

Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica

JAUME BANTULÀ I JANOT

Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y el Deporte
Blanquerna. Universidad Ramón Llul. Barcelona

RESUMEN

El artículo examina las aportaciones de la antropología al estudio del juego como ámbito específico dentro de la disciplina, la antropología del juego. Se mencionan pormenorizadamente los estudios que, desde la antropología y también desde el folklore, la etnología y la etnografía, se han ocupado de dilucidar los aspectos socioculturales del fenómeno lúdico. En el abordaje de la perspectiva antropológica del juego, el autor hace hincapié en las diversas taxonomías que se han formulado para sistematizar el conjunto de manifestaciones lúdicas. El análisis de las clasificaciones pone de relieve las carencias que presentan, debidas sobre todo al incumplimiento de los criterios exigibles a cualquier taxonomía.

Palabras clave: Antropología del juego, Juego tradicional, Clasificación del juego, Taxonomía.

SUMMARY

This article examines the contributions of the anthropological study of games as a particular subfield of this discipline: the anthropology of games. It includes a detailed description of the anthropology, folklore, ethnology and ethnography based studies that contribute to analyse the socio-cultural aspects of the leisure phenomenon. The author focuses on the various taxonomies formulated to systematise leisure manifestations. The analysis of these classifications points out the limitations of the taxonomies, mainly due to their non-fulfilment of the criteria required in any taxonomy.

Key Words: Anthropology of Games, Traditional Games, Game Classification, Taxonomy.

HACIA UNA ANTROPOLOGÍA DEL JUEGO

Parece pertinente conocer más de cerca la estrecha relación que puede establecerse entre el juego y la antropología, relación evidenciada en este

fragmento literario escrito a principios del siglo XX por Miguel de Unamuno (1998: 25):

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, cotejándolos 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.

En primer lugar, debe subrayarse que, hasta hace poco tiempo, los antropólogos de mayor renombre no han mostrado un particular interés hacia este ámbito, sino que se muestran más preocupados por otras temáticas más centrales. Debido a esto, resultan escasas las referencias recogidas en sus estudios de campo sobre las manifestaciones lúdicas.

En el caso del Estado español, Medina y Sánchez (2003: 11), a pesar de no referirse al juego en particular, sino al deporte en general, dan buena cuenta de ello cuando señalan:

si bien a nivel internacional, en algunos países la antropología del deporte ha alcanzado, pese a su implantación relativamente reciente, un cierto grado de desarrollo, en relación con el estado español dicha implantación es por el momento escasa, a pesar de que comienza a existir ya hoy en día un grupo más o menos consolidado y creciente de especialistas y de equipos de investigación que está llevando a cabo una remarcable labor científica y de publicaciones en relación con esta subdisciplina; una labor que, sin encontrarse aún excesivamente extendida, comienza a ser ya de una cierta importancia.

No obstante esta consideración, y pese a que pueda parecer contradictorio, sería erróneo no mencionar a muchos investigadores que, tanto desde la antropología, como en otras ciencias afines, se han interesado por la esfera del juego. Con todo, y antes de entrar en las aportaciones de cada uno de estos investigadores de campo, parece adecuado realizar algunas observaciones más.

La primera cuestión a tener en cuenta es que el folklore a lo largo del siglo XX, y sobre todo desde su segunda mitad, dejó de utilizarse como término por la comunidad científica, en parte porque su significado abarcaba sólo unos determinados aspectos de los que se formulan por parte de la etnología o la etnografía, y también por considerar superada la fase meramente descriptiva, durante la cual fue recogido un amplio abanico de manifestaciones culturales de tipo tradicional. Sin embargo, no es nada despreciable la recopilación sistemática de juegos por parte de los modernos folkloristas. Estos se han mostrado altamente sensibles y preocupados

por no descuidar ningún aspecto del patrimonio lúdico referido al juego popular y tradicional, y dentro de éste al juego infantil, como último baluarte de conservación del ludismo.

Aunque no nos detendremos en esta clase de análisis, conviene dejar constancia de que los folkloristas, a la vez que incluían los juegos populares en recopilaciones y taxonomías, manifestaban sus apreciaciones en torno a la licitud o no de determinadas prácticas, como es el caso de los juegos de azar, o de aquellas donde la acción lúdica venía acompañada de maltrato de animales, como las luchas de gallos, tal y como apunta González Alcantud (1993: 228-232).

La segunda cuestión, no menos importante, es el cambio que se produjo a lo largo del siglo xx en relación al tipo de sociedad a observar etnográficamente. El antropólogo no necesita efectuar grandes viajes, su campo de observación puede ser el más próximo, aunque lógicamente se continúe empleando un mismo método, que le garantice el adecuado distanciamiento para la observación. Este aspecto recobra especial interés en el caso del juego, porque provocará la publicación de un número muy abundante de monografías y trabajos etnográficos.

La recuperación de las manifestaciones lúdicas populares y tradicionales ha contado con toda clase de iniciativas, promovidas por varios organismos, entidades e instituciones públicas y privadas nacionales e internacionales. Un breve recorrido de carácter ilustrativo permitiría destacar por ejemplo, la fundación en 1974 de la Asociación para el Estudio Antropológico del Juego (TAASP)¹, así como la creación, en 1981, de la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar. En este sentido, merece especial atención el proyecto Belgrado-OMEP (1985), liderado por Ivan Ivic (Ivic y Marjanovic 1986), concebido para la investigación y recopilación de juegos tradicionales infantiles en varias partes del mundo, que ha contribuido a desplegar notorias investigaciones en varios países. También hay que citar la creación en Austria, en 1991, del Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, que cuenta en Latinoamérica con una sede en Buenos Aires².

En cuanto a la celebración de congresos científicos, el I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales, se llevó a cabo en Canarias en 1996 (Actas 1996). Además están los promovidos bianualmente por el Consejo de Europa con la finalidad de recuperar y promover el patrimonio de los juegos populares y tradicionales; o el que organizó, en 1999, la Con-

¹ Es posible conocer los trabajos desarrollados por la asociación a través de su web, accesible en www.csuchico.edu/phed/tasp (consultada 13.05.04).

² Es posible acceder a la información de la sede que dirige M. Regina Öfele, a través de Internet. accesible en www.instituto.ws (consultada 02.07.04).

federación FALSAB (Sports et Jeux Traditionnels en Bretagne)³, donde varios expertos discutieron sobre el estado de las investigaciones actuales. Como muestra de la preocupación por salvaguardar el patrimonio lúdico existen varios museos dedicados a los juegos y juguetes infantiles. Resaltan por la calidad de sus colecciones, el Museo del Juego de Mechelen (Bélgica)⁴ o el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca), inaugurado el año 1988⁵.

El mismo interés actual por el juego a nivel internacional es constatable también a través de su inclusión en el programa del Foro Universal de las Culturas 2004, celebrado en Barcelona⁶. La dimensión lúdica contó para su *mise en scène* con un gran espacio de más de tres mil metros cuadrados, íntegramente dedicado a la práctica de varias manifestaciones lúdicas tradicionales de las distintas partes del mundo.

Para concluir esta visión general entre el juego y la antropología, hay que referirse a que este incremento de la preocupación por el estudio, conservación, promoción y transmisión de las manifestaciones lúdicas ha favorecido la aparición, en las últimas décadas del siglo xx y la entrada del xxi, de numerosos estudios y publicaciones. En el caso del Estado español, se constata una proliferación de investigaciones y estudios a partir de finales de la década de los años setenta del siglo xx, coincidiendo con la consolidación del proceso democrático, que ha permitido que fueran los mismos ayuntamientos, diputaciones u otros organismos de la administraciones autonómicas quienes impulsaran la publicación de un elevado número de obras referidas a los juegos populares y tradicionales de pueblos, comarcas y ciudades, aunque también han aparecido recopilaciones que pretenden abarcar a todo el Estado. Pero comenzaremos nuestro repaso bibliográfico en un sentido más general, abordando la antropología cultural en un ámbito mundial.

³ Se pueden consultar las actividades y publicaciones de la Confederación FALSAB a través de Internet. Accesible en www.bzh5.com/falsab (consultada 02.07.04).

⁴ www.speelgoedmuseum.be/ (consultada 03.07.04). Entre otros aspectos de interés, destacan las pinturas de Brueghel dedicadas a los juegos populares.

⁵ El museo está dirigido por Fernando Maestro. Para conocer las particularidades de esta singular iniciativa, experiencia a seguir en otros lugares, consultar por ejemplo, www.revistaiberica.com/museos/museo_del_juego_tradicional.htm (consultada 02.07.04).

⁶ A través de la red pueden consultarse los contenidos del Forum 2004 relacionados con el juego y los deportes tradicionales. www.barcelona2004.org/cat/eventos/juegos/portada.htm (consultada 03.07.04).

ESTUDIOS ANTROPOLÓGICOS EN TORNO AL JUEGO

En los análisis antropológicos que abordaban el estudio comparativo de las diferentes culturas del mundo desde el punto de vista teórico del evolucionismo cultural, ya encontramos muchas referencias a los juegos y deportes más o menos característicos de estas etapas primitivas. Esta propuesta se basa en el modelo de Elman Service (1962, 1963), revisado por Morton Fried (1975), que fue recogido en la pionera obra de antropología del deporte de Blanchard y Cheska (1986: 92-130), y a la cual muy recientemente se ha referido Jesús Paredes (2002).

En este modelo se reconocen cinco etapas o niveles de adaptación cultural: bandas, tribus, prefecturas, estados primitivos y civilizaciones arcaicas. Aquí únicamente van a mencionarse los cuatro primeros niveles, puesto que el quinto, dedicado a las civilizaciones antiguas requiere un abordaje más amplio. Este modelo es válido para comprender el desarrollo de la cultura y a su vez es un modo de categorizar las diversas culturas sencillas que todavía subsisten en la historia reciente⁷.

En cuanto al nivel primero, se toma como ejemplo a los aborígenes australianos, los inuits del Ártico y los yaghanes de Tierra de Fuego. Para los aborígenes australianos conviene citar, en primer lugar, los estudios de Roth (1902) en los que se describen escenas de lucha entre diversos adversarios, pasatiempo al que los aborígenes se dedicaban como entrenamiento para posibles enfrentamientos intergrupales. En segundo lugar, el artículo de Harney (1952), que recoge diversos juegos de pelota o con jabalinas. Llama la atención por la descripción de un juego practicado entre los *wargite*, denominado *mungan-mungan*, donde los adultos se disponían en círculo para proteger a una *wormar* (mujer joven), de los intentos de los jóvenes para lograr su rapto. La joven estaba simbolizada por el uso de una varita de hibisco pintada de blanco. En tercer lugar, Moncrieff (1966) observó entre los aborígenes australianos una variante de un juego de pelota que los *kurnai* practicaban con una pelota hecha con el escroto de un canguro que rellenaban de hierba seca. Dos grupos locales, de ambos sexos, intentaban retener la pelota durante el mayor tiempo posible, pasándosela de unos a otros y manteniéndola alejada del control de los adversarios. El juego duraba varias horas sin ningún tipo de interrupción. En cuarto lugar, destaca el trabajo de Salter (1974) que, después de observar diversas parodias bélicas, simulacros de combates armados, batallas de bolas de arcilla, duelos con

⁷ Se sugiere como proyecto mucho más ambicioso revisar la información sobre las actividades lúdicas, a partir de la categorización de las culturas del mundo que efectúa Murdock (1983).

espadas y lanzas de madera, señala cómo el juego cumple la función de enseñar a los jóvenes a comportarse como hombres, al mismo tiempo que mantiene en forma a los adultos. Se constata por tanto que la relación entre las actividades lúdicas practicadas por los aborígenes australianos y la planificación y preparación bélica es muy estrecha. No están en juego únicamente las habilidades y destrezas, así como la promoción del acondicionamiento físico, sino también la adquisición de pautas de comportamiento, esenciales para la cohesión grupal y su defensa.

Entre los antropólogos dedicados al estudio de los inuits, es conveniente hacer alusión a los estudios clásicos de Boas (1888); Bilby (1923); Hoebel (1954); y Glassford (1976). La descripción de Boas (1888) de una competición de lucha de cuerda, evidencia la estrecha relación entre las manifestaciones lúdicas y las creencias mágico-religiosas:

los asistentes se separan en dos grupos: el de las perdices (*axigim*), que reúne a los nacidos durante el invierno, y el de los ánares (*aggim*), o hijos del verano. Cada bando se sujeta firmemente al extremo opuesto de una cuerda de piel de foca trenzada, tratando de vencer el esfuerzo de tracción del adversario y arrastrarlo hasta su propio campo. La victoria de los ánares, es decir del verano, es premonitrice de buen tiempo para el invierno (*mussueraqtung*).

Con este juego los inuits canadienses intentaban apaciguar a Sedna y otros espíritus maléficis.

Los inuits desarrollan una vida nómada siguiendo las migraciones de los animales que cazan. Por ello ejercitarse en la práctica de la caza mediante el manejo de su objeto de trabajo, el arpón, resulta una tarea fundamental. En este contexto es donde cobra sentido otro juego recogido por Bilby (1923), consistente en lanzar un arpón a una argolla de marfil suspendida de una cuerda atada a un palo inclinado respecto al suelo. Al igual que otras muchas sociedades no excenditarias, los inuits usaban las prácticas lúdicas como un excelente medio para el desarrollo de la resistencia física, una capacidad básica muy necesaria para sobrevivir en un ambiente duro y hostil. Como revela Hoebel (1954), algunas bandas de esquimales practicaban una clase de boxeo, el *ungatanguarneg*, en el que dos participantes se golpeaban, uno después de otro, con el puño o la mano abierta en ambos lados de la cabeza, en los hombros o bien en el pecho. Estos combates que constituían auténticas pruebas de resistencia, eran, a su vez, una extraordinaria ocasión para que cada participante demostrara su valor y virilidad.

Otro estudio destacable en relación a la cultura inuit, es la obra de Glassford (1976), que recoge un amplio espectro de costumbres lúdicas, de las cuales se eligen los tres juegos siguientes. El primero es el del *bilboquet*, denominado por los inuits *ajagak*, *ayagak* o *ajauktuk*, cuya práctica también es muy habitual entre los indios norteamericanos, que consiste en in-

tentar ensartar una anilla que está atada a un hueso o bastón. El segundo es un juego de lucha que denominan *iqiruktuk*. Los dos participantes se disponen uno delante del otro y con el brazo derecho alrededor del cuello del adversario y el dedo índice de la mano izquierda introducido en el interior de una de las mejillas del otro. A una señal convenida, cada uno de ellos tira con fuerza con la intención de lograr que el otro gire la cabeza. El tercero, hace referencia al juego de lucha que acostumbran a practicar con un carácter ceremonial, por ejemplo para celebrar una cacería fructífera, o bien como actividad recreativa en una velada.

En cuanto a los yaghan, los indios de las canoas, como a ellos les gustaba autodenominarse, en la actualidad están totalmente extinguidos. Las investigaciones de Gusinde (1937, 1975); Bridges (1947) y Service (1962, 1963), pusieron de manifiesto que estos habitantes de la Tierra de Fuego sólo tenían que dedicar una quinta parte de su tiempo a tareas propias de la subsistencia, y que por tanto les restaba mucho tiempo libre, que empleaban en practicar diversas actividades lúdico-recreativas. A los fueguinos, el juego les permitía perfeccionar las habilidades cinegéticas, aumentar la interacción entre los miembros de la banda, e incluso ofrecer a los jóvenes oportunidades matrimoniales. En definitiva, ponían de manifiesto los valores básicos de su cultura y los mecanismos de su organización social o del orden ritual.

Respecto al nivel que engloba a las sociedades organizadas en tribus, los estudios antropológicos podrían ejemplificarse mediante las investigaciones referidas al estudio de los navajo en Estados Unidos, de los chukky en Siberia y de los dani y los kumngo, ambas tribus asentadas en Nueva Guinea.

Para los navajo, son básicos los trabajos de Reagan (1932) y de Kluckhohn y Leighton (1974). Tal y como señala Reagan (1932), uno de los juegos tradicionales más populares entre los indios navajo era el juego del aro y la jabalina. Los participantes lanzaban por turnos su jabalina para conseguir pasarla a través del aro. Ganaba quien obtenía un mayor número de puntos. En este juego eran frecuentes las apuestas. También eran muy aficionados a las carreras a pie, así como a los juegos de lucha, que practicaban sobre todo en celebraciones festivas, en las que no faltaba la ejecución de diversas danzas. Mostraban una gran sensibilidad religiosa que se reflejaba mediante un sistema ceremonial muy complejo. La investigación de Kluckhohn y Leighton (1974) pone de relieve cómo la enfermedad era considerada un asunto espiritual, de manera que todas sus ceremonias tenían un carácter terapéutico y curativo, con la finalidad de restablecer la salud, tanto del individuo como de la colectividad, lo que equivale a restaurar la armonía entre el paciente y el universo.

Las condiciones climáticas extremas a las que deben acomodarse los chukchy, pueblos pastores de renos que han de vivir soportando temperaturas de -50° C, es la causa de que sus actividades lúdico-deportivas estén centradas en fortalecer el cuerpo y aumentar su resistencia y coordinación. Como recoge Bogoras (1904), les gusta practicar carreras de renos, levantamiento de rocas y troncos de árboles, o bien realizar lucha libre encima de una piel de morsa.

En cuanto a los dani conviene remarcar las investigaciones de Wright (1942) y de Heider (1977). La economía de los dani, situados en las montañas de Nueva Guinea, está dominada por el cultivo del boniato y la cría de puercos. Se trata de grupos muy guerreros que practican la guerra social. El conflicto no se origina por motivos económicos, ni para adquirir nuevos territorios o capturar recursos, sino que se produce para conseguir prestigio, honor, compensaciones sobrenaturales y sobre todo venganza. Se lucha para vengar la muerte de un antepasado, así dejar una muerte sin vengar significa provocar la cólera de los fantasmas. Más allá de estas causas en estrecha relación con el mundo sobrenatural, Wright sostiene la hipótesis de que la guerra también se libra como distracción. Heider apoya la idea del carácter lúdico de las batallas entre los dani, si bien sostiene que esta no es la única causa. En su estudio, destaca que el juego de los dani es informal e inorganizado. Pocos juegos implican competición y victoria, y ninguno de ellos está sometido a una reglamentación. Incluso afirma que su cultura era lo suficientemente fuerte como para oponerse a la asimilación de un juego recién introducido.

En relación a los kumngo, debe mencionarse el trabajo de Aufenanger (1961). En su trabajo, el antropólogo agrupa los juegos infantiles según la siguiente taxonomía, que, como puede observarse, presenta unas categorías morfológicas muy poco esclarecedoras:

- a) Juegos sociales
- b) Juegos de lucha
- c) Competiciones atléticas
- d) Entretenimientos diversos
- e) Juegos con determinados artefactos u objetos
- f) Imitaciones de los adultos

En el nivel 3, que está dedicado a la tipología de sociedades organizadas a través de una prefectura, podrían reseñarse las publicaciones editadas en relación a los choctaw en Estados Unidos, de los maoríes en Nueva Zelanda o bien de los samoanos en la Polinesia.

Para revisar la actividad lúdica de los choctaw, que vivían antes de 1830 en los actuales Estados de Mississippi, Alabama y Louisiana, resulta intere-

sante seguir los trabajos de Sahlins (1972) y de Blanchard (1981). Ambos señalan la gran importancia que tenía para los choctaw el juego de *lacrosse* (*toli*). Según Blanchard y Cheska (1986: 117):

en el toli intervienen comunidades enteras. La preparación era muy larga y los chamanes cumplían una función central en los preparativos. Los jugadores quedaban sometidos a un régimen estricto y observaban numerosos tabúes y penitencias (por ejemplo la abstinencia sexual), y su entrenamiento incluía, además, cantos y danzas. El mismo partido formaba parte de un amplio ceremonial de festejos, reuniones de carácter social y ritual religioso, en el que participaba toda la comunidad —los hombres como jugadores, los niños y las mujeres como animadoras y los funcionarios religiosos para poner a las fuerzas sobrenaturales del lado de su equipo.

Los maoríes, aborígenes de Nueva Zelanda, practicaban la mayoría de actividades físico-deportivas con una finalidad guerrera. Los juegos y los ejercicios físicos contribuían a mantenerlos en plena forma física. Como apunta Best (1952), llama la atención el nombre con el cual se referían al juego en general, *nga mabi a te rebia* (“las artes del placer”). Las pruebas de lanzamiento de jabalinas (*tika*) eran muy populares, a tenor de lo que indican Firth (1929) y Davidson (1936). En esta tipología de pruebas resultaba ganador aquel que conseguía que su jabalina alcanzara la máxima distancia después de golpear contra el suelo. Según Firth, más allá de los límites del simple ejercicio físico, el juego de *tika* alcanzaba una importancia considerable en la vida económica y religiosa, así como un gran impacto en la organización social de las comunidades y en la personalidad de sus miembros. Otra manifestación lúdica tradicional muy practicada es el juego de *ti rakau* o *touretua*, en el que cada uno de los participantes, que están dispuestos de rodillas en círculo, tenía que golpear dos palos de 60-90 cm. de longitud, para pasarlos seguidamente al jugador de al lado. Quien no conseguía seguir el ritmo y fallaba en la recepción o entrega de los palos quedaba eliminado. Resultaba ganador el último jugador. Del trabajo de Armstrong (1964), dedicado además de los juegos maoríes, a su música y sus danzas, así como a las tradicionales *hakas*, pueden destacarse las categorías lúdicas que establece:

- a) Juegos tradicionales
- b) Juegos con las manos (*Mani Rigngaringa*)
- c) Juegos con palos de madera (*Ti rakau*)
- d) Juegos con cordel (*Whai*)

En último término, en referencia a la sociedad samoana, asentada en el archipiélago de Samoa, al sudoeste de la Polinesia, Mead (1937) destacó su economía de abundancia, al mismo tiempo que afirmaba que la vida religiosa era muy restringida. En cambio, la guerra era una institución im-

portante en su cultura y formaba parte del ceremonial de rivalidad entre pueblos. Dicha rivalidad comportaba exclusivamente prestigio a los guerreros. Mead (1928, 1937) sugiere la existencia de una cooperación generalizada entre los miembros de esta sociedad indígena, si bien con posterioridad Freeman (1983) ha refutado esta concepción, al subrayar el aspecto competitivo que abrigan sus manifestaciones lúdico-recreativas. Uno de los juegos más populares era la lucha, práctica muy extendida entre los adultos, aunque, al igual que entre los maoríes, o los habitantes de la isla Tikopia, la *tika* era una de las competiciones más enraizadas y que mayor expectación despertaba. También deben tenerse en cuenta las conclusiones a las que llega Dunlap (1951). En su opinión, detrás de estas actividades recreativas de los samoanos se vislumbra una oportunidad para los contactos sociales y la adquisición de prestigio y honores individuales y colectivos. Indica también que tenían a su vez la función de apaciguar los posibles antagonismos y rivalidades intergrupales.

Para acabar con esta clasificación, referida a los diferentes niveles de adaptación cultural, mencionar la cuarta etapa, que se centra en las sociedades que funcionan mediante el establecimiento de un estado primitivo. Pueden tomarse como ejemplo los zulúes de Sudáfrica y los ashanti de Ghana.

Los zulúes eran un pueblo pastor y en menor medida agricultor, que completaba su economía con la caza y la recolección. De hecho, la caza de diversos animales, de la misma manera que en muchos otros lugares del continente africano, constituía una actividad de primer orden (Bryant 1970). Con la finalidad de convertirse en buenos cazadores, para lo cual es necesario adquirir destreza y ejercitar la puntería, a los chicos les gustaba practicar el lanzamiento de dardos a un blanco móvil que hacían rodar por una rampa (Raum 1953). Otra práctica lúdica muy extendida entre los zulúes era el *uku Qakulisana*. Esta actividad consistía en utilizar dos bastones, uno en cada mano, para luchar contra un adversario, que debía ser vencido mediante golpes de bastón. El juego era un extraordinario proceso de entrenamiento para convertirse en guerrero.

Los ashanti se desarrollarían como Estado en la actual Ghana. Este Estado fue creado a partir de la unión de diversas prefecturas, con el propósito de hacer frente a la intervención europea del siglo xvii. Su época de esplendor coincidió con el último cuarto del siglo xix. En 1874 fueron sometidos por las fuerzas británicas. Entre la literatura sobre la tradición ashanti, Cardinall (1927) deja entrever que los juegos de estrategia eran más populares que los de destreza, aunque también les gustaba disputar juegos guerreros, y entre estos sobre todo los de lucha.

Lamentablemente, estas investigaciones que hemos venido citando, a pesar de aportar valiosas informaciones relativas a la vertiente socio-cultu-

ral de las manifestaciones lúdicas, no contienen ningún tipo de clasificación, subrayando, por tanto, la ausencia de interés por parte de muchos investigadores de campo, en este sentido.

Otra manera de mostrar los estudios antropológicos sin circunscribirlos a un determinado modelo evolutivo como el que se acaba de presentar, podría ser agrupar las investigaciones según la función que desarrollan las manifestaciones lúdicas en una determinada sociedad. La fijación de la práctica de un juego específico entre los miembros de una sociedad se produce porque se transmite de una generación a otra, a través de un proceso de socialización o enculturación, o bien porque su práctica ha sido transmitida, fruto de una imposición, de una cultura a otra, mediante un proceso de aculturación.

Para referirnos a unos cuantos antropólogos que han contemplado el juego como un vehículo de enculturación, podemos citar por ejemplo los trabajos de Salter (1974), Malinowski (1915, 1922, 1948), y Schwartzman (1978), dejando constancia de que la lista sería mucho más extensa.

Respecto a la aculturación, podría ser interesante reflexionar sobre aquellas manifestaciones lúdicas que han sido adaptadas por miembros de otras culturas, intentando responder al cuándo, al cómo y al por qué. Del mismo modo sería apropiado formularse cuestiones similares en relación a aquellas situaciones multiculturales en las que los miembros de diferentes grupos étnicos han mantenido rasgos diferenciales. En esta línea, puede hacerse alusión a los estudios de Sutton-Smith (1976), Heider (1977), Farrer (1977) y Salamone (1979).

Otras concepciones del juego que es preciso comentar desde la perspectiva antropológica, son las que señalan su importancia como símbolo social, tal y como es sostenido por antropólogos adscritos a la antropología simbólica, por ejemplo, Bateson (1955), Geertz (1957, 1972), o Turner (1972, 1974), que intentan averiguar el significado otorgado al juego por parte de la gente que juega.

También es muy importante considerar el nexo de unión entre el juego y las creencias mágico-religiosas. No hay duda de que las manifestaciones lúdicas, al margen de facilitar el aprendizaje de una determinada técnica o tarea básica, más allá de adiestrar al hombre en todo aquello que ha necesitado a lo largo del tiempo para dominar el medio, han estado estrechamente vinculadas a una dimensión divina. Esta línea argumentativa es sostenida por el psicólogo Chateau (1973: 144), cuando apostaba por la conveniencia de unir dos tesis:

la de Schiller: "el arte nace del juego", y la de Hegel: "la religión es una reflexión indirecta sobre el arte", lo que nos lleva a ver en el juego el origen indirecto de

la religión. Creemos sin embargo que es necesario ir más allá todavía y ver en el interior del mismo juego los primeros esbozos del culto.

El profesor portugués A. Cabral (1998: 12-36) también apoyaría esta hipótesis, aportando en su obra algunos autores que corroboran que los juegos son como fósiles (Grange); son una experiencia mítica y reserva de mitos muy antiguos (Durand); son reliquias de antiguas ceremonias de propósito absolutamente serio (Gallop).

El juego en todas las culturas ha venido a socorrer al hombre de su incertidumbre ante las fuerzas naturales, siendo de gran utilidad como punto de apoyo para comunicarse con lo sagrado. Garantizar una buena cacería, alejar malos espíritus, provocar lluvias, retrasar la llegada del invierno o hacerlo menos maligno, procurar la fertilidad de las cosechas, servir a ceremonias iniciáticas, solicitar un buen estado de salud, favorecer la fecundidad, contener la furia de los dioses, obtener ventajas sobre el contrario, acompañar en los ritos de paso, constituyen unas cuantas situaciones que permiten ilustrar el origen de un amplio repertorio de juegos tradicionales que perviven en las sociedades actuales, aunque se hallen ahora completamente desposeídos de su antiguo significado⁸. Desde esta óptica, que observa el juego como una parte indispensable del ritual, pueden enfocarse por ejemplo aquellas situaciones lúdicas que busca una sociedad para mantener su orden social. A este respecto, pueden citarse algunas de las investigaciones de Firth (1930, 1973), Frazer (1965), Salter (1977) o Sutton-Smith (1977).

TAXONOMÍAS DESDE UNA PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA

Después de haber presentado con cierta amplitud las aportaciones de la literatura antropológica, en primer lugar, encuadrándolas a partir de un modelo evolutivo y, en segundo lugar, interrelacionándolas con algunas de las funciones socioculturales que se pueden atribuir al juego, en tercer lugar, se muestra de manera específica un análisis crítico acerca de la tipología de clasificaciones que han establecido diversos investigadores, con la pretensión de categorizar y sistematizar sus repertorios de juegos, aunque únicamente su intención haya sido la de confeccionar un índice a partir del cual poder presentarlos a sus lectores. Las taxonomías que desde la antropología y otras ciencias afines se han establecido en torno el fenómeno del juego se caracterizan por abordar el caso sobre todo desde criterios morfológicos y, en menor medida, desde parámetros funcionales.

⁸ Cobran especial interés las lecturas de dos autores fundamentales para la comprensión del fenómeno lúdico desde esta perspectiva mágico-religiosa (Van Gennep 1909; Mircea Eliade 1985, 1989, 1998).

Por lo que respecta a los criterios morfológicos, la mayoría de autores en el momento de buscar cuáles son las categorías más pertinentes para describir las manifestaciones lúdicas populares y tradicionales, se inclinan por aquellas que hacen referencia a la tipología de acciones que los jugadores desarrollan. Basta tomar como ejemplo los trabajos de Béart (1955); Iona y Peter Opie (1969); o bien el de Cheska (1987).

Béart (1955) para articular su voluminosa obra, donde se recogen más de 1.500 juegos, algunos de ellos pertenecientes a distintos grupos étnicos africanos, mientras que otros son de clara influencia colonial, presenta una clasificación en la que se pueden observar severas deficiencias porque, por un lado, tolera distribuir los juegos en más de una categoría, y por el otro, porque las categorías escogidas no son homogéneas. La taxonomía propuesta es la siguiente:

- a) Juegos de búsqueda (descubrimiento y reconocimiento)
- b) Juegos atléticos (proezas, saltos, equilibrios, persecuciones, ...)
- c) Juegos de lucha
- d) Juegos de control de reflejos
- e) Juegos al lado y dentro del agua
- f) Juegos de habilidad y destreza (tiro con arco, tabas, pelota, ...)
- g) Juegos de azar

Iona y Peter Opie (1969) ofrecen un catálogo de más de 2.500 juegos, fundamentándose en informaciones extraídas de más de 10.000 niños pertenecientes a escuelas de Inglaterra, Escocia y Gales. La clasificación con la cual dan a conocer su vasto estudio es la siguiente:

- a) Juegos de persecución
- b) Juegos de atrapar
- c) Juegos de buscar
- d) Juegos de cacería
- e) Juegos de correr
- f) Juegos de desafío
- g) Juegos de esforzarse
- h) Juegos de atreverse
- i) Juegos de adivinar
- j) Juegos de representación
- k) Juegos de simular

El estudio de Cheska (1987) se circunscribe casi al mismo territorio que el rastreado por Béart. En esta investigación, la antropóloga recoge juegos de 16 países del oeste africano, que ocupan una extensión de más de 6 millones de kilómetros cuadrados. En la introducción señala que uno de

los hándicaps de la investigación es lograr un adecuado sistema de clasificación, y deja constancia de la problemática que conlleva establecer clasificaciones desde la esfera del juego, al evidenciar que mientras los juegos son universales, no hay un taxonomía universal. Su propuesta se fundamenta en siete categorías, a pesar de tener plena conciencia de que cualquier juego puede ser catalogado en más de una de ellas. La autora ha adscrito cada uno de los juegos a una determinada categoría, a partir de sus atributos principales, si bien estos están combinados con otras características secundarias. Las categorías principales aportadas por Cheska son:

- a) Habilidad y destreza física
- b) Estrategia
- c) Azar
- d) Memoria
- e) Ritmo
- f) Imitación
- g) Verbal (combinan memoria y estrategia)

Otro grupo importante de autores recurre también a clasificar los juegos según la tipología de materiales u objetos que emplean los protagonistas en sus manifestaciones lúdicas, ya sea el propio cuerpo, las manos, los dedos, o sobre todo, un abanico bastante amplio de utensilios o juguetes que se convierten en un recurso esencial para la puesta en escena de la práctica lúdica. Como ejemplo que ilustre una clasificación en función de los materiales de juego, se pueden citar las publicaciones de Herrero (1986) o de Iona y Peter Opie (1997).

Herrero clasifica su repertorio de juegos en categorías que muestran un criterio morfológico discutible, pero que a su vez evidencian la riqueza de la tradición lúdica:

- a) Juegos de cartas con baraja española
- b) Juegos con monedas
- c) Juegos con cromos
- d) Juegos con bolas o chapas
- e) Juegos de taba
- f) Juegos con agujas
- g) Juegos con hínque
- h) Juegos de bote
- i) Juegos con peón
- j) Juegos con carreras
- k) Juegos con pelotas
- l) Juegos de escondite

- m) Juegos con saltos
- n) Juegos con dibujo
- o) Juegos de tracción
- p) Juegos de dar y esquivar
- q) Juegos con aparatos
- r) Juegos con ruleta o patijuelo
- s) Juegos de saltar a la cuerda
- t) Juegos de corro
- u) Juegos de broma o de burla

Parecida problemática ofrece la taxonomía sugerida por Iona y Peter Opie en una publicación en la que recogen los materiales que forman parte de las investigaciones que ambos folkloristas llevaron a cabo entre la década de los años cincuenta y sesenta del siglo xx:

- a) Balas
- b) Tabas
- c) Juegos con lanzamientos y recepciones de pelota
- d) Juegos de apuesta
- e) Rayuela
- f) Juegos de tirar y golpear canicas, botones, frutos secos,...
- g) Juegos de botar la pelota
- h) Juegos de saltar cuerda
- i) Juegos con peonzas

En cuanto a clasificaciones morfológicas, habría que recordar, por último, a quienes toman como referente el espacio, ya sea para determinar su naturaleza (campo abierto, medio acuático,...), o bien para diferenciar entre las diversas posiciones espaciales que adoptan los jugadores (círculo, hilera, semicírculo,...).

En relación a la elaboración de taxonomías a partir de indicadores funcionales, estos indicadores no se interrelacionan en ningún caso con el desarrollo evolutivo del niño, al contrario de lo que se observa desde la psicología, sino que centran la atención, por ejemplo, en localizar las manifestaciones lúdicas en determinadas zonas o lugares; en considerar la idoneidad de los espacios para desarrollar los juegos (interior, exterior,...); en establecer su área de difusión; en determinar su relación con el calendario del año; en considerar las prácticas lúdicas según el género y o/edad de sus practicantes; y, sobre todo, en tener en cuenta cuál es el origen de las prácticas, ya sean estas de carácter mágico, religioso, militar, agrícola o laboral.

A renglón seguido van a mostrarse algunas clasificaciones de naturale-

za funcional que permitan visualizar cómo se han elaborado desde esta perspectiva las categorizaciones de las manifestaciones lúdicas.

Koh (1997) rescata alrededor de una quincena de juegos de su infancia. La clasificación que presenta se fundamenta exclusivamente en considerar cuál es el espacio más apropiado para su práctica, en función de dos grandes categorías:

- a) Juegos de exterior
- b) Juegos de interior

Incluso en una jerarquía tan simple como esta, puede resultar a veces difícil determinar a cual de dichas categorías debe adscribirse un determinado juego.

Kabzínska-Stawarz (1991) presenta un detallado estudio etnológico que describe las costumbres y prácticas lúdicas de los pastores mongoles. Sin olvidar una perspectiva histórica, la investigación combina los métodos del funcionalismo-estructural y de la semiótica para determinar la relación de los juegos con el ciclo anual y averiguar las funciones, representaciones simbólicas y significados de estos juegos en el proceso de comunicación.

Es interesante destacar la división que establece aquí Kabzínska-Stawarz porque se basa en una clasificación extraída de la conducta de los propios pastores mongoles. Su vida cotidiana guarda todavía un estrecho vínculo con el calendario anual y aún es más significativo, a pesar del proceso de secularización que ha experimentado la región, constatar que muchas de las prácticas que se desarrollan en determinados momentos del año mantienen una estrecha relación con la magia, creencias, mitos, leyendas y rituales. Dentro de esta concepción, el invierno es una estación durante la cual los pastores no llevan a cabo ningún tipo de práctica lúdica; la estacionalidad de los juegos queda pues bien marcada por esta característica específica. Por esta razón, la taxonomía del autor apuesta por una división de los juegos en:

- a) Juegos de primavera
- b) Juegos de verano y de otoño

Maestro (1996) muestra su laborioso y paciente trabajo de campo en el Aragón rural presentando una clasificación sistematizada en función de la edad y también del género:

- a) Niños
- b) Mujeres
- c) Hombres

Tusquets (1965) elabora una taxonomía a partir de criterios morfológicos y funcionales, donde atribuye a la tipología social unas determinadas prácticas lúdicas. A pesar de que las categorías son discutibles porque presentan esta ambivalencia y porque algunas prácticas podrían incluirse en más de un grupo al mismo tiempo, la clasificación de Tusquets permite sobre todo repensar el juego en función de su origen:

- a) Juegos de habilidad o de destreza.
Propios de los pueblos que aprecian el valor personal.
- b) Juegos de competición.
Presentes en sociedades acostumbradas a abrirse camino luchando.
- c) Juegos de azar o fortuna.
Característicos de aquellas sociedades que viven sin esfuerzo, dejando el futuro en manos del destino.
- d) Juegos de imitación o simulación.
Vinculados a sociedades con grandes dosis de imaginación y de creatividad.
- e) Juegos de integración profana.
Fomentan la afectividad de los miembros que pertenecen a una determinada sociedad.
- f) Juegos de integración religiosa.
Existentes en aquellos pueblos donde la religión ocupa un papel muy relevante.
- g) Juegos de frenesí.
Vividos con frecuencia como degeneración de la fiesta, cumplen una función liberadora. Son juegos de índole subversiva, o al menos favorecedores de desorden.

Antes de concluir con los ejemplos que nos permiten una visión panorámica de las aportaciones taxonómicas desde los posicionamientos antropológicos, no se pueden obviar las clasificaciones que han sido elaboradas con la pretensión de servir de modelo unitario para el resto de investigadores. Nos estamos refiriendo a algunas de las propuestas desarrolladas en Europa y que incluso han recibido el apoyo del propio Consejo de Europa. En esta línea, es preciso referirse a la taxonomía de Boratav (1960) y a la de Renson, Manson y De Vroede (1991).

Boratav presentó su clasificación en el Congreso Internacional de Ciencias Antropológicas y Etnológicas celebrado en París en 1960. En la categoría de las actividades físicas hizo mención de:

- a) Juegos verbales, imitativos y mágicos, y de iniciación⁹.

⁹ Se trata de juegos realizados por los adultos para los más pequeños. Suponen las primeras creaciones lúdicas del niño en contacto con la vida cotidiana.

También se presentan:

Entretenimientos individuales o colectivos; creaciones artísticas y técnicas

Juegos de suertes

Juegos de azar

Juegos rituales y mágicos

Juegos de simulacro

b) Juegos de fuerza y habilidad

Juegos de habilidad propiamente dichos

Juegos de habilidad con apuestas

Juegos gimnásticos, acrobáticos y rítmicos

Juegos de fuerza propiamente dichos

Juegos de fuerza y habilidad complejas

c) Juegos intelectuales

Juegos de mentira y de farsa

Juegos de memoria, de reflexión rápida y de situación de adivinar

Juegos de esconder

Juegos geométricos

Juegos de combinatoria

Juegos combinados¹⁰.

Esta tipología ha sido adoptada por otros estudios, como los llevados a cabo por el Grupo Adarra (1980) y por Sarazanas y Bandet (1982).

También Renson, Manson y De Vroede (1991) propusieron una taxonomía para clasificar los juegos populares y tradicionales europeos en el marco de un seminario europeo que tenía como objeto de estudio esta tipología de manifestación lúdica. De hecho esta clasificación de los tres antropólogos guarda estrecha relación con la formulada ya con anterioridad por Renson y Smulders (1981), que no se explicita al no mostrar grandes divergencias:

a) Juegos de movimiento y acción

Locomotores

Juegos de lanzar

Lucha y acrobacias

Manipulación de objetos, juguetes artesanos

b) Juegos danzados, mímicos, escenificados y de corro

c) Juegos de fiestas y celebraciones

Esta taxonomía es bastante idéntica a la que desde la década de los años setenta fue adoptada por el Consejo de Europa, según se recoge en la pu-

¹⁰ Formados por juegos que corresponden a varias de las categorías anteriores.

blicación de Rosa y Del Río (1997), con la intención de conseguir una clasificación de ámbito europeo que permitiera catalogar o inventariar los juegos populares y tradicionales de los diferentes países:

- a) Juegos de pelota
- b) Juegos de bochas y bolos
- c) Juegos de lanzamiento
- d) Juegos de tiro
- e) Juegos de lucha
- f) Juegos con animales
- g) Juegos de locomoción
- h) Juegos de acrobacia

Sin embargo, y al margen de su loable intencionalidad unificadora, las categorías de este conjunto de clasificaciones son de dudosa pertinencia porque hay manifestaciones lúdicas populares y tradicionales que no pueden ubicarse en ninguna de las categorías establecidas, y porque, como se ha mencionado en anteriores casos, la taxonomía no impide que un determinado juego pueda atribuirse a más de una categoría.

Otro aspecto a tener en cuenta sería el de remarcar que en los estudios folklóricos y las investigaciones etnográficas y etnológicas no se atiende en exclusiva al niño. Los juegos de los adultos también son motivo de preocupación. Aún más, su interés no se limita únicamente a los juegos, a los *games* según el sentido que toma la palabra en la lengua anglosajona, sino que abarca toda la esfera del juego, es decir al *play*. Conjuntamente con la acción de los jugadores, se debe conocer el texto que la acompaña (frases, expresiones, trabalenguas, adivinanzas, canciones, rimas,...) y el contexto que lo rodea (quién, dónde, cuándo, con qué, por qué, cómo...).

Por esta razón los investigadores han venido ocupándose, en otro orden de cosas, por conocer en profundidad los preludios del juego (canciones de sorteo, fórmulas electivas), así como la retahíla de entretenimientos, pasatiempos, diversiones, e incluso bromas, con que se despliegan las manifestaciones lúdicas¹¹.

La fiesta, la celebración, el éxtasis, el desenfreno, tienen cabida en el escenario del juego, y a la inversa, el escenario del juego se engalana para

¹¹ Debería significarse de manera especial la aportación, tanto cualitativa como cuantitativa, del Grupo Etniker Euskalerría, con el volumen dedicado a los *Juegos Infantiles en Vasconia* (1993), que forma parte de la extensa obra *Atlas Etnográfico de Vasconia*, dirigida hasta su muerte por José Manuel de Barandiarán. Se trata de un estudio en el que ha colaborado un nutrido equipo de investigadores que han encuestado de manera minuciosa y precisa a un buen número de personas residentes en Navarra, País Vasco y País Vasco francés, con el propósito de recoger su patrimonio lúdico infantil.

la fiesta. Juego y fiesta, cogidos de la mano, se alimentan con el propósito de desdibujar la frontera entre lo real y el mundo irreal. Aunque al mismo tiempo, la naturaleza humana se ve obligada a trazar los límites a partir de los que aferrarse a la irrealidad no permitiría aprehender el mundo real.

En general, hay que señalar que, mientras que existe un núcleo importante de autores que especulan sobre cuál pueda ser la mejor manera de estructurar sus compilaciones de juegos, otros se desentienden por completo de la cuestión. En este artículo se evidencia que existe una gran variedad de clasificaciones. Desde aquellas que únicamente toman sentido a partir del orden alfabético, según el nombre del juego, hasta aquellas otras que operan con un amplio despliegue de categorías, con las cuales el estudio ha intentado “fotografiar” la realidad lúdica de los pueblos o sociedades que pretende captar.

Como conclusión de este último apartado, se observa, en primer lugar, que desde la perspectiva antropológica, a menudo, sus autores han utilizado a la vez criterios morfológicos y funcionales para sistematizar los juegos. En segundo lugar, ha sido una constante el establecimiento de categorías no excluyentes, que encierran a la vez una enorme heterogeneidad. Desgraciadamente, ambas características no son los mejores atributos para establecer una adecuada clasificación¹².

Para no extenderme más en comentarios relativos a las taxonomías del juego, brindo al lector interesado en el tema la consulta de mi propia tesis doctoral (Bantulà 2005), donde después de analizar más de ciento cincuenta clasificaciones extraídas de la literatura existente en disciplinas diversas, se formula una inédita propuesta taxonómica, el modelo COMET, inscrita en el paradigma sistémico-estructural. Dicha propuesta permite, además de garantizar los criterios que debe cumplir cualquier taxonomía, llevar a cabo un minucioso análisis de los juegos que se deseen sistematizar.

Si como afirma Wagensberg (2003, 67) *clasificar es empezar a comprender*, en el caso del juego a la antropología todavía le queda camino por recorrer.

¹² A nuestro modo de ver, una clasificación tiene que cumplir con los siguientes criterios:

1. Completa, exhaustiva, sistemática.
2. Suficientemente detallada.
3. Expansiva y flexible.
4. No muy voluminosa.
5. Rápida y cómoda de utilizar.
6. Elementos no intercambiables o asimilables a más de una categoría.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. 1996. Cabildo de Fuerteventura.
- APPETON, L. E. 1910. *A Comparative Study of the Play Activities of Adult Savages and Civilized Children*. Nueva York: Arno Press.
- ARMSTRONG, A. 1964. *Maorí Games and Hakas*. Wellington: A. H. & A. W. Reed.
- AUFENANGER, H. [1961] 1976. "Children's games and entertainments among the Kumngó tribe in central New Guinea", en B. Sutton-Smith (ed.), *A Children's Game Anthology. Studies in Folklore and Anthropology*. Nueva York: Arno Press.
- BANTULÀ, J. 2005. *El joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Barcelona. Director Dr. Conrad Vilanou. Accessible en www.tdx.cbuc.es
- BATESON, G. [1955] 1983. "A theory of play and fantasy", en J. C. Harris y R. Park, *Play, Games and sports in cultural contexts*. Champaign: Human Kinetics.
- BÉART, CH. 1955. *Jeu et jouets de l'ouest africain*. Dakar: IFAN. 2 vols.
- BEST, E. 1924. *The Maorí. Vol. II. Memoris of the Polynesian Society*. Wellington: Tombs. Citado en K. Blanchard y A. Cheska. 1986. *Antropología del Deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- 1952 *The Maorí as He Was*. Wellington: R.E. Owen, Government Printer. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- BILBY, J. 1923. *Among Unknown Eskimo*. Londres: Seeley, Service and Co. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- BLANCHARD, K. 1981. *The Mississippi Choctaws at Play: The Serious Side of Leisure*. Urbana: University of Illinois Press.
- y A. CHESKA. 1986. *Antropología del Deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- BOAS, F. [1888] 1964. *The Central Eskimo. Sixth Annual Report of the Bureau of American Ethnology* (1964). Lincoln: University of Nebraska Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- BOGORAS, W. 1904-1909. *The chukchee. Memoir of the American Museum of Natural History*: Nueva York. Vol. 7. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- BORATAV, P. N. 1960. "Classification générale des jeux", en *V^e Congrès International des Sciences Anthropologiques et Ethnologiques*, París.
- BRIDGES, E. L. 1947. *Uttermost part of the Earth*. Nueva York: Dutton. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- BRYANT, A. T. 1970. *The Zulu People, as they were before the ebite man came*. Nueva York: Negro University Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- CABRAL, A. 1998. *Jogos populares infantis*. Lisboa: Notícias editorial.
- CARDINALL, A. W. 1927. *Asbanti and Beyond*. Londres: Seeley, Service and Co. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- CHATEAU, J. 1973. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- CHESKA, A. T. 1987. *Traditional Games and Dances in West African Nations*. Schorndorf: Hofmann.
- DAVIDSON, D.S. 1936. "The Pacific and Circum-Pacific Appearances of the Dart Games". *Journal of the Polynesian Society* 45 (3-4). Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*

- DUNLAP, H. L. 1951. "Games, Sports, Dancing, and Other vigorous activities and their functions in Samoan Culture". *The Research Quarterly* 22 (3). Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- 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.
- ETNIKER EUSKALERRÍA. 1993. *Juegos infantiles en Vasconia. Atlas Etnográfico de Vasconia*. Bilbao: Eusko Jaurlaritz. Gobierno de Navarra.
- FARRER, C. R. 1977 "Play and inter-ethnic communication". Citado en J. C. Harris y R. Park, 1983. *Op. cit.*
- FIRTH, R. 1929. *Primitive Economics of the New Zeland Maorí*. Nueva York: E.P. Dutton. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- 1930. "A dart match in Tikopia". Citado en J. C. Harris y R. Park, 1983. *Op. cit.*
- 1973. *Symbols: public and private*. Nueva York: Cornell University Press.
- FRAZER, J. [1890] 1965. *La Rama dorada: magia y religión*. México: FCE.
- FREEMAN, D. 1983. *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- FRIED, M. 1975. *The Notion of Tribe*. California: Menlo Park.
- GEERTZ, C. 1959. "Ritual and social change: a javanese example". *American Anthropologist* 61: 991-1012.
- 1972 "Deep play: Notes on the balinese cockfight". *Daedalus* 101: 1-37.
- GLASSFORD, R.G. 1976. *Applications of a Theory of Games to the Transitional Eskimo culture*. Nueva York: Arno Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A. 1993. *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona: Anthropos.
- GRUPO ADARRA VIZCAIA. 1980. *En busca del juego perdido*. Bilbao: Cuadernos de Adarra, n.º 9.
- GUSINDE, M. 1961. *The Tamana: the life and thought of the water nomads of Cape Horn*. New Haven: Human Relations Area Files. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- 1975. *Folk literature of the selknam indians*. Los Angeles: University of California Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- HARNEY, W. E. 1952. "Sport and play amidst the aborigines of the Northern Territory". *Mankind* 4 (9). Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- HEIDER, K. G. 1977. "From javanese to Dani: the translation of a Game", en P. Stevens Jr. (ed.). *Studies in the Anthropology of Play*. West Point, Nueva York: Leisure Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- HERRERO, J. 1986. *Juegos populares de Ávila*. Ávila: Junta de Castilla y León. Consejería de Educación y Cultura y Caja de Ahorros de Ávila.
- HOEBEL, E. A. [1954] 1972. *The Law of Primitive Man*. Nueva York: Atheneum, 1972. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- IVIC, I. y A. MARJANOVIC. 1986. *Traditional Games and Children of today. Belgrade-OMEP Traditional Games Project*. Belgrado: OMEP, Yugoslav National Committee of OMEP, Institute of Psychology University of Belgrade.
- KLUCKHOHN, C. y D. C. LEIGHTON. 1974. *The Navajo*. Cambridge, Mass: Harvard University Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*

- KABZÍNSKA-STAWARZ, I. 1991. *Games of Mongolian Shepherds*. Varsovia: Institute of the History of Material Culture Polish Academy of Sciences.
- KOH, F. M. 1997. *Korean games*. Minneapolis: East West Press.
- MAESTRO, F. 1996. *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza: Ediciones 94.
- MALINOWSKI, B. [1915] 1977. *El cultivo de la tierra y los ritos agrícolas en las islas Trobriand*. Barcelona: Labor.
- [1922] 1986. *Els argonautes del pacífic Occidental*. Barcelona: Ed. 62.
- [1948] 1994. *Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona: Ariel.
- MARTÍNEZ CRIADO, G. 1998. *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- MEAD, M. 1928. *Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilizations*. Nueva York: William Morrow. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- 1937. "The Samoans", en *Cooperation and Competition among Primitive Peoples*. Nueva York: McGraw-Hill. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- MEDINA, F. X y R. SÁNCHEZ. 2003. "Hacia una antropología del deporte en España", en F. X. Medina y R. Sánchez (eds.), *Culturas en juego. Ensayos de antropología del deporte en España*. Barcelona: Icaria – Institut Català d'Antropologia.
- MICHELET, A. 1999. *Le jeu de l'enfant: progrès et problèmes*. Québec: OMEP, Ministère de l'Éducation.
- MONCRIEFF, J. 1966. "Physical Games and Amusements of the Australian Aboriginal". *The Australian Journal of Physical Education* 36. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- MOONEY, J. 1890. "The Cherokee Ball Play". *American Anthropologist* 3 (2). Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- MURDOCK, G. P. 1983. *Outline of world Cultures*. Connecticut: Human Relations Area Files, Inc.
- OPIE, I. y P. OPIE. 1969. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press.
- 1997. *Children's Games with Things*. Oxford-Nueva York: Oxford University Press.
- PARADES, J. 2002. *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Alicante. Director Manuel Oliver. Cf. Biblioteca Virtual Cervantes. Accesible en www.cervantesvirtual.com (consultada 24.04.04).
- RAUM, O. F. 1953. "The Rolling Target (Hoop-and-Pole) Game in African". *Africa Studies* 12. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- REAGAN, A. B. 1932. "Navajo Sports". *Primitive Man* 5. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- RENSON, R.; M. MANSON y E. DE VROEDE. 1991. "Tipology for the classifications on traditional games in Europe", en *Actes du Deuxième Séminaire Européen sur les jeux traditionnels*. Leuven: Vramse Volkssport Centrale.
- y H. SMULDERS. 1981. "Research methods and development other Flemish Folk Games File". *International Review of Sport Sociology* 16 (1).
- ROSA, J. J. y E. DEL RÍO. 1997. *Juegos tradicionales infantiles en León*. León: Universidad de León.
- ROTH, W. E. 1902. *Games, Sports and Amusements. North Queensland Ethnography*. Brisbane. George Arthur Vaughan, Government Printer. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*

- SALAMONE, F. A. 1979. "Children's games as mechanisms for easing ethnic integration in ethnically heterogeneous communities: a nigerian case". Citado en J. C. Harris y R. Park, 1983. *Op. cit.*
- SALTER, M. A. 1974. "Play: A medium of cultural stability", en *Proceedings from the Third Canadian Symposium on history and Physical Education*. Halifax, Nova Scotia: Louis Young. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*
- 1977. "Meteorological Play-forms of the Eastern Woodlands". Citado en J. C. Harris y R. Park, 1983. *Op. cit.*
- SAHLINS, M. 1972. *Stone Age Economics*. Chicago: Aldine.
- SARAZANAS, R. y J. BANDET. 1982. *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea.
- SCHWARTZMAN, H. B. 1978. "Socializing Play: functional Analysis". Citado en J. C. Harris y R. Park, 1983. *Op. cit.*
- SERVICE, E. 1962. *Primitive Social Organization*. Nueva York: Random House.
- 1963. *Profiles in Ethnology*. Nueva York: Harper and Row.
- SUTTON-SMITH, B. 1976. "The meeting of maori and european cultures and its effects upon the unorganized games of maori children", en B. Sutton-Smith (ed.), *A Children's games anthology: studies in folklore and anthropology*. Nueva York. Arno Press.
- 1977. "Games of order and disorder". *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter* 4 (2):19-26.
- TURNER, V. 1974. "Liminal to liminoid, in Play, Flow, and Ritual: an essay in comparative symbology".
- TYLOR, E. 1879. "The History of Games". *The Fortnightly Review* 25. Reeditado en Avedon y B. Sutton-Smith (eds.), *The Study of Games*. Londres: Chapman and May, 1971.
- UNAMUNO, M. 1998. *Recuerdos de niñez y de mocedad*. Madrid: Alianza.
- VAN GENNEP, A. 1909. *Rites de passage*. Paris: Ed. Nourry.
- WAGENSBERG, J. 2003. *Si la naturaleza es la respuesta, ¿cuál era la pregunta? Otros quinientos pensamientos sobre la incertidumbre*. Barcelona: Tusquets.
- WRIGHT, Q. 1942. *A study of war*. Chicago: University of Chicago Press. Citado en K. Blanchard y A. Cheska, 1986. *Op. cit.*