasca determinada (T_1)	
Assoliment d'un número de punts (T_2)	
Fixació d'un límit temporal (T_3)	
Fixació d'un límit d'intents (T_4)	

4.2.3. L'espai.

L'estudi analític d'aquest element ha de permetre en un segon nivell d'aprofundiment, determinar les variables amb les quals es manifesta amb major o menor intensitat la incertesa espacial.

Quadre 40. Categories i variables de jocs que presenten incertesa espacial.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI
CATEGORIES	(E): 3, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 27, 28, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)	
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)	
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)	

Al mateix temps però, s'han d'interpretar les dades que poden obtenir-se al relacionar la incertesa espacial, amb la resta d'elements, atenent a les variables configurades per a cadascun d'ells.

Seguint amb un mateix procediment metodològic, es comença per la relació que s'estableix amb els jugadors, per avançar tot seguit amb la resta d'elements.

Pel que fa a la relació amb els protagonistes del joc, l'anàlisi s'ocupa en primera instància de les pràctiques lúdiques amb una estructura psicomotora individual.

Quadre 41. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i una estructura psicomotora-individual, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	3, 4, 7, 8.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Psicomotors individuals en solitari: $\overline{CO}_{(a)}$		
Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius: $\overline{CO}_{(b)}$		

Respecte les pràctiques sociomotores individuals, les variables a observar són les descrites en el proper quadre.

Quadre 42. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i una estructura sociomotora-individual, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	11, 12, 15, 16.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
1 x 1 simultània en el temps i l'espai. (\overline{CO}_1)		

1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_2}$)	
1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_3}$)	
1 x tots simultània en el temps i l'espai. ($\overline{CO_4}$)	
1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_5}$)	
1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_6}$)	
tots x tots simultània en el temps i l'espai. ($\overline{CO_7}$)	
tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ($\overline{CO_8}$)	
tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ($\overline{CO_9}$)	

La incertesa espacial en relació a les pràctiques lúdiques amb una estructura sociomotora cooperativa, ve condicionada pel pes específic de cadascuna de les variables.

Quadre 43. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i una estructura sociomotora-cooperativa, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COOPERATIVA
CATEGORIES	19, 20, 23, 24.

VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció ($C_1\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció ($C_2\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en accions variades ($C_3\bar{O}$)	

La relació entre l'espai i els jugadors quan es desenvolupa un joc amb una estructura de col·laboració i oposició, la determina la intensitat amb la qual es manifesten cadascuna de les variables.

Quadre 44. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀC. SOCIOMOTORA COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ
CATEGORIES	27, 28, 31, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO_1)	
1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO_2)	
1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO_3)	
1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO_4)	
1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO_5)	

1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₆)	
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₇)	
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₈)	
1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₉)	
1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO ₁₀)	
1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₁₁)	
1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₁₂)	

Un cop revisades les relacions entre l'espai i els jugadors, és el moment de referir-se a l'element material, és a dir, a considerar quines possibilitats d'anàlisi permet la incertesa espacial combinada amb la incertesa material.

Quadre 45. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS	
CATEGORIES	(M): 7, 8, 15, 16, 23, 24, 31, 32.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Un únic material d'ús individual (M ₁)		

Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)	
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)	
Més d'un material d'ús individual (M ₄)	
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)	
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)	

En quan a les relacions que es poden establir entre la incertesa espacial i la temporal, l'anàlisi en aquest nivell d'aprofundiment ha de considerar les variables amb les quals es materialitza.

Quadre 46. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa espacial i incertesa temporal atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	L'ESPAI
ELEMENT A INTERRELACIONAR	EL TEMPS
CATEGORIES	(T): 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Realització d'una tasca determinada (T ₁)	
Assoliment d'un número de punts (T ₂)	
Fixació d'un límit temporal (T ₃)	
Fixació d'un límit d'intents (T ₄)	

4.2.4. El temps.

Per a analitzar amb major profunditat aquest quart element de la lògica interna, és imprescindible a priori, saber en quines de les variables ens indica una major o menor predisposició a produir-se.

Quadre 47. Categories i variables de jocs que presenten incertesa temporal.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS
CATEGORIES	(T): 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Realització d'una tasca determinada (T_1)	
Assoliment d'un número de punts (T_2)	
Fixació d'un límit temporal (T_3)	
Fixació d'un límit d'intents (T_4)	

Per prosseguir amb l'anàlisi, basta amb relacionar la incertesa temporal amb la resta dels elements, començant com s'ha fet fins ara, per les relacions que s'estableixen amb el tipus d'estructura que adopten els protagonistes en el transcurs del joc.

La relació entre la incertesa temporal i les pràctiques psicomotores individuals, queda acotada per les diferents variables que la defineixen. L'obtenció de dades en aquestes variables ha de permetre una rica anàlisi.

Quadre 48. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i una estructura psicomotora-individual.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA PSICOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	2, 4, 6, 8.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Psicomotors individuals en solitari: $\overline{CO}_{(a)}$		
Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius: $\overline{CO}_{(b)}$		

Pel que fa a la interrelació entre incertesa temporal i les pràctiques sociomotores individuals, el proper quadre mostra les possibilitats d'aprofundir en el seu anàlisi.

Quadre 49. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i una estructura sociomotora-individual.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA INDIVIDUAL	
CATEGORIES	10, 12, 14, 16.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
1 x 1 simultània en el temps i l'espai. \overline{CO}_1		

1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_2)	
1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_3)	
1 x tots simultània en el temps i l'espai. (\bar{CO}_4)	
1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_5)	
1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_6)	
tots x tots simultània en el temps i l'espai. (\bar{CO}_7)	
tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (\bar{CO}_8)	
tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (\bar{CO}_9)	

Si es pretén estudiar la relació entre la incertesa temporal i les pràctiques sociomotores cooperatives, caldrà estar amatent als resultats que apareguin en els següents variables.

Quadre 50. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i una estructura sociomotora-cooperativa.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀCTICA SOCIOMOTORA COOPERATIVA
CATEGORIES	18, 20, 22, 24.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL

La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció ($C_1\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció ($C_2\bar{O}$)	
La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en accions variades ($C_3\bar{O}$)	

De la mateixa manera, que si es tracta de la relació entre la incertesa temporal i les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, no caldrà descuidar l'anàlisi dels resultats que es configuren en cadascuna de les variables.

Quadre 51. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i una estructura sociomotora de col·laboració i oposició.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	PRÀC. SOCIOMOTORA COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ
CATEGORIES	26, 28, 30, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. (CO_1)	
1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO_2)	
1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO_3)	
1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO_4)	
1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO_5)	
1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO_6)	

1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO ₇)	
1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₈)	
1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₉)	
1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO ₁₀)	
1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO ₁₁)	
1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO ₁₂)	

En quan a la presència de materials en pràctiques lúdiques que presenten incertesa temporal, és possible afinar més en la investigació d'aquestes pràctiques, si es considera la importància de cadascuna de les diverses variables.

Quadre 52. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i presència de material, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS	
ELEMENT A INTERRELACIONAR	ELS MATERIALS	
CATEGORIES	(M): 6, 8, 14, 16, 22, 24, 30, 32.	
VARIABLES A CONSIDERAR		TOTAL
Un únic material d'ús individual (M ₁)		
Un únic material d'ús col·lectiu (M ₂)		
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M ₃)		

Més d'un material d'ús individual (M ₄)	
Més d'un material d'ús col·lectiu (M ₅)	
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M ₆)	

El darrer element a establir la relació és l'espai, per tant cal observar les variables que mostren la incertesa espacial, en funció de l'element a analitzar que no és altre que el temps.

Quadre 53. Interrelació entre categories de jocs que presenten incertesa temporal i incertesa espacial, atenent a les seves variables.

ELEMENT A ANALITZAR	EL TEMPS
ELEMENT A INTERRELACIONAR	L'ESPAI
CATEGORIES	(E): 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32.
VARIABLES A CONSIDERAR	TOTAL
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural) (E ₁)	
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones (E ₂)	
Tipologia irregular amb delimitació espacial (E ₃)	

Han estat mostrades totes les combinacions binàries entre els elements que configuren la lògica interna del joc, considerant a més a més les diverses variables que ha semblat adient formular.

Per tant, subratllar que la taxonomia COMET en aquest sentit cobra un doble interès. D'una banda és una classificació exhaustiva i completa que permet agrupar els jocs en categories homogènies i no bescanviables. D'altra banda, la sistematització permet efectuar una anàlisi detallada dels jocs classificats. És doncs un valor afegit que cobra importància per a l'estudi del joc.

És fa palesa la conveniència d'establir una classificació que tingui en compte la lògica externa, és a dir que consideri el context socio-cultural on es desenvolupen unes determinades manifestacions lúdico-motors. En el capítol precedent s'ha reflexionat al respecte. D'altres aspectes a considerar es mencionen en el capítol de conclusions.

Altres cops reiterar que en aquest estudi no es pretén relacionar el sistema lúdic amb el seu context. Allò que es cerca és constatar en primera instància, la congruència i consistència de la taxonomia "COMET" tot operant amb ella.

Per això és necessari en aquest sentit classificar uns quants jocs per determinar la seva validesa i fiabilitat. És en la segona part d'aquest estudi que es presenta els resultats obtinguts d'aplicar la proposta taxonòmica en un conjunt de manifestacions lúdiques.