Els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia

Joan Ortí Ferreres

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tesisenxarxa.net) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tesisenred.net) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tesisenxarxa.net) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS D'ARREU DEL MÓN A TRAVÉS DE LA FILATÈLIA

Tesi doctoral

Joan Ortí Ferreres

DEPARTAMENT DE DIDÀCTICA DE L'EXPRESSIÓ MUSICAL I CORPORAL

FACULTAT DE FORMACIÓ DEL PROFESSORAT

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Programa:

Didàctica de l'Educació Física i la Música (2003/2005)

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS D'ARREU DEL MÓN A TRAVÉS DE LA FILATÈLIA

TESI DOCTORAL

Presentada per

JOAN ORTÍ FERRERES

Director:

JAUME BANTULÀ I JANOT

Tutor:

MIQUEL ROBERT I FERRER

Sant Mateu, 2010

DEDICATÒRIA

A Maria José.

Per una nova vida.

AGRAÏMENTS

L'àrdua tasca de fer aquesta tesi doctoral no hagués estat possible sense el suport, col·laboració i ajuda de diferents persones i institucions a les quals vull agrair especialment des d'aquestes línies.

En un primer lloc m'agradaria agrair el suport i ànims que m'ha donat una persona molt especial amb qui he compartit molts dels moments d'aquesta tesi i que és la Maria José. Des del primer moment, allà per l'any 2005 quan vaig començar la recerca, ha estat al meu costat donant-me suport i ajudant-me a superar aquells moments difícils en què buscava unes petites il·lustracions en uns catàlegs filatèlics. Durant el període d'introducció de les dades també fou fonamental el seu suport perquè cadascuna de les icones que eren introduïdes pesava com la més gran de les pedres. Finalment, el seu recolzament durant l'escriptura de la tesi també ha estat fonamental per tal que no deixés aquesta i que la tesi pugués veure la llum.

El Jaume també ha estat peça clau en el procés d'elaboració d'aquesta tesi. Des del moment en què em vaig adreçar a ell, sense conèixer-lo, m'ha donat confiança i m'ha fet creure que aquesta tesi realment era possible. Especialment agraït estic per la seva col·laboració i ajuda en la fonamentació, comprensió dels significat i orientació al llarg del desenvolupament de la recerca i de la tesi. Encara que la distància ha condicionat el nostre treball, sempre que l'he requerit ha estat allí i aquest suport i assessorament ha estat fonamental per tal de poder enllestir la recerca.

La Isabel i el Carles, amb el seu bon criteri sobre l'Educació Física, també han estat referents en el meu treball. La constància, l'èmfasi de superació, el anar més enllà, el saber fer en l'Educació Física són qualitats, virtuts i coneixements que amb el seu contacte i relació m'han enriquit

personalment i professionalment. Aquest enriquiment i saber fer apareix reflectit en la present tesi.

Un grup d'amics i experts del Departament de Jocs de la Fundació Pere Tarrés també han estat clau en aquest treball. Des de l'Oriol fins al Natxo, passant per la Bet i l'Edu han contribuït, en els primers moments a interpretar, conèixer el món del joc i les possibilitats que presenta aquest per al desenvolupament personal. També agrair a la resta del departament perquè amb cadascuna de les vivències i reunions hem après un poc més.

L'afirmació i reconeixement de les possibilitats de la recerca per part del Pere em van obrir la llum i el camí que feia falta per tal de creure que aquest projecte es podia fer realitat. A més a més, agrair especialment els seus comentaris i revisió posterior del treball finalitzat.

L'assessorament informàtic de Simon, persona de referència quan alguna cosa no funciona, i els coneixements del Bernat i la Mireia sobre Accés i Excel han estat fonamentals per tal de poder engegar i fer anar uns programes informàtics desconeguts en un primer moment i sense els quals les bases de dades i tractaments estadístics no s'hagueren pogut desenvolupar.

Agrair a Miquel i Teresa la revisió i comentaris finals de la tesi per tal que aquesta fos de la màxima qualitat i pugués superar sense problemes els últims tràmits burocràtics.

Mereix una especial menció el Departament d'Expressió Corporal de la Facultat de Ciències Humanes i Socials de la Universitat Jaume I, especialment, el Robert. El seu suport i comprensió en els moments finals de la tesi ha estat fonamental per acabar aquest projecte encetat fa tants anys.

Juntament amb el departament d'Expressió Corporal, agrair al servei de Llengües i Terminologia, concretament a Josep Maria, la supervisió i correcció lingüística de la tesi.

Finalment, no em cap més que agrair a totes aquelles persones, associacions i institucions que han col·laborat de forma desinteressada i que m'han ajudat a que aquest somni, després de tants anys, puga ser realitat.

.

.

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ..... 7

1. Justificació del tema d'estudi.....7
2. Definició del tema d'estudi.....20
3. Concreció dels objectius.....21
4. Supòsits previs 24
5. Estat de la qüestió.....26
6. Metodologia.....34
7. Estructuració de la tesi 40

CAPÍTOL 1. LA FILATÈLIA 43

1.1. Què és la filatèlia?.....45

1.2. Origen i evolució.....46

1.3. El col·leccionisme filatèlic.....49

1.4. Catàlegs filatèlics.....55

1.4.1. Catàleg Michel. 57

1.4.2. Catàleg Scott..... 60

1.4.3. Catàleg Stanley Gibbons Ltd..... 62

1.4.4. Catàleg Yvert et Tellier..... 63

1.4.5. Altres catàlegs filatèlics. 64

1.5. Temàtiques filatèliques vinculades a l'educació física i l'esport. 64

1.6. Institucions filatèliques.....69

1.6.1. Unió Postal Internacional. 70

1.7. Estudis i recerques sobre la filatèlia i altres iconografies. 71

CAPÍTOL 2. EL JOC..... 77

2.1. Etimologia i concepte de joc. 79

2.2. Característiques..... 82

2.3. Teories del joc. 88

2.4. Tipologies i classificacions dels jocs..... 102

2.5. Diferenciació dels conceptes *play*, *game* i *sport.* 126

CAPÍTOL 3. EL JOC I ESPORT POPULAR/TRADICIONAL 139

3.1. Aproximació conceptual. 141

3.2. Taxonomies dels jocs tradicionals..... 145

3.3. El joc tradicional, cultura i la diversitat cultural. 154

3.4. Significació del joc tradicional dintre del marc cultural. 162

CAPITOL 4. LA PRAXIOLOGIA: LES LÒGIQUES INTERNA I EXTERNA .. 171

4.1. Aproximació a la praxiologia motriu 173

4.2. Tipologies de les situacions ludomotrius. 177

4.3. La lògica interna. 181

4.4. La lògica externa i la etnomotricitat. 197

CAPÍTOL 5. DISSENY DE L'ESTUDI EMPÍRIC: EL METODE..... 205

5.1. Disseny de la recerca..... 207

5.2. La mostra. 209

5.3. Criteris d'inclusió i exclusió 210

5.3.1. Criteris d'inclusió. 210

5.3.2. Criteris d'exclusió. 214

5.4. Procediment de recollida de la informació..... 218

5.5. Instrument per a la recollida de la informació..... 219

5.5.1. Selecció de l'instrument: el formulari. 219

5.5.2. Procediment per a l'elaboració del formulari. 221

5.5.3. Prova pilot o pre-test del formulari..... 226

5.5.4. El formulari definitiu. 231

5.6. Selecció de les fonts de les mostres iconogràfiques.....315

5.7. Procediment de recerca de les mostres iconogràfiques. 320

5.8. Criteri de qualitat: Validació de les fonts de les mostres-.....325

5.9. Procediment de registre de les manifestacions lúdiques. 331

5.10. Limitacions de la recerca d'informació i fonts de consulta. 331

CAPITOL 6. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS..... 333

6.1. Distribució de les mostres en funció de criteris estructurals.....335

6.2. Distribució de les manifestacions en funció de la lògica interna. 377

6.2.1. Jugadors 378

6.2.2. Material. 387

6.2.3. Espai. 395

6.2.4. Temps. 397

6.2.5. Síntesi dels principals resultats de la lògica interna. 401

6.3. Distribució de les manifestacions en funció de la lògica externa. 402

6.3.1. Jugadors, observadors i organitzadors. 404

6.3.2. Materials, premis, travesses i apostes. 438

6.3.3. Espai, estacionalitat i períodes diürns/nocturns 459

6.3.4. Elements temporals..... 494

6.3.5. Altres elements. 506

6.3.6. Síntesi dels principals resultats de la lògica externa. 543

6.4. Distribució de les manifestacions lúdiques combinant variables de les lògiques interna i externa. 547

6.4.1. Jugadors, material, espai i temps. 547

6.4.2. Síntesi dels principals resultats de les combinacions de les lògiques interna i externa. 560

6.5. Síntesi conclusiva. 561

CAPITOL 7. CONCLUSIONS 589

7.1. Conclusions en relació amb els objectius de la tesi. 590

7.2. Limitacions de la tesi 603

7.3. Nous camps de recerca. 606

BIBLIOGRAFIA 609

1. Bibliografia relacionada amb la metodologia de la recerca. 610

2. Bibliografia relacionada amb la filatèlia. 612

3. Bibliografia emprada referida al joc. 617

4. Relacionada amb el joc i esport tradicional i, jocs d'arreu del món. 621

5. Tesis doctorals vinculades al joc i esport tradicional. 628

6. Altres llibres i documents emprats. 630

7. Webgrafia bàsica 635

ANNEXS 637

Annex 1. Protocol i guia a seguir en les entrevistes 637

Annex 2. Exemple d'entrevista desenvolupada 639

Annex 3. Procediment per a la validació i prova del formulari. 644

Annex 4. Formulari. 648

Annex 5. Índex d'iconografies. 657

Annex 6. Índex de taules. 660

Annex 7. Índex de gràfics. 663

INTRODUCCIÓ

Aspiramos a un mundo en donde cada día se juegue más. Un mundo, en el cual los individuos usen su creatividad para jugar y en el que jugando sean más creativos. Sociedades con espacios y tiempos especialmente diseñados para la recreación y el juego.

Mauro Rodríguez.

Iconografia 1. Cuba, 1966[1].
Seminari sobre el Temps Lliure i la Recreació

1. Justificació del tema d'estudi

Des de l'inici de la humanitat esdevé una activitat comuna a tota l'espècie i que l'home ha decidit posar-li el nom de joc. Alguns d'aquests, s'han anat transmeten de generació en generació per via oral de forma que s'han jugat al llarg de la història i encara sobreviuen. Altres, no han tingut la mateixa sort i han anat desapareixent amb l'evolució de la societat i el transcurs dels anys.

Alguns jocs naixen i es desenvolupen en un determinat context presentant uns elements que el caracteritzen i conformen. Aquests són uns indicadors socioculturals de primera magnitud perquè cada poble manifesta en els seus jocs i esports la seva forma de ser, les seves necessitats, les seves creences... Per exemple, en la cultura mongola hi han múltiples i variades manifestacions lúdiques que utilitzen el cavall. Aquest fet es dóna

[1] Iconografia commemorativa del Seminari Internacional sobre el temps lliure i la recreació desenvolupat a Cuba el 1966. Font: Scott (2005a, p. 555)

perquè el cavall és un mitjà fonamental per a la seva subsistència - per caçar, desplaçar-se...- de forma que es premien aquells participants que tinguen un major domini d'aquest. El mateix succeeix amb algunes cultures tradicionals polinèsiques on trobem múltiples manifestacions lúdiques que utilitzen el medi aquàtic.

En el nostre context podem veure com, cada vegada més, aquest tipus de jocs perden el respecte i la seva consideració. En preguntar als nostres avantpassats a què jugaven enumeraran un gran ventall de jocs que els nens d'avui en dia desconeixen totalment. Aquest fet, ho podem constatar any rere any a les Jornades sobre el Joc Tradicional desenvolupades a Sant Mateu on els més grans expliquen jocs que són nous i desconeguts per als més joves.

En el context espanyol també s'han fet estudis sobre el joc tradicional i la seva evolució com els desenvolupats per Trigo (1992). En la seva tesi doctoral, centrada en jocs tradicionals gallecs, arriba a conclusions semblants al voltant de la desaparició del joc tradicional. És a dir, que existeix una tendència a la desaparició dels jocs tradicionals i a substituir-los per altres formes d'ocupació del temps lliure.

En un entorn més llunyà se situa Sutton-Smith (1990)[2]. Aquest desenvolupa un estudi sobre les tendències lúdiques del nen on entre les seves conclusions destaca les cada vegada majors modificacions d'aquestes tendències. Aquest investigador afirma que "el canvi més gran de la infantesa, en termes de joc, és el que ha anat des de la lluita física més antiga fins la lluita simbòlica moderna, utilitzant videojocs, ordinadors o l'estratègia dels jocs de taula". En el seu estudi, on compara els jocs de 1950 amb els de 1990 dels nens de Nova Zelanda, observa el gran creixement dels jocs de lluita estratègica, de lluita en videojocs i la manca de jocs infantils de pura habilitat física.

[2] Citat en http://www.docstoc.com/docs/892016/deportes-tradicionales. Recuperat el dia 1 d'octubre de 2009.

En el context sud-americà, la investigadora Öfele (2003, p. 26) afirma que:

> És possible que alguns d'ells –fent referència als jocs tradicionals- ja no són jugats i que altres hagen sofert transformacions tot i que mantenen la seva essència. La veritat és que ni la tecnologia ni els mitjans ni altre tipus de jocs electrònics han pogut desplaçar en la seva totalitat aquests jocs. (p. 26)

És a dir, els jocs tradicionals no es perden o desapareixen totalment però, en moltes ocasions, sí que sofreixen una modificació que els va transformant. Per tant, el joc tradicional, com a element cultural que és, està sotmès al *saber fer* i interès dels participants de forma que aquests el manipulen i modifiquen per tal d'adequar-lo als seus gustos i necessitats.

L' Associació Europea de Jocs i Esports Tradicional (1991) ha estudiat la situació dels jocs i esports tradicionals/populars a Europa. Aquest estudi fou presentat al Parlament Europeu per tal de conèixer la situació d'aquests en el context dels països europeus. A partir d'aquesta investigació es van arribar a les següents conclusions:

- Els esports tradicionals i populars constitueixen una riquesa a Europa que en l'actualitat està sent amenaçada seriosament.

- Els jocs populars amb pilota o disc, la lluita cara a cara, el ritme de la dansa tradicional i l'ambient lúdic de festa són pràctiques culturals més antigues que els monuments arquitectònics de les nostres ciutats.

- Encara que aquests jocs i tradicions festives constitueixen un tresor de valors socials i humans, un laboratori per al desenvolupament del futur, els amenaça la supressió directa i indirecta de la normalització,

la comercialització i la "museificació", disminuint la multiplicitat i la diversitat cultural.

- Degut a la situació en què es troben, necessiten d'una iniciativa i acció política.

Segons Ponce de León (1998, p. 25) "l'aparició dels elements tecnològics actuals (televisió, jocs electrònics, ordinadors, màquines de tot tipus, telèfons, walkman...) junt amb les conseqüències derivades d'aquesta societat de consum han arrastrat els ciutadans de qualsevol edat a viure un oci amb solitud". Per tant, el elements tecnològics, a més a més d'incorporar una nova dimensió a l'oci, també influeixen en la desaparició de les manifestacions lúdiques de caràcter tradicional com els jocs, contes, llegendes, endevinalles, cançons populars...

Altres avenços tecnològics que possibiliten la millora de la qualitat de vida i que no van nàixer com a eines per a ocupar el temps lliure també fan, encara que de forma involuntària, que existisca una tendència a canviar les nostres manifestacions lúdiques com per exemple, l'aparició del corrent elèctric. Sense anar massa enrere, els nostres avis es reunien al voltant d'una llar de foc per tal de xerrar i compartir les vetllades. Cal dir que en aquella època la manca de televisió, ràdio, a l'igual que de corrent elèctric, feia que l'ocupació d'aquest temps lliure fos diferent a l'actual.

Així doncs, l'aparició dels elements tecnològics i el progrés fa que es visca de forma diferent i, per tant, repercuteix directament en les manifestacions lúdiques i recreatives de grans i menuts.

L'evolució social dels països més avançats fa que hi haja una tendència a tenir famílies menys nombroses, generalment monoparentals, de forma que compartir jocs dintre de la propi llar siga més difícil. No fa moltes dècades la natalitat espanyola era molt més elevada de forma que cada família tenia més de dos fills. Aquest fet feia possible que els nens poguessin

jugar entre ells. A més a més, al sortir al carrer els nens trobaven un gran grup de companys amb semblants interessos lúdics. Actualment, les famílies monoparentals són molt nombroses. Per això, aquests nens tenen veritables dificultats per poder desenvolupar el seu enginy en el joc.

El canvi en els espais de joc també és un fet evident que dificulta la pràctica del joc motor tradicional. Així, els carrers i les places de terra i sense circulació han passat a estar totalment asfaltades i transitades amb vehicles a motor. Fins i tot s'ha prohibit el joc amb pilota tal com podem veure en els senyals que hi han en algunes places. Tot això ha fet que els espais tradicionals de joc del nen estiguen limitats a una zona barrada on conviuen gronxadors, puja i baixa, balancins...

La supressió dels jocs en el sistema escolar també facilita la desaparició del joc tradicional. El fet que en les estones de pati es dóna una pilota fa que els nens es dediquen a jugar i imitar les manifestacions lúdico-recreatives amb una major transcendència social, deixant de banda la seva creativitat i la reproducció dels jocs dels seus avantpassats. A més a més, la limitació dels espais de joc en l'escola també dificulta la iniciativa i espontaneïtat dels nens per al desenvolupament de diferents tipus de manifestacions lúdiques.

Les diferents formes d'ocupar el temps lliure també provoquen modificacions en el comportament lúdic dels nostres nens. Actualment, al sortir de l'escola, els nostres xiquets tenen nombroses alternatives per a ocupar el seu temps lliure, algunes de les quals no són escollides per ells. L'anglès, la música, la dansa, el teatre... impregnen el seu temps lliure de forma que aquest està ocupat tot el dia fins que els seus pares, una vegada acabada la seva jornada laboral, puguen anar a recollir-los. Aquesta situació es dóna, especialment, en les grans ciutats.

També existeixen altres elements substitutius com són els jocs de taula i les joguines de disseny. Aquests també fan que el joc motor de carrer,

d'autoconstrucció amb el material de rebuig del fuster, del ferrer... perda importància així com aquelles joguines de construcció pròpia com baldufes, bales...

Tot i que els factors esmentats fan que hi haja una tendència a la disminució del joc tradicional, la principal contribució a la desaparició d'aquestes formes lúdiques és l'aparició de l'esport modern.

L'esport ha adquirit una gran dimensió social perquè els mitjans de comunicació li donen un gran importància de forma que aquestes pràctiques físiques concretes, estandarditzades, normalitzades i amb un afany totalment competitiu tenen una gran representació en els mitjans. A més a més, el fet que presenten nivells de practica i audiència elevadíssims fa que aquests encara tinguen més motius per a la difusió d'aquestes manifestacions.

Els nens, com a consumidors que són, agafen aquestes pràctiques esportives de major difusió als mitjans, les copien i les imiten. Així, és molt freqüent que a l'hora del pati els nens juguen a futbol amb una samarreta dels seus ídols esportius i celebren les seves actuacions imitant els gestos d'aquests.

La pressió dels mitjans de comunicació i la lloança a aquest tipus de pràctiques físiques comporten una menor pràctica dels jocs i activitats de caràcter tradicional de forma que la cadena i la continuïtat d'aquests perilla. Per tant, el fet que els mitjans de comunicació potencien l'esport modern, per damunt dels jocs tradicionals, fa que aparega la marginació econòmica i social d'aquests.

Així, la tendència actual a la globalització de les manifestacions lúdiques i esportives està fent que els elements culturals propis estiguen desapareixent a favor d'uns altres procedents de cultures considerades socialment superiors. És per aquest fet que molts esports estan fent desaparèixer els nostres jocs tradicionals.

Seguint aquest posicionament trobem a Maguire (2003). Per a aquest, l'esport és el culpable de la desaparició dels jocs locals, considerant aquests com a jocs tradicionals. És a dir, l'aparició de l'esport modern fa que els jocs locals queden marginats i apartats de la pràctica dels més petits.

Adell (1997), encara que en un context més regional, desenvolupa un estudi sobre el naixement i evolució de l'esport en la societat aragonesa destacant que la involució del joc tradicional en el context aragonès va paral·lela al desenvolupament i increment de l'esport. És a dir, el joc tradicional entra en decadència degut a l'aparició i desenvolupament de l'esport.

Per a Barreau (2007)[3] els jocs tradicionals també estan sent asfixiats per la difusió planetària de l'esport però, en moltes ocasions, aquesta difusió d'uns i desaparició dels altres no es fa de forma natural sinó mitjançant les imposicions, a les que ajuda la desaparició per dret de conquesta (per destrucció) de les comunitats o cultures autòctones. En paraules de l'autor: aquesta difusió "és un procés global i voluntari d'imposició il·lustrat perfectament per la noció d'imperialisme". Per exemple, el cas dels "educadors missioners britànics que imposaven el criquet als nens recalcitrants de les elits indies autòctones". A més a més, quan aquesta població ja adopta els esports moderns, deixant de banda els jocs tradicionals, són protagonistes d'un espectacle ja que participen en un context, amb uns espectadors, amb unes remuneracions econòmiques... D'aquesta forma naix l'esport com a font de producció.

Per tant, el joc tradicional transmet una sèrie de valors, sentiments i emocions que s'estan perdent degut als canvis socials, els avenços tecnològics i a l'evolució de les activitats de lleure cap a activitats de caràcter més esportiu, entre d'altres. A més a més, aquesta tendència a deixar de banda activitats com els jocs tradicionals i les danses, i consolidar-ne uns

[3] Article tret de la pàgina http://www.jugaje.com/es/textes/texte_2.php (consulta 6 d'octubre 2007).

altres impostos o socioculturalment llunyans com són alguns esports, fa que aparega un monopoli lúdic i una pèrdua de valors i elements que comporten les activitats autòctones dels diferents pobles.

Així doncs, es necessària la nostra estimulació i reconeixement d'aquest tipus de manifestacions per tal de fer-les perviure, permetent la recuperació de l'element lúdic inherent dels nostres pobles ja que juntament al joc tradicional existeixen una sèrie de valors i elements de caràcter cultural que l'envolten i donen significació a cada territori.

Aquesta concepció sobre la necessitat de recuperar el joc tradicional per evitar la seva total desaparició, amb els valors culturals associats, ha fet que aparega un corrent que busca la restauració, el foment i la recuperació dels jocs i esports tradicionals.

L'Organització de les Nacions Unides (ONU) per a la Educació, la Ciència i la Cultura en la seva 172à reunió celebrada l'11 d'agost de 2005 a París, adoptà una posició ferma en defensa de les manifestacions lúdiques de caràcter tradicional dels pobles. En aquesta es va establir que els jocs i esports tradicionals constitueixen un element important del patrimoni cultural que convé protegir i promoure per tal de millorar la qualitat de l'educació física i l'esport dels sistemes educatius. Per aquest fet van aprovar la Carta Internacional dels Jocs i Esports tradicionals. Alguns dels articles i postulats que estableix aquesta Carta en defensa dels Jocs i Esports tradicionals són:

Art. 1. Contribució dels jocs i esports tradicionals a "l'Esport per tothom".
Art. 2. Patrimoni mundial de jocs i esports tradicionals.
Art. 3. Valors socials i culturals dels jocs i esports tradicionals.
Art. 4. Riscos associats a la preservació i la pràctica dels jocs i esports tradicionals.
Art. 5. Objectius i mesures de preservació i promoció dels jocs i esports tradicionals.

Art. 6. Els jocs i esports tradicionals com a patrimoni de la cultura de l'esport.

Art. 7. Cooperació nacional i internacional.

Entre les mesures a adoptar per a la recuperació va establir la necessitat de crear un llistat o enciclopèdia del patrimoni mundial de la cultura de l'esport que reculli els jocs i esports tradicionals, incorporats dintre de l'article sisè. A més a més, pretén recolzar les mesures encaminades a conservar els jocs i esports tradicionals i indígenes en vies de desaparició i a restablir, per a les generacions futures, els que ja s'han perdut mitjançant la seva preservació en els museus (Art 6. Punt 5).

L'Associació Europea dels Jocs i Esports Tradicionals (AEJST), la UNESCO i el Parlament Europeu també han aprovat mesures per tal de promocionar i recuperar el joc i l'esport tradicional.

També cal destacar aquelles activitats a nivell pràctic i en els seus contexts com per exemple, el coneixement de la ciutat de Lleida i els seus espais mitjançant els jocs tradicionals que es jugaven en l'edat mitjana dintre de les jornades organitzades per l'Ateneu Popular de Ponent de l'esmentada ciutat. Aquestes jornades buscaven el coneixement de l'activitat quotidiana dels lleidatans de l'edat mitjana.

Dintre d'aquestes jornades va existir una part corresponent als jocs que fou coordinada per Costes i Lavega (1998). En aquesta, es va tractar de vincular els jocs als espais i zones de pràctica tradicionals per poder conèixer les relacions motrius i socioculturals de l'època. Per exemple, es va desenvolupar el joc de pilota en el seu espai habitual de joc (al costat de l'església de Sant Joan). Òbviament no tots els jocs van poder ser ubicats en el seus emplaçaments espacials exactes perquè degut al pas del temps i les modificacions urbanístiques aquests han anat variant.

Existeixen moltes experiències relacionades amb el foment del joc tradicional, tant a nivell local com comarcal, nacional i internacional. Per exemple, el *Festival de jocs populars-tradicionals* desenvolupat a Campo (Osca) el 2002; les Jornades *El Joc i la Tradició* desenvolupades a Sant Mateu (Castelló) durant la primera dècada del s. XXI; *Els Jocs Tradicionals als Pirineus Catalans* desenvolupada per totes les escoles de primària de la comarca del Pallars Sobirà (Lleida); les *Trobades de Jocs Tradicionals* organitzades per la *Federació de Jocs i Esports Tradicionals de la Comunitat Valenciana*; la *Festcat* amb *l'Escola de Jocs Tradicional*s de Catalunya; el *Tradijoc* o trobada de les escoles de la Ribera de l'Ebre per a recuperar i practicar els jocs tradicionals de la comarca; *El Encuentro Internacional de Juegos Tradicionales Ribera del Duero*; el *Encuentro Nacional de Juegos Deportivos Autóctonos y Tradicionales de México* ...

Existeixen també experiències relacionades amb el joc tradicional d'arreu del món desenvolupades en diferents àmbits. Així, Ortí (2005) desenvolupa una experiència, en aquest cas dintre del àmbit escolar i més concretament en un aula d'acollida, sobre el jocs tradicionals d'arreu del món. Aprofitant l'arribada d'alumnes nouvinguts fa una recopilació de jocs dels seus països d'origen per valorar les possibilitats educatives i integradores d'aquests. Després es posen en marxa alguns d'aquests jocs per tal d'afavorir el coneixement de les altres cultures i també l'aproximació cap a la interculturalitat.

Dintre de l'àmbit educatiu però amb un treball més complex i sofisticat esdevé el *Roda-joc.* Aquesta activitat es desenvolupa any rere any al Barri de Ciutat Vella de Barcelona on es treballen jocs dels països de procedència dels nens que formen les escoles del barri. D'aquesta forma, cada escola treballa de forma independent els jocs establerts per un grup de professors de les diferents escoles. Després de treballar-los de forma aïllada es fa una trobada de les diferents escoles per tal de jugar conjuntament a aquests jocs.

Amb una intenció divulgativa però també amb un marcat caràcter d'espectacle es va desenvolupar a Barcelona, l'any 2004, el *Fòrum Universal de les Cultures*. Aquest també va potenciar la recuperació de les manifestacions lúdiques tradicionals d'arreu del món mitjançant un espai d'exhibició on s'explicaven i donaven a conèixer els jocs, jocs esportius i esports de diferents orígens culturals com el *ta-ka-tà* (Barcelona), el *hurling* (Irlanda), el *kabaddi* (Índia)...

Aquesta tendència i necessitat de recuperar els jocs i esports tradicionals es pot observar amb molta força dintre del món docent de forma que, actualment, apareixen nombrosos cursos de formació, seminaris, congressos, jornades... relacionades amb el joc tradicional. Aquest fet constata l'interès que desperta en els educadors i formadors aquest tipus de manifestacions i, la voluntat d'afavorir la difusió per tal d'evitar la seva pèrdua.

L'Educació Física, com a àrea educativa que és, presenta unes grans possibilitats per a recuperar el joc tradicional des de l'escola per tal d'impregnar la societat en què aquest joc era practicat, desenvolupat i on tenia coherència i una raó de ser. L'Educació Física, degut a la possibilitat d'adaptació curricular als contexts, pot donar importància al joc tradicional per possibilitar el seu renaixement i supervivència al llarg de les futures generacions.

Encara que actualment apareix la necessitat de recuperar aquestes manifestacions, l'estudi dels jocs i esports tradicionals s'ha abordat des de diferents punts de vista com per exemple, les fonts escrites. És a dir, apareixen nombroses edicions de llibres i publicacions escrites que tracten de conservar i preservar el patrimoni lúdic de caràcter tradicional. Entre les edicions antigues de publicacions relacionades amb les manifestacions lúdiques estan El *llibre dels Jocs* del Rei Alfons X el Savi, desenvolupada durant la segona meitat del s. XIII, *Días geniales y lúdricos* de R. Caro

(1978)[4], *Descripción de los juegos de la infancia de* V. Navarro (2008)[5], *l'Auca dels jocs de la mainada* de J. Amades (1984)[6]...

També hi han edicions que recullen els jocs d'arreu del món com l'obra *The world book of children's games* d'Arnold (1975), *Los juegos de todo el mundo* de Grunfeld (1978), *Juegos multiculturales* de Bantulà i Mora (2002)...

En alguns escrits que formen part de la literatura universal, encara que no aborden directament les manifestacions lúdiques, també apareixen descripcions i referències a manifestacions lúdiques com en *la Ilíada* i l'*Odissea* d'Homer (s. VIII a. C.), *Gargantúa i Pantagruel* (s. XVI) de François Rabelais...

Les manifestacions lúdiques també tenen la seva importància dintre del món de l'art, especialment, dintre del món de la pintura. Obres de pintors com Brueghel amb el seu quadre *Children's games* (1560), els gravats sobre els jocs de l'època de Jacques *Stella* (1657) en l'obra *Jeux et plaisirs de l'enfance,* els tapissos de Goya anomenats *El juego de la pelota a pala* (1779), *La gallina ciega* (1789), *El Pelele* (1792), Antonio González Velázquez amb la seva obra *El juego de Bolos* (segona meitat de XVIII), Renoir amb el quadre *La noia del cèrcol* (1885)... són exemples d'obres pictòriques que representen manifestacions lúdiques.

Així doncs, veiem com les manifestacions lúdiques han estat estudiades des de diferents perspectives però, s'han vist representades en les mostres filatèliques? És a dir, els diferents països/emissors postals han vist la necessitat de representar les manifestacions lúdiques dels seus territoris en les icones filatèliques per tal de preservar els seus jocs i esports tradicionals?

[4] La primera edició o publicació original de l'autor es correspon a l'any 1698.
[5] La primera edició de l'obra de Navarro és del 1818.
[6] El folklorista català Joan Amades publicà l'any 1947 la primera edició de l'*Auca dels jocs de la mainada* mitjançant l'editorial Hesperia i dintre de la col.lecció "Auques comentades" núm.3. Barcelona,1947. 105 pag. il.lustrat.

Els segells de correus, ja des del seu origen, han servit per afavorir la comunicació entre les persones. Aquests són enganxats a una carta de forma que aquesta pot circular amb total llibertat fins arribar al seu destinatari.

Els estaments oficials que creen aquesta forma de pagament graven en els segells imatges representatives del país o del seu territori. El rostre del cap de govern, les esglésies, catedrals o elements del patrimoni historicoartístic d'aquell territori, la fauna i flora, els diferents esdeveniments... I les manifestacions lúdiques?

Alguns països han desenvolupat mostres iconogràfiques dedicades a les seves tradicions entre les que destaquem la presència de segells amb jocs i esports tradicionals representants d'aquell territori.

Juntament amb aquests també trobem emissions dedicades a altres esports de caràcter més global i que han acabat conquerint el món com ara el futbol, basquetbol, voleibol... i als seus esdeveniments com copes de món, jocs olímpics, mundials...

Malauradament la comparació entre el nombre de sèries dedicades a temàtiques esportives i les de manifestacions lúdiques de caràcter tradicional no es pot comparar ja que les primers són molt més nombroses. Aquest fet fa que tinguem interès en veure què han decidit representar en el segells els diferents Serveis Filatèlics del Món en relació a les formes tradicionals de jocs.

En la present tesi hem estudiat les manifestacions lúdiques que apareixen representades en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic per tal de conèixer el fonaments lúdics de les diferents societats i cultures d'arreu del món.

2. Definició del tema d'estudi

Les mostres iconogràfiques filatèliques són elements representatius i significatius de les característiques de cada país. És a dir, cada país recrea en aquestes mostres elements tradicionals i característics d'aquell territori juntament amb altres que tenen un caràcter més universal.

Iconografia 2. El Salvador, 1987.
Inscripció "La Filatelia es cultura"
Font: Scott (2005d: 852)

L'univers lúdic, com a activitat de caràcter social que és, també apareix reflectit en les mostres iconogràfiques. Jocs esportius, esports, olimpíades, campionats, campionats mundials, danses, festes tradicionals, han estat representats en aquestes mostres, difonent-les i propagant-les arreu del món[7].

El corpus seleccionat per a constituir l'objecte d'estudi són les il·lustracions de les manifestacions lúdiques en les mostres iconogràfiques filatèliques d'arreu del món des de l'aparició del segell filatèlic fins l'any 2004. Així, el nostre corpus està integrat per un total de 4194 manifestacions integrades en 3963 mostres iconogràfiques.

Dintre de les manifestacions lúdiques a estudiar hem considerat els quasi esports (jocs esportius semiinstitucionalitzats), els jocs tradicionals (jocs esportius no institucionalitzats), els quasi-jocs esportius (representats per les activitats lliures, informals, sense regles ni competicions), els jocs de

[7] Cal recordar que el segell és una forma de pagament d'un enviament. Aquests enviaments es poden fer arreu del món per això, el segell pot viatjar d'un indret a un altre enganxat a una carta, paquet postal…

taula i tauler (tant aquells que no estan institucionalitzats com a aquells que estan semiinstitucionalitzats) i les joguines.

A partir del coneixement de les representacions iconogràfiques establim els vincles i relacions que hi ha entre les diferents mostres i el país d'emissió així com el tipus de societat que representa, formes culturals pròpies...

L'anàlisi de les lògiques interna i externa d'aquestes mostres iconogràfiques és fonamental per tal de determinar les característiques de la cultura i les relacions que s'estableixen dintre d'aquesta. Així dons, desenvolupem una sèrie de conclusions sobre les tipologies lúdiques d'arreu del món agrupades per zones culturals, tipus de societats... per valorar les coincidències lúdiques i la influència dels elements socioculturals sobre aquestes.

3. Concreció dels objectius

Qualsevol recerca s'assenta sobre una primera pregunta inicial que és la que marca i guia l'interès de l'investigador. En el nostre cas, degut a la gran afició al col·leccionisme filatèlic, la pregunta que ens hem plantejat seguint els criteris d'elaboració desenvolupats per Quivy i Campenhoudt (1997) és:

Quin tipus de manifestacions lúdiques es representen en la iconografia filatèlica d'arreu del món?

Dintre d'aquesta primera pregunta inicial de caràcter descriptiu i que orienta la investigació apareixen dos elements que són claus en la recerca.

Un primer element fa referència a les manifestacions lúdiques enteses com a formes jugades, jocs, joguines i situacions esportives de caràcter tradicional. Aquestes són l'objecte fonamental de l'estudi.

Les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic d'arreu del món és el segon element fonamental que determina la nostra recerca. Aquestes no són més que els segells que emeten els diferents països/emissors postals d'arreu del món i que serveixen per a pagar les despeses de l'enviament postal.

A partir d'aquesta pregunta inicial ens plantegem l'objectiu general de la tesi que és:

Conèixer les manifestacions lúdiques que es representen en la iconografia mundial.

Aquest objectiu de caràcter general vertebra, posteriorment, els objectius específics però abans de definir-los i degut a la novetat de les fonts d'informació que utilitzem en la recerca fa falta obtenir una mínima informació i coneixement sobre l'objecte d'estudi per tal de valorar i plantejar aquests objectius específics de forma que siguen reals, clars i assolibles. És per això que, juntament amb la revisió de la documentació prèvia i la nostra afició al col·leccionisme, hem estudiat de forma elemental i bàsica els elements que conformen la lògica de les situacions motrius, les diferents categories ludomotores que existeixen així com els diferents estudis iconogràfics relacionats amb el tema d'estudi.

A partir d'aquesta anàlisi inicial hem considerat la hipòtesi que la diversitat cultural de les manifestacions lúdiques presenta moltes semblances en quant a les manifestacions lúdiques que apareixen representades en les mostres i que, per tant, hi ha una gran semblança en quant a la lògica interna de les manifestacions. És a dir, tot i trobar

manifestacions lúdiques en diferents mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic de procedències molt llunyanes hi ha un gran relació i similitud entre les manifestacions lúdiques que han estat representades. És més, amb molta freqüència es representa la mateixa manifestació lúdica en diferents indrets.

Aquest fet ens fa pensar sobre la relació intercultural de les manifestacions lúdiques. És a dir, el procés d'intercanvi entre les diferents societats també ha arribat a les manifestacions lúdiques de forma que aquestes són compartides per les diferents cultures i civilitzacions. Així, la tendència a la globalització no sols ha afectat el món de l'esport contemporani sinó també les manifestacions lúdiques més bàsiques i elementals.

Respecte aquelles manifestacions que no han sofert el procés globalitzador i que, per tant, encara presenten un caràcter local o regional existeix la possibilitat d'obtenir una gran quantitat d'informació referida a la lògica externa degut a les peculiaritats d'aquestes mostres, característiques i representatives d'una determina zona cultural. Aquest fet fa possible el coneixement particular d'aquestes manifestacions que, en un principi, ens eren desconegudes i que, per tant, presenten un gran repte per al coneixement i per al creixement i desenvolupament personal.

Després d'aquesta primera anàlisi i estudi bàsics i fonamentals, i considerant que l'objecte d'estudi de la present recerca són les manifestacions lúdiques que apareixen representades en la iconografia filatèlica, hem establert i concretat els objectius de la tesi que condicionen i guien tot el procés de la nostra recerca.

Així doncs, els objectius específics que es pretenen aconseguir amb aquesta tesi són:

- Reconèixer les possibilitats de la filatèlia en la recerca de les manifestacions lúdiques dels diferents països del món.

- Elaborar una eina, en aquest cas un formulari, que ens permeti recollir la informació sobre les lògiques interna i externa de les manifestacions lúdiques d'arreu del món.

- Crear una base de dades filatèlica amb les dades corresponents a la lògica interna i la lògica externa de les manifestacions anteriorment esmentades.

- Analitzar les lògiques interna i externa de les manifestacions lúdiques del tipus quasi esport, el joc tradicional, el quasi-joc esportiu, els jocs de taula i tauler i, les joguines que apareixen representats en les mostres iconogràfiques filatèliques.

- Comparar les manifestacions lúdiques de les diferents regions i interpretar els trets característics fonamentals d'aquelles zones geogràfiques vinculant-les amb els elements socioculturals.

- Valorar la importància del procés d'aculturació que fa que les formes culturals i de lleure siguen semblants arreu del món.

- Reconèixer les mostres iconogràfiques filatèliques com a eines difusores i representatives de les característiques i de la idiosincràsia de les diferents societats.

4. Supòsits previs

L'anàlisi inicial i bàsica que ha determinat els objectius de la tesi també ha fet que tinguem uns punts de partida concrets i ferms que hem anomenat supòsits previs. Aquests supòsits previs són la visió de la que hem partit per tal d'abordar l'objecte d'estudi i la recerca i, per tant, són els eixos

directius de la nostra tesi. Encara que són la nostra visió inicial, guiant i determinant l'objecte d'estudi, tal com hem comentat anteriorment, no ens aferrem absolutament a aquests i si s'escau, com a conseqüència de la recerca, abandonar aquests així ho hem fet per tal que l'estudi tinga la menor limitació i condicionament possible.

Encara que aquests supòsits previs són sempre presents, no es poden oposar a la comprensió imparcial i neutral de l'objecte d'estudi.

Amb l'explicitació dels supòsits previs pretenem que l'investigador conega els nostres punts de partida i condicionants. Aquest fet no significa que la nostra visió siga correcta sinó que és la que determina l'estudi en el seu moment inicial.

D'aquesta forma, els supòsits previs dels que partim per a fer l'estudi són:

- Les mostres iconogràfiques són una eina que ens permet conèixer la tradició lúdica dels pobles.

- Les mostres iconogràfiques filatèliques representen manifestacions lúdiques representatives i relacionades amb l'entorn cultural del país emissor.

- No hi ha massa mostres iconogràfiques filatèliques que representen les manifestacions lúdiques però, pensem que cada vegada hi ha més, especialment entre els països més desenvolupats.

- Les formes lúdiques d'arreu del món són molt semblants degut al procés d'aculturació que s'ha produït al llarg dels segles i que ha fet que existisca una tendència a la globalització.

- Les manifestacions lúdiques d'arreu del món representades per les mostres iconogràfiques presenten, a nivell de lògica interna, més analogies que divergències.

- L'anàlisi de la lògica externa mitjançant la mostra iconogràfica filatèlica quedarà infrautilitzada degut a la manca d'informació ja que no busquem més enllà del que aparega en la pròpia mostra filatèlica.

A partir de la hipòtesi inicial, dels objectius i dels supòsits previs també sorgeixen una sèrie d'hipòtesis més concretes que serveixen per contrastar la informació obtinguda i, per tant, ens donen el coneixement de l'objecte d'estudi. Així, qualsevol dels creuaments de les dades establert en l'apartat de resultats està fent referència, de forma indirecta i implícita, a una hipòtesi. Per exemple, la necessitat de creuar les dades del procés d'obtenció/elaboració del material i el tipus de societat sorgeix de la hipòtesi que hi ha una relació entre la tipologia dels materials emprats i la societat en què es desenvolupen les manifestacions il·lustrades en la iconografia filatèlica; el creuar les dades corresponents a les àrees culturals, agrupades per zones climàtiques, amb l'estacionalitat representada en la manifestació naix de l'hipòtesi que hi ha relació entre les manifestacions, el lloc on es practiquen i la climatologia del territori; el creuament de l'edat dels participants amb l'emplaçament espacial sorgeix de la hipòtesi que quan menys edat es té, major utilització d'espais controlats, etc.

5. Estat de la qüestió

El joc tradicional ha estat element d'estudi des de no fa massa temps. Encara que els jocs sempre han tingut una certa consideració dins del sistema educatiu espanyol com a eina de diversió, gaudiment i recreació, amb la implantació de la Llei d'Ordenació General del Sistema Educatiu de 1992 es van analitzar i veure les possibilitats reals d'aquest contingut dintre de l'àrea de l'Educació Física. Fou amb aquesta llei quan realment s'han

valorat les possibilitats d'aquests continguts i la necessitat d'implantació i utilització per poder recuperar els jocs típics de les diferents regions. Així, el bloc del joc ha estat integrat pels diferents currículums de totes les comunitats autònomes espanyoles per tal que pogués impregnar la vida escolar.

Per tant, i a partir dels diferents currículums educatius, el joc tradicional pot ser treballat tant a primària com a secundària des de diferents àrees del currículum educatiu.

Des de l'Educació Física, a part de com a contingut específic per al coneixement de les manifestacions lúdiques dels nostres avantpassats, també pot servir per desenvolupar les capacitats condicionals, coordinatives, per a tenir recursos per al temps de lleure....

Des de les àrees relacionades amb la llengua pot servir per conèixer, recuperar i utilitzar diferents expressions, frases fetes, llegendes que acompanyen als jocs, refranys associats...

L'àrea de Coneixement del medi, bé siga natural o social, ens permet conèixer i recuparar antics espais de joc, com ocupaven el temps lliure dels nostres avantpassats, com construien joguines a partits dels materials...

Les Matemàtiques també poden fer un tractament curricular del joc. Mijantçant el joc podem aprendre a calcular distàncies utilitzant diferents unitats de mesura, calcular alçades, angles...

Des de l'àrea de Música es pot treballar la compilació de cançons, cantarelles i posterior instrumentalització.

La Tecnològia pot abordar la construcció de diferents materials de jocs com ara trompes, boletes, caçaboles, bitlles...

És a dir, des de les diferents àrees es treballa el joc per tal d'aconseguir els diferents objectius establerts dins del currículum encara que, l'àrea d'Educació Física és la que presenta unes majors possibilitats de treball, tant en primària com en secundària.

A partir de les seves possibilitats en el medi educatiu sorgeixen diferents possibilitats i interès de recerca sobre aquest tema. Així, s'han fet diferents tesis doctorals que tracten el joc tradicional, bé siga com a conjunt o com a un joc tradicional en concret.

Un dels primers treballs desenvolupats en el nostre país sobre el joc tradicional, en format tesi doctoral, és el de Trigo (1992). Aquesta ha desenvolupat un treball de recerca al voltant del joc tradicional gallec. En el seu treball, mitjançant la recollida de fitxes de joc dels seus alumnes de formació professional, pretén estudiar els jocs practicats en tres generacions (avis, pares i fills) i també la seva distribució per sexes. El context en el que ha desenvolupat la recerca ha estat la província de Pontevedra i els resultats han estat, de forma general, que alguns jocs de la tercera generació (avis) s'han perdut mentre d'altres han sobreviscut. També ha pogut constatar com, en ocasions, els jocs de la tercera generació passen directament a la primera generació sense haver-los practicat la segona, encara que amb un nombre molt reduït. Així mateix, rarament troba jocs que hagen estat practicat per les tres generacions.

Com a element significatiu cal destacar que la transmissió de la tercera a la segona generació s'ha desenvolupat tenint en compte els trets sexuals, és a dir, les noies de la tercera generació, ara àvies, han ensenyat els jocs a les seves filles (segona generació). D' igual forma, els homes de la tercera generació han ensenyat els jocs als seus fills masculins de la segona generació. Aquesta transmissió provoca la perpetuació del joc segons el gènere, fent possible una diferenciació sexual trobant així jocs de nois i els jocs de noies.

En l'estudi de Trigo (1994, p. 46) també apareix reflectit com la primera generació (fills) han dissenyat jocs propis que desconeixen els membres de la segona i tercera generació. Aquest fet, juntament amb el coneixement d'alguns dels jocs dels seus pares i avis fa que aquest grup tinga una major diversitat de jocs.

Adell (1997), tal com hem esmentat anteriorment, desenvolupa una tesi doctoral que estudia el naixement i desenvolupament de l'esport a la comunitat autònoma d'Aragó. Aquest estudi li permet concretar que paral·lelament a aquest desenvolupament del moviment esportiu es produeix la involució i, finalment, desaparició del joc tradicional de la comunitat autònoma.

Pascual (2001) en la seva tesi doctoral titulada *El joc tradicional i la oralitat en el primer cicle d'educació primària* recull jocs tradicionals amb cançons de la regió de Múrcia. El treball no finalitza amb la recollida sinó que posteriorment els introdueix mitjançant uns tallers creatius en el primer cicle de l'ensenyament primari amb l'objectiu de desenvolupar l'oralitat dels xiquets. És per aquest fet que aquesta tesi doctoral té un caràcter interpretatiu situant-se dintre del mètode d'investigació-acció.

Els jocs populars i tradicionals en la Comunitat Valenciana i la seva influència en el nen és una tesi desenvolupada per Giñez (1997) en la qual estudia i analitza com influeix el joc tradicional en els nens d'aquesta regió.

Paredes (2002) en la tesi *El deporte como juego: un análisis cultural* desenvolupa, mitjançant la utilització d'una metodologia interpretativa, una recerca on l'autor té com a hipòtesis, entre d'altres, que l'esport és un recurs que té la humanitat i que li serveix com a teràpia, en la societat actual, per a humanitzar l'ésser humà.

La principal vinculació que es pot establir d'aquesta tesi amb la present és l'existència d'una primera part teòrica comuna, especialment, en el que fa referència al marc teòric del concepte joc. Així, en aquesta l'autor

fonamenta el concepte del joc des de les diferents llengües, els diferents tipus de jocs que podem trobar, les característiques del que entenem com a joc...

La importància del joc tradicional dintre del currículum d'Educació Física a primària en el context granadí és el treball que ens ofereix Trigueros (2000). Com es treballa el joc tradicional i quina realitat envolta el joc tradicional en l'àrea de l'Educació Física des dels diferents entorns rural, urbà i urbà/rural és l'objectiu d'aquesta recerca.

L'etnomotricitat també ha estat emprada per estudiar el joc i la seva relació amb l'entorn. Nombroses recerques donen testimoni de la comparació dels jocs amb les característiques culturals dels pobles que els practiquen així com les comparacions amb els jocs d'altres països. Per exemple, M. Griaule (1938) ha fet una comparació entre jocs de caràcter africà, *dogons* i *saharians,* amb els jocs esportius francesos; Parlebas (1998) fa una anàlisi dels jocs i de la cultura lúdica del nens del s. XVII mitjançant uns gravats de Jacques Stella. Aquest autor del s. XVII va fer uns dibuixos amb unes breus explicacions a sota sobre els jocs que practicaven en aquella època. Parlebas ha fet l'anàlisi centrada principalment en la lògica interna encara que també va introduir alguns elements de la lògica externa per tal de relacionar els jocs amb la cultura i el pensament de la societat francesa d'aquella època. Entre les principals conclusions de la seva anàlisi destaquem: predominància dels jocs motors (95,5%); la major part dels jocs són practicats per jugadors de gènere masculi; no s'utilitza un terreny condicionat o preparat per al joc; existeix una gran vinculació al medi natural i domèstic; no tenen condicions temporals ni un calendari formal determinat per a la seva execució; finalment, el tipus de participació és, majoritàriament, sociomotrius amb interacció motriu entre els jugadors però, amb un major accent en jocs de grup que d'equip.

Parlebas (2001) estableix l'evolució lúdica de l'ésser humà al llarg dels segles veient com es va configurant i fent més complex a mesura que la societat també va evolucionant. Parlebas (2001) el descriu aquest fet a partir

de l'anàlisi de les il·lustracions de Jacques Stella i ho compara amb altres representacions anteriors com les de Brueghel, les descripcions de Croissant... de forma que els jocs que il·lustra Jacques Stella:

> Porten el segell d'una nova organització social que intentarà disciplinar el desordre lúdic instaurant la comptabilitat i el poder de les regles. Aquesta evolució cap un ordenament impecable culminarà en l'esport del s. XX, el qual, conforme als valors del seu context potenciarà a ultrança la competició, la mesura i l'espectacularitat. (p. 224)

És a dir, l'increment de la complexitat del joc acabarà donant peu al naixement de l'esport.

Un treball semblant, en quant a l'anàlisi de la lògica interna del joc, va ser desenvolupat per Etxebeste (2001) en la seva tesi doctoral. Aquest autor va fer un comparació semblant però centrada en un catàleg que recollia els jocs tradicionals practicats al País Basc. A partir de l'anàlisi de la lògica interna va establir la relació cultural entre els jocs i la societat basca.

Analitzant un joc tradicional concret, emprant metodologies de caràcter etnomotriu, també trobem altres investigadors com Olaso (1993), Lavega (1995) i Castro (2001).

El primer desenvolupa un estudi sobre un joc practicat en la Comunitat Valenciana conegut sota el nom del *joc de pilota*. A partir d'una metodologia interpretativa fa una anàlisi d'aquest joc i la seva repercussió en les persones d'aquesta comunitat.

Lavega (1995) planteja el seu estudi en el pla d'Urgell (Lleida) i analitza un joc tradicional amb prou implantació i que cada vegada té un major nombre de participants com és el joc de les bitlles. Així, mitjançant una metodologia etnoludopràxica busca les diferents modalitats del joc, el seu context i les relacions praxiològiques així com l'evolució en la seva pràctica

al llarg del segle XX. És per aquest fet que en el seu treball entrevista a nombroses persones d'edat avançada per tal de veure l'evolució i característiques del joc al llarg del s. XX. Finalment, també analitza com es desenvolupa el procés esportivitzador dels jocs populars-tradicionals.

D'altra banda, Castro (2001) utilitza la metodologia etnogràfica en la seva tesi doctoral per tal d'estudiar un joc tradicional practicat a Las Palmas de Gran Canaria però que, actualment, està desaparegut i que s'anomena *la pina.* Aquesta recerca busca els orígens d'aquest joc canari i el seu procés evolutiu al llarg dels segles fins a la seva total desaparició al llarg del s. XIX i XX.

Encara que no té relació amb el joc, també cal considerar el treball de G. Ramírez (s. f.) que ha fet sobre l'esport i la preparació per a la guerra en el regne de Castella durant el s. XV. Aquest estudi combina categories referents a la lògica interna i també l'anàlisi de l'etnomotricitat mitjançant categories referides a la lògica externa com per exemple, el gènere dels protagonistes, els espais en els que es practica, l'existència de celebracions associades a les activitats...

A nivell europeu considerar el projecte de recerca i anàlisi dels jocs i esports tradicionals adults practicats en onze regions europees, concretament a sis regions espanyoles (Aragó, Cantàbria, Canàries, Catalunya, Múrcia i València), dues regions franceses (Bretanya i Midi Pyrénées), una regió belga (Flandes), una portuguesa, (Baixo Guadiana) i una polonesa (Poznan). D'aquest projecte del que ja existeix alguna publicació com Lavega, Lagardera et al. (2006:68-81) formen part més de 30 institucions integrades dintre de l'Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals i busca, a més a més d'inventariar els jocs i esports tradicionals dels adults practicats en aquestes regions, conèixer alguns dels elements que conformen la lògica interna i la lògica externa.

No des d'una perspectiva etnomotriu sinó des de l'anàlisi de la lògica interna del joc trobem a Bantulà (2005). En la seva tesi fa comparacions entre els jocs dels països que aporten un major nombre d'alumnes al

sistema educatiu català comptant els cursos escolars 1999/00, 2000/01 i 2001/02, i que han estat Colòmbia, Marroc, Perú, República Dominicana i, evidentment, Catalunya. En aquesta tesi es pretén conèixer les similituds i diferències en l'organització del joc a nivell de lògica interna per tal de fer comparacions entre aquestes.

En relacionar el joc i la filatèlia veiem com no existeixen massa referències. Encara així, hi ha un estudi desenvolupat per Bantulà (2004) i que fou presentar al VIII congrés de la AEISAD celebrat a Barcelona. Aquest estudi versa sobre la cultura lúdica que apareix reflectida en l'emissió filatèlica de la sèrie Europa de l'any 1989 i que es va centrar en els jocs infantils.

De forma semblant, Colomer (2006) ha fet un treball amb l'objectiu d'elaborar un catàleg filatèlic de jocs tradicionals a Europa mitjançant l'adaptació de la classificació COMET. En aquest s'utilitzen algunes de les categories desenvolupades per la taxonomia COMET, creada per Bantulà en la seva tesi doctoral (2005), per tal de fer l'estudi de les mostres iconogràfiques europees.

Encara que l'abast de les tesis doctorals relacionades amb les mostres iconogràfiques de la filatèlia són molt limitades sí que trobem alguns treballs molt interessants com el desenvolupat pel professor Sorni (1981) sobre la farmàcia en la iconografia filatèlica. En aquesta tesi doctoral, aquest investigador es planteja l'ordenació i estudi dels segells de tot el món dedicats o relacionats amb la farmàcia per valorar quins aspectes de la farmàcia han estat més destacats i per quins països. Així, fa una descripció del contingut de cadascun d'aquest segells emprant el catàleg filatèlic *Yvert et Tellier*.

Un altre treball de recerca molt interessant fou desenvolupat per Wilson l'any 2001. En el seu treball, anomenat *Stamping through Mathematics,* analitza les emissions iconogràfiques filatèliques mundials relacionades amb les matemàtiques. En aquesta recerca trobem mostres

iconogràfiques que fan relació a personatges matemàtics, geometria, àlgebra, estadística, desenvolupament de la computació, matemàtiques i natura, geometria de l'espai, jocs matemàtics, matemàtiques i recreació, longituds, matemàtiques i el nou món (relacionat amb la conquista d'Amèrica), època grega...

Per tant, encara que sí que s'han fet treballs i recerques sobre el joc tradicional (Adell, 1997; Bantulà, 2004; Giñez, 1997; Trigo, 1994), cançons i cantarelles als jocs tradicionals (Bernabé, 2001), esports tradicionals (Olaso, 1993), joc tradicional i currículum (Trigueros, 2000), joc tradicional i etnomotricitat (Castro, 2001; Etxebeste, 2001; Lavega, 1995; Parlebas, 1998)... quasi no hi han recerques al voltant dels jocs i esports tradicionals d'arreu del món emprant mostres iconogràfiques, especialment, de caràcter filatèlic.

6. Metodologia

La metodologia sempre és un dels elements bàsics i fonamentals en una recerca. El procés metodològic condiciona i estableix les bases i direcció de l'estudi de forma que orienta i permet el desenvolupament de l'estudi de forma seriosa i rigorosa.

En la nostre recerca hem emprat, després d'establir les preguntes inicials que marquem l'estudi, la tècnica d'investigació documental relacionada amb el món del joc i de la temàtica filatèlica. Aquesta consisteix a efectuar una revisió de la literatura per tal de tenir una actualització i coneixement de les dades sobre l'objecte d'estudi. Aquest procés de consulta documental ha inclòs la consulta de bases de dades, especialment, dels catàlegs filatèlics de les marques *Scott* i *Michel* que han estat els utilitzats per a trobar les mostres iconogràfiques que configuren el corpus de la nostra recerca.

La recerca de material bibliogràfic es considera una tècnica de recerca, és més, es pot considerar que dintre de la investigació social sempre és la primera tècnica perquè estableix el marc conceptual i el punt de partida de la recerca.

Almarcha[8] classifica els documents de caràcter bibliogràfic en tres grans grups:

- Documents literaris: anuaris, memòries, biografies, documents oficials, arxius, obres literàries en general, publicacions periòdiques, revistes...
- Documents numèrics: estadístiques, cens, resultats d'enquestes...
- Documents audiovisuals: discos, cintes magnetofòniques, fotografies...

En el nostre treball hem tractat, fonamentalment, documents literaris i visuals. Dintre d'aquest últims hem considerat els catàlegs filatèlics perquè aquests contenen, preferentment, imatges de segells.

Segons Valls (1997, p.129) els avantatges de la utilització dels materials documentals són:

- Baix cost d'una gran quantitat del material informatiu. Algun d'aquest té un caràcter periòdic i apareix en els mitjans de comunicació, biblioteques...

- No reactivitat. L'investigador capta o treballa amb material documental de forma que no té un contacte directe amb l'investigat o l'entorn natural. Aquest fet també pot tenir l'inconvenient que el material haja estat creat per un altre investigador de forma que aquest ha pogut contaminar la informació.

- Exclusivitat. Alguns materials documentals poden aportar una informació totalment exclusiva i única.

[8] Citat per Valles (1997, p. 122).

- Historicitat. Els escrits, imatges, veus, filmacions... tenen una història de forma que es circumscriu a un context, època, pensaments, creences...

Alguns d'aquests avantatges de les fonts documentals els hem pogut constatar en la nostra recerca.

El material documental també té una sèrie d'inconvenients que han estat considerats per tal de no caure en errors de caràcter metodològic. Aquests poden ser més o menys importants en funció de l'autor però, de forma general, i seguint amb Valls (1997 p.129) són:

- Selectivitat. El material pot estar esbiaixat pel propi creador de forma que tinga una visió selectiva de la realitat. Així, un documental sobre la pilota valenciana, fet des d'un partidari de l'aposta que envolta aquest món defensarà les propietats i justificarà el joc a partir d'aquest element però si fos contrari segur que tindria una visió totalment diferent d'aquesta realitat. És per això, que alguns materials documentals poden ser selectius.

- Naturalesa secundària. Alguns materials documentals poden haver estat creats amb propòsits diferents als de l'investigador i, per tant, presenten una visió diferent a aquest. Aquest inconvenient ha estat superat mitjançant l'ajut d'altres dades secundàries i no emprant una única referència documental.

- La interpretabilitat múltiple i canviant del material documental depenent del context i la seva evolució al llarg del temps.

En la recerca documental també hem cregut convenient, per tal que la informació no estiga esbiaixada i la considerem de forma oportuna, desenvolupar aquestes qüestions:

- Qui ha elaborat el material?
- Per a qui està fet?
- En quines circumstàncies ha estat elaborat?
- Amb quin objectiu s'ha elaborat?
- Es pareix a altres materials?
- Quina hipòtesi suggereix el text?
- ...

Amb aquestes qüestions tractem d'eliminar alguns dels inconvenients que presenta la recerca documental.

Actualment, junt amb clàssica recerca en biblioteques, hemeroteques i arxius trobem cada vegada més la consulta de bases de dades documentals en arxius de caràcter electrònic (format CD-ROM) fins i tot en xarxes com *Internet*. Aquest ha estat el cas d'algunes tesis doctorals que hem consultat i que han estat trobades a la base de dades *TESEO*, propietat del *Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.*

En la base de dades TESEO apareix un breu resum de les diferents tesis de forma que, posteriorment, hem aprofundit en el coneixement del treball consultant-les en les diferents biblioteques.

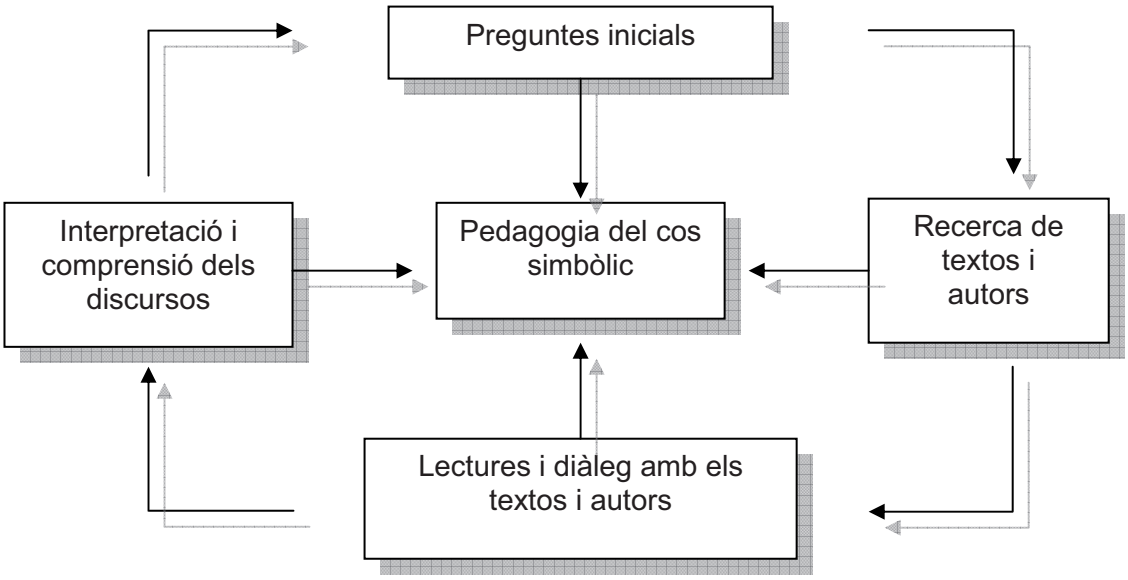
També hem utilitzat la base de dades anomenada *Biblioteca Virtual Cervantes* on trobem diferents tesis doctorals catalogades en funció de les disciplines de les que formen part.

Per tant, a partir de la recerca documental hem seguit una metodologia de caràcter interpretatiu també anomenada naturalista o hermenèutica. Cal recordar que aquesta metodologia pretén descriure i interpretar els fenòmens socials perquè s'interessa per l'estudi i el significat de les accions humanes des de la perspectiva dels propis implicats en la recerca.

Planella (1993, p. 38) entén "l'hermenèutica com una metodologia concreta dintre de la concepció qualitativa". A partir d'aquesta interpretació dissenya el que anomena *cercle hermenèutic* tal com podem veure en l'esquema posterior.

En l'estudi hem seguit els postulats anteriors de Planella (1993) desenvolupant amb gran profunditat la recerca de textos i autors.

A més a més, tal com estableix Planella (2003, p. 50), "la pròpia selecció d'autors i catàlegs ja és un procediment de caràcter hermenèutic perquè escollim i seleccionem uns autors i no d'altres". Aquesta selecció està condicionada per la importància que donem a cadascun dels autors i catàlegs i al contingut que ens aporten.



Taula 1. El cercle hermenèutic

A partir de l'obtenció d'aquesta informació hem establert un procés de reflexió i interpretació per tal d'elaborar el marc conceptual i el formulari. Aquest formulari ha estat l'eina que emprem per a la recollida de la informació i que, posteriorment, ens permet desenvolupar l'anàlisi. És per això, que és l'eina fonamental de la nostra recerca.

Una vegada elaborat el formulari hem desenvolupat una sèrie d'entrevistes amb especialistes del món del joc per tal de valorar l'eficàcia de l'eina.

L'entrevista també es considera una tècnica per a la recollida de dades a partir de la que es pot desenvolupar la recerca. D'aquesta forma, Ruiz Olabuénaga i Ispizua (1989) diuen que:

> A l'observació i l'entrevista es pot afegir una tercera tècnica de recollida de dades, la lectura dels textos, entenent aquests com tots els documents que contenen significat (una carta, un periòdic, una autobiografia, una estàtua, un edifici...). A tots aquestos textos, en realitat, se'ls pot 'entrevistar' mitjançant preguntes implícites i 'observar'. (p. 69)

El formulari fou presentat als entrevistats de forma que aquests ens han ofert dades sobre el contingut d'aquesta eina. A partir d'aquesta informació vàrem reelaborar el formulari per tal que fos el més eficaç i fiable possible.

Amb el formulari elaborat tan sols ens va caler buscar la informació iconogràfica filatèlica i omplir les diferents variables.

Una vegada acabada la base de dades, amb tota informació de les mostres iconogràfiques objecte d'estudi, passarem a analitzar els resultats establint comparacions per a, finalment, desenvolupar les conclusions.

En resum, els passos que hem seguit en l'estudi són:

1. Pregunta inicial: Apareixen reflectides les manifestacions lúdiques en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic? En cas afirmatiu, quines situacions apareixen?
2. Recerca de la informació.

3. Interpretació de la informació.
4. Elaboració del formulari.
5. Presentació del formulari i entrevistes.
6. Reelaboració del formulari.
7. Recerca als catàlegs filatèlics.
8. Introducció de la informació dels catàlegs al formulari.
9. Resultats de les dades dels formularis.
10. Conclusions.

7. Estructuració de la tesi

La present tesi s'estructura en set capítols. Els quatre primers capítols tracten sobre aspectes conceptuals que són els fonaments bàsics de la tesi. A partir del cinquè capítol ja es tracta la metodologia emprada per tal de desenvolupar l'estudi i en els capítols posteriors els resultats i conclusions de l'estudi.

La filatèlia, considerada com l'estudi dels segells de correus i les marques postals, dóna inici a la tesi i conforma el primer capítol. En aquest tractem des de l'origen de les primeres mostres filatèliques fins als estudis que s'han desenvolupat utilitzant la filatèlia com a objecte d'estudi, passant pel món del col·leccionisme, les temàtiques filatèliques que es poden vincular a l'educació física i l'esport, les institucions filatèliques mundials i, fonamentalment, els catàlegs filatèlics més utilitzats i complets per tal de poder abordar qualsevol estudi utilitzant les mostres filatèliques com objecte d'estudi.

El segon capítol es correspon amb el bloc del joc. Arrenca, mitjançant un estudi bibliogràfic, analitzant l'etimologia i el concepte de joc. Seguidament, tractem les característiques que identifiquen el joc així com les teories del joc. Aquestes no són més que estudis teòrics que justifiquen el per què o per a què juga el nen, és a dir, estableixen la importància del joc

en l'ésser humà. Després analitzem les diferents taxonomies i classificacions del joc des de les diferents vessants. Finalment, diferenciem els conceptes saxons de *play*, *game* i *sport* corresponents a formes jugades, jocs i esports en la nostra llengua.

En el següent capítol abordem el joc i esport popular/tradicional. Després d'una primera aproximació conceptual i d'analitzar algunes de les principals taxonomies dels jocs tradicionals passem a establir els valors i significació que presenta el joc tradicional. També ens acostem als conceptes de joc intercultural i multicultural tan utilitzats en l'actualitat.

El quart capítol s'inicia amb l'aproximació a la praxiologia motriu. Aquesta es considerada la ciència de l'acció motriu i, per tant, ens pot ajudar a estudiar i analitzar les condicions, formes de funcionament i resultats de les accions motrius. Després d'una aproximació a la seva conceptualització analitzem els conceptes de lògica interna i la lògica externa que són part fonamental del nostre estudi.

En el capítol cinquè tractem el disseny de l'estudi. En aquest veiem tots els punts metodològics que hem seguit en la nostra recerca i que ens han portat a obtenir uns resultats. El capítol s'inicia amb la justificació i enfocament metodològics. Els passos que hem seguit, la mostra utilitzada, quines fonts i mostres iconogràfiques hem utilitzat per a l'estudi, com hem trobat les mostres, quines eines hem construït per captar la informació de les mostres, quines limitacions hi ha... són els aspectes fonamentals que conformen aquest capítol.

Els resultats i la seva discussió integren el capítol sisè. En aquest capítol distribuïm les emissions filatèliques en funció dels diferents criteris de forma que al creuar les dades sorgeixen els resultats de l'estudi. Aquests resultats són discutits i interpretats per tal de desenvolupar la seva justificació.

El capítol setè està compost per les conclusions de la tesi. A partir dels resultats i la seva discussió sorgeixen unes conclusions que són relacionades amb els objectius de la tesi. En aquest apart també tractem les limitacions de la tesi respecte l'objecte d'estudi així com els nous camps de recerca que sorgeixen utilitzant aquest tipus de mostres.

La bibliografia i els annexes formen la part final de la tesi. Cal destacar la gran quantitat de referències bibliogràfiques utilitzades per a la construcció de la tesi i, en especial, aquelles que fan referència específica al món filatèlic.

CAPÍTOL 1. LA FILATÈLIA

Segell de correus:
Trosset de paper estampat amb una determinada figura i destinat a ésser aplicat a un document, al sobre d'una carta, etc., per acreditar que s'ha pagat el preu oficial de l'expedició d'aquell document o del transport de la carta.

DCVB[9].

Iconografia 3. Mònaco, 1993[10].
Classificador i lupa.

La fonamentació teòrica de la tesi no pot començar sinó amb una aproximació a la filatèlia ja que són les icones filatèliques les mostres sobre les quals versa el nostre estudi.

En els primers apartats d'aquest capítol estudiem el concepte, naixement i desenvolupament de la filatèlia així com la importància que ha anat adquirint fins l'actualitat.

Encara que en un principi es col·leccionaven únicament segells, amb el transcurs dels anys i l'evolució de la filatèlia han aparegut altres materials filatèlics susceptibles de ser col·leccionats de forma que aquesta manera d'entreteniment ha passat a ser una veritable eina de comerç i negoci. Així, en el tercer apartat veiem quins elements filatèlics apareixen i que són succeptibles de ser col·leccionats.

[9] Versió digital del diccionari català-valencià-balear d'A. M. Alcover i F. de B. Moll. El trobem en http://dcvb.iecat.net/ (consulta efectuada el 17-11-09).
[10] Mostra emesa pel Servei Postal de Mònaco el 1993 per a commemorar el centerani de la Unió Filatèlica Monegasca. Font: Scott (2005c, p. 867).

Òbviament, amb l'increment de les emissions i del nombre de materials filatèlics susceptibles de ser col·leccionats, apareixen els catàlegs filatèlics. Aquests recullen les diferents mostres de forma que els col·leccionistes que volen completar les seves col·leccions aquí troben la informació fonamental per saber les tirades, les característiques de les mostres, els valors...

A més a més, també desenvolupem l'anàlisi dels principals catàlegs existents en l'actualitat a nivell internacional per tal de valorar les possibilitats de cadascuns en la recerca de les mostres iconogràfiques filatèliques que atenguen als criteris d'inclusió que establim posteriorment.

Per tant, l'estudi i anàlisi dels catàlegs filatèlics serà el contingut que integra el quartat apartat.

El cinquè apartat està dedicat a les temàtiques vinculades amb l'educació física i l'esport. Encara que les primeres són menys nombroses sí que trobem algunes icones que tenen entre el seu objectiu difondre fonaments, personatges, trobades… relacionades amb l'educació física. D'altra banda està la temàtica esportiva. Aquesta presenta una gran quantitat de mostres i, per tant, té una gran difusió dintre del món del col·leccionisme.

No podem deixar de banda les institucions filatèliques que regulen les emissions, els tractats internacionals i algunes publicacions. Així, l'apartat sisè està dedicat a les principals institucions filatèliques a nivell internacional.

En l'últim apartat, per tal de conèixer les possibilitats d'estudi i anàlisi de les mostres iconogràfiques, analitzem els diferents estudis i recerques que s'han fet sobre la filatèlia, les mostres iconogràfiques filatèliques i sobre les mostres iconografiques en general.

1.1. Què és la filatèlia?

Segons el diccionari de la Real Academia de la Lengua Española (2006) la paraula filatèlia, atenent criteris etimològics, prové de *filo-* i del gr. ἀτέλεια, (ateles) que ve a significar exempció d'impostos. Tot i la seva vinculació a aspectes econòmics, el significat real de la paraula filatèlia és "l'afició d'estudiar i col·leccionar els segells de correus". Aquest concepte fou creat el 1864 pel francès G. Herpin quan el 15 de novembre de 1864 va utilitzar aquesta paraula per definir el col·leccionisme de segells a la revista francesa *Le collectionneur de Timbres Poste* .

La paraula segell prové del llatí *sigillum.* Entre les múltiples accepcions de la paraula, seguint el diccionari de la Real Academia (2006), està la consideració del segell com a "tros petit de paper, amb un timbre oficial de figures o signes gravats, que s'enganxa a certs documents per tal de donar valor i eficàcia*".* Seguidament, trobem la definició del segell postal, que és definit com "el paper que s'enganxa a les cartes per a franquejar-les o certificar-les*"*. Amb aquest franqueig, la carta està franca i pot circular lliurement sense pagar cap impost.

Així doncs, la filatèlia és l'afició a l'estudi i col·lecció d'aquells petits trossets de paper impresos amb diferents motius i que van enganxats a les cartes per tal que aquestes puguen circular lliurement.

Posteriorment, veurem que dintre de la filatèlia hi ha diferents modalitats de col·leccionisme totes relacionades amb el món del segell de correus.

A mode de resum i per tal de concloure aquest apartat la filatèlia, tal com podem veure en el següent segell de El Salvador (1988), és:

- Cultura
- Comunicació
- Investigació
- Art i història
- Entreteniment
- Estalvi
- Aspiració
- Amistat
- Pau i amor

Iconografia 4. El Salvador, 1988. Què és la filatèlia?
Font: Scott (2005d, p. 852)

1.2. Origen i evolució

El col·leccionisme filatèlic està molt lligat a l'aparició del segell. Encara que des de l'edat antiga s'havien emprat segells per part de reis, nobles, bisbes... per tal de donar validesa a les cartes indicant la seva procedència, el segell filatèlic apareix a mitjans del s. XIX per uns altres motius i va revolucionar el món del correu. Fins a mitjans del XIX el sistema de correu es basava en:

1. Els ports de la carta, generalment, es cobraven al destinatari i no al remitent. Aquest fet feia que si al receptor no li interessava aquesta no pagava al correu i, per tant, aquest no li la donava. No obstant, com que el servei ja havia estat prestat, el correu perdia diners.

2. El destinatari podia rebutjar la carta degut al desconeixement del remitent. Cal tenir en compte que en aquella època no es posava ni davant ni darrere la direcció del que la enviava i, per tant, el destinatari podia no recollir-la justificant que aquella carta podia ser un frau.

3. El fet de cobrar el port al receptor feia que el Servei de Correus hagués de portar una acurada comptabilitat sobre recepció de cartes, enviaments, cartes tornades…

4. Els ports de la carta eren diferents en funció del recorregut de forma que hi havia unes despeses diferents que s'havien de calcular en funció de la distància. Aquest fet no succeeix en el correu actual, a excepció de les cartes que surten fora del país. A més a més, el pes també condiciona el port d'aquestes.

Aquestes situacions van fer que es plantegés un nou sistema tarifari de correus en què el remitent enganxava a la carta un segell de forma que havia pagat el port prèviament. Aquest port també considerava el pes de l'enviament.

El primer segell fou desenvolupat per un funcionari de correus anglès anomenat Rowland Hill. Aquesta persona va desenvolupar aquest nou sistema tarifari a partir de les idees d'un impressor de la ciutat escocesa de Dunde anomenat James Chalmers (1781-1853). Chalmers va idear unes etiquetes engomades amb diferents valors que s'enganxaven damunt de les cartes o paquets segons el pes d'aquest. El servei de correus, s'encarregaria d'inutilitzar aquesta una vegada hagués arribat a la seva destinació. Juntament amb aquestes etiquetes també va idear les bústies, on serien dipositades les cartes o paquets amb l'etiqueta engomada. Aquest fet facilitaria la recollida i la posterior distribució d'aquestes.

Així, a partir de les idees de Chalmers i per tal de superar els problemes de l'antic sistema de correus Rowland Hill creà el primer segell que va ser posat en circulació a la Gran Bretanya el 6 de maig de 1840.

El valor d'aquest primer segell fou d'un penic i tenia representat el rostre de la reina Victòria de Gran Bretanya amb un fons negre –per aquest fet es conegut com el *Black Penny*-, la llegenda de *Postage* i el valor amb

número i lletra. En cap moment apareixia l'any d'emissió ni el país perquè era el primer i únic segell que s'havia creat fins aquella data. Cal recordar que aquest fet encara s'utilitza en el correu anglès, tot i que contravé els acords de la Unió Postal Universal.

Per tant, en els inicis del correu postal, el preu d'una carta normal era d'un penic fos quina fos la distància a recórrer i era pagat prèviament pel remitent de forma que el destinatari ara sí que recollia la carta perquè aquesta ja havia estat pagada mitjançant el segell.

A partir del dia 8 de maig de 1840 es va posar en circulació el segell de 2 penics i poc a poc es van anar creant nous segells amb més valor pels enviaments a l'estranger i per a les cartes d'un major pes.

Aquest tipus de correu va ser imitat ràpidament per altres països com per exemple, Espanya on l'1 de gener de 1850, i havent estat impresos pel procediment de litografia en la *Fábrica Nacional del Sello*, van començar a circular les primeres cartes amb segells de 6 i 12 quarts de valor amb la iconografia de la reina Isabel II. Al mes de febrer van començar a circular els de 5, 6 i 10 reals.

Encara que ja existien segells, no va ser fins l'1 de juliol de 1856 quan es va fer obligatori el franqueig de les cartes mitjançant els segells, segons consta al Real Decret de 15-2-1856 i a partir de l'1 de gener de 1865 van començar a circular els primers segells amb dentat.

Les dates més destacades relacionades amb el món de la filatèlia i de les primeres emissions són :

- 6 de maig de 1840. A Gran Bretanya apareix el primer segell amb la reina Victòria.
- 1 de març de 1843. El Cantó de Zurich emet un segell amb xifres.
- 1 d'agost de 1843. El Brasil emet uns segells amb unes xifres.

- 30 de setembre de 1843. El Cantó de Ginebra emet un segell amb motius heràldics.
- 1 de juliol de 1845. El Cantó de Basilea fa una tirada de segells amb motius heràldics.
- 14 de juliol de 1845. A Nova York apareixen els primers segells amb la icona del president Washington.

A partir d'aquesta última data es van emetent segells als diferents països.

1.3. El col·leccionisme filatèlic

Una vegada ja circulen els segells comença el món del col·leccionisme. En un primer moment, els col·leccionistes recullen segells postals de tot el món en el que s'anomena col·leccionisme "universal" però, a mesura que són més els països que adquireixen aquest sistema i emeten segells, el col·leccionisme universal va evolucionant cap a un col·leccionisme temàtic de forma que, actualment, conviuen tots dos tipus.

Juntament amb els segells també apareixen nous materials filatèlics com són el correu aeri, etiquetes adhesives, sobres amb franqueig pagat, mata-segells específics... que també són susceptibles de ser col·leccionats. És per aquest fet que apareixen diferents col·leccionismes com: (Aracil, 1997, cap. 1)

1. Segells. El col·leccionisme dels segells és el més antic i clàssic dintre dels col·leccionismes i inclou tant els segells nous com els usats. També es coneguda l'afició per col·leccionar segells en blocs de quatre, dos dalt i dos baix sense haver estat separats. Aquests també són coneguts amb el nom de *quatrinca*. Actualment, degut a la gran quantitat de segells que s'editen cada any apareixen nous criteris per a col·leccionar, com són:

a. Criteris de caràcter geogràfic. És el col·leccionisme de segells d'un país, un conjunt de països, un continent... En ocasions, es selecciona un país per la bellesa de les seves emissions, per la poca quantitat d'emissions que es fan cada any, pel baix valor nominal del segell... Hi ha alguns països que fan emissions especulatives de segells amb tirades molt curtes, sobre taxats excessivament, segells que no circulen... Aquests països i els seus segells són, en ocasions, descatalogats pels catàlegs filatèlics més habituals i tampoc no són admesos a les competicions filatèliques atenent els criteris de la Federació Internacional de Filatèlia i la Unió Postal Universal.

b. Criteris de caràcter cronològic. Limitar la col·lecció a un determinat període temporal. Aquest pot ser el regnat d'un rei, el papat d'un determinat papa... En el cas espanyol és molt freqüent el col·leccionisme dels segells del segon centenari. Aquesta col·leccionisme busca els segells que han aparegut o circulat a partir de l'1 de gener de 1950, data en què es commemora el centenari de la circulació del primer segell espanyol.

c. Criteris d'ús postal. Segons l'ús postal que es dóna també es poden classificar. Així, trobem segells de correu ordinari, aeri, urgent, carnets, paquets postals, pre-cancel·lats... Algunes d'aquestes modalitats no les emet el servei filatèlic espanyol.

d. Finalitat de l'emissió. Dintre d'aquest criteri tenim el per què es fa l'emissió d'aquest segell, què commemora... D'aquesta forma trobem col·leccions dels Jocs Olímpics, Olimpíada de Barcelona 92, Mundial de Futbol 82, etc. També apareixen finalitats d'emissió de caràcter habitual i normal denominades "sèries bàsiques". Aquestes es van repetint en el temps variant el color de fons, valor... Per exemple, la sèrie bàsica del rei Joan Carles I. Dintre d'aquesta temàtica s'inclouen els fulls bloc que són un conjunt de diversos segells impresos en un mateixa full.

e. Estudi d'una emissió. Es col·leccionen diferents materials filatèlics corresponents a una única o a diverses emissions molt concretes i determinades.

f. Errors i varietats. Els errors són segells que presenten unes característiques anormals degut al procés d'impressió. Entre els principals errors que es col·leccionen considerem:

- Color diferent de l'habitual.
- Sense dentar un segell que normalment està perforat.
- Impressió d'un dels dibuixos que el componen al revés.
- Falta de la sobreimpressió en un segell que ha de portar-la.
- Falta d'impressió d'un dels colors que componen el segell.
- Segell invertit en el full.
- Sobrecàrrega invertida.

Les varietats més habituals en el col·leccionisme són:

- Perforació diferent de la normal.
- Perforació molt desplaçada.
- Plecs de paper.
- To diferent de color.
- Paper més gros o més fi que el normal.
- Paper de diferent tipus.
- Calcats al revers.
- Impresos pel costat de la goma.
- Retoc en el dibuix d'algun exemplar.

2. Targetes i sobres enters-postals.

Les targetes i sobres enters-postals són targetes i sobres amb el franqueig imprès de forma que no cal enganxar-hi cap segell per tal que aquesta puga circular, generalment, per dintre del país. En la major part dels casos, aquests materials filatèlics surten després de l'aparició del

segell encara que en alguns països com Finlàndia i Rússia van tenir sobres prefranquejats abans que aparegueren els segells. A Espanya trobem sobres enters-postals especialment durant el regnat d'Alfons XIII i la República. Actualment, han tornat a editar-se encara que estan condicionats a determinants esdeveniments filatèlics.

Les targetes amb el segell imprès van aparèixer a Àustria a partir d'una publicació d'Emmanuel Hermann de l'any 1869. A Espanya, encara que les targetes oficials es podien utilitzar des d'una Reial Ordre aprovada el 1871, no va ser fins l'1 de desembre de 1873 quan van començar a circular. Abans d'aquesta data, en el territori espanyol, havien circulat targetes impreses per particulars en les quals enganxaven un segell de forma que simulaven aquelles targetes oficials austríaques.

L'emissió d'aquestes va ser molt freqüent des de 1873 fins la dècada dels 30. Posteriorment, van deixar d'imprimir-se, a excepció d'alguna edició molt concreta, per recuperar-se a partir del Congrés Internacional de Filatèlia de Barcelona de l'any 1973.

Semblants a les targetes apareixen els aerogrames. Aquests són uns plecs impresos amb un paper de menys pes i que són utilitzats per al correu aeri. Al correu espanyol van aparèixer l'any 1947.

3. Mata-segells

   El mata-segells dóna fe que el segell ha circulat evitant que torne a ser utilitzat en el futur. Existeixen diferents tipus de mata-segells com:

   a. Mata-segells de primer dia de circulació. S'utilitzen un únic dia, aquell en què es presenta i es posa en circulació un segell.

   b. Mata-segells especials. Són mata-segells específics d'un esdeveniment i que s'utilitzen un o uns quants dies, generalment, mentre dura aquest. En aquest mata-segells, a més a més de la data, apareix el títol de l'esdeveniment o motiu pel qual s'ha emès.

c. Mata-segells de correu aeri. Encara que en el seu origen solien ser ovalats, actualment solen ser hexagonals i s'utilitzen per a la correspondència que circula amb avió. En ocasiones, també serveixen per a commemorar el primer vol entre dues ciutats...

d. Mata-segells ferroviaris. Encara que en un principi eren circulars, posteriorment, van passar a ser ovalats i, actualment, tenen una forma octogonal amb l'abreviatura AMB. Aquesta abreviatura fa referència a que són ambulants.

e. Mata-segells de tramvies i marítims. Eren utilitzats per a la correspondència que circulava en tramvies i en vaixell, respectivament.

f. Mata-segells de carteries. Aquests eren utilitzats per les carteries que eren dependències postals que tenien una categoria inferior a la de l'administració principal. Foren utilitzats des de 1855 fins a mitjans del s. XX.

g. Mata-segells de rodet. Són mata-segells que utilitzen un rodet cilíndric que en girar marca el segell i una part del sobre. Generalment, presenten el nom de la població, la província, si s'escau, la data, unes línies rectes o corbes i un text que fa referència a algun esdeveniment...

h. Mata-segells de franquícia. Son mata-segells oficials que són utilitzats quan el sobre conté correspondència oficial. Juntament amb la data i la paraula franquícia també apareix l'organisme d'on prové. En el context espanyol no s'utilitzen des de 1996.

4. Assajos i proves

A grans trets, els assajos i les proves són dibuixos previs al segell. És a dir, mentre s'està creant un segell es poden fer diferents esborranys i

proves d'aquests que dóna peu a ser col·leccionades. En ocasions, en aquests documents apareix la paraula "MOSTRA" en referència al fet que encara no és el segell oficial. Actualment, s'imprimeixen un determinat i reduït nombre de proves per tal de ser venudes als col·leccionistes d'aquesta temàtica.

5. Falsos.
   El frau també ha impregnat el món de la filatèlia. Per això, també són susceptibles de ser col·leccionats els segells i documents reconeguts com falsos. Aquests han estat creats per a defraudar al Servei de Correus o als col·leccionistes.

6. Prefilatèlia. Es considera prefilatèlia la correspondència que circulava abans de l'aparició del segells.

7. Història postal. S'inclouen diferents materials filatèlics i, fins i tot, prefilatèlics que tracten en profunditat un tema concret com per exemple, la I Guerra Mundial, la Guerra Civil, etc. Aquesta pot incloure cartes amb marques militars, segells de correus, proves, projectes de segells no emesos, segells d'impostos de guerra…

8. Temàtiques. Són col·leccions que integren diferents materials, tan filatèlics com d'altres àmbits, d'un tema concret. Per exemple, si el tema de la col·lecció és el ciclisme, segons aquesta opció, s'inclouen segells relacionats amb el tema, mata-segells relacionats amb esdeveniments ciclístics, sobres on apareixen les marques de bicicletes… però també qualsevol altre material relacionat amb el tema com enganxines, fotografies...

9. Targetes màximes o màximes postals. Anomenada maximofília, les targetes màximes integren una targeta postal amb un segell i un mata-segells que tenen una gran similitud o que intenten tenir la màxima coincidència possible. Per tal que les targetes o postals siguen

considerades màximes han de respectar uns determinants requisits que estan establerts en el món del col·leccionisme filatèlic i que són:

- Major similitud entre el dibuix del segell i la targeta però sense que siga una reproducció del segell.

- La targeta ha d'estar posada a la venda amb anterioritat a l'emissió del segell, tenint més interès quant més antiguitat tinga.

- El dibuix de la targeta cobrisca, al menys, el 75 per cent de la seva superfície.

- El segell s'enganxe pel costat de la il·lustració.

- El mata-segells guarde relació amb el motiu imprès al segell i a la targeta.

10. Noves modalitats. Actualment han aparegut noves modalitats com les màquines de franqueig, els franquejos pagats (aquells que venen en la major part de les cartes que rebem actualment i que no tenen segell), les etiquetes adhesives i les etiquetes especials commemoratives. Aquestes últimes, autoritzades per Correus, són utilitzades per les organitzacions d'exposicions filatèliques durant l'esdeveniment i tenen, fonamentalment, una finalitat lucrativa per als organitzadors de l'esdeveniment.

1.4. Catàlegs filatèlics

Amb l'inici del col·leccionisme filatèlic apareixen els catàlegs. Els catàlegs són una eina fonamental per al col·leccionista perquè en aquests apareixen recollits els diferents materials filatèlics com els segells, sobres primer dia de circulació, mata-segells, etc.

En els catàlegs filatèlics, junt amb les mostres iconogràfiques, també apareix informació sobre l'emissió com per exemple, la data de posada en circulació de la mostra, el tema, les dimensions de la icona, el dentat, la tirada, el preu del segell nou, el preu si ha estat usat...

Els catàlegs són necessaris per als col·leccionistes perquè són les eines que utilitzen per tal de conèixer els diferents segells que integren els serveis filatèlics d'arreu del món.

En els inicis hi havia un únic catàleg de segells per a tot el món, ordenat per ordre alfabètic però, a mesura que van sorgint més segells alguns catàlegs comencen a dividir-se per zones geogràfiques. A més a més, comencen a editar-se catàlegs per a cadascun dels països de forma que apareix amb un major detall la informació i les imatges dels segells d'aquell territori.

Iconografia 5. Sèrbia i Montenegro, 2003. Il·lustració de diferents catàlegs filatèlics en el Dia del Segell.
Font: Scott (2005d, p. 977)

En ocasions succeeix que el servei postal d'un país emet mostres iconogràfiques per a un altre país. Aquest fet apareix reflectit en alguns catàlegs de forma que un mateix catàleg recull les emissions d'un servei filatèlic i, per tant, trobem mostres de dos o més països. Aquesta situació es dóna especialment en colònies i excolònies, és a dir, països que actualment són independents però que, fins fa poques dècades, pertanyien a un altre país més poderós. Per exemple, en el cas espanyol trobem catàlegs filatèlics de les marques *Filabo*, *Edifil*… on es recullen els segells d'Espanya, Andorra i Guinea Equatorial.

Actualment, a nivell internacional conviuen els catàlegs que classifiquen les mostres en funció de la zona geogràfica i aquells que ho fan

mitjançant un ordre alfabètic. La tria per una o d'altra classificació correspon a la marca del catàleg. Així, catàlegs com *l'Yvert & Tellier* o *Michel* classifiquen els segells per zones geogràfiques del tipus països d'Ultramar, Europa Oriental, Europa Occidental, Àfrica de l'Est... però també hi han catàlegs com per exemple, el catàleg *Scott* que segueixen un ordre alfabètic.

Alguns editors fan dues edicions dels catàlegs. Una primera edició és més simple i conté els segells tipus mentre que en una altra edició, anomenada *especialitzada,* inclouen les varietats, les errades[11], diferents tipus de dentat[12] del segell, preus de les *quatrinques*, sobres primer dia de circulació[13] i altres materials filatèlics.

Encara que actualment existeixen diferents marques de catàlegs que recopilen tots els segells del món, l'actualització d'aquests no es definitiva. És a dir, no tots aquests catàlegs estan actualitzats amb data actual.

Finalment, i abans de passar a tractar els diferents catàlegs filatèlics, cal dir que els principals catàlegs filatèlics a nivell internacional que existeixen en l'actualitat són *Michel*, *Scott*, *Stanley Gibbons Ltd*. i *Yvert et Tellier*.

1.4.1. Catàleg Michel

D'origen alemany, el *MICHEL-Briefmarken-Katalog* és el principal i més conegut catàleg en llengua germànica.

[11] Les errades, tal com hem vist anteriorment, són segells que presenten una característica especial degut a un problema i que els diferència del segell tipus. En moltes ocasions presenten un problema en la impressió. Aquesta errada fa que el segell tinga una major exclusivitat i, per tant, un major valor per al col·leccionista.

[12] El dentat són les parts laterals que presenten els segells. Aquest apareix en perforar els segells i facilita la seva separació.

[13] Tal com hem descrit en les diferents modalitats de col·leccionisme, juntament amb el segell es crea el mata-segells de primer dia d'emissió i també uns sobre específics. El sobre primer dia (SPD) recull el sobre i el segell mata-segellat amb la data d'emissió.

La primera edició es va publicar el 1910 i des d'aquella època s'ha anat reeditant i ampliant fins l'actualitat. En aquell moment el catàleg no era més que una llista de preus d'*Hugo Michel d'Apolda* però, poc a poc es va anar sofisticant i consolidant de forma que el 1920 es va dividir en dos volums: Europa i estranger.

Actualment, l'organització del catàleg es fa mitjançant una classificació geogràfica en quinze volums que cobreixen la informació filatèlica de tot el món. Juntament amb aquests volums, també edita volums addicionals especialitzats en temes concrets.

A continuació presentem els volums, el contingut i la data d'actualització d'aquests[14]:

Catàleg	Contingut	Data d'actualitz.
01 Nord- und Mittelamerika 01 Amèrica del Nord i Amèrica Central	Belize- Bristisch-Honduras, Belize, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Hawai, Honduras, Canadà colònia Britànica, Canadà dominis, Estats d'Amèrica, Mèxic, Nicaragua, Panamà, Panamà-Zona del Canal, St Pierre i Miquelon, Nacions Unides (Nova York)	2004
02 Karibische Inseln 02 Amèrica Caribenya	Anguilla, Antigua i Barbuda, Barbuda, Aruba, Bahames, Barbados, Bermudes, Curaçao, Dänisch-Westindien, Dominica, República Dominicana, Grenada, Grenada-Grenadines, Guadalupe, Haití, Jamaica, Jungferninseln, Illes Caiman, Cuba, Leeward-Inseln, Martinique, Montserrat, Nevis, Antilles Holandeses, Puerto Rico, St Christopher/ St Kitts, St Kitts-Nevís, St Lucia, St Vincent, St Vincent-Grenadines, Spanisch-Westindien, Tobago, Trinitat i Tobago, Turks and Caicos	2004/2005
03 Südamerika 03 Amèrica del Sud	Argentina, Argentina-Buenos Aires, Argentina-Còrdoba, Argentina-Corrientes, Bolívia, Brasil, Xile, Equador, Guyana francesa, Guyana, Inini, Colòmbia, Colòmbia-Antioquia, Colòmbia-Boliva, Colòmbia-Boyacà, Colòmbia-Cundinamarca, Colòmbia-Santander, Colòmbia-Tolima, Paraguai, Perú, SCADTA, Surinam, Uruguai, Veneçuela	2005
04 Nord- und Ostafrika	Afar i Issa, Egipte, Algèria, Etiòpia, Protectorat Britànic d'Àfrica de l'Est, Protectorat Britànic de l'Est Africà i Uganda, Somalia Britànica, Burundi, Cyrenaica, Djibuti, Eritrea, Fezzan, Somalia Francesa, Ghana, Ifni, Etiòpia Italiana, Cyrenaica Italiana, Djubaland Italiana, Colonies	2002

[14] Aquesta actualització es correspon a la que vàrem trobar en el moment de l'inici de la tesi l'any 2005. Actualment, alguns d'aquests volums estan actualitzats en data de 2009.

04 Nord i Est d'Àfrica	Italianes, Eritrea Italiana, Líbia Italiana, Est Africà Italià Somalia Italiana, Tripoli Italiana, Cabo Jubi, Kènia, La Aguera, Líbia, Libèria, Marroc, Obock, Ostafrikanische Gemeinschaft, Río de Oro, Ruanda, Ruanda-Urundi, Zanzíbar, Somàlia, Marroc Espanyol, Sàhara Espanyol, Oest d'africà espanyol, Sudan, Tanganica, Tànger, Tanzània, Tunísia, Uganda	
05 Westafrika 05 Africa de l'Oest	Benín, Biafra, Burkina Faso, Dahomey, Elfenbeinküste, Guinea Francesa, Níger Francesa, Sudan Francès, Oest africà francès, Gàmbia, Ghana, Goldküste Guinea, Guinea-Bissau, Camerun, Cabo Verde, Lagos, Libèria, Mali, Mauritània, Níger, Nigèria, Nigerküste, Nord de Nigeria, Obersenegal-Nigel, Alto Volta, Guinea portuguesa, Senegal, Senegal-Gàmbia i Níger, Sierra Leona, Sud-Nigèria, Togo, Txad, Ubangi-Schari, República Centroafricana.	2001/02
06 Süd- und Zentralafrica 06 Àfrica Central i Àfrica del Sud	Angola, Anjouan, Guinea Equatorial, Ascension, Basutoland, Congo belga, Betschuanaland, Botswana, Brit. Territorium im ind. OZean, Britische Südafrica-Geselschaft, Diégo Suarez, Elobey, Annobón und Corisco, Fernando Poo, Französisch-Äquatorialafrika, Congo francès, Gabon, Inhambane, Katanga, Kionga, Comores, Congo (Braziville), Zaire, Lesotho, Lourenço Marques, Madagascar, Malawi, Mauritània, Mayotte, Mittelkongo, Moçambic, Moçambic-Gesellschaft, Mohéli, Namíbia, Rhodesia del Nord, Nossi-Bé, Nyassaland, Português africà, Português Nyassagesellschaft, Portugiesische überseeprovinzen, Congo português, Quelimane, Reunión, Rhodèsia, Rhodèsia i Nyassaland, Río Muni, Sainte-Marie Madagascar, Gàmbia, St. Helena, Sao Tomé i Príncep, Seychelles, Zimbabwe, Spanishce Besitzungen im Golf von Guinea, Estat sudafricà, Sudàfrica, Südafrikanische Homelands, Sud-Kasai, Sud-Rhodèsia, Sudest africà, Swaziland, Tete, Tristan da Cunha, Zambèzia.	2002
07 Australien – Ozeanien- Antarktis 07 Austràlia, Oceania i Antàrtida	Aitutaki, Austràlia, Estats australians, Estats francesos d'Oceania, Falklandinseln-Abchengige Gebite, Guam, Illes Cocos, Illes Cook, Illes Fiji, Illes Geòrgia i Sandwich del Sud, Illes Gilbert, Illes Gilbert i Ellice, Illes Maldives, Illes Marianes, Illes Marshall, Illes Niafo'ou, Illes Norfolk, Illes Palau, Illes Salomon, Kiribati, Micronèsia, Nauru, Nieu, Nova Caledònia, Nova Guam, Nova Guinea, Marianas, Noves Hèbrides, Nova Zelanda, Noves Hèbrides, Papua, Papua Nova Guinea, Penrhun, Pitcairn, Polinèsia francesa, Rarotonga, Ross Gebiet, Samo, Sector antàrtic australià, Sector antàrtic britànic, Sector antàrtic francès, Tahití, Tokelau, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, Wallis i Futuna, Weihnachts-Inseln.	2002-2003
08 Sud- und Sudostasien 08 Sud i Sud-est asiàtic	Annam und Tongking, Bangladesh, Bhutà, Birma, Brunei, Ceylan, Cochinchina, Indies Franceses, Indochina francesa, Índia, Índia-Feudal- u Vertragsstaaten, Indonesia, Camboia, Labuan, Laos, Malalische Staaten, Malàisia, Maldives, Myanmar, Nepal, Indies Holandeses, Nova Guinea holandesa, Nord-Borneo, Paquistà, Filipines, Indies portugueses, Singapur, Sri Lanka, Tailàndia, Timor, Vietnam, Vietnam	2003

	del Nord, Vietnam República Socialista, Vietnam del Sud.	
09 Mittel-und Ostasien 09 Mig i est asiàtic	Afghanistan, Armènia, Azerbaidjan, Batum, Berg-Republik, Xina, Xina-Taiwan, Xina-Volksrepublik, Geòrgia, Hong Kong, Iran, Japó, Japó-Besetzung im 2. Weltkrieg, Kazahastan, Kirguizistan, Corea, Corea del Nord, Corea del Sud, Macau, Manchukuo, Mongòlia, Riu-Kiu-Inseln, Tadjikistan, Tannu-Tuwa, Tibel, Transcaucàsica, Turkmenistan, Uzbekistan	2003
10 Naher osten	Abu Dhabi, Aden, Aden Protectorat, Ajman, Ajman-Manam, Alauita-Geblet, Aràbia Saudita, Bahrein, Dubai, Fujeira, Hedschas, Iraq, Israel, Jordània, Kuwait, Latakia, Líban, Nedschd, Palestina Autoritat, Palestina-BV, Qatar, Ras-al-Khaima, Sharja(Khor Fakkan), Sharjah, Síria, Sud-Aràbia Federació, Sultanat d'Omà, Trucial States, Umm al-Kaiwan, Vereinigte Arabisc, Iemen-	2004
11 Europa del Mig-Oest	Andorra, Aústria, Espanya, França, Gibraltar, Liechtenstein, Mònaco, Portugal, Suïssa, UN Ginebra, UN Wei	2004-2005
12 Europa del Sud	Agaische Inseln, Albania, Bosnia-Herzegovina, Bulgària, Creta, Croàcia, Epirus, Eslovènia, Finlàndia, Groenlàndia, Ikarien, Ionishche Inseln, Itàlia, Macedònia, Malta, Montenegro, Ostrumelien, Samos, San Marino, Sèrbia, Tràcia, Trieste, XIpre-Turc, Turquia, Vaticà, Iugoslàvia, Xipre.	2004-2005
13 Europa del Nord-Oest	Bèlgica, Dinamarca, Estònia, Finlàndia, Gran Bretanya, Holanda, Irlanda, Eire, Islàndia, Karelien, Letònia, Lituània, Luxembourg, Mitteliauen, Nordingermanland, Noruega, Suècia.	2004-2005
14 Europa de l'Oest	Bielorrùsia, Txecoslovàquia, Eslovàquia, Hongria, Hongria de l'Oest, Moldàvia, Polònia, República Txeca, Romania, Rússia, URSS, Ucrània, Ucrània dels Càrpats, Ucrània de l'Oest.	2004-2005
15 Alemanya	Alemanya, Alemanya Federal, Alemanya Democràtica, Alemanya i Guerra Mundial, Regions alemanyes, Colònies alemanyes.	2005

Taula 2. Relació de catàlegs *Michel* amb els països que els integren i l'any d'edició.

1.4.2. Catàleg Scott

El catàleg *Scott* s'edita als Estats Units d'Amèrica (EUA) on és el principal catàleg filatèlic. El primer catàleg *Scott* va ser publicat el 1868 per J.W. Scott, comerciant filatèlic novaiorquinès, a partir d'un butlletí de 21 pàgines que tenia el títol de *Descriptive Catalogue of American and Foreign*

Postage Stamps. Issued from 1840 to Date, Splendidly Illustrated with Colored Engravings and Containing the Current Value of each Variety. Aquest va pretendre fer un llistat de preus amb tots els segells del món.

Amb el pas dels anys, el catàleg es va fer més complex fins que en l'actualitat conté més de 5.000 pàgines amb imatges, breus descripcions, valor (segons l'anàlisi del mercat)...

Com a característica remarcable trobem que el catàleg *Scott* té registrat com a propietat literària la numeració dels segells de forma que si algú vol utilitzar-la per a publicar llistes de preus ha de demanar autorització a l'empresa.

El *SCOTT Stamp Catalogue-2005* presenta una actualització, de la gran major part dels països, fins al 2004 (sense estar inclòs en la seva totalitat). Es presenta en format paper i CD i trobem els següents volums:

Catàleg	Contingut	Data d'actualització
Scott (2005). Vol. I	United States, United Nations & Countries of the World A-B	2004
Scott (2005). Vol. III	Countries of the World C-F	2004
Scott (2005). Vol. IV	Countries of the World G-I	2004
Scott (2005). Vol. V	Countries of the World J-O	2004
Scott (2005). Vol. VI	Countries of the World P-Sl	2004
Scott (2005). Vol. I	Countries of the World So-Z	2004

Taula 3. Relació dels catàlegs *Scott* amb els països que els integren i l'any d'edició.

Entre els elements negatius del catàleg cal destacar que no inclou els segells editats durant la dècada dels 60 i 70 als Emirats Àrabs Units perquè aquests segells s'editaven però no circulaven, és a dir, no es podien adquirir en cap oficina de correus. Tampoc inclou els segells d'aquells països que han deixat de tenir relacions amb els Estats Units d'Amèrica i que, per tant,

estan sotmesos al boicot nord-americà com són, actualment, Cuba i Corea del Nord. En el moment que aquests tornen a tenir relacions, el catàleg tornarà a recollir la informació filatèlica d'aquests països. Això, ha succeït, entre d'altres països, amb Vietnam del Nord. Aquest país es va enfrontar als EUA, per això va deixar d'aparèixer al catàleg però amb el restabliment de les relacions tornà a ser integrat.

1.4.3. Catàleg Stanley Gibbons Ltd

Procedent d'Anglaterra, concretament de Londres, trobem el catàleg *Stanley Gibbons, Ltd*. Aquest va nàixer sobre 1856 i fou creat per Edward Stanley Gibbons.

En un primer moment, el catàleg era un document mensual on s'estampaven els segells però que, amb el pas dels anys, es va millorar i ampliar. Juntament amb catàleg s'edita una revista mensual anomenada *Gibbons Stamp Monthly* en la qual trobem diferents articles i informacions sobre el món de la filatèlia.

El catàleg presenta aquesta actualització:

Catàleg	Contingut	Data d'actualització
Stanley Gibbons (2007). Vol. 1	Països A - C	Publicat 27.10.2006
Stanley Gibbons (2007). Vol. 2	Països D - H	Publicat 27.10.2006
Stanley Gibbons (2007). Vol. 3	Països I - M	Publicat 27.10.2006
Stanley Gibbons (2007). Vol. 4	Països N - R	Publicat 27.10.2006
Stanley Gibbons (2007). Vol. 5	Països S - Z	Publicat 27.10.2006

Taula 4. Relació de catàlegs *Stanley Gibbons*, països que els integren i any d'edició.

Actualment, la *Stanley Gibbons, Ltd*. també és una casa de subhastes.

1.4.4. Catàleg Yvert et Tellier

El catàleg *Yvert et Tellier* fou fundat per Eugène Yvert i Théodule Tellier a Amiens (França) el 1895. Tots dos es dedicaven al món de la impressió i el 1896 varen editar un àlbum i el primer catàleg mundial de segells (*Yvert et Tellier*, 1996). Aquell primer catàleg s'ha anat millorant i ampliant fins arribar a l'actualitat on trobem diferents publicacions.

El *Yvert & Tellier* s'actualitza de forma consecutiva, tal com veiem en la següent taula:

Catàleg	Contingut	Data d'actualització
Yvert & Tellier I	França	2006
Yvert & Tellier II -1ª part	Col. franceses i ultramar	2006
Yvert & Tellier II – 2ª part	Països Indep. d'Àfrica	2006
Yvert & Tellier III –1ª part	Europa de l'Oest (A-G)	2004
Yvert & Tellier III –2ª part	Europa de l'Oest (H-P)	2004
Yvert & Tellier III -3ª part	Europa de l'Oest (P-Y)	2004
Yvert & Tellier IV –1ª part	Europa de l'Est (A-P)	2003
Yvert & Tellier IV -2ª part	Europa de l'Est (R-U)	2003
Yvert & Tellier V -1ª part	Ultramar (A-Burundi)	2005
Yvert & Tellier V -2ª part	Ultramar (Caiman-Dom)	2006
Yvert & Tellier V -3ª part	Ultramar (Dom-Guat)	1999
Yvert & Tellier VI -1ª part	Ultramar (Guinea-Lesot)	2000
Yvert & Tellier VI -2ª part	Ultramar (Líban-Nyassal)	2000
Yvert & Tellier VII -1ª part	Ultramar(Oceà Ind-Sam.)	1998
Yvert & Tellier VII -2ª part	Ultramar (Seychel-Zul.)	1998

Taula 5. Relació de catàlegs *Yvert & Tellier*, països que els integren i any d'edició.

El catàleg *Yvert et Tellier* és dels catàlegs més utilitzats entre els col·leccionistes filatèlics d'àmbit espanyol que col·leccionen alguna temàtica de caràcter internacional perquè s'edita en francès i és molt complet. Tal com observem en la taula anterior constà de 15 toms que integren tots els països del món. L'organització del catàleg segueix un ordre alfabètic, agrupat per zones geogràfiques i separant els corresponents a França i les seves colònies.

1.4.5. Altres catàlegs filatèlics

Arreu del món s'editen molts més catàlegs filatèlics com *Anfil* (Espanya), *Brusden-White* (Austràlia), *Sassone* (Itàlia), *Ma catalog* (Xina), *Facit* (Suècia)... però, generalment, es limiten a uns països o a unes zones determinades.

Juntament amb els anteriors dedicats a països o zones geogràfiques concretes també en trobem uns altres que es limiten a temàtiques específiques com per exemple, el catàleg *Domfil* dedicat als Escacs, el *Domfil* Golf, el *Domfil* Jocs Olímpics d'Hivern…

L'editorial *Domfil* també fa catàlegs dedicats a altres emissions de caràcter social, cultural... com les emissions d'Amèrica-UPAEP, el món de Disney, l'escoltisme, la vida marina...

1.5. Temàtiques filatèliques vinculades a l'educació física i l'esport

L'evolució de la societat i l'aparició i desenvolupament de l'esport també apareix reflectit en les icones filatèliques de forma que cada vegada hi ha una major quantitat de segells dedicats a la temàtica esportiva, olimpíades, festivals populars... Així, dintre de les emissions postals és molt

freqüent trobar grans quantitats de mostres iconogràfiques filatèliques dedicades, especialment, al món de l'esport.

Amb l'aparició de les emissions dedicades a l'esport es veu la necessitat de col·leccionar totes aquestes mostres de forma que hi ha diferents temàtiques relacionades amb l'activitat física i l'esport.

Actualment, les temàtiques relacionades amb l'activitat física que més freqüentment són objecte de col·lecció són:

- Jocs Olímpics. Agrupa totes les emissions dedicades als esports olímpics. Inclou qualsevol tipus de material filatèlic relacionat amb els jocs olímpics.

- Jocs Olímpics d'Hivern / Estiu. La temàtica és semblant a l'anterior però en aquest cas el col·leccionista s'especialitza en els esports d'hivern o d'estiu.

- Seus olímpiques. Més específic que les anteriors, aquesta es caracteritza pel col·leccionisme d'una determinada olimpíada. En el nostre cas trobem molts col·leccionistes de l'Olimpíada de Barcelona'92 que, juntament amb el col·leccionisme dels diferents materials filatèlics editats sobre aquesta Olimpíada, també afegeixen altres com entrades utilitzades, materials commemoratius de l'olimpíada, pins, adhesius... Dintre de la categoria de seus olímpiques també considerem el fet de col·leccionar, únicament, les emissions que fa el pais on es celebren els jocs olímpics.

- Mundials (futbol, natació, atletisme...). Els mundials també són objecte de col·leccionisme. Així es fan col·leccions específiques per esports i també per països.

Iconografia 6. Espanya, 1980.
Mostra dedicada al Mundial de Futbol d'Espanya'82.
Font: Filabo (1995, p. 202).

- Esports naútics. Les mostres filatèliques dels esports que es desenvolupen en el medi aquàtic també són objecte de col·lecció. Aquesta temàtica engloba des dels jocs aquàtics fins a les curses amb grans vaixells.

Encara que amb una major dificultat, pel baix nombre de mostres que hi ha, també podem trobar col·leccions de:

- Instal·lacions esportives. Encara que són molt pocs els que col·leccionen aquest tema de forma aïllada també presenta unes gran possibilitats. Aquesta temàtica es basa, fonamentalment, en l'arquitectura de les instal·lacions esportives, l'esport al qual van adreçades...

Iconografia 7. Espanya, 1992.
INEFC - Instal·lacions olímpiques.
Font: Filabo (1997, p. 290).

Iconografia 8. Cuba, 2001.
Inst. del Deporte, Educación y Recreación.
Font: Scott (2005ª, p. 601).

- Personalitats de l'esport. Encara que és més estranya, degut al baix nombre de mostres filatèliques que s'han emés, també trobem alguns filatèlics que col·leccionen segells sobre personalitats que tinguen relació amb l'educació física i l'esport.

Iconografia 9. Alemanya-Berlin, 1978.
Mostra dedicada a F.L. Jahn, fundador del moviment gimnàstic.
Font: Scott (2005b, p.183).

Iconografia 10. Rep. Democràtica Alemanya, 1978.
Font: Scott (2005b, p.173).

- Esport per tothom i esport/salut. Dintre d'aquesta temàtica trobem mostres relacionades amb campanyes institucionals per a fomentar l'esport per tothom, és a dir, l'esport com a forma d'ocupació del temps lliure buscant la recreació i la diversió i aprofitant les millores que poc oferir a la salut...

Iconografia 11. Espanya, 1979.
Campanya per a la promoció de l'esport per tothom.
Font: Filabo (1995, p. 195).

Iconografia 12. Tonga, 1993.
Campanya per a promocionar la vida activa com a font de salut.
Font: Ortí. Col·lecció particular.

- Esports per a discapacitats. La consciència social i el fet de fer esport per a la millora de la salut també arriba als col·lectius de persones amb discapacitat. És per això que, a finals del s. XX, el serveis filatèlics dels diferents països comencen a fer mostres representant l'esport per a persones dispacitades. Amb l'aparició d'aquestes mostres s'inicia un nou tema d'estudi i col·leccionisme com és l'esport per a discapacitats.

Iconografia 13. Iran, 1993.
Mostra iconogràfica filatèlica dedicada al volei asseguts.
Font: Scott (2005b, p. 937).

- Educació física. Atès que les emissions d'aquesta temàtica són molt limitades i que, en ocasions, l'objecte d'estudi és una disciplina

acadèmica, la temàtica de l'educació física quasi no té col·leccionistes. Encara així, per la nostra vinculació amb la matèria, la considerem com una possible temàtica a col·leccionar i estudiar.

Iconografia 14. Finlàndia, 1993.
Segell dedicat al 150 aniversari de l'EF a les escoles fineses.
Font: Scott (2005ª, p. 1041).

Iconografia 15. Brasil, 1991.
Congrés Mundial de l'EF, l'esport i la recreació.
Font: Scott (2005, p. 940).

En definitiva, trobem gran quantitat de temàtiques relacionades amb l'activitat física i l'esport però el fet de col·leccionar-ne unes o d'altres depèn de l'interès i motivació personal del col·leccionista.

1.6. Institucions filatèliques

Les principals institucions a nivell internacional que hi ha relacionades amb la filatèlia són:

UPU	Unió Postal Universal
FIP	Fédération Internationale Philatelie - Federació Internacional de Filatèlia
UPAEP	Unió Postal d'Amèrica, Espanya i Portugal

APS	American Philately Society
AEF	Acadèmia Europea de Filatèlia
FEPA	Federació Europea de Societats Filatèliques
SOSSI	Scout on Stamps Society
AIEP	Associació Internacional d'Experts Filatèlics
IFSDA	Federació Internacional d'Associacions de Comerciants de Segells
ASCAT	Associació Internacional d'Editors de Catàlegs de Segells
FESOFI	Federació Espanyola de Societats Filatèliques

Taula 6. Institucions filatèliques.

Tot i que aquestes institucions tenen un gran importància en el món dels segells i, per tant, en el món de la filatèlia, tan sols aprofundim en la Unió Postal Universal ja que aquesta és la principal institució postal a nivell internacional.

1.6.1. Unió Postal Internacional

La Unió Postal Universal va nàixer el 15 de setembre de 1874 mitjançant el tractat de Berna on van acudir 22 països per tal de regular i establir la normativa postal internacional. Per tant, té com a objectius fonamentals l'organització, el millorament dels serveis postals, la col·laboració postal internacional, l'assistència tècnica dels diferents països membres, la fixació de tarifes en funció del pes i mida així com les condicions d'acceptació de la correspondència.

Actualment, la seu d'aquesta societat està ubicada a la ciutat Suïssa de Berna i és un organisme especialitzat de les *Nacions* Unides des de l'1 de juliol de 1948.

1.7. Estudis i recerques sobre la filatèlia i altres iconografies

La filatèlia ha estat objecte d'estudi des de fa nombroses dècades. Són nombrosos els estudis que s'han fet d'aquesta eina emprada per a facilitar la comunicació entre les persones situades a diferents indrets. El propi col·leccionisme de segells implica una recerca d'aquells segells o elements filatèlics que interessen el col·leccionista per tal de completar o desenvolupar la seva col·lecció. Així doncs, el fet de col·leccionar ja suposa un treball d'investigació que cal portar amb cura i profunditat.

Les recerques filatèliques, amb un format de tesi doctoral, són molt escasses. Una de la primeres tesis doctorals tractant el correu la trobem als Estats Units d'Amèrica. Allí, Wesley E. Rich (1917) va desenvolupar una tesi que tracta la història del correu postal americà fins l'any 1829. Encara que aquest treball no tracta sobre la filatèlia perquè, tal com hem vist anteriorment el segell no apareixerà fins més tard, sí que tracta sobre els correus i la correspondència entre els diferents estats americans.

Juntament amb el tractament històric del correu també s'han fet estudis sobre les possibilitats econòmiques de la filatèlia. Seguint aquesta línia trobem algunes tesis dintre de l'àmbit de l'economia com la de Mochon (2003) i Coca (2003).

La primera d'aquestes tesis tracta sobre l'eficiència de les subhastes aplicades al sector filatèlic i també al sector numismàtic. En aquesta s'entén la subhasta com un mètode dinàmic de fixació de preus, analitzant-ho des

del punt de vista del venedor i del productor. A partir d'aquí s'aplica el model a l'àmbit filatèlic i numismàtic comparant la subhasta en sala i la subhasta per correu o en sobre tancat.

Coca (2003), seguint el model anterior i, per tant, des d'una perspectiva econòmica, estudia la filatèlia entenent aquesta com a béns financers. En aquest cas, analitza la filatèlia financera com a mercat de béns tangibles, és a dir, com els productes filatèlics poden ser uns productes financers en els que invertir.

També hi ha estudis i recerques utilitzant les representacions que apareixen en la iconografia filatèlica com és el cas, en el context espanyol, de l'estudi desenvolupat per Pelegrí (1985). Aquest investigador fa un estudi de les mostres iconogràfiques que apareixen en els segells dels diferents països i que estan relacionades amb personatges vinculats o referents de la medicina des de l'antiguitat fins l'actualitat. A partir d'aquí desenvolupa una publicació en què explica la biografia de cadascun dels principals personatges relacionats amb aquest àmbit i la incidència que han tingut per a aquesta àrea d'estudi. A més a més, en la part final del seu treball ordena els diferents personatges per ordre alfabètic i també en funció de la seva especialitat com per exemple, acupuntura, ATS, urologia...

Perarnau (1966), amb el seu estudi sobre *Los literatos en la filatelia,* també utilitza les representacions iconogràfiques que ens proporcionen els segells. En el seu treball analitza i estudia les icones filatèliques que contenen representacions de personatges literaris de rellevància en el context nacional i internacional.

La utilització de les il·lustracions dels segells també ha servit per desenvolupar algunes tesis doctorals com per exemple, la de Sorni (1981). La recerca que ha desenvolupat tracta la repercussió de la farmàcia en la filatèlia de forma que ha buscat els segells que havien estat emesos a nivell mundial i que tinguessin relació amb la farmàcia. Els objectius de la seva tesi doctoral són l'ordenació i estudi dels segells de tot el món dedicats o

relacionats amb la farmàcia i conèixer quins aspectes de la farmàcia han estat els més destacats i per quins països. Els segells seleccionats van des de congressos i assemblees fins a personatges farmacèutics passant per associacions, centres d'ensenyament farmacèutic, eines de la farmàcia, la farmàcia de l'Abadia d'Orval (Bèlgica), la indústria farmacèutica, plantes medicinals...

Sorni (1981) no es va quedar amb l'estudi únic i exclusiu dels segells sinó que també va estudiar les mostres iconogràfiques d'alguns mata-segells especials i commemoratius d'esdeveniments farmacèutics. Per al seu estudi va utilitzar el catàleg francès *Yvert Tellier*.

Dintre de l'educació física i l'esport també hi han alguns treballs sobre l'anàlisi de mostres iconogràfiques relacionades amb aquest àmbit. Un dels primers treballs fou desenvolupat als Estats Unitats d'Amèrica, concretament al Sacramento State College. Beeton (1969) ha desenvolupat una recerca sobre les mostres iconogràfiques que apareixen a la filatèlia i que estan relacionades amb els Jocs Olímpics per tal de veure el naixement, l'evolució i la consolidació del moviment olímpic. Així, els segells han servit, ja des de la primera edició dels Jocs Olímpics que es van desenvolupar a Atenes l'any 1896, per finançar i contribuir econòmicament a l'organització dels Jocs, a més a més de per difondre l'esdeveniment esportiu arreu del món.

En el mateix context nord-americà destaquem la tesi doctoral de Jones (1975) defensada en la Universitat d'Iowa. Aquesta investigadora aborda l'estudi de l'educació física a través de les mostres iconogràfiques dels segells postals de 12 països per tal de valorar la importància, rellevància i quins elements s'havien considerat en el disseny de les mostres iconogràfiques. Els països seleccionats per a fer l'estudi representen els 5 continents i són Austràlia, Colòmbia, Estats Units d'Amèrica, Filipines, França, Japó, Nigèria República Democràtica Alemanya, República Federal Alemanya, Rússia, Sud-àfrica i Tailàndia.

Seguint la recerca amb les mostres iconogràfiques filatèliques trobem a Bantulà (2004). Aquest ha fet un estudi de les mostres iconogràfiques de l'emissió filatèlia de la sèrie Europa[15] de 1989 dedicada als jocs infantils per a commemorar d'una banda, el trenta aniversari de la Declaració dels Drets del Nen i, per altra, el desè aniversari de l'Any Internacional del Nen.

En el seu estudi Bantulà (2004) va estudiar la cultura lúdica mitjançant els segells abans esmentats. Així va fer una anàlisi de caràcter praxiològic analitzant la participació dels jugadors (psicomotors, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració-oposició), el material emprat, l'espai de joc i el temps. Entre els resultats del seu estudi destaquem la major presència de jocs de caràcter psicomotor en comparació amb els sociomotors, una major presència de nois, una major presència de jocs amb material de fabricació industrial, un ús individual i únic dels materials i una major presència de jocs desenvolupats en el exterior.

A partir d'aquesta recerca sobre aquesta temàtica de jocs d'infants va nàixer un segon estudi desenvolupat amb un context més ampli com va ser els països corresponents a Europa. Aquest estudi ha estat desenvolupat per Colomer (2006) i ha tingut com a objectiu l'elaboració d'un catàleg filatèlic de jocs tradicionals a Europa mitjançant l'adaptació de la classificació COMET[16].

Fora de l'àmbit filatèlic però relacionats amb l'anàlisi de mostres iconogràfiques, existeixen diferents treballs, estudis, recerques i tesis doctorals especialment en àrees d'estudi com la pintura i les arts plàstiques.

Relacionant l'art i l'esport destaquem la recerca de González Aja (1992). Aquesta ha desenvolupat el seu treball amb les mostres

[15] La temàtica Europa és una sèrie filatèlica que va començar a editar-se l'any 1956 per part de 6 països europeus i que, posteriorment, ha arribat a estar emesa per més de 40 països. Encara que en un primer moment utilitzaven la mateixa iconogràfia, a partir de 1974 van començar a variar les mostres iconogràfiques. Cada any la temàtica Europa es dedica a un esdeveniment diferent. Així, l'any 1989, es va dedicar a jocs de nens.

[16] El model COMET és un model taxonòmic desenvolupat per Bantulà (2005) per a l'anàlisi de la lògica interna de les situacions motrius. En el quart capítol trobarem més informació sobre aquest model.

iconogràfiques que apareixen en l'art occidental i que estan relacionades amb l'esport. El seu treball consisteix en la recerca documental de les representacions relacionades amb l'activitat física i esport, al llarg de la història, per tal de valorar el paper i importància que ha tingut aquest dintre de les respectives societats. Per a la valoració de la importància d'aquestes pràctiques, a més a més, s'ha servit de la utilització dels textos de l'època corresponent.

Casas (1985) també ha fet una tesi doctoral emprant mostres iconogràfiques. En aquest cas, l'investigador es centra en la numismàtica. Així, la seva recerca gira al voltant de les monedes en les quals apareixen eines, plantes, personatges o altres elements relacionats amb la farmàcia.

Parlebas (2001), tal com hem esmentat anteriorment, estudia el joc a partir de l'anàlisi de les mostres o imatges. En aquest cas ha estudiat dels jocs tradicionals del s. XVII reflectits en l'obra de Stella. Amb aquest estudi pretén conèixer els trets fonamentals que es manifesten en les pràctiques lúdiques d'aquesta època per tal de demostrar que cada època té una forma diferent d'organització social. Entre les conclusions del seu estudi cal destacar que, majoritàriament, s'utilitzen jocs motors; els jocs van associats a la participació masculina; es desenvolupen en un terreny fix, preparat per a l'acció lúdica i vinculat al medi natural; no s'utilitzen criteris per a classificar, mesurar o comptabilitzar les intervencions dels participants; es juga en grup i no en equip...

Així doncs, concloem que la filatèlia és un món complex, amb un gran desenvolupament i que presenta unes grans possibilitats d'estudi des dels diferents àmbits. A més a més, l'origen, l'evolució, els diferents tipus de col·leccionisme que naixen a partir de la filatèlia, els catàlegs, les temàtiques vinculades a l'activitat física, les institucions... són elements que integren la filatèlia i que són susceptibles de ser estudiats i analitzats des del món de la ciència per tal de tenir una major comprensió social d'aquests, tenint present que van nàixer com una forma de pagament de la correspondència i, per

tant, han impregnant les relacions socials des de mitjans del s. XIX fins l'actualitat.

Finalment, el fet d'estudiar les mostres iconogràfiques emeses pels diferents països ens permet aproximar-nos a la seva realitat i comprendre les característiques d'aquests.

CAPÍTOL 2. EL JOC

Els jocs infantils no són tals jocs, sinó les seves més serioses activitats.

Michel de Montaigne.

Iconografia 16. Suïssa,1996[17].
Jean Piaget observant el joc infantil

La principal manifestació lúdica que integra el nostre estudi i que, per tant, hem de tractar de definir per tal de concretar, acotar i aclarir el seu camp d'acció és el concepte de joc. Així, el segon capítol de la tesi està dedicat completament a la fonamentació i posada en valor d'aquesta paraula tan emprada en el vocable de la nostra vida quotidiana.

En els primers apartats del capítol tractem l'etimologia i el concepte de la paraula. Encara que ja s'han fet diferents estudis sobre aquesta creiem que és necessari conèixer i aprofundir per tal de saber realment de què s'està parlant amb la utilització d'aquest concepte. Així mateix, veurem la interpretació que han fet diferents autors sobre aquesta paraula.

Per tant, la fonamentació teòrica i la determinació de les característiques que conformen i determinen el joc són els punts determinants que conformen els dos primers apartats d'aquest capítol.

[17] El psicòleg Jean Piaget 1896-1980 en una mostra iconogràfica de Suïsa corresponent a l'any 1996. Font: Scott (2005e, p. 299).

El tercer apartat està dedicat a les teories del joc. Aquestes, desenvolupades des de diferents perspectives, tracten de justificar el per què i per a què juga l'ésser humà. És a dir, tracten de reflexionar i justificar els motius i la raó de ser del joc. Així doncs, veurem com algunes d'aquestes teories comparteixen aspectes amb unes altres però també podrem observar com altres s'oposen.

La diversitat sobre la teorització de la paraula no presenta cap problema a nivell funcional ja que una o altra conceptualització depèn de l'àrea que l'estudia i que, per tant, li dóna significació. Encara que existeix aquesta diferenciació i varietat de postulats, aquest apartat ens serveix per identificar uns trets generals i comuns del concepte, independentment de l'àrea d'estudi.

Les taxonomies del joc conformaren el següent apartat. En aquest veurem diferents tipologies i classificacions que s'han fet dels jocs. La riquesa i varietat d'aquestes, a l'igual que en les teories, també és molt elevada. Així, s'han fet classificacions en funció de l'evolució lúdica del nen, de les parts de la sessió, de l'objectiu que desenvolupa, del material que utilitza... Aquest coneixement és fonamental per tal de, posteriorment, poder elaborar i estructurar el formulari.

També hem cregut oportú diferenciar els conceptes anglosaxons de *play*, *game* i *sport* ja que apareixen amb freqüència a la bibliografia consultada, a l'igual que als diferents catàlegs emprats. Per tal, cal considerar que sota cadascun d'aquests conceptes trobem una manifestació lúdica objecte d'estudi i anàlisi i per això cal determinar i conceptualitzar aquests. Junt amb la seva conceptualització també hem fet una anàlisi etimològica que complemente la seva fonamentació. Aquest estudi conceptual és desenvolupat en l'últim apartat d'aquest capítol.

2.1. Etimologia i concepte de joc

L'aclariment conceptual d'un terme tan emprat en el nostre quotidià com és el concepte de joc sempre és una àrdua tasca degut a que es correspon a un comportament natural característic de l'ésser humà i que, per tant, ha estat abordat i estudiat per les diferències àrees d'estudi. És per això que, totes les definicions provinents de disciplines tan dispars com l'antropologia, la sociologia, la pedagogia, la recreació... no són més que una aproximació parcial, sense que el concepte represente la totalitat de les interpretacions.

Per tal d'iniciar un estudi amb profunditat del concepte és necessari partir de l'anàlisi etimològica sobre la procedència d'aquest. Així, l'estudi no es pot donar sense analitzar aquelles paraules vinculades al concepte de joc i que són la font de l'origen d'aquesta paraula.

Relacionada amb l'origen del concepte joc trobem una primera paraula llatina relacionada anomenada *lûdus.* Aquest substantiu, en la seva arrel més clàssica, venia a significar *joc*. D'aquesta forma és recollit pels diccionaris llatins actuals. Encara que als diccionaris es presenta amb el significat de joc, la paraula ha estat més lligada socialment al que entenem actualment com a *diversió*.

Un fet semblant passa amb la paraula llatina *ludere* que ve a significar *divertir-se*. Aquesta paraula també s'empra quan es gasten bromes. Quan s'afegeix el proverbi *ad-* (*adludere*) es considera que significa dirigir les bromes cap a...

L'altra paraula relacionada amb el concepte joc és la paraula llatina *iocus*. Aquest sustàntiu, originàriament no definia exactament al concepte actual de joc sinó que aquesta era entesa com a diversió o broma. D'aquesta manera apareix reflectit en els diccionaris llatins actuals.

Encara que originàriament pareix que la significació de la nostra paraula *joc* tinguera més a veure amb el sustàntiu *lûdus* (joc) que amb la paraula *iocus* (diversió-broma) el parlar vulgar va anar substituint la paraula clàssica de forma que va nàixer la paraula joc amb la significació originària de la paraula lûdus. És a dir, es va intercanviar la significació de totes dues paraules de forma que, actualment, quan parlem de ludisme estem parlant de diversió mentre que si parlem de la derivació joc (inicialment *iocus*) estem parlant de manifestacions lúdiques. Aquest intercanvi dels mots és igual en altres llengües romàniques apareixent en castellà la paraula *juego,* en francès *jeu,* en italià *giuoco…*

Aquesta flexibilitat i evolució del terme ja és tractat per a Lauand (s.f.)[18] quan diu que "el concepte de ludus/ludere en el llatí de St Tomàs d'Aquino adquereix una extraordinària elasticitat semàntica aplicant-se a diverses instàncies".

Tot i que tractem de la procedència llatina del mot i de l'evolució de la paraula *iocus* cap a la paraula catalana *joc*, Plató (s.f.) allà pel s. IV a. C. ja tractava el joc en la seva obra la República dient que "no podria ser mai home de bé el que no hagués començat per jugar de nen entre coses belles per a seguir aplicant-se més tard a tot el semblant a elles" (República, 558b).

Per als antics grecs la locució *joc* vènia a significar les accions pròpies dels nens i expressava, principalment, el que entre nosaltres es denomina avui "*fer noiades*", concepte totalment diferent al de la paraula llatina *iocus* desenvolupada anteriorment. El mateix Petrovski conclou que, amb el pas del temps, el concepte jugar passa a utilitzar-se per a un conjunt d'accions humanes que no requereixen un treball ardu i proporcionen alegria i satisfacció.

[18] J. Lauand desenvolupa l'estudi "Lo lúdico en los Fundamentos de la Cosmovisión de Tomás de Aquino". Podem trobar el seu estudi en http://www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm (Consulta 28.9.09).

Fora de l'anàlisi etimològica i segons el Diccionari de Ciències de l'Educació (1983) "el joc és aquella activitat lúdica que comporta una finalitat en si mateixa, amb independència de que en ocasions es realitza per un motiu extrínsec". Per tant, segueix la concepció anterior de la paraula *iocus* entesa com a activitat que provoca alegria i satisfacció i que no té cap finalitat fora de la pròpia activitat.

L'enciclopèdia Larousse (1977) tracta el concepte de forma semblant però, afegeix la presència de regles. Així, defineix el concepte com "l'acció de jugar, o com qualsevol activitat que es realitza amb la finalitat de divertir-se, generalment, seguint determinades regles".

En tractar de definir el concepte des de fora de diccionaris i enciclopèdies, es pot fer una major aproximació al concepte real. Un dels principals treballs sobre el joc i el seu concepte fou desenvolupat per l'antropòleg Huizinga la primera meitat del s. XX. Huizinga (2001) va definir el joc com:

> Acció de lliure execució, sentida com situada fora de la vida quotidiana, però que malgrat tot, pot absorbir per complet el jugador, sense que hi haja en ella cap interès material ni s'obtinga cap profit, que s'executa dintre d'un determinat temps i un determinat espai, que es desenvolupa en un ordre sotmès a regles i que dóna origen a associacions que tendeixen a envoltar-se de misteri o a disfressar-se per destacar del món habitual. (p. 27) [19]

Seguint la mateixa obra d'Huizinga (2001) trobem una altra definició un tant més clarificadora que l'anterior. En aquesta estableix que el joc:

> És una acció o ocupació lliure, que es desenvolupa dintre d'uns límits temporals i espacials determinats, segons regles absolutament

[19] La primera edició de la seva obra anomenada *Homo ludens,* on exposa les seves reflexions i discursos sobre el joc, la definició conceptual, característiques i teoria, és de l'any 1938.

> obligatòries, encara que lliurement acceptades, té el fi en si mateix i va acompanyat d'un sentiment de tensió i alegria i de la consciència de ser d'una altra manera a com s'és en la vida quotidiana. (p. 44)

Altres autors també han pretès definir el concepte com per exemple, De Borja (1982). Aquesta considera que el joc és "aquella activitat voluntària que no es dirigeix a obtenir un resultat final exterior a ella, sinó que troba el que busca en la pròpia activitat i en el desenvolupament del seu propi procés" (p. 21). Per tant, durant el joc els participants troben allò que busquen com l'afirmació del "jo", la superació, el gaudir de l'activitat...

Omecaña i Ruiz Omecaña (1999, p. 9) defineixen el joc com "activitat alegre, agradable i lliure que es desenvolupa dintre d'ella mateixa, que no respon a fites extrínseques i que implica a la persona en la seva globalitat proporcionant-li mitjos per a l'expressió, la comunicació i l'aprenentatge".

Tot i que trobem innumerables definicions i aclariments del concepte tots deixen algun aspecte de banda. És per aquest fet que a partir de l'anàlisi de les característiques del concepte pot quedar més clar aquest.

2.2. Característiques

Tractar de determinar les característiques del concepte permet donar claredat a aquest i concretar l'objecte d'estudi encara que, en moltes ocasions, aquesta caracterització es fa a partir de la pròpia definició del concepte.

A partir de la definició d'Huizinga (2001, p. 44), Caillois (1976, p. 37) analitza i interpreta el concepte concretant unes característiques que són:

- És una activitat lliure. Evidentment el joc és una activitat que porta a terme l'ésser humà i que es caracteritza per la seva llibertat, és a dir,

no es pot obligar a un jugador que participe perquè quan un participa de forma obligatòria aquesta activitat deixa de ser el que és. A més a més, el joc també provoca l'alliberament del participant reduint les tensions i promovent a l'equilibri.

- Delimitada dintre d'uns límits espacials i temporal precisos i fixats prèviament pels propis participants.

- Reglamentada, és a dir, sotmesa a convencions que suspenen les normes que regeixen ordinàriament i estableixen temporalment una nova llei, que és l'única que compta. Aquestes regles són voluntàriament acceptades pels participants.

De forma semblant, Figler (1983), seguint als autors esmentats anteriorment, estableix les característiques del joc que són:

- Activitat lliure. És una activitat lliure de la que s'és partícip d'una forma voluntària. Si el joc està controlat per una autoritat externa, aquest pot perdre cert valor, a menys que el participant vulga jugar implicant-se totalment.

- Límits. El joc no tendeix a estar limitat espacialment i temporalment, és a dir, els jugadors poden desenvolupar el seu joc en qualsevol espai i sense una durada concreta. En el joc no apareixen afirmacions com les següents: el joc durarà 2 parts de 15´, 10´i canviem de joc... En el cas que algú establisca el temps de joc, aquest pot acabar avorrint als participants a causa d'una certa pèrdua de llibertat i autonomia.

- Regles i autoritat. La regla és pròpia de tots els jocs així, per exemple, en els jocs d'imitació o de rols el nen a l'assumir un paper adquireix uns drets i uns deures que condicionen la seva participació. Aquests drets i deures són considerats com les regles més bàsiques i

elementals. Per exemple, el nen assumeix el paper de metge. La seva regla serà actuar com un metge però, no pot ser pacient o treballar de recepcionista mentre mantinga el rol perquè aquest condicionarà la seva actuació. A més a més, les regles han ser flexibles, canviant i adaptant-se a les característiques i nombre dels jugadors. En moltes ocasions, a mesura que es desenvolupa el joc s'efectuen modificacions d'aquestes. Tot això és a causa de la inexistència d'una reglamentació estàndard i autoritat que regule el joc, és a dir, no està normalitzada ni institucionalitzada. En el moment que apareix la normalització, mitjançant la creació i estandardització d'una reglamentació, i la institucionalització, creació d'institucions que regulen el funcionament d'aquest creant competicions, campionats o tornejos, desapareix l'entorn lúdic d'aquest i, per tant, evoluciona cap al que anomenem esport. En el joc són els propis jugadors els que determinen les regles podent modificar-les al seu antull.

- No té cap finalitat material ni utilitat real, és a dir, no busca la consecució d'un bé material, privilegis socials, increment o millora econòmica... sinó la simple diversió i el gaudir de la pròpia activitat. Aparentment tampoc té cap utilitat encara que, com veurem posteriorment en l'apartat de les teories, sí que té una utilitat implícita en el mateix joc i de la qual els participants no són conscients.

- Motivació. La motivació fonamental que dirigeix el joc és el plaer i la diversió.

- Inversió. El joc es caracteritza per l'absència d'una gran inversió per al seu desenvolupament, tant a nivell econòmic com temporal, és a dir, no és necessari una gran despesa econòmica, ni un entrenament repetit en el temps, ni efectuar uns grans desplaçaments...

Per tal de completar les característiques de Figler (1983) i a partir d'altres interpretacions que fem de l'estudi d'aquest autor, podem afegir els següents trets característics del joc:

- És una activitat fictícia i absorbent El joc és capaç d'absorbir al participant provocant fins i tot l'evasió del món real i la pèrdua de consciència de la seva durada, donant la sensació, a l'acabar aquest, que el temps ha transcorregut d'una forma ràpida.

- No té edat. El joc és propi de l'ésser humà i no té cap edat que el delimita encara que, com veurem posteriorment, cada grup d'edat té preferència per un determinat tipus de jocs degut al fet que aquests s'adapten millor a les característiques i grau de desenvolupament evolutiu del grup.

En una línia molt semblant apareix Garvey (1985, p. 14-15). Aquesta caracteritza al joc amb els següents atributs:

- El joc és agradable i divertit. Tot i que no vaja acompanyat de signes de gaubança és avaluat positivament pel jugador.

- El joc no té metes o finalitats extrínseques. La motivació és intrínseca i no serveix a altres objectius. En realitat és més una forma de gaudir que un esforç dedicat a un fi particular. Així doncs, el joc és inherentment improductiu.

- El joc és espontani i voluntari. No és obligatori i és lliurement elegit pel jugador.

- El joc comporta la participació activa per part del jugador.

- El joc guarda certes relacions sistemàtiques amb el que no és joc, és a dir, el joc permet el desenvolupament humà, la creativitat, la resolució de problemes, el desenvolupament de papers socials... i, per tant, és una activitat d'una importància fonamental per a l'ésser humà.

En un treball d'aprofundiment del concepte, sense caure en caracteritzacions desenvolupades anteriorment per altres autors, Serra (2000) introdueix noves característiques dels jocs relacionant-les amb elements de caràcter etnomotriu. Aquest trets els concreta en:

- Els jocs es veuen afectats per la tradició. Existeix una tendència generalitzada a jugar a aquells jocs que han jugat els nostres avantpassats.

- Segueixen un patró que prediu el desenvolupament. L'evolució en el creixement i desenvolupament del nen es produirà paral·lelament al desenvolupament del joc.

- La quantitat d'activitats de joc disminueix amb l'edat. Encara que el nombre de jocs va disminuint conforme evoluciona el nen, aquests cada vegada es fan més sociables, és a dir, podem trobar un major nombre de regles a mesura que evolucionen de forma que permeten una gran relació entre els participants. Així doncs, el joc passa d'informal a formal.

- Els jocs es determinen i diferencien per sexes. És a dir, trobem jocs que, tradicionalment, han estat destinats a un o d'altre sexe. Amb aquesta determinació sexual dels jocs ens allunyem de la coeducació i de la igualtat entre els gèneres. A més a més, els jocs es van fent menys actius a nivell físic, especialment, per sobre dels 30 anys.

Per a Navarro (1993) la naturalesa del joc es verifica mitjançant l'existència de diversos termes com: llibertat, ficció, alegria, acords, normes i regles, improductivitat, incertesa, esforç, passatemps, plaer, treva i repòs.

Omecaña i Ruiz Omecaña (1999, p. 8) en un treball de compilació d'informació al voltant del joc, creen la següent taula considerant els principals trets del concepte de joc i els estudiosos que l'han considerat en

les seves interpretacions. La versió original de la graella compta amb més categories però per tal que fos més aclaridora l'hem reduït a aquelles 5 que tenen més rellevància quant al nombre d'investigadors que les consideren o seleccionen.

JOC	Produeix plaer i diversió	Constitueix un gaudir dels mitjans	És espontani i voluntari, lliurement escollit	Font d' aprenentatge	És un acte d'expressió
H. Wallon (1977)	*	*	*		
C. Garvey (1977)	*	*	*		
R. Doron (1979)		*		*	*
J. Echeverría (1980)	*			*	
E. Martínez (1983)	*	*			
F. Bordogna (1983)	*		*		*
Grupo Oskus (1984)	*	*		*	*
RArnold i col. (1985)	*		*	*	
J.R. Moyles (1990)	*	*		*	
Garaigordobil (1990)	*	*	*		*
R.M. Guitart (1990)	*		*	*	*
M. Gutíerrez (1991)	*		*	*	*
R. Ortega (1990)		*		*	*
J.L. Linaza (1991)	*	*	*		
García i col. (1992)	*	*	*		
P. Smitch (1992)	*	*			
J. Miranda (1992)	*	*	*		*
Narganes (1993)	*	*			
E. Trigo (1994)	*	*	*	*	
J.D. Arranz (1995)	*	*	*	*	*
Malagurriaga (1995)	*		*	*	*
A. Fernández (1995)	*	*		*	
E. Trinchant (1995)	*	*	*	*	*
J. Arráez et al. (1995)			*	*	*
Freqüència	21	17	15	14	12

Taula 7. Característiques comuns al concepte de joc.

A partir de les anàlisis anteriors i dels trets fonamentals del concepte concloem que les característiques del joc són: llibertat, voluntarietat, finalitat intrínseca, ficció, diversió, adaptació, acords, regles, improductivitat,

passatemps, incertesa, plaer, esforç i participació activa. Per això, podem considerar el joc com una activitat pura, espontània i agradable que ens desplaça de la realitat i contribueix enormement al desenvolupament integral en la infància i adolescència. A més a més, pot ser una forma de millorar la qualitat de vida en l'adult.

Per tant, el joc representa o integra una gran quantitat de comportaments que desenvolupem al llarg de la vida quotidiana encara que, com més jove s'és, major nombre de comportaments estan integrats dintre del vessant lúdic que representa el joc.

2.3. Teories del joc

Des de l'antiguitat s'ha tractat de justificar l'existència del joc i la seva importància per a l'ésser humà però no ha estat fins a mitjans del s. XIX quan es van començar a iniciar, des de diferents disciplines, una sèrie d'estudis teòrics sobre el joc. Aquests estudis que pretenen analitzar i dotar de significació al concepte han estat reconeguts amb el nom de teories del joc degut al fet que el joc és el contingut sobre el qual versen.

Algunes de les teories que s'han formulat sobre el joc es complementen però també hi ha que s'oposen degut a la llunyania de la disciplina que la desenvolupa o per la llunyania en el temps de la seva formulació.

En ocasions, aquestes teories s'han classificat en funció de la disciplina que la desenvolupa trobant així, teories de disciplines tan dispars com l'antropologia, fisiologia, biologia, psicologia evolutiva, psicoanàlisi...

També s'han classificat en funció del significat que s'atorga al joc donant lloc a teories causals o de causa eficient –tracten d'esbrinar per què juga el nen, és a dir, quines causes impulsen al nen a jugar- i les teories de

causa final o teleològiques –pretenen aclarir la finalitat del joc, és a dir, per a què juga el nen-. Aquestes dues opcions, en funció del significat que es dóna al joc, crea una certa confusió degut al fet que, en determinades ocasions, una teoria pot introduir-se en diversos apartats. És per això que hem cregut interessant resumir les teories sense introduir-les en cap classificació concreta.

Les teories que a continuació presentem són un esborrany del pensament dels diferents autors, les quals són susceptibles de ser criticades i ampliades, encara que no serà funció d'aquest capítol aprofundir en els plantejaments i crítiques més ínfimes que han rebut.

Per acabar, aquestes no són les úniques teories sinó que existeixen moltes més encara que és impossible i innecessari anomenar-les totes. Hem considerat aquestes per la rellevància dels autors i les disciplines que les sustenten.

2.3.1. Teoria del joc com activitat inherent a l'home

Al s. XVII, Schiller (1969) va fer un plantejament filosòfico-reflexiu al voltant del joc. Aquest considera que el joc expressa l'emergència d'un estat interior, específic i característic de l'home. L'home sols té accés a la llibertat a través de la bellesa. Per a poder arribar a la llibertat, l'home ha d'abandonar la necessitat material, la realitat objectiva i s'ha d'elevar a la raó pura, és a dir, la idea. Però en l'home podem trobar una doble determinació instintiva: l'instint sensible, que tendeix a situar a l'home en els límits del temps i a convertir-lo en matèria, i l'instint formal, que parteix de la naturalesa racional de l'home i tendeix a posar-lo en llibertat. Així, mentre l'instint sensible inclina a l'home a cobrir les seves necessitats biològiques immediates, l'instint formal el dirigeix a l'harmonia, a la llei i a l'ordre. A partir d'ambdues sorgeix l'impuls de joc, que al·ludeix a tot el que ni objectivament ni subjectivament és contingent i, no obstant això, no coacciona ni a l'exterior

ni a l'interior. És per això que, el joc és inherent a l'home. Per tant, "l'home és home i únicament home complet quan juga "(Schiller 1969, Carta XV).

Per tant, Schiller (1969) pensa que l'home tan sols pot arribar a la llibertat a través de la bellesa, per la qual cosa el joc és una activitat estètica que serveix per a arribar a la llibertat, encara que per a l'existència de plaer estètic és necessària l'existència d'un excedent d'energia que ha de ser eliminat. Finalment, Schiller creu que l'animal treballa quan manca d'alguna cosa i juga quan desborda d'energia.

2.3.2. Teoria de l'alliberament de l'energia sobrant

La teoria de l'alliberament de l'energia sobrant, també coneguda com la teoria de l'energia supèrflua, fou desenvolupada a mitjants del s. XIX per H. Spencer (1986) a partir dels escrits filosòfics de Friedrich Von Schiller. Spencer fonamenta la seva teoria en què, a causa de les millores socials, l'ésser humà acumula grans quantitats d'energia les quals, anteriorment, estaven dedicades a la supervivència. Aquestes grans quantitats d'energia sobrants han de ser alliberades en activitats sense una finalitat immediata per evitar tensions en l'organisme. Per tant, el joc juntament amb les activitats artístiques i estètiques és una de les eines que té el cos humà per reestablir l'equilibri intern.

La base dels postulats de Spencer (1986) és que el joc no és únic d'ésser humà sinó que altres membres del regne animal també juguen. Així, els animals quan més alts en l'escala filogenètica són, més tendències a jugar tenen. Aquest fet es deu, segons aquest investigador, perquè aquestes espècies no consumeixen la totalitat de les seves energies per sobreviure de forma que tenen majors quantitats excedents d'energia que han de ser lliberades d'alguna forma per tal que aquests animals tinguen l'equilibri corporal.

2.3.3. Teoria del descans i la distracció

Lazarus (1883) va establir la teoria de la relaxació. Aquesta teoria, provinent de l'àmbit filosòfic, pot complementar l'anterior de Spencer. És una de les primeres teories que es van formular per tractar d'explicar el perquè del joc.

Aquesta teoria estableix que el joc és un element de distracció, és a dir, el joc apareix en l'home quan aquest necessita distreure's, al mateix temps que li permet restituir les forces perdudes.

Per a aquest filòsof, el joc no produeix cap tipus de despesa energètica sinó tot el contrari, és a dir, és un sistema per relaxar els individus i recuperar l'energia en els moments de cansament.

Les principals crítiques que ha rebut aquesta teoria versen sobre la seva inutilitat per a justificar el joc infantil degut al fet que el nen juga perquè li agrada i mai deixaria de jugar, encara que sí que pot servir per a justificar el joc adult, un joc que li permet recrear-se, relaxar-se i evadir-se després de la vida laboral.

2.3.4. Teoria laboral del joc

Wundt (1887), situat en l'Alemanya de finals del s. XIX i principis dels XX elabora la teoria laboral del joc.

Aquest investigador tracta el joc des de punts de vista fisiològics i filosòfics de forma que acaba considerant que a partir del joc neix el treball. Per tant, mentre el nen juga està aprenent a usar l'energia que, amb el pas dels anys, utilitzarà de forma forçosa en el treball.

Així mateix, el joc busca un resultat que va acompanyat de plaer. Aquest forma de joc va evolucionat en l'espècie humana de forma que en l'adult acaba sent el treball. És a dir, el que el joc representa per al nen, ho representa el treball per a l'adult.

A partir de la interpretació dels seus estudis, aquest investigador creu que el joc és propi i característic de l'ésser humà ja que en els seus estudis sobre el joc humà separa aquest del context de l'evolució animal en general, tractant-lo sempre des de la perspectiva humana.

2.3.5. Teoria de l'exercici preparatori

El filòsof i psicòleg alemany Karl Groos (1902) estableix la teoria del joc com a preexercici coneguda també com la teoria de l'exercici preparatori per a la vida.

Entre les seves creences i plantejaments destaquem que considera que el joc és fonamental per a afavorir i possibilitar la correcta evolució del nen. Així, el joc és una forma o acte d'educació i de desenvolupament que permet que en el nen es creen les estructures necessàries per a la vida adulta, per tant, és una eina necessària i imprescindible perquè el nen puga acabar convertint-se en adult. D'aquesta forma, el joc és un exercici preparatori per al futur pròxim del nen.

Per tant, aquest joc sense cap finalitat aparent acaba provocant el desenvolupament i perfeccionament de les capacitats i habilitats que permeten al nen desenvolupar-se i valer-se per ell mateix durant la vida adulta.

Finalment, considera que el joc és un element comú a tot el regne animal degut al fet que afavoreix el desenvolupament de les estructures necessàries per a la vida adulta.

2.3.6. Teoria de la immaduresa infantil

Fonamentat amb postulats semblants als de K. Gross, apareix la teoria de W. Stern (1922). Aquest pensa que el joc serveix com preparació per a la vida adulta a causa de aquest permet al nen ser amo i protagonista del món. El nen desitja ser protagonista del món real però l'adult li pren aquest protagonisme i gràcies al joc pot recuperar el protagonisme, fet que provoca el seu alliberament.

2.3.7. Teoria catàrtica

Harvey A. Carr (1902) assigna al joc una funció catàrtica al joc. És a dir, el joc serveix a l'ésser humà per tal de canalitzar aquells comportaments que, actualment, són considerats antisocials i que no es corresponen amb les creences i funcionament de la cultura que ens envolta. Així, quan el nen simula jocs de lluita o de combat està descarregant els seus instints agressius d'una forma pacífica sense superar les normes de la societat actual.

2.3.8. Teoria de la recapitulació o teoria de l'atavisme

La teoria de la recapitulació fou formulada pel psicòleg americà Stanley Hall (1906). Aquesta teoria sorgeix de la hipòtesi que el joc apareix com una resurrecció hereditària de les activitats que s'han anat realitzant al llarg del procés filogenètic de l'espècie humana. D'aquesta forma el joc representa per al desenvolupament de l'individu –procés ontogenètic- una recapitulació de l'evolució de l'espècie humana –procés filogenètic- i, per tant, és un rudiment de les activitats de les generacions anteriors.

Per a aquest investigador, els jocs que en diferents moments del creixement i desenvolupament van practicant els nens reprodueixen els grans períodes evolutius de la nostra espècie, i per tant, tenen una tendència atàvica. Així, quan el nen construeix arcs, espases, persegueix als seus companys, es baralla, grimpa als arbres... està reproduint les activitats i comportaments dels seus avantpassats, d'aquí la tendència atàvica del joc.

Així doncs, segons aquesta teoria, el joc representa la recapitulació abreujada de l'evolució de l'espècie humana de forma que observant el joc de l'ésser humà podem veure l'evolució experimentada per aquest.

2.3.9. Teoria freudiana

Dintre de les teories psicològiques hem de destacar el plantejament psicoanalític del metge vienès Sigmund Freud, el qual es va anar gestant al llarg de les últimes dècades del s. XIX i principis del segle XX.

Les teories psicoanalítiques freudianes pretenen explicar el comportament humà a partir de la libido. La libido no és més que el desig manifestat des del naixement per aconseguir tot allò que produeix un intens plaer i afectivitat. Mitjançant el joc el nen pot manifestar els seus desitjos, conflictes i impulsos, els quals no poden ser expressats en el món real. Així, el joc provoca plaer al nen ja que li permet solucionar els seus conflictes, donar sortida als seus impulsos i aconseguir aquells desitjos insatisfets.

El joc a causa de la irrealitat que presenta és susceptible de ser controlat i dominat pel propi jugador. Així, el joc és la forma a través de la qual el nen és capaç d'evadir-se de la realitat i d'assimilar els sofriments i traumes de la infància, per tant, és una eina terapèutica útil per evitar traumes futurs.

Per tant, per a Freud, el joc té tres funcions fonamentals:

- Funció catàrtica.
- Funció reparadora.
- Funció de reproducció de situacions agradables.

2.3.10. Teoria de la funció diagnòstica del joc

De la vessant psicoanalítica també són partícips Klein (1962) i Erikson (1966), creadors de la teoria de la funció diagnòstica del joc. Aquesta teoria té com a punt de partida la dificultat del nen per expressar verbalment i ordenadament els conflictes i sentiments que l'envaeixen. Així, el nen a través del joc expressa d'una manera simbòlica les tensions i desitjos que no pot expressar lliurement en la realitat de forma que és una disfressa que li permet manifestar i projectar els seus impulsos. Per tant, mitjançant la interpretació de la seva manera de jugar és possible diagnosticar la seva situació.

2.3.11. Teoria de l'estructura del pensament

Dintre de la psicologia existeix un corrent denominat psicologia evolutiva en la qual trobem a Jean Piaget com un dels màxims exponents. Per a Piaget i Inhelder (1984) el joc evoluciona conjuntament amb el nen. És per això que aquesta teoria sorgeix de la creença que les diverses manifestacions del joc reflecteixen les estructures intel·lectuals pròpies de cada moment del desenvolupament intel·lectual del nen.

Per a aquests investigadors, la formació del pensament segueix un procés evolutiu basat en estadis, els quals apareixen reflectits en els diversos tipus de jocs. Per tant, podem establir que la dedicació a un tipus o altre de joc té gran relació amb el nivell de desenvolupament del pensament

perquè és aquest el qual, juntament amb les pròpies circumstàncies adaptatives, condiciona el comportament lúdic. Així doncs, el nen desenvolupa el seu pensament utilitzant el joc com a vehicle d'entrenament de la ment (Piaget, 1967).

Els períodes o estadis que estableix Piaget per al desenvolupament cognitiu, els quals es van succeint i evolucionant des del naixement fins la mort, són els següents:

- Estadi sensomotor. Aquesta fase va des del naixement fins els 2 anys. Es caracteritza perquè el nen explora i es coneix ell mateix i al seu entorn pròxim. En finalitzar aquest període, el nen és capaç de comprendre que el seu mitjà té una sèrie de propietats distintes i estables. El període es denomina sensomotor perquè utilitza la manipulació i exploració física com a forma de coneixement.

- Estadi preoperatori. Aquest període va des dels 2 als 7 anys. El nen adquireix la capacitat i domini de les paraules per a representar objectes i imatges de forma simbòlica. En aquest període, el nen té un comportament egocèntric interpretant el món exclusivament des de la seva pròpia posició.

- Estadi operatiu concret. La seva durada va des dels 7 fins els 11 anys, aproximadament. En aquest, els nens adquereixen la capacitat de dominar idees abstractes i lògiques sent capaços d'efectuar raonaments més complexos així com de multiplicar, dividir... El seu comportament és menys egocèntric que en el període anterior fet que li permet tenir una major relació amb els seus companys.

- Estadi operatiu formal. La seva durada va des dels 11 als 15 anys. En aquest estadi el nen ja pot entendre idees hipotètiques i amb un alt grau d'abstracció. Així, quan s'enfronta a un problema pot buscar diferents camins per trobar una solució.

Les tres primeres fases o estadis de desenvolupament són universals, però el quart no és adquirit per tots els adults d'igual manera ja que aquest últim estadi depèn dels processos d'escolarització, trobant adults amb un baix nivell educatiu que tenen tendència a seguir pensant de forma concreta i amb un possicionament egocèntric.

Cadascun d'aquests estadis es correspon amb un tipus de joc. Així doncs, els diversos tipus de joc reflecteixen l'evolució intel·lectual del nen i, per tant, ens permeten identificar en quin nivell evolutiu es troba aquest.

Estadi Intel.lectual	Duració de l'estadi	Tipus de joc corresponent
Intel·ligència sensomotriu	0 - 2 anys	Jocs sensomotors
Intel·ligència preoperatòria	2 – 7 anys	Jocs simbòlics Jocs de fantasía
Intel·ligència operativa concreta	7 – 11 anys	Jocs de regles
Intel·ligència operativa formal	11- 14 anys	

Taula 8. Tipus de joc associat a cada tipus d'intel·ligència a partir de Piaget.

El fet d'afavorir el desenvolupament de l'intel·lecte també permet afavorir l'adaptació i assimilació de la realitat, no sols de si mateix, sinó també del medi que l'envolta. Per tant, amb el joc el nen coneix el seu propi cos, el medi i la realitat en la que viu, desenvolupant la seva intel·ligència i educant les variades operacions del pensament com la capacitat d'abstracció, la imaginació, la creativitat, la reversibilitat, la capacitat d'associació, l'anàlisi, la síntesi...

2.3.12. Teoria del joc com a imitació i exploració

En una línia molt semblant apareix el psicòleg francès Wallon (1979)[20]. Aquest considera que la finalitat del joc és provocar el desenvolupament motor, afectiu i intel·lectual del nen de forma que aquest desenvolupament evoluciona de forma paral·lela al joc.

Per a Wallon (1979) l'activitat lúdica compleix una sèrie de funcions entre les quals destaca:

- Funció sensomotriu. Apareix constatada, fonamentalment, en activitats de precisió i habilitat.

- Funció articuladora. Es troba, especialment, en jocs on apareix implicada la memòria i els aspectes cognoscitius.

- Funció socialitzadora. Es fonamental i bàsica en jocs on existeix una participació grupal i on s'exigeix una distribució de funcions i rols.

Wallon (1979) també estableix que el joc presenta un gran valor per al nen perquè li permet repetir aquelles experiències que acaba de viure, reproduint-les i imitant-les però, a més a més, prova i explora les possibilitats provocant el desenvolupament de les funcions anteriorment esmentades.

Finalment, destacar el component afectiu que presenta el joc. Aquest component afectiu es degut a causa de la interrelació de dos factors, en els què es produeix la vivència del cos en un temps i en un espai, i que són:

- La relació amb un mateix/a.
- La relació amb la resta de companys.

[20] La primera edició és del 1941.

2.3.13. Teoria del joc com a origen de la cultura humana

A principis del s. XX neix aquesta teoria formulada per l'antropòleg J. Huizinga (2001). Aquest considera que la cultura humana sorgeix en forma de joc sent aquest predecessor de la mateixa encara que això no suposa que la cultura sorgeix del joc mitjançant un procés evolutiu. És a dir, el joc no és substituït per la cultura, sinó que la cultura en els seus inicis adquireix una forma lúdica. Així, la ciència, la poesia, la filosofia... tenen un origen lúdic però amb el pas del temps i a causa de l'increment de la seva complexitat, entre altres factors, acaben perdent aquest aspecte lúdic característic dels seus orígens. Encara que es perd aquest aspecte lúdic degut a l'increment de la formalitat, no es perd totalment, és més, sempre existeix la possibilitat de recuperació.

Per tant, el joc té una importància social fonamental degut al fet que la cultura ha tingut el seu origen en forma de joc.

Huizinga (2001) acaba per comentar que el nen i l'animal juguen perquè troben gust en això, i en això consisteix precisament la seva llibertat.

Per a Beattie (1964), seguint una perspectiva semblant a la d'Huizinga, el joc és l'origen de formes més avançades de cultura com l'art, la ciència i l'esport, i fins i tot la màgia i la religió.

Henriot (1966) també pot ser integrat dintre d'aquesta línia antropològica perquè planteja que la principal funció dels jocs és l'expressió de les tendències socials, fet que permet a l'adult viure en societat.

2.3.14. Teoria del joc com instrument per a l'afirmació del jo

Chateaux (1973) crea la teoria del joc com a instrument per a l'afirmació del "jo". Mitjançant el joc, el nen pot afirmar-se i desenvolupar la

seva capacitat intel·lectual en descobrir-se constantment, produint-li una afirmació agradable. Per tant, el nen utilitza el joc per a provar-se, superar-se, vèncer les dificultats, realitzar conquestes personals... i així, autoafirmar-se[21].

Juntament amb l'autoafirmació, el joc provoca un goig moral degut al fet que amb el joc existeix un pla i una sèrie de regles predeterminades, més o menys severes, les quals han de respectar-se. Aquesta reglamentació provoca l'autoafirmació a causa de l'adquisició del model conductual de l'adult, al mateix temps que és una gran font de plaer i benestar.

El marc reglamentat pot apreciar-se en tots els jocs, des dels jocs d'imitació fins els jocs reglats, encara que són en aquests últims en els que podem trobar una major autoafirmació social en el grup i mitjançant el grup a causa del contacte social que s'estableix.

Per tot això, és perfectament comprensible que Chateaux arribi a la conclusió, segons Elkonin (1980, p. 127), que "tot joc és una prova de voluntat, una escola de comportament voluntariós i, conseqüentment, escola de personalitat".

2.3.15. Teoria del joc com a compensació afectiva

Situat dintre de la perspectiva psicològica trobem també Claparede (1975). Segons aquest investigador, el nen vol ser protagonista dels esdeveniments i situacions de la vida quotidiana tot i que aquest rol el té perdut en favor de l'adult. Així, mitjançant el joc el nen pot recuperar el protagonisme, afavorint la seva autoestima i l'autoafirmarció.

[21] Chateux utilitza la paraula autoafirmació per a expressar les ganes de perfeccionament i superació de dificultats que poseeix l'ésser humà i no com una compensació d'una deficiència deguda a la pressió dels adults ni tampoc com una tendència a la dominació.

Per tant, per a Claparede (1975) el joc és l'element de compensació afectiva que té el nen.

2.3.16. Teoria de la perspectiva sociocultural del joc

El rus Elkonin (1980), seguidor de les idees marxistes del seu compatriota i predecessor Vygotsky (1976), elabora una teoria en contra de les interpretacions nativistas i naturalistes del joc. Aquesta teoria es basa en l'origen social i el paper socialitzador del joc de forma que, per a Elkonin (1980), "el singular impacte que en el joc produeix l'activitat humana i les relacions socials evidència que els temes de joc no s'extreuen únicament de la vida dels nens, sinó que tenen un fons social" (p. 67).

2.3.17. Teoria del joc com a eina per desenvolupar la consciència

El filòsof G. H. Mead desenvolupa la seva teoria de l'evolució del nen al llarg de finals del XIX i principis del XX.

Per a Mead (1934) la comprensió de la realitat social es produeix a partir del joc, de forma que en el joc el nen pot adoptar un o diversos papers o rols que li ajuden a entendre quins són aquests rols en la vida real. Per tant, el nen juga de forma inconscient amb la finalitat de desenvolupar-se com a ésser social.

La forma de joc del nen també evoluciona a mesura que es desenvolupa cognitivament. Així, el joc del nen evoluciona del joc imitatiu de les accions dels adults, propi del nen de menor de 4 anys, al joc d'adquisició del rol de l'adult, característic del nen de 4 a 8 anys. Aquesta evolució ve a significar el pas del sentit del "jo associal" al sentit de "el meu" o "jo social" degut a que està coneixent les normes i valors socials, tot i que l'assimilació i comprensió de les normes complexes no es produeix fins l'arribada de

l'estadi posterior, al voltant dels 8-9 anys, on apareix el joc organitzat. Així doncs, amb el joc organitzat apareixen les normes, les regles, la participació equitativa, els valors propis de la societat i de la cultura en la qual s'està desenvolupant. Tot això es captat i assimilat pel nen, i és denominat per Mead com "l'altre generalitzat" (Giddens, 1998, p. 60-61).

Per tant, el joc ajuda al nen a evolucionar dotant-lo, primerament, de consciència sobre ell mateix, posteriorment, de consciència sobre els altres i, finalment, de comprensió de les normes i valors socials que li permetran viure en societat.

Com a conclusió de les teories podem determinar que el joc acompanya a l'home al llarg de tota la seva vida encara que la seva forma de joc evoluciona paral·lelament a la seva maduració i desenvolupament. Inicialment, el nen juga perquè es troba desbordat per una gran acumulació d'energia sobrant i necessita descarregar-la d'una forma adequada i dintre d'un marc social. Aquest joc estimula el seu desenvolupament i creixement preparant-lo per a la vida adulta. D'altra banda, l'adult juga per ocupar el seu temps lliure, per relacionar-se amb altres persones, per gaudir, per alliberar les tensions acumulades al llarg de la jornada laboral...

2.4. Tipologies i classificacions dels jocs

Abans d'introduir-nos a tractar les diferents tipologies i classificacions del jocs, una vegada desenvolupats els aspectes conceptuals, característiques i teories del joc, ens queda ubicar exactament el joc dintre dels comportaments humans.

La ubicació del joc, a l'igual que la resta d'activitats i comportaments humans, es desenvolupada per Blanchard i Cheska (1986). Aquests creen un gràfic amb quatre quadrants que sorgeixen a partir dos eixos configurats per joc en un extrem i no joc en l'altre i, treball en un extrem i oci en l'altre.

Dintre de la següent taula es poden incloure totes les activitats i comportaments humans.

		JOC		
TREBALL	**Treball divertit (1)**	**Joc plaenter (2)**	**OCI**
	Treball / no joc (3)	**Plaer / no joc (4)**	
		NO JOC	

Taula 9. Relació entre el joc i treball.

Els quatre quadrants es corresponen amb 4 dimensions:

- En la dimensió número 1 apareixen totes aquelles activitats obligatòries i laborals que són agradables i ens agrada realitzar. Per tant, dintre d'aquest quadrant trobem el fet de criar un fill, l'esport semi-professional...

- En la dimensió 2 s'integren aquelles activitats que són realitzades de forma voluntària, tenint una vessant absolutament lúdica i recreativa, allunyant-se de tota finalitat lucrativa i de rendiment. Dintre d'aquesta s'ubiquen els jocs del carrer, els jocs tradicionals, els jocs esportius de caràcter recreatiu...

- La tercera dimensió engloba aquelles activitats de caràcter laboral que es realitzen de forma involuntària, és a dir, es realitzen sota una obligació imposada i, per tant, tenen un interès lucratiu sense importar gaudir de l'activitat i el plaer. Aquí dintre s'engloben la major part d'activitats laborals monòtones i que són considerades pel participant com avorrides. L'esport professional, en moltes ocasions, també pot estar considerat dintre d'aquesta dimensió.

- La quarta dimensió està integrada per l'oci i el no joc. Aquesta integra activitats que busquen la diversió i el plaer encara que sense l'existència del joc. Per exemple, llegir de forma voluntària un llibre, pintar un quadre...

Una vegada coneguda la ubicació exacta de les manifestacions lúdiques, presentem una sèrie de classificacions, que bé per la importància de l'autor que l'ha creat o bé per la seva utilitat i claredat, pretenen ajudar-nos a comprendre, en major mesura, l'amplitud del concepte.

Tradicionalment, s'han classificat els jocs en funció del grau de participació i comunicació que s'estableix dintre del context de joc, trobant així els següents tipus de jocs:

- Jocs individuals o d'autosuperació. Es caracteritzen per l'existència d'una participació individual en el context del joc. Entre aquests trobem els jocs de fantasia, els jocs de carreres, els jocs de llançament de precisió com el *set i mig*[22]...

- Jocs d'oposició. Es caracteritzen per la participació individual en el context de joc tot i que existeix l'oposició directa d'un adversari a qui cal superar. Un exemple d'aquest tipus de jocs són les diferents modalitats de *polsos*.

- Jocs de col·laboració. Són jocs en què es produeix una comunicació motriu entre els participants, els quals busquen la consecució d'un objectiu comú. El "*manteig*"[23] i *les cadires cooperatives*[24] són exemples d'aquest tipus de jocs.

[22] Es guixa al terra un quadrat amb diferents caselles que contenen els números de l'1 al 7. També es guixa una casella on està el ½ . Els jugadors llancen una pedra tractat d'introduir-la en les diferents caselles per tal de sumar el 7 ½. Aquell jugador que s'acoste més o encerte el resultat sense passar-se'n serà el guanyador.
[23] En el *manteig* un jugador es col·loca damunt d'una manta resistent. Els companys tracten de llançar-lo el més alt possible per tal que tinga la sensació de vertigen.

- Jocs de col·laboració/oposició. Aquests jocs es caracteritzen per l'existència d'una col·laboració entre els membres d'un equip, els quals competeixen contra un altre per la consecució del mateix objectiu. Exemples d'aquest tipus de jocs són els *policies i lladres*, el "*balón tiro"*...

La utilització d'un o d'altre tipus de joc presenta unes o d'altres avantatges. Així, mentre els jocs individuals i d'oposició estimulen més aspectes individuals com la superació, l'esforç, etc., els jocs de col·laboració i col·laboració/oposició busquen la consecució d'objectius més vinculats a la comunicació, la interacció social, la relació...

Wallon (1979) a partir de la seva teoria, on estableix que el joc provoca el desenvolupament motor, afectiu i intel·lectual, distribueix els jocs en quatre tipologies en funció de l'estadi evolutiu al qual es corresponen. Així, tenim els següents tipus de jocs.

- Jocs funcionals. Es caracteritzen perquè són els primers jocs que trobem en el nen de forma que són representatius del període de 0 a 2 anys. Aquests estan dominats por la llei de causa/efecte i, per tant, busquen resultats molt elementals. Com a exemples d'aquests tipus de jocs apareix el tocar objectes, moure un sonall, moure els braços per colpejar objectes...

- Jocs de ficció. Sorgeixen a partir dels 2 anys i es caracteritzen perquè tenen un caràcter imaginari i fictici. En ocasions impliquen accions amb un carácter significatiu per als nens como jugar a *mamàs* i *papàs*, simular el vol d'un avió...

[24] En les *cadires musicals cooperatives* hi ha una cadira menys que jugadors. Al parar la música, tots els jugadors han de seure a les cadires sense que cap jugador toque al terra. Així, els jugadors s'han d'ajudar per tal que tothom estiga amb els peus elevats del terra. Després es va repetint la seqüència llevant cada vegada una cadira de forma que al final tots estaran asseguts en molt poques cadires.

- Jocs d'adquisició. Caracteritzats per la recerca de la realitat exterior amb el conseqüent aprenentatge. Apareixen al voltant del 9 mesos, aproximadament. Exemples d'aquests són tots aquells jocs que impliquen l'escolta, observació, toqueteig, aprendre una cançó…

- Jocs de fabricació. Representen l'exploració de la capacitat creadora. En ocasions, estan influïts pels jocs de ficció i adquisició. Construir, combinar, crear… són manifestacions lúdiques que s'integren dintre d'aquesta tipologia.

Tipus de joc	Edat
Jocs funcionals	0 – 2 anys
Jocs de ficció	A partir dels 2 anys
Jocs d'adquisició	A partir dels 9 mesos
Jocs de fabricació	A partir dels 4 anys

Taula 10. Tipologia dels jocs i les seves edats a partir de l'Omecaña i Ruiz Omecaña (1999, p.16).

Piaget (1981) complementa la seva teoria amb el desenvolupament d'una classificació. Tal com hem vist anteriorment en la seva teoria, estableix que l'evolució lúdica va lligada al desenvolupament intel·lectual. És per aquest fet que el tipus de joc va evolucionant i incrementant la seva complexitat a mesura que el nen va desenvolupant la seva capacitat intel·lectual. Per tant, el joc és imprescindible perquè permet evolucionar i desenvolupar l'intel·lecte del nen fins aconseguir la forma de processament intel·lectual corresponent a l'adult. A partir d'aquesta creença, segons Piaget (1984), trobem els següents tipus de jocs:

- Jocs simples o sensomotors. Són els jocs més primitius que apareixen en l'ésser humà sent propis de la primera infantesa, és a dir, dels 0 a 2 anys, aproximadament. Aquests tipus de jocs són molt similars al joc animal. Es caracteritzen per ser jocs innats que permeten al nen gaudir a causa de l'experimentació amb els diferents sentits, fonamentalment, amb la vista, el tacte i l'oïda. Així mateix, li permet desenvolupar i incrementar el domini de les seves capacitats. Els jocs sensomotors són la manifestació d'una activitat que implica als sistemes de moviment i de percepcions coordinades entre si. Aquesta coordinació permet utilitzar la conducta elemental, repetir-la i aplicar-la a noves situacions. D'altra banda, els moviments i posicions del subjecte determinen en cada instant un punt de vista propi que condiciona la seva percepció i comprensió. El nen repeteix les accions i moviments perquè amb això s'estan creant i elaborant esquemes mentals. La constant repetició de les accions de joc s'explica per la creació d'esquemes mentals i per la integració d'aquests en processos superiors de la ment. Moure un sonall, llançar objectes, patejar dintre del bressol són exemples d'aquest tipus de jocs.

- Jocs simbòlics o representatius. Constitueixen el segon tipus de jocs i predominen entre els 2 i 6 anys. Es caracteritzen per la ficció, imaginació o fantasia. Ara el nen és capaç de codificar les seves experiències en símbols de forma que pot recordar imatges d'esdeveniments. El símbol és una representació externa que té un significat personal o convencional i que constitueix la mostra per la qual detectarem i entendrem la fantasia i, alhora, l'engranatge amb el qual el nen construeix "la seva realitat", una realitat diferent a la de l'adult. Dintre d'aquest tipus de jocs podem diferenciar els jocs d'imitació i els jocs simbòlics. Així, mentre en el primer el nen imita diferents accions que veu al seu voltant o que imagina, en els simbòlics el nen dóna vida a diferents objectes inanimats. Els jocs de *papàs i mamàs*, la imitació d'un cavall, l'ésser un espadatxí, la utilització d'una escombra com cavall, etc., són exemples d'aquests tipus de jocs.

- Jocs reglats. Apareixen entorn als 6 anys. El nen ha començat a comprendre certs conceptes socials que li duen a entendre el concepte de les normes. Així doncs, les normes passen a ser un element constitutiu del joc provocant l'aparició del joc col·lectiu. És a dir, sense normes no és possible el joc col·lectiu ni cap altra activitat de participació conjunta i grupal. Les normes són el resultat de valors culturals que el nen, al principi, respecta encara que no comprèn. Mitjançant el joc el nen va trobant els valors socials i, per tant, és una via d'aprenentatge d'acord amb les seves pròpies característiques.

L'observació dels diferents tipus de jocs, bé siguen sensomotors, simbòlics o reglats, ens permeten identificar en quin estadi evolutiu i de desenvolupament intel·lectual es troba el nen.

A la classificació de Piaget podem afegir un quart tipus de joc com és el joc de l'adolescent. Aquest tipus de joc, segons les Escoles d'Esplai de Catalunya (1988, p. 195-196), sorgeix al voltant dels 12/14 anys i està determinat per una sèrie de característiques pròpies de l'adolescent. L'adolescent està sofrint una gran quantitat de canvis, tant a nivell fisiològic com afectiu, que li provoca la necessitat de buscar la seva pròpia identitat i una posició en el món degut al fet que no és un nen però tampoc un adult. Aquest fet provoca l'aparició de dues conductes lúdiques absolutament diferents a les de la infantesa:

- La burla o provocació, tant dels petits com dels adults, mitjançant accions com agafar-los la pilota, amagar-los els materials, riure's d'ells...

- El desafiament, tant al risc amb conductes com anar sense mans sobre la moto, conducció temerària, etc., com al que els envolta amb conductes que impliquen baralles, gamberrisme, pintades en les parets...

Per tant, "a causa de la recerca de la seva pròpia identitat, la burla i el desafiament, els jocs de l'adolescent es basen en l'ostentació i en la destresa" (Escoles d'Esplai de Catalunya, 1988, p.196).

Blázquez (1986) classifica els jocs en funció del seu grau de complexitat i estructuració. D'aquesta forma, cada joc es correspon a un període o estadi evolutiu i sorgeixen les següents tipologies:

- Jocs d'organització simple. Aquest tipus de jocs es caracteritza per l'escassa o nul·la interacció entre els altres participants i per la manca de regles. Aquesta fet provoca que tinguen un objectiu individual, desenvolupant-se entre 0 als 6 anys.

- Jocs codificats. En aquests apareix la participació grupal encara que sense o amb lleugera oposició directa. Les regles segueixen sent simples, tot i que són més nombroses i complexes que en el període anterior. Es corresponen amb els jocs de 6 a 12 anys. Representants d'aquest modalitat de joc són el *set i mig, stop*[25]...

- Jocs reglamentats. Aquests jocs es caracteritzen per una gran estructuració amb una gran reglamentació i complexitat així com per la participació grupal. En aquests ja trobem la col·laboració i l'oposició i, per tant, la comunicació i contracomunicació motriu donant motiu a l'aparició de les tàctiques ofensives i defensives. Es recomanable la seva introducció al voltant dels 12 anys. Els jocs esportius són un exemple de jocs reglamentats.

[25] Un jugador ha de tractar de tocar a un dels altres per deixar de parar. Els altres jugadors tracten de no ser tocats però quan estan a punt de ser-ho poden dir "stop" de forma que es queden quiets i el que para no pot tocar-los. Un company viu podrà salvar-los si passa per sota de les cames d'aquell que estava en la posició de "stop".

Evolució lúdica del nen	Edat	Tipus de joc
Període de ludoegocentrisme	0-6 anys	Jocs d'organització simple
Període de coordinació i cooperació ludomotriu	6-12 anys	Jocs codificats
Període d'establiment i desenvolupament de l'acord ludomotor	A partir de 12 anys	Jocs reglamentats

Taula 11. Evolució del nen i les tipologies dels jocs.

Existeixen altres classificacions dels jocs en funció de les edats com per exemple:

- Jocs infantils. Estan destinats a nens d'entre 0 i 12 anys, aproximadament. Es caracteritzen per ser jocs variables en funció de les característiques i l'edat del nen. Per exemple, trobem jocs d'imitació als 5-6 anys, jocs de velocitat als 8-9 anys...

- Jocs de joves. Aquesta etapa s'inicia amb els canvis puberals, corresponent-se amb el període temporal que transcorre entre els 12 i 18/20 anys, aproximadament. Els jocs es caracteritzen, a causa de la necessitat d'afiliació del nen, per ser grupals amb i sense oposició. En la major part dels casos, el rendiment té una gran acceptació, especialment en els nois pels estereotips socials que conformen el seu caràcter.

- Jocs d'adults. Es corresponen amb els jocs que se situen entre els 18/20 fins els 60/65 anys. Evidentment, les característiques de l'adult són diferents al llarg del període, per això es divideix aquest en tres subetapes a les quals també els corresponen uns jocs determinats i que són:

- Adultesa inicial (18/20 anys fins els 30/35). Es caracteritza per l'existència i bona acceptació de jocs de competició.

- Adultesa mitja (30/35 fins els 45/50 anys). Els jocs de competició van decreixent passant a tenir una major importància els jocs amb una finalitat de manteniment de les capacitats.

- Adultesa final (50 anys fins els 60/65). Els jocs de competició tot just tenen acceptació però, són preferibles els jocs de manteniment de qualitats, els jocs i activitats de relació social, etc.

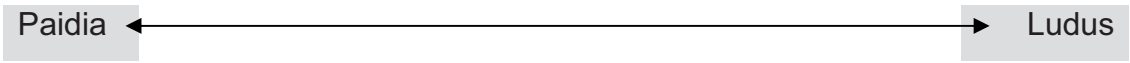
- Jocs de la vellesa. A partir dels 60/65 anys apareix el període denominat vellesa i que es caracteritza per la seva gran heterogeneïtat. Generalment, són preferibles els jocs col·lectius, els balls, jocs de relació social i els jocs de manteniment de qualitats que no impliquen canvis bruscs de posició.

Caillois (1958) fa una aproximació sociològica i considera que la tipologia de joc reflecteix el grau d'evolució d'una societat. Per tant, a partir de l'anàlisi del joc podem conèixer aquella societat. És per aquest fet que considera un continu en el qual hi han dos extrems que són el que anomena com a *paidia* i *ludus*.

Considera que el *paidia* són aquelles manifestacions primitives del joc, caracteritzades per la manca de reglamentació i que representen l'espontaneïtat de l'instint lúdic de l'ésser humà i, en moltes ocasions, compartit amb la resta d'animals. Com a exemples de *paida* trobem la imitació d'algun ofici, moure un sonall, llançar pedres....

A l'altre extrem del continu trobem el *ludus* que és una evolució del *paidia*. Aquest es caracteritza per una gran reglamentació on apareix un

component competitiu que es dóna degut a la comparació amb els altres i, per tant, la necessitat d'un resultat.



Taula 12. Continu existent entre el *paidia* i el *ludus*

Per a Caillois (1958) les societats més primitives es caracteritzen per l'existència d'una major quantitat de jocs i activitats relacionades amb el *paidia* mentre que en aquelles societats més avançades hi ha una major presència de la categoria *ludus*.

Per tant, les societats que practiquen jocs organitzats i estructurats, s'acosten més al *ludus* i es caracteritzen per la seva complexitat i estructuració.

Dintre d'aquest continu Caillois (1976, p. 37-43) agrupa els jocs en quatre categories en funció dels aspectes formals de les manifestacions lúdiques que són:

- *Agon* (competició). Són jocs en els quals preval l'aspecte lúdic però que són presentats en forma de competició. Així, les regles serveixen per a establir el marc d'actuació i, per tant, aconseguir una igualtat d'oportunitats. Qualsevol joc desenvolupat amb una finalitat competitiva i amb un reglamentació forma part d'aquesta categoria. Les boletes, les xapes, el billar... són exemples d'aquesta categoria.

- *Alea* (sort). Integren aquesta categoria tots aquells jocs on el resultat depèn de la sort, la fortuna o l'atzar. En moltes ocasions, dintre d'aquesta categoria, s'integren els jocs que no requereiexen cap tipus d'activitat motriu. El *pedra paper o tisora*, els *xinos*, el bingo, la ruleta, la loteria són jocs que pertanyen a aquesta categoria.

- *Mimicry* (màscara-disfressa). Aquesta categoria està integrada pels jocs simbòlics, de representació i de simulacre. *Pares i mares*, *els metges*, ser *superman*... són jocs representants d'aquesta categoria.

- *Ilinx* (vertigen). Aquells jocs que impliquen un desig d'inestabilitat, desequilibri o vertigen són els que integren aquesta categoria. Les acrobàcies, la dansa, els equilibris... són jocs vinculats l'*ilinx*.

Les societats han evolucionat des del *mimicry* i l'*ilinx* cap a l'*alea* i *agon*. Així, les societats arcaiques centraven el seu interès en la disfressa, el desequilibri (entrar en trànsit) mentre que en les societats modernes el més important és la sort i la competició.

Les quatre categories desenvolupades poden estar immerses en el continu on el *paidia* i *ludus* configuren els seus extrems. Per tant, a partir de la combinació de les quatre categories i els dos pols trobem 8 grups diferenciats d'activitats que són:

- Paidia alea (llançament de daus).
- Paidia agon (curses).
- Paidia mimicry (nens que juguen a papàs i mamàs).
- Paidia iliux (balanceig en un balanci).
- Ludus alea (loteria).
- Ludus agon (escacs).
- Ludus mimicry (desenvolupar uns personatges en una representació teatral).
- Ludus iliux (acrobàcies en parelles).

Guttman (1978) també crea la seva pròpia classificació en funció de la complexitat de la tipologia del joc considerant així les següents possibilitats:

JOC			
Joc espontani	Joc organitzat		
	Jocs no competitius	Jocs competitius (concursos)	
		Concursos intel·lectuals	Concursos o competicions físiques (esports)

Taula 13. Classificació del jocs desenvolupada per Guttman.

Dintre d'una visió conductista es troba Garvey (1977). Aquest autor considera que els jocs són un producte natural del desenvolupament físic i cognoscitiu de forma que elabora un classificació atenent al seu criteri. A més a més, el joc evoluciona conforme madura i es desenvolupa l'infant. Les categories que estableix Garvey són:

- Jocs acompanyats de moviments i interaccions.
- Jocs amb objectes.
- Jocs amb el llenguatge:
    - Jocs amb sorolls i sons.
    - Jocs amb el sistema lingüístic.
    - Jocs socials:
        - Jocs amb paraules i ritmes espontanis.
        - Jocs amb fantasies i absurds.
        - Jocs amb la conversa.
- Jocs amb materials socials.
    - Identitats i papers.
    - Plans: identificació de papers funcionals.
- Jocs amb regles.
- Jocs ritualitzats (generalment, estan fonamentats en la repetició).

Benavent (1996, p. 169-170) classifica el joc "en funció de l'objectiu a aconseguir dintre d'una sessió d'educació física". Segons aquest autor tenim els següents tipus de jocs:

- Jocs sensorials. El seu objectiu és el desenvolupament dels sentits, especialment l'auditiu, visual i tàctil. Generalment, requereixen poca activitat perquè simplement busquen centrar l'atenció en algun d'aquests sentits. Solen utilitzar-se en la part de tornada a la calma, així com en situacions de necessitat en l'aula o zones interiors. La *gallineta cega*, la *locomotora humana*[26]... són exemples de jocs sensorials.

- Jocs motors. El seu objectiu és el desenvolupament i perfeccionament de les diferents habilitats motrius bàsiques com són el salt, el llançament, la carrera... Solen introduir-se en la part introductòria o en la part principal de la sessió sent un objectiu principal d'aquestes.

- Jocs de desenvolupament anatòmic. L'objectiu d'aquests jocs és el desenvolupament anatòmic i de les capacitats condicionals com la força, la resistència i la velocitat. Solen utilitzar-se en la part principal de la sessió combinant-se amb els jocs motors.

- Jocs preesportius. L'objectiu principal d'aquests jocs és l'adquisició i perfeccionament de les habilitats motrius específiques de determinades modalitats esportives. Exemples de jocs preesportius són la *pilota a la torre*, el joc de les *10 passades*...

El professor R. Jover (1999, p.177) classifica el joc en natural i dirigit. A partir d'aquesta classificació estableix les característiques de cadascuna d'aquestes dues possibilitats de joc que són:

[26] Els jugadors formen una filera i tenen els ulls tapats a excepció de l'últim jugador que veu. Aquesta ha de guiar el tren sense parlar donant cops a les espatlles del company de davant de forma que aquests, mitjançant una cadena, fan arribar la informació al primer que executa el moviment indicat per l'últim jugador que és l'únic que té visió.

	Joc natural	**Joc dirigit**
Definició	És un joc de generació espontània on manca la premeditació i l'exigència	És un joc imposat externament per a la consecució d'algun objectiu
Llibertat Espontaneïtat Autonomia Autoafirmació	Les condicions es compleixen plenament, encara que en els jocs col·lectius la necessitat de filiació i l'egocentrisme de les interaccions socials poden limitar-les.	Les condicions estan limitades.
Varietat de les activitats	Circumscrit als interessos i al sentiment de competència del subjecte	Atén a la diversificació i a la globalitat
Perseverància en l'obtenció de resultats	Sense exigències	Insisteix fins aconseguir l'èxit
Dosificació dels estímuls	Sense control	Planificat en quantitat i intensitat
Nous recursos i habilitats	Circumscrit als interessos i al sentiment de competència del subjecte	Introdueix de forma planificada tasques amb noves exigències

Taula 14. Diferències entre el joc natural i el dirigit.

Així doncs, el joc dirigit té una intencionalitat a causa de la creació del mateix per part del director de joc i permet la consecució d'uns determinats objectius didàctics.

Bantulà (2000, p. 11-12), seguint el model de Jóver (1999), agrupa els jocs "segons el grau de directivitat a l'hora d'executar-los", és a dir, en funció de la presència d'algun director de joc que pretén regular el seu funcionament, normes... i, per tant, té una intencionalitat.

El model plantejat per Bantulà (2000) va més enllà ja que crea subtipologies dintre de la categoria de joc dirigit. Així, apareixen les següents possibilitats:

- Joc lliure. El nen juga espontàniament sense cap ordre o direcció de tipus formal. La durada del joc és variable i depèn dels propis participants. Són representants d'aquesta categoria els jocs de carrer com l'*eixarranca*, *el burro*, *el saltar i parar*...

- Joc dirigit. És el joc propi de la intervenció educativa. Existeixen unes regles que han de ser acceptades per tots els participants perquè són obligatòries ja que són imposades pel propi professor. Aquest joc dirigit pot subdividir-se en:

    - Joc dirigit. Es caracteritza per la codificació amb regles més o menys senzilles. La *regata* i *creuar el riu* són jocs que pertanyen a aquesta categoria.

    - Formes jugades. Es correspon amb tasques o exercicis els quals són presentats en forma de joc. Tenen unes regles poc codificades tot i que són rígides. En aquests té molta importància el sentit didàctic que li atorga el professor i, per tant, són un mitjà molt útil per a motivar l'alumne a la realització d'activitats específiques en les sessions d'educació física. Les carreres de relleus, les carreres de transport, són exemples de formes jugades.

    - Preesportiu. Adquireixen el protagonisme principal a partir dels 8-9 anys. Pertanyen a una zona intermèdia entre el joc i l'esport de forma que tenen les característiques del primer però, degut a la major complexitat de les regles que intervenen, comencen a adaptar-se a les del segon. La principal finalitat dels jocs preesportius és la iniciació a la pràctica esportiva. Aquests jocs preesportius són considerats genèrics, si tenen una finalitat poliesportiva, o específics, si la seva finalitat és la iniciació cap a una modalitat esportiva concreta. El joc de les *deu passades* i *la pilota a la torre* són exemples de jocs preesportius.

Òbviàment, el joc dirigit és el més desenvolupat en el programa escolar perquè en aquest es produeix una participació més activa del professor possibilitant així la consecució dels objectius establerts. En canvi, el joc al carrer del nen sol caracteritzar-se per ser un joc lliure on els participants són els que el regeixen en tots els seus aspectes.

En funció de l'espai físic o medi en el que es desenvolupa, Bantulà (2000, p. 12), els classifica en:

- Jocs d'interior. Són jocs portats a terme en espais tancats a causa de la necessitat de determinats materials com per exemple, jocs de saltar a la corda.

- Jocs d'aire lliure. Són jocs que requereixen grans espais, generalment, solen desenvolupar-se a l'aire lliure com per exemple les gimcanes, els jocs d'orientació... Dintre d'aquests també trobem els jocs que es desenvolupen en determinats espais i superfícies concretes com per exemple, el volei platja i el *ta ka tà* que requereixen sorra de platja per a poder practicar-se.

- Jocs aquàtics. Es desenvolupen dintre de l'aigua de forma que presenten unes característiques concretes i específiques. Els jocs de persecució aquàtica, jocs de recreació en l'aigua... són exemples de jocs aquàtics.

- Jocs de neu. Per a poder-se jugar requereixen certes quantitats de neu de forma que són específics d'unes determinades èpoques i llocs. Exemples de jocs de neu són els jocs de construcció de ninots de neu, els lliscaments amb trineus...

En una tercera classificació, Bantulà (2000) classifica els jocs en funció de l'objectiu o contingut a desenvolupar de forma que aquests serveixen per a la consecució de tres objectius generals:

- Físics. Pretén el desenvolupament de les qualitats físiques com la velocitat i velocitat de reacció mitjançant carreres, salts...; força, mitjançant la utilització de llançaments, transports, lluites...; resistència, mitjançant jocs de locomoció, persecució, relleus...; flexibilitat utilitzant jocs de flexibilitat i estirament; i l'agilitat, mitjançant jocs que integren velocitat de reacció, força explosiva …

- Psicomotrius. Tracten d'estimular i desenvolupar les capacitats coordinatives o qualitats motrius de tipus sensorial i perceptiu, bé siguen visuals, auditius, tàctils, d'orientació, relaxació, respiració, lateralitat actitud, coordinació i d'habilitats.

- Socioafectius. La seva execució pretén el desenvolupament dels aspectes socioafectius. Dintre d'aquests s'inclouen els jocs populars, recreatius, simbòlics i d'expressió i, finalment, els jocs cooperatius.

Seguint un model semblant a l'anterior trobem Herrera (2000, p. 16). Per a aquesta, els jocs també poden agrupar-se en "funció de les capacitats, habilitats, destreses i objectius d'aprenentatge que desenvolupen" considerant així, les següents tipologies:

- Jocs d'habilitat i destresa. Afavoreixen el desenvolupament de la destresa manual i estimulen la capacitat artística i l'aprenentatge de les qualitats dels objectes.

- Jocs de construcció. Desenvolupen la capacitat d'atenció i concentració, afavorint l'aprenentatge de les relacions espacials. Així mateix, possibiliten la construcció d'objectes mitjançant la pròpia creativitat personal o l'existència d'uns models de referència.

- Jocs de representació. Ajuden a reproduir o imaginar situacions, personatges, objectes, etc., transformant-los en funció dels seus desitjos, preocupacions i pors.

- Jocs de força, motricitat i aire lliure. Serveixen per canalitzar la necessitat de moviment ajudant a aconseguir seguretat, equilibri, domini del cos, elaboració de l'esquema corporal...

- Jocs de regles socials. Serveixen per aprendre i adquirir hàbits de respecte cap els altres, jugar en grup i acceptar el valor d'unes regles imposades des de fora o pels propis participants.

Atenent el material necessari per a portar a terme el joc trobem els següents tipus de jocs:

- Jocs sense material. Són els jocs que es practiquen sense utilitzar cap tipus de material com per exemple, els jocs de persecució com *tocar i parar*, el *gat i el ratolí*…

- Jocs realitzats amb material convencional. Dintre d'aquest apartat apareixen una sèrie de jocs que es desenvolupen amb un material que ha estat ideat, construït i comercialitzat per a la realització d'activitats físiques, esportives i recreatives. Aquest tipus de jocs es subdivideixen en:

    - Jocs amb material de reduïdes dimensions com són les pilotes, cercles, piques, discos, volants, indiacas, pales... Aquest tipus de materials són els més utilitzats en la realització de jocs dintre de qualsevol programa d'educació física i de recreació.
    - Jocs amb material de grans dimensions com poltres, matalassos, bancs suecs, espatlleres... El principal inconvenient de la utilització d'aquest materials ve donat per la necessitat d'un magatzem de grans dimensions on guardar-lo. És per això que solen ser jocs que es desenvolupen en instal·lacions tancades o cobertes per tal d'evitar els moviments innecessaris del material i el seu conseqüent deteriorament.

- Jocs realitzats amb material convencional que s'utilitza de forma no convencional. Són jocs que utilitzen un material convencional, és a dir, que ha estat creat per a uns determinats jocs i funcions però que són utilitzats d'una forma diferent com per exemple, el joc de la *bassa i el riu*. En aquest jocs s'utilitzen els matalassos com suposades embarcacions. El *fut-volei*, utilitzant el banc com xarxa divisòria també és un exemple d'aquest tipus de jocs.

- Jocs amb material no convencional o alternatiu. Són jocs que utilitzen un material que no ha estat ideat ni dissenyat per a ser utilitzat en activitats físiques i esportives tot i que pot ser utilitzat per portar a terme determinats jocs. Aquest material es sol caracteritzar pel seu baix cost econòmic. Aquests jocs es subdivideixen en:

    - Jocs utilitzant material de la vida quotidiana com tovalloles, teles, gomes elàstiques, escombres, aliments... Per exemple, el joc d'hoquei utilitzant escombres com estics; les gomes elàstiques per a jugar al joc tradicional de saltar la goma; el ball en parelles sense que caiga la poma...

    - Jocs amb materials de rebuig o reaprofitables. Són jocs que utilitzen materials que ja han estat utilitzats amb el fi per al qual havien estat fabricats de forma que manquen de valor però que es poden adaptar per a desenvolupar diferents activitats.

        - Jocs amb material de rebuig i d'utilització immediata. En aquests no fa falta canviar les característiques del material per a desenvolupar el joc. Per exemple, jocs de relleus rodant una roda de cotxe; el joc del *mocador*; el joc de construcció de corda lligant draps vells...

        - Jocs amb material de rebuig reciclat. Són jocs que utilitzen un material manipulat de forma que li donen un nou ús.

- Jocs amb material de construcció pròpia. Aquest tipus de jocs es caracteritzen perquè a partir de diferents materials no convencionals construïm un material que és utilitzat per a portar a terme diferents jocs com per exemple, els jocs malabars mitjançant la utilització de pilotes malabars construïdes pels jugadors. Altres exemples són la construcció de maces, bitlles, sabres d'escuma...

- Jocs amb elements de l'entorn. La utilització de determinats elements de l'entorn pròxim també possibilita la pràctica de determinats jocs com per exemple, els jocs d'equilibri utilitzant les vorades i els reixats, jocs d'amagar determinats objectes en l'espai pròxim com el joc de *corretja*, els *contrabandistes*...

Segons la durada i on es desenvolupen, les Escoles d'Esplai de Catalunya (1988, p. 204-206) distribueixen els jocs en les següents tipologies:

- Jocs petits. Tenen una reglamentació molt senzilla que permet la seva execució de forma ràpida per la seva curta durada. Dintre d'aquests hi ha les següents possibilitats:

  - Jocs d'interior. Són jocs de curta durada que es desenvolupen en espais tancats com per exemple, jocs d'expressió com el *mirall*, el *rostre*; jocs de moviment que impliquen aixecar-se, asseure's, tombar-se, petits desplaçaments, grans desplaçaments en poc espai…; i els jocs sedentaris en els quals els participants estan asseguts o també combinen jugadors asseguts i dempeus com per exemple, *la bomba*, el *corrent*...

  - Jocs de pati. Són jocs de curta durada que poden o no utilitzar material específic tot i que requereixen d'un gran espai per a

portar-se a terme com per exemple, els jocs de pilota. També trobem jocs que requereixen grans espais perquè són molt dinàmics o s'efectuen grans desplaçaments.

- Grans jocs. Són jocs caracteritzats per una gran durada temporal i per l'existència de regles més complexes.

    - Jocs d'interior. Són jocs que tenen un nombre considerable de jugadors i que es desenvolupen dintre d'una casa o espai interior. També existeix la possibilitat de crear o adaptar diferents jocs de taula per a efectuar-los de forma més dinàmica i en situació real com per exemple, el joc de *l'oca* a gran escala on els nens són les fitxes i han de realitzar una sèrie de proves tals com van avançat pel tauler, els jocs de pistes per l'interior d'una zona determinada...

    - Jocs d'exterior. Són jocs amb una gran durada temporal que, generalment, es desenvolupen en espais grans i oberts. Dintre d'aquests grans jocs d'exterior apareixen:

        - Jocs sense competició. En aquests no hi ha guanyadors ni perdedors. Per exemple, els jocs de descobriment, en els quals hem d'esbrinar la màxima informació sobre un esdeveniment, succés, un barri, un paisatge, un jardí... Per aconseguir l'objectiu del joc hem de desplaçar-nos al lloc on ha succeït l'acció per tal de recollir la màxima informació possible sobre aquest. Altres jocs sense competició són la imitació de les festes populars, la creació d'una situació real o fictícia com la vida en la selva, la vida en l'espai, la conquesta d'un territori... En aquests cada personatge assumeix el seu rol tractant d'actuar com ho fa aquest. Aquest jocs, fins i tot, poden anar acompanyats de disfresses.

- Jocs de competició. En aquests es produeix la separació en equips de forma que els diferents equips tracten d'aconseguir la victòria, la màxima puntuació, superar les proves... Aquesta competició pot ser mitjançant l'enfrontament directe entre els participants, com és el cas d'una guerra de pilotes tractant de trobar i prendre el major nombre de pilotes a l'equip adversari, o bé sense enfrontament directe com és el cas de les gimcanes, els jocs de pistes, olimpíades, campionats, raids...

- Jocs nocturns. Tot i que són jocs en equips no hi ha una oposició directa, poden integrar alguns dels jocs anteriorment esmentats. La principal característica d'aquests és que es juguen de nit de forma que la foscor provoca un ambient misteriós, al mateix temps que dificulta la seva realització. Un exemple d'aquests jocs són les recerques nocturnes de l'equip adversari, el joc dels *contrabandistes noctunr*, jocs amb foc, nits de misteri...

- Jocs de diversos dies. Són jocs que es realitzen en diferents dies a causa de la seva gran durada. En ocasions, integren aquells jocs que tenen com a objectiu la consecució de punts per al final sumar-los i conèixer l'equip vencedor. Per exemple, la construcció d'un refugi, d'una bassa per a creuar un riu... Aquestes manifestacions lúdiques són pròpies d'acampades i colònies.

- Fires o festes d'animació. Van acompanyades d'altres tipus d'activitats i que es desenvolupen en un o diversos dies. L'ambient lúdic i festiu és la característica fonamental d'aquestes fires o festes solemnes d'animació. En moltes ocasions, es construeixen casetes on es desenvolupen els diferents jocs trobant casetes de llançament de dards,

llançament de precisió amb un baló de bàsquet, precisió amb bales, polsos...

Per a finalitzar aquest apartat dedicat a les diferents classificacions dels jocs, hem de citar una classificació específica dels jocs esportius basada en el grau de complexitat tàctica i que va ser desenvolupada per Almond (1986), variant de proposta d'Ellis (1983). Així, aquest autor classifica els jocs esportius en quatre grups, anant des dels jocs d'una menor complexitat tàctica fins els jocs amb una major complexitat. A cadascun d'aquests grups se li poden oferir els denominats jocs modificats que són una sèrie de jocs caracteritzats per la reducció de la dificultat tècnica i l'exageració dels principis tàctics.

A partir d'aquestes formulacions teòriques Devís i Peiró (1992) distribueixen els jocs esportius en funció dels aspectes tàctics que desenvolupen.

Devís i Peiró (1992) també exemplifiquen alguns jocs sobre cadascuna d'aquestes modalitats amb l'objectiu d'aclarir el contingut de la classificació com per exemple, un joc de pista dividida en el qual tenim dos nens situats un enfront de l'altre en dos camps amples i curts amb una xarxa que els separa. El joc consisteix a fer que la pilota toque l'àrea del oponent passant per sobre de la xarxa i evitant que caiga en la pròpia. La variació respecte a altres jocs esportius amb semblant estructura com el voleibol o el bàdminton són les possibilitats de modificació que proposa el joc com incrementar l'altura de la xarxa, l'ús de raquetes o pales per a efectuar el colpeig, introducció de més jugadors, possibilitat de retenir la pilota... així com el sentit educatiu de l'activitat. Amb aquestes modificacions es pretén afavorir la compressió tàctica i la dinamització provocant una experiència satisfactòria de tots els participants. Finalment, la modificació de les regles al costat del descobriment guiat fa possible que els propis nens puguen participar activament en la construcció i adquisició del coneixement.

TIPUS DE JOC	PRINCIPIS TÀCTICS BÀSICS
Joc de blanc o diana. El mòbil ha d'assolir, amb precisió, en el menor nombre d'intents, la diana objectiu. Per exemple, golf, dards…	-Mantenir el mòbil el més prop posible del blanc -Desplaçar el mòbil de l'oponent lluny del blanc -Evitar que el mòbil de l'oponent s'acoste al blanc
Jocs de bat i camp. Un equip llança el mòbil a un espai de joc mentre realitza desplaçaments en una zona determinada; l'altre equip ha de recollir-lo i tornar-lo el més aviat posible. Per exemple, beisbol, softbol…	-Llançar a espais de difícil devolució -Ocupar equilibradament els espacis defensius -Recolzar els espais dels companys -Coordinar accions tàctiques
Jocs de camp dividit o mur. L'objectiu és aconseguir que el mòbil toque l'espai de joc de l'equip contrari i no ho faci al propi. Per exemple, tennis, volei, frontó…	-Enviar el mòbil a l'espai lliure -Neutralitzar espais en defensa -Buscar posicions idònies d'atac i defensa
Jocs de camp compartit. S'intenta arribar a la meta contrària en el menor nombre de tocs i evitar que l'equip contrari arribe la pròpia. Per exemple esports d'equip com el futbol, basquetbol, handbol...	-Recolzaments, desmarcatges i marcatges -Apertures i canvis de ritme -Profunditat i amplada en el joc -Ocupació de l'espai lliure

Taula 15. Jocs esportius i principis tàctics que desenvolupen
(Devís i Peiró (1992, p. 162)

2.5. Diferenciació dels conceptes *play*, *game* i *sport*

Per tal de determinar el contingut i significat de les paraules *play*, *game* i *sport*, cal analitzar l'origen i evolució dels mots perquè la seva significació va variant en funció del contexte i època en què s'utilitzen.

Encara que la diferenciació anglesa del concepte *play, game* i *sport* no apareix en la llengua catalana, castellana, francesa o alemanya hem decidit desenvolupar-la per tal de veure les possibilitats que presenten en la catalogació de les manifestacions lúdiques.

Origen o equivalent	Anglès	Català	Castellà
Paidia (Grec)	Play	Jugar	Jugar
Ludus (Llatí)	Game	Joc	Juego
Deport, deportare	Sport	Esport	Deporte

Taula 16. Relació dels conceptes amb la seva etimologia.

El mot anglès *play* es utilitzat per definir el joc espontani, és a dir, aquest concepte defineix el fet de jugar, les juguesques i totes aquelles formes jugades de caràcter espontani.

El substantiu *game* s'utilitza quan el joc presenta una certa estructura lúdica i està determinat per unes normes. Aquest es caracteritza perquè encara que el resultat té una major consideració, no hi ha cap finalitat extrínseca, és a dir, no hi ha una finalitat utilitària. Per tant, el *game* és el que considerem un joc organitzat.

Respecte a l'etimologia del concepte joc trobem més informació en el primer apartat d'aquest capítol.

El concepte *sport*, en castellà *deporte*, prové de la paraula llatina *deportare* i significava diversió, recreació o gaubança. A partir d'aquest concepte llatí apareix, en castellà antic, la paraula *depuerto* i, en francès, el concepte *deport*.

El mot castellà *depuerto* evoluciona i es transforma en el concepte "deporte". En la llengua castellana, el concepte apareix per primera vegada com a forma verbal (Piernavieja, 1966; Hernández Mendo, 1999) en *el Poema del Cid* o *Cantar del Mio Cid* datat en 1140. En aquest text, la paraula s'entèn com a *divertir-se*. Tot i que aquesta és la primera referència escrita de la paraula, aquesta ja es devia emprar de forma oral amb anterioritat però, no va ser fins al s. XIV-XV quan va substituir a la paraula *depuerto*.

En el context europeu, el concepte llatí *deportare* també varia i s'adequa a les diferents llengües emergents. Trobem així que:

- A França evoluciona cap a *deport.*
- A Anglaterra és introduït pels normads i reduïda pels saxons, de forma que apareix el concepte *sport*.
- A Itàlia evoluciona cap al concepte *disporto.*

El mateix concepte *deport* francès és el que es segueix emprant en el català, tal com veiem en la cita d'Ausiàs March, escriptor valencià del segle XV, que diu:

Colguen les gents ab alegria festes,
lloant a déu, entremesclant deports;
places, carrers e delitables horts
sien cercats ab recont de grans gestes,
e vaja io los sepulcres cercant,
interrogant ànimes infernades,
e respondran, car no són companyades
d'altre que mi en son continu plant.

Ausiàs March (1397-1459)

En qualsevol cas, totes aquestes accepcions fan referència a diversió, alegria, passatemps, recreació...

A l'Anglaterra del segle XVI es consolida el concepte *sport* amb dues accepcions:

- Esport feudal considerant les activitats relacionades amb la caça, acrobàcies, curses a cavall, competicions de salt...
- Passatemps rurals populars com el joc, la dansa...

En aquest mateix context però ja al segle XVIII apareix el concepte *patrocined sport* (esport patrocinat). Aquest fa referència a esportistes que competeixen per tal de divertir a un públic, generalment, de classe social alta. Així, tenim competicions de curses, lluita, boxa, rem, criquet....

Ja al segle XIX, a l'Anglaterra es consolida el concepte *sport* i es desenvolupa, fonamentalment, dintre de les universitats i *high school* angleses. Dintre d'aquest concepte s'integren les pràctiques físiques de caràcter competitiu, normalitzades mitjançant una reglamentació i institucionalitzades.

El desenvolupament d'aquestes activitats va estar fomentada per les classes altes i la burgesia anglesa perquè aquestes activitats, degut a l'existència d'unes normes ètiques de comportament caballeresc, ajudaven a consolidar el caràcter dels futurs dirigents anglesos. Al mateix temps, eren unes activitats que servien per canalitzar l'agressivitat i solucionar disputes sense cap tipus de violència i, finalment, segons Salvador (2004, p. 359) també "recollien els interessos d'un sector de l'activitat econòmica com són les apostes, el professionalisme i l'espectacle".

En el context espanyol, el concepte anglès *sport* seguia entenent-se com a recreació, passatemps, diversió i exercici físic de forma que va mantenir la seva denominació com a *deporte*. Aquesta accepció és la que recull el Diccionari de la Real Academia Española de la Llengua (2006) que defineix el concepte *deporte* com "una activitat física, exercida com a joc o competició, la pràctica de qual suposa un entrenament i subjecció a normes".

Una segona definició del concepte *sport* parla de recreació, passatemps, plaer, diversió o exercici físic desenvolupat, generalment, a l'aire lliure.

En l'edició digital del diccionari Català-Valencià-Balear d'Alcover, la paraula *esport* es defineix com a "joc o exercici corporal en què es fa prova e destresa agilitat o força, en profit simultani del cos i de l'esperit".

El mateix diccionari defineix el concepte *deport* com a diversió i recreació. Etimològicament, prové del derivat postverbal de deportar.

Navarro (1993), Garay i Hernández Mendo (2005) construeixen la següent taula en què exposen la correspondència dels diferents períodes històrics amb les significacions dels conceptes *joc i esport.*

Període històric	Significacions del concepte joc i esport
Segle XII i XIII	Barreja de les significacions de tots dos conceptes: activitat recreativa, broma,exercici físic, competició, diversió, distracció
Segle XIV	Es conserven els significats del període anterior però, el lexema Joc s'empra amb una major freqüència. El lexema deport comença a desaparèixer.
Fins el s. XIV	Accepció del lexema joc: jugar a alguna cosa, recrear-se, divertir-se, fer broma, burla, aposta o posar en sort i jocs públics. Accepcions del lexema esport: activitat recreativa, plaer, satisfacció, alegria + (exercici, gimnàstica, espectacle i oci)
Segle XVII	Unió de significats. Desaparició del terme esport. El concepte joc engloba totes les accepcions: activitat recreativa, diversió, broma, burla, certamen esportiu, festes públiques, aposta, moviment…
De finals del s. XVIII al s. XIX	Ampliació del camp semàntic del joc. Accepcions de joc com a entreteniment, diversió, exercitatció, gimnàstica o exercici físic, educació física, recreació. Transformació vertadera del concepte esport.
De finals del XIX fins l'actualitat	Restabliment del terme esport

Taula 17. Significació dels conceptes en funció de l'època.

Garcia Ferrando (1990, p. 31) considera l'esport a partir dels seus elements constituients i que són:

1. Activitat física i intel·lectual humana. Tot i que alguns esports tenen una major presència del component físic i altres del component intel·lectual (concentració, tàctica, estratègia...) totes les activitats

esportives requereixen, en una major o menor mesura, tots aquests elements.

2. De naturalesa competitiva. Qualsevol modalitat esportiva busca l'obtenció d'un millor resultat, una victòria... tot i que en funció de l'àmbit aquest component té una major o menor repercussió. Així, per exemple, encara que en totes dues situacions hi ha competició, no és el mateix la final del campionat del món de pilota que una partida entre uns nens durant l'estona de pati al frontó de l'escola.

3. Governada per regles institucionalitzades. Tota modalitat esportiva té un conjunt de regles que són més o menys complexes. A més a més, aquestes estan regides per alguna institució de major o menor importància.

Parlebas (2001, p. 105) segueix la mateixa línia conceptual que Garcia Ferrando (1990) i defineix l'esport com "el conjunt de situacions motrius codificades en forma de competició i institucionalitzades". Així, considera que la diferència entre joc esportiu i esport, a més a més de la gran estandardització, l'homogeneïtzació i l'abandonament absolut de les referències etnolúdiques regionals en benefici de trets impersonals i universals, radica en el major reconeixement institucional a nivell internacional del concepte esport.

Així doncs, l'esport es caracteritza per:

- Gran estandardització i homogeneïtzació.
- Reconeixement internacional.
- Abandonament absolut de les tendències etnolúdiques regionals.
- Adquisició de trets i característiques impersonals i universals.

Per a Guttman (1978) l'esport modern té unes connotacions diferents de les activitats esportives que es practicaven en el passat. Aquestes característiques són:

1. Secularització. En el passat les activitats i exercicis físics estaven acompanyats de creences i ritus religiosos de forma que en algunes manifestacions els déus decidien el guanyador i aquest, en moltes ocasions, era venerat per la seva societat. Actualment, la vinculació de l'esport modern és mínima i es limita a l'oferiment dels triomfs a alguna patrona o sant de la ciutat guanyadora. Per tant, l'esport modern està totalment secularitzat.

2. Igualtat i democratització. L'esport està a l'abast de qualsevol persona i, a més a més, en cas de la competició tots participen amb unes mateixes normes, reglamentacions... En el passat les activitats esportives estaven limitades a unes certes classes socials com per exemple, en algunes èpoques dels l'antiga Grècia als JJOO tan sols es permitia participar els ciutadans grecs lliures. Fins i tot, en moltes ocasions, les dones eren excloses no sols de participar sinó també d'assistir a les competicions.

3. Especialització. Tot i que en algunes èpoques aquesta característica va ser respectada, l'especialització és de forma general un tret identitari de l'esport modern. Els esportistes es professionalitzen per tal d'aconseguir una màxim rendiment i, per tant, uns millors resultats.

4. Racionalització. L'esport modern també es caracteritza per la racionalització i el desenvolupament científic i tecnològic. La sistematització de l'entrenament, l'eficiència en el treball físic, tàctic i estratègic és un tret diferencial de l'esport modern encara que en algunes èpoques com en l'antiga Grècia, per exemple, es va buscar una certa racionalització.

5. Organització burocràtica. L'aparició d'institucions, federacions, clubs, asssociacions.... que regulen i reglamenten l'esport és un element a considerar de l'esport modern i que, òbviament, no ha format part de les activitats físiques i esportives del passat. Actualment, la major part d'esports tenen l'associació regional o autonòmica, nacional i, fins i tot, internacional. Exemples d'aquest associacionisme esportiu són el COI, la FIFA, UEFA, ACB, NBA, etc. La consolidació de l'esport a nivell mundial ha estat gràcies al desenvolupament institucional i també mitjançant el creixement d'esdeveniments com els jocs olímpics, campionats del món...

6. Quantificació. L'esport modern tracta, gràcies al desenvolupament tecnològic, de quantificar qualsevol tipus de rendiment. D'aquesta forma sorgeixen mesures, estadístiques, anàlisis biomecàniques...

7. Recerca del rècord. Juntament amb la quantificació apareix la tendència a la comparació per tal de valorar qui és més ràpid, fort... Així, sorgeixen els rècords com a eina per a comparar els rendiments esportius. Com a exemples trobem el rècord del món, rècord d'Europa, marca de l'any, rècord mundial en pista coberta...

Pastor (2000:39) recull en una taula els components i elements bàsics que integren el concepte d'esport modern analitzats per diferents autors procedents de diferents perspectivas i que són:

Coubertin	UNESCO	Cagigal	P. Parlebas	Hernández	JM. de Lara
Exercici físic Competició Regles	Activitat física Competició Regles	Exercici físic Competició Regles	Motor Risc Institucionalització	Motor Joc lúdic Institucional.	Progrés Lúdic Intel·lectual

Taula 18. Components de l'esport actual.
Pastor (2000, p. 39)

Així doncs, el concepte *esport* ha evolucionat a partir de la paraula llatina *deportare* però s'ha fet molt més complex deixant de ser el grau de diversió l'element fonamental d'aquest, tal com hem vist anteriorment en el seu recorregut del concepte al llarg de la història. Al mateix temps, ha permès l'aparició de nous conceptes que, encara que no són emprats per la gran societat, són establerts i delimitats pels científics i investigadors quan s'aborda aquesta activitat com a camp d'estudi.

La diferenciació conceptual i comparació del joc i l'esport ha estat desenvolupada per determinats investigadors com per exemple, Edwars (1973)[27]. Aquest, per tal d'aclarir i diferenciar els conceptes de joc i esport construeix una classificació atenent al grau de diversió de l'activitat fent distinció entre joc, joc esportiu i esport a la que Figler (1983), posteriorment, afegeix l'esport d'alta competició. Aquestes tipologies formen part d'un continu sent el grau de diversió l'element diferenciador dels quatre grups.

Taula 19. Evolució de les manifestacions en funció del grau de diversió.

Per tant, atenent el grau de diversió que comporta l'activitat trobem les següents tipologies:

- Joc. La diversió és l'element conformador i fonamental de l'activitat de forma que quan la diversió cessa el joc finalitza.

- Joc esportiu. Tot i que pretén la diversió, degut a l'existència d'unes normes o estereotips intrínsecs o extrínsecs, existeix l'obligació d'acabar l'activitat. Aquests condicionats poden fer que els

[27] Citat per Figler (1983, p. 3).

participants es mantinguen fent i desenvolupant l'activitat però sense plaer o diversió. Per exemple, quan uns adolescents fan un partit de futbol sala i tenen un nombre just de jugadors, aquests estan obligats a participar encara que, en ocasions, algú no té ganes de jugar, ha de marxar... i no pot deixar l'activitat perquè sinó els altres no poden continuar.

- Esport. Encara que la diversió és desitjada i esperada, no és un ingredient necessari de l'activitat.

- Esport d'alta competició. L'element fonamental de l'esport d'alta competició és la victòria de forma que la diversió és irrellevant.

La distinció entre els conceptes de joc i esport també va ser desenvolupada per González Lozano (2001). Aquest autor diferencia els dos conceptes, tal com observem en la següent taula:

JOC	ESPORT
És una activitat gratuïta que no té cap finalitat externa. El seu objectiu és jugar	És una activitat amb una finalitat explícita: guanyar
Es desenvolupa sense enfrentament, amb espontaneïtat i naturalitat	Requereix preparació i entrenament per tal de guanyar
Té regles acceptades lliurement i flexibles. En ocasions, aquestes regles són establertes pels propis jugadors	Té regles rígides i obligatòries que determinen l'estructura particular de cada esport determinat
La competició pot estar present com a medi però mai és el fi	La competició és l'essència fonamental de l'esport
L'esforç desenvolupat en el joc és espontani i natural. El més important és participar	S'ha de desenvolupar un gran esforç per tal d'aconseguir la victòria. Fins i tot requereix una preparació específica
És una activitat lúdica i sense necessitat d'especialització	En molts casos, és una activitat lúdica però també pot ser professional i altament especialitzada

Els materials no requereixen cap especificitat ni han de passar cap control reglamentari	Els materials necessaris són específics de cada esport I han de complir una normativa relativa al grandària, pes…
No hi ha cap element econòmic	L'element econòmic està present: es consumeix esport (TV, marques…) i l'esport professional mou grans quantitats de diners.

Taula 20. Diferències entre el joc i l'esport.
González Lozano (2001, 76-77).

Per tant, després de la revisió conceptual, si l'afany de la pràctica és totalment competitiu amb una gran reglamentació, institucionalització i finalitat utilitària estem parlant del concepte *esport*.

Tal com hem comentat anteriorment, l'aparició a partir del concepte esport de nous vocables dintre del món científic de l'àmbit de l'educació física i l'esport és permanent. Parlebas (2001) distingueix un conjunt de conceptes que tenen un vincle amb l'esport però que, òbviament, presenten unes connotacions diferents. Un primer concepte és el *quasi-esport*. El quasi-esports són jocs esportius que tenen un gran reconeixement institucional a nivell local i que tendeixen a revestir-se de les característiques de l'esport però encara no han aconseguit de forma indiscutible l'estatus internacional d'aquest (Parlebas, 2001:50). Així doncs, els quasi-esports són jocs semi institucionalitzats amb una tendència cap a l'esportivització però que encara no ha estat completada.

Taula 21. Continu de les manifestacions lúdiques.
Es distribueixen en funció del reconeixement internacional, la institucionalització i la normalització.

També apareix un altre concepte, tractat amb una major amplada en el capítol següent, anomenat *joc tradicional*. Aquest concepte es caracteritza de forma bàsica per:

- Tenir unes regles vàlides localment.
- No tenir una uniformització a gran escala.
- La manca de reconeixement institucional.

El *quasi-joc esportiu* també és definit per Parlebas (2001). Aquest concepte engloba aquelles situacions motrius informals i lliures que normalment acaben per anomenar-se socialment com a joc o esport i que no tenen regles ni competició.

Les característiques d'aquestes activitats físiques són:

- Es desenvolupen sense ser sotmeses a unes regles precises.
- No tenen un reglament extern amb una finalitat competitiva.
- Són iniciativa dels participants que busquen l'entreteniment immediat.
- Encara que en un principi no estaven reconegudes, degut a l'increment de la pràctica han aparegut federacions i institucions que intenten aprofitar els beneficis del gran interès i participació que desperten.

En ocasions, tal com hem comentat anteriorment, degut al reconeixement institucional i al desenvolupament de competicions, reglamentacions.... algunes d'aquestes activitats han evolucionat cap a l'esport.

Els quasi-jocs esportius van des dels nens que es banyen, corrent, salten... fins a activitats més comunes i actuals com l'escalada, el ràfting, surf...

Per tal de conèixer si una activitat pertany a una o altra categoria cal considerar la relació amb una federació esportiva, el nombre de federats, el caràcter internacional de l'afiliació, la presència en olimpíades, campionats del món...

Com a síntesi, i a partir de l'anàlisi dels diferents conceptes i formulacions teòriques, en el nostre estudi considerem els conceptes anglosaxons de *play*, *game* i *sport*.

D'aquesta forma, el concepte *play* és utilitzat per definir les juguesques i formes jugades de caràcter espontani.

El joc i l'esport coincideixen amb la incertesa que comporta la seva pràctica i es diferencien en que la segona és una activitat seriosa, obligatòria, institucionalitzada i reglamentada estrictament mentre que el joc és totalment lúdic, sense cap tipus d'obligació ni institucionalització i amb una reglamentació flexible en funció del propis participants. Per tant, utilitzem el concepte *game* (joc) quan la manifestació lúdica té una certa estructura lúdica i determinada reglamentació però, no té cap finalitat extrínseca ni utilitària. És a dir, considerem el *game* com un joc organitzat.

Finalment, quan la manifestació és totalment competitiva, amb una gran reglamentació i institucionalització estem parlant d'*esport*.

CAPÍTOL 3. EL JOC I ESPORT POPULAR/TRADICIONAL

El joc és més vell que la cultura perquè aquesta pressuposa d'una societat humana.

Johan Huizinga.

Iconografia 17. Lesotho, 1979 [28]
Quadre pintat per Brueghel (1560)

Si en el capítol segon s'ha abordat el concepte de joc, aquest capítol està dedicat integrament i específicament al joc i esport popular i tradicional. Però, què entenen per joc i esport tradicional i popular?

A partir de l'anàlisi i estudi de l'àmplia i variada bibliografia existent tractem de determinar i desenvolupar una aproximació conceptual seriosa per determinar un únic significat d'aquest concepte de forma que no entrem en interpretacions conceptuals que ens porten a abordar de forma poc precisa el nostre objecte d'estudi.

En el primer apartat d'aquest capítol desenvolupem els conceptes a partir del tractament que li han donat els principals autors i investigadors. També valorem l'evolució del joc cap a l'esport per tal de poder subsistir i

[28] Aquesta icona filatèlica representa l'obra del pintor flamenc P. Brueghel i que s'ha anomenat *Jocs de nens.* La icona fou emesa pel servei postal de Lesotho l'any 1979 per tal de commemorar l'Any Internacional del Nen. Font: Ortí, col·lecció particular.

així evitar la seva total desaparició per la suplantació per formes lúdiques considerades més interessants, modernes o noves.

Seguidament, en el segon apartat, estudiem les taxonomies que s'han desenvolupat sobre els jocs tradicionals a partir de l'agrupament dels jocs en funció dels materials, les habilitats que estimulen o requereixen… Tot i que es tracta amb la màxima precisió, les taxonomies no deixen de ser aproximacions conceptuals per tal de diferenciar i distingir les diferents tipologies lúdiques que integren aquestes formes tradicionals.

Amb la fonamentació teòrica al voltant dels conceptes i tipologies desenvolupades, creiem necessari abordar la significació del joc tradicional. Per tant, l'apartat tercer integra, mitjançant de la interpretació sobre els postulats desenvolupats en la fonamentació teòrica, la significació del joc tradicional. En aquest veurem els valors i aprenentatges que ens transmet i que, per tant, justifiquen la conservació i reintroducció d'aquest en els ambients lúdics infantils, sempre sota el respecte als drets humans i igualtat entre gèneres.

Finalment, en el quart apartat tractem la relació entre el joc i la cultura així com el respecte a la diversitat lúdica cultural dels diferents pobles i regions. El joc, com a manifestació lúdica que és, està present en totes les cultures. Alguns d'aquests són iguals, altres semblants i, finalment, uns altres diferents. Així doncs, veurem com és necessari preservar els fonaments lúdics de les diferents cultures perquè transmeten valors i aprenentatges propis i característics d'aquestes i, a més a més, formen part del patrimoni i la diversitat cultural.

3.1. Aproximació conceptual

Al voltant d'aquestes activitats existeix una gran confusió perquè trobem conceptes com jocs i esports autòctons, tradicionals, populars... Després de la revisió conceptual, i seguint a C. Moreno Palos (1992), utilitzem els conceptes de jocs i esports tradicionals ja que aquests integren tots aquells jocs i esports que s'han transmès de generació en generació, preferentment, mitjançant la transmissió oral encara que actualment cada vegada s'està utilitzant més la transmissió escrita i els mitjans audiovisuals, i que tenien o tenen una certa difusió dins d'un determinat territori.

C. Moreno Palos (1992, p. 17-18) exclou el concepte popular perquè "en ningun cas fa referència a un joc del poble, establint la distinció i separació entre els estrats socials, sorgint així la contraposició de jocs del poble i jocs de la burgesia i aristocràcia".

La paraula popular també pot fer referència a joc molt conegut i amb molta difusió. En el nostre cas, alguns dels jocs sí que és possible que siguen molt coneguts arreu del món. Per això, aquesta significació sí que ens pot servir per la nostra conceptualització.

El concepte autòcton, en ocasions utilitzat per definir aquestos jocs i esports, creiem que tampoc és vàlid perquè fa referència al lloc originari del joc, fet que no es pot assegurar atès que aquests jocs tenen un origen i procedència un tant dubtosa. Així mateix, trobem jocs que es juguen en diferents cultures o zones geogràfiques i que comparteixen les mateixes regles encara que tenen un nom diferent com per exemple, la *xarranca* catalana s'anomena *sambori* a València, *tella* a Castelló, *rayuela* a Castella, *lamary* a Argèlia, *Buat Rumah Batu* a Malàisia...

Per tant, seguint a Moreno Palos (1992) i Lavega (2000), el concepte que més s'aproxima al nostre objecte d'estudi per considerar aquells jocs coneguts i representatius d'una zona o època determinada és el de jocs

populars i/o tradicionals en funció de, segons Lavega (2000, p. 31), si combinen la representativitat, és a dir, són molt practicats, amb lat temporalitat entesa com el procés de transmissió entre diverses generacions o grups de persones.

En ocasions, el joc tradicional evoluciona cap a esport tradicional degut a una sèrie de factors socials que fan que el joc s´institucionalitze, afegint normes i regles, definint un espai o terreny de joc, un material... Així trobem, per exemple, les diverses modalitats del joc de la pilota valenciana les quals es practiquen en nombrosos pobles de la regió valenciana. En el seu origen la manifestació lúdica sorgeix en forma de joc però quan surt una federació que regula i estandarditza les normes, el material, els espais de joc, etc., aquest joc acaba convertint-se en esport tradicional.

D'aquesta forma l'estandardització i regulació del joc tradicional, evolucionant cap a esport tradicional, evita la seva desaparició tot i que múltiples modalitats han desaparegut a canvi de la subsistència d'unes altres. Un exemple és el joc de les bitlles. Aquest joc, practicat des de l'antiguitat, té una gran quantitat de modalitats que van desapareixent. Per tal d'evitar aquesta desaparició es va crear la Federació de Bitlles amb una nova variant de joc de caràcter autonòmic que recull les aportacions de la gran quantitat de variants existents. Aquest fet pot dur a la desaparició de les formes locals en profit d'una nova modalitat que recull les característiques essencials de les altres de forma que aquestes modalitats locals que desapareixen, en ocasions, acaben sent objecte de representacions en museus amb la cual cosa són element d'observació i distracció folklòrica però queden descontextualitzades de la seva realitat social i, per tant, perden la raó de ser i els valors que transmeten.

Alguns dels jocs tradicionals, en convertir-se en esports tradicionals, adquireixen els condicionats i trets de l'esport de rendiment on la mesura, la competició i la victòria són elements fonamentals. Així, l'evolució experimentada permet la subsistència però també provoca la reducció

monocultural i pèrdua de valors comunitaris de solidaritat, lliure participació, col·laboració...

El joc popular/tradicional és la base sobre la qual és construeix l'esport popular/tradicional tot i que no tot joc tradicional acaba convertint-se en esport. En la taula següent podem trobar les característiques fonamentals que permeten identificar i diferenciar el joc de l'esport tradicional:

Joc tradicional	Esport tradicional
Sorgeix de baix i són creades i practicadesl pel poble	Sorgeix de dalt, és a dir, d'una federació, institució...
Poca reglamentació, flexible, creat pels participants.	Reglamentació i institucionalització del joc tradicional
Estructura oberta amb possibilitat de variar les normes, sense limitació temporal…	Estructura tancada.
Comunicatiu, creatiu, espontani, intranscendent	Alienant, transcendent, repercussions. No espontani, establert, transcendent,
Festiu i lúdic	Competitiu

Taula 22. Aspectes que caracteritzen el joc i l'esport tradicional[29].

No obstant, jocs i esports tradicionals tenen alguns punts concordants o semblants. Així, els jocs tradicionals i alguns esports tradicionals es caracteritzen per la festivitat que comporten. És a dir, al voltant d'aquests apareix una festa on el grup es junta per compartir pensaments, creences i

[29] A partir d'Olaso (1999).

gaudir d'una estona d'entreteniment. Aquesta creença també la té Guy Jaouen (2001), president de l'Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals (AEJST). Per a aquest:

> Els jocs tradicionals representen un espai de valors socials que en moltes ocasions ha tardat molts anys a trobar un equilibri amb el seu entorn. En aquests, el resultat és més ponderat, la victòria menys important, igual que també ho és la derrota. El desenvolupament de la partida encara es viscuda com un element central de la festa popular.

Per tant, degut a la vinculació amb l'entorn, el joc tradicional representa una verdadera funció social. Els nens imiten els jocs dels seus avantpassats, creen el jocs en funció del material que troben al seu voltant... Actualment, l'oferta comercial i la tendència globalitzadora fa que les formes lúdiques tradicionals així com les joguines, perden importància a favor de les formes lúdiques i joguines creades en llocs llunyans i remots sense cap tipus de vinculació amb la societat que els acull. El mateix succeeix amb l'esport. L'aparició de l'esport modern, de gran difusió pels mitjans de comunicació, comporta la desaparició d'aquells jocs practicats en els pobles des d'èpoques remotes.

Òbviament, els fonaments teòrics per a la protecció i defensa del joc i esport tradicional també es pot aplicar a altres elements folklorics i tradicionals com són:

- Les danses i balls tradicionals.
- Els contes populars.
- La cultura musical tradicional.
- Les tradicions festives.

Aquestes manifestacions lúdiques de caràcter tradicional també estan relacionades amb el medi en què es desenvolupen i, per tant, també transmetren valors, sentiments i altres elements culturals propis de la cultura en què viuen.

3.2. Taxonomies dels jocs tradicionals

Dintre dels jocs i esports tradicionals trobem múltiples classificacions (García Serrano, 1974; Renson Smulders, 1978; Moreno Palos, 1992; Bataller Calderón, 1979) que ens ajuden a distribuir, diferenciar i conceptualitzar aquestes activitats. A continuació recollim aquelles que per la seva concreció o per l'autor que l'ha desenvolupada són considerades com a referents.

García Serrano (1974) fa un intent categoritzador per tal de distribuir les diferents modalitats de jocs i esports tradicionals, i ho concreta amb les següents tipologies:

1. Jocs atlètics-exercicis de força
    - 1.1. Curses
    - 1.2. Salts
    - 1.3. Exercicis de llançament
    - 1.4. Llançament de pesos
    - 1.5. Tir de pal
    - 1.6. Soga tira
    - 1.7. Proves d'habilitat i destresa
    - 1.8. Lluita
    - 1.9. Exercicis d'equilibri
    - 1.10. Altres exercicis de força

2. Proves de punteria
    - 2.1. Jocs de bitlles
    - 2.2. Jocs de mall i bola
    - 2.3. Jocs de tirar
    - 2.4. Altres exercicis de punteria

3. Joc de pilota

3.1. Pilota basca
3.2. Pilota valenciana
3.3. "Pelotón"

4. Jocs i esports hípics
   4.1. Curses de cavalls
   4.2. Curses d'ases
   4.3. Curses de cintes
   4.4. Córrer galls

5. Lluites d'animals
   5.1. Lluita de moltons
   5.2. Baralles de bous
   5.3. Brega de galls

Renson (1982) també estableix una classificació tipològica de gran complexitat en la que trobem les següents categories:

1. Jocs de pilota
   1.1. De mà
   1.2. De bat i bola
   1.3. De peu
   1.4. Altres

2. Jocs de bitlles
   2.1. Bitlles
   2.2. Bitlles i obstacles
   2.3. Bat i bitlles
   2.4. Altres

3. Jocs amb animals
   3.1. Caça
   3.2. Lluites i competicions

- 3.3. Persecucions
- 3.4. Altres

4. Jocs de tir i punteria
   - 4.1. Arc
   - 4.2. Ballesta
   - 4.3. Fona
   - 4.4. Armes curtes
   - 4.5. Escopeta
   - 4.6. Altres

5. Jocs de lluita
   - 5.1. Esgrima
   - 5.2. Lluita
   - 5.3. Altres

6. Jocs de locomoció
   - 6.1. Sense estris (cursa i natació)
   - 6.2. Amb estris (patinatge)
   - 6.3. Altres

7. Jocs de llançament
   - 7.1. Discos i monedes
   - 7.2. Barra
   - 7.3. Dards
   - 7.4. Bastons
   - 7.5. Altres

8. Jocs d'entreteniment
   - 8.1. Jocs de cartes
   - 8.2. Jocs de taula
   - 8.3. Jocs d’enginy i endevinalles

9. Jocs infantils i festius

La distribució dels jocs i esports tradicionals també va ser objecte d'estudi per a Bravo (1986). Aquest els agrupa en les següents categories:

1. Jocs sense instruments
2. Jocs amb xurriaques
3. Jocs amb cordes
4. Jocs amb cercles
5. Jocs amb trompes
6. Jocs amb pilotes
7. Jocs amb balons
8. Jocs amb xanques
9. Jocs amb boles
10. Jocs amb bales
11. Jocs especials
12. Jocs per a dies festius
13. Jocs per a festes extraordinàries
14. Jocs per a vacances de nadal
15. Jocs i diversions per al camp

En un intent aclaridor i integrador, Moreno Palos (1992, p. 25-31) desenvolupa la seva pròpia classificació dels jocs i esports tradicionals a partir de les de García Serrano (1974) i Renson (1982). Aquesta, possiblement siga una de les classificacions més precises que trobem en relació al joc i esport tradicional i es presenta amb les següents categories:

1. Jocs i esports de locomoció. Dintre d'aquesta categoria s'introdueixen totes aquelles activitats que impliquen un desplaçament del propi cos en el medi terrestre. Dintre d'aquesta s'inclouen:

    1.1. Curses i marxes
    1.2. Salts
    1.3. Equilibris
    1.4. Altres jocs i esports de locomoció

2. Jocs i esports de llançament de distància. Emprant la mà o alguna eina propulsiva aquesta categoria integra tots aquells jocs i esports que tracten d'enviar un objecte el més lluny possible. Dintre d'aquesta categoria apareixen els següents:

    2.1. Llançament de distància a mà
    2.2. Llançament de distància amb elements propulsius
    2.3. Altres jocs i esports de llançament de distància i tir

3. Jocs i esports de llançament de precisió. En aquesta categoria s'integren totes aquelles activitats en les quals s'envia un objecte per tal d'impactar amb un altre o per tal de situar-se en una millor posició. Per tant, són activitats que requereixen d'una gran punteria per aconseguir el millor resultat. Dintre d'aquesta categoria trobem una gran quantitat d'activitats degut al caràcter simple i a l'entreteniment que ocasionen. Aquests es poden agrupar en:

    3.1. Joc de bitlles
    3.2. Altres modalitats bitllaires de caràcter local
    3.3. Jocs de llançament de precisió amb discos i monedes
    3.4. Jocs de boles
    3.5. Jocs de mall i bola
    3.6. Altres jocs i esports de llançament de precisió

4. Jocs i esports de pilota i baló. Dintre d'aquest grup s'integren tots aquells jocs i esports que necessiten per al seu desenvolupament un objecte elàstic i, generalment, esfèric per tal de permetre el bot. Dintre d'aquesta opció apareixen les següents possibilitats:

    4.1. Pilota a mà
    4.2. Pilota amb eines
    4.3. Jocs i esports de baló
    4.4. Altres jocs i esports de pilota

5. Jocs i esports de lluita. S'inclouen dintre d'aquesta categoria totes aquelles activitats que comporten un enfrontament entre dos adversaris. Aquest enfrontament pot ser directe o utilitzant un material o instrument. Formen part dels jocs i esports de lluita els següents tipus:

    5.1. Lluita
    5.2. Esgrima
    5.3. Altres jocs i esports de lluita

6. Jocs i esports de força. Formen part d'aquest grup totes aquelles activitats que utilitzen la força com a capacitat fonamental i, per tant, permeten la comparació essent guanyador aquell que més força té o que aconsegueix alçar un objecte de major pes. Dintre d'aquesta tipologia s'inclouen:

    6.1. Aixecament i transport de pesos
    6.2. De tracció i embranzida
    6.3. Altres jocs i esports de força

7. Jocs i esports nàutics i aquàtics. Es consideren dintre d'aquest grup totes aquelles activitats que impliquen un desplaçament o contacte amb el medi aquàtic. Algunes d'aquestes activitats utilitzen una embarcació per a portar-se a terme. Aquest grup es pot subdividir en:

    7.1. Proves nedant
    7.2. Regates a vela
    7.3. Regates a rem
    7.4. Altres jocs i esports aquàtics

8. Jocs i esports amb animals. Integren aquesta categoria tots aquells jocs i esports que requereixen la utilització d'un animal per a desenvolupar-se. També s'inclouen aquelles que són un entreteniment de forma que

són els animals els que participen de forma directa. Així, dintre d'aquesta opció tenim:

8.1. Competicions i proves de vàlua i ensinistrament
8.2. Lluites d'animals
8.3. Caça i persecucions
8.4. Altres jocs i esports amb animals

9. Jocs i esports d'habilitat en el treball. En ocasions, la destresa en el treball s'ha transformat en un joc i/o esport especialment quan aquest desapareix degut al desenvolupament tecnològic. Aquesta categoria està integrada per:

9.1. Activitats agrícoles
9.2. Altres activitats laborals

A partir de la classificació de Lavega i Olaso (1999, p. 7-8), i en un intent de major concreció, Ortí (2003) introdueix algunes modificacions de forma que sorgeix una classificació dels jocs i esports tradicionals susceptible de ser aplicada a altres modalitats lúdiques. Aquesta classificació integra les següents categories:

1. *Jocs o formes jugades individuals*. Aquestes es caracteritzen perquè la participació dels individus persegueix un objectiu individual existint les següents modalitats:

   - *Jocs o formes jugades individuals sense competició ni interacció*. En aquestes hi ha un únic jugador que fa les accions en un espai i temps, sense que hi hagen altres jugadors compartint aquests. Uns exemples d'aquesta modalitat són els jocs malabars individuals, saltar a la corda individualment...

- *Jocs individuals amb competició*. Els jugadors participen individualment sense possibilitat d'influir directament sobre les accions dels altres. Dins d'aquest trobem dues modalitats: els jugadors participen de forma separada però en el mateix espai com per exemple, en els jocs de bitlles i el tir al blanc, o participen en el mateix temps però en un altre espai com en les curses de sacs, curses amb l'ou a la cullera...

- *Jocs individuals amb competició d'oposició*. Es persegueix un objectiu individual però, els jugadors comparteixen espai i temps, actuant directament en el resultat de l'altre jugador. Dins d'aquesta modalitat distingim dues submodalitats:

    - Amb interacció amb els membres com els jocs de lluita, joc d'agafar el mocador que porta penjat l'adversari…
    - Sense interacció amb els membres com el frontó, pilota basca…

2. *Jocs col·lectius.* Persegueixen un objectiu col·lectiu de forma que els jugadors participen i s'ajuden amb la resta de companys per tal d'aconseguir l'objectiu comú. Dins d'aquest grup apareixen:

    - *Jocs col·lectius de cooperació*. Els jugadors comparteixen espai, temps i un mateix objectiu però la característica fonamental és que en aquests no es pot identificar de forma objectiva el nivell de competència de cadascun dels components del grup. Un exemple molt aclaridor és el joc de *mantejar* a un jugador.

    - *Jocs col·lectius de col·laboració*. En aquests jocs, a l'igual que en els col·lectius de cooperació, els jugadors coincideixen en l'espai i temps compartint un mateix objectiu però es diferencien en què en aquests sí que podem detectar els diferents nivells d'eficiència i/o competència motriu de cadascun dels components del grup, tot

valorant les diferències d'execució que pot implicar realitzar unes o altres tasques en el joc. Aquestes diferències solen ser del nivell d'habilitat i del nivell de condició física. Per exemple, el joc en què la pilota no ha de caure a terra. En aquest joc sí que veiem per exemple, quin és el company que té un millor habilitat en el domini del mòbil.

- *Jocs col·lectius de competició*. Un grup persegueix la consecució d'un objectiu comú competint contra un altre grup sense haver-hi interacció en l'espai tot i que sí que pot existir interacció en el temps. Per tant, la intervenció no és directa sobre l'altre grup. Els jocs de relleus són un exemple d'aquesta tipologia.

- *Jocs col·lectius de competició amb oposició*. El col·lectiu vol aconseguir un objectiu comú, existint una interacció en el temps i en l'espai d'algun membre dels diferents col·lectius mentre que la resta dels integrants no interactuen en l'espai. Com a exemple tenim el joc del *mocadoret* en la modalitat de salvar. L'objectiu comú és la victòria de l'equip encara que no comparteix l'espai i el temps amb la resta de l'equip però sí amb un membre de l'equip adversari.

- *Jocs col·lectius de competició amb col·laboració/cooperació i oposició*. En aquests existeix un objectiu final que és desitjat pels diferents col·lectius. Per tant, els col·lectius interactuen i tracten d'aconseguir l'objectiu final evitant la consecució per part dels altres grups. Tots els participants coincideixen en l'espai i el temps. Per exemple, el joc procedent d'Osca anomenat la *Mandorra*. En aquest joc dos equips s'enfronten per tractar de dur amb uns pals una bola o disc al camp de l'adversari.

3. *Jocs mixtos.* Dins d'aquí s'integren totes les combinacions que poden fer-se entre els jocs individuals (amb objectiu individual) i els jocs col·lectius (amb objectius comuns). A més a més, durant el desenvolupament del

joc poden modificar-se aquest tipus de relacions. Per exemple, el joc *de creuar el riu* on un o més jugadors, col·locats en la zona central, tenen com a objectiu comú evitar que creuen la resta de jugadors. Aquests, al mateix temps, tenen com a objectiu individual no ser tocats.

Com a conclusió d'aquest apartat considerem que la major part de classificacions que han tractat de distribuir i ubicar els jocs i esports tradicionals fan referència al material que s'utilitza per a la pràctica o al tipus de relació que s'estableix entre els participants.

3.3. El joc tradicional, cultura i la diversitat cultural

Al llarg de la història s'han succeït una sèrie de moviments migratoris que fan que determinades societats acullen una sèrie de col·lectius formats per homes, dones i nens amb unes característiques totalment diferents a les de la societat acollidora. Aquestes diferències fan que en nombroses ocasions sorgisquen conflictes entre acollidors i acollits[30], fet que dificulta la integració d'aquests últims.

Quan parlem d'integració no podem deixar de fer referència als conceptes de societat i cultura. Aquests conceptes, base sobre la qual s'assenta tot el procés integrador, en ocasions, es confonen per la qual cosa és necessària la seva conceptualització.

Segons el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (2001) la cultura és:

> El conjunt de categories simbòliques compartides de forma duradora per un grup social determinat, que donen un significat i valor concret a

[30] Conflictes com l'explotació laboral de l'immigrant, falta d'atenció sanitària, sensació d'ocupació de determinats barris, demandes per a la creació de mesquites…

> la realitat, i també a totes les conductes i actituds habituals dels membres de la comunitat en qüestió. (p. 35)

Per tant, la cultura està integrada pels comportaments, maneres de vida, actituds, hàbits i costums d'una societat o dels seus grups. És per això que no és possible una societat sense cultura ni una cultura sense societat.

La cultura permet comunicar-nos, relacionar-nos, expressar-nos... tot dins d'un marc denominat societat. La societat és un sistema d'interrelacions que vincula els diferents individus. Aquesta pot estar conformada per un grup de persones, pobles o nacions que conviuen segons unes lleis o normes comunes -explícites o implícites-. L'element fonamental de qualsevol societat és l'organització i un rusc podria ser l'exemple més representatiu d'aquesta. En ell, tenim un grup d'abelles que conviuen i s'interrelacionen buscant un objectiu comú per al qual s'estableix una gran cooperació.

La transmissió de la cultura d'una societat entre els diferents individus pertanyents al mateix marc cultural es denomina *enculturació*. Per exemple, el pare ensenya el seu fill a cedir el seient del metro a una persona gran; l'associació cultural del barri ensenya el ball regional; els companys ensenyen algun joc tradicional...

Però, les societats no són un sistema d'interrelacions immòbils i tancades sinó que, com qualsevol sistema conformat per éssers humans, sofriran un deteriorament o millora amb el transcurs de les dècades. És a dir, la nostra societat democràtica actual no ha existit des del començament dels temps sinó que les primitives societats caçadores i recol·lectores, constituïdes en petites tribus i amb un sistema gerontocràtic[31], van anar evolucionant fins a constituir la societat actual.

[31] El sistema gerontocràtic està fonamentat en el govern dels vells.

Segons Giddens (1998, p. 50) [32] "les societats petites com les de caçadors i recol·lectors solen ser culturalment uniformes, mentre que les industrialitzades són, en aquest sentit, diverses i inclouen nombroses subcultures[33]". És a dir, la nostra societat actual esta integrada per diverses subcultures (marroquins, equatorians, xinesos, catalans, manxecs...) que conviuen i que s'interrelacionen. Aquesta interrelació fa que es produïsca una evolució i aparició de noves formes de vida, coneixements, hàbits i costums que transformen la cultura d'aquella societat. Aquest procés denominat *aculturació* o *transculturació* no és més que la transmissió o transformació de la cultura pròpia a través del contacte amb membres i grups d'altres cultures diferents. Així, amb l'arribada dels espanyols al Nou Món, allà pel segle XV-XVI, es va produir l'aculturació dels poblats indígenes que vivien a Sud-amèrica. Aquests poblats van mantenir alguns aspectes culturals propis però també van assimilar aspectes culturals propis dels països colonitzadors conformant una cultura diferenciada.

En el marc sociopolític actual, -societat democràtica, integració en la Unió Europea, globalització econòmica, Internet, viatges *low-cost*… - és incoherent no pensar en una societat integrada per una gran varietat de cultures que conviuen i s'interrelacionen.

La diversitat cultural, contràriament a moltes creences, ofereix una gran riquesa per a tota la societat ja que permet observar i conèixer una sèrie de pautes d'actuació, hàbits, costums diferents, etc., que possibilita la riquesa cultural i l'enriquiment de tots els membres de la societat. Tot i que permeten incrementar la riquesa, en algunes ocasions, el fet d'haver-hi comportaments culturals específics que varien enormement d'una cultura a l'altra ocasionen problemes especialment quan xoquen amb els valors de la

[32] Segons Giddens (1998:100) "el món s'ha convertit en un sistema social únic, a conseqüència dels creixents vincles d'interdependència que ara ens influeixen, pràcticament a tots. El terme general que denomina aquesta creixent interdependència es diu globalització. "

[33] L'existència de diferents cultures no presenta aparentement cap problema, mentre no existisca una subcultura desviada que no es més que aquella cultura en la qual els seus membres tenen valors que difereixen substancialment de la majoria de la societat. És per això que les diferents enquestes del Centre d'Investigacions Sociològiques donen una major acceptació de les persones sud-americans que les magrebins o asiàtiques..

societat acollidora com és el cas del conflicte per l'ús de xador o de l'hijab dins dels col·legis espanyols[34]. Altres formes de comportament passen més desapercebudes perquè tenen una menor rellevància social com per exemple, els musulmans no mengen porc ni els hindús carn de vaca mentre als països occidentals ambdues són pràctiques habitual; la distància interpersonal és menor als països llatins que als països anglosaxons; el fet de besar és freqüent en occident mentre és repugnant per a d'altres cultures...

L'escola, com a institució social de primer ordre que és, no queda aliena a la societat que la constitueix per la qual cosa també sorgeixen conflictes com per exemple, la possibilitat de portar el xador o l'hijad dins de l'escola, el dret a l'ensenyament de l'Islam, la introducció d'alumnat amb escassos coneixements de la llengua pròpia de la societat acollidora... Aquests conflictes que afecten tots els seus membres, bé siga pares, professors o alumnes, han de tractar de solucionar-se amb el menor desgast possible per a l'alumnat, ja que al cap i a la fi aquest està en un procés formatiu que condicionarà el seu futur primerenc i tardà.

Així, l'escola i el currículum van transformant-se i evolucionant amb el temps per tal d'adaptar-se a la nova societat.

Per tant, l'assimilació cultural es produeix per dues vies totalment diferents:

- Per un procés d'enculturació. Quan els nens més petits observen els jocs dels seus companys adolescents o dels seus pares i avis s'està produint un procés d'assimilació cultural i aprenentatge denominat enculturació que no és més que la transmissió de la cultura d'una societat entre els diferents individus pertanyents al mateix marc cultural. Actualment, i relacionat amb l'aprenentatge dels jocs tradicionals, l'Educació Física té una importància fonamental per a la transmissió d'aquests elements

[34] Vegeu "La Comunidad de Madrid obligará a escolarizar a la niña a pesar del pañuelo" País, 17 de febrero de 2002.

lúdics propis de la nostra societat perquè a causa de l'evolució social cada vegada s'està produint una major pèrdua per diversos factors.

- Per un procés d'aculturació. L'aculturació és l'assimilació i aprenentatge cultural a causa de la posada en contacte de dos o més cultures diferents. Quan un turista visita una altra societat, quan un immigrant arriba a un altre país, al veure un programa sobre esports practicats en altres indrets... s'està produint un procés d'aculturació de forma que una cultura assimila i aprèn elements, valors i costums d'una altra cultura diferent.

Les manifestacions motrius tradicionals, com elements culturals que són, també estan supeditades a aquestes dues formes de transmissió cultural (Blancard i Cheska, 1978).

A partir dels procesos d'aculturació les manifestacions lúdiques de l'ésser humà evolucionen i s'adapten als canvis. Així, les formes de jocs dels nens evolucionen i es transformen sorgint els conceptes de jocs intraculturals, multiculturals i interculturals.

Considerem que una manifestació lúdica és intracultural quan sols es practica en una determinada cultura, és a dir, caracteritza i distingueix la cultura que el practica. Per exemple, el joc de pilota precolombí era una manifestació intracultural ja que sols es desenvolupava en aquella cultura; el *sumo* és una manifestació intracultural japonesa ja que és en aquell context on neix i desenvolupa.

D'altra banda, considerem que una manifestació lúdica és multicultural, atenent el nostre punt de vista, quan forma part de moltes cultures, és a dir, es juga en diferents indrets encara que pot tenir alguna variació del nom, nombre de jugadors… Per exemple, el fer volar els estels es considera un forma jugada de caràcter multicultural perquè es juga en nombroses cultures. El llançament de la trompa o baldufa, el fer rodar la

rodanxa... també són manifestacions lúdiques multiculturals perquè es practiquen en diferents cultures.

Tot i que als jocs multiculturals els hem donat aquesta significació, en el món editorial existeixen algunes publicacions sobre jocs multiculturals que recullen un conjunt de jocs de diferents orígens culturals alguns dels quals són coneguts en altres cultures mentre d'altres són practicats, únicament, en la cultura originària. Així, com que presenten un gran quantitat de jocs de diferents llocs i que, en ocasions, no es pot saber si són o no coneguts en altres indrets, es posa el nom de jocs multiculturals. Realment, el que estan recopilant són jocs de diferents cultures o jocs d'arreu del món.

En moltes ocasions el joc neix en una determinada zona geogràfica i cultural (intracultural) però, degut al procés d'aculturació s'escampa arreu del món convertint-se en un joc multicultural. Per exemple, el *shaturanga*, joc hindú creat al segle VI de la nostra era, representava l'enfrontament en un tauler de quatre exèrcits consistents en un rajà, un cavall, un elefant i quatre peons. Després de ser simplificat a dos exèrcits, el joc va arribar a Pèrsia on es va imposar amb el nom de *shantranj*. Allà es va canviar el rajà per un rei, afegint-se dues peces més: un ministre i una torre (transformada posteriorment en un vaixell). A Pèrsia va ser adoptat per totes les capes socials, estenent-se al nord de l'Àfrica i d'aquí, amb la conquesta musulmana, a la península Ibèrica (segon VIII). Els mercaders àrabs també el van portar a la Xina on el tauler es va dividir en dues zones separades per l'Huang-he (riu groc) i les fitxes van passar a ser emperadors, carros i catapultes tot i que aquestes últimes, posteriorment, van ser transformades en canons (Allué, Cervera i Nueno, 1996, p. 127).

Aquest procés d'aculturació també va passar amb el *football*, esport anglès que va néixer durant els s. XVIII i XIX, i que li ha permès expandir-se per tot el món de manera que la gran majoria dels pobles del món el coneixen i practiquen. Aquest esport van tenir un origen concret i determinat, sent un element de transmissió dels valors de la societat anglosaxona d'aquella època. Els valors que transmet estan fonamentats en el sistema

capitalista industrial i són la competició, la competència, el rendiment, el mesurament, el rècord... Des d'allà es va expandir per tot el món com a conseqüència de l'imperialisme[35] desenvolupat durant el s. XIX i XX.

Diferents autors com Barber (1993), Brohm (1978, 1978b), Laguillaumie (1978)... han estudiat i analitzat profundament la vinculació entre l'esport i els valors capitalistes propis de la societat industrial moderna.

Moltes de les situacions anteriorment esmentades, especialment referent als jocs esportius, s'han produït a causa del procés d'aculturació anteriorment esmentat. Així, una cultura practicava un tipus de joc que va ser expandit i va ser incorporat per altres cultures que van posar-se en contacte amb la primera. La superioritat militar, econòmica i política d'unes determinades cultures ha fet, en la major part d'ocasions, que les seves formes culturals hagen estat assimilades per altres cultures "menors" a causa d'un factor repressiu i a una imposició ideològica.

Finalment, apareix el concepte de manifestació intercultural. Aquesta, segons les nostres interpretacions, es correspon a jocs intermedis entre dues cultures, és a dir, un joc que està a mig camí entre dos jocs intraculturals i que comparteix aspectes de tots dos. Per exemple, entre el joc de l'*aranya*[36], molt conegut a Catalunya, i el *patintero*[37] de l'Índia i Nepal es pot crear un joc que estiga a mig camí d'aquests dos de forma que a partir d'una forma lúdica d'un territori es puga arribar a l'altra forma lúdica passant pel joc intercultural. Aquests ens serveixen per facilitar

[35] El imperialisme és la doctrina que pretén expandir i extender el domini d'un país sobre d'altres mitjançant la força o els fluxes econòmics i polítics abusius.

[36] El joc de l'aranya, creuar el camp… és un joc en què un jugador està situat damunt d'una línia en mig del terreny de joc. La resta de jugadors han de creuar la línia per anar al camp contrari mentre el que para intenta agafar-los. Quan aquest n'agafa a un, paren tots dos damunt de la línia. El joc finalitza quan tots els nens estan pillats.

[37] El patintero és un joc en el qual hi ha un camp rectangular delimitat per línies. A més a més, dintre també tenim una línia central més llarga que travessa tota la llargada del rectangle. Després tenim un conjunt de línies perpendiculars a aquesta línia central més llarga. Damunt de cadascuna d'aquestes línies, a l'igual que damunt de la línia central, es col·loca un jugador defensor. L'equip atacant ha d'intentar creuar tot el rectangle (al llarg) sense que l'equip defensor (col·locat damunt de les línies) toque als jugadors. Quan un jugador es tocat, aquest surt fora del rectangle perquè està eliminat. Cada jugador que aconsegueix arribar al final del rectangle sumarà un punt per a l'equip. D'aquest joc poden haver-hi diferents versions en funció del lloc on es juga, nombre de jugadors…

l'aprenentatge dels aspectes tècnics i tàctics dels jocs intraculturals més complexos al mateix temps que també permeten treballar valors d'igualtat, respecte i solidaritat intercultural. El fet de tenir elements comuns a totes dos manifestacions lúdiques permet una major acostament i respecte entre les diferents cultures. Encara que li donem el nom de joc intercultural, per la relació que s'estableix entre dos jocs totalment diferents que pertanyen a cultures diferenciades, realment és el que es coneix com un joc modificat.

Tot i existir un gran nombre de publicacions i escrits al voltant dels jocs multiculturals i interculturals quasi que no s'ha reflexionat al voltant d'aquests dos mots de forma que habitualment es confonen. És a dir, quan es recullen jocs de diferents indrets igual s'anomenen jocs multiculturals com interculturals quan realment, poden ser jocs intraculturals o multiculturals. En funció de l'orientació de l'investigador, els jocs d'arreu del món es denominaran d'una o d'altra forma.

El coneixement comú d'uns jocs i els jocs propis de la cultura dels nouvinguts poden ser aprofitats per afavorir i fer possible una integració ràpida de l'alumnat nouvingut (Ortí, 2005; Ortí, 2008).

En qualsevol cas, les manifestacions lúdiques intraculturals, interculturals i multiculturals han de servir per a desenvolupar l'educació intercultural. Aquesta és, segons el Departament d'Ensenyament (2001, p. 37), "la resposta pedagògica a l'exigència de preparar persones capaces de desenvolupar-se en una societat pràcticament multicultural i idealment democraticopluralista". Així doncs, les finalitats bàsiques d'una educació intercultural són: conrear actituds interculturals positives; millorar l'autoconcepte personal, cultural i acadèmic; potenciar la convivència i la cooperació entre alumnes culturalment diferents, dins i fora de l'escola; i, finalment, potenciar la igualtat d'oportunitats acadèmiques per a tots els alumnes.

Cap cultura és superior a cap altra[38] sinó que totes presenten una sèrie de valors que han de ser respectats però que han d'evolucionar cap a aquells que són positius i que puguen afavorir el respecte, la relació i la convivència, especialment en la societat actual que està integrada per un gran nombre de cultures. Així doncs, a partir del multiculturalisme -situació de coexistència- hem de tractar d'evolucionar cap a l'interculturalisme -situació de coexistència, intercanvi i relació. Això servirà per promoure el coneixement dels individus de diferents col·lectius promovent actituds d'acostament i facilitant així la consecució del pluralisme, entenent aquest com a reciprocitat i respecte, fet que afavoreix l'enriquiment mutu. Segons Sartori (2001)[39], un exemple viu d'aquesta situació s'ha donat als Estats Units d'Amèrica. Allà, "el gresol de cultures ha funcionat durant dos segles, fins als setanta quan és contraatacat per la ideologia multiculturista, que promou el caràcter negatiu de la integració i busca el restabliment de les identitats". Així, els hispans que aparentment comparteixen la visió occidental del món "s'han convertit en una massa crítica, establint-se en guetos, sense aprendre anglès, fet que els manté als llocs més baixos de la societat*"* (Sartori, 2001).

Tota aquesta situació d'intercanvi i interrelació s'ha de desenvolupar en un marc de respecte pels drets humans, evitant i marginant aquells comportaments, creences o actituds que suposen un perjudicis fins a eliminar-los completament.

3.4. Significació del joc tradicional dintre del marc cultural

En tractar els jocs d'arreu del món, jocs multiculturals i les diferents denominacions que es donen a aquestes manifestacions lúdiques estem

[38] És per això que per desenvolupar un estudi dels comportaments, creences i valors (cultura) d'una determinada societat és necessari evitar la comparció d'aquesta amb la societat de l'investigador. Aquesta situació de comparació s'anomena etnocentrisme i comporta una anàlisi errònia de la recerca.

[39] Giovanni Sartoni es profesor emèrit de la Universitat de Colúmbia i autor de "La societat multiètnica".

parlant del jocs tradicionals i/o populars. Aquests presenten una sèrie de valors en funció de la cultura on es desenvolupen. És a dir, estan determinats i condicionats pel procés d'enculturació.

L'enculturació, tal com hem vist anteriorment, és la transmissió de valors, pensaments, comportaments, creences... dintre d'un mateix grup cultural. En un primer moment, aquests són transmesos per la unitat familiar i, a mesura que el nen creix i es fa gran, pel seu entorn pròxim.

El procés d'enculturació de societats avançades actuals està influenciat, cada vegada més, pels avenços tecnològics. Així, per exemple, quan el nen mira la televisió està rebent un procés d'enculturació tot i que també potser un procés d'aculturació si rep informació, valors, creences i formes de comportament d'altres cultures diferents a la seva.

Generalment, la forma primigènia d'enculturació són les formes de comportament, el valors, pensaments... que transmeten els pares als seus fills. Així, el pares eduquen el nen en funció del seu entorn cultural de forma que l'integren de manera progressiva dintre de la seva pròpia cultura. Durant aquest procés d'enculturació també es transmeten una sèrie d'activitats relacionades amb la motricitat i el joc tradicional-popular.

Entre els elements que contenen relació amb el joc tradicional i/o popular i el procés d'enculturació, modificat a partir de Lavega (2000:39-40), trobem els següents aprenentatges:

a) Transmissió de valors i aprenentatges sobre les accions necessàries per a la vida laboral i el maneig d'objectes de treball. Mitjançant el joc els nens aprenen accions necessàries per a la vida adulta que li permeten la seva subsistència. Òbviament, en les societats avançades aquestes accions motrius no són necessàries però sí en aquelles societats més endarrerides quant als mitjans de producció. Per exemple, entre la societat rural afgana es té una gran consideració per un esport tradicional anomenat *buzkashi* (es

considerat esport nacional d'Afganistan). Aquest és una disciplina esportiva practicada des de temps remots que consisteix en que uns genets a cavall tracten d'agafar una "pilota" anomenada *boz*. Aquesta pilota, generalment, és una cabra morta sotmesa a un tractament especial, que està situada en un cercle central anomenat *Hallal* per tal de creuar dos pals i després tornar-la a deixar en aquest cercle. La resta d'adversaris tracten d'evitar aquest fet mitjançant cops, espentes... Aquest esport té una gran consideració perquè la societat rural afgana és una cultura nòmada on el cavall té molta importància perquè garanteix la supervivència afavorint els desplaçaments, el pastoratge... Per tant, aquestes activitats lúdiques tenen una gran relació amb la vida laboral i les seves eines. A més a més, aquells que guanyen tenen una gran consideració dintre de la societat.

Iconografia 18. Afganistà, 1956.
Mostra dedicada al joc del *buzkashi*.
Font: Scott (2005, p. 219).

Un exemple més proper, ja que se situa dintre del context espanyol, és el *salt pastor*. Aquesta tipologia de salt, molt practicada i coneguda en les Illes Canàries, utilitza una perxa de grans dimensions per tal de desplaçar-se i superar obstacles. El maneig i utilització d'aquesta era fonamental per als pastors d'aquest territoris perquè tenien que desplaçar-se amb els seus ramats per zones molt abruptes. Amb el domini d'aquest estri tenien assegurat el control del ramat. Així, per tal

d'afavorir el domini d'aquest han sorgit nombrosos jocs relacionats amb aquest objecte de treball que permeten que el nen vaja dominant aquest de forma progressiva.

b) Transmissió de valors i aprenentatges sobre les accions necessàries per a la defensa. El procés d'enculturació també proporciona aprenentatges en relació a les situacions defensa. Així, antigament, els pares ensenyaven els seus fills a disparar amb arc perquè el maneig d'aquest implement els permetia subsistir obtenint bones captures i, a més a més, defensar-se de les tribus rivals o d'animals perillosos. Un exemple de manifestació relacionada amb aquesta categoria la trobem en el context espanyol i és la *lluita lleonesa*. Segons Robles i Álvarez (2001, p. 72) "aquesta lluita també anomenada *aluche* servia per solucionar les disputes entre els ramaders, pastors i agricultors per les pastures durant l'edat mitjana, època en què la repoblació presentava sovint conflictes fronterers pels pasturatges del bestiar".

c) Transmissió de valors i aprenentatges sobre els personatges familiars en la nostra societat i les seves formes de comportament. El fet de jugar amb determinades joguines com nines, cavallets de fusta... implica que els nens s'estan educant dintre de les seves formes culturals pròpies d'aquella societat. Així mateix, el jocs de rols també conformen part de l'univers lúdic del nen de forma que està familiaritzant-se amb aquells personatges que conformen la seva societat.

d) Transmissió de valors i aprenentatges sobre com s'han de comportar davant de gent forastera i com s'han d'integrar. Segons Lavega (2000, p. 40) "en alguns llocs es gasten bromes als forasters per tal d'afavorir la seva integració". Aquest destaca el costum d'alguns pobles de convidar la persona forastera a que s'embenés els ulls i agafés un pal per tal de colpejar amb aquest a tots els altres presents. Després de

tapar-li els ulls, el pal era embrutar amb greix o fem de forma que quan el foraster agafa el pal s'embrutava i feia riure a la multitud.

Junt amb els aprenentatges desenvolupats anteriorment en relació a l'enculturació i el joc, també hi ha altres valors que per la seva especificitat hem cregut oportú desenvolupar-los de forma separada. Alguns d'aquests, tot i que no corresponen a tot joc tradicional, sí que els valorem perquè formen part d'alguns jocs tradicionals i de certes categories lúdiques.

Entre els valors específics que es transmeten mitjançant el procés d'enculturació i relacionat amb el joc i esport tradicional destaquem la diferenciació sexual.

Molts jocs s'identifiquen amb un o altre gènere. En l'estudi desenvolupat per Trigo (1994) constatem que hi ha jocs que són socialment considerats de noies i aquests són transmesos de mares a filles. Un fet semblant succeeix amb certs jocs que són considerats masculins i que la transmissió es fa de pares a fills. Generalment, s'associen a jocs de noies les activitats de caràcter més rítmic i d'habilitat. Tanmateix, associats als nois estan els jocs de domini de l'espai i els jocs on la condició física té un gran predomini encara que, en l'estudi de Trigo (1994, p. 101), també troba que "les noies de segona (mares) i de tercera generació (avies) juguen a jocs de més esforç que els nois". Aquest fet el justifica considerant el context en què desenvolupa la seva recerca i que és Galícia. En aquesta regió la dona era la que manava i desenvolupava l'organització familiar així com qui més treballava. Per tant, aquest fet s'extrapola a les situacions lúdiques. D'altra banda, el nois tenen algun joc d'alta intensitat. Aquesta mateixa autora considera, en el seu context de la recerca, que hi ha més jocs per a tots en les dones que en els homes, que els jocs dels homes són fonamentalment de tipus competitiu individual i els de les dones competitius individuals i de duel asimètric per un igual.

A més a més, pareix evident que quan pensem amb alguna xarranca o en jocs de gomes, per exemple, de seguida els associem a jocs de noies

mentre quan recordem els jocs de pilota, força, persecució... automàticament, els associem als nois.

Finament, amb l'aparició de valors comunitaris i la coeducació, els jocs de les noves generacions cada vegada més són compartits per noies i nois.

La burla i el càstig també és un valor que té una gran importància en el procés d'enculturació de les manifestacions lúdiques. Així, certs jocs tenen un component de burla molt accentuat. És a dir, forma part del jugador perdedor rebre un càstig o la burla de la resta de companys. Aquest fet es pot apreciar, fonamentalment, en els jocs de nois amb elements com fer el *tubo*, donar colps al cap de perdedor, anar a tocar la porta d'un veí amb mal caràcter... Així mateix, hi ha jocs que per les seves condicions intrínseques, el perdedor té que fer allò que el guanyador o grup estableix de forma que per continuar jugant ha de superar aquella prova o repte que, en moltes ocasions, és una burla o broma.

Alguns jocs tradicionals no s'entenen sense el concepte de travessa i aposta. Per exemple, el joc de les bitlles. Aquest joc moltes vegades va acompanyat d'una aposta que fa que el joc tinga un interès extrínsec. En ocasions, la persona que planta les bitlles també cobra un cert capital per fer aquesta acció, així com aquell que deixa les bitlles (Lavega, 1997). Per tant, hi ha un negoci darrere de tot aquest joc. Un altre exemple de joc on l'aposta és molt important és el joc de pilota practicat a la Comunitat Valenciana. En aquest l'aposta pel jugador guanyador forma part intrínseca del joc i fa que aquest mantinga un interès especial.

A més a més d'aquests jocs esportivitzats també hi ha d'altres més simples en què apareix el component d'aposta guanyadora. Per exemple, *a pesseta,* joc en el qual s'havia d'acostar aquesta moneda el més prop possible a la paret. En aquest, aquell jugador que aconseguia deixar-la més prop s'emportava la resta de monedes dels jugadors. Com aquest trobem

altres models de jocs on apareixia un cert benefici econòmic i que s'aconseguia amb l'aposta.

Dintre d'aquesta modalitat d'aposta també considerem els jocs de penyores. La penyora és el càstig que el perdedor té per haver fallat en el joc. En moltes ocasions, la penyora és una peça de roba, fer una acció que li manen els altres participants...

Aquests jocs en què hi ha apostes, majoritàriament, són jocs practicats pels nois.

La comunicació i relació social també són valors que apareixen en les manifestacions lúdiques i que es transmeten mitjançat el procés d'enculturació. El joc permet la relació, l'intercanvi del coneixement..., de forma que permet que els nens desenvolupen la comunicació perquè, tal com diu Örfele (2003, p. 23), "són els propis nois i noies qui escullen a què jugar i amb qui. Són ells qui poden modificar les regles i adaptar-les lliurement a la necessitats del moment". És a dir, el participants s'han de relacionar i comunicar per tal de poder desenvolupar l'acció motriu perquè sense aquesta comunicació el joc és anàrquic. Junt amb la comunicació verbal i com a component del fet motor trobem la comunicació corporal anomenada *gestemes* per Parlebas (2001, p. 238).

La creativitat, més que un valor, és la capacitat que té la ment per associar idees de manera nova o inventar objectes i solucions originals als problemes a què s'enfronta. El joc tradicional fa desenvolupar la creativitat i la imaginació del nen. Ell és qui ha d'adaptar el joc, convertir-lo, transformar-lo, solucionar els problemes que apareixen... per tal de poder continuar i així ocupar el seu temps lliure.

Relacionat amb el desenvolupament de la intel·ligència i creativitat hi ha diferents autors com Garvey (1985), Piaget e Inhelder (1984)... que valoren les possibilitats del joc com a eina que permet el desenvolupament de la intel·ligència.

Juntament amb la creativitat, el joc tradicional també desenvolupa una sèrie d'habilitats de caràcter no motriu i de coneixements. Aquest fet apareix constatat en nombrosos estudis com per exemple, el desenvolupat per la professora Figueras (1996), membre del grup Perímetre[40], en el qual mitjançant el joc tradicional del bèlit els nens aprenen elements matemàtics com sistemes de mesura, apreciació de distàncies, càlcul d'angles...

Per tant, encara que el joc tradicional té una significació allà on es desenvolupa, transmetent els valors propis d'aquella societat mitjançant el procés d'enculturació, cada vegada té una major rellevància el procés d'aculturació, és a dir, l'intercanvi de les formes culturals de diferents territoris amb valors, pensaments i creences diferents.

Finalment, les manifestacions lúdiques com a elements culturals que són no estan de banda d'aquestes influències alienes a la pròpia societat on naix i es desenvolupa.

[40] El grup Perímetre està conformat per un grup de professors de matemàtiques que tenen entre els seus camps de treball el joc com a eina de treball i recurs d'aprenentatge de les matemàtiques.

CAPÍTOL 4. LA PRAXIOLOGIA: LES LÒGIQUES INTERNA I EXTERNA

La Praxiologia Motriu constitueix la columna vertebral per a l'estudi de les activitats físiques i esportives, atès que el seu objecte consisteix precisament a analitzar i conèixer amb deteniment els trets de tot tipus de pràctica, siguen els que siguen.

J. Parlebas [41].

Iconografia 19. Japó, 1979 [42]
El cos vist per Leonardo da Vinci

Una vegada establert el marc conceptual sobre els pilars bàsics de la tesi com són la filatèlia, el joc i el joc tradicional, toca acostar-nos als aspectes científics de la tesi. És per això que en aquest capítol desenvolupem la fonamentació teòrica al voltant de la praxiologia motriu.

La praxiologia motriu neix per tal d'estudiar les accions motrius i possibilitar, a partir de l'anàlisi i estructuració, el coneixement de la motricitat.

De forma general, al llarg del capítol descobrim les possibilitats que presenta la praxiologia per a l'anàlisi i estudi de les manifestacions lúdiques. Aquest coneixement ens és fonamental per tal de poder determinar i estructurar el formulari, eina que ens permet recollir la informació estructural de les manifestacions lúdiques que apareixen reflectides en la iconografia filatèlica.

[41] Cita extreta de Lagardera i Lavega (2001). Es correspon a un article en que entrevisten a P. Parlebas.
[42] Mostra emesa pel correu japonès el 1979 dedicada a Leonardo da Vinci. Font: Scott (2005c, p. 51).

El coneixement conceptual al voltant de la praxiologia és fonamental perquè, en relació al món del joc tradicional, gran part dels fonaments teòrics i estudis desenvolupats en el context espanyol s'han abordat des del punt de vista praxiològic fet que fa necessari el coneixement de la terminologia per abordar i comprendre les recerques desenvolupades.

Així doncs, en el primer apartat del capítol, juntament amb l'aproximació a la praxiologia per tal de conèixer la conceptualització i estructura d'aquesta ciència de la praxis motriu, també veurem els models que possibiliten estructurar la lògica interna, entenent aquesta com les regles o normes que determinen el comportament, els espais, els materials, etc., de les manifestacions lúdiques

Les tipologies de les situacions ludomotrius són tractades en el segon apartat. En aquest veurem els diferents conceptes que utilitza la praxiologia per tal de delimitar el nostre objecte d'estudi.

En els últims apartats del capítol aprofundim en l'estudi de les lògiques interna i externa. Així, en el tercer apartat veurem els diferents marcs teòrics i conceptualitzacions existents sobre la lògica interna, tant des del punt de vista praxiològic com des d'altres visions, postulats o creences alternatives.

Finalment, analitzem la lògica externa entenent aquesta com els aspectes de caràcter sociocultural de les pràctiques motrius. El coneixement d'aquesta ens permet conèixer i interpretar, tal com han fet diferents autors (Lavega 1995; Parlebas, 1998; Castro, 2001; Etxebeste, 2001; López de Sosoaga (s. f.) les característiques socials que determinen i condicionen les pràctiques lúdiques.

4.1. Aproximació a la praxiologia motriu

La praxiologia motriu, fonamentada en el paradigma sistemàtico-estructural, en la teoria de l'acció i en la teoria dels jocs sorgeix a finals del s. XX a partir dels estudis que desenvolupa Pierre Parlebas (2001). Aquest la defineix com "la ciència de l'acció motriu i especialment de les condicions, els modes de funcionament i els resultats del seu desenvolupament" (p. 354). Per tant, l'acció motriu és el seu objecte d'estudi.

La praxiologia motriu considera la situació ludomotriu com un fenomen que pot generar una informació i, per tant, que té una entitat pròpia. És per aquest fet que pretén l'estudi i el coneixement de l'acció motriu per tal de reconèixer la seva complexitat i les seves relacions estructurals. El coneixement estructural ens permet la comprensió de la situació motriu i, per tant, el seu entrenament, desenvolupament... És a dir, les situacions ludomotrius són un sistema complex i interactiu que tan sols tenen sentit quan funcionen com un tot. Aquest sistema pot desglossar-se, subdivir-se o estructurar-se per tal de poder ser entès però, amb consciència que qualsevol modificació d'un dels elements del sistema afecta el funcionament de la totalitat del sistema. El fet de desenvolupar l'estructura del sistema ens permet entendre la realitat d'aquesta i, per tant, interpretar-la.

Per tal de desenvolupar-se, la praxiologia dissenya un vocabulari específic de gran complexitat. El coneixement d'aquest lèxic facilita la tasca i permet entendre aquesta ciència.

A més a més del vocabulari específic, també ordena i classifica les pràctiques segons criteris lògics de forma que així es pot conèixer la complexitat de cada pràctica motriu, bé siga joc, esport o qualsevol altra situació lúdica.

Els fonaments bàsics de la praxiologia es basen en els universals. Aquests són uns models operatius que pretenen i ajuden a estudiar en

profunditat l'estructura de les activitats i, en el nostre cas, de les manifestacions lúdiques.

Lagardera i Lavega (2003, p. 138) consideren que "la complexitat de les pràctiques motrius impedeix captar tota la informació estructural en un únic model". Per això, dissenyen diferents models que permeten descobrir les dinàmiques de la lògica interna dels jocs, denominats els 7 universals, i que són:

- Xarxa de comunicació motriu. Indaga en les relacions que s'estableixen entre els participants de l'acció motriu de forma que es poden donar tres tipus de situacions motrius: situacions psicomotrius, situacions de comunicació motriu i situacions de contracomunicació motriu. En les primeres la participació d'un individu no afecta la participació dels altres participants. Les situacions de comunicació motriu es produeixen quan hi ha una participació conjunta i col·laboració entre els participants. Tanmateix, les situacions de contracomunicació motriu es donen en les situacions d'oposició quan la participació d'un jugador té un efecte sobre el seu adversari.

  Aquesta xarxa de comunicació motriu, a més a més, pot ser estable si sempre es té els mateixos companys i adversaris o inestables si els companys i adversaris van variant en funció de les situacions i desenvolupament del joc. Finalment, la xarxa de comunicació motriu també pot ser exclusiva, els jugadors són companys o adversaris, o ambivalent en el cas que els participants siguen companys i adversaris al mateix temps. Per exemple, el joc dels *quatre racons* és un joc ambivalent inestable. Ambivalent perquè al llarg de la partida el participant té diversos jugadors que l'ajuden, és a dir, fan de companys però també que dificulten la seva actuació i, inestable perquè aquests van variant al llarg del joc, és a dir, no hi ha uns companys fixos durant tota la partida.

- Xarxa d'interacció motriu o de marca. Centra l'atenció en l'estudi amb profunditat del tipus d'interacció o relacions motrius que es donen entre els participants i quines són aquelles relacions que es tenen més en compte per tal de guanyar o perdre en una determinada situació lúdica. Així, trobem que no hi ha interacció quan la participació és individual i sí que hi ha interacció quan hem de compartir espai, temps... amb els altres. Aquestes interaccions de marca es poden aglutinar en: jocs amb xarxa antagònica[43], jocs amb una xarxa cooperativa[44] i jocs amb una xarxa mixta[45]

- Sistema de puntuació. Estudia la forma de finalització del joc. Aquest està determinat pel codi del joc. Dintre d'aquest trobem la finalització quan s'arriba a un determinat nombre de punts (potser establert per un reglament o pels mateixos jugadors), per la finalització del temps, per arribar a un determinant nombre de punts o perquè finalitza el temps[46], per criteris homogenis[47] i sense final establert.

- Xarxa de canvi de rols sociomotors. "És el conjunt de comportaments motors que en un joc esportiu estan associats a un estatus sociomotor concret" (Parlebas 2001, p.399). És a dir, analitza la forma de passar

[43] Jocs amb una xarxa antagònica es caracteritzen, segons Lagardera i Lavega (2003, p. 165) perquè "les relacions motrius que determinen la victòria es concentren en accions de marca d'oposició". Per exemple, en el basquetbol o handbol, llançant a cistella o porteria respectivament; en el *joc de matar* tocant amb la pilota a l'adversari…

[44] "En les manifestacions lúdiques de xarxa cooperativa, les relacions motrius que determinen l'èxit es basen en accions de marca de cooperació" com per exemple, la passada de *touchdown* en el futbol americà o la passada del disco volador en el joc de l'*ultimate*. En el joc de les *10 passades* l'èxit també el determina la passada i, per tant, també es correspon amb aquesta modalitat (Lagardera i Lavega, 2003, p.165).

[45] En la xarxa mixta (antagònica i cooperativa) l'èxit ve determinat tant per les accions de cooperació com d'oposició. Per exemple, el joc de *polis i lladres*. En aquest es tracta d'alliberar els companys mentre els altres tracten de capturar-los.

[46] En esports com el judo es pot guanyar tant per l'assoliment de punts com per la finalització del temps establert.

[47] Dins dels criteris homogenis podem trobar la victòria pel temps invertit, per la distància aconseguida…

d'un rol a un altre. Dintre d'aquesta xarxa trobem: rols fixos[48], canvis de rols locals[49] i canvis de rols generals[50].

- Xarxa de canvi de subrols sociomotors. El subrol, segons (Lagardera i Lavega, 2003, p. 187), "representa la seqüència motriu d'un jugador", i per tant, integra tots els comportaments estratègics d'aquell jugador o posició. Així doncs, aquest universal és una ampliació de l'anterior i ens permet veure, a partir de qualsevol dels rols, tota la xarxa de possibles canvis en aquelles opcions d'intervenció motriu. Per exemple, els rols d'un jugador amb pilota són posar en marxa la pilota, avançar amb aquesta, protegir-la, passar-la, temporitzar, fintar...

- Codi gestèmic. Són el conjunt de gestos o mímica utilitzat pels jugadors durant l'acció motriu per transmetre informació i, per tant, establir una comunicació d'una forma indirecta. Tot i que hi ha alguns investigadors que també consideren les expressions verbals, Parlebas (2001, p. 238) sols considera el gestos perquè aquests substitueixen les paraules.

- Codi praxèmic. Estudia el conjunt d'accions motrius pròpies i que dóna informació a la resta de participants i, per tant, comunicació motriu. El desplaçament d'un jugador cap a la pilota per tal de xutar

[48] Les manifestacions lúdiques amb rols fixos es caracteritzen perquè els jugadors no canvien de rol durant el desenvolupament de l'activitat. Per exemple, en handbol trobem, per una banda, els porters i per l'altra els jugadors de camp.

[49] El canvi de rols locals es dóna en esports com el voleibol on els jugadors fan obligatòriament una rotació de forma que en ocasions, el jugador fa de servidor, davanter… seguint un ordre establert. Per tant, hi ha un canvi de posicions obligatori i establert pel reglament de joc.

[50] Els canvis de rols generals poden ser de tres tipus (Lagardera i Lavega, 2003, p. 183): convergents, permutants i fluctuants. Són convergents quan el canvi de rols fa que tots acaben tenint un mateix rol, és a dir, convergeixen en un rol. Per exemple, el joc de la *cadena*. Permutants fan referència a que es canvia, és a dir, uns jugadors tenen un rol i uns altres jugadors en tenen un altre de diferent de forma que hi ha un moment en el joc que canvien de rol. El joc de *tocar i parar* és un exemple de rol permutants (permuta el paper amb un altre jugador). Finalment, els canvis de rol fluctuants signifiquen que el canvi de rol no segueix un criteri establert i lògic sinó que es canvia en funció de situacions inesperades, imprevistes i fortuïtes.

un penal dóna informació al porter sobre quin serà el lloc per on va la pilota. En ocasions, també s'utilitza el codi praxèmic per tal d'induir a l'error de l'adversari com per exemple, quan un jugador fa un moviment per tal d'arrossegar la defensa adversària i crear així un espai lliure que puga ser ocupat per un company. Així doncs, els praxemes són actes motors amb significació que determinen l'acció estratègica dels jugadors i que sempre han d'estar contextualitzats en una situació de joc concreta (Solà, 2004).

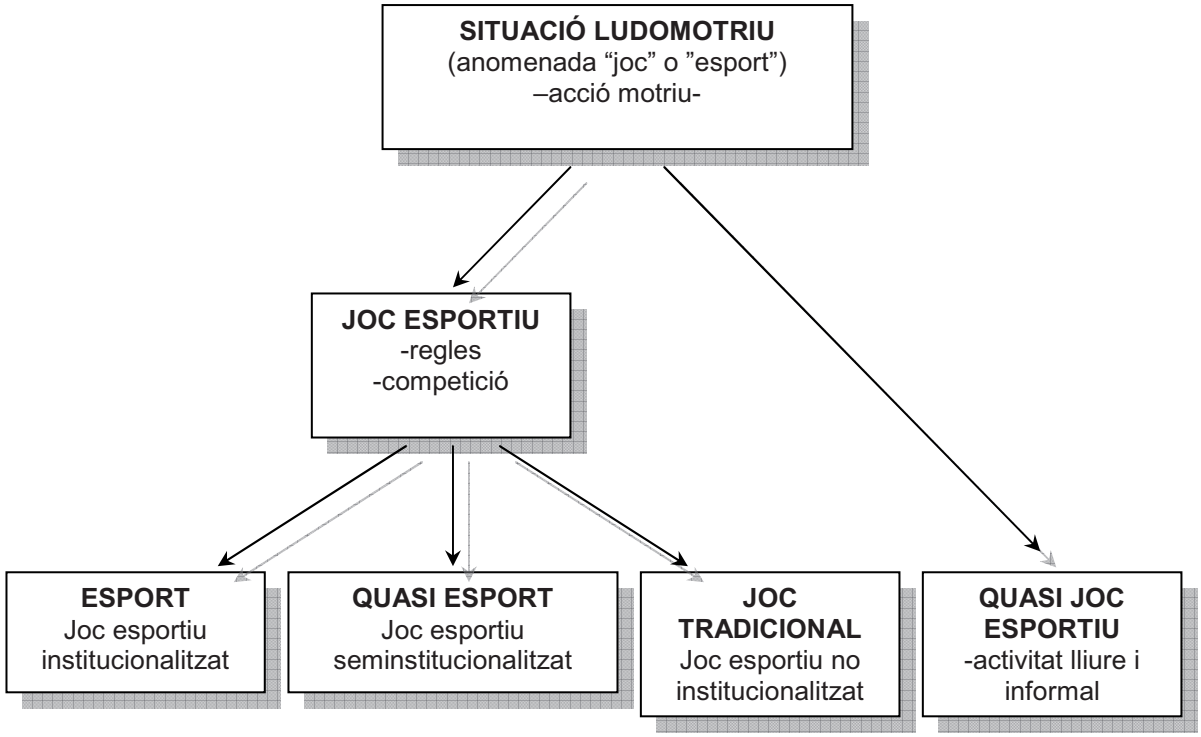
Tant els codis gestèmics com els praxèmics intenten proporcionar la màxima informació als companys per tal de reduir la incertesa. D'altra banda, també tenen com a finalitat incrementar la incertesa en els adversaris de forma que aquests tinguen majors dificultats a l'hora de seleccionar la resposta motriu més adient a la situació.

A partir del desenvolupament d'aquests models i mitjançant la utilització de grafs matemàtics obtenim la informació estructural i precisa de qualsevol manifestació lúdica de forma que ens permet desenvolupar un coneixement més profund, especialment, en relació a la lògica interna.

4.2. Tipologies de les situacions ludomotrius

L'aportació de Parlebas (2001) és fonamental quant a la diferenciació i definició dels conceptes relacionats amb les situacions ludomotrius, tal com veiem a continuació.

Segons Parlebas (2001) l'*esport* conforma la primera de les quatre categories de jocs esportius. Així, defineix el concepte com *"*el conjunt de situacions motrius codificades en forma de competició i institucionalitzades*"*.



Taula 23. La situació ludomotriu i les tipologies de jocs esportius.

(Parlebas 2001, p. 52)

En analitzar aquesta definició veiem que sols formen part del concepte les situacions motrius. Aquestes fan referència a activitats que requereixen un cert grau de participació muscular. És per aquest fet que la definició exclou aquelles activitats de caràcter estàtic com per exemple, els escacs. Aquests, tot i que a nivell social es parle d'esport, tenen aquest reconeixement per part del COI atenent motius de tradició.

La codificació fa referència a les normes. Els esports tenen una gran reglamentació amb espais de joc determinats amb mesures estrictes, mesures del mòbils i materials emprats, del vestuari dels jugadors … Aquesta codificació no pot ser alterada per cap participant.

La competició forma part de la definició d'esport. Quan es participa d'un esport es participa d'una competició. Aquesta pot ser contra un rellotge, una distància... (superació individual), contra un adversari, contra un equip...

però, sempre existeix el fet de guanyar o perdre. Per tant, la finalitat de l'esport és la consecució de la victòria superant l'objectiu plantejat.

L'últim element que conforma la definició del concepte esport és la institucionalització. L'esport es regulat mitjançant unes institucions que són les que el codifiquen i estableixen les seves competicions. En aquest cas i seguint Parlebas (2001, p. 50), l'esport té un reconeixement institucional a nivell internacional.

Per tant, les característiques de l'esport són:

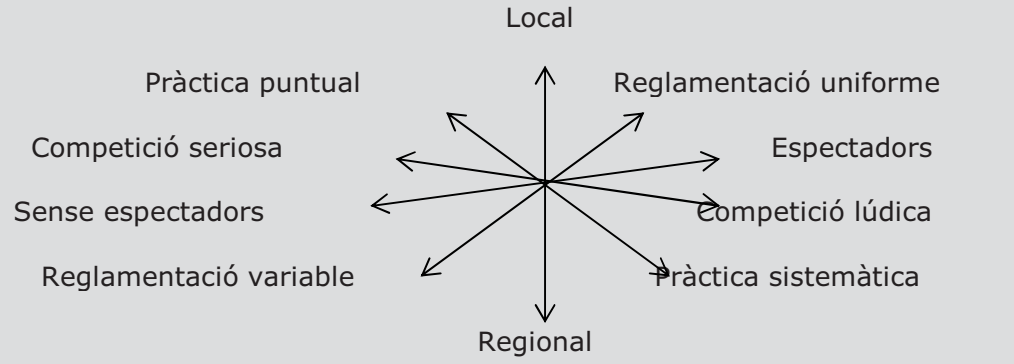
- Tenir una gran estandardització i homogeneïtzació.
- Gaudir d'un reconeixement internacional de manera incontestable.
- Abandonament absolut de les referències etnolúdiques regionals en benefici dels trets impersonals i universals de l'esport.

La segona família que trobem dintre dels jocs esportius s'anomena *quasi-esport*. Tal com hem vist en el capítol segon, els quasi-esports "són jocs esportius que tenen un gran reconeixement institucional a nivell local i que tendeixen a revestir-se de les característiques de l'esport però, encara no han aconseguit de forma indiscutible l'estatus internacional d'aquest" (Parlebas, 2001 p. 52). Així doncs, els quasi-esports es caracteritzen per:

- Tenir una difusió a nivell local, regional i, fins i tot, nacional.
- Presentar una gran estandardització mitjançant un reglament únic, aprovat i complex.
- Existència de competicions amb assistència de públic, llocs condicionats, equips determinats, materials específics...
- No gaudir del reconeixement inqüestionable de les instàncies oficials.

Encara que no és imprescindible, també poden tenir una pràctica sistematitzada amb entrenaments, preparació física específica,

competicions semi-institucionalitzades, espectadors i persones que el segueixen.



Taula 24. Tipus de pràctiques que engloba el quasi esport.

Dintre del quasi esport integrem la pilota basca, pilota valenciana, *tambourin*, esports tradicionals bascos anomenats *herri kirolak*[51], que integren l'alçament de pedra, tall de tronc amb destral, tall de tronc amb serra, etc., els *highland games*[52] conformats pel llançament de pes a distància, llançament de pes sobre una barra, llançament de tronc, llançament de martell, estirada de la corda, lluita *backhold*, els esports gaèl·lics com el *futbol gaèl·lic* i l'*hurling*, les justes nàutiques franceses...

La següent categoria de jocs esportius que apareix fa referència als jocs tradicionals. Aquests s'han definit, tal com hem vist anteriorment, com aquells jocs que s'han transmès de generació en generació per via oral. Així doncs, es caracteritzen per tenir:

- Unes regles vàlides localment.
- Una pràctica en diferents indrets encara que, en ocasions, varien les normes.
- Manca d'uniformització a gran escala.
- Falta de consideració per part de les institucions.

[51] Herri kirolak ve a significar jocs tradicionals a partir d'oficis rurals bascos.
[52] Jocs escosesos que es practiquen a Escòcia i Canadà.

Dintre de la família de jocs esportius, segons Parlebas (2001, p. 52), queda el grup dels quasi-jocs esportius.

El quasi-joc esportiu és una situació motriu informal i lliure que, normalment, acaba per anomenar-se "joc" o "esport" i que no té regles ni competició. És a dir, són activitats físiques que es desenvolupen sense ser sotmeses a unes regles precises i, per tant, són iniciativa dels participants que volen un entreteniment immediat.

Entre els trets característics d'aquestes pràctiques trobem:

- No tenen un reglament extern amb una finalitat competitiva.
- Hi ha un gran ventall de possibilitats que van des dels nens que es banyen, corren, salten... fins a activitats més comunes i actuals com l'escalada, el ràfting, surf...

Encara que de forma general els quasi-jocs esportius no estan reconeguts per federacions ni institucions, actualment, estan evolucionant cap a esports perquè la iniciativa popular les contempla i, a més a més, hi ha una major pràctica i desenvolupament.

En ocasions, la línia que separa una família de l'altra és molt fina, fet que fa que es puga caure en una errada en situar-la en un o altre lloc. Per tant, per tal de dir si pertany a una o altra categoria cal considerar la relació amb una federació esportiva, el nombre de federats, el caràcter internacional de l'afiliació, la presència en olimpíades, en campionats del món...

4.3. La lògica interna

Segons Parlebas (2001, p. 303) la lògica interna "es manifesta sobretot en les normes del codi de joc que provoquen uns comportaments

corporals precisos". És a dir, la lògica interna està determinada per les regles que integren qualsevol joc o esport i que fa que els comportaments del participants tinguen una o altra característica. Així, les regles del joc de la *bandera* fa que s'establisca una relació entre els protagonistes, tant companys com adversaris, diferent al d'un joc com fer ballar la *trompa*. Per aquest motiu i seguint al mateix investigador, "la lògica interna genera modalitats de comportament significativament distintes en funció de l'activitat" (p. 303).

Així doncs, la lògica interna estableix les propietats del joc, els trets característics d'aquest, el funcionament i les relacions que hi ha entre els participants i també el desenvolupament de les regles.

La lògica interna dels jocs no s'altera de forma natural a no ser que es modifiquen les regles que la conformen. Si la modificació és significativa aquella lògica interna pot sofrir una gran alteració perquè possibilita establir noves situacions de joc. Per exemple, si juguem al joc de *la portes* [53] i introduïm una variant, de forma que el jugador tocat es queda de peu estàtic però pot ser salvat per un company lliure quan siga tocat, la lògica interna queda modificada perquè en aquest cas existeixen companys que també han de ser vigilats perquè no siguen alliberats. En aquesta nova situació els jugadors han d'adaptar-se a la nova lògica interna del joc.

Diferents autors han estudiat la lògica interna de forma que, en funció de la perspectiva analitzada, s'han elaborat diverses classificacions.

Entre els principals estudis, en relació a la lògica interna de les pràctiques motrius, trobem els que han estat desenvolupats per Lavega (2000) i Parlebas (2001, p. 424). Segons aquests autors classifiquem l'acció motriu considerant els protagonistes, les relacions que s'estableixen entre ells i la incertesa que hi ha en l'espai d'acció. D'aquesta forma tenim les següents modalitats:

[53] Un jugador ha d'intentar tocar un altre per a salvar-se, produint-se així el canvi de rols.

1) Protagonistes. Atenent la incertesa que es crea per la presència o absència de companys (C) i adversaris (A) es donen dues situacions:

1.1. Situacions psicomotrius (sense interacció) o jocs en solitari. No hi ha cap tipus de relació entre els protagonistes de forma que el desenvolupament lúdic d'un jugador no afecta els altres. És a dir, cap jugador pot perjudicar ni afavorir la resta de jugadors. Les bitlles, el *salt pastor*, l'alçament de pes, la *granota*... són exemples de jocs corresponents a aquesta categoria.

1.2. Situacions sociomotrius (amb interacció). Existeix una situació d'interacció amb la resta de jugadors. Dintre de les situacions sociomotrius hi ha diferents possibilitats en funció de si la interacció es desenvolupa amb els companys i/o amb els adversaris

- Situacions de cooperació o comunicació motriu o jocs sociomotrius de cooperació. Es caracteritzen per l'existència d'uns companys que col·laboren per aconseguir un objectiu. Aquesta col·laboració potser mitjançant el contacte corporal com per exemple, dos jugadors ballant i evitant que els caiga una poma que subjecten amb el cap o mitjançant la manipulació compartida i l'intercanvi d'algun objecte com en el cas de saltar a la corda.

- Situacions d'oposició o contracomunicació motriu. També s'anomenen jocs sociomotrius d'oposició. En aquests existeix com a mínim un adversari que s'oposa. Aquesta oposició pot ser directa, mitjançant el contacte corporal com és el cas d'un pols, mitjançant la manipulació d'un objecte com per exemple, en el joc del *pal canari* on s'ha de colpejar l'adversari amb un pal o mitjançant un canvi de rols com per exemple, el joc del *mocador*.

- Situacions de cooperació/oposició o jocs sociomotors de col·laboració/oposició. Aquests es caracteritzen perquè els

jugadors reben l'ajuda dels companys i l'oposició dels adversaris d'alguna de les formes esmentades en la categoria anterior.

2) Espai d'acció. L'espai o entorn físic en el qual es desenvolupa l'acció motriu també pot presentar incertesa de forma que hi ha dues situacions:

2.1. Situacions amb medi estable. El medi no presenta cap tipus d'incertesa perquè el terreny de joc està delimitat i definit. Una pista atletisme, un camp de corfbol, un terreny de joc de futbol gaèlic... són exemples d'espais d'acció estables.

2.2. Situacions amb medi inestable. Es caracteritzen per l'existència d'una incertesa espacial. Les activitats desenvolupades en el medi natural són exemple de manifestacions que es practiquen en un medi inestable.

Segons Lavega (2000), a partir de la combinació dels protagonistes i de l'espai d'acció sorgeixen les següents possibilitats:

	SITUACIÓ MOTRIU				
	Protagonistes			**Espai d'acció**	*Exemples*
	Situació	Company (C)	Adversari (A)	(I)	
C A I	Psicomotriu	Sense company	Sense adversari	Sense incertesa	Fer ballar la baldufa
C A I	Psicomotriu	Sense company	Sense adversari	Amb incertesa	Surfejar
C A I	Sociomotriu	Sense company	Amb adversari	Sense incertesa	Polsos
C A I	Sociomotriu	Sense company	Amb adversari	Amb incertesa	Ciclisme amb ruta
C A I	Sociomotriu	Sense company	Amb adversari	Sense incertesa	Atletisme 1500
C A I	Sociomotriu	Amb company	Sense adversari	Amb incertesa	Escalada amb cordada
C A I	Sociomotriu	Amb company	Amb adversari	Sense incertesa	Futbol australià
C A I	Sociomotriu	Amb company	Amb adversari	Amb incertesa	Regata per equips

Taula 25. Situacions motrius combinant els elements de la lògica interna.

Aquesta classificació és susceptible de ser desenvolupada en una major profunditat. Per exemple, les situacions corresponents al C A I (psicomotrius sense company, sense adversari i sense incertesa) poden dividir-se considerant les habilitats motrius implicades de forma que tenim manifestacions lúdiques de cursa, de salt, de llançament, amb copejament…

Etxebeste (1999) classifica els jocs, atenent a la xarxa de comunicacions motrius que s'estableix entre els participants i que condicionen l'estructura social, en les següents tipologies:

1. Jocs en solitari. No hi ha cap tipus de comunicació motriu entre els jugadors.

2. Jocs cooperatius. Els jugadors cooperen entre ells per tal d'aconseguir un objectiu comú.

3. Jocs d'un contra tots. Un jugador la para i s'oposa a la resta del grup com per exemple, en el joc del *pilla pilla*.

4. Duels individuals. Trobem dos individus que s'oposen o s'enfronten directament. Dintre d'aquest grup apareixen:
    a. Duels simètrics. Jocs de lluita, polsos...
    b. Duels asimètrics. Copejament.

5. Duels per equips. Dos equips s'oposen directament o indirectament. Dintre d'aquest grup també apareixen dues possibilitats:
    a. Duels simètrics. Per exemple, el *marro,* el *tambourin*...
    b. Duels asimètrics. Per exemple, *polis i cacos*, la *bandera*...

6. Tots contra tots. Tots els jugadors competeixen entre ells per tal d'aconseguir guanyar a la resta de jugadors. La *tella*, les *boletes*... són jocs d'aquesta categoria.

7. Un contra tots - tots contra un. Aquests jocs sofreixen una evolució des de l'un contra tots fins a tots contra l'un. És a dir, el jugador que s'oposa d'un principi a la resta de jugadors pot anar afegint companys que l'ajuden fins que al final tothom juga amb ell i queda tan sols un opositor. La *cadena* i l'*alfàbia* són exemples d'aquesta modalitat. Aquesta tipologia de jocs pertany al que Parlebas (2001, p. 395-398) anomena *xarxa inestable*[54]*.*

8. Tots contra tots per equips. Es correspon amb nombrosos equips d'un determinat nombre de jugadors que competeixen entre ells per tal d'aconseguir un objectiu. Per exemple, tots els jugadors formen equips on un fa de cavall i l'altre de genet. Els genets han d'intentar que la resta de genets toquen amb el peu el terra per tal que siguen eliminats, és a dir, caiguen del cavall.

9. Jocs ambivalents o paradoxals. Són jocs que originen relacions contradictòries de col·laboració i oposició entre la resta de participants. Per exemple, les *quatre cantonades*. En aquest s'estableix una col·laboració amb la resta d'ocupants dels racons però al mateix temps una oposició per tal d'ocupar un d'aquest i no quedar-se sense. La xarxa de comunicació d'aquests jocs també és inestable ja que els participants poden començar cooperant amb uns i oposant-se a uns altres i, al final del joc, ser una situació totalment inversa.

Integrant les categories de Parlebas (2001), Lavega (2000) i Etxebeste (1999) sorgeix un model complet dels jocs i esports tradicionals susceptible de ser aplicat a altres activitats i esports. Aquest model presenta les següents tipologies:

[54] Les xarxes de comunicació motriu, tal com hem vist anteriorment, poden ser estables o inestables en funció de si les relacions de colaboració i oposició varien al llarg del joc o no. Així, en el cas de la xarxa estable les relacions de rivalitat (oposició) i solidaritat (cooperació) no varien en el transcurs del joc mentre que en el cas de la xarxa inestable les relacions entre els participants sí que varien al llarg del joc. És a dir, en el cas de la xarxa inestable puc començar jugant amb uns companys A i B i oponent-me a C i D mentre que, amb el transcurs del joc, acabo cooperant amb C i D i oponent-me a A i B.

1. Situacions psicomotrius (sense interacció) o jocs en solitari.

2. Situacions sociomotrius (amb interacció amb companys i/o adversaris).

2.1. Situacions de cooperació o comunicació motriu. També es poden anomenar jocs sociomotrius de cooperació.

2.2. Situacions d'oposició o contracomunicació motriu coneguts també com jocs sociomotrius d'oposició. Dintre d'aquesta categoria trobem les situacions que utilitzen un estri com és el cas del frontó amb pales o les situacions emprant el cos com per exemple, les lluites.

Dintre d'aquesta tipologia lúdica i atenent el grau d'interacció de les situacions apareixen les següents possibilitats:

a) Tots x tots
b) 1 x 1
    - Duels simètrics
    - Duels asimètrics
c) 1 x tots

2.3. Situacions de cooperació/oposició o jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

a) Duels d'equip (un equip contra un altre equip)
    - Simètrics (mateix nombre de jugadors)
    - Asimètrics (diferent nombre de jugadors
b) 1 contra tots i tots contra 1 amb un canvi de rols
c) Paradoxals: canvien els rols de cooperació/oposició al llarg del joc

A partir de la proposta taxonomia de Parlebas, Bantulà (2005) la refà i completa introduint dues noves categories com són els materials i el temps. Per tant, crea un nou model taxonòmic que anomena COMET. Aquest model esta fonamentat en 5 categories que són:

1. C –companys-;
2. O –oposició-;
3. M –material-;
4. E –espai-;
5. T –temps-.

Bantulà (2005) també desenvolupa el seu model amb profunditat de forma que a partir de l'estructura bàsica estableix diferents subtipus dintre de les diferents taxonomies establertes anteriorment. Per tant, el model taxonòmic COMET jerarquitzat és el següent:

1. Protagonistes del joc: els jugadors.

    1.1. Psicomotors individuals: C O
        a) Psicomotors individuals en solitari: C O
        b) Psicomotors individuals en paral·lel o comotrius: C O

    1.2. Sociomotors individuals: C O
        a) 1 x 1.
        b) 1 x tots.
        c) tots x tots.

    Quan combinen o relacionem les situacions en les quals hi ha incertesa per la presència d'opositors amb els aspectes temporals i espacials apareixen les següents possibilitats:

        a) Simultània en el temps i l'espai: jugador i opositor/s coincideixen en el mateix temps i espai.

b) Simultània en el temps i alterna en l'espai: jugador i opositor/s coincideixen en el temps però no en l'espai (utilitzen diferents espais de jocs.
c) Simultània en l'espai i alterna en el temps: jugador i opositor/s participen en un mateix espai però la seva participació s'alterna en el temps.

1.3. Sociomotors de cooperació: C O
   a) La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successivament una mateixa acció.
   b) La totalitat de jugadors executen simultàniament o successivament més d'una acció.
   c) La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents.

1.4. Sociomotors de col·laboració i oposició: C O
   a) Un equip contra un jugador.
   b) Un equip contra un altre equip.
   c) Un equip contra més d'un equip.

2. Els materials.

2.1. Un únic material d'ús individual.
2.2. Un únic material d'ús col·lectiu.
2.3. Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu.
2.4. Més d'un material d'ús individual.
2.5. Més d'un material d'ús col·lectiu.
2.6. Mes d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu.

3. Espai.

3.1. Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural).
3.2. Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones.
3.3. Tipologia irregular amb delimitació espacial.

4. Temps.

    4.1. Realització d'una tasca determinada.
    4.2. Assoliment d'un número de punts.
    4.3. Fixació d'un límit temporal.
    4.4. Fixació d'un límit d'intents.

A partir del model estructural presentat amb les 5 variables, i utilitzant els models matemàtics de grafs, sorgeixen 32 categories atenent si hi ha o no incertesa. Segons Bantulà (2005, cap 3) aquestes són:

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotor per l'absència de companys i opositors, en els quals no hi ha material i no tenen cap tipus d'incertesa espacial i temporal (no tenen en compte el temps).

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotor per l'absència de companys i opositors, sense material ni incertesa espacial però si que tenen un condicionant temporal.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotor perquè no participen companys ni opositors. Es juguen sense material, no es té en compte el temps però tenen una incertesa de caràcter espacial, és a dir, l'espai és inestable i irregular.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotor, practicats en solitari, que no requereixen material però presenten incertesa en el temps i espai. És a dir, el joc està condicionat pel temps i l'espai és inestable i irregular.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotor sense companys ni adversaris que no presenten cap tipus d'incertesa en l'espai i temps. L'única incertesa que presenta ve donada per la manipulació d'un material de joc.

- C O M E T

  Aquesta categoria està formada per jocs de caràcter psicomotor o solitaris en les quals l'espai està delimitat però presenten incertesa en el material i temps. És a dir, es juga amb un material i hi ha un temps que condiciona la realització. Aquest condicionant temporal pot fer referència a un nombre de punts en un temps, fer l'acció motriu en un temps determinat o quan costa fer l'acció motriu establerta.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter psicomotriu condicionats o amb incertesa en el material i en l'espai. És a dir, es juguen amb un material (implement, joguina…) i l'espai és inestable i irregular.

- C O M E T

  Aquesta categoria està determinada pel seu caràcter psicomotriu on la pràctica és en solitari però presenta incertesa en el temps i l'espai. També es juga amb un material que condiciona l'acció motriu.

- C O M E T

  Són jocs individuals de caràcter sociomotor en què hi ha incertesa per la presència d'un o més adversaris.

  Les situacions en què hi ha incertesa per la presència d'opositors pot ser deguda a, tal com hem esmentat anteriorment:

  a. Jugador i opositor/s coincideixen en el mateix temps i espai.
  b. Jugador i opositor/s coincideixen en el temps però no en l'espai (utilitzen diferents espais de jocs).
  c. Jugador i opositor/s participen en un mateix espai però la seva participació s'alterna en el temps.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter individual sociomotor per la presència d'un o més opositor/s i no tenen incertesa en l'espai, no utilitzen cap material però sí que presenten certa incertesa temporal.

- C O M E T

  Són jocs de caràcter individual de tipus sociomotor degut a la presència d'un o més adversaris, sense material ni incertesa temporal però sí en l'espai. És a dir, utilitza un terreny inestable i irregular.

- C O M E T

  Són jocs individuals de tipus sociomotor per l'existència d'un o més adversaris. Es practica sense material però existeix la incertesa espacial i temporal.

- C O M E T

  Són jocs individuals de caràcter sociomotor que utilitzen un material (implement, joguina…) i que no presenten incertesa en l'espai i temps.

- C O M E T

  Són jocs individuals de tipus sociomotor en els quals hi ha incertesa en el temps i, a més a més, s'utilitza un material.

- C O M E T

  Són jocs individuals de tipus sociomotor que presenten incertesa en l'espai (inestable i irregular) i utilitzen un material de joc.

- C O M E T

  Són jocs individuals de caràcter sociomotor on hi ha incertesa espacial, temporal i també per la utilització d'un material o estri de joc.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de caràcter sociomotor en les quals no hi ha adversari ni material i tampoc presenten incertesa a nivell temporal i espacial. Per tant, l'única incertesa que es dóna és deguda a la presència de companys que col·laboren per a aconseguir un objectiu comú.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de tipus sociomotor en els quals hi ha incertesa en els propis companys, amb qui s'ha de col·laborar per a aconseguir un objectiu comú i també en el temps.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de tipus sociomotor en els quals, a més a més de la col·laboració amb els companys, es presenta una incertesa espacial per l'existència d'un terreny de joc irregular i inestable.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de caràcter sociomotor en els quals, junt amb la incertesa de la col·laboració amb els companys per aconseguir un objectiu comú, hi ha una incertesa en l'espai i el temps.

- C O M E T

  Són jocs sociomotors de caràcter col·lectiu en les quals els jugadors col·laboren amb els companys per aconseguir un objectiu comú i, a més a més, utilitzen un estri de joc.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de caràcter sociomotor on els participants tenen un objectiu comú. També presenten incertesa en el material que utilitzen i en el temps.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius de caràcter sociomotor on la col·laboració amb els companys permet la consecució de l'objectiu comú. A més a més, hi ha incertesa en el material perquè utilitzen un estri o material de joc i també perquè utilitzen un espai irregular i inestable.

- C O M E T

  Són jocs sociomotrius de col·laboració on hi ha incertesa en el material, espai i temps.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, per tant, de caràcter sociomotor, en els quals no hi ha incertesa ni en el material, ni en l'espai ni en el temps. La incertesa que es dóna, per tant, és deguda a l'existència d'uns companys amb qui es col·labora per aconseguir l'objectiu comú i també per la presència d'un o més adversaris que tracten d'oposar-se per tal d'aconseguir el seu propi objectiu.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, per tant de caràcter sociomotor, en els quals juntament amb la incertesa dels companys i opositors hi ha incertesa en el temps.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, per tant de caràcter sociomotor, en els quals, junt amb aquesta incertesa, es dóna també incertesa en l'espai atès que és irregular i inestable.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, de tipus sociomotor, en els quals hi ha incertesa en els companys, opositors, espai i temps.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, en els quals hi ha incertesa, a més a més dels adversaris i companys, en el material. És a dir, es requereix un material per a desenvolupar el joc.

- C O M E T

  Són jocs d'oposició i col·laboració, de caràcter sociomotor, amb incertesa en els adversaris, companys, material i temps.

- C O M E T

  Són jocs col·lectius amb oposició de forma que tenen incertesa en la participació dels companys i adversaris. A aquesta incertesa s'afegeix la incertesa en el material que s'utilitza i també en l'espai que és irregular i inestable.

- C O M E T

  Són jocs que presenten una incertesa en els 5 elements que integren la taxonomia. És a dir, hi ha una col·laboració amb els companys per tal d'aconseguir un objectiu comú; existeix la presència d'un o més adversaris que s'oposen a l'altre equip; s'utilitza un material o estri; l'espai és irregular i inestable; i, finalment, també existeix la incertesa en el temps.

Feta l'aproximació a la lògica interna, considerant aquesta com les normes, regles o codis que regeixen i determinen el desenvolupament de les manifestacions motrius, i vistes les propostes taxonòmiques de diferents investigadors, tan sols ens queda per estudiar el segon element que conforma la lògica de les manifestacions i que es correspon amb els aspectes de caràcter sociocultural. Aquest element, anomenat lògica externa, és tractat en l'apartat que a continuació s'exposa.

4.4. La lògica externa i l'etnomotricitat

Abans d'introduir-nos en els fonaments de la praxiologia, en relació a la vinculació social de les pràctiques motrius, cal esmentar el concepte d'etnologia. Integrada dintre de l'antropologia[55], l'etnologia és, segons la RAE (2001) " la ciència que estudia les causes i les raons de les costums i tradicions dels pobles". És a dir, estudia els aspectes de caràcter social dels diferents pobles i cultures, tant del món antic com del món actual. Així, doncs, l'etnologia és una disciplina que s'integra dintre de l'antropologia. Per exemple, en la presentació virtual del Museu Valencià d'Etnologia (s.f.) apareix el següent text introductori del Museu:

> La societat tradicional valenciana ens ha llegat una rica cultura que permet conéixer com s'ha viscut en les nostres terres: fotografies, testimoniatges, objectes que van conformar la nostra forma de viure i d'entendre el món i que documenten tècniques, pràctiques i representacions ideològiques, objectes quotidians que ens parlen dels qui els van crear i utilitzar.

Per tant, la visió de la qual parteix la etnologia és que, tot i que l'ésser humà és el mateix, la cultura fa que el comportament d'aquests no siguen universals i, per tant, siguen comportaments arbitraris de forma que les societats humanes presenten una gran diversitat cultural. Aquesta diversitat cultural ve donada pels diferents sistemes i subsistemes econòmics existents i que configuren les diferents societats; per la religió com a element d'expressió simbòlica i transcendental; pels sistemes polítics; per l'organització familiar...

Dintre de l'àmbit de la motricitat el factor individual relacionat amb les experiències prèvies, antecedents viscuts... fan que les activitats i els jocs

[55] Segons el Diccionari de la Real Academia Española de la Lengua (2001) l'antropologia és l'estudi de la realitat humana o la ciència que tracta els aspectes biològics i socials de l'home.

siguen viscuts d'una o d'altra forma encara que tinguen una lògica interna totalment determinada. És per aquest fet que la lògica interna d'una pràctica motriu, segons Parlebas (2001, p. 307), "pot ser reinterpretada des de fora per una lògica 'externa' que li atribueix significats simbòlics nous i insòlits".

Una mateixa pràctica pot tenir diferents valors segons el grups i classe social que la practica. Fins i tot, hi pot anar associat un llenguatge, vestuari, folklore... diferent en funció del grup social que la practica. Així doncs, el context i la cultura condiciona la percepció i característiques de les manifestacions lúdiques. Aquestes influències de l'entorn determinen el que s'anomena la lògica externa de les manifestacions lúdiques.

A més a més, una pràctica lúdica qualsevol del tipus joc, joc-esportiu o esport ben considerada en una determinada època pot tenir una consideració totalment diferent en una altra època. Per exemple, el cas de la pilota valenciana als pobles de Castelló. La pràctica d'aquest joc era molt freqüent i corrent per als nostres avis però ara, quasi cap nen la coneix degut a la desaparició del joc i també de les instal·lacions on es practicava tot i que, actualment, el govern autonòmic potencia aquesta pràctica esportiva mitjançant la transmissió televisiva, construcció de trinquets a les escoles, foment del patrocini…

En moltes ocasions, les manifestacions lúdiques estan relacionades amb una determinada cultura, forma de pensament, creences i valors. És a dir, naixen, creixen i es desenvolupen dintre d'una determinada societat o cultura. Aquesta vinculació de les pràctiques motrius en la cultura i el medi social en el qual s'han desenvolupat s'anomena *etnomotricitat* i és el que contempla la lògica externa (Parlebas 2001, p. 227).

Parlebas (1985) diu que:

> Tal com ho ha mostrat Marcel Mauss, la forma en què els individus es serveixen del seu cos, els seus hàbits, varia amb les societats, els

> costums i el prestigi dels participants. La dimensió social, etnomotriu, de les tècniques del cos és, doncs, sempre present. (p. 20)

Per tant, les pràctiques motrius estan impregnades de les característiques socials de les societats on es desenvolupen.

A partir de la fonamentació teòrica podem resumir la lògica externa dels jocs i esports tradicionals com:

- La visió sociocultural que conforma aquests.
- La relació que s'estableix entre aquests i l'entorn social i cultural que els envolta.
- Aquells elements que els afecten i que estan fora de les normes i regles que els conformen i condicionen.
- Les experiències, valors, sentiments i, en definitiva, les vivències socials, que els envolten però que no estan regulades per la lògica interna.
- La part de darrere d'aquest joc, és a dir, que és allò que no es veu del joc.

Tot i que la vinculació de les manifestacions lúdiques a l'entorn ha estat evident al llarg dels temps, actualment, amb l'evolució i progrés social, contactes amb altres cultures, intercanvis culturals... les practiques ludomotrius tenen el risc de ser modificades per agents externs i que els influeixen directament.

La globalització és un dels elements que més afecta les manifestacions lúdiques atès que aquestes es posen en contacte amb altres i sofreixen modificacions, adaptacions...

Juntament amb la globalització tenim la tendència a l'esportivització que fa que apareguen unes modalitats esportivitzades amb una gran institucionalització, reglamentació amb una finalitat competitiva en detriment

d'aquelles formes més locals o regionals. En alguns casos, el joc tradicional evoluciona cap a esports tradicional per tal d'evitar la seva desaparició, tal com hem vist en el capítol tercer[56].

Encara que els estudis en relació a la lògica externa de les pràctiques motrius són menys abundants, en comparació amb els treballs desenvolupats sobre la lògica interna, aquests no deixen de ser menys rics.

Un dels primers investigadors en tractar la lògica l'externa de les manifestacions motrius relacionant-la amb la lògica interna fou Lavega (1995; 1997b). En la seva tesi doctoral estudia el joc de bitlles tant des del punt de vista de la lògica interna com externa. Respecte a la lògica externa li interessa, especialment, les antigues connotacions d'aposta i la seva evolució al sistema de punts propi de l'esport actual. Així, pot constar que l'antic sistema d'apostes es va perdent mentre guanya importància l'assoliment de punts. És a dir, el joc tradicional de les bitlles s'esportivitza. També estudia, en relació a la lògica externa, els protagonistes, moments de l'any en què es desenvolupa la pràctica, les zones on es juga...

Etxebeste (2001) també desenvolupa un estudi dintre de l'àmbit praxiològic. Aquest estudia els jocs infantils bascos a partir de l'informe *Etniker Juegos infantiles en Vasconia,* que procedeix de l'atles etnogràfic *Juegos infantiles en Bascona.* Aquest estudi traspasa l'anàlisi de la lògica interna per a relacionar-ho amb la lògica externa mitjançant una interpretació simbològica i etnogràfica. Dintre de la lògica externa estudia l'espai de joc, la relació entre els jugadors, el temps de joc i els objectes per a jugar. Aquests

[56] Un dels exemples en què hem vist l'evolució del joc tradicional cap a l'esport tradicional per tal de poder subsistir i no desaparèixer és, en el nostre context, el joc de les bitlles. Aquest joc, practicat des de l'antiguitat, s'ha transmès de generació en generació de forma oral presentant diferents modalitats en funció de la població o regió. Aquestes modalitats locals van desapareixent degut a la poca projecció que presenten però, quan apareix una modalitat autonòmica que recull les característiques de les modalitats locals i té un major abast perquè permet fer competicions per exemple, en forma de lliga, amb les altres localitats i regions, fa que es produïsca una major pràctica d'aquesta modalitat ara bé, clarament esportivitzada. Per tant, les modalitats locals han permès la creació d'una modalitat autonòmica creada a partir de les característiques i peculiaritats d'aquestes.

elements són relacionats amb el gènere dels participants, les apostes i la presència d'animals.

Dins del projecte europeu *Cultura 2000, Jocs Tradicionals i Societat en Europa,* Lavega, Lagardera, Molina, Planas i Saez de Ocariz (2006) fan un inventari i anàlisi, tant de la lògica interna com externa, dels jocs tradicionals que actualment es practiquen a 11 regions europees. Els descriptors relacionats amb la lògica externa contemplen les variables de protagonistes/edat (adults i mixtos), protagonistes/gènere (masculí, femenins, masculins i femenins per separat i mitxtos) i lideratge (presènca o absència d'un líder o capità en l'organització dels participants). Entre les conclusions d'aquesta recerca cal destacar que moltes pràctiques s'estan transformant en esports, especialment les pràctiques en les quals hi ha una participació del gènere masculí.

Més recent és l'estudi desenvolupat per Hernández Moreno, Navarro, Castro i Jiménez (2007). En aquest comparen els jocs de la cultura aborigen canària de fa més de 500 anys amb els jocs tradicionals d'un llarg període històric i, finalment, amb els jocs i esports tradicionals actuals. Aquest estudi contempla aspectes relacionats amb la lògica interna i la lògica externa de les manifestacions lúdiques.

A partir de l'anàlisi i estudi d'aquestes recerques considerem que la contextualització del joc tradicional en relació a la lògica externa ha de tenir en consideració dos elements transcendents i fonamentals per tal que tinga el significat real que s'espera. Aquests són:

- La temporalitat.
- L'espai.

Per temporalitat entenem la ubicació temporal del joc en el marc de la història, és a dir, l'època, l'any on va néixer, desenvolupar i practicat aquest. El joc neix, tot i que en la major part de jocs tradicionals ens resulta impossible conèixer el seu lloc de creació i naixement, per la necessitat

social i té uns condicionats que el determinen i justifiquen el per què es juga d'una o d'altra forma. Aquestes característiques de caràcter temporal són difícils de conèixer i comprendre amb exactitud encara que sempre podrem interpretar el per què d'aquestes.

El segon element imprescindible per a la contextualització del joc tradicional és l'espai en el qual es desenvolupa considerant tant l'espai físic, bé siga carrer, pati, medi natural..., com el geogràfic, localitat, regió, país i cultura que el conforma.

Tots dos elements conformen els trets identificatius del joc tradicional i, per tant, la lògica externa d'aquest.

Dintre de la lògica externa distingim una sèrie de variables i opcions que ens serveixen per a conèixer la vinculació cultural i social que s'estableix entre els jocs i esports tradicionals i el context en el que es desenvolupen.

Les dimensions i variables relacionades amb la lògica externa que hem considerat per a fer l'anàlisi sociocultural del joc són:

1. Protagonistes.
    - Gènere.
    - Edat.
    - Amb qui jugo.
    - Qui dirigeix...
    - Observadors/espectadors.
    - Lideratge.

2. Cultura.
    - Àmbit de localització.
    - Família lingüística.
    - Religió.
    - Tipus de societat.

- Grau de difusió cultural.
- Ritualitat.

3. Espai.
    - Emplaçament espacial.
    - Ús de l'espai.

4. Temps.
    - Estacionalitat.
    - Quan es juga dintre del dia.
    - Origen.
    - Transculturalitat.

5. Materials.
    - Propietat del material amb què es juga.
    - Obtenció i procés d'elaboració.
    - Equipament-vestuari.
    - Relació amb animals.

6. Funció i utilitat social.
    - Classe social que el practica.
    - Existència de premi.
    - Travesses.
    - Publicitat.
    - Qui l'organitza.
    - Funció i utilitat social.

7. Funció motriu i cognitiva.
    - Capacitats implicades.
    - Tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza.

Per concloure aquest capítol considerem que qualsevol treball de recerca al voltant de les manifestacions lúdiques que realment vulga

aprofundir en el coneixement d'aquestes cal que tracte la lògica interna, aspectes reglamentaris i normatius, però també els aspectes que fan referència a la lògica externa, és a dir, els elements de caràcter sociocultural. A més a més, s'ha de recercar la interrelació entre les lògiques interna i externa per tal que l'estudi siga complet.

CAPÍTOL 5. DISSENY DE L'ESTUDI EMPÍRIC: EL MÈTODE

La solució dels problemes passa per tenir un bon mètode. Aquesta és l'única manera de fer encaixar totes les peces.

Iconografia 20. Hongria, 1982 [57]
Cub de Rubik.

Una vegada desenvolupada la fonamentació teòrica al voltant de l'objecte d'estudi cal determinar els aspectes metodològics que guien, condicionen i permeten aprofundir en la recerca.

L'estructuració de la metodologia de la recerca, els passos que la guien, orienten i que fan que aquesta siga vàlida, fiable i de qualitat és el primer apartat de l'estudi empíric.

Establert l'eix que guia la recerca, cal determinar la mostra d'estudi. La selecció de la mostra es desenvolupa en el segon apartat a partir d'un univers ampli. En aquest cas, l'univers està format per les mostres iconogràfiques des de l'inici de la filatèlia fins l'any 2004. El mostrari seleccionat són les mostres iconogràfiques que continguen manifestacions lúdiques que atenguen els criteris d'inclusió establerts. Per tant, també és en aquest capítol on establim els criteris d'inclusió i exclusió de les manifestacions lúdiques.

[57] Hongria 1982, Primer Campionat del Món del Cub de Rubik. Font: SCOTT (2005, p. 692).

La selecció de l'instrument de recollida de la informació també s'aborda en aquest capítol. En el nostre cas, l'instrument seleccionat ha estat el formulari. Aquest va nàixer a partir de la fonamentació teòrica dels primers capítols de la tesi i, posteriorment, fou enriquit amb aportacions i entrevistes a diferents investigadors i persones relacionades amb l'àmbit del joc. El formulari és l'eina fonamental perquè aquest reculla tota la informació de les mostres iconogràfiques. És per això que, una vegada dissenyat és provat, tal com veurem posteriorment, per tal que siga vàlid i mesure el que realment volem estudiar.

La selecció de les fonts de les mostres iconogràfiques, és a dir, d'on traiem les icones filatèliques també forma part d'aquest capítol. En aquest punt, analitzem els diferents catàlegs presentats en el capítol primer per tal de valorar els punts forts i febles de cadascun. A partir de l'anàlisi i, juntament amb l'assessorament de *l'American Sports Philately*, es selecciona la font a partir de la qual es treuen les mostres iconogràfiques. El catàleg seleccionat també és sotmés a una validació comparant-lo amb altres estudis desenvolupats sobre la iconografia filatèlica per tal de valorar si realment ens serveix per buscar les mostres.

També dediquem un apartat al procediment que hem seguit per recollir les manifestacions lúdiques i els formularis de forma que la creació de la base de dades és l'element fonamental per tal de poder enregistrar la totalitat de les mostres.

L'últim apartat del capítol està dedicat a les limitacions de la recerca d'informació i les fonts de consulta. Conèixer els punts febles dels catàlegs, de la informació que ens aporten les icones filatèliques és fonamental per tal de garantir una fiabilitat i consistència de l'estudi.

5.1. Disseny de la recerca

Una vegada desenvolupat el cos teòric cal passar als aspectes metodològics fonamentals per tal de poder estudiar el tema descrit anteriorment. Així, el disseny de la recerca segueix els següents passos:

1. Selecció, a partir d'un univers molt ampli, de la mostra objecte d'estudi. Aquest fet és fonamental per saber què i quant estem estudiant.

2. Establiment dels criteris d'inclusió i d'exclusió de les manifestacions lúdiques que apareixen en les mostres iconogràfiques filatèliques. La determinació d'aquests criteris permet delimitar l'objecte d'estudi de forma que tan sols segueixen el procés aquelles manifestacions que apareixen en les mostres iconogràfiques que atenguen els criteris d'inclusió establerts.

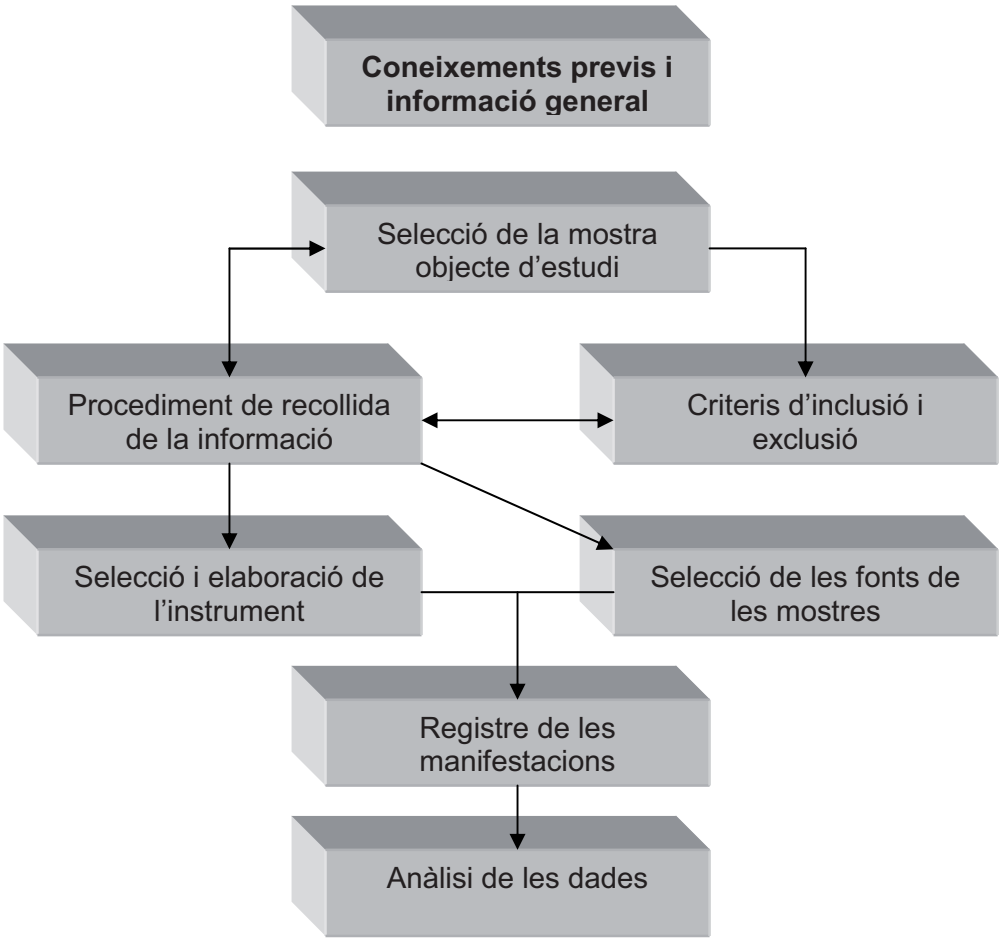
3. Procediment de recollida de la informació. Des de les consultes bibliogràfiques fins a les entrevistes personals, aquest procés ha estat molt ampli i ens ha permès valorar les possibilitats de la recerca. La informació recollida en aquest procés ens ha fet possible evolucionar i desenvolupar el següent pas.

4. Selecció, elaboració i prova de l'instrument d'enregistrament de la informació. En un primer moment hem triat quin instrument utilitzar per tal de recollir la informació. Una vegada escollit, l'hem elaborat per tal que puguera emmagatzar la informació que realment ens interessa. Finalment, l'hem provat per tal de veure si garanteix realment la recollida de la informació.

5. Selecció de les fonts de les mostres iconogràfiques i procediment de recerca convencional i alternatiu que emprem. La tria de les fonts d'on recollir les mostres també és fonamental perquè aquestes són les que ens aporten la informació per omplir el formulari.

6. Procediment de registre de les manifestacions lúdiques. Una vegada seleccionades les manifestacions que apareixen en les mostres iconogràfiques i omplerts els formularis, cal compilar tota aquesta gran quantitat d'informació en una base de dades. És a dir, hem elaborat un formulari per cadascuna de les manifestacions lúdiques que apareixen en les mostres iconogràfiques i, posteriorment, aquestes han estat integrades en una base de dades que permet un tractament àgil, ràpid i de qualitat de tota la informació recollida.

7. L'anàlisi de les dades introduïdes en la base de dades. L'anàlisi ens permet desenvolupar comparacions i interpretacions sobre les manifestacions lúdiques d'arreu del món que apareixen en la iconografia filatèlica.



Taula 26. Disseny de la recerca.

Tot i que el disseny de la recerca ha seguit aquests passos, en ocasions, alguns d'aquests s'han intercalat amb uns altres. Així, per exemple, mentre estudiàvem i analitzàvem els criteris d'inclusió i d'exclusió de les manifestacions també estàvem estudiant i seleccionant les fonts de les quals treure les mostres iconogràfiques filatèliques.

5.2. La mostra

La selecció de les unitats d'observació és determinant per tal que la recerca gaudisca d'una bona qualitat i fiabilitat.

"La població o univers d'estudi és el conjunt de les unitats de les quals es desitja obtenir certa informació" (Sánchez Crespo, 1971, p. 11). Així, la nostra població d'estudi són les mostres iconogràfiques de la filatèlia, representades en els segells, des del seu origen fins a l'any 2004.

Per fer l'estudi, tan sols ens interessen les mostres iconogràfiques que respecten els criteris d'inclusió que veurem posteriorment.

Val a dir que no tots els països han començar a editar segells en la mateixa data i que tampoc han editat el mateix nombre de segells.

També cal destacar que trobem mostres iconogràfiques en països que, actualment, no existeixen perquè van ser colonitzats o han estat absorbits per uns altres.

Tot i que habitualment s'extreu de l'univers una mostra, atenent criteris estadístics, per tal que l'estudi tinga validesa i puga garantir una generalització, en la nostra recerca hem considerat tot l'univers dels segells, analitzant-ne un per un, per tal d'aconseguir la màxima informació i fiabilitat. Ho hem decidit així perquè les mostres iconogràfiques no segueixen uns

criteris repetitius i lògics de forma que es pot donar el cas que un país tinga moltes mostres que ens puguen interessar per a l'estudi mentre hi haja altres països que en tinguen poques o cap.

5.3. Criteris d'inclusió i d'exclusió

Abans de fer la recerca de les mostres iconogràfiques i per tal d'analitzar les pràctiques i situacions lúdiques tradicionals d'arreu del món cal establir uns criteris que ens permeten seleccionar de l'àmplia mostra aquells que realment siguen objecte d'estudi.

Amb l'establiment d'uns criteris d'inclusió i d'exclusió pretenem, entre d'altres, tractar de minimitzar la confusió entre les mostres iconogràfiques referents a les pràctiques informals i les pràctiques de competició institucionalitzada.

El fet d'enumerar els criteris permet garantir la qualitat i la credibilitat de la recerca.

5.3.1. Criteris d'inclusió

Establir els criteris d'inclusió ha estat una tasca complexa i de gran dificultat. El fet que siga necessari aclarir exactament quines mostres iconogràfiques conformen el nostre estudi, juntament amb l'existència d'un gran ventall de manifestacions lúdiques de diferents tipologies, fa que la recerca d'uns criteris d'inclusió haja estat un procés força complex.

Finalment, els criteris d'inclusió seguits per tal de seleccionar les mostres iconogràfiques filatèliques són:

1. Qualsevol mostra iconogràfica en què es faça referència explícita a joguines (*toys*), jocs de nens/es (*children's games*), jocs populars (*popular games*), nens/es jugant (*children playing*) sempre que no estiguen tocant un instrument musical, jocs tradicionals (*traditional games*), esports tradicionals (*traditional sport*) i esport rural (*rural sport*), tant en la pròpia mostra com en els catàlegs consultats.

2. Quasi esports (jocs esportius semiinstitucionalitzats) que es practiquen a nivell local, regional o nacional. També s'inclouen aquells que tot i formar part d'una associació o federació reconeguda pel COI tenen una difusió a nivell local, regional o nacional[58] així com els que hagen format part del programa olímpic de forma puntual, bé siga com a esport d'exhibició o esport olímpic però que tinguen una difusió local, regional o nacional[59].

3. Mostres filatèliques que fan referència a antics quasi-esports però que, actualment, són considerats esports[60].

4. Jocs tradicionals considerants com a jocs no institucionalitzats, independentment, del caràcter motor que presenten.

5. Quasi jocs esportius entenent aquests com activitats lliures i informals sense regles ni competició. Tot i que alguns tenen molta semblança a algun esport, si es practiquen de forma no estandarditzada, competitiva i utilitària han estat inclosos en l'estudi.

6. Jocs de taula i tauler sense reconeixement del COI. També s'inclouen aquells que tenen el reconeixement però que, en les mostres apareixen reflectint manifestacions lúdiques d'èpoques anteriors[61].

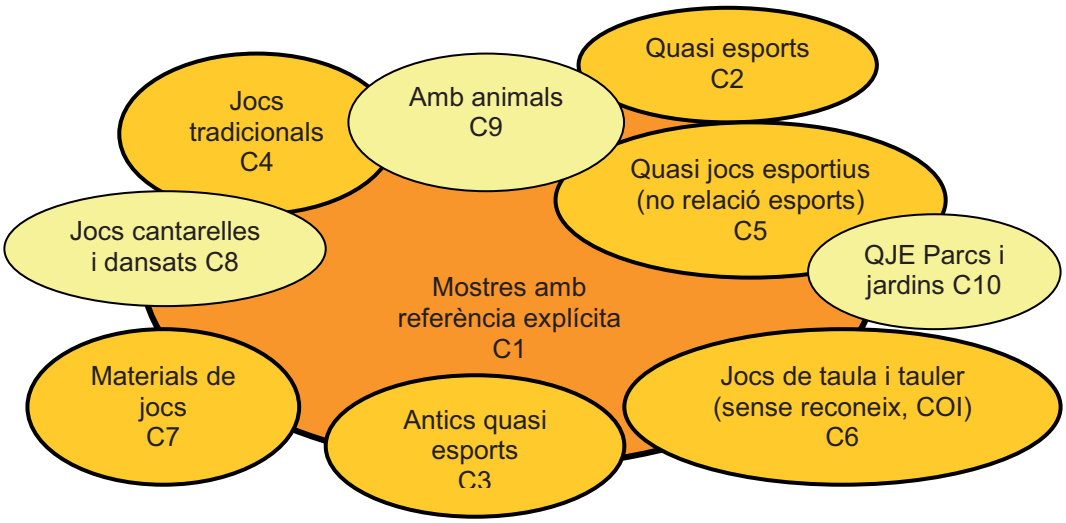
[58] Les associacions o federacions que pertanyen a aquesta categoria són les de *korfball*, orientació, *netball*, bitlles, pilota basca, *sumo* i surf.
[59] El polo (en la seva vessant quasi esportiva*), roquet, jeu de paume, lacrosse*, pilota basca, polo, *rackets*, hoquei patins i *tug of war*.
[60] En l'apartat de quasi esport que, actualment, són considerats esports trobem per exemple, els ancestres del futbol. Tenim mostres iconogràfiques que fan referència a la soule (s. XIII), al calcio (XVI) i que, posteriorment, van evolucionar fins conformar el futbol actual.
[61] Per exemple, joc dels escacs corresponent a una imatge de l'edat mitjana.

7. Materials de jocs, independentment de si hi ha o no una persona. També s'inclouen els titelles sempre i que siguen un element de joc i no servisquen per a fer un espectacle.

8. Jocs amb cantarelles i jocs dansats, és a dir, jocs que impliquen cantarelles, moviments rítmics... però sempre, com a conseqüència del mateix joc[62].

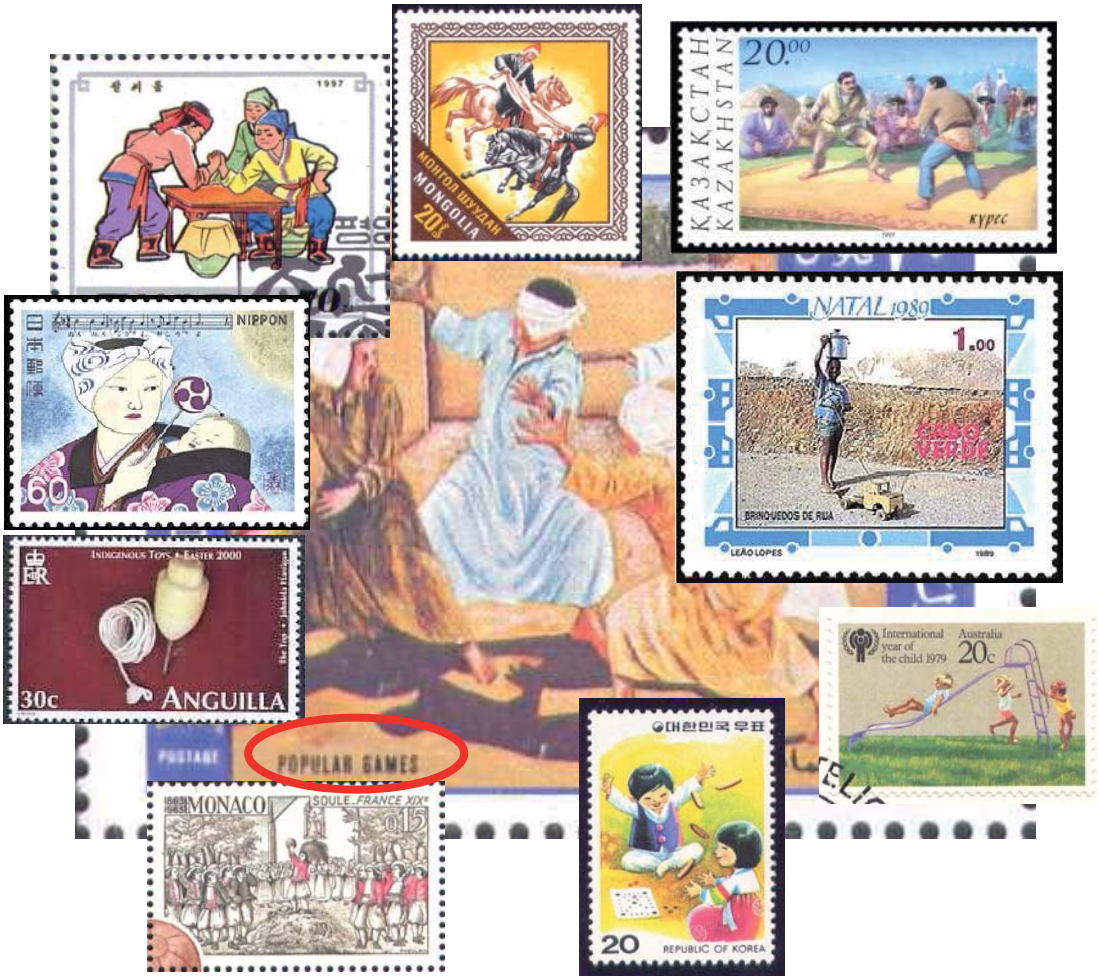
9. Quasi esports, jocs tradicionals, quasi jocs esportius i altres formes jugades que impliquen la participació d'animals, tant aquells en què hi ha una participació conjunta entre l'home i l'animal fins aquelles activitats en què hi ha una participació única i exclusiva dels animals[63]

10. Quasi jocs esportius i formes jugades que es desenvolupen als parcs i jardins amb elements de l'entorn de caràcter fix tipus gronxadors, balancins...



Taula 27. Quadre resum dels criteris d'inclusió.

[62] Per exemple, el corro de la patata; *ring ring a rosie*...
[63] La lluita de galls, cursa de cargols... són exemples d'aquesta categoria.



Iconografia 21. Icones que atenen els criteris d'inclusió.
Les icones exemplifiquen els criteris de la taula anterior.

A continuació establim la relació de països emissors, anys d'emissió, temàtiques i conceptes de les iconografies filatèliques anteriors:

Part superior (d'esquerra a dreta).

Corea DPR 1997, Children's games - Joc del pols. Font: Ortí. Col·lecció particular.
Mongòlia 1974, Festival del *Nadam* – Lluita per la pell. Font: Ortí. Col·lecció particular.
Kazakhstan 1997, National sports - Lluita *Kypec*. Font: Michel Katalog (2003b, p.1003).

Part central (de esquerra a dreta).

Japó 1981, Cantarelles de nens – *Lullaby*. Font: Scott (2005c, p. 52).
Anguilla 2000, *Toys* – Baldufes. Font: Ortí. Col·lecció particular.
Cabo Verde 1989, *Outdoor toys* – Cotxet. Font: Scott (2005a, p.111).
Austràlia 1979, *Internacional Year of the Children* – Tobogan. Font: Scott (2005, p. 510).

Part central (fons).

Kuwait 1977, *Popular games* – Gallina cega. Font: Scott (2005c, p. 272).

Part inferior (d'esquerra a dreta).

Mònaco 1963, Futbol – La Soule francesa s. XIX. Font: Ortí. Col·lecció particular.
Corea 1979, Any Nou – *Yut.* Font: Scott (2005c, p.185).

5.3.2. Criteris d'exclusió

De la mostra iconogràfica han estat exclosos els segells que fan referència als següents apartats:

1. Esports[64], considerant aquests com jocs esportius institucionalitzats a nivell internacional.

2. Quasi esports o quasi jocs esportius relacionats amb la caça i pesca o altres modalitats que es puguen relacionar amb la supervivència, amb la comunicació o amb qualsevol altre element de caràcter utilitari

[64] Atenent la caracterització que fa Parlebas (2001, p. 52), la primera de les quatre famílies de jocs esportius està conformada pels esports, entenent aquests com jocs esportius institucionalitzats a nivell internacional.

incloent-hi els materials que són utilitzats com element de transport i de desplaçament[65].

3. Quasi jocs esportius entesos com activitats lliures i informals que no tenen regles ni cap tipus de competició sempre que tinguen una finalitat relacionada amb la salut, el desenvolupament de la condició física, l'exploració de l'entorn i el turisme[66].

4. Danses i balls. Juntament amb els balls i danses tant locals, regionals o nacionals, també s'exclouen les disfresses del carnestoltes sempre que no estiguen acompanyades de quasi esports o jocs tradicionals. Si la manifestació representa nens/es jugant disfressats es considera un quasi joc esportiu i, per tant, s'inclou en l'estudi.

5. Activitats en què apareixen nens fent tasques domèstiques, escolars o treballant, sempre que no tinguen una finalitat lúdica. Així, s'exclouen les imatges corresponents a nens estudiant, escrivint un text, dibuixant, decorant un arbre de Nadal, col·leccionant segells, tocant instruments musicals i altres tasques de caràcter escolar.

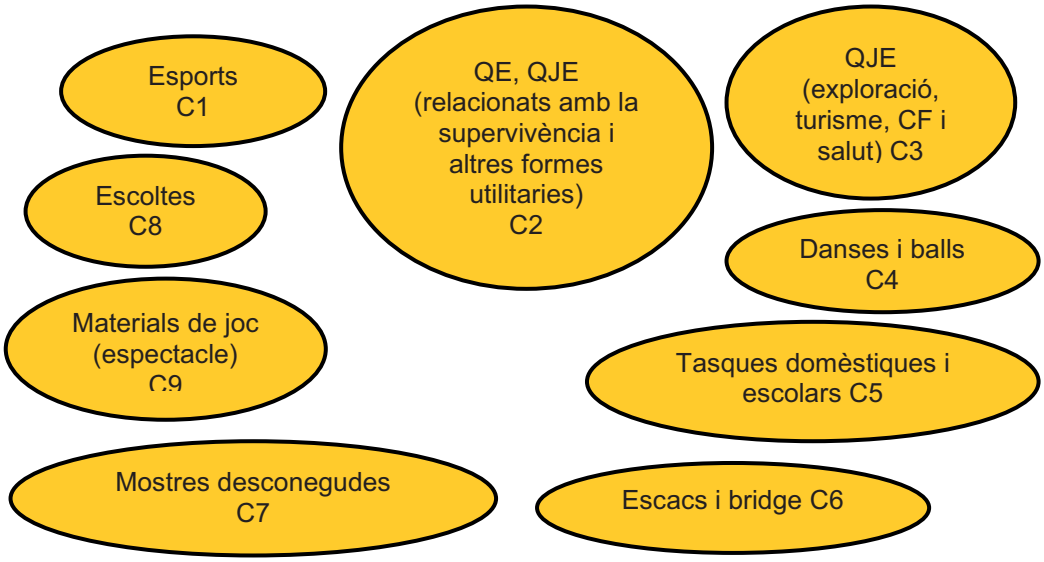
6. Els escacs i el *bridge* que, encara que no es presenten com situacions motrius, són considerats esports pel Comitè Olímpic Internacional per la seva tradició en la pràctica i que, actualment, tenen un reconeixement a nivell internacional.

7. Aquelles mostres iconogràfiques en què hi ha persones però que no es poden veure i, per tant, valorar l'existència d'un joc o esport.

8. Mostres iconogràfiques corresponents al moviment escolta amb finalitat utilitària encara que, en ocasions, es poden confondre amb les de caràcter recreatiu.

[65] Per exemple, la utilització de la bicicleta, esquís, cavall, vaixells de vela, canoes... com a element utilitari i de transport.
[66] Formen part d'aquesta categoria per exemple, el *jogging*, anar de passeig amb bicicleta, el buceig, l'excursionisme...

9. Materials de joc quan tinguen una finalitat utilitària com per exemple, els titelles per desenvolupar un espectacle, els tiraxines que serveixen per a caçar...



Taula 28. Quadre resum dels criteris d'exclusió.

Iconografia 22. Icones que atenen als criteris d'exclusió.
Les icones exemplifiquen els criteris de la taula anterior.

Les mostres iconogràfiques anteriors es corresponen a:

Part superior (d'esquerra a dreta).

Espanya 1982, Copa Mundial de Futbol - Copa i pilota. Font: Filabo (1995, p. 213).
Canadà 1955, Vida a l'Àrtic – Piragüisme. Font: Scott (2005a, p. 64).
Kenya 1979, *Internacional Year of the Children* – Pesca. Font: Ortí. Col·lecció particular.
Cuba 1976, Congrés d'obstetrícia – Dones fent gimnàstica. Font: Scott (2005a, p.567).

Part central superior (d'esquerra a dreta).

Fiji 1982, *Boys Scouts* – Nens construint una cabanya. Font: Scott (2005a, p.1012).
Espanya 2009, Balls i danses populars - *El candil*. Font: Ortí. Col·lecció particular.

Part central inferior (d'esquerra a dreta).

Japó 1998, Festival Mundial de Titelles – Teatre de titelles. Font: Scott (2005c, p.92).
R.P. Xina 1975, *Children's activities*. Nens escrivint. Font: Ortí. Col·lecció particular.

Part inferior (d'esquerra a dreta)

Illes Caiman 1997, Telecomunicació – Nens amb l'ordinador. Font: Scott (2005a, p.124)
Brasil 1980, Escacs – Tauler i peces dels escacs. Font: Scott (2005a, p. 926).

També cal considerar que hem cregut oportú establir aquests criteris d'inclusió i d'exclusió perquè realment tractem d'integrar aquelles activitats que representen i ens indiquen el caràcter social i cultural del poble o regió on es juga.

Finalment, en aquelles mostres iconogràfiques en què apareixen dues o més manifestacions lúdiques les diferenciem com si foren dues o més icones diferents.

5.4. Procediment de recollida de la informació

El procés per a l'obtenció de la informació ha estat costós i llarg però, al mateix temps, ric i productiu. Hem utilitzat diferents estratègies, tant de caràcter qualitatiu com quantitatiu, per tal de poder aconseguir la màxima informació sobre el tema d'estudi i donar solidesa a la recerca.

A mode de resum, ja que posteriorment són desenvolupades amb més profunditat, hem emprat les següents eines de recollida de la informació:

- Fonts documentals i buidatge bibliogràfic.
    - Fonts d'autors que han fet treballs de camp.
    - Recerques anteriors sobre la temàtica del joc, la praxiologia i la filatèlia.
    - Catàlegs filatèlics i les respectives bases de dades.
    - Escrits i articles en les pàgines del *Journal of Sports Philately.*

- Entrevistes a experts del món del joc per tal de configurar el formulari que ens serveix per recollir la informació corresponent a la lògica externa.

- Qüestionaris a experts del joc i lleure per valorar el formulari desenvolupat i que fa referència a la lògica externa.

- Consulta a experts de *l'American Philately Society* (APS), institució que edita el *Journal of Sports Philately,* per tal de rebre assessorament en temes filatèlics.

- Consulta al Cercle Filatèlic de Barcelona.

- Consulta de pàgines web de diferents institucions filatèliques i relacionades amb el joc i esport tradicional.

5.5. Instrument per a la recollida de la informació

En aquest apartat veurem tot el procés que hem seguit per tal d'obtenir una eina de recollida de la informació amb les màximes garanties de credibiltat, fiabilitat i rigorositat.

En els diferents subapartats tractem, primerament, de seleccionar un instrument per poder introduir totes les dades i la informació.

Una vegada seleccionat l'instrument cal elaborar-lo de la forma més exahustiva i rigorosa possible per tal que reculla aquella informació que realment ens interessa per desenvolupar l'estudi.

L'instrument també és avaluat mitjançant una prova pilot que el valida i garanteix que realment recull la informació necessària per al nostre estudi.

Una vegada superades les fases anteriors, ja tenim l'eina preparada per ser administrada a la resta de manifestacions iconogràfiques filatèliques.

5.5.1. Selecció de l'instrument: el formulari

Per tal de recollir la informació que apareix reflectida en les mostres iconogràfiques és necessari, primerament, seleccionar una eina que ens permet recollir tota la informació que volem estudiar.

La selecció de l'eina és un dels elements més importants de tota investigació atès que la tria encertada o errònia pot fer que l'estudi s'enfonse

totalment o veja la llum. Aquesta tria no pot deixar de tenir com objectiu la consecució de la informació que volem conèixer de l'objecte d'estudi.

A més a més, cal recordar que un dels objectius del nostre estudi és, a partir de l'anàlisi de les diferents eines utilitzades per a estudiar mostres iconogràfiques, crear una eina potent i eficaç que ens permet recollir aquella informació que volem conèixer sobre les manifestacions lúdiques que apareixen en la iconografia filatèlica. Per tant, primerament, cal seleccionar l'eina i, posteriorment, desenvolupar-la.

El procés de selecció i creació de l'eina pròpia per al nostre estudi ha estat un procés complex i dificultós perquè a partir de la consulta bibliogràfica sobre el tema d'estudi hem pogut constatar la gran varietat i heterogeneïtat d'eines que hi ha dintre del camp de les ciències socials. Qüestionaris, entrevistes, escales sociomètriques, observacions, anàlisi de documents, estudi de casos... són eines que hem analitzat per tal de veure quines ens ajuden a obtenir en una major profunditat la informació i, per tant, la consecució dels objectius plantejats.

A partir de l'estudi i anàlisi de les diferents eines hem seleccionat i, posteriorment, emprat per a la recollida de la informació el formulari.

Tot i que hem trobat diferents formularis per tal de recollir les mostres iconogràfiques (Parlebas 1998; Bantulà, 2004...), les diferents eines trobades no ens permeten recollir la totalitat d'allò que volem estudiar per això, hem creat un instrument on apareguen totes les categories, variables i opcions que ens interessen.

Juntament amb els diferents formularis elaborats dintre del nostre àmbit d'estudi, també hem consultat diferents fonts bibliogràfiques que treballen el disseny i elements que ha de contenir els qüestionaris.

Finalment, cal afirmar que en el nostre cas el formulari ha estat tractat com un qüestionari encara que, posteriorment, no ha estat administrat a un

conjunt de persones sinó que el mateix investigador ha recollit directament la informació de les mostres iconogràfiques.

5.5.2. Procediment per a l'elaboració del formulari

Una vegada seleccionat el formulari, cal desenvolupar aquest per tal de poder recollir la informació relacionada amb la lògica interna i la lògica externa de les manifestacions lúdiques que apareixen representades en la iconografia filatèlica.

Encara que en un principi ens vam plantejar crear dos formularis independents, un per tal d'enregistrar la informació de la lògica interna i un altre per tal de recollir la informació de la lògica externa, finalment, tal com veurem posteriorment, hem creat una única eina, és a dir, un únic formulari que combina descriptors corresponents a la lògica interna amb els corresponents a la lògica externa. Ara bé, aquest descriptors encara que apareixen en el formulari són recollits en dos apartats diferenciats.

Respecte a la lògica interna, tal com hem vist anteriorment, hi ha diferents instruments ja elaborats per tal de captar la informació com ara Parlebas (1998), Lavega (2000), Etxebeste (2001), Bantulà (2005)... que agilitzaren la creació de la primera part del formulari.

En referència a la lògica externa, encara que en un menor nombre, també hi ha alguns treballs com els desenvolupats per Etxebeste (2001), Lavega et al. (2006)... que han estat comentats en el capítol quart i que ens han servit de referència per a l'elaboració de les variables de la lògica externa.

Tot i que aquests investigadors han tractat la lògica externa, malauradament no s'ha acabat perfilant un únic model de formulari totalment complet i útil per recollir aquest tipus d'informació. És per aquest fet que hem tractat de crear el nostre propi model aprofitant els coneixements

desenvolupats pels diferents investigadors. Així doncs, juntament amb les consultes de caràcter metodològic per elaborar el formulari, seguint els cànons científics, també hem desenvolupat consultes en diferents fonts bibliogràfiques per tal de determinar els punts de les lògiques interna i externa que ha de contenir aquest instrument.

Així mateix, hem tingut la necessitat d'entrevistar-nos amb persones relacionades amb el món del joc per tal de desenvolupar un formulari el més complet possible. El primer entrevistat fou J. Bantulà, director de la tesi i especialista en el món del joc[67]. Aquesta primera entrevista anomenada segons Patton (1990, p. 288) *entrevista conversacional informal* es caracteritza perquè "sorgeix del context d'una conversa amb la interacció entre l'autor i l'entrevistador i serveix per a connectar les primeres idees". En aquest tipus d'entrevista cal assenyalar que no hi ha un protocol de preguntes establert de forma que van tractar el tema i les categories de la lògica externa d'una forma informal. Així, a mesura que es va anar configurant l'entrevista, vam anar recollint idees, comentaris i conclusions que, posteriorment, hem desenvolupat d'una manera més formal.

L'entrevista pretén obtenir les dades més rellevants dels significats del participant. Seguint a Goetz i Le Compte (1988) l'entrevista cal fer-la a informants clau. Aquests poden sensibilitzar l'investigador cap a qüestions valoratives d'una cultura i les implicacions d'algunes troballes concretes.

A partir d'aquesta primera entrevista i juntament amb la consulta bibliogràfica hem creat un formulari amb qüestions relacionades amb la lògica interna i la lògica externa. L'apartat corresponent a la lògica externa ha estat presentat a persones relacionades amb el món del joc per tal de garantir que tota la formulació teòrica establerta tingués un sentit i l'instrument fos suficientment pràctic per a poder estudiar les manifestacions lúdiques i, per tant, assolir els objectius plantejats. Així, a més a més de

[67] Aquesta primera entrevista fou desenvolupada el 6 de maig de 2006. Entre les principals publicacions de l'autor trobem la tesi doctoral llegida el 2005 i anomenada *El joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu.*

l'entrevista amb Bantulà hem fet tres entrevistes més a especialistes en jocs com són Oriol Ripoll[68], Ignasi Ferreres[69], B. Bartrina i E. Bartrina[70]. Tots aquests són professionals vinculats al món del joc de forma que ens han aportat informació qualitativa que ha permès l'enriquiment i total consolidació de l'eina.

Per tal d'elaborar la distribució de les preguntes de l'entrevista hem seguit els plantejaments metodològics de Patton (1990) i Spradlye (1979). Aquests ens indiquen que les preguntes, adaptant-les a l'objecte d'estudi, es poden distribuir en 6 categories que són:

1. Preguntes sobre l'experiència i comportament que descobreixen el que els corresponents fan o han fet.

2. Preguntes sobre opinions i valors que descobreixen les creences dels que responen sobre els seus comportaments i experiències.

3. Preguntes sobre els sentiments que descobreixen com els que responen reaccionen emocionalment a les seves experiències i opinions.

4. Preguntes sobre coneixements que descobreixen el que saben del seu món els que responen.

5. Preguntes sobre fets sensorials que susciten descripcions de què i com veuen el que envolta els que responen.

6. Preguntes d'autodescripció.

En totes les entrevistes, degut al fet de tractar amb un especialistes del joc, les preguntes feien referència a la quarta categoria, és a dir, a

[68] L'entrevista a O. Ripoll es va desenvolupar el 17 de desembre de 2006.
[69] I. Ferreres fou entrevistat el 28 de desembre de 2006.
[70] B. i E. Bartrina foren entrevistats, mitjançant una xerrada informal, el 15 de desembre de 2006.

preguntes sobre coneixements que ens ajuden a verificar les coincidències i divergències de l'eina que hem presentat.

En el cas de l'entrevista a O. Ripoll i I. Ferreres hem plantejat, seguint Valles (1997, p. 186), una entrevista del tipus *estandarditzada programada*. És a dir, l'entrevista està programada en la redacció i l'ordre de les preguntes. Tot i que en algun moment els entrevistats s'han desviat del tema, el fet de tenir aquesta totalment programada ens ha permès reconduir-la per tal de captar aquella informació més rellevant en relació amb el tema d'estudi.

Les preguntes de les entrevista són obertes de forma que a més a més de comentar-se pausadament, fet que ha allargat les entrevistes, ha permès que els entrevistats ampliaren certes informacions, tot i que hi havia un guió i un protocol d'aplicació determinat.

En referència al disseny de l'entrevista hem seguit els següents passos i consideracions:

1. Primerament, hem explicat l'objecte de la recerca.

2. Hem garantit el respecte a la confidencialitat de la informació encara que en aquests casos els entrevistats han permès que poguéssim incloure el seu nom en la recerca.

3. Hem evitat els per què i les preguntes ambigües o abstractes.

4. Hem evitat aclariments inductors o pressuposicionals que poguessin condicionar les respostes dels especialistes.

A part d'aquestes consideracions, les entrevistes han estat enregistrades i transcrites integrament seguint un tractament exacte de les respostes de l'entrevistat, és a dir, la transcripció s'ha fet tal com s'ha desenvolupat l'entrevista encara que, posteriorment, a partir d'aquesta

transcripció hem anat determinant els elements clau que ens serveixen per a modificar les categories del formulari relacionades amb la lògica externa.

L'anàlisi del contingut de l'entrevista s'ha fet, seguint a Guba i Lincoln (1981) i Bardín (1986), de forma interpretativa i no quantitativament. Aquesta anàlisi ens ha permès organitzar la informació i reformular les categories.

A continuació presentem el format de l'entrevista i les preguntes efectuades als dos entrevistats.

Format general de l'entrevista	
Presentació	Presentació, explicació dels objectius de la recerca i contingut, com s'està portant a terme aquesta…
Pregunta núm. 1	Presentació de l'entrevistat. Nom, càrrec, vinculació al món del joc…
Preguntes núm. 2, 3 i 4	Ubicació i coincidència criterial (de què anem a parlar) Coincidències, divergències i coneixement
Preguntes núm. 5, 6, 7, 8 i 9	Categories de la fitxa de lògica externa. Formulació, reformulació, presentació, modificacions…
Comiat i agraïments	

Taula 29. Format general de l'entrevista.

Estructura i preguntes de l'entrevista[71]

1. Podria presentar-se breument (nom, càrrec) i explicar la seva vinculació en relació al món del joc?
2. Des de la seva experiència, què entén per lògica interna?
3. I la lògica externa?
4. Ha parlat de praxiologia. Què és aquesta disciplina i quina opinió li mereix?
5. Quines categories creu que han de sortir per tal d'analitzar la lògica externa?
6. Li pareix bé que li presente un formulari amb categories sobre la lògica externa de forma que vostè em done l'opinió al voltant d'aquesta?

   M'agradaria que la revisés i em comentés possibles errades o elements a canviar. Al mateix temps, si creu que s'ha d'afegir alguna categoria, m'agradaria que m'ho digués i així estudiaríem la possibilitat d'afegir-la.
7. Comentaris i observacions sobre el formulari presentat.
8. Creu que hi falta alguna altra variable?
9. Una vegada feta la valoració del formulari, voldria afegir-hi alguna observació?

Taula 30. Estructura i preguntes de l'entrevista.

A partir de les reflexions i comentaris sorgides arran de l'entrevista es va procedir a revisar i corregir el formulari inicial.

5.5.3. Prova pilot o pre-test del formulari

Una vegada revisat el formulari inicial, a partir de les entrevistes als experts, i abans de començar a introduir dades feia falta provar-lo per tal de veure les seves possibilitats i errades. Per tant, hem fet una prova pilot per tal de validar l'eina.

La prova pilot consisteix a passar el qüestionari, en el nostre cas és el formulari, elaborat i validat pels experts a un grup de persones interessades

[71] A l'annex 2, i a mode d'exemple, trobem la transcripció resumida de l'entrevista a Ripoll. S'ha adjuntat aquesta entrevista com a exemple del procediment seguit en les entrevistes.

però que no tinguen cap implicació en la recerca per tal de valorar si les diferents variables i opcions corresponents atenent totes les possibles situacions que es puguen donar. És a dir, no és més que fer una prova per conèixer si realment el formulari pot ser entès i deixa suficientment tancades les categories establertes.

El fet d'emprar una prova pilot semblant a la que es sotmet un qüestionari ha estat perquè aquest tractament és molt acurat i està reconegut pel món científic amb un alt índex de qualitat. Per tant, la informació que adjuntem a continuació fa referència a la prova pilot d'un qüestionari i que hem tingut en compte per posar a prova el nostre formulari. El conjunt d'aquests formularis, posteriorment, configura la base de dades.

Segons Cea (1999, p. 280) la prova pilot del qüestionari serveix per a comprovar que:

- Les preguntes tenen sentit, es comprenen i provoquen les respostes esperades.

- La categorització de les respostes (de les preguntes tancades), i la seva codificació, siga correcta. En ocasions, la codificació de les preguntes obertes es fa després de la prova pilot del qüestionari, abans de la seva aplicació definitiva, a partir de les respostes obtingudes en la prova pilot.

- La disposició conjunta del qüestionari, és a dir, que la seqüència lògica de les variables siga adequada i que la durada no canse l'enquestat.

- Les instruccions que figuren en el qüestionari s'entenguen.

La prova pilot que hem fet ens ha servit per valorar el grau d'idoneïtat del formulari. Aquesta prova ha estat desenvolupada, de forma voluntària,

per alguns membres del Departament de Jocs de la Fundació Pere Tarrés[72] durant el mes de gener de 2007.

Aquesta prova ha consistit en lliurar cinc formularis amb les corresponents caselles. Sota cada variable del formulari hem introduït les següents qüestions per tal de valorar la idoneïtat de l'eina:

1. Està formulada aquesta pregunta de manera clara que no done possibilitats a dobles interpretacions:

SÍ NO

2. Les opcions establertes, queden suficientment tancades i establertes per tal que no surti cap altra opció alternativa

SÍ NO

.

3. És pertinent aquesta pregunta en relació al tema d'estudi. Valora de l'1 al 4, essent el 4 la màxima puntuació:

1 2 3 4

4. Vols realitzar algun comentari o proposar-hi alguna modificació:

Taula 31. Qüestions introduïdes per validar l'eina.

A continuació posem un exemple d'una de les preguntes, en aquest cas en relació al gènere, que hem formulat en la prova pilot del formulari.

[72] La Fundació Pere Tarrés té entre els seus objectius la formació de professionals per al món del lleure i l'esplai. El departament de Jocs està format per un grup d'especialistes que desenvolupen la formació en relació a aspectes relacionats amb el joc. Les persones que integraven el departament en el moment de l'elaboració del formulari procedien de diferents àmbits d'estudi (Història, Literatura Castellana, Educació Física, Educació Infantil, Música...) però tots tenien en comú el coneixement del món del joc. La major part d'aquestos professionals combinen la seva tasca formativa en la Fundació amb la tasca formativa dintre del context escolar i de la recreació.

QÜESTIÓ Núm. 6. En relació al gènere.

Si pensa en relació al gènere, pot ubicar tots els possibles jocs que conega en qualsevol d'aquestes caselles:

Masculí (sols juguen nois)
Femení (sos juguen noies)
Masculí i femení per separat (juguen els nois i les noies per cadascú per separat)
Mixta (juguen nois i noies tots junts)
Desconegut

QÜESTIONS A RESOLDRE

1. Està formulada aquesta pregunta de manera clara que no done possibilitats a dobles interpretacions:

SÍ NO

2. Les opcions establertes, queden suficientment tancades i establertes per tal que no surti cap altra opció alternativa

SÍ NO

3. És pertinent aquesta pregunta en relació al tema d'estudi. Valora de l'1 al 4, essent el 4 la màxima puntuació:

1 2 3 4

4. Vol realitzar algun comentari o proposar-hi alguna modificació:

Taula 32. Exemple de preguntes relacionades en la prova pilot.

Les persones voluntàries i no implicades en la recerca han de pensar en quatre manifestacions lúdiques, una de les quals ha de formar part de l'àmbit esportiu. Una vegada pensades han d'omplir les caselles establertes amb la màxima precisió i cura possible. També hi ha una cinquena manifestació lúdica que és obligatòria per a tots per tal de veure el grau de coincidència amb les respostes.

Algunes qüestions, a causa de la valoració negativa, van fer que reformulàrem i clarificàrem alguna variable i les seves opcions com és el cas de:

- Dimensió 2. Dintre de la variable "Amb qui jugo" teníem una opció que era amb els "Pares" i una altra que era la "Família". A partir de la prova

pilot hem descartat la primera opció i vàrem deixar tan sols l'opció "Família".

- Dimensió 3. Dintre de la variable "Ritualitat" hi havia una opció que era "Eclesiàstica". Finalment es va canviar per l'opció "Religiosa" perquè presenta vincles més generals. El fet de fer referència a l'Església quedava molt tancat i tan sols servia per a religions cristianes.

- Dimensió 4. La variable "Emplaçament espacials" no tenia l'opció "Exterior públic". A partir del pretest hem cregut necessari la introducció d'aquesta opció.

- Dimensió 5. Hem concretat i definit amb més exactitud la variable estacionalitat. El dubte que ens va sorgir a partir de la prova pilot fou què consideràvem per fred. Finalment, hem decidit que "fred" serà l'opció a escollir quan en la mostra apareixen persones molt abrigades o quan l'entorn estiga nevat.

- Dimensió 7. Si apareix un joc en què participa la família, la variable "Funció i utilitat social" no podia recollir aquesta opció. És per això que dintre de l'opció "Àmbit polític-ideològic" hem afegit l'opció "social" i queda aquesta com "Àmbit polític-ideològic-social".

- Dimensió 8. En la variable "Tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza" havíem introduït l'opció "Medi Aquàtic". Aquest opció no casava amb la resta d'opcions i, a més a més, calia definir què consideràvem dintre d'aquesta opció. Tot i que en un principi vam pensar posar en aquesta els desplaçaments en el medi aquàtic finalment, hem decidit suprimir-la i no considerar aquesta opció.

A partir dels comentaris establerts hem refet el formulari introduint les modificacions oportunes. Una vegada fetes aquestes modificacions el formulari ja estava preparat per a ser administrat.

El fet de superar les diferents proves establertes indica la qualitat del procediment de selecció i elaboració del formulari.

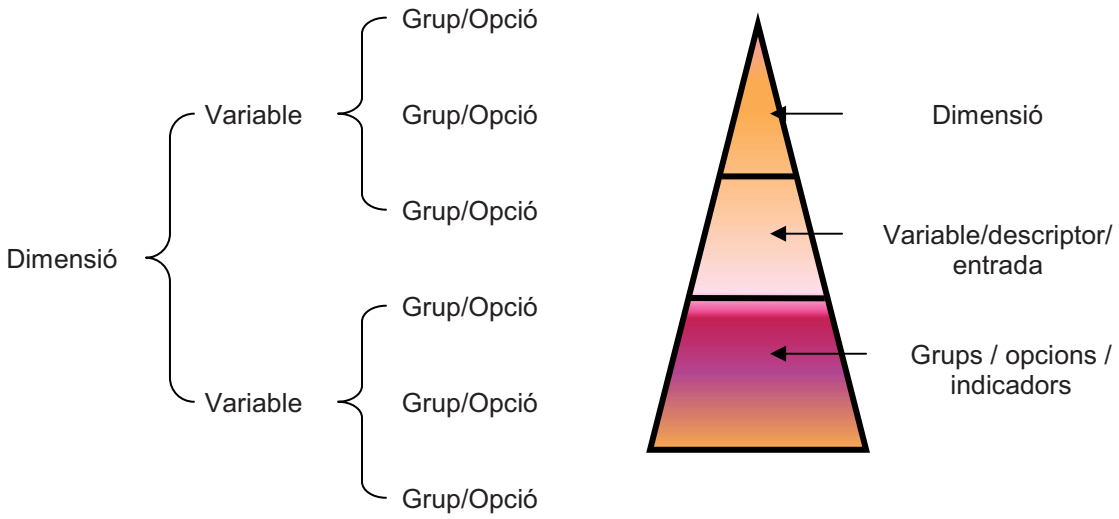
5.5.4. El formulari definitiu

A partir de la consulta bibliogràfica, de les entrevistes desenvolupades i abans esmentades així com de la superació de la prova pilot ja tenim elaborat el formulari definitiu. Aquest és l'eina fonamental per tal d'enregistrar les diferents manifestacions lúdiques i, per tant, l'element que ens permetrà crear i desenvolupar la base de dades a partir de la qual desenvoluparem les comparacions.

Així doncs, el formulari definitiu està distribuït en tres grans apartats:

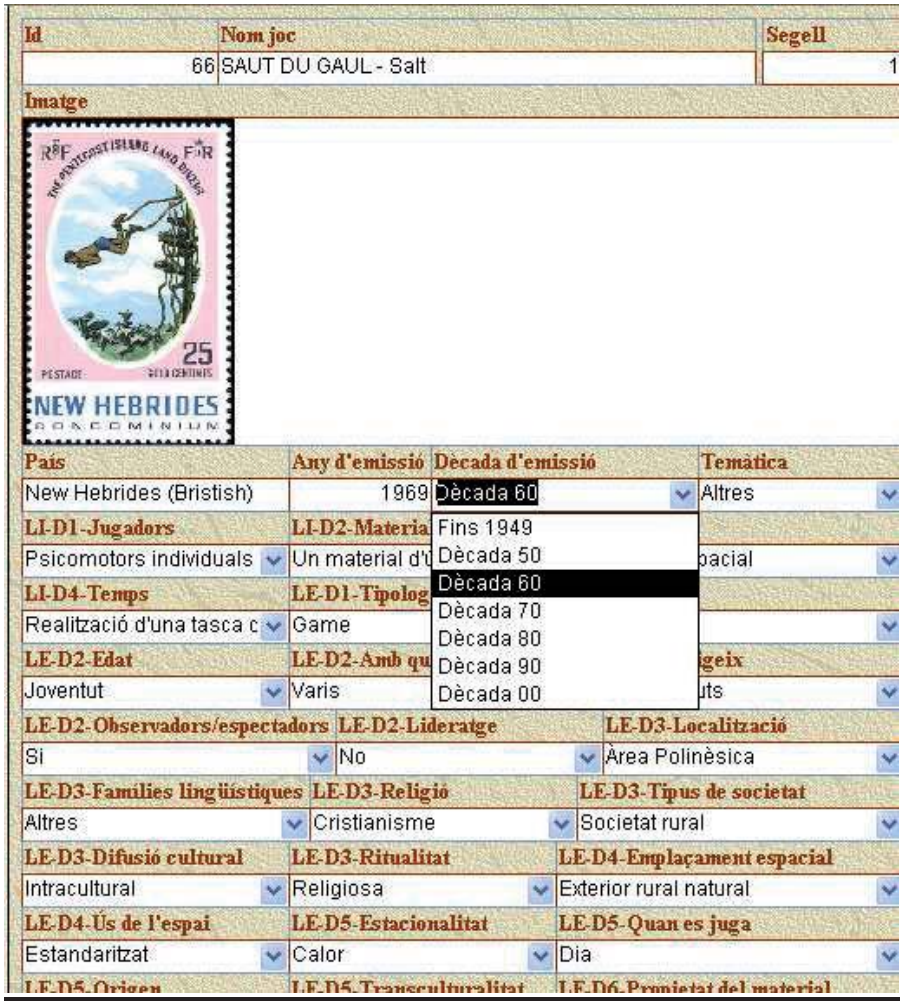
1. Informació referent a aspectes generals.
2. Informació referent a la lògica interna.
3. Informació referent a la lògica externa.

Aquests apartats es subdivideixen en altres subapartats que configuren les branques de la base de dades i que ens permeten introduir la informació de forma concreta. Així, els apartats més generals estan configurats amb el que hem anomenat *dimensions*. A partir de les dimensions naixen les *variables/descriptors* o *entrades* i, finalment, cadascuna d'aquestes es subdivideix en diferents *grups/opcions/indicadors*. En alguns casos, les dimensions tan sols tenen una variable mentre que en altres en tenen més d'una. El mateix succeeix dintre de les variables on cadascuna d'aquestes pot tenir més d'una opció.



Taula 33. Distribució vertical i horitzontal dels apartats del formulari.
Aquests ens serviran per a enregistrar les manifestacions lúdiques.

A continuació, i a mode d'exemple, despleguem les opcions de la variable "Dècada d'emissió" corresponent a la Dimensió 1 de l'apartat "Informació referent sobre aspectes generals". Aquesta visió és la que es correspon amb la base de dades de la tesi.



Formulari 1. Opcions relacionades amb la dècada d'emissió.

Informació referent a aspectes generals

La introducció d'una categoria general, que no tingués a veure amb cap dels aspectes relacionats amb l'àmbit de l'acció motriu, era necessària per tal de configurar una base de dades i poder relacionar la informació d'aquesta.

Aquesta categoria està conformada per una sola dimensió que hem anomenat aspectes relacionats amb la filatèlia i dintre de la qual hi ha les següents variables i respectives opcions:

Dimensió 1. (AG-D1)[73]

Relacionats amb la filatèlia

1. Segell

La introducció d'una variable anomenada segell es fa necessària per tal de comptabilitzar el nombre de segells que participen de la recerca. Cada segell té el número 1 però quan un segell té més d'un joc i, per tant, el repetim tantes vegades com jocs hi ha, posem les extensions 12, 13, 14...

2. Nom del joc

En aquest apartat introduïm el nom del joc, preferentment, en la llengua d'origen del segell i la traducció al català.

3. Imatge

En aquest apartat col·loquem la mostra iconogràfica. Aquesta ens serveix i aporta la informació de les diferents variables.

4. País

Aquesta variable no té cap opció establerta sinó que s'introdueix directament el país al qual pertany la mostra iconogràfica.

5. Any d'emissió

La variable any d'emissió tampoc té cap opció establerta, és a dir, hem introduït directament l'any en què es va emetre aquella mostra iconogràfica.

6. Dècada d'emissió

Per tal de poder fer una valoració de la importància de les emissions relacionades amb el tema d'estudi, hem diferenciat les emissions per dècades tot i que la primera opció va des de l'inici de la filatèlia fins el 1949. Aquesta primera opció ha estat desenvolupada perquè és a partir de la

[73] Els grans apartats i corresponents dimensions estan representats al formulari per sigles per tal d'ocupar i rendibilitzar l'espai. D'aquesta forma les sigles AG-D1 es corresponen amb els aspectes generals-dimensió 1.

segona meitat del s. XX quan comencen a desenvolupar-se un major nombre d'emissions amb molta més varietat iconogràfica.

Així doncs, dintre d'aquesta variable hem constituït les següents opcions:

Fins a 1949
Dècada dels 50
Dècada dels 60
Dècada dels 70
Dècada dels 80
Dècada dels 90
Dècada dels 00

La primera opció va des de l'aparició del primer segell fins al 31 de desembre de 1949. A partir d'aquesta, les següents opcions sempre comencen l'1 de gener de la corresponent dècada i acaben el 31 de desembre de l'últim any de la dècada. Per exemple, la dècada dels 50 comença l'1 de gener de 1950 i acaba el 31 de desembre de 1959.

7. Temàtica

Les emissions filatèliques solen correspondre a una temàtica, per tant, hem agrupat les principals temàtiques que poden tenir relació amb el nostre objecte d'estudi per tal de desenvolupar comparacions, posteriorment. Així, les temàtiques que tenen relació amb el nostre tema estudi són:

Europa
IYC
IYY
Welfare
Scout
Children's games
Traditional games
Popular sport
Traditional sport, rural sport
Festivals, jornades

Art
Teddy bear
Joguines
Nadal
Altres

La temàtica *Europa* és una sèrie filatèlica, tal com hem comentat anteriorment, que va començar a editar-se l'any 1956 per part de l'antiga República Federal Alemanya, Bèlgica, França, Holanda, Itàlia i Luxemburg. Amb l'esdevenir dels anys s'han anat integrant més països de forma que l'any 2000 el nombre de països que desenvolupament aquesta tema eren 42. Com a data assenyalada en l'evolució de la temàtica cal destacar l'any 1974. Fins aquest any tots els països utilitzaven la mateixa mostra iconogràfica però, a partir de 1974, es selecciona un tema i cada país és lliure d'escollir la iconografia del segell. Aquesta fet s'ha respectat amb el pas dels anys amb l'excepció de 1984, data en què es commemorà el 25è anniversari de la Conferència Europea d'Administracions Postals i Telecomunicacions (CEPT). Com a temes en relació amb el nostre objecte d'estudi cal destacar les emissions de 1981 dedicada a danses i folklore popular, la de 1989 on el tema fou el jocs de nens, la de 1997 dedicada als contes i llegendes i la de 1998 dedicada als festivals i festes nacionals.

La següent temàtica que es pot seleccionar és l'IYC. Aquesta emissió es correspon amb el *International Year of the Children* (Any Internacional del Nen). Són emissions desenvolupades durant el 1979 atès que aquell any va estar dedicat per Nacions Unides a aquest tema.

El *International Year of the Young* (IYY) també té cabuda en les emissions filatèliques de forma que l'any 1985 fou dedicat als joves.

També hi han algunes emissions dedicades al benestar, protecció de l'infant. Aquestes són anomenades sota el títol de *Welfare*.

El moviment *scout* o escoltisme va nàixer l'any 1907 de la mà de Robert

Baden Powell. És un moviment educatiu per a joves que té una gran presència arreu del món i que s'organitza en diferents organitzacions com per exemple, els *boy scouts*, les *girl guides*... Entre els seus objectius trobem el desenvolupament físic, espiritual i mental dels joves per tal que puguen tenir un paper constructiu en la societat. Per aconseguir aquests propòsits utilitza fonamentalment les activitats a l'aire lliure i el sistema de patrulles ideat per Robert Baden Powell. Aquest sistema permet el treball en grup i la cooperació entre els membres per tal d'aconseguir fites comunes. Degut a la seva presència i difusió arreu del món, s'han creat nombroses sèries i emissions filatèliques dedicades a aquesta tema on, en ocasions, apareixen manifestacions lúdiques que atenen els criteris de la nostra recerca.

Els *Children's games* (jocs de xiquets) també ha estat el motiu d'emissió de diferents segells... Aquestes, coincideixen plenament amb el nostre objecte d'estudi.

Juntament amb els *Children's games* també apareixen sèries dedicades als *Traditional games*, és a dir, als jocs tradicionals. Les emissions dedicades a aquesta temàtica es dediquen a representar jocs característics d'algunes regions o zones geogràfiques i que s'han transmès de generació en generació.

La temàtica *Esport* apareix en moltes emissions però tan sols hem introduït aquells que atenguen els criteris d'inclusió seleccionats.

Traditional sport i rural esport configuren la següent temàtica. Encara que són menys habituals també hi ha alguna emissió amb el nom d'esport tradicional o esport rural.

La següent opció respecte la temàtica és la de *festivals i jornades*. En aquest cas l'emissió filatèlica s'ha dedicat a un festival de caràcter lúdic, tradicional, regional o a jornades dedicades a alguna festivitat o temàtica. Dintre d'aquesta categoria també incloem aquells que formen part d'uns

campionats i d'unes jornades esportives.

L'opció *Art* es fa necessària quan trobem algunes emissions dedicades a l'art, bé siga pintura, escultura, etc., en què apareixen iconografies que atenen els criteris d'inclusió establerts. Dintre d'aquesta opció també hem considerat les mostres plàstiques desenvolupades pels xiquets.

Tot i que en un primer moment no hem creat la opció *Teddy Bear* amb la introducció de les dades hem vist la necessitat de la seva creació perquè hi havia un gran nombre d'icones dedicades a l'ós de peluix.

El fet de trobar manifestacions lúdiques que es desenvolupen específicament al Nadal o que apareixen en emissions relacionades amb el *Christmas* també fa que necessari crear una opció anomenada, de forma general, *Nadal*.

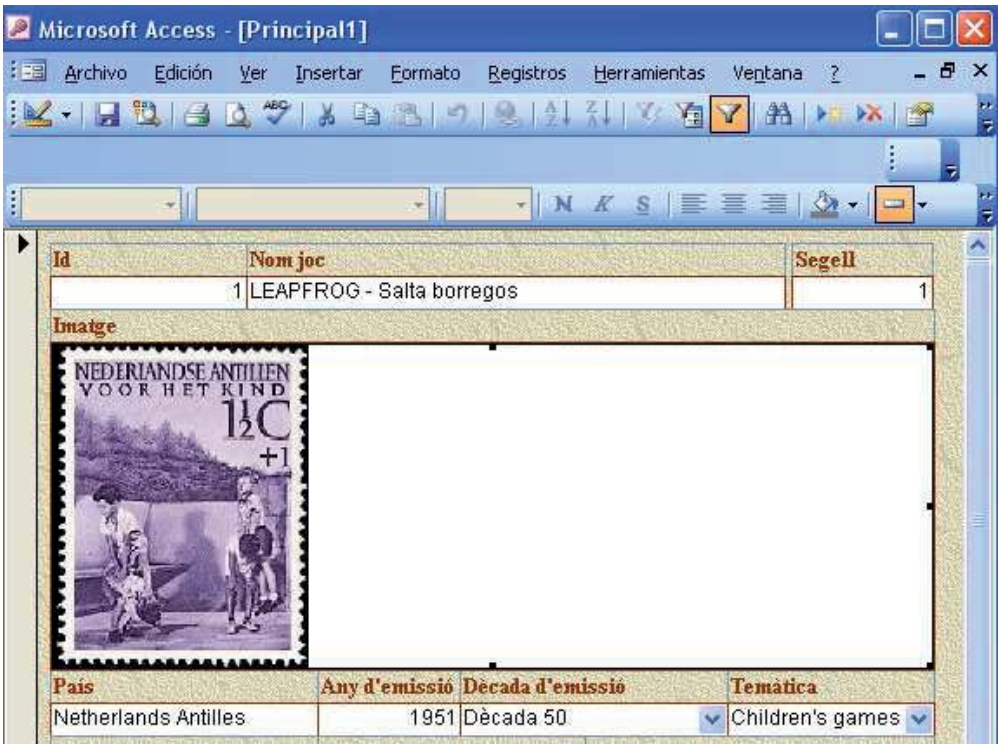
Les joguines també tenen la seva pròpia opció atès que apareixen nombroses emissions dedicades a unes joguines concretes, a fires de joguines... El óssos de peluix no es contemplen dintre d'aquesta opció sinó que tenen la seva específica, tal com hem vist anteriorment.

L'última opció de la variable temàtica no pot correspondre a una altra opció que la d'*Altres*. En aquesta posem totes aquelles altres emissions filatèliques en les quals apareixen mostres iconogràfiques que ens interessen per al nostre estudi i que no atenguen a cap de les opcions anteriors. És a dir, quan hi ha persones jugant en una mostra dedicada a un tema totalment diferent, aquesta s'integra dintre d'aquesta opció.

8. Nom de recerca

Per tal d'agrupar recerques d'un mateix joc i comparar uns amb els altres hem creat una variable de tipus qualitatiu que s'anomena *Nom de recerca*. Aquí introduïm el nom del joc tractant d'utilitzar uns patrons comuns per a aquelles mostres filatèliques molt semblants o iguals. Per exemple, en trobar

jocs on uns xiquets juguen amb un bat i una pilota, hem posat a tots pilota i bat encara que després tinguen objectius diferents.



Formulari 2. Variables corresponents a la dimensió 1.

Informació referent a la lògica interna.

Degut als múltiples treballs i recerques relacionades amb la lògica interna, hem decidit utilitzar una eina creada per Bantulà (2005) i que es presenta com el model COMET, tal com hem vist anteriorment en les categoritzacions relacionades amb la lògica interna. Aquest model té una gran seqüència i excessiva complexitat per la qual cosa hem decidit reduir aquesta eina i centrar-la en aquells apartats que ens interessen principalment.

Així, a partir del model COMET sorgeixen quatre dimensions amb una variable per cadascuna d'elles. Aquestes dimensions són:

- Dimensió 1. Relacionada amb els protagonistes
- Dimensió 2. Relacionada amb els materials
- Dimensió 3. Relacionada amb l'espai
- Dimensió 4. Relacionada amb el temps

Dimensió 1. Relacionada amb els protagonistes (LI-D1)

Dintre de la dimensió 1, relacionada amb els protagonistes, hi ha una única variable anomenada *jugadors*. Aquesta variable pretén conèixer l'existència de companys de joc i el tipus de relació que s'estableix entre els participants trobant les següents opcions:

1. Psicomotors individuals. Dintre d'aquesta opció integrem totes aquelles mostres iconogràfiques en les quals apareixen jugadors que participen de forma solitària així com, aquells en què hi ha més participants però no s'estableix cap tipus de col·laboració i/o oposició entre aquests. Atenent a Bantulà (2005:376) integrem les categories de psicomotrius individuals en solitari i psicomotrius individuals en paral·lel o comotrius.

2. Sociomotors individuals[74]. En aquesta opció incloem totes aquells manifestacions en els quals un jugadors s'oposa a l'acció d'un o més adversaris trobant situacions d'un contra un (1 x 1), un contra tots (1 x tots) i tots contra tots.

3. Sociomotors de cooperació[75]. La present opció representa a totes aquelles manifestacions en les quals hi ha una participació col·lectiva i els jugadors s'ajuden o col·laboren per a aconseguir un mateix objectiu. Per tant, existeix una col·laboració amb els companys però no hi ha una oposició amb cap adversari.

[74] Dintre d'aquesta opció hem integrat els jocs de cartes en els que no apareixien els jugadors.

[75] Tot i que diferents investigadors les consideren situacions sociomotrius de col·laboració i oposició, les regates en les quals cada equip va pel seu carril han estat considerades, en el present estudi, manifestacions sociomotrius de cooperació.

4. Sociomotors de col·laboració i oposició. Aquesta opció està formada per totes aquelles activitats lúdiques en les quals hi ha una col·laboració amb un o més companys i una oposició contra uns adversaris. Per tant, existeix una comunicació i contracomunicació motriu.

5. Desconegut. Si en la mostra iconogràfica apareix un joc en què no podem identificar les relacions de comunicació i contracomunicació motriu o ens resulta totalment desconegut, aquesta opció és la seleccionada.

Dimensió 2. Relacionada amb els materials (LI-D2)

La segona dimensió fa referència als *materials* i que és de caràcter monovariable. En aquest cas, l'única variable existent rep el nom de *materials* i, per tant, rep el mateix nom que la dimensió. Dintre d'aquesta variable apareixen les següents opcions:

1. Sense material. Si en la mostra iconogràfica no apareix cap tipus de material, aquesta és l'opció a seleccionar.

2. Un únic material d'ús individual[76]. En aquesta opció cada jugador té el seu propi material o un participant juga amb un únic material.

3. Un únic material d'ús col·lectiu[77]. Si amb un únic material juguen un grups de participants aquest és l'opció seleccionada.

4. Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu[78]. Quan els participants tenen un material cadascú d'ells però també hi ha un altre material que comparteixen.

[76] Per exemple, el joc de fer *ballar la trompa*. En aquest, cada jugador té la seva pròpia trompa o baldufa i intenta que balle més temps que la resta de trompes o baldufes dels seus adversaris. Un altre joc són les boletes. En cas que el jugador tinga, per exemple, moltes boletes hem considerat que entraria dintre de la opció "Més d'un material".
[77] Un grup de jugadors comparteixen la mateixa pilota.

5. Més d'un material d'ús individual[79]. Quan cada jugador té més d'un material per a ell sol. Aquest material potser del mateix o de diferents tipus.

6. Més d'un material d'ús col·lectiu[80]. Qualsevol joc que implique més d'un material que és compartit pels diferents participants. El material pot estar repetit en quant al nombre d'unitats o ser de diferents materials.

7. Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu[81]. Es corresponen a manifestacions en les quals hi ha un material que pot ser utilitzat de forma individual i que, posteriorment, pot ser utilitzat per l'altre equip de forma que aquesta utilització individual acaba convertint-se en utilització grupal.

8. Desconegut. Si no es pot apreciar el material amb què es juga aquesta ha estat l'opció a escollir.

Dimensió 3. Relacionada amb l'espai (LI-D3)

La següent dimensió de la lògica interna està relacionada amb l'*espai*. A l'igual que l'anterior, aquesta també està conformada per una única variable que, en aquest cas, s'anomena *espai.* La incertesa d'aquesta variable està

[78] Per exemple, en el joc del *palin*. En aquest cada jugador té el seu propi estic però comparteixen una única bola.
[79] El joc dels *ossets*, també conegut com les *tabes* és un exemple d'aquesta opció. En aquest joc un jugador té cinc ossets i ha de llançar-los a l'aire per agafar-ne el màxim nombre abans que caiguen a terra.
[80] Per exemple, el joc de *pilotes fora*. En aquest trobem pilotes de diferents mides i altres materials. Els jugadors tracten d'enviar aquests al camp del contrari perquè guanyarà l'equip que menys material tinga al seu propi camp en finalitzar el temps.
[81] Per exemple, el joc del *cartonets*. En aquest el jugador té un material individual com és la tella o una sola de sabata. Amb aquest material tracta de treure de fora del cèrcol els cartonets apilonats. Aquest són un material d'ús col·lectiu ja que estan apilonats i poden ser trets per qualsevol dels jugadors.

configurada pel fet de l'existència de límits espacials així com per l'estructura del terreny.

La variable espai està conformada per les següents opcions:

1. Sense incertesa. Si el terreny és totalment regular i no té cap tipus de delimitació espacial hem considerat que es correspon a aquesta opció.

2. Tipologia irregular. Si el terreny és un espai natural o presenta qualsevol tipus d'accident com pendents, terra, grava, fang… l'activitat s'integrarà dintre d'aquesta opció.

3. Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones. En aquest cas, el terreny és regular però té uns limits establerts que marquen on s'ha de jugar. També formen part d'aquesta opció aquelles manifestacions en què hi ha una delimitació espacial que no siga de caràcter físic sinó que estiga delimitada mijantçant zones o límits imaginaris.

4. Tipologia irregular amb delimitació espacial. Si el terreny és irregular però està delimitat per zones, marques o límits aquesta és l'opció que hem seleccionat.

5. Desconegut. Aquesta opció ha estat considerada quan no sabem exactament el tipus de delimitació que s'estableix en la manifestació.

Dimensió 4. Relacionada amb el temps (LI-D4)

La quarta i última dimensió de la lògica interna fa referència al *temps*. De caràcter monovariable aquesta rep el mateix nom que la dimensió. Per tant, dintre de la variable *temps* apareixen les següents opcions:

1. Sense incertesa. L'activitat lúdica finalitza quan el nen està cansat, s'avorreix... En aquest cas no hi ha cap tipus d'incertesa.

2. Realització d'una tasca determinada. L'activitat finalitza quan es fa un tasca determinada prèviament, és a dir, s'aconsegueix l'objectiu del joc.

3. Assoliment d'un nombre de punts. Quan algun jugador arriba al nombre de punts pactats, el joc finalitza. Aquesta opció sol ser molt comuna en jocs i esports de camp dividit.

4. Fixació d'un limit temporal. S'estableix un temps o un període temporal que fa que finalitze el joc quan aquest acaba.

5. Fixació d'un limit d'intents[82]. La manifestació lúdica finaliza quan s'acaba el nombre d'intents pactat prèviament o establert per l'organització.

6. Altres. Si hi ha altres formes de finalització del joc es pot considerar aquesta opció. També es selecciona aquesta si la manifestació lúdica combina dues formes de finalització.

7. Desconegut. Si no sabem com finalitza aquesta és l'opció a considerar.

A continuació adjuntem el model corresponent a les dimensions, variables i opcions corresponents a la lògica interna.

[82] Un salt de llargada és un esport que finalitza quan acaben el nombre d'intents pactats de forma que quan un jugador ha fet els corresponents intents deixa de participar en l'activitat.

Dimensió 1 (LI-D1)

Relacionada amb els protagonistes

1. Jugadors

Psicomotors individuals
Sociomotors individuals
Sociomotors de cooperació
Sociomotors de col·laboració i oposició
Desconegut

Dimensió 2 (LI-D2)

Relacionada amb els materials

2. Materials

Sense material
Un únic material d'ús individual
Un únic material d'ús col·lectiu
Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu
Més d'un material d'ús individual
Més d'un material d'ús col·lectiu
Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu
Desconegut

Dimensió 3 (LI-D3)

Relacionada amb l'espai

3. Espai

Sense incertesa
Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural)
Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones
Tipologia irregular amb delimitació espacial
Desconegut

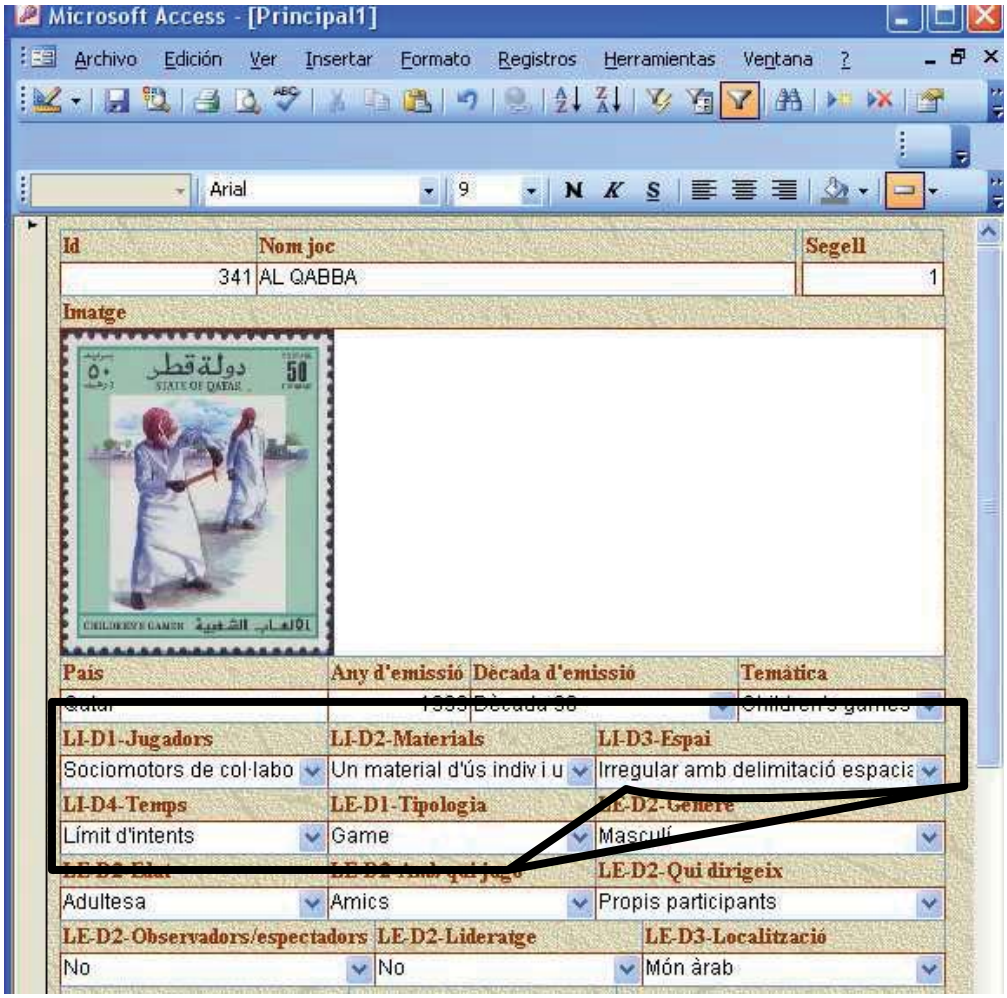
Dimensió 4 (LI-D4)

Relacionada amb els temps

4. Temps

Sense incertesa
Realització d'una tasca determinada
Assoliment d'un número de punts
Fixació d'un límit temporal
Fixació d'un límit d'intents
Altres
Desconegut

Taula 34. Dimensions, variables i opcions corresponents a la lògica interna (LI).



Formulari 3. Descriptors corresponents a la lògica interna
(LI-D1, LI-D2, LI-D3 i LI-D4).

Informació referent a la lògica externa

La informació referida a la lògica externa està treta a partir de la mostra iconogràfica però, hi ha algunes entrades i corresponents opcions que han estat interpretades a partir de la informació de la mostra iconogràfica i d'altres informacions de caràcter bibliogràfic, webgràfic... que hem pogut trobar sobre la mostra en particular. Aquesta informació de caràcter bibliogràfic o webgràfic hem intentat que procedisca del mateix origen de la mostra per tal que garantisca la qualitat i precisió de la

informació que ens ofereix aquesta iconografia. En ocasions, aquesta informació ha estat elaborada pel propi servei postal ja que determinats serveis filatèlics quan emeten una iconografia fan un butlletí en format díptic o tríptic explicant el motiu d'aquesta.

Respecte a la lògica externa hem elaborat 8 dimensions que, en algunes ocasions, estan integrades per més d'una variable. Aquestes dimensions són:

- Dimensió 1. Supòsits estructurals generals[83]
- Dimensió 2. Relacionats amb els protagonistes[84]
- Dimensió 3. Relacionats amb la cultura[85]
- Dimensió 4. Relacionats amb l'espai[86]
- Dimensió 5. Relacionats amb el temps[87]
- Dimensió 6. Relacionats amb els materials[88]
- Dimensió 7. Relacionats amb la funció i utilitat social[89]
- Dimensió 8. Relacionats amb la funció motriu i cognitiva[90]

Dimensió 1. Supòsits estructurals generals (LE-D1)

Amb el títol de supòsits estructurals generals hem inclòs una variable en què hem introduït diferents grups d'activitats que apareixen representades en les

[83] La primera dimensió, supòsits estructurals generals, està conformada per una única variable que s'anomena tipologia.
[84] Les variables que conformen la dimensió 2 són: gènere, edat, amb qui jugo, qui dirigeix, observadors/espectadors i lideratge.
[85] La dimensió de relació amb la cultura està integrada per 5 variables que són: 1) Localització; 2) Família lingüística; 3) Religió; 4) Tipus de societat; 5) Difusió cultural.
[86] La quarta dimensió fa referència a l'espai i, per tant, està integrada per les variables d'emplaçament espacial i l'ús de l'espai.
[87] La dimensió temporal està formada per els variables estacionalitat, quan es juga, origen i transculturalitat.
[88] Les variables que conformen la dimensió 6, relacionades amb els materials són: a) propietat del material amb què es juga; b) obtenció i procés d'elaboració; c) equipament-vestuari; d) relació amb els animals.
[89] La dimensió 7 està integrada per les variables: a) classe social que el practica; b) premi; c) travesses; d) publicitat; e) qui l'organitza; f) funció i utilitat social.
[90] L'última dimensió, relacionada amb la funció motriu i cognitiva està integrada per les variables capacitats implicades i tipus d'habilitat/destresa principal.

mostres iconogràfiques. Hem cregut oportú diferenciar les diferents manifestacions perquè, encara que totes són objecte d'estudi en la investigació, la diferenciació ens permet desenvolupar un tractament de forma separada i una millor objectivitat dels resultats de l'estudi evitant confusions. A més a més, ens permet establir comparacions entre les tipologies de les diferents manifestacions lúdiques.

1. Tipologia

Play/ Game/ Sport/ Lluita/ Ball/ Dansa/ Joguina

En la nostra taxonomia referent a la lògica externa i dintre del punt de supòsits estructurals generals, hem generat 7 tipologies lúdiques que ens permeten agrupar les diferents mostres iconogràfiques. Aquestes tipologies són: *play*, *game*, *sport*, *lluita, ball, dansa* i *joguina*.

La primera opció dintre de la variable tipologia es correspon al *play*, traduïda al català com joc, tal com hem vist anteriorment en la fonamentació conceptual. En el seu ús habitual la paraula joc va lligada, per una part, al fet o l'acció de jugar però també pot fer referència al joc reglat i, per tant, pot englobar multitud d'accions. Per tal d'evitar errors i poder distingir aquests dos matisos del concepte joc (com a forma lúdica informal i com a joc reglat) hem decidit emprar la nomenclatura anglesa de totes dues paraules. Així, quan tractem de *play* fem referència al concepte anglès que equival al *paidia* grec. El concepte *paidia*, segons Caillois (1958), és entès com les manifestacions més primitives del joc en les quals no apareix cap tipus de reglamentació essent simplement manifestacions espontànies d'instint lúdic com per exemple, moure un sonall, fer un castell a la sorra, jugar amb l'aigua, imitar uns personatges... Per tant, amb el concepte *play* definim el fet de jugar i, per tant, considerem el joc espontani, personal i creatiu.

D'altra banda, tal com hem exposat anteriorment, trobem el concepte de joc entès com una activitat reglada i concreta tenint una significació per ell mateix.

Per distingir-lo de la forma *play* també utilitzem la vessant anglesa del concepte com és el concepte *game.* El *game* equival al *ludus* llatí i no és més que una evolució del *paidia*. Aquest es caracteritza perquè té una reglamentació, el resultat adquireix una major consideració i presenta un aspecte competitiu de major importància tot i que els participants estan guiats per una finalitat intrínseca.

Per tant, el *play* equival a les formes jugades que no presenten una reglamentació... mentre que en els *games* les normes, en moltes ocasions desenvolupades pels propis participants, condicionen la participació dels jugadors.

La tercera opció dintre de la variable tipologia es correspon amb la paraula *sport*. Socialment, dintre de l'esport s'engloben des dels esports actuals com el basquetbol, futbol, motociclisme, etc., fins a activitats com córrer per la platja, alçar pesos en un gimnàs... Per tant, sota aquest concepte apareixen un conjunt d'activitats que en moltes ocasions no es corresponen amb el significat real d'aquest. Així doncs, per a evitar la confusió semàntica es necessari efectuar un aclariment conceptual, completant la desenvolupada en el capítol segon.

Es pot considerar que a partir dels jocs antics, al voltant del s. XIX i XX, neix l'esport, tal com l'entenem actualment. Segons Vidart (1995, p. 78), "els esports apareixeran com els fills mutants dels jocs". La reglamentació, la institucionalització i la finalitat competitiva són els trets característics del concepte esport tot i que socialment aquest terme s'utilitza per definir des d'una partida d'escacs fins a córrer per la platja passant per un partit de futbol. Per tant, aquests trets fonamentals són els que condicionen i determinen l'opció *sport.*

Dintre de la tipologia de *lluita* considerem aquelles situacions luctatòries en què existeix una reglamentació i sofisticació amb una finalitat competitiva. La lluita pot ser integrada dins de l'esport però, hem preferit separar-la perquè

l'existència de moltes icones referents a aquesta activitat poden condicionar i alterar els resultats de l'estudi. Hem tret fora d'aquesta variable aquelles situacions de lluita en les quals l'activitat tinga una finalitat totalment lúdica com és el cas de dos nens que juguen a barallar-se.

La següent variable està integrada per les joguines. Aquestes són els materials o eines que empren el nens per jugar. Algunes d'aquestes joguines tenen, a més a més d'un caràcter lúdic, un caràcter ritual i serveixen segons les teories d'alguns antropòlegs per tal d'introduir els més petits en la religió (García Blanco, 2006). Per exemple, "les figuretes del pessebre són considerades joguines que serveixen al nen per introduir-se al món religiós d'una forma lúdica" (p. 84).

L'opció de les joguines és la seleccionada quan en les mostres iconogràfiques sols apareix una joguina i la mostra no ens ofereix cap tipus d'informació addicional o complementària.

El joc de taula i tauler també han estat separats i tenen la seva pròpia opció dintre de les diferents tipologies. Dintre d'aquest considerem aquells en què apareix un tauler de joc hi haja o no jugadors que participen. Evidentment, si hi ha participants ens proporcionaran una major informació que en el cas que no hi haja on la informació serà més escassa.

Com es pot apreciar, també hem creat dues tipologies que, posteriorment, no hem considerat com són les dansa i ball. Aquestes no han estat desenvolupades en aquest estudi perquè no era el nostre objectiu tot i que sí que hem cregut adient incorporar-les per tal que la base de dades pogués ser completada en el futur.

Dintre de la tipologia considerada com a dansa s'inclouen aquelles activitats rítmiques on existeixen uns passos i moviments greus, lents, molt sofisticats i amb molta formalitat, essent en moltes ocasions objecte de representació en escenaris. Els moviments de les danses solen estar totalment codificats així com les seves coreografies i busquen comunicar un estat viscut.

Tanmateix, el ball és considerat una activitat informal, amb coreografies desenfadades i moviments eixelebrats on l'acompanyament musical de la percussió sol tenir molta importància. Solen ser alegres, amb moviments descompostos del cos. Aquests trets fan que tradicionalment hagen estat considerats activitats de classe baixa o de festivitats populars mentre que la dansa va associada a aspectes formals i, per tant, a ambients de tipus cortesà.

Per tant, la diferència fonamental i primordial entre la dansa i el ball es troba en el fet que els balls no sempre s'utilitzen per comunicar alguna cosa en si, sinó que es pot ballar per alegria, diversió i alliberació de l'energia sent una pràctica com diu Gadner (1991, p. 28) "en forma de joc lliure i espontani"; pel contrari, la dansa comunica un estat viscut, el que va més enllà del simple joc i és, al mateix temps, més extensa i holística que el ball (Jaramillo i Murcia, 2002).

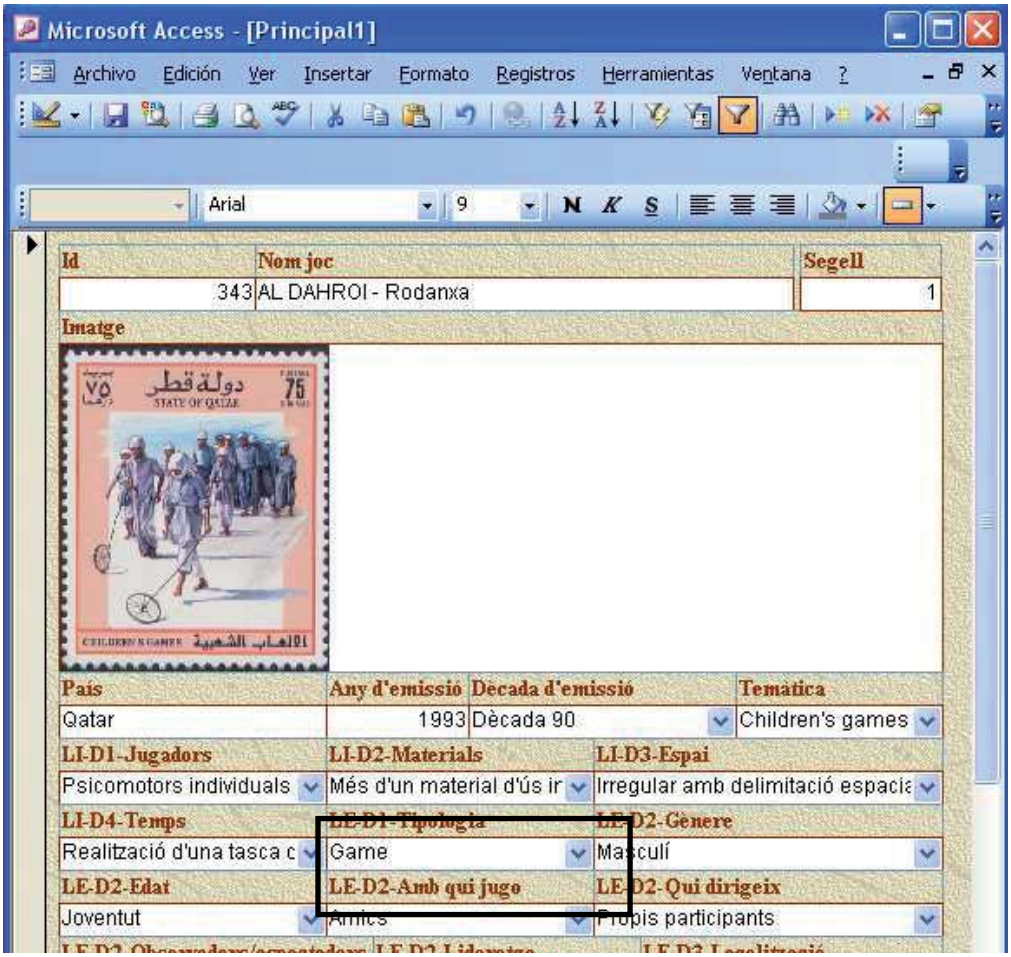
Cal considerar que la major part d'estudis relacionats amb les danses diuen que aquestes naixen a partir dels balls, és a dir, la sofisticació i formalització del ball dóna peu a l'aparició de les danses, com per exemple va succeir amb les danses del s. XVII segons De la Montaña (2000). En aquest cas ens trobem amb una situació molt semblant a l'aparició de l'esport a partir del joc.

Dimensió 1 (LE-D1)

Relacionats amb els supòsits estructurals generals

1. **Tipologia**
   Sport
   Game
   Play
   Lluita
   Joguina
   Joc de taula i tauler
   Ball
   Dansa

Taula 35. Opcions corresponents a la dimensió 1 de la lògica externa (LE-D1).



Formulari 4. Variables corresponents a la dimensió 1 de la lògica externa.

Dimensió 2. Relacionats amb els protagonistes (LE-D2)

Dintre de la dimensió de relació amb els protagonistes introduïm una sèrie de subcategories que estan relacionades amb aspectes de caràcter sociocultural relacionats amb els participants i persones que apareixen en les mostres iconogràfiques. Els animals no s'integren dintre d'aquesta dimensió perquè són considerats com objectes del joc.

1. Gènere

L'element sexual caracteritza molts dels jocs. És a dir, hi ha jocs que degut a factors genètics, socials o ambientals són practicats amb preferència per un col·lectiu o per l'altre. Ara bé, tal com diu García Blanco (2006):

> No podem posar sexe al joc. El joc en ell mateix és neutre però els jocs practicats pels nens de forma espontània responen a la realitat sexual concretada de cada infant. La nena 'dóna' menjar a la seva nina perquè és una acció que emergeix de la part més profunda del seu ésser. (p. 85)

Per tant, independentment de la cultura on s'haja trobat, hi ha jocs que han estat practicats amb una major preferència per les noies que pels nois i a l'inrevés.

Les subcategories dintre de la variable de gènere són:

1. Masculí. La participació és únicament i exclusivament masculina.

2. Femení. La participació és únicament i exclusivament femenina.

3. Masculí i femení per separat. La manifestació és practicada per nois o per noies però mai juguen junts. És a dir, hi ha uns supòsits, creences, reglamentació o normativa que obliga a que la participació siga de forma separada.

4. Mixta. Apreciem la participació de persones de tots dos gèneres i, a més a més, juguen junts. També hem considerat dintre d'aquesta opció aquelles manifestacions en les quals el joc pot ser practicat per persones dels dos gèneres tot i que no hi juguen juntes. La diferència amb l'opció masculí i femení per separat radica en el fet que en aquelles es juga obligatòriament per separat perquè, en moltes ocasions, està condicionat per un reglament, normativa... mentre que en aquesta poden jugar junts perquè no hi ha cap tipus d'element que obliga a que la participació siga separada.

5. Desconegut. En la mostra iconogràfica no es pot apreciar a quin gènere pertanyen els participants.

2. Edat

En moltes ocasions, les diferents manifestacions lúdiques es corresponen a determinades edats perquè cada edat té unes característiques concretes que condicionen la seva forma de jugar. Així, amb la tipologia lúdica que es practica podem ubicar la persona en un determinat període evolutiu. Aquest fet, tal com hem vist anteriorment, ha estat desenvolupat per investigadors com Piaget (1967; 1984), Wallon (1979), Blázquez (1986), Bantulà (2000)... els quals han classificat els jocs segons l'evolució lúdica del nen i l'edat.

A partir de la reflexió al voltant d'aquestes taxonomies i després de l'entrevista amb Ripoll[91] va sorgir la possibilitat d'utilitzar una nova classificació perquè algunes d'aquestes taxonomies, en ocasions, s'allunyen de la realitat actual ja que estan desenvolupades a meitats del s. XX. A més a més, la creença que en diferents societats el nen es considera adult a partir dels 12-14[92] anys, en el cas espanyol fins la dècada dels 90 el nen podia incorporar-se al món laboral a partir dels 14 anys, ens ha fet utilitzar altres criteris que s'allunyen dels autors anteriorment esmentats. Així doncs, per determinar les diferents opcions dintre del a variable edat hem seguit els criteris d'escolarització formal que regeixen en la nostra societat creant els següents grups: primera infantesa, segona infantesa, tercera infantesa, joventut, adultesa, gent gran, intergeneracional i desconegut.

La primera opció i segona opció a considerar són la primera infantesa i segona infantesa. Aquests períodes van des del 0 als 2 anys i dels 2 als 6 anys, respectivament. En l'àmbit educatiu del nostre context actual es corresponen amb la llar d'infants –escola bressol- i l'educació infantil. Si atenem a autors com Piaget (1959) aquest període està integrat pels estadis sensomotor i preoperatori on predomina el tipus d'intel·ligència sensomotriu i preoperatòria, tal com hem descrit anteriorment

El següent període en l'escala evolutiva de l'ésser humà és la tercera infantesa. Aquest període va des dels 6 als 12 anys i es caracteritza, en el

[91] Vegem l'annex 2.
[92] Després dels canvis puberals.

nostre context social, perquè el nen desenvolupa la seva escolarització en l'etapa d'ensenyament primari. Per tant, aquesta etapa s'inicia amb l'entrada en el període d'operacions concretes i acaba amb l'arribada de la pubertat. La pubertat són els canvis biològics i fisiològics que es donen en l'ésser humà en la segona dècada de la vida i que trenquen amb l'estabilitat dels períodes anteriors. Aquests canvis es produeixen per la irrupció de les hormones sexuals, produint-se aquesta irrupció primer en les noies que en els nois. També hem acotat aquest període fins la pubertat perquè en moltes societats amb l'arribada d'aquests canvis el nen passa a ser adult, incorporant-se a la societat del adult amb totes les seves conseqüències. En societats primitives, en moltes ocasions, aquest pas de nen a adult es fa mitjançant un ritus de pas.

Sexe Femení
Creixement i eixamplament dels malucs
Creixement dels pits
Aparició de la menarquia
Aparició dels queixals del seny
Aparició del pèl púbic
Aparició del vell axil·lar
Aparició de l'acne juvenil

Taula 36. Canvis i caràcters sexuals més característics del sexe femení.

Sexe Masculí
Canvis en la veu
Aparició de l'acne juvenil
Increment de la transpiració
Creixement generalitzat de pèl
Aparició de les polucions nocturnes
Aparició del pèl púbic
Aparició del vell axil·lar
Aparició del pèl facial
Increment de la grandària del coll

Taula 37. Canvis i caràcters sexuals més característics del sexe masculí.

La joventut / preadultesa (12-18 anys) és el següent període i opció a seleccionar. El ritus de pas que esmentàvem anteriorment no succeeix en les societats modernes o avançades. En aquestes apareix un període

diferencial anomenat joventut, si atenem a criteris de caràcter social, o adolescència, si atenem criteris de caràcter psicològic. Aquest període no té res a veure amb la pubertat. Així, mentre la pubertat -canvis biològics i fisiològics de la segona dècada de la vida- succeeixen en tot ésser humà, l'adolescència és un període de caràcter psico/sociològic que provoca la transició des de l'infantesa cap a la adultesa i que és un producte sociocultural d'unes determinades cultures. En la nostra societat, la joventut existeix com un període diferencial degut, fonamentalment, a la prolongació de la dependència familiar, la tardana incorporació al món laboral i al tractament cultural diferencial conegut amb el nom de "cultura dels joves". Per tant, es pot considerar la joventut com una fase d'assentament de les estructures que apareixen en la pubertat.

La joventut es correspon amb l'etapa d'ensenyament secundari, per tant, s'inicia als 12 anys i finalitza als 18 anys ja que, en la nostra societat, als 18 anys el nen és considerat un adult i ja té plens drets i obligacions.

La cinquena opció a seleccionar es correspon amb l'adultesa. Aquest període va des d'els 18 anys, edat en la què finalitza l'ensenyament secundari i la persona adquireix el dret a vot, en el cas de la nostra societat, fins als 65, edat en què socialment la persona pot jubilar-se. Així, hi ha determinats jocs i esports que són practicats pels adults i únicament per aquests. Per exemple, a Mèxic, concretament al territori de Chihuahua, encara es desenvolupa *la cursa raràmuri,* rep aquest nom en honor al grup ètnic que la desenvolupa, que tan sols és practicada pels adults. Aquestes curses poden ser de tres tipus segons Acuña (2004, p. 21): "grans, mitjanes i petites". Les grans cobreixen distàncies d'entre 100 i 200 km de forma que els corredors masculins estan entre 15 i 20 h corrents. Aquesta cursa sol estar pactada i acordada amb mesos d'antelació. Les mitjanes solen tenir entre 50 i 100 km i les petites menys de 50 km. Aquestes últimes solen improvisar-se i organitzar-se amb un menor temps. També existeixen les curses de dones però no solen recórrer tanta distància com els homes. Totes aquestes es fan conduint una bola per terrenys més o menys pedregosos que travessen valls, boscos, etc. Diem (1973, p. 224) fa referència a "una

cursa on un participant va recórrer 560 km conduint la bola per terrenys abruptes sense cap tipus d'interrupció".

Seguint a Gutiérrez i Gotés (1992, p. 162), "competir al rarájipo[93] constitueix un motiu d'orgull per als familiars del contendent i per al mateix competidor. En certa manera la cursa de bola és un ritus d'iniciació a la vida adulta ja que concursar-hi és una tasca 'pròpia dels homes', *waru rijoy*". Per tant, un nen deixa de ser nen quan participa en aquesta cursa encara que també es fan curses per als petits però no amb la significació i mitologia de la dels adults.

Tot i que dintre de l'adultesa no hem considerat subperíodes sí que se'n podrien constituir tres per tal de concretar encara més l'objecte d'estudi.

Un primer subperíode potser l'adultesa inicial, considerant-la dels 18 fins als 34 anys. Aquest període es caracteritza perquè existeix una gran heterogeneïtat de situacions en funció de la persona i del seu context però, generalment, es caracteritza a nivell fisiològic per la millora i desenvolupament de la major part de sistemes orgànics i de les capacitats. A nivell social considerem que la persona adquireix la seva independència econòmica i social així com que pren les seves pròpies decisions.

L'adulta mitjana és el segon subperíode. Aquest pot ser considerat des dels 35 fins als 49 anys. Encara que és un subperíode molt heterogeni, en funció de la situació social i cultural, en les societats avançades es caracteritza perquè s'inicia la vida en parella, neixen els fills, fet que provoca una gran dependència familiar, hi ha un manteniment de les capacitats... A més a més, a finals del període ens trobem amb l'arribada de la menopausa.

El tercer subperíode que existeix dintre de l'adultesa és l'etapa final i que va dels 50 als 64 anys. En la nostra societat, aquesta es caracteritza perquè hi ha un gran estabilitat emocional així com una lleugera independència familiar perquè els fills s'estan fent grans. En relació amb les capacitats motrius i

[93] Denominació de la cursa raràmuri.

perceptivo-motrius, generalment sol haver-hi una lleugera disminució degut a la involució dels sistemes orgànics.

Tot i que existeix la possibilitat de dividir-la, tal com hem esmentat anteriorment, hem decidit definir un únic període perquè en les mostres es complex determinar a quin període o edat s'ubica el participant.

La gent gran és la següent opció a seleccionar. Considerem dintre d'aquest col·lectiu les persones que tenen més de 65 anys. Aquesta és l'edat en la qual les persones, generalment es jubilen, passant a desenvolupar un altre tipus de tasques.

L'opció intergeneracional ha estat considerada perquè en ocasions juguen dues o més franges d'edat juntes i no existeix la possibilitat de diferenciar el joc per a les diferents edats. En aquests cas, l'opció a seleccionar és la intergeneracional, corresponent a participants de diferents generacions.

Finalment, si en la mostra iconogràfica no podem valorar l'edat dels participants seleccionarem l'opció desconeguda.

3. Amb qui jugo

Aquesta variable ens serveix per a reflectir la relació que s'estableix entre els participants i la resta de persones que l'envolten de forma que, a partir d'aquesta, hem creat els següents indicadors:

1. Sol. La participació és solitària i no es juga amb cap altra persona. Igualment, considerem aquesta opció quan a la mostra iconogràfica hi ha duess o més persones i cadascuna participa d'una activitat lúdica diferent.

2. Amics. Apareix una o més persones que juguen al mateix joc i que poden ser considerats amics. Si pel context o les relacions afectives interpretem que són germans, els introduïm en l'opció de família.

3. Família. En aquesta variable hem considerat tant els germans com els pares i avis. Hem creat aquesta opció atès que apareixen imatges en les que hi han persones adultes jugant amb nens. Aquest fet fa sospitar, en funció dels elements contextuals, que són pares que juguen amb els seus fills i per tant, aquesta és l'opció a seleccionar.

4. Escola. L'existència de persones uniformades, un entorn escolar, un mestre que dirigeix la manifestació lúdica, la temàtica del segell es correspon a educació... són elements que ens indiquen que la manifestació lúdica s'està desenvolupant dintre de l'entorn escolar.

5. Estranys. En cas que la manifestació es desenvolupe amb un grup d'estranys o persones amb les quals no existeix cap tipus de relació, aquesta és l'opció a seleccionar. Ho hem interpretat així, especialment, en el cas dels esports tradicionals on en moltes ocasions es competeix contra persones de pobles veïns, d'una altra regió... Per exemple, una partida d'un contra un a pilota a mà en la modalitat individual contra una persona d'una altra localitat amb qui no hem tingut relació.

6. Altres. Aquesta opció ha estat marcada quan en la manifestació lúdica comparteix dues de les opcions esmentades anteriorment. Per exemple, en una competició de pilota basca per equips en la modalitat de cistella punta. En aquest cas estic jugant (col·laboració) amb el meus amics (equip) i contra (oposició) uns estranys (equip adversari).

7. Desconegut. Quan no podem establir cap vinculació entre els participants aquesta és l'indicador a seleccionar.

4. Qui dirigeix ...?

Dintre d'aquesta variable considerem la persona que dirigeix, organitza o manipula el joc. Així, sorgeixen els següents grups:

1. Persona externa desconeguda. És considera dintre d'aquest grup quan el director del joc és una persona que no té cap tipus de relació amb els

participants i que, a més a més, els desconeix. Un exemple, en relació als esports, pot ser un àrbitre. Aquesta persona és externa ja que no participa del joc i és desconeguda per als participants de forma que no té, a priori, cap tipus de preferència per uns o d'altres.

2. Varis externs desconeguts. Existeixen algunes persones externes i desconegudes. Aquest grup és com l'anterior però aquí trobem un major nombre de persones que dirigeixen. Per exemple, un arbitratge i uns jutges de línia.

3. Propis participants. Els propis participats dirigeixen, organitzen i participen del joc.

4. Persona externa coneguda. Hi ha una persona que no participa del joc però que el dirigeix. Aquesta persona és coneguda i, fins i tot, pot tenir relacions familiars amb els propis participants. Per exemple, un pare, un mestre, un germà, un monitor...

5. Persones externes conegudes. Si a l'opció anterior sumem més persones ens trobem amb aquest grup.

6. Altres. Si l'opció establerta no es correspon amb cap de les anteriors o són diverses hem marcat aquesta opció.

7. Desconegut. En la mostra iconogràfica no podem apreciar si existeix o no una direcció de la manifestació ludica o esportiva, així com el tipus de relació que s'estableix amb els participants.

5. Observadors/espectadors

Amb aquesta variable coneixem si durant la participació existeixen persones que observen el joc. En moltes ocasions, el fet d'haver-hi uns espectadors o observadors pot condicionar la forma de jugar dels participants. És per això que hem introduït aquesta entrada. En aquesta variable apareixen tres opcions a seleccionar i que són: sí que hi ha espectadors, no hi ha

espectadors i, finalment, si desconeixem la presència d'observadors/espectadors. Aquesta última opció ha estat seleccionada quan sospitem que poden haver-hi però, en la mostra iconogràfica no evidència aquest fet.

6. Lideratge

L'existència un líder o capità també és un fet que trobem en algunes manifestacions lúdiques. És per això que hem creat aquesta variable. A l'igual que en el descriptor anterior ens trobem amb dues úniques opcions que són: hi ha o no lideratge. També hem introduït l'opció desconeguda perquè en ocasions, tot ique podem sospitar de l'existència d'un líder, no queda clar en la manifestació lúdica.

Dimensió 2. (LE-D2)

Relacionats amb els protagonistes

1. **Gènere**
   - Masculí
   - Femení
   - Masculí i femení per separat
   - Mixta
   - Desconegut

2. **Edat**
   - 1ª Infantesa (0-2 anys)
   - 2ª Infantesa (2-6 anys)
   - 3ª Infantesa (6-12 anys)
   - Joventut (12-17 anys)
   - Adultesa (18-64 anys)
   - Gent gran (majors de 65)
   - Intergeneracional /
   - Desconegut

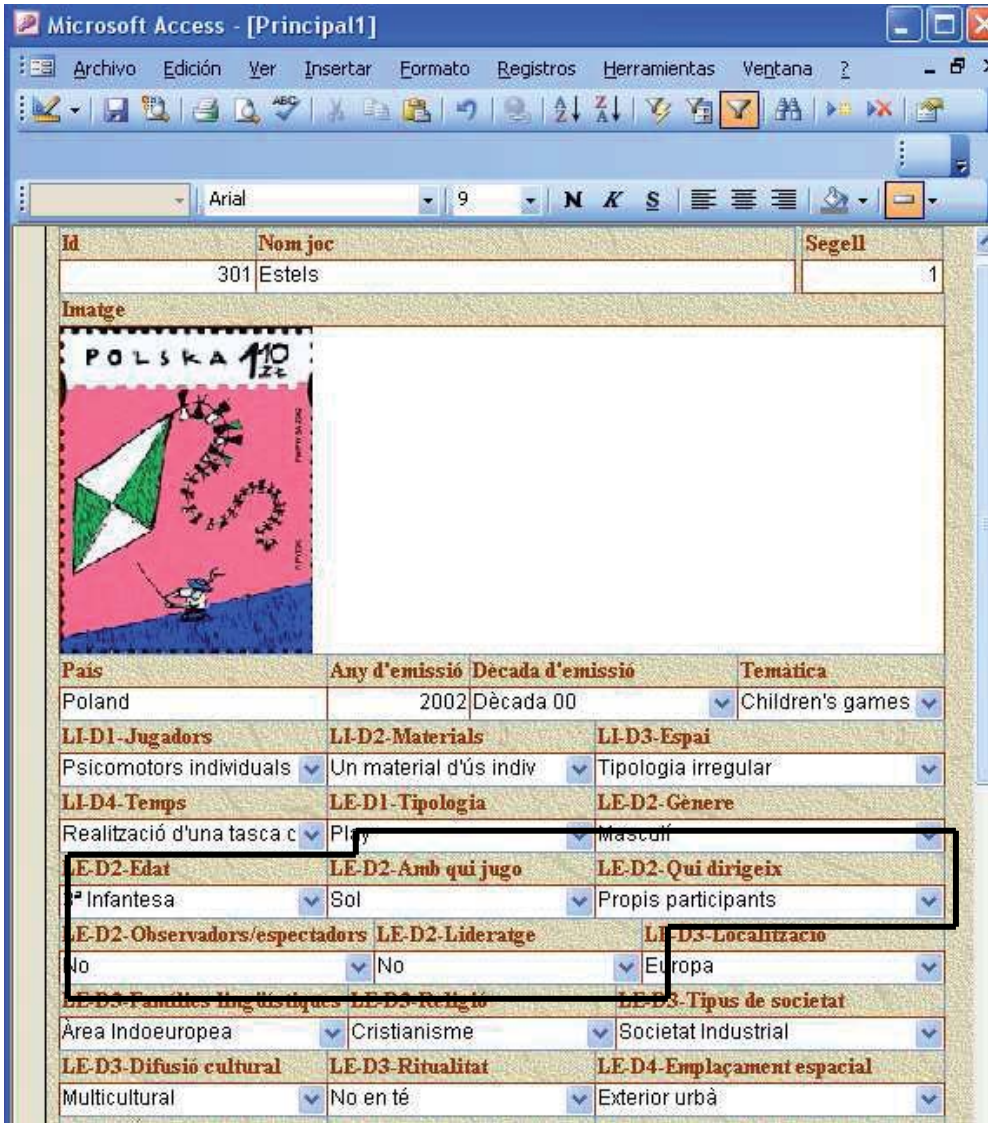
3. **Amb qui jugo**
   - Sol
   - Amics
   - Família
   - Escola
   - Estranys
   - Varis
   - Desconegut

4. **Qui dirigeix ...?**
   - Propis participants
   - Persona externa coneguda
   - Persones externes conegudes
   - Persona externa desconeguda
   - Varis externs desconeguts
   - Altres
   - Desconegut

5. **Observadors/espectadors**
   - Sí
   - No
   - Desconegut

6. **Lideratge**
   - Sí
   - No
   - Desconegut

Taula 38. Resum de les variables i opcions corresponents a la LE-D2.



Formulari 5. Delimitació de les categories corresponents a LE-D2.

Dimensió 3. Relacionats amb la cultura (LE-D3)

Dintre dels aspectes relacionats amb la cultura hem decidit introduir una sèrie de descriptors de caràcter cultural i geogràfic que ens permeten efectuar comparacions entre els diferents tipus de manifestacions i el seu component cultural i geogràfic. Per establir les opcions de les diferents variables hem seguit les indicacions del *Instituto Cartográfico Latino*[94] (1987).

[94] L'*Instituto Cartográfico Latino* (ICL) és una institució que desenvolupa cartografia per a determinades editorials com per ex. l'editorial *Vicens Vives*.

Les variables corresponents a la dimensió 3 són:

1. Àmbit de localització

Per evitar caure en la distribució mundial universal seguint criteris físics que agrupa els països en continents i, per tant, que no té en compte les característiques culturals de cadascun del països, hem decidit introduir una distribució del món seguint criteris de caràcter cultural de forma que tenim zones geogràfiques o àrees que comparteixen uns elements culturals propis com ara manera de pensar i actuar, creences, sentiments, maneres de comportar-se i de viure... Aquests elements són el resultat de l'herència del passat o dels nous sistemes socials i econòmics que han anat adquirint protagonisme i prestigi internacional en aquell territori. Òbviament, dintre de cadascuna d'aquestes àrees culturals trobem diferents cultures però el nombre d'aquest seria massa gran per efectuar la nostra anàlisi.

Per tant, hem diferenciat 12 àrees o regions culturals que es corresponen amb les diferents opcions que apareixen en el formulari i que, agrupades per continents, són:

Continent americà:
- Àrea àrtica.
- Nord-amèrica.
- Amèrica Llatina.

Continent europeu:
- Europa.

Continent africà:
- Món àrab.
- Àfrica negra.

Continent asiàtic:
- Àrea russa.

- Àrea de l'Índia.
- Àrea sino-japonesa.
- Sud-est asiàtic.

Continent oceànic
- Austràlia.
- Polinèsia.

2. Fonaments geogràfics de tipus lingüístic (famílies lingüístiques)

També hem fet agrupacions en funció de la zona lingüística a què pertany el país. És a dir, els diferents territoris es poden agrupar en el que s'anomenen àrees lingüístiques que són un conjunt de territoris en els quals domina o té una gran preferència la utilització d'una determinada llengua tot i que en aquests territoris poden tenir altres llengües però d'una menor difusió.

El fet d'haver-hi una influència lingüística significa que també hi ha hagut una influència cultural més o menys pronunciada. En ocasions, aquesta presència lingüística arriba de fora d'aquell territori sent una conquesta degut a l'arribada de estrangers o immigrants. Un exemple d'aquest fet pot ser l'arribada dels europeus a alguns territoris del continent sud-americà. Amb l'arribada d'aquests es va imposar un determinat tipus lingüístic i cultural aniquilant, en ocasions, les llengües i patrons culturals propis d'aquelles civilitzacions.

Seguint criteris de tipus lingüístic podem distingir les següents àrees, i per tant, les següents opcions:

1. Àrea indoeuropea.
2. Àrea altaica.
3. Àrea uraliana.
4. Àrea afroasiàtica.
5. Àrea africana.
6. Àrea xinesa-tibetana.
7. Àrea coreana-japonesa.

8. Àrea australiana.
9. Àrea ameríndia.
10. Altres.

3. Fonaments geogràfics de tipus religiós

Les creences religioses també poden condicionar les manifestacions lúdiques així com les relacions que s'estableixen entre els participants. A més a més, en ocasions, també hi ha jocs, joguines i altres manifestacions lúdiques que van associades a determinades festivitats religioses. Així, tal com hem esmentat anteriorment, (García Blanco, 2006) interpreta que:

> *El fet del 'Naixement' és la representació d'un esdeveniment no solament religiós, sinó sagrat per als cristians; però quin nen no gaudeix amb la seva elaboració? Qui no ha jugat desplaçant les figures de banda a banda del pessebre. A través d'aquesta 'joguina' s'acosta els nens a una cosa tan profunda com ho és el naixement de Crist.* (p. 83)

Per tant, el Pessebre és una joguina i un acte religiós.

De la mateixa forma a l'Amèrica Central, en temps de les cultures maia i asteca, trobem moltes referències de jocs relacionades amb elements religiosos. Per exemple, segons Mandell (1986, p. 114) "el joc de pilota era una manifestació pública de la vida religiosa*".* La vida religiosa d'aquestes cultures es fonamentava en l'astrologia i tenien rituals i llegendes de la creació de la Terra a partir dels astres solars. Així, el resultat del joc era interpretat pels sacerdots per tal de predir el que passaria amb les collites, la meteorologia, la societat...

El caràcter mític-religiós del joc del pilota precolombí és reflectit per Rodríguez López (2000):

> Els mites es transmetien de generació en generació però van perdent el seu significat primigeni; en el s. XVI, molts d'aquests

> mites foren recollits i escrits pels frares espanyols però no es va captar bé la idea original perquè pertanyien a mons oposats. Al parèixer, el joc de pilota era una activitat que formava part d'una cerimònia molt més àmplia. (p.154)

Acuña (2004) també comenta la relació entre el joc de pilota, esmentat anteriorment, i les divinitats mitjançant una entrevista a un natiu raràmuri. Aquest natiu diu que "un hi participa perquè Déu ens done més vida per allò que està fent, no per guanyar diners, un hi posa ganes per la vida d'altres persones també, perquè Déu estiga content al nostre costat" (p. 24). El mateix investigador ho completa amb la referència a l'existència de les creences en les forces sobrenaturals. Aquí és on entren el que anomena *owirúare* (remeier), amb l'aplicació dels remeis medicinals i el *sukurúame* (bruixot) amb els maleficis. Cada corredor o equip està acompanyat pel seu respectiu remeier i pel seu bruixot de forma que mentre el primer resa i realitza ritus de suport al seus corredors el segon fa ritus per danyar l'equip contrari, col·locant pols humà o calaveres en el lloc quan passen els contraris... (Gutiérrez i Gotés, 1992)

Per tant, exemples com aquests són els que determinen la necessitat d'anar més enllà de la distribució geogràfica sent necessari conèixer les pràctiques religioses que prevalen en els diferents territoris tot i que ens hem centrat en les principals religions actuals. Creiem que el tipus de pràctica religiosa, en ocasions i més en el passat que en el present, pot condicionar les manifestacions lúdiques i les seves interpretacions.

Per tant, atenent a criteris religiosos actuals trobem les següents opcions dintre de la variable de fonaments geogràfics de tipus religiós:

1. Budisme. No va néixer com una religió sinó com una doctrina desenvolupada per Siddharta Gautama Sakyamuni més conegut amb el nom de Buda. Aquest era el fill d'un príncep indi anomenat Suddhodana. Va viure a l'Índia vers l'any 560 ANE - 480 ANE, època en la qual va haver-hi un gran canvi cultural. Aquesta doctrina es basa en el 'despertar'

que és l'eradicació definitiva de tot sentiment d'insatisfacció o frustració. És per aquest fet que els ensenyaments d'aquesta no són percebuts com a creences o dogmes de fe, ja que el practicant pot qüestionar-les, experimentar-les... per tal de poder-les viure intensament. El budisme es va expandir des de l'Índia per tot el sud-est asiàtic de forma que actualment és la quarta religió pel nombre de seguidors.

2. Confucionisme. El confucionisme és una conjunt de normes i valors que regulen i dirigeixen el comportament humà. És per aquest fet que es considera una doctrina i no una religió. Aquesta doctrina fou desenvolupada a la Xina durant el s. VI ANE per un filòsof i pensador anomenat Confuci (551 ANE - 479 ANE). Els seus pensaments han arribat fins a nosaltres degut a les Analectes que són un conjunt d'escrits sobre les discussions que va mantenir Confuci amb els seus deixebles.

3. Creences animistes o naturals. Aquestes religions són les més primitives. Tracten de justificar els fets naturals i mitjançant ofrenes i sacrificis calmar les forces de la natura culpables de tot el que succeeix. Actualment, encara es practiquen en alguns indrets del món tot i que moltes d'aquestes han evolucionat i provocat l'aparició de les grans religions.

4. Cristianisme. Va sorgir a Palestina al segle I NE des d'on es va difondre primerament per Europa i després per tot el món. És una religió de caràcter monoteista que es fonamenta en la creença de l'existència d'un únic Déu i el seu fill Jesucrist. Els pensaments i creences d'aquesta religió es basen en uns textos sagrats escrits, compilació de diferents textos i llibres antics, que reben el nom de la Bíblia. Aquesta està integrada tant per l'Antic com pel Nou testament. És per aquest fet que es pot considerar que la Bíblia fou escrita en 1000 anys. (900 ANE- 100 NE). Degut a la diferent interpretació i discussions filosòfiques sobre els textos, dintre del cristianisme hi ha hagut algunes escissions de forma que actualment existeixen tres grans esglésies independents que són l'església catòlica, l'ortodoxa i la protestant.

5. Hinduisme. Va sorgir a l'Índia aproximadament sobre el 1750 ANE de forma que es considera la més antiga de les grans religions. Des d'allí s'ha difós per tot el sud-est asiàtic tot i que actualment tan sols es practica en alguns llocs de l'Índia. Aquesta religió de caràcter politeista té com a pilar fonamental la reencarnació dels éssers vius. Així, després de la mort tota persona torna a néixer però reencarnada en un altre cos. Aquest pot ser de la mateixa o d'un altra espècie.

6. Islamisme. L'islam és considerada la segona religió del món pel nombre de practicants. Fou fundada per Mahoma (510-632 NE) vers el 610 NE després de la visita de l'àngel Gabriel encara que no va ser fins el 613 quan Mahoma va començar a predicar les seves relacions. Es fonamenta en l'existència d'un únic Déu anomenat Al·là i el seu profeta Mahoma. El llibre sagrat de l'islam s'anomena l'Alcorà i és una guia de preceptes de com s'ha de viure. A l'igual que qualsevol text religiós pot ser interpretat de forma que apareixen dos corrents principals que són els xiïtes i els sunnites.

7. Judaisme. De caràcter monoteista i originària de l'Orient Pròxim fou fundada per Abraham i és seguida pels jueus. Les creences d'aquesta es basen en els escrits de la Torà, el Tankh o Bíblia Hebrea (Antic Testament) i el Talmud. És per aquest fet que tot i que hi ha certs lligams amb el cristianisme, especialment, en les referències a l'Antic Testament, no reconeixen Jesús com el seu messies. Per al jueus, el seu messies encara no ha arribat.

8. Xintoisme. Sorgida al Japó al llarg del segle VIII ANE és la religió més important d'aquell país. Els seus preceptes es basen en el culte als déus de la natura que són el sol, la lluna i la tempesta. Així doncs, comparteix certs elements de les religions animistes.

9. Cristianisme/islamisme. Si marquem aquesta variable significa que hi ha, de forma aproximada, meitat de la població cristiana i meitat islàmica.

10. Cristianisme i 50% sense religió. Aquesta opció ha estat seleccionada quan hi ha un gran percentatge de la població que és cristiana mentre que la resta no té una religió definida o, d'altra banda, hi ha molta varietat de religions sense haver-hi una segona com a preferent.

11. Confucionisme i 50% sense religió. Aquesta opció és semblant a l'anterior però en aquest cas la religió majoritària és el confucionisme.

12. Cristianisme/Hinduisme/Islamisme. Si les tres grans religions tenen presència per igual podem considerar aquesta opció com la més vàlida.

4. Fonaments geogràfics segons el tipus de societat

També hem decidit agrupar les societats en funció del nivell de progrés, considerant la globalitat de la regió, de forma que apareixen tres tipus de societats:

1. Societat rurals.
2. Industrials.
3. Postindustrials.

Les societats rurals són aquelles que encara no han sofert una evolució quant als mitjans de producció, és a dir, la base de l'economia recau en el sector agrícola i també ramader i, per tant, segueixen utilitzant els mitjans de producció tradicionals. Si atenem a la taula Galtung (1975) [95], en la què podem veure l'evolució del percentatge de població ocupada en els diferents sectors, considerem com a societats rurals aquelles que encara es trobem a final del període transicional i inici de l'industrial, és a dir, societats en les quals el sector industrial ocupa al voltant del 30% de la població i el sector serveis té una presència exagerada en relació a l'escassa capacitat

[95] Font original: Johan Galtung: "On the Future of the International System", Oslo, 1975; Hermann Kahn i Wiener: "The next Thrity-Three years", Estiu 1967. Citat per Racionero (1992, p. 23-24).

productiva. Aquest sector terciari es basa, fonamentalment, en l'administració de l'estat i el petit comerç.

Tipus de societat / % persones dedicad.	Preindustrial	Transicional	Industrial	Consum de masses	Post Industrial
-Agricultura	90%	75%	30%	20%	5%
-Indústria	5%	10%	40%	30%	5%
-Serveis	5%	15%	30%	50%	90%
Causa transició	Revolució agrícola 8.000 a JC.	Revolució urbana 4.000 a JC.	Revolució industrial 1750	Revolució cibernètica 1950	?

Taula 39. Evolució dels diferents sectors al llarg de la història.

Aquesta societat rural també es caracteritza per la manca de comunicacions i la xarxa de transports, elements que dificulten el seu desenvolupament.

La segona opció fa referència a les societats industrials. Dintre d'aquesta considerem aquelles societats on l'activitat principal recau en l'activitat industrial, especialment, indústria de tipus tradicional com tèxtil, siderúrgica, química bàsica…

En aquestes societats la indústria ocupa més del 40% de la població i al voltant d'un 15% treballa en el sector agrícola. Finalment, el sector terciari ocupa el 50% de la seva població total.

Aquestes societats també es caracteritzen per la concentració en les ciutats i la gran xarxa de transports i comunicacions que faciliten el consum i el desenvolupament econòmic.

En relació amb la taula anteriorment descrita, la societat del consum de masses és la que més s'acosta al model de societat industrial.

Finalment, trobem les societats postindustrials. En aquestes el sector terciari és el motor de l'economia i permet el creixement econòmic. Els percentatges de població ocupada en aquest sector són superiors al 60% del total de població activa. En canvi el sector primari i secundari tenen valors molt inferiors (<5% i <30%, respectivament) per la modernització dels sistemes de producció i els avenços tècnics, especialment, en electrònica, informàtica i alta tecnologia. Es correspon amb el que hem anomenat societat postindustrial.

4. Difusió cultural

La difusió cultural de la manifestació lúdica també ha de ser considerada dintre del registre que pretén l'anàlisi de la lògica externa. Així, hem determinat dues possibilitats de difusió cultural:

1. Multicultural. El procés d'aculturació, considerant aquest com l'intercanvi cultural pel contacte d'una cultura amb una altra o perquè una cultura dominant envaeix una altra i imposa els usos i costums, fa que moltes activitats lúdiques sofreixen una gran difusió i popularització arreu del món. És a dir, activitats que tenen un origen en un lloc remot però que s'acaben practicant-se o desenvolupant-se més enllà de les seves fronteres naturals. La conquesta de territoris, els intercanvis comercials, la immigració... fan que es produïsca una difusió multicultural. Així doncs, considerem que la manifestació lúdica té un caràcter multicultural quan forma part de moltes cultures, és a dir, quan podem afirmar degut a fons bibliogràfiques, entrevistes, imatges o altres elements que es juga en diverses cultures. Per tant, aquesta opció és seleccionada quan la manifestació lúdica es practicada en diferents indrets.

2. Intracultural. Si la manifestació lúdica no es troba referenciada en altres cultures, encara que aquest fet és difícil afirmar-ho totalment, i per tant forma part d'una sola cultura s'anomena manifestació intracultural. Un exemple, pot ser el joc de *El Pato* originari d'Argentina essent allí i en el seu entorn on es practica. Si la manifestació apareix en una determinada

regió geogràfica, tot i que no siga del mateix país, també seleccionem l'opció intracultural.

5. Ritualitat i celebracions

Dintre de la variable ritualitat considerem l'existència o lligam que s'estableix entre les manifestacions lúdiques i alguna determinada festivitat o, si aquesta va associada a algun tipus de celebració. Així, dintre d'aquesta variable apareixen les següents opcions:

1. Familiar. Es juga per a celebrar alguna festivitat o situació de caràcter familiar com per exemple, una boda, un comiat...

2. Local. En aquesta opció introduïm manifestacions que es porten a terme durant una festivitat de caràcter local com poden ser unes festes majors, unes jornades...

3. Religiosa. La manifestació lúdica va lligada a alguna festivitat o esdeveniment de tipus religiós com un santoral, el Nadal...

4. Extraordinària. Es juga per a celebrar algun altre esdeveniment que té un caràcter fictici, ritual... Per exemple, saltar les foguerades durant la nit del solstici d'estiu.

5. No en té. La manifestació no té cap vinculació ritual.

6. Desconeguda. Aquesta opció és introduïda perquè, en ocasions, hem trobat alguna manifestació lúdica que en el seu origen crèiem que anava lligada a una festivitat o a algun acte de caràcter ritual però no ho podem afirmar amb precisió atès que fa molts anys que es juga i aquest element ritual ha desaparegut.

Dimensió 3 (LE-D3)

Relacionats amb la cultura

1. Àmbit de localització

Àfrica negra
Amèrica Llatina
Àrea àrtica
Àrea de l'Índia
Àrea polinèsica
Àrea russa
Àrea sino-japonesa
Austràlia
Europa
Món àrab
Nord-amèrica
Sud-est asiàtic

2. Fonaments geogràfics de tipus lingüístic (famílies lingüístiques)

Africana
Afroasiàtica
Altaica
Ameríndia
Àrea indoeuropea
Australiana
Coreana-japonesa
Uraliana
Xinesa-tibetana
Altres

3. Fonaments geogràfics de tipus religiós (distribució per religions)

Budisme
Confucionisme i 50% sense religió
Cristianisme
Cristianisme i 50% sense religió
Cristianisme/islamisme
Hinduisme
Islamisme
Judaisme
Naturals
Xintoisme

4. Fonaments geogràfics segons el tipus de societat

Societat rurals
Industrials
Postindustrials

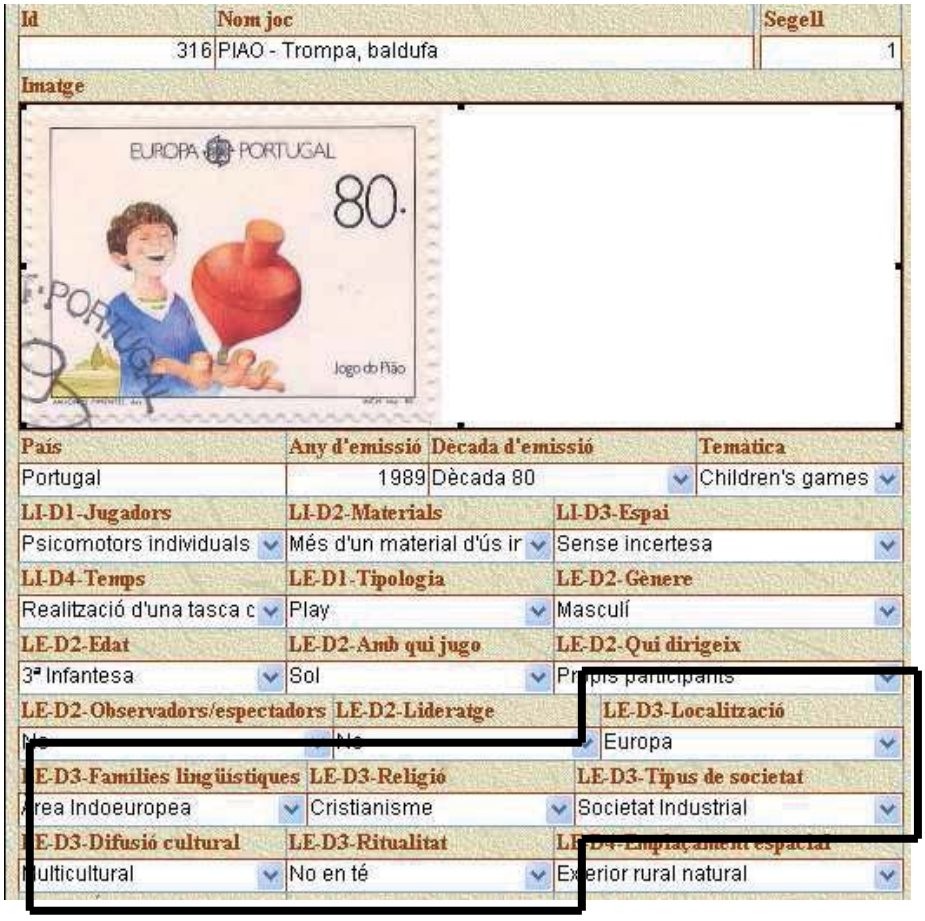
5. Difusió cultural

Multicultural
Intracultural
Desconegut

6. Ritualitat. Va lligada a algun aspecte ritual o té associada alguna celebració

Familiar
Local
Religiosa
Extraordinària
No en té
Desconegut

Taula 40. Resum de la tercera dimensió.



Formulari 6. Variables de la dimensió 3 (LE-D3).

Dimensió 4. Relacionats amb l'espai (LE-D4)

1. Emplaçaments espacials

La variable emplaçament espacial ens descriu l'espai en què es juga o pràctica l'activitat. Les diferents opcions estan formulades de forma general per això, dintre de cadascuna poden haver-hi diferents espais.

1. Interior privat. Fa referència als diferents espais que hi ha dintre d'una casa. Es considera interior perquè està cobert i privat perquè no tenen accés totes les diferents persones sinó tan sols aquelles que tenen un vincle social amb els propietaris. També hem considerat espai privat determinades joguines que requereixen poc d'espai i que, habitualment, es solen jugar dintre de les cases.

2. Interior públic. Una taverna, un gimnàs, un poliesportiu cobert, un frontó... són espais que considerem interiors perquè estan coberts i públics perquè estan oberts a qualsevol tipus de persona tot i que en alguns d'aquests s'haja de pagar una entrada per poder accedir-hi.

3. Exterior urbà. La plaça, el carrer, el parc, etc., són espais exteriors i urbans. Així considerem urbà aquells emplaçaments que estan situats dintre d'un poble o ciutat. Els gronxadors i balancins que estan integrats dintre d'un parc també formen part d'aquesta opció.

4. Exterior públic. Hem considerat els espais exteriors públics com aquells que estan situats a l'exterior però que estan construïts mitjançant la delimitació d'espais, graderies... Per tant, aquests són considerats instal·lacions o equipaments esportius que s'han creat específicament per a la pràctica lúdico-esportiva. La referència públic no sorgeix com oposada a instal·lació privada sinó com a instal·lacions que pot accedir tota la població independentment que tinguen o no un cost econòmic. Formen part d'aquesta opció els camps de *petanca*, els frontons per jugar a pilota a mà, un camp *d'hurling*... Els diferents elements que conformen una fira com les sínies, els cavallets... també formen part d'aquesta opció ja que són equipaments que conformen un espai exterior públic.

5. Exterior rural domèstic. Amb la paraula rural determinem espais situats fora d'un poble o ciutat. Domèstic significa que està pròxim i que és un espai controlat. Així, considerem espais rurals domèstics els terreny que envolten una masia, els voltants d'un poble...

6. Exterior rural natural. Els espais exteriors rurals naturals són aquells en què la naturalesa domina l'espai. Un bosc, un prat, etc., són considerats espais que formen part d'aquest grup.

7. Aquàtic. Dintre d'aquesta opció considerarem aquelles situacions lúdiques que es desenvolupen dintre del medi aquàtic. Una regata, jugar

a pilota dintre de l'aigua de la platja... són situacions corresponent a aquesta opció.

8. Desconegut. Si no podem ubicar la manifestació en cap d'aquestes categories ja siga perquè no queda clar en la icona o perquè no es puga interpretar, aquesta ha estat l'opció a seleccionar.

2. Ús de l'espai

L'ús que li donem a l'espai també condiciona el tipus de ludisme. Per tant, hem determinat les següents subcategories:

1. Estandarditzat, especialitzat, reservat. Dintre d'aquesta considerem tot aquell espai que té una delimitació establerta i un espai específic per tal de desenvolupar-se.

2. Domèstic, entorn proper. La manifestació lúdica té una delimitació espacial però aquesta no està estandarditzada sinó que és determinada pels propis participants. També hem considerat aquelles manifestacions lúdiques que els nens pinten el terra, fan forats al terra per determinar els espais...

3. Natural. El joc no té cap tipus de delimitació espacial i sols els elements naturals condicionen l'ús de l'espai.

4. Desconegut. Dintre d'aquesta opció hem considerat les manifestacions que no poden ser integrades en cap de les opcions anteriors o no queda clara a quina es pot correspondre.

Dimensió 4 (LE-D4)

Relacionats amb l'espai

1. **Emplaçaments espacials (descripció de l'espai en el que juguem)**
   Interior privat
   Interior públic
   Exterior urbà
   Exterior públic
   Exterior rural domèstic
   Exterior rural natural
   Aquàtic
   Desconegut

2. **Ús de l'espai**
   Estandarditzat, especialitzat, reservat
   Domèstic, entorn proper
   Natural
   Desconegut

Taula 41. Resum de la dimensió 4 de la lògica externa (LE-D4).

Formulari 7. Variables corresponents a LE-D4.

Dimensió 5. Relacionats amb el temps (LE-D5)

Dintre dels factors relacionats amb el temps considerem els factors climàtics i la situació diürna/nocturna que, evidentment, condicionen el tipus de joc. També hem decidit introduir l'origen de la manifestació lúdica així com la transculturalitat. Aquesta ens indica en quines èpoques s'ha practicat la manifestació, és a dir, l'evolució al llarg de les diferents èpoques del joc, esport...

1. Estacionalitat

Després de valorar les diferents situacions estacionals hem cregut oportú no determinar la distribució temporal al llarg de l'any mitjançant les estacions. La primavera, l'estiu, la tardor i l'hivern són estacions pròpies del nostre territori però en altres continents i zones geogràfiques no existeixen. Així, hem decidit utilitzar el factor climàtic i la temperatura trobant així les següents possibilitats:

1. Calor. La manifestació es desenvolupa durant èpoques de calor. Podem sospitar-ho quan els participants porten poca roba, van amb mànega i pantalons curts, juguen dintre de l'aigua...

2. Fred. Si els participants van molt abrigats, es juga amb la neu... ens determina que és un joc que es pràctica en èpoques fredes.

3. Pluja. El terra està mullat, es fan forats, es claven objectes al terra... són indicadors de que el joc es pràctica en situacions de pluja.

4. Diverses. Si es combinen dos dels elements anteriors, l'opció diversa és la seleccionada. Per exemple, si en la representació apareixen persones amb pantalons llargs i manega curta o a l'inrevés, aquesta ha estat l'opció seleccionada. En cas que les manifestacions es desenvolupem dintre d'un espai tancat però sospitem que es poden jugar al carrer tant

en èpoques de calor com de fred o pluja també hem seleccionat aquest indicador.

5. Desconegut. Si no apareix cap element que ens permet indicar la climatologia estem parlant d'estacionalitat desconeguda.

2. Quan es juga

Aquesta variable fa referència al moment del dia en què és desenvolupa la manifestació lúdica de forma que trobem els següents indicadors:

1. Diürn. Si en la mostra iconogràfica hi ha un sol, molta claredat, una ombra... considerarem un joc diürn o que es practica durant el dia. També considerarem un joc diürn aquell que es practica amb llum artificial.

2. Nocturn. En canvi, si veiem una foscor, una ombra degut a la llum de la lluna... el considerem un joc nocturn.

3. Diversos. Es pot jugar en qualsevol moment, tant si hi ha llum com si hi ha poca. Aquesta opció és fonamental quan apareixen manifestacions lúdiques en les quals no podem determinar si és de dia o de nit però que interpretem que es pot jugar en qualsevol de les dues situacions.

4. Desconegut. Si no es dóna cap de les situacions anteriors, seleccionem aquesta opció.

3. Origen

L'origen de l'activitat també és un element a considerar en un formulari referent a la lògica externa. Així, hem introduït els diferents períodes culturals per tal d'indicar on està l'origen de cada manifestació, és a dir, la referència més antiga de la qual es té constància. En algunes mostres com que la iconografia no determina l'antiguitat del joc, l'opinió dels experts, les referències bibliogràfiques, els quadres dels pintors... han estat utilitzats per

indicar l'origen o, si més no, quina és la primera època de la qual es té constància.

Els indicadors que hem creat dintre d'aquesta entrada són:

1. Edat antiga.
2. Edat mitjana.
3. Edat moderna.
4. Edat contemporània.
5. Desconegut.

En qualsevol dels casos hem estat conscients que aquesta distribució correspon al món occidental i que altres zones es regeixen per altres distribucions temporals.

4. Transculturalitat

La pràctica de les manifestacions lúdiques al llarg de la història també ens permet valorar la importància d'aquestes. Tot i que és molt freqüent trobar que les diferents manifestacions es practiquen en diverses èpoques, també hi ha algunes que naixen, desenvolupen i desapareixen en un determinat període i context. Per tant, hem introduït els diferents períodes per tal d'indicar en quina de les èpoques es juga. Els grups que hem establert són:

1. Edat antiga.
2. Edat mitjana.
3. Edat moderna.
4. Edat contemporània.
5. Diverses.
6. Desconegut.

Si una manifestació lúdica sols s'ha practicat en una determinada època i deixa de practicar-se en aquella hem seleccionat l'opció corresponent a l'època en què s'ha jugat. Per exemple, considerem que els videojocs formen part de l'edat contemporània.

D'altra banda, si la manifestació ha sobreviscut al llarg de diferents èpoques hem seleccionat l'opció "Diverses" que fa referència al fet que s'ha jugat en diferents períodes. Per exemple, el girar les trompes és una manifestació lúdica que s'ha jugat des de l'edat antiga i que, actualment, encara es juga. Atès que s'ha practicat en diverses èpoques l'opció a seleccionar ha estat la de "Diverses"

En cas de no conèixer l'origen exacte de la mostra perquè pot ser desenvolupada en un o altre període, hem seleccionat l'opció desconeguda.

Dimensió 5 (LE-D5)
Relacionats amb el temps

1. Estacionalitat

Calor
Fred
Pluja
Diverses
Desconegut

2. Quan es juga (dintre del dia)

Dia
Nit
Diversos
Desconegut

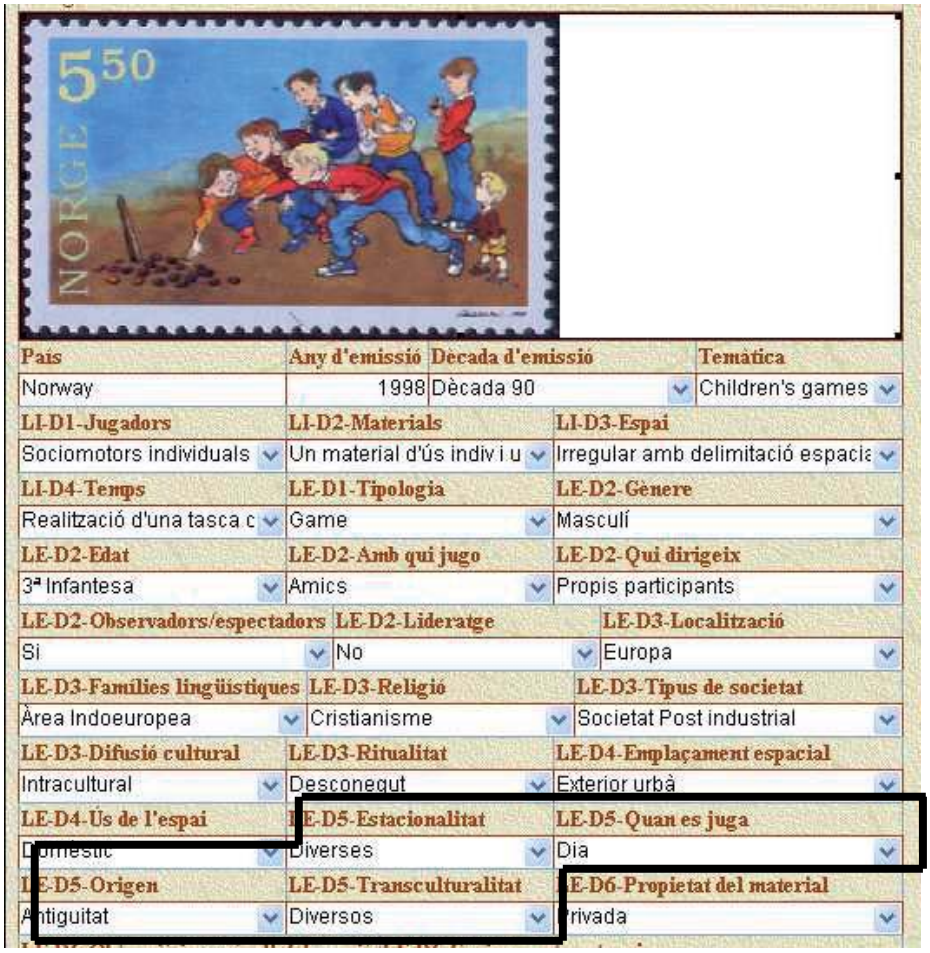
3. Origen

Edat antiga
Edat mitjana
Edat moderna
Edat contemporània
Desconegut

4. Transculturalitat

Edat antiga
Edat mitjana
Edat moderna
Edat contemporània
Diversos
Desconegut

Taula 42. Variables corresponents a les opcions de la dimensió 5 (LE-D5).



Formulari 8. Variables corresponents a la dimensió 5.

Dimensió 6. Relacionats amb els materials (LE-D6)

Moltes manifestacions requereixen d'un material per tal de poder desenvolupar-se. És per aquest fet que es fa necessària la introducció de la variable de materials.

1. Propietat

El material emprat, en ocasions, té una propietat, és a dir, pertany a algun subjecte. El fet de tenir un tipus o d'altre de propietat condiciona les relacions socials entre els propis participants i el propietari. Així, també és necessari conèixer la propietat del material per tal de valorar les relacions socials que s'estableixen. Per tant, hem considerat els següents tipus de propietat:

1. Pública. En aquesta opció contemplem si el material pertany a alguna institució de caràcter públic[96] o si està pel medi sense pertànyer a ningú [97].

2. Privada. Si el material té una propietat privada on un o més són els propietaris i cedeixen aquest material per a poder jugar. En cas que es pague un lloguer per la utilització del material també hem considerat aquesta opció.

3. No hi ha material. Amb aquest indicador determinem en quines manifestacions no hi material.

4. Desconeguda. Quan no coneixem la propietat del material hem seleccionat la propietat desconeguda.

2. Obtenció i procés d'elaboració

Aquesta variable ens permet definir l'origen del material així com el tipus d'elaboració que ha sofert el material. Per tant, les opcions desenvolupades dintre d'aquest descriptor són:

1. Autoconstrucció. El material de joc ha estat construït pels jugadors d'una forma simple i poc elaborada. Un pal amb dues puntes, un meló foradat amb un ciri dintre...

2. Construcció artesanal. Si el material ha sofert una elaboració molt sofisticada de forma artesanal hem seleccionat la construcció artesanal. Els antics jocs de bitlles fets, segons Lavega (1997b, p. 80), pels carreters i fusters són un exemple de materials de construcció artesanal.

3. Fabricació industrial. Si degut a la situació social i evolució el material té una gran sofisticació o modernitat hem interpretat que ha estat fabricat de

[96] Material correspon a una escola, a un parc propietat de l'ajuntament…
[97] Ens trobem el material per la natura, pel carrer… i l'aprofitarem per jugar.

forma industrial. Un exemple, les màquines electròniques són materials de joc que han estat fabricades industrialment.

4. Sense elaboració i extret del medi natural. Si el material no té cap tipus d'elaboració i ha estat extret del medi natural com per exemple una pedra, estem fent referència a aquest grup.

5. Sense elaboració i extret medi social. En aquest el material s'utilitza tal com apareix en el medi social. En ocasions aquest ha estat utilitzat i el nen el reutilitza com a material de joc. Un exemple, és el cas d'un pot o llauna de llet condensada que els nens l'aprofiten per jugar a *pot pot* o *bote bote*. També hem inclòs dintre d'aquesta opció aquells que es juguen amb animals domèstics.

6. Desconegut. Si no sabem la procedència ni el procés d'elaboració, aquesta ha estat l'opció a seleccionar.

7. No hi material. En cas de que la manifestació es desenvolupa sense cap tipus de material, aquest ha estat l'indicador seleccionat.

8. Diversos. Aquesta fa referència a la utilització de més d'un material de joc corresponent a dues o més opcions.

En cas de trobar una persona jugant amb la sorra de la platja i que té un cub o pala per manipular aquesta hem seleccionat, en la variable propietat, l'opció "Pública" atès que considerem la sorra com un material que pot accedir de forma lliure qualsevol persona, mentre que en la variable d'obtenció i procés d'elaboració seleccionem l'opció "Diverses" perquè el material que està emprant el participat pot tenir diversos processos d'elaboració com sense elaboració-extret del medi natural en el cas de la sorra i fabricació industrial en el cas del cub i la pala.

3. Equipament-vestuari

Alguns jocs i esports tradicionals utilitzen una equipació específica que, en moltes ocasions, ha tingut una elaboració artesanal. És per això que hem introduït aquesta variable amb les següents opcions:

1. Vestuari específic. S'utilitza un vestit o vestuari determinat i específic per a la realització de l'activitat. Aquest vestuari ha estat creat o adaptat per a l'activitat. Succeeix en alguns tipus de lluita com per exemple, la lluita lleonesa on hi ha uns cinturons d'on s'han d'agafar els lluitadors. També hem inclòs dintre d'aquest indicador els banyadors.

2. Proteccions. Algunes manifestacions lúdiques requereixen proteccions per a evitar lesions o cops desafortunats. Per exemple, uns guants, canyelleres... per a alguns tipus de lluita.

3. Vestuari específic i proteccions. Si la manifestació requereix tant d'un vestuari específic com de proteccions aquesta ha estat l'opció seleccionada. Per exemple, en ocasions, el joc de pilota valenciana requereix d'un vestuari específic i d'unes proteccions per les mans.

4. Sense equipament. No requereix cap tipus d'equipament específic. S'utilitza el vestuari de la vida quotidiana.

4. Relació amb animals

Seguint a Snyder i Spreitzer (1983), tot i que no hem considerat algunes activitats de caràcter competitiu amb animals com a pròpiament esportives com per exemple, l'enfrontament entre dos bous, la lluita de galls... també hem decidit incloure-les dintre del nostre estudi perquè són pràctiques lúdico-recreatives de l'ésser humà i, per tant, conformen la seva forma de ser.

En ocasions, els animals són utilitzats per algunes cultures com a objectes o materials de joc. Solen ser cultures que tenen aquests animals i que els utilitzen en la seva vida quotidiana per això, el domini, el maneig d'aquests

és objecte de comparació i de sacralització. Així, dintre del descriptor de relació amb els animals apareixen les següents opcions:

1. No utilitzen animals per a la pràctica del joc.

2. Animal contra animal. Hi ha una situació psicomotriu individual de caràcter comotrius, els animals competeixen al mateix temps però no comparteixen espais de forma que no poden interactuar molestant a l'altre, o sociomotriu de caràcter individual, és a dir, un enfrontament directe entre dos animals (1 contra 1), entre un contra tots (1 contra tots) o entre molts animals (tots contra tots).

3. Persona & animal. La persona interactua directament amb un animal com per exemple, una cursa a cavall, una lluita de espases a cavall... En aquest l'animal es utilitzat per la persona per a aconseguir un objectiu.

4. Desconegut.

Dimensió 6 (LE-D6)

Relacionats amb els materials

1. **Propietat del material amb el que es juga**
   - Pública
   - Privada
   - No hi ha material
   - Desconeguda

2. **Obtenció i procés d'elaboració**
   - Autoconstrucció
   - Construcció artesanal/
   - Fabricació industrial/
   - Sense elaboració-extret medi natural
   - Sense elaboració-extret medi social
   - Desconegut
   - No hi material
   - Diversos

3. **Equipament-vestuari**
   - Vestuari
   - Vestuari específic
   - Proteccions
   - Vestuari específic i proteccions
   - Sense equipament
   - Desconegut

4. **Relació amb animals**
   - Sense animals
   - Animal x animal
   - Persona & animal
   - Desconegut

Taula 43. Variables i opcions corresponents a la dimensió 6 (LE-D6).

Formulari 9. Variables corresponents a la dimensió 6 (LE-D6).

Dimensió 7. Relacionats amb la funció i utilitat social (LE-D7)

Les diferents manifestacions lúdiques poden tenir una funció i utilitat social que ens ajuda a conèixer millor la societat en la qual es desenvolupa. Els jocs amb cavalls, per exemple, són un element molt característic de la societat mongola perquè aquella viu al voltant del cavall. Aquest és utilitzat per a caçar, com a mitjà de transport... Per tant, aquest tipus de manifestacions permeten que els nens puguen adquirir un gran domini facilitant, posteriorment, la seva supervivència. Així doncs, en ocasions, les manifestacions lúdiques tenen una funció i utilitat social.

A continuació presentem els diferents descriptors que hem elaborat dintre d'aquesta dimensió.

1. Classe social que el practica

En aquesta indiquem quina classe social practica la manifestació lúdica. Tot i que ens ha estat difícil determinar quina classe social la utilitza, en alguns casos, les manifestacions tenen un condicionant de classe social. Per exemple, en l'edat mitjana la participació a les justes i tornejos estava reservada per a la noblesa.

Quan va nàixer l'esport modern, a meitat del s. XIX, aquest era practicat per les classes altes en el que Blázquez (1995, p. 27) ha anomenat *esport aristocràtic*. L'esport era utilitzat per ocupar el temps lliure i com una forma de distinció de classe social. A més a més, es fomentava en les *High School* angleses perquè era un mitjà per a inculcar valors d'autoritat, amistat, respecte, etc., als fills de les classes dominants.

Encara que som conscients de l'existència de tres estrats socials, per tal d'establir la nostra classificació tan sols n'hem seleccionat dos creant quatre possibles opcions que són:

1. Classe baixa. Els esclaus, les classes treballadores i els camperols formen part d'aquest col·lectiu.

2. Classe alta. Integrada per la noblesa, aristocràcia, burgesia i clergat.

3. Diversos. Aquesta opció està integrada per totes dues classes socials.

4. Desconegut.

En qualsevol dels casos, en tractar aquesta variable, sempre ens referim a la manifestació lúdica en els seus orígens.

2. Premi

La present variable fa referència a l'existència d'un premi, bonificació o gratificació per al jugador. Aquesta prové, generalment, d'una persona

externa al joc, encara que també pot formar part del propi joc, sempre i quan no es confonga amb l'aposta. En qualsevol dels casos potser:

1. Propietat immoble. El guanyador obté una propietat del tipus immoble com per exemple, una casa, un terreny...

2. Personal. L'ascens de classe social és un exemple d'un premi de caràcter personal. En ocasions, la pràctica dels esports comporta un reconeixement i una millora social.

3. Material. El guanyador obté un material com a premi. Potser un trofeu, una medalla... No hem considerat com a premi aquell que es produeix com a conseqüència del joc en cas d'haver-hi una travessa. Per exemple, quan els participants es juguen les boles, les baldufes...

4. Diners. Si la gratificació és econòmica, aquesta és l'opció seleccionada.

5. No n'hi ha. Es juga pel plaer de jugar i no hi ha cap tipus de premi ni gratificació.

6. Altres.

7. Desconegut.

3. Travesses i apostes

Les travesses i apostes han format part de l'univers lúdic especialment, d'aquelles situacions motrius de caràcter competitiu. Generalment, es pacten abans d'iniciar la manifestació lúdica tot i que durant el desenvolupament d'aquesta pot estar sotmesa a canvis d'acord amb tots els participants implicats. Així, els participants o espectadors poden jugar-se diferents elements com:

1. Beguda. El perdedor paga una beguda, un piscolabis...

2. Material. El perdedor ha de donar al guanyador alguna cosa de tipus material tipus les boletes, les xapes, els patacons... amb els que jugava o que entraven en l'aposta.

3. Fer una feina. El perdedor ha de fer una feina, en moltes ocasions, són tasques que es desenvolupen al camp.

4. Propietat. Dintre de la travessa entra en joc una propietat de caràcter immoble com per exemple un camp, una casa...

5. Diners. La travessa es fa amb diners. També hem seleccionat aquesta opció quan en el joc hi participen diners que es van apostant durant aquest tal com succeeix en molts jocs de cartes o quan les monedes formen part com a material de joc com per exemple, el joc de la *pesseta*[98]. En aquest, les pessetes són enviades cap a la paret per tal d'acostar-les el màxim a aquesta. Aquella persona que l'acosta més s'emporta totes les monedes que havien entrat en joc.

6. Altres.

7. No n'hi ha.

8. Desconegut. Podem pensar que hi ha una travessa però no ho hem pogut assegurar per la manca d'informació.

4. Publicitat

Tot i que és pot freqüent, cada vegada apareixen en les modalitats esportivitzades de jocs tradicionals empreses que patrocinen els esdeveniments o els participants. Així, l'element publicitari pot estar present en:

1. El vestuari. La publicitat apareix en les samarretes, els pantalons...

[98] La pesseta era l'antiga moneda que hi havia a Espanya i que, posteriorment, va ser canviada per l'Euro.

2. El terreny de joc. Tanques publicitàries, un matalàs amb un marca... són elements que trobem al terreny de joc i fan publicitat.

3. En el material. La publicitat apareix en el casc, els pals, la pilota... o en algun altre material que s'utilitza durant el joc.

4. Descansos. S'aprofita les parades del joc i els descansos per tal de fer publicitat.

5. Diversos. La publicitat apareix en algunes de les situacions anteriorment esmentades.

6. No n'hi ha.

7. Desconegut. No sabem si existeix publicitat durant el joc.

Encara que en les mostres iconogràfiques no apareixen elements publicitaris, generalment, hem considerat la publicitat que pot haver-hi encara que no aparega en la iconografia filatèlica.

5. Qui ho organitza

Aquesta variable ens acosta a l'organització de l'activitat. Així, en l'organització d'aquesta es poden donar les diferents situacions:

1. Participants. Els mateixos participants organitzen el joc.

2. Promotor. La manifestació lúdica està organitzada per un promotor que no participa directament en el joc però sí que l'organitza. En ocasions, té un interès econòmic en aquest com és el cas de diferents esports de combat on es cobra entrada per assistir-hi.

3. Familiar. El pare, la mare, l'avi... organitzen el joc.

4. Educador. Un mestre, un monitor... organitza el joc.

5. Desconegut. No hem pogut esbrinar amb seguretat a càrrec de qui va l'organització.

6. Funció i utilitat social

Si pretenem una anàlisi exhaustiva de la lògica externa del joc o l'esport tradicional, no podem deixar de banda la funció i la utilitat social del joc. Per què i per a què es juga? Així, dintre d'aquest descriptor hem creat les següents opcions:

1. Àmbit laboral.
2. Àmbit mític-màgic-religiós.
3. Àmbit polític-ideològic-social.
4. Àmbit lleure/esbarjo.
5. Àmbit festiu.

L'àmbit laboral ve a significar que el joc té una relació amb activitats de caràcter laboral. Els esports tradicionals bascos són exemples de manifestacions relacionades amb activitats laborals en aquest cas, activitats de caràcter agrícola. Un altre exemple és el tir de pedres amb fona molt desenvolupat durant l'antiguitat en algunes localitats de les Illes Balears. Aquesta activitat també presenta una vinculació al món laboral ja que servia, a més a més de la funció defensiva, per tal de controlar els ramats d'ovelles. Així, en l'època d'Anníbal[99] els foners de les Illes Balears ja eren molt apreciats com a lluitadors per la seva precisió en els llançaments.

L'opció mítico-màgico-religiosa ha estat seleccionada quan la manifestació lúdica té relació amb elements màgics, religiosos i fantàstics encara que, en ocasions, ens ha estat difícil identificar aquests perquè amb el pas del temps

[99] Anníbal (247 ANE – 182 ANE.) fou un polític i militar de l'antic imperi cartaginès. És conegut per la seva capacitat i estratègia militar demostrada durant la Segona Guerra Púnica amb els combats contra el romans a la Península Ibèrica, els Pirineus, els Alps i Nord d'Itàlia.

les normes s'han mantingut però les connotacions de divinitat i màgia han desaparegut.

Per a Diem (1966) "tots els exercicis físics foren cúltics en els seus orígens". És a dir, els exercicis físics tenien una finalitat utilitària per als participants de forma que amb les curses, salts, llançaments, lluites... es buscava aconseguir unes millors collites, curar malalties, tenir fills... És per aquest fet que totes aquestes pràctiques, en els seus orígens, anaven acompanyades de cerimònies i rituals religiosos.

En una mateixa línia està el folklorista català, de finals del s. XIX i principi del XX., J. Amades (1989)[100]. Aquest autor posa de exemple el joc de bitlles. Antigament, el joc de les bitlles era un dels jocs que més agradava a les dones i que el practicaven per conèixer quina seria la seva parella o per saber quan de temps tardarien en casar-se. Actualment, el joc es segueix practicant amb les mateixes normes però aquesta ritualitat ha desaparegut.

De forma semblant trobem els jocs de pilota practicats des de l'època prehispànica a Mèxic. Segons Oliver (1992)

> A Mèxic, des de l'època prehispànica, s'hi ha dut a terme diversos passatemps i entreteniments, alguns d'ells tan importants a la vida dels mesoamericans com els jocs de pilota, entre els que cal destacar l'*hulama*, el *rarajipuam*i, el *pasiri-a-kurini* i la pilota *mixteca*. Aleshores el joc s'associava a la religió per això, abans de començar-lo, els sacerdots oferien encens i papers tacats de gotes de cautxú als déus, per assegurar l'èxit del seu bàndol, mentre els joves adversaris es preparaven per al joc mitjançant la realització del ritus de purificació i abstinència. (p. 149)

[100] Citat per Lavega (2000, p. 59).

Entre les icones que hem introduït dintre d'aquesta opció apareix la de saltar les fogueres en el solstici d'estiu, el joc mexicà de la *piñata*[101]...

La tercera opció dintre d'aquesta variable l'integren les manifestacions que tenen una vinculació política, ideològica o social. Dintre d'aquests grup trobem: manifestacions que són utilitzades per adoctrinar en una ideologia política o per a demostrar el potencial d'aquesta; manifestacions en les quals els jugadors representen un poble i van a defensar aquest; manifestacions que tenen un caràcter familiar que serveixen per establir vincles entre pares i fills; i, finalment, manifestacions lúdiques que tenen un component de prestigi social dintre del poble, és a dir, que serveixen per ser més ben considerat.

Una altra opció dintre de la funció i utilitat social és la de l'àmbit lleure/esbarjo. El concepte lleure té diferents interpretacions en funció del context en què es desenvolupa però aquestes es poden resumir en tres que són: el lleure com a temps; el lleure com a activitat; i el lleure com a actitud. Dintre del grup de lleure hem considerat aquest com a temps, és a dir, "el temps en el qual la persona fa allò que realment vol fer de forma totalment voluntària i sense cap tipus d'obligació" (Ortí, 2000, p.14).

Segons Ispizua i Monteaguado (1998, p. 232-33) en la nostra societat hi ha un increments del temps per al lleure degut a factors com:

- Factors tecnològics. La millora dels sistemes de producció i els avenços tecnològics actuals ens permeten que tinguem una major quantitat de temps lliure.

[101] Les *piñatas* és un joc que es porta a terme durant la festivitat del Nadal a Mèxic. En *las posadas*, reunions de les famílies que es desenvolupen entre el 18 i 24 de desembre es balla, canta i es reafirma la fe cristiana. És en aquestes celebracions quan els nens trenquen les *piñatas* que són unes olles de cartró decorades amb papers de colors i que estan plenes de dolços i caramels. El fet de trencar la *piñata* té un sentit religiós. El demoni tempta la humanitat amb plaers prohibits, representats pels caramels, i és vençut per la fe cristiana representada pel nen amb els ulls enbenats que la trenca.

- Factors relacionats amb la inserció laboral i jubilació. L'endarreriment de l'edat d'inserció laboral, el increment del període escolar obligatori, la possibilitat de la jubilació anticipada... són factors que ens permeten disposar d'un major temps lliure.

- Factors econòmics. El lleure és aprofitat per consumir per la qual cosa amplia les possibilitat econòmiques de la societat.

- Factors higiènics i sanitaris. La millora de la qualitat de vida i la prolongació de l'esperança de vida fa que es puga disposar, al llarg de la vida, d'una major quantitat de temps lliure

- Factors socials. Dintre de la consciència col·lectiva, cada vegada és més necessari el temps de lleure

Manifestacions com jugar al *gua*[102], les *xapes*[103]... han estat integrades dintre de l'àmbit lleure/esbarjo.

Finalment, l'última opció a seleccionar dintre d'aquesta descriptor és l'àmbit festiu. Encara que també pot entrar dintre de l'àmbit de lleure i, fins i tot, dintre de l'àmbit polític-ideològic-social, hem cregut oportú introduir una opció de caràcter festiu on hem integrat aquells jocs o esports que es practiquen dintre d'unes festes majors, jornades, exhibicions...

[102] Joc que es juga amb boles i on s'ha d'introduir aquestes dintre d'un forat anomenat gua. Abans d'introduir-la s'han de complir una sèrie de requisits o normes.
[103] Les xapes és un material de joc que serveix per a jugar, entre d'altres, al que s'anomena a Castelló *xapeta*. Aquest joc consisteix a seguir un recorregut colpejant les xapes amb els dits per tal de veure qui arriba primer a la meta.

Dimensió 7 (LE-D7)

Relacionats amb la funció i utilitat social

1. **Classe social que el practica**
   - Classe baixa
   - Classe alta
   - Diverses
   - Desconegut

2. **Premi**
   - Diners
   - Material
   - Personal
   - Propietat immoble
   - No n'hi ha
   - Desconegut

3. **Travesses**
   - Beguda
   - Diners
   - Fer una feina
   - Material
   - Propietat
   - Altres
   - No n'hi ha
   - Desconegut

4. **Publicitat**
   - Descansos
   - En el material
   - En el terreny de joc
   - En el vestuari
   - Diversos
   - No n'hi ha
   - Desconegut

5. **Qui l'organitza**
   - Educador
   - Pare
   - Participants
   - Promotor
   - Desconegut

6. **Funció i utilitat social**
   - Àmbit festiu
   - Àmbit laboral
   - Àmbit lleure/esbarjo
   - Àmbit mític-màgic-religiós
   - Àmbit polític-ideològic-social
   - Desconegut

Taula 44. Dimensió 7 amb les seves respectives variables i opcions.

Formulari 10. Variables corresponents a la dimensió 7.

Dimensió 8. Relacionada amb la funció motriu i cognitiva. (LE-D8)

Tot i que dintre d'aquesta dimensió poden haver-hi diferents funcions com l'afectiva, l'expressiva... ens hem centrat únicament en la funció motriu i cognitiva, és a dir, considerem les possibilitats que presenta la manifestació lúdica quant a capacitats i habilitats que requereix i, per tant, que desenvolupa.

En moltes ocasions trobem dificultats per tal d'ubicar una manifestació lúdica dintre d'una determinada capacitat/habilitat. És per això que hem subdividit les dues variables en moltes opcions per tal de definir al màxim les capacitats que participen.

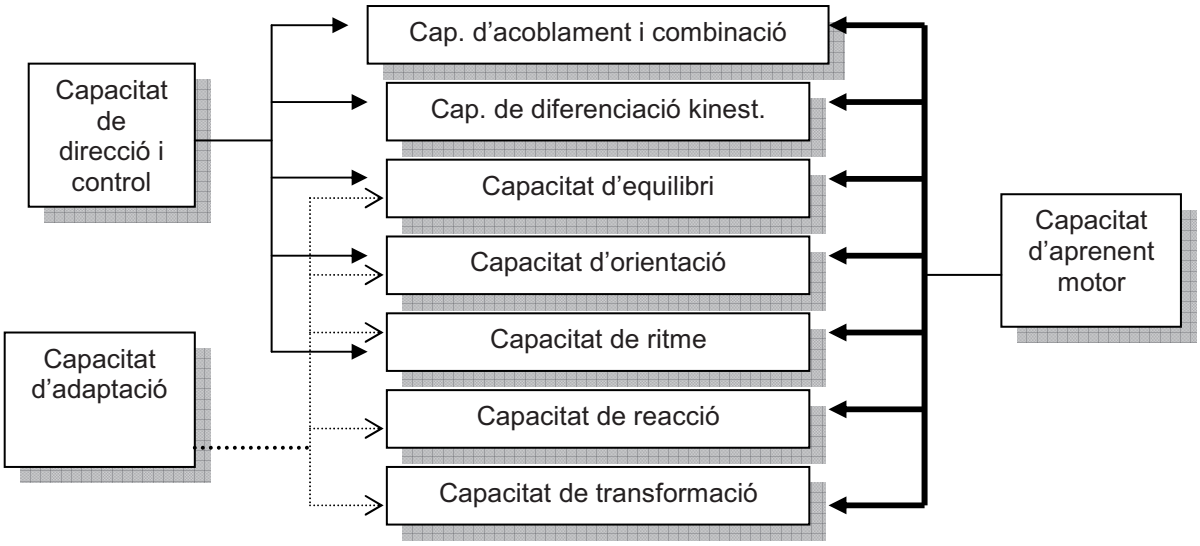
En cas que siguen dos animals els que participen de l'activitat de forma que els jugadors observen el comportament d'aquests també hem introduït les variables de capacitat i habilitat com si els participants foren els mateixos jugadors.

Finalment, s'ha d'afirmar que aquesta dimensió també es pot ampliar amb la funció expressiva i afectiva de les manifestacions motrius.

1. Capacitats implicades

Aquesta variable possiblement siga la que més complexitat i dificultat ens ha creat. L'existència de nombroses taxonomies per a les diferents capacitats però, al mateix temps, la impossibilitat de tancar-les totalment per tal que un joc o esport no corresponga a dues de diferents ha fet que hàgem optat per una classificació totalment tradicional. El fet que en el joc i en l'esport participen diferents capacitats fa que en el moment de seleccionar l'opció corresponent es tinga preferència per aquella que participa en major mesura de la manifestació lúdica.

Per tal d'establir els grups d'aquesta variable, en un primer moment, vam emprar la classificació tradicional de Manno (1988). Aquest agrupa les capacitats en condicionals (força, resistència i velocitat), coordinatives (integrada per la capacitat de combinació i aparellament dels moviments, la capacitat d'orientació espaciotemporal, la capacitat de diferenciació cinestèsica, la capacitat d'equilibri, la capacitat de reacció, la capacitat rítmica i la capacitat de transformació dels moviments) i mixta (velocitat de reacció i flexibilitat). A aquesta vam afegir-hi les opcions de capacitats de caràcter cognitiu i la de diverses capacitats. Després de posar-la a prova per tal d'intentar validar-la vam haver de suprimir-la perquè molt jocs i esports no podien precisar amb una total certesa la participació primordial d'una o altra opció.



Taula 45. Relació de capacitats coordinatives de Blume.
Resum desenvolupat per Manno (1988:221).

Per tal de solucionar aquest problema o error ens vam plantejar altres agrupacions com per exemple, distingir tan sols els grups de físiques o motrius, perceptivo-motrius, resultants, mixtes i cognitives. En aquesta agrupació la variable quedava massa globalitzada i no aportava amb precisió informació sobre les característiques de les activitats. Per tant, aquesta també ha estat descartada ja que ens interessava una taxonomia que aprofundís en cadascuna de les capacitats de forma que tingués una major concreció i, per tant, reflectís amb major precisió les característiques de les manifestacions.

Finalment, després d'un procés d'anàlisi i comparació decidirem utilitzar la classificació tradicional que s'ha emprat per tal de diferenciar les capacitats, enriquint-la amb dos grups més per aconseguir integrar totes les mostres iconogràfiques.

Així, la classificació de les capacitats implicades emprada, i per tant, les opcions que es poden seleccionar en el registre són les següents: força, resistència, velocitat, flexibilitat, coordinació, equilibri, ritme, agilitat, mixta, cognitiu i desconeguda.

La força, entesa segons la teoria de l'entrenament com la capacitat que permet vèncer una resistència o oposar-se a aquesta mitjançant una acció tensora de la musculatura, és la primera opció dintre d'aquesta variable. Així, tots aquells jocs o esports en què hi ha una resistència a vèncer o una oposició són considerats dintre d'aquest grup. El pols, els llançaments de pes, etc., són exemples d'activitats de força.

La força es pot classificar en funció del tipus de contracció i segons la resistència superada (Batalla 1995, p. 176). Segons el tipus de contracció trobem la força/contracció isomètrica en què no existeix moviment perquè no es pot superar la resistència que s'oposa i, la força/contracció isotònica en la qual sí que hi ha moviment. Si atenem el segon criteri de classificació, és a dir, segons la resistència superada apareix la força màxima, la força resistència i la força explosiva. Sebastiani i González (2000, p. 27) afegeixen un quart tipus que és la força ràpida (força-veloç o potència). En qualsevol cas, dintre de l'opció força considerem qualsevol dels tipus de força enumerats anteriorment.

La resistència, tradicionalment, ha estat considerada dintre de la categoria de capacitats físiques definint-se com aquella capacitat que permet resistir el cansament en treballs de llarga durada. Les curses de llarga distància i les persecucions són exemples d'activitats d'aquest grup.

Els subgrups que apareixen en el cas de la resistència són molt nombrosos en funció de l'autor o element que s'utilitza per a fer la classificació. Per exemple, VVAA (1980)[104] van establir la classificació de la resistència en funció dels tipus de fonts energètiques implicades en la producció d'energia trobant així sis tipus de resistència que són:

- Resistència a la velocitat (8 a 45 sg.)
- Resistència de breu durada (45 sg. a 2 min.)

[104] Citat per Manno, R (1988:160).

- Resistència de mitjana durada (2 a 10 min.)
- Resistència de llarga durada (10 a 35 min.)
- Resistència de llarga durada II (35 a90 min.)
- Resistència de llarga durada III (més de 90 min.)

Una classificació molt semblant, utilitzant els criteris de la via metabòlica emprada, és formulada per Batalla (1995, pag. 186). Aquest investigador ens distribueix la resistència en les següents tipologies:

- Resistència aeròbica. L'energia s'obté mitjançant la via de l'oxidació del glicogen i els greixos

- Resistència anaeròbica. Els processos metabòlics es produeixen sense oxigen. Per aquest fet, s'obté l'energia mitjançant el fosfat de creatina i l'ATP

També hi ha una classificació en funció del volum de la musculatura implicada en l'exercici trobant així:

- Resistència local. Es mobilitza menys d'1/6 part de la musculatura esquelètica de l'individu

- Resistència general. En aquesta tipus de resistència es mobilitza més d'1/6 part de la musculatura esquelètica

Després de la resistència, la tercera opció de la variable capacitats implicades és la velocitat. Considerada una capacitat física, la velocitat es pot definir, segons Bauersfeld i Werner (1980, p. 21) com" la capacitat de realitzar accions motrius en un temps mínim". En ocasions, en funció de l'idioma, aquesta es defineix com rapidesa.

Dintre de l'àmbit tradicional de l'entrenament esportiu es diferencien tres tipus de velocitat que són (Batalla 1995, p.189):

- Velocitat de reacció. Es defineix com el temps que necessita un subjecte per activar-se i donar resposta a un estímul.

- Velocitat acíclica. Successió d'accions motrius aïllades i que no presenten una continuïtat

- Velocitat cíclica. Es produeix una successió d'accions motrius que són similars i que es repeteixen en el temps

La flexibilitat és la següent opció. Tot i que aquesta té una participació d'elements neuromusculars molt important, si atenem a la classificació més tradicional de les capacitats, també és considerada una capacitat física. Aquesta es defineix com la capacitat que permet fer moviments de màxima amplada articular.

Tradicionalment s'ha diferenciat la flexibilitat estàtica i dinàmica de forma que mentre que en la primera no hi ha cap de tipus de moviment, és a dir, la persona adquireix la màxima amplada articular i manté aquella posició com per exemple, quan fem un estiraments i mantenim la posició, en la segona sí que hi ha moviment i participen el grups articulars.

A més a més de la classificació anterior, la flexibilitat també s'ha classificat en flexibilitat activa i passiva (Platonov 2002). Així, "la flexibilitat activa és la capacitat d'executar moviments de gran amplada mitjançant l'acció dels músculs que envolten l'articulació corresponent", mentre que "la flexibilitat passiva és la capacitat per a aconseguir la major mobilitat articular sota l'acció de forces externes" (p. 310).

També hi ha altres classificacions com per exemple, aquella que la classifica en funció del grau de participació muscular (Manno, 1988, p. 201). Així apareixen els següents tipus de flexibilitat:

- Flexibilitat activa. Hi ha una sèrie de músculs que estiren els seus antagonistes.

- Flexibilitat passiva. Es provocada per l'acció de la inèrcia, de la gravetat, del pes del cos o l'acció d'un company o aparell

- Flexibilitat mixta. Es produeix com a conseqüència de la interacció de les dues formes anteriors utilitzades al mateix temps.

La cinquena opció dintre de la variable capacitats implicades fa referència a la coordinació.

La coordinació, tradicionalment, ha estat considerada una capacitat perceptivo/motriu encara que classificacions com per exemple, R. Manno (1988), Blume (1978) la consideren un conjunt de capacitats. Així, tradicionalment, s'ha definit la coordinació com la capacitat que té tot el cos o una de les seves parts per a desenvolupar en seqüència ordenada, harmònica i eficaç un gest o acte determinat sota el control cerebral.

En una línia molt semblant estan Castañer i Camerino (1993). Aquests la defineixen com "la capacitat de regular de forma precisa la intervenció del propi cos en l'execució de l'acció justa i necessària segons la idea motriu prefixada" (p. 90).

Des del punt de vista de l'aprenentatge motor la coordinació es classifica en [105].

- *Coordinació global o general*. El moviment implica totes o quasi totes les regions musculars. Solen portar associats moviments de locomoció i d'ajustament espontani del subjecte a la situació.

[105] Altres investigadors com Castañer i Camerino (1993, p. 91) consideren que la coordinació es classifica en: 1) coordinació dinàmica general que es responsable de l'ajust de la globalitat del propi cos que sol, de forma general, implicar la locomoció; 2) coordinació dinàmica segmentaria que integra les aferències de les diverses modalitats sensorials amb una determinada zona o segment corporal localitzat en els membres distals com les mans o peus dels segments superiors i inferiors.

- *Coordinació específica o segmentària*. Respon a moviments analítics o sintètics d'una regió muscular o part del cos. Sol correspondre a la coordinació entre algun segment corporal i el sentit de la vista. Així, integra la coordinació òculo-manual, òculo-pèdica...

La següent capacitat seleccionada per a desenvolupar l'anàlisi de les capacitats ha estat l'equilibri.

Per a Manno (1988, p. 220), l'equilibri "és la capacitat de mantenir el cos en postura d'equilibri, i de recuperar-lo després d'amplis moviments o sol·licitacions".

Pila Teleña el defineix com l*a capacitat per a adoptar una posició contra la força de la gravetat, o mantenir el control del cos en circumstàncies difícils*.

En una línia molt semblant es situa Platonov (2002). Per a aquest, l'equilibri "és la capacitat per a mantenir la postura que pot manifestar-se tant en condicions estàtiques com dinàmiques i amb o sense recolzament" (p. 362).

Per tant, en funció de l'existència o no de moviment, podem considerar diferents tipus d'equilibri:

- *Equilibri estàtic*. És la capacitat que té un individu per a mantenir el cos en una determinada posició sense que es produïsca cap tipus de moviment de cap part del seu cos.

- *Equilibri dinàmic*. És la capacitat que posseeix un individu per a mantenir el cos en la postura correcta, segons l'activitat a realitzar, amb continus canvis de posició i desplaçaments.

L'equilibri estàtic apareix en poques activitats esportives com per exemple, tir amb arc, tir amb pistola però la seva importància resideix en el fet que és necessari per tal de desenvolupar l'equilibri dinàmic.

La setena opció dintre de les capacitats implicades o que participen de les manifestacions lúdiques és el ritme.

Per a Manno (1988, p. 221) el ritme "és la capacitat que permet organitzar cronològicament els esforços musculars en relació a l'espai i temps".

Altres autors com Font (1998, p. 44) defineixen el concepte ritme com "una seqüència de distàncies temporals entre diferents successos". Així considera que el ritme de carrera és un conjunt de distàncies temporals entre cada moment que els peus contacten amb el terra; o entre cada moment que apareix una porta davant de l'esquiador... Per tant, quan el ritme creix o s'aviva significa que passen més coses en un mateix interval de temps.

Com que qualsevol tipus d'activitat té un ritme, considerem una activitat de ritme aquella que té, en una major mesura, una seqüència repetitiva i que el resultat depèn fonamentalment d'aquesta. Per exemple, els jocs de picar a les mans cantant una cantarella o el *corro de la patata* són exemples de jocs de ritme. També incloem en aquesta categoria aquells jocs de grup com per exemple, saltar a la corda mentre hi ha altres companys que mouen aquesta. Si el jugador saltar a corda participant exclusivament en solitari, ho considerarem un jocs de força perquè en aquest serà ell qui determinarà la seqüència del moviment.

L'agilitat, tot i que està ubicada tradicionalment dintre de les capacitats resultants perquè està integrada per diverses capacitats tant motrius com perceptivo-motrius, també és una opció que integra el descriptor de les capacitats.

Aquesta barreja de les capacitats que integren l'agilitat ja es constatada per Manno (1988) de forma que aquest no considera l'agilitat com una capacitat.

Altres investigadors, com García Ferriol (1996), consideren que l'agilitat és una capacitat que està integrada per:

- Força dinàmica (capacitat física/motriu o condicional).
- Coordinació global i segmentària (capacitat perceptivo/motriu o coordinativa).
- Velocitat acíclica (capacitat física o condicional).
- Flexibilitat (capacitat física o mixta).

En definitiva podem definir l'agilitat com la capacitat motriu que permet l'execució de diversos moviments amb facilitat, elegància, rapidesa i eficàcia mecànica com a conseqüència de l'acció conjunta de diverses capacitats motrius i que requereix l'adaptació a l'espai. Aquesta definició s'adapta a la concepció que es té d'una persona àgil

Amb la creació d'una opció anomenada mixta hem tractat d'aglutinar aquelles manifestacions que impliquen, en una mateixa mesura, tant capacitats de caràcter físic com capacitats perceptivo/motrius. És a dir, no podem distingir una major o menor implicació d'unes o d'altres capacitats.

El fet d'integrar dintre de la base de dades tot tipus de manifestacions fa necessària la creació d'una opció que puga recollir els jocs de taula i tauler, els jocs de caràcter simbòlic... És per això que hem creat l'opció cognitiva. Aquesta implica capacitats, fonamentalment, de caràcter cognitiu i intel·lectual. Els jocs i esports de caràcter motor també tenen una participació cognitiva però estan, en la major part de vegades, condicionats per aspectes de caràcter motor. Així, aquesta categoria és pròpia de manifestacions que no requereixen una gran implicació del moviment.

Finalment, l'opció desconeguda recull totes aquelles manifestacions en què no podem determinar com és la forma de joc i, per tant, no sabem quin tipus de participació a nivell de capacitats s'estableix.

2. Tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza

L'habilitat consisteix a "fer amb regularitat i eficàcia una tasca específica que implica una relació amb l'entorn" (Riera, 2005, p.16). A més a més, les habilitats estan sotmeses a processos d'aprenentatge i desenvolupament

Les habilitats motrius es poden classificar en:

- Les habilitats motrius bàsiques
- Les habilitats motrius específiques

Les habilitats motrius bàsiques són una sèrie d'accions i moviments comuns a tots els individus que han permès la supervivència de l'ésser humà i són la base de posteriors aprenentatges motors entre els que trobem les habilitats motrius específiques (Knapp 1979; Singer, 1975[106]). Per tant, sobre aquestes habilitats motrius bàsiques apareixen les habilitats motrius específiques.

Tanmateix, les habilitats motrius específiques es caracteritzen perquè són més complexes i específiques de forma que no es desenvolupen en tot ésser humà.

Per exemple, el llançament és un habilitat motriu bàsica però el llançament rectificat d'handbol és una habilitat motriu específica perquè no es desenvolupa de forma natural en tota l'espècie ni ha permès la supervivència. És específica d'una modalitat esportiva i de les persones que entrenen i practiquen l'handbol.

El desenvolupament de les habilitats bàsiques es centra en el maneig del cos i dels objectes que ens envolten. És per això que el joc i l'esport ha estat una eina per a desenvolupar, entre d'altres, diferents habilitats encara que rarament impliquen una única habilitat.

[106] Singer, R. (1975): *Motor learning and human performance, Mcmillan. Nova York. Pag 382-387.*

Així, encara que en els jocs i/o esports apareixen implicades diferents habilitats i/o destreses en aquesta variable hi assenyalarem aquella opció que més caracteritza o representa aquella manifestació lúdica.

Per tal de determinar amb una major precisió i exactitud les opcions d'aquesta variable hem tractat, seguint Bañuelos (1992, p. 135)[107], Godfrey i Kephart (1969)[108] i Wickstrom (1970)[109], de delimitar les diferents habilitats i destreses per tal d'aconseguir la major objectivitat possible. A partir dels estudis d'aquests autors hem acabat considerant les següents possibilitats:

1. Desplaçament. S'inclouen els desplaçaments en el medi terrestre tipus cursa, hi ha una fase aèria o moment de suspensió en l'aire, i marxa on sempre hi ha un peu amb contacte amb el terra. També hem inclòs qualsevol tipus de desplaçament que es fa damunt d'un objecte però en un medi que no siga el terrestre com per exemple, les regates.

2. Desplaçaments adequats a la resolució de problemes. Dintre d'aquesta opció hem inclòs altres tipus de desplaçaments com la trepa, l'escalada, la lluita, desplaçaments acompanyats d'acrobàcies...

3. Formes de desplaçament incipients. Si la forma de desplaçament és pròpia d'un nen petit que intenta evolucionar en l'espai però ho fa d'una

[107] Per a Sánchez Bañuelos (1992, p.137) les habilitats i destreses bàsiques són "els desplaçaments, salts, girs, llançaments i recepcions".

[108] Godfrey i Kephart (1969), les habilitats bàsiques es poden classificar en dues categories:

- Moviments que impliquen fonamentalment el maneig del propi cos. Dintre d'aquesta categoria s'inclouen totes aquelles tasques de locomoció com ara caminar i córrer, així com les tasques relacionades amb el manteniment de l'equibri postural bàsic com per exemple, estar dret o assegut.
- Movimientos centrats, fonamentalment, en el maneig i manipulació d'objectes. Aquí trobem el llançament, el colpeig, la recepció, etc… Dintre d'aquest tipus d'habilitats centrades en el maneig d'objectes poden diferenciar:
    - Moviments de propulsió: s'encarreguen de l'acceleració d'un mòbil mitjançant un moviment balístic.
    - Moviments d'absorció en els quals s'amortigua la velocitat del mòbil per tal de controlar-lo i poder-lo utilitzar de la forma més convenient.

[109] Per a Wickstrom (1970) els moviments fonamentals són córrer, saltar, llançar, recepcionar mòbils, llançaments mitjançant el colpeig amb el peu i llançament mitjançant el colpeig amb objectes.

forma alternativa ho hem inclòs dintre d'aquesta opció. Per exemple, anar a quatre grapes.

4. Salts. Incloem salts horitzontals, verticals, endavant, enrere, amb una cama, amb dues cames i qualsevol altra forma de moviment que implique una suspensió aèria com a conseqüència d'una acció de cames i que no es corresponga amb la cursa.

5. Girs. Tombarelles, acrobàcies, el pi i qualsevol tipus de girs s'integren dintre d'aquest grup. També hem inclòs els balancejos d'un gronxador, d'un balancí...

6. Llançaments de precisió. Dintre d'aquesta opció hem considerat tots els llançaments que requereixen de punteria i que no utilitzen cap implement per tal d'ajudar o fer possible el llançament. Tirar uns dards a la diana, llançar pedres al riu, tombar unes llaunes amb una pilota... són manifestacions lúdiques que es corresponen amb aquest indicador.

7. Llançaments a distància. Hem inclòs totes aquelles manifestacions que impliquen una gran quantitat de grups musculars o motricitat gruixuda i que tracten d'enviar l'objecte el més lluny possible. El llançament de pedra, el llançament del javelina... són manifestacions motrius que corresponent a aquesta opció.

8. Llançaments/Recepcions. Si llancem un objecte per tal que un altre o un mateix el reculli, aquesta ha estat l'opció a seleccionar. S'exclouen d'aquesta opció aquelles que impliquen la motricitat fina.

9. Colpeig. Xutar una pilota, donar un cop de puny, etc., són exemples que hem integrat dintre de l'habilitat del colpeig

10. Maneig d'implements. Si els jugadors tenen un pal, un *crosse*, un estic, un arc... amb el qual manipulen, colpegen un altre objecte hem considerat una manifestació que implica el maneig d'implements.

11. Habilitats manuals. Si la manifestació lúdica es desenvolupa amb els mans i requereix de la motricitat fina aquesta ha estat l'opció seleccionada.

12. Habilitats cognitives. Aquesta opció ha estat seleccionada quan la part cognitiva participa en una gran mesura en comparació amb la resta d'habilitats. Els jocs de tauler, les endevinalles, la construcció de rimes musicals... són jocs relacionats amb aquesta habilitat.

13. No requereix habilitats. Quan el participant del joc participa però no té cap necessitat motriu ni cognitiva s'introdueix dintre d'aquesta categoria. Per exemple, jugar amb una nina.

14. Desconeguda. Si a partir de l'observació i de la informació que presenta la mostra iconogràfica no hem pogut establir l'habilitat que requereix la manifestació, hem seleccionat l'opció desconeguda.

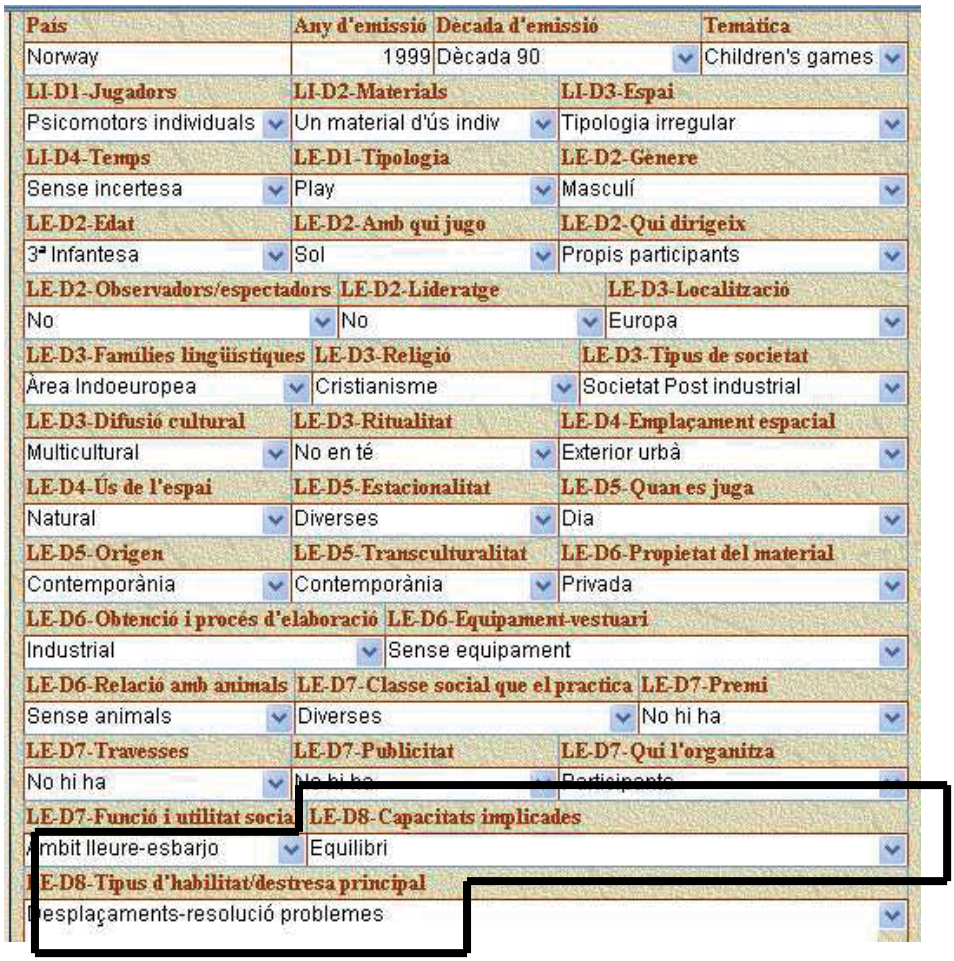
Dimensió 8 (LE-D8)

Relacionats amb la funció motriu i cognitiva

1. **Capacitats implicades**
   - Força
   - Resistència
   - Velocitat
   - Flexibilitat
   - Coordinació
   - Equilibri
   - Ritme
   - Agilitat
   - Mixta
   - Cognitiu
   - Desconegut

2. **Tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza**
   - Desplaçaments (Cursa i marxa)
   - Desplaçament medi aquàtic (Nedar)
   - Desplaçaments adequats a la resolució de problemes (trepar, escalar, lluitar...)
   - Formes de desplaçament incipients (quan un nen petit va a 4 grapes)
   - Salts
   - Girs
   - Llançament de precisió
   - Llançament a distància
   - Llançaments/Recepcions
   - Colpeig
   - Maneig d'implements
   - Habilitats manuals
   - Habilitats cognitives
   - No requereix habilitats
   - Desconeguda

Taula 46. Variables i opcions corresponents a la dimensió 8 (LE-D8).



Formulari 11. Variables i opcions corresponents a la dimensió 8 (LE-D8).

Cal afirmar que el procés per a l'elaboració del formulari, tant en els aspectes que fan referència a la lògica interna com aquells que pertanyen a la lògica externa, ha estat complex. L'anàlisi i estudi amb profunditat de cadascuna de les dimensions, variables i opcions que les conformen ha estat necessària per tal de delimitar totes les possibilitats i, per tant, que l'eina de recollida fos eficient, rigorosa i exacta.

Una vegada construïda l'eina per a la recollida de la informació, cal buscar les iconografies que formen part de l'estudi. Per buscar aquestes tenim un gran ventall de possibilitats però cal seleccionar amb rigor aquelles fonts que realment continguen les mostres iconogràfiques que ens interessen, tal com veurem en l'apartat següent.

5.6. Selecció de les fonts de les mostres iconogràfiques

Per a l'obtenció de la informació de les mostres hem recorregut a la utilització de fonts documentals. Aquesta estratègia de recerca és bàsica en qualsevol investigació. És a dir, en qualsevol recerca hi ha una primera part en què és fonamental la revisió bibliogràfica d'investigacions teòriques i empíriques sobre el tema d'estudi per tal de conèixer i familiaritzar-se amb l'objecte d'estudi, per facilitar l'estructuració de la recerca i per conèixer el seu entorn. Aquesta recerca prèvia ens ha permès descobrir els coneixements que hi ha sobre el tema d'estudi escollit. A més a més, tal com descriu Valls (1997, p. 220), "el fet de recórrer a fonts documentals també pot ser considerada una estratègia única de recerca".

Per a l'estudi de les mostres iconogràfiques ens hem plantejat la utilització de fonts documentals de caràcter filatèlic, més concretament, bases de dades filatèliques. Existeixen diferents bases de dades en format catàleg però, tot i que inicialment tan sols en vàrem seleccionar-ne una, finalment, hem hagut d'agafar una segona per tal de poder documentar la totalitat de les imatges. Encara així, no hem trobat la totalitat de les mostres i per aquest fet hem recorregut a la utilització de catàlegs de la *World Wide Web*.

Per tal de triar el millor catàleg per a fer la recerca els hem analitzat profundament valorant els punts forts i febles. A continuació, presentem el balanç després de fer l'anàlisi dels diferents catàlegs.

El primer catàleg que hem considerat per a fer l'estudi per la gran presència al nostre país i dintre del col·leccionisme europeu ha estat el *Yvert & Tellier*. Aquest catàleg, en el moment en què vam començar la tesi (2005) tenia una manca d'actualització, és a dir, hi havia pocs països actualitzats amb aquella data, especialment, en el que fa referència a països d'ultramar. *Yvert & Tellier*, a l'igual que altres marques de catàlegs filatèlics, va

actualitzant els catàlegs que agrupen diferents països de tant en tant però mai tots a la vegada. És per aquest fet que alguns catàlegs no ens podien oferir mostres des de 1998 perquè aquests encara no estaven actualitzats. Per tant, la utilització d'aquest catàleg ens donava un marge d'error molt elevat ja que el nostre estudi havia de finalitzar el 2004. Aquests motius van ser el que van fer que descartéssim la utilització d'aquest catàleg.

A continuació presentem els principals avantatges i inconvenients de la utilització del catàleg francès *Yvert & Tellier*.

Avantatges	Inconvenients
• Està escrit en francès, idioma que entenem. • És molt utilitzat a Espanya de forma que és fàcil localitzar els volums. • Té representat tots els països del món • Presenten moltes icones. • Està ordenat i té una molt bona organització.	• No té una actualització en data 2004[110], a excepció d'alguns volums. • Es pot localitzar en alguna biblioteca com es el cas de la Biblioteca de Catalunya i també al Cercle Filatèlic i Numismàtic. • Existeixen molts volums de forma que l'adquisició és molt costosa.

Taula 47. Punts forts i febles del catàleg *Yvert & Tellier*.

Juntament amb el catàleg francès també s'ha valorat la possibilitat d'utilitzar el catàleg alemany *MICHEL-Briefmarken-Katalog*.

[110] En el moment que vam iniciar la tesi doctoral el catàleg no estava actualitzat. És possible que actualment, el catàleg *Yvert & Tellier* ja tinga actualitzats tots els països fins l'any 2004.

Els principals avantatges i inconvenients del catàleg *Michel* són:

Avantatges	Inconvenients
• Té representats tots els països. • Té quasi la totalitat de la mostra iconogràfica, especialment, en els últims anys. • Està molt ordenat i té una molt bona organització. • Té una actualització en data 2004. • Inclou els segells dels països dels Emirats i Sheikdoms que es van editar durant la dècada dels 60 i 70 però que no han circulat.	• És difícil localitzar en alguna biblioteca. • Existeixen molts volums de forma que l'adquisició és molt costosa. • Està escrit en alemany, idioma que no entenem i que no pertany a les llengües romàniques dificultant, per tant, la seva comprensió. • No es sol utilitzar al nostre país.

Taula 48. Punts forts i febles del catàleg *Michel.*

El catàleg anglès *Stanley Gibbons, LTD* també ha estat valorat per a ser utilitzat però el desconeixement d'aquest degut a la manca de difusió a nivell espanyol i la dificultat per trobar un catàleg de consulta van determinar la no utilització d'aquest.

Després de l'anàlisi del catàleg britànic hem analitzat el *SCOTT Catalogue* (2005). Aquest catàleg nord-americà presenta els següents avantatges i inconvenients:

Avantatges	Inconvenients
• Està escrit en anglès. • Té representat tots els països. • Té una actualització en data 2004. • Té molta mostra iconogràfica.	• Difícil de localitzar en alguna biblioteca. • No estan representats totes les icones de tots els països però sí que

• Està molt ordenat i té una molt bona organització. • L'existència de versions digitals (CD) i els documents escrits amb *l'Acrobat Reader* facilita el seu treball. • L'existència de versions digitals fan que el seu preu siga més reduït. • Sol ser utilitzat pels col·leccionistes de temàtiques de caràcter mundial perquè és el principal catàleg escrit amb llengua anglesa.	estan descrites. • Hi han alguns països que per problemes polítics amb els EUA apareixen incomplets. • No inclou els segells que es van editar durant els anys 60 i 70 pels Emirats i Sheikdoms de la Península Aràbiga.

Taula 49. Punts forts i febles del catàleg *Scott.*

A nivell espanyol no hi ha cap catàleg que integre les mostres iconogràfiques filatèliques de tots els països del món. Tan sols existeix un catàleg anomenat *Domfil* que integra tots els jocs i esports del món. Tot i que aquest és el més fàcil d'emprar perquè està escrit en castellà i és fàcil de localitzar en el nostre context, ha estat descartat ja que presenta unes grans mancances com per exemple, tan sols integra les sèries que fan referència a jocs i esports de forma que hi ha molts segells en els quals apareixen nens jugant i la temàtica no és específicament jocs o esports sinó any internacional de l'infant, any internacional del jove, etc., que queden fora del catàleg.

Entre els principals avantatges i inconvenients d'aquest catàleg destaquem:

Avantatges	Inconvenients
• Està escrit en espanyol. • Té representat tots els països. • Té una actualització en data 1994.	• No estan representats totes les icones de tots els països però sí que estan descrites.

• Té molta mostra iconogràfica. • Està molt ordenat i té una molt bona organització. • Sol ser utilitzat pels col·leccionistes de temàtiques esportives. • Es pot localitzar en la Biblioteca de la Residència Blume i al Cercle Filatèlic de Barcelona.	• Es limita a sèries dedicades a jocs i esports. Si al segell apareixen uns nens jugant i la sèrie no es de jocs o esports no la contempla. • Es deixa molts segells corresponents a jocs. • No contempla els jocs de taula i tauler ni les joguines.

Taula 50. Punts forts i febles del catàleg *Stanley Gibbons, LTD*.

Després de fer l'anàlisi dels diferents catàlegs hem sol·licitat l'assessorament de *American Philatelic Society*[111] *(APS)*. Aquesta societat es considera a nivell internacional com una de les millors societats filatèliques del món i no té cap afany de lucre. A més a més, edita la principal revista del món sobre filatèlia anomenada *Journal of Sports Philately.* Després de contactar i establir un intercanvi d'informació, aquesta societat ens ha recomanat la utilització conjunta del *MICHEL-Briefmarken-Katalog* i del *SCOTT Catalogue.*

Així, a partir de l'assessorament de la APS hem escollit la utilització conjunta de tots dos catàlegs de forma que el *SCOTT Catalogue* 2005 té l'avantatge d'estar en anglès i tenir una versió digital mentre que el *MICHEL-Briefmarken-Katalog* conté un major nombre d'iconografies.

Juntament amb aquests catàlegs també hem utilitzat Internet per tal de recollir alguna mostra iconogràfica que no apareix en els catàlegs.

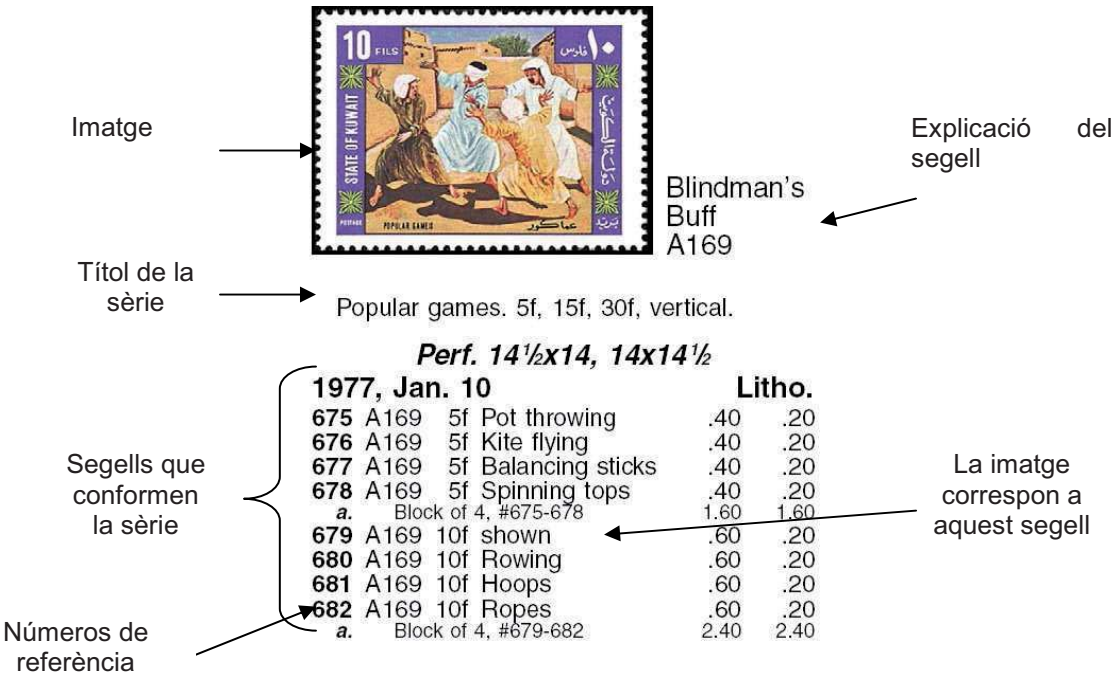
[111] American Philatelic Society (APS) és la societat filatèlica i sense ànim de lucre més gran del món. El 2003 comptava amb 47.000 membres. Fou fundada el 1886 a Nova York i, actualment, té la seu a Bellefonte (Pensilvània). Entre les diferents publicacions que edita destaquem *The Journal of Sports Philately.* Aquesta és la principal revista sobre filatèlia esportiva que existeix a nivell mundial. S'edita de forma bimensual i es distribueix al llarg de tot el món. Forma part de l'organització *Sports Philatelists International*. Aquesta organització és independent, sense afany de lucre i es dedica a l'estudi i col·leccionisme de segells i altres materials filatèlics que tracten sobre esports, inclosos els Jocs Olímpics, i la recreació.

5.7. Procediment de recerca de les mostres iconogràfiques

Una vegada seleccionats els catàlegs *Scott* 2005, en la seva versió digital, i el *MICHEL-Briefmarken-Katalog*[112] hem passat a la recerca de les mostres iconogràfiques.

En un primer moment hem utilitzat el catàleg *Scott* i, posteriorment, una vegada revisat aquest hem passat a emprar el catàleg alemany.

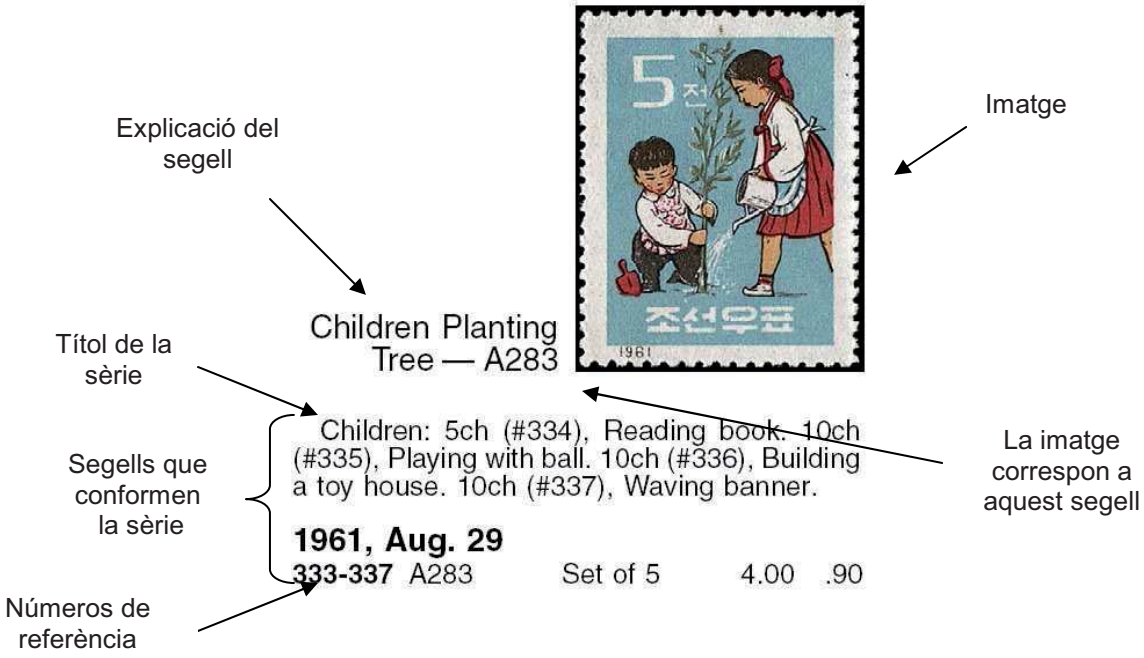
Entre les principals dificultats de la recerca de les mostres iconogràfiques ens hem trobat que en alguns països no estan totes les imatges. Aquesta manca d'icones ha fet que la recerca fos més lenta i pesada atès que s'havien de llegir les explicacions que acompanyaven les mostres iconogràfiques, tal com podem veure en les imatges que adjuntem a continuació.



Iconografia 23. Kuwait, 1977.

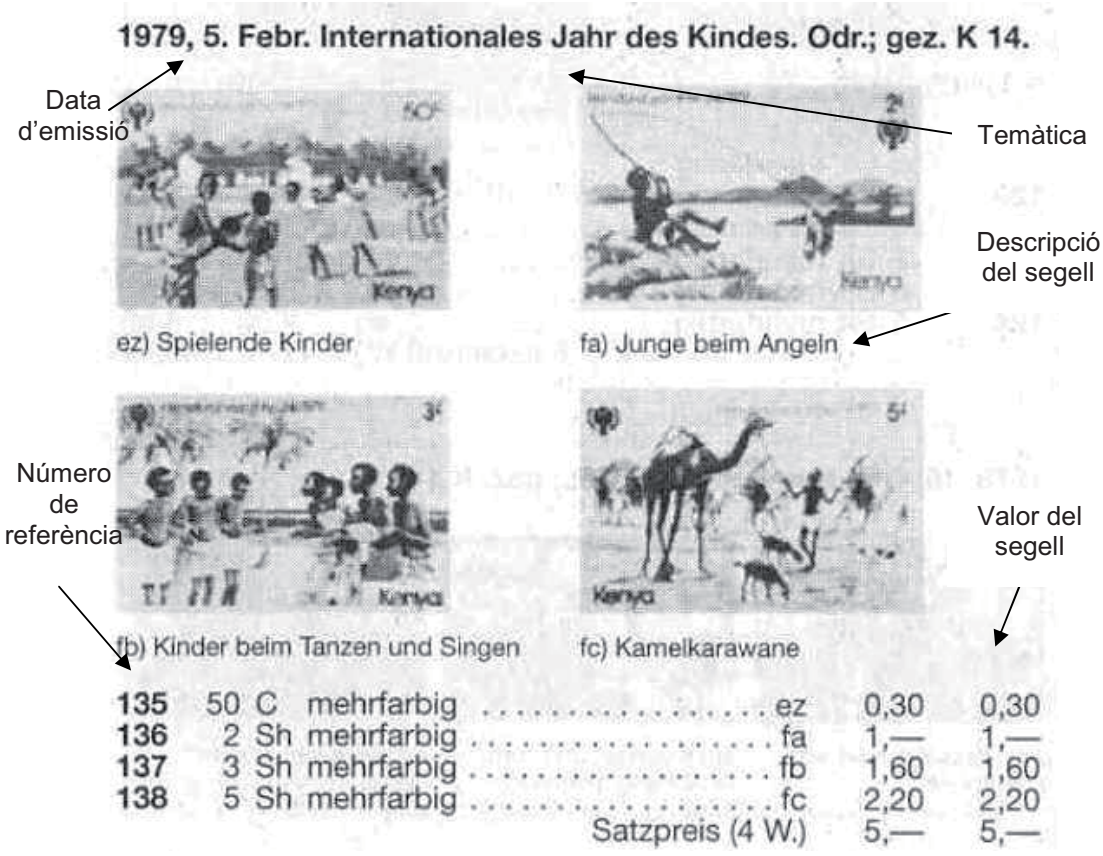
Font: Scott (2005c, p. 272)

[112] L'actualització del catàleg *Michel* es fa de forma paulatina és per això que l'any dels diferents catàlegs varia.



Iconografia 24. República Popular de Corea, 1961.

Font: Scott (2005c, p. 223)



Iconografia 25. Kènia, 1979.

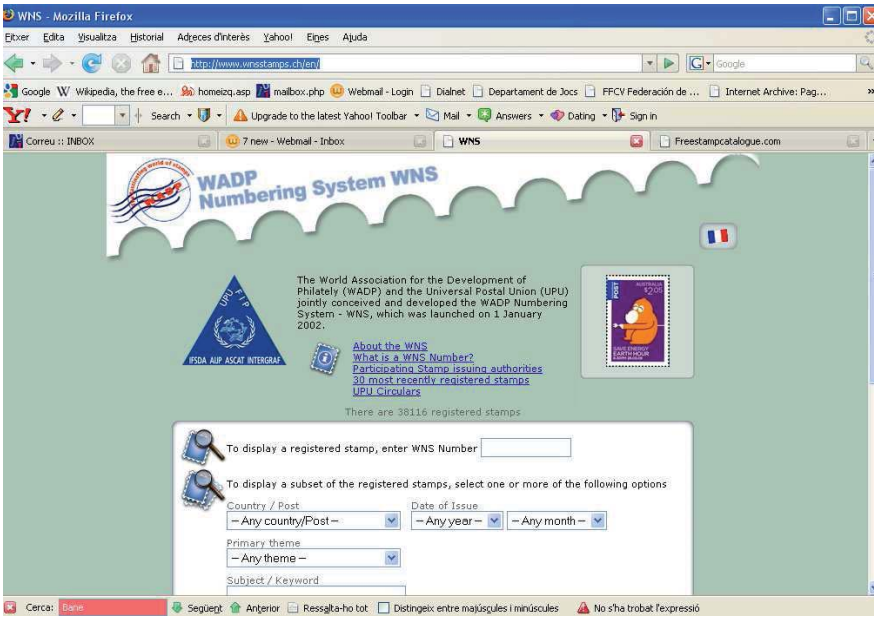
Font: Schwaneberger Verlag (2002).

El fet que almenys aparegués, com a mínim, un dels segells de la sèrie i una breu explicació de les mostres que la conformen ajuda a identificar quins ens interessen i quins han de ser descartats. En sospitar que darrere d'una referència textual com el nom i títol de la sèrie s'amaga un segell que ens pogués interessar, i per tal de garantir la fiabilitat, hem anat a la *Word Wide Web* a buscar la informació sobre aquella imatge.

Les pàgines més utilitzades per fer aquest tipus de recerca són:

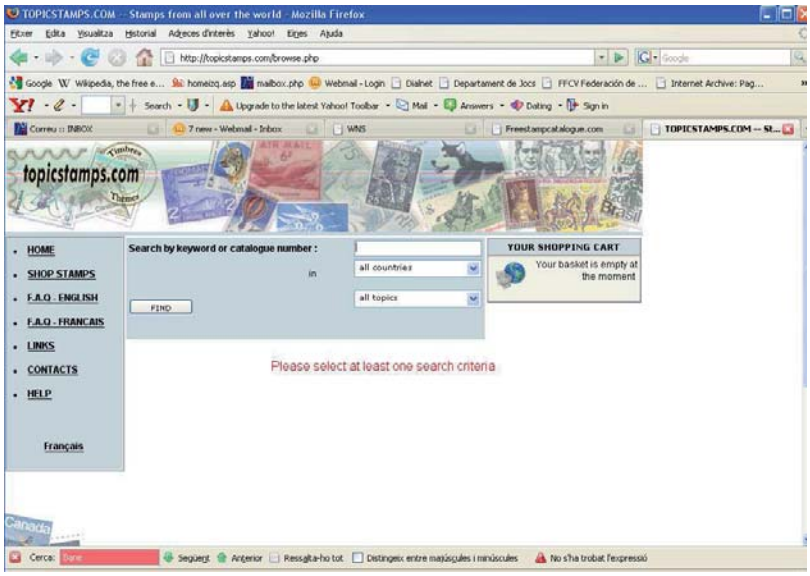
- http://www.wnsstamps.ch/en/
- http://www.topicstamps.com/browse.php
- http://www.freestampcatalogue.com/app

La primera web està creada per la *World Association for the Development of Philately* (WADP) i per la *Universal Postal Union* (UPU). En aquesta es poden buscar els segells dels diferents països utilitzant la numeració WNS. Aquesta numeració és diferent a les que estableixen els diferents catàlegs utilitzats però tracta d'unificar totes les numeracions filatèliques en una única, global i universal. Encara que la recerca mitjançant la numeració no és massa fructífera, aquesta web sí que ens ha servit per buscar les emissions de les quals no teníem imatges mitjançant la selecció del país i any d'emissió del segell.



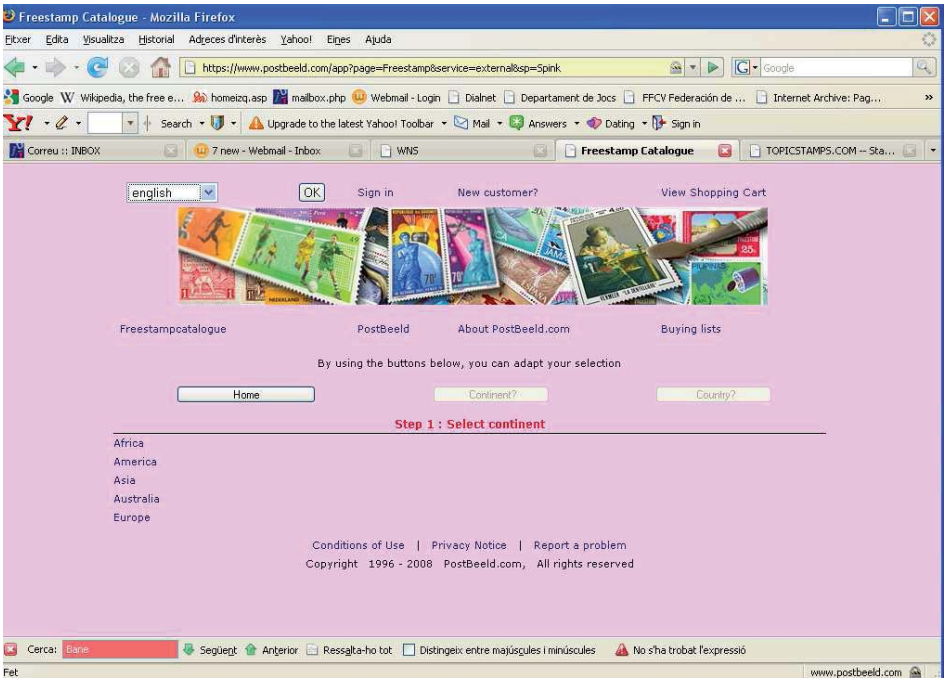
Imatge 1. Font: http://www.wnsstamps.ch/en.
(Data de consulta: 3 d'octubre de 2006).

La segona pàgina web és la *Topic stamps*. Aquesta és una tenda virtual desenvolupada al Canadà on es poden adquirir diferents segells de forma que ens permet buscar els segells a partir de la numeració del catàleg *Michel*. Per tant, quan ens falta algun segell que no trobem al catàleg *Michel*, aprofitant la seva numeració, hem passat a buscar-lo en aquesta web.



Imatge 2. Font: http://www.topicstamps.com/browse.php
(Data de consulta: 9 d'octubre de 2006).

L'última web utilitzada per la recerca filatèlica es correspon a la *Freestamps catalogue*. Aquesta funciona com la web anterior, és a dir, serveix per a comprar segells. En aquesta la recerca es fa per continents, per països i, finalment, per anys. Entre els avantatges que presenta aquesta web és que utilitza tant la numeració filatèlica del catàleg *Scott* com la del *Michel* i, a més a més, de tenir segells nous també en disposa d'usats.



Imatge 3. Font: http://www.freestampcatalogue.com/app
(Data de consulta: 9 d'octubre de 2006).

Tot i que la recerca de les icones ha estat molt acurada també hem tingut un especial interès en algunes sèries filatèliques que podien tenir mostres iconogràfiques especialment interessants per la nostra recerca. Aquestes mostres o sèries filatèliques que hem seguit específicament estan relacionades amb els següents conceptes:

baby,	games,	recreation,
boy,	girl,	rural games,
children,	holidays,	rural sports,
education,	International Year of the Children,	toys,
family	International Year of the Youth,	traditional games,
folk games,	play,	traditional sports,
folk sport,	playing,	youth
folklore	puppets,	

Finalment, una vegada revisats tots dos catàlegs filatèlics, hem passat a revisar el catàleg *Domfil* (1994), concretament, el volum relacionat amb la temàtica esportiva per tal de verificar l'existència d'alguna icona que hagués pogut quedar fora del nostre estudi. Amb aquesta última revisió hem conclòs que totes les mostres iconogràfiques buscades en els catàlegs *Scott* i *Michel* han estat desenvolupades amb exactitud ja que no hem trobat al catàleg *Domfil* cap mostra que hagués quedat fora de les recerques anteriors.

5.8. Criteri de qualitat: Validació de les fonts de les mostres

Encara que per a la selecció dels catàlegs hem comptat amb l'assessorament de *American Philatelic Society (APS)* aquests han de ser validats amb algun estudi relacionat amb el tema. Després de fer una recerca bibliogràfica hem conegut un treball desenvolupat per Colomer (2006), dintre del grup de Recerca i Innovació sobre Esport i Societat (GRIES) de la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i l'Esport de la Fundació Blanquerna (Universitat Ramon Llull). Aquest treball pretén l'estudi de les formes lúdiques d'Europa mitjançant la utilització del catàleg *Yvert & Tellier* en els següents volums i parts:

- Volum I- Corresponent a França. Editat 2005
- Volum III- 1ª part Corresponent a Europa de l'Oest (A-G). Editat 2004.

- Volum III- 2ª part corresponent a Europa de l'Oest (H-P) i editat el 2004.
- Volum III- 3ª part corresponent a Europa de l'Oest (P-Y) i editat el 2004.
- Volum IV – 1ª part corresponent a Europa de l'Est (A-P) i editat el 2003.
- Volum IV – 2ª part corresponent a Europa de l'Est (P-Y) i editat el 2003.

Tot i que aquests catàlegs no han estat seleccionats per a fer el nostre estudi sí que ens serveixen, mitjançant la comparació amb el treball de Colomer (2006), per veure el grau de coincidència amb les emissions europees. Aprofitant aquest treball hem escollit tres països europeus per tal d'efectuar la comparació entre les mostres iconogràfiques de tots tres catàlegs i valorar la fidelitat i idoneïtat del catàleg *Scott* (2005) i *Michel* (2005) per a fer la recerca. Els països escollits han estat França, país on s'edita l'*Yvert et Tellier* i que, per tant, garanteix la màxima qualitat, Andorra Francesa[113] i Bèlgica.

A continuació adjuntem el total de segells francesos seleccionats per les dues recerques independents per tal de valorar el grau de coincidència:

A. Colomer (2006)	Primera recerca TESI
1937. Nens tira soga i agafats de les mans	1937. Nens tira soga i agafats de les mans
1937. Excursionisme	
1945. Noi i noia corrents pel camp	1945. Noi i noia corrents pel camp
1949. Nens lluitant	1949. Nens lluitant
1949. Nens jugant amb un llençol	1949. Nens jugant amb un llençol
1949. Nens jugant amb un coixí	1949. Nens jugant amb un coixí
1958. *Boules*	1958. *Boules*
1958. Justes nàutiques	1958. Justes nàutiques
1958. Tir amb arc	1958. Tir amb arc
1958. Lluita bretona	1958. Lluita bretona

[113] Les emissions filatèliques d'Andorra són desenvolupades pel servei filatèlic espanyol i pel servei filatèlic francès. Les dues administracions postals es reparteixen les emissions de forma que cada any trobem segells d'Andorra emesos a França i altres a Espanya.

1965. Pilota basca	1965. Pilota basca
1960. Educació i nens	1960. Educació i nens
1974. Estiu nens amb globus	1974. Estiu nens amb globus
1975. Noia a un balancí al bosc	1975. Noia a un balancí al bosc
1982. Titelles	1982. Titelles
1983. Senyors amb bicicleta	1983. Senyors amb bicicleta
1986. Senyor i senyora amb bicicleta	1986. Senyor i senyora amb bicicleta
1989. Xarranca	1989. Xarranca
1989. Nens amb pilota	1989. Nens amb pilota
1991. Noia amb cèrcol i nen amb bici	1991. Noia amb cèrcol i nen amb bici
1994. Nen amb un caçapapallones	1994. Nen amb un caçapapallones
1997. Imatges de joguines	1997. Imatges de joguines
1997. Avió de joguina amb un peluix	1997. Avió de joguina amb un peluix
1997. Os peluix	1997. Os peluix
1999. Noies amb un caçapapallones	1999. Noies amb un caçapapallones
1999. Estels	1999. Estels
2000. Nens i estels (Europa)	2000. Nens i estels (Europa)
2000. Avió de joguina	2000. Avió de joguina
2001. Ninots i óssos de peluix TV	2001. Ninots i óssos de peluix TV
2001. Os peluix -anunciació nen	2001. Os peluix -anunciació nen
2001. Os peluix- anunciació noia	2001. Os peluix- anunciació noia
2001. Nens i ninot de neu	2001. Nens i ninot de neu
2001. Nens bici (Astrolabe Sculture)	2001. Nens bici (Astrolabe Sculture)
2001. Trencaclosques	2001. Trencaclosques
2002. Nen jugant amb una pilota	2002. Nen jugant amb una pilota
2003. Petanca	2003. Petanca
2004. Baixant amb trineu	2004. Baixant amb trineu
2004. Patinant	2004. Patinant
2004. Monopatí	2004. Monopatí
2004. Bici	2004. Bici
2004. *Curse landaise* –bous-	2004. *Curse landaise* -bous-

Taula 51. Comparació de les icones trobades en dos recerques filatèliques.
Amb negreta els segells que no estaven localitzats en la recerca inicial.

Per tant, analitzant les dades anteriorment descrites hem considerat que:

- Des de 1849 fins a 12.12.2003 hi ha un total de 5643.
- Dels 5643 hi ha 36 segells seleccionats i d'aquests tan sols un no està inclòs en la nostra recerca. Aquesta mostra no inclosa està dedicada a l'excursionisme i, atenent els nostre criteris d'inclusió i d'exclusió, aquests queden fora del nostre estudi. Per tant, la fiabilitat era total.

Juntament amb l'estudi de les emissions franceses també hem procedit a l'estudi i comparació de les mostres iconogràfiques del correu d'Andorra francesa. En aquest cas, trobem les següents mostres:

A. Colomer (2006)	Primera recerca TESI
1989. *Le cheval fort*	1989. El cavall fort
1989. *Le mouchoir*	1989. El mocador
1991. La petanca	1991. La petanca
2000. Nens amb estels (Europa)	2000. Nens amb estels (Europa)

Taula 52. Comparació de les icones trobades en dos recerques filatèliques.
Amb negreta els segells que no estaven localitzats en la recerca inicial.

Segons les dades trobades en l'estudi de Colomer (2006) i en la nostra consulta considerem que:

- Des del 16/06/1931[114] fins el 30/10/2003 hi ha un total de 981 segells.
- Dels 981 segells per a la nostra recerca ens serveixen quatre, coincidint plenament en totes dues recerques. Per tant, en el cas d'Andorra, administració francesa, tenim una fiabilitat del 100%.

El tercer país seleccionat de forma aleatòria ha estat Bèlgica. En aquest cas, tal com veurem en el gràfic posterior, no hi ha hagut una coincidència plena en el nombre d'emissions dels dos estudis.

A. Colomer (2006)	Primera recerca TESI
1955. Desplaçament amb equilibri	
1957. Mantejar	1957. Mantejar
	1957. Tir amb ballesta
1960. Nines	1960. Nines
	1962. Joc de taula
	1962. Pilota

[114] Data de la primera emissió filatèlica d'Andorra feta pel servei de correus francès. La primera emissió del servei filatèlic espanyol per a Andorra va ser 28.3.1928.

	1962. Pilota
1966. Pilota	1966. Pilota
1966. Trenet	1966. Trenet
1966. Fer bombolles	1966. Fer bombolles
1966. Rodanxa	1966. Rodanxa
1966. Corda	1966. Corda
	P. Brueghel
	1967. Salta borrecs
	1967. Desconegut
	1967. Cadira de la reina
	1967. El tonell
	1967. Embolic
	1967. Gallina cega
	1967. Fer caure
	1967. Morra
	1967. Estirar la corda
	1973. Cartes
	1973. Cartes
	1973. Cartes
	1973. Cartes
1981. Titelles	1981. Titelles
	1981. Titelles
1982. Pilota	1982. Pilota
1984. Fira	1984. Fira
	1986. Monopatí
	1987. Joc de Joan i Alicia
	1988. Pilota
	1988. Castell de sorra
1989. Boletes (Europa)	1989. Boletes (Europa)
1989. *Jumping jack* (Europa)	1989. *Jumping jack* (Europa)
	1990. Bitlles
	1991. Korfball
	1993. Xanques
	1995. Cartes
	1995. Mots encreuats
	1995. *Scrabble*
	1998. Pilota mà
	2000. Estels
	2001. Patinatge
	2002. Ós de peluix
	2002. Trineu
	2002. Boles de neu
	2002. Ninot de neu
	2002. Cursa de carruatges
	2003. Pilota platja
	2003. Bitlles
	2003. Tir amb arc
	2003. Columbofília
	2003. Ós de peluix

Taula 53. Comparació de les icones trobades en les dos recerques filatèliques. Amb negreta els segells que no estaven localitzats en la recerca inicial.

Atenent a la comparació entre les mostres recollides per Colomer (2006) i el nostre estudi inicial considerem que:

- Les mostres localitzades van des del 1/07/1849 fins el 30/12/2003.
- De la totalitat d'icones existents, per al nostre estudi ens serveixen 50 mostres en les quals apareixen representades 53 manifestacions que atenen els criteris d'inclusió establerts anteriorment.
- No hi ha coincidència quant al nombre de mostres localitzades en els tres catàlegs. Aquest fet es deu, fonamentalment, perquè el cas del catàleg *Yvert & Tellier* emprat per Colomer (2006) apareix tan sols una mostra de cada sèrie de forma que no apareixen totes les iconografies. El mateix succeeix amb algunes sèries del catàleg Scott però no amb el Michel de forma que emprant aquests dos catàlegs podem trobar i localitzar la totalitat de les mostres.
- La mostra localitzada per Colomer l'any 1955 i que no ha estat recollida en el nostre estudi fa referència a uns nens desplaçant-se però no queda clara l'existència d'una manifestació lúdica. En realitat, aquesta icona forma part d'una sèrie de 4 valors dedicada en favor dels tuberculosos amb la mateixa representació però canviant el color i el valor de les icones. Per tant, aquesta mostra si que l'hem trobada representada però no l'hem considerada per al nostre estudi perquè no evidència que s'està desenvolupant una manifestació lúdica.

Per tant, la utilització conjunta dels dos catàlegs seleccionats sí que és vàlida, fiable i ens serveix per buscar les mostres iconogràfiques ja que recull la totalitat de les mostres.

Una vegada validats els catàlegs que proporcionen les iconografies filatèliques i l'eina de recollida de les dades, és a dir, el formulari, hem passat a la següent fase que consisteix en el registre de les manifestacions lúdiques.

5.9. Procediment de registre de les manifestacions lúdiques

Una vegada desenvolupat el formulari i les corresponents validacions, tant d'aquest com dels catàlegs filatèlics, hem passat a crear una base de dades amb el programa *Microsoft ® Office Acces 2003* (11.5612.8172). Aquesta base de dades ens permet introduir totes les dades i, posteriorment, fer el seu tractament informàtic mitjançant els filtres. Encara que en un primer moment hem pretès utilitzar tan sols aquest programa, finalment, una vegada introduides totes les dades hem passat aquestes al programa *Microsoft ® Office Excel 2003* (11.5612.8172) per fer el tractament estadístic. El principal avantatge de l'Excel és que mitjançant l'opció "Taules dinàmiques" ens permet contrastar la informació d'una forma molt senzilla i, a més a més, crear directament les taules i gràfics.

5.10. Limitacions de la recerca d'informació i fonts de consulta

Dintre de la limitació de la recerca d'informació anem a constatar i evidenciar els principals inconvenients o barreres amb què ens hem trobat en el desenvolupament de la tesi i que han fet que aquesta no puga anar més enllà. El fet d'assenyalar aquests límits ens permet fer una valoració més acurada de la recerca.

La principal limitació de la recerca és que no podem generalitzar la informació obtinguda respecte a les diferents societats. La utilització dels segells, com a mostres iconogràfiques, fa que tinga una limitació quant a la informació que ens proporcionen aquestes. L'espai reduït d'aquests i els criteris que segueixen per a la seva elaboració fa que la informació proporcionada no siga massa completa tot i que, afortunadament, degut a la referència del catàleg i amb la combinació de la consulta bibliogràfica i webgràfia hem desenvolupat un major coneixement d'aquestes.

El coneixement en profunditat es pot desenvolupar més quan tractem festivals, esdeveniments i altres activitats que es repeteixen any rere any.

El fet de trobar, en moltes ocasions, el nom de la manifestació lúdica, bé siga en la pròpia mostra o al propi catàleg, ens ha permès indagar i buscar la informació necessària per tal de poder reomplir el formulari corresponent.

Atès que la informació que ens proporciona la mostra iconogràfica no està contrastada amb persones dels orígens culturals corresponents, sols mitjançant la bibliografia i webgrafia, fa que en ocasions ens haguéssim pogut deixar alguna informació rellevant sobre aquest. Encara així, hem tractat de minimitzar al màxim aquesta mancança.

Quant a les fonts de consulta, la principal limitació correspon als catàlegs filatèlics. Aquesta fa referència a la no existència de totes les imatges de forma que, en ocasions, darrere d'un títol hi ha una mostra iconogràfica que és interessant per al desenvolupament de la recerca però aquesta no apareix en el catàleg. Per tal de reduir aquesta límitació hem seleccionat dos catàlegs filatèlics totalment diferents i també hem introduït alguns catàlegs telemàtics per tal de verificar algunes de les dades que ens oferien els primers.

CAPÍTOL 6. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS

La millor estructura no garanteix els resultats ni el rendiment. Però l'estructura equivocada és una garantia de fracàs.

Peter Drucker.

Iconografia 26. Països Baixos, 1977 [115].
Com arribar a ...

Una vegada superats tots els processos anteriors, elaborada l'eina de recollida de la informació, introduïdes les dades als formularis i desenvolupada la base de dades arriba el moment clau de la recerca. Aquest és l'anàlisi i discussió dels resultats.

Aquest capítol, dedicat a l'anàlisi i discussió dels resultats, s'estructura en diferents apartats que tracten de forma diferenciada els resultats sobre els aspectes estructurals, la lògica interna, la lògica externa, la combinació de totes dues i, finalment, la síntesi de tots els resultats.

El primer apartat del capítol està dedicat als resultats generals i distribució de les mostres iconogràfiques en funció del que hem anomenat en el formulari com criteris estructurals. Aquests criteris es caracteritzen perquè no formen part de la lògica interna ni de l'externa però sí que ens aporten algunes dades rellevants com ara els països/emissors postals, anys d'emissió, temàtiques...

[115] Mostra iconogràfica emesa pels Països Baixos l'any 1977 i treta de Scott (2005c, p.1040). Tal com observem, la mostra està dedicada a les persones amb discapacitat.

El segon apartat està dedicat a la discussió dels resultats relacionats amb les categories de la lògica interna, és a dir, als aspectes condicionats per la reglamentació de les manifestacions lúdiques. Per tant, en aquest hem desenvolupat l'anàlisi de les diferents tipus de situacions lúdiques que es donen en les manifestacions, la utilització de materials, la tipologia de l'espai de joc, la incertesa temporal de la manifestació lúdica...

La lògica externa, és a dir, l'anàlisi sociocultural també té el seu corresponent apartat. En aquest apartat analitzem i discutim els resultats al voltant de com són els espais en què es desenvolupen les manifestacions lúdiques, el gènere que apareix representat en les icones, l'edat dels participants, l'existència de vincles entre els participants, la utilitat de les manifestacions, etc.

Juntament amb l'anàlisi simple de cadascuna de les variables referents a la lògica externa també desenvolupem creuaments entre algunes variables per tal d'obtenir una major informació sobre l'objecte d'estudi.

Les combinacions entre variables relacionades amb les lògiques interna i externa també conformen un apartat. Aquestes combinacions ens aporten informació precisa i força interessant sobre les manifestacions lúdiques que apareixen en les mostres iconogràfiques filatèliques.

Finalment, l'últim apartat està destinat a recollir els principals resultats de l'estudi per tal de fer una síntesi sobre les aportacions, tant a nivell estructural com de les lògiques interna o externa, de les icones filatèliques en relació a les manifestacions lúdiques d'arreu del món.

6.1. Distribució de les mostres en funció de criteris estructurals

De l'univers seleccionat, la mostra total de segells que componen l'estudi que presentem a continuació està formada per un total de 3.963 mostres iconogràfiques. Tot i que aquest nombre correspon al nombre de segells trobats, el total de manifestacions lúdiques analitzades és de 4.194 atès que s'han considerat totes les manifestacions lúdiques que apareixen en un mateixa icona. És a dir, si dintre d'un segell hi ha dues manifestacions lúdiques diferents, aquestes s'han considerat com dues mostres diferents, de forma que cadascuna té el seu respectiu formulari.

Dintre d'aquest apartat presentem els resultats que es corresponen des de la distribució de les mostres iconogràfiques per països/emissors fins a la distribució per tipologies i dècades, passant per la distribució de les mostres per anys, per dècades i especificitat de la temàtica, per àrees culturals, lingüístiques, religions, pel desenvolupament de la societat, per tipologies... És a dir, distribuïm les mostres en les diferents variables que conformen els supòsits estructurals del formulari.

6.1.1. Distribució de les emissions de les mostres per països

A continuació presentem el nombre de mostres iconogràfiques trobades per cada país i el percentatge de participació dels diferents països respecte al total de la mostra. Els països que no presenten cap mostra iconogràfica que atenga als criteris d'inclusió establerts no formen part de l'estudi.

PAÏSOS	Nº	%	PAÏSOS	Nº	%
A			**B**		
Afganistan	57	1,438	Bangla Desh	13	0,328
Albània	18	0,454	Barbados	7	0,177
Algèria	8	0,202	Barbuda	4	0,101
Andorra francesa	4	0,101	Bielorússia	11	0,278

Andorra espanyola	6	0,151
Anguilla	12	0,303
Antigua	5	0,126
Antigua i Barbuda	7	0,177
Argentina	25	0,631
Armènia	4	0,101
Aruba	15	0,379
Ascension Island	4	0,101
Austràlia	43	1,085
Austràlia-Christmas Island	6	0,151
Àustria	7	0,177
Azerbaidjan	1	0,025
B		
Bahamas	2	0,050
Bahrain	1	0,025
Bèlgica	50	1,262
Benin	4	0,101
Benin (Dahomey)	2	0,050
Bermuda	4	0,101
Bhutan	4	0,101
Bolívia	4	0,101
Bophuthatswana	3	0,076
Bòsnia-Herzegovina	5	0,126
Botswana	15	0,379
Brasil	13	0,328
British Hondures	1	0,025
Brunei	2	0,050
Bulgària	17	0,429
Burkina Faso	4	0,101
Burma/Myanmar/Birmània	6	0,151
Burundi	2	0,050

PAÏSOS	Nº	%
C		
Cambodja	11	0,278
Camerun	5	0,126
Canadà	34	0,858
Cabo Verde (Cape Verde)	9	0,227
Illes Caiman (Cayman Isl.)	7	0,177
Central Africa Rep.	1	0,025
Central African Rep.	9	0,227
Rep. Txeca (Cezch Republic)	2	0,050
Txad (Chad)	12	0,303
Xile (Chile)	13	0,328
Xina-Taiwan (China – Taiwan)	59	1,489
R.P. Xina (China P.R.)	69	1,741
Coco Islands	4	0,101
Colòmbia	16	0,404

PAÏSOS	Nº	%
C		
Comoro Islands	6	0,151
Congo PR	21	0,530
Cook Islands	2	0,050
Costa Rica	14	0,353
Croàcia	6	0,151
Cuba	32	0,807
Xipre (Cyprus)	6	0,151
Txecoslovàquia (Czechosl.)	35	0,883
D		
Dinamarca (Denmark)	16	0,404
Djibouti	5	0,126
Dominica	22	0,555
Dominicana, Rep	6	0,151
Dubai	1	0,025

PAÏSOS	Nº	%
E		
Equador	3	0,076
Egipte	12	0,303
El Salvador	10	0,252
Estònia	4	0,101
Etiòpia	5	0,126
F		
Fakland Islands	6	0,151

PAÏSOS	Nº	%
F		
Faroe Islands	7	0,177
Fiji	3	0,076
Finlàndia (Aland Islands)	4	0,101
Finlàndia	18	0,454
França	44	1,110
French Nova Caledonia	15	0,378
French Polynesia	33	0,833

PAÏSOS	Nº	%
G		
Gabon	5	0,126
Gàmbia	14	0,353
Geòrgia	3	0,076
Alemanya (German)	1	0,025
Alem-Berlin (German Berlin)	14	0,353

PAÏSOS	Nº	%
G		
Grenada Carriacou	1	0,025
Grenada Grenadines	10	0,252
Guatemala	7	0,177
Guernsey	41	1,035
Guinea	2	0,050

R.D. Alemnya (German D.R.)	54	1,363
Alemanya (Germany)	35	0,883
Alem-Berlin(Germany Berlin)	3	0,076
Ghana	10	0,252
Gibraltar	7	0,177
Gilbert and Ellice	3	0,076
Gran Bretanya (Great Britain)	45	1,136
Grècia (Greece)	9	0,227
Groenlàndia (Greenland)	7	0,177
Grenada	22	0,555
Guinea Bissau	8	0,202
Guinea Ecuatorial	3	0,076
Guyana	25	0,631
H		
Haití	11	0,278
Honduras	8	0,202
Hong Kong	14	0,353
Hong Kong – Xina	19	0,479
Hongria	42	1,060

PAÏSOS	Nº	%
I		
Islàndia (Iceland)	12	0,303
Índia	14	0,353
Indochina	1	0,025
Indonèsia	31	0,782
Iran	16	0,404
Iraq	2	0,050
Irlanda (Ireland)	66	1,665
Isle of Man	19	0,479
Israel	21	0,530
Italia	22	0,555
Ivory Coast	5	0,126

PAÏSOS	Nº	%
J		
Japó	113	2,851
Jersey	6	0,151
Jordània	8	0,202
K		
Kazakhstan	6	0,151
Kènia	4	0,101
Kènia-Uganda-Tanzania	1	0,025
Kiribati	5	0,126
Corea (Korea)	66	1,665
Corea DPR (Korea DPR)	74	1,867
Kuwait	43	1,085
Kirguizistan	10	0,252

PAÏSOS	Nº	%
L		
Laos	36	0,908
Letònia (Latvia)	10	0,252
Liban (Lebanon)	10	0,252
Lesotho	5	0,126
Libèria	5	0,126
Líbia	44	1,110
Liechtenstein	9	0,227
Lituania	2	0,050
Luxemburg	18	0,454
M		
Macau	34	0,858
Macedònia	3	0,076
Malagasy Rep.	2	0,050
Malaysia	24	0,606

PAÏSOS	Nº	%
M		
Maldive Islands	26	0,656
Mali	6	0,151
Malta	15	0,379
Marshall Islands	12	0,303
Mauritània	6	0,151
Mauritius	3	0,076
Mayotte	4	0,101
Mèxic	39	0,984
Micronèsia	7	0,177
Moldàvia	5	0,126
Mònaco	42	1,060
Mongòlia	80	2,019
Marroc (Morocco)	4	0,101
Mozambique	13	0,328

PAÏSOS	Nº	%
N		
Namíbia	1	0,025
Nauru	11	0,278
Nepal	7	0,177
Països Baixos (Netherland)	79	1,993
Antilles holandeses Netherlands Antilles	43	1,085

PAÏSOS	Nº	%
O		
Oman	5	0,126
P		
Paquistan	10	0,252
Palau	15	0,379
Panamà	1	0,025

Indies holandeses Netherlands Indies	1	0,025
Nevis	11	0,278
Nova Caledònia	10	0,252
Noves Hebrides britàniques	3	0,076
Noves Hebrides franceses	3	0,076
Nova Zelanda	50	1,262
Nicaragua	5	0,126
Niger	21	0,530
Niuafo'ou	4	0,101
Norfolk Island	6	0,151
Noruega (Norway)	15	0,379
Papua Nova Guinea	6	0,151
Paraguai	4	0,101
Perú	8	0,202
Filipines (Philippines)	31	0,782
Pitcairn Islands	2	0,050
Polònia (Poland)	47	1,186
Poland – Danzig	1	0,025
Portugal	18	0,454
Portugal - Açores	4	0,101
Portugal - Madeira	3	0,076

PAÏSOS	Nº	%
Q		
Qatar	6	0,151
R		
Rumania	39	0,984
Ruanda	1	0,025
Rússia	9	0,227
Ryukyu Island	9	0,227
Saar	1	0,025
Samoa	3	0,076
San Marino	41	1,035
Saudi Arabia	4	0,101
Senegal	18	0,454
Sèrbia	1	0,025
Sèrbia & Montenegro	1	0,025
Seychelles	7	0,177
Sierra Leone	23	0,580
Singapore	24	0,606
Eslovàquia (Slovakia)	6	0,151
Eslovènia (Slovenia)	14	0,353
Solomon Islands	17	0,429
Somalia	4	0,101
Sud-àfrica (South Africa)	3	0,076

PAÏSOS	Nº	%
S		
South Africa-Bophuthatswan	1	0,025
South Africa-Ciskei	5	0,126
South Africa - Transkei	1	0,025
South Georgia	1	0,025
Espanya (Spain)	67	1,691
Sri Lanka	7	0,177
St Helena	6	0,151
St Kitts	18	0,454
St Pierre & Miquelon	4	0,101
St Thomas and Prince	1	0,025
St Vincent	1	0,025
St Vincent - Bequia	8	0,202
St Vincent - Union	8	0,202
St Vincent & Grenadines	46	1,161
Suriname	59	1,489
Swazilàndia	1	0,025
Suècia (Sweden)	46	1,161
Suïssa (Switzerland)	64	1,615
Síria	26	0,656
Síria-UAR	2	0,050

PAÏSOS	Nº	%
T		
Tadjikistan	8	0,202
Tannu Tuva	2	0,050
Tanzània	16	0,404
Tailàndia	47	1,186
Togo	19	0,479
Tokelau	12	0,303
Tonga	20	0,505
Trinitat i Tobago	5	0,126
Tunísia	4	0,101
Turquia (Turkey)	15	0,379
Turkish Rep of Northen Cyprus	6	0,151
Turks and Caicos	11	0,278

PAÏSOS	Nº	%
U		
Uganda	1	0,025
Ucraïna	6	0,151
United Arab Emirates	22	0,555
United Nations - Geneva	1	0,025
United Nations - New York	4	0,101
United Nations - Vienna	2	0,050
United States of America	97	2,448
Uruguai	14	0,353
USSR	41	1,035
Uzbekistan	9	0,227

Tuvalu	3	0,076

PAÏSOS	Nº	%
V		
Vanuatu	9	0,227
Vaticano	1	0,025
Veneçuela	25	0,631
Vietnam	46	1,161
Virgin Islands	6	0,151
W		
Wallis and Futuna	13	0,328

PAÏSOS	Nº	%
Y		
Iemen (Yemen)	4	0,101
Yemen Arab Republic	3	0,076
Yemen D.R	5	0,126
Yemen Kingdom	3	0,076
Iugoslàvia (Yugoslavia)	33	0,833
Z		
Zàmbia	6	0,151
Zimbabwe	1	0,025

TOTAL	3963	100

Taula 54. Relació dels països/emissors postals amb les emissions relacionades amb el nostre tema d'estudi[116].

En estudiar el nombre de mostres iconogràfiques per països apareix que el país que més emissions filatèliques ha fet, en relació al nostre tema d'estudi, és el Japó amb 113 mostres iconogràfiques (2,85% del total de mostres seleccionades). Els Estats Units d'Amèrica amb 97 mostres (2,44%) és el següent en la llista d'emissions. A continuació apareixen Mongòlia amb 80 mostres (2,01%), Països Baixos 79 (1,99), Corea del Nord 74 (1,86%), República Popular de Xina 69 (1,74%), Espanya 67 (1,69%), Irlanda 66 (1,66%), Corea del Sud 66 (1,66%), Suïssa 64 (1,61%), Xina-Taiwan 59 (1,48%) i Suriname (1,48%).

En analitzar les dades trobem que 6 països asiàtics estan entre els 12 primers països quant a nombre d'emissions i, si aprofundim més en l'anàlisi, observem que aquests països tenen unes arrelades tradicions i costums culturals.

[116] Els països estan ordenats alfabèticament a partir del seu nom amb anglès. Tot i que en la taula apareix el nom en català, en alguns casos s'ha posat el nom en anglès per tal de poder ubicar-lo en la respectiva inicial.

País	Nº mostres	% total
Japó	113	2,851
Estats Units d'Amèrica	97	2,448
Mongòlia	80	2,019
Països Baixos	79	1,993
República Democràtica de Corea	74	1,867
República Popular de Xina	69	1,741
Espanya	67	1,691
Irlanda	66	1,665
Corea del Sud	66	1,665
Suïssa	64	1,615
Xina - Taiwan	59	1,489
Suriname	59	1,489

Taula 55. Nombre de mostres emeses per països i percentatge respecte del total.

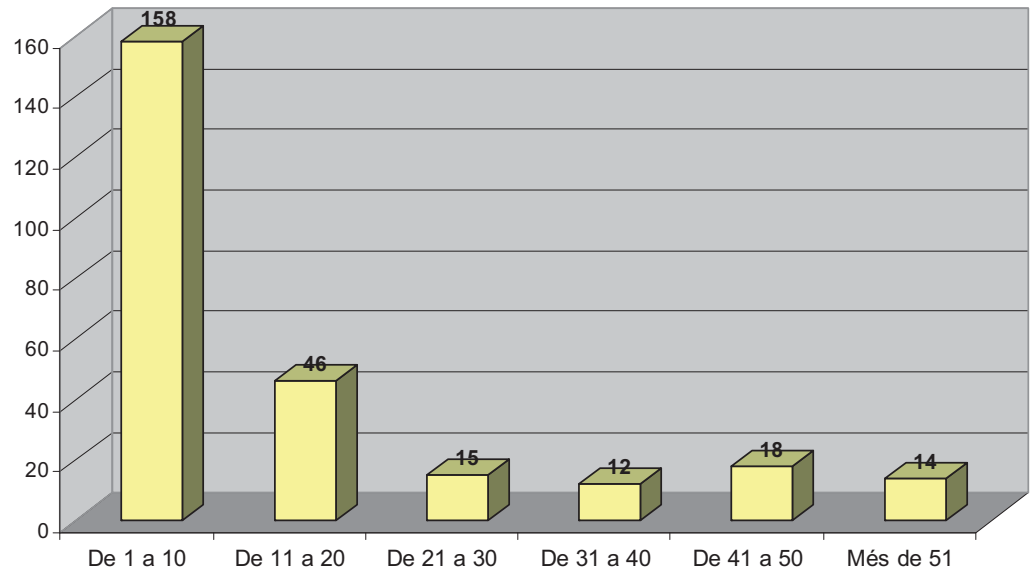
Dintre del continent europeu, els Països Baixos és el que ens proporciona una major quantitat de mostres. El segueix Espanya amb les emissions de festes populars i foklore, Irlanda amb grans quantitats de mostres dedicades als esports gaèlics i, finalment, Suïssa. Aquests països europeus estan situats entre els 12 primers països quant al nombre d'emissions postals relacionades amb l'objecte d'estudi.

Els Estats Units d'Amèrica, juntament amb Suriname, són els països que representen el continent americà dintre del llistat dels països amb més emissions. En el cas dels Estats Units hi ha algunes emissions dedicades a joguines que fan que el nombre de mostres seleccionades siga molt elevat. Si busquem manifestacions lúdiques de caràcter cultural, a diferència dels països asiàtics anteriorment establerts, quasi no en tenim i queden relegades, fonamentalment, a esports com el *lacrosse* i l'*american football*.

Tot i que la superfície del país és molt reduïda, Suriname apareix dintre del llistat de països amb més emissions. Aquesta situació ve donada per la influència dels Països Baixos, ja que Suriname ha estat colònia dels Països Baixos fins a la dècada dels 70. Així, les emissions filàteliques d'aquest país han tingut gran relació amb les de la metropoli.

Tal com podem comprovar, dintre dels països amb més emissions no hi ha cap país africà ni oceànic. El primer país africà que apareix és Líbia en 24à posició amb un total de 44 mostres (1,10%). En el cas oceànic el primer país és Nova Zelanda amb 16à posició i amb un total de 50 mostres (1,26%).

A partir del nombre d'icones que tenen relació amb l'objecte d'estudi de cada país, hem establert agrupacions de 10 mostres i hem creat el següent gràfic.



Gràfic 1. Nombre de països i emissions relacionades amb el tema d'estudi.

Per tant, la major part de països/emissors postals (158) han emès entre 1 i 10 mostres. Entre 11 i 20 icones han estat 46 els països emissors. Entre 21 i 30 són 15; entre 31 i 40 segells han estat 12. Sorprenentment, hi han 18 països que han emès entre 41 i 50 segells i 14 amb emissions de més de 51 segells.

Aquests resultats ens fan concloure que les emissions de les manifestacions lúdiques no són massa considerades pels diferents serveis postals ja que un 60,07% dels països/emissors han fet entre una i deu mostres iconogràfiques des de l'inici de la filatèlia fins a l'actualitat.

D'altra banda estan els països que han fet més de 10 mostres i que es correspon al 39,92%.

En aquest estudi no s'han inclòs els països que no han desenvolupat en cap mostra iconogràfica una manifestació lúdica corresponent al nostre estudi. És per això que el percentatge de països amb menys d'onze mostres augmentaria amb la inclusió d'aquests països.

6.1.2. Distribució de les mostres per anys

Tot i que l'emissió del primer segell fou l'any 1840, per part del correu anglès, no ha estat fins el 1905 quan apareix la primera mostra iconogràfica que conté una manifestació de caràcter lúdic. Encara així, aquesta primera manifestació de caràcter lúdic no correspon a un tema relacionat sinó que es va dedicar, segons el catàleg *FILABO* (2005), a la commemoració del 3r Centenari de la publicació del Quixot.

Iconografia 27. Espanya, 1905.
Primera mostra iconogràfica que atén als criteris d'inclusió.
Els jugadors es mofen de Sancho Panza, l'escuder del Quixot, mitjançant el joc de *mantejar*.
Font: Filabo (1995, p. 14).

A partir d'aquest any hem trobat diferents mostres iconogràfiques filatèliques encara que no ha estat fins el transcurs dels anys quan apareixen les primeres mostres amb una temàtica específica.

Respecte a la distribució del nombre de mostres iconogràfiques per anys trobem que ha estat en els últims anys quan s'han incrementat el nombre de segells que contenen manifestacions lúdiques. Així, l'any 2003 fou el més fructífer en relació a les mostres per al nostre estudi. Aquest any es van emetre un total de 232 corresponents al 5,85% del total de mostres recollides, tal com observem en la taula posterior.

Any	Nombre de mostres	%
2003	232	5,85
2002	222	5,60
1979	190	4,79
2000	183	4,62
1989	170	4,29
1999	157	3,96
2001	135	3,41
1996	125	3,15
1997	113	2,85
1994	112	2,83
1995	100	2,52
1998	96	2,42
1981	92	2,32

Taula 56. Nombre de mostres en relació als anys d'emissió.

Seguint aquest i amb xifres molt semblants trobem el 2002 amb un total de 222 mostres (5,60%) i el 1979 amb 190 mostres (4,79%). Cal recordar que aquest any fou anomenat per Nacions Unides com l'Any Internacional del Nen, fet que va permetre l'emissió d'algunes sèries dedicades als jocs i activitats dels nens.

Entre els 13 anys que més mostres han emès, en relació a la temàtica de la recerca, hi ha 4 corresponents a la primera dècada del segle XXI, 6

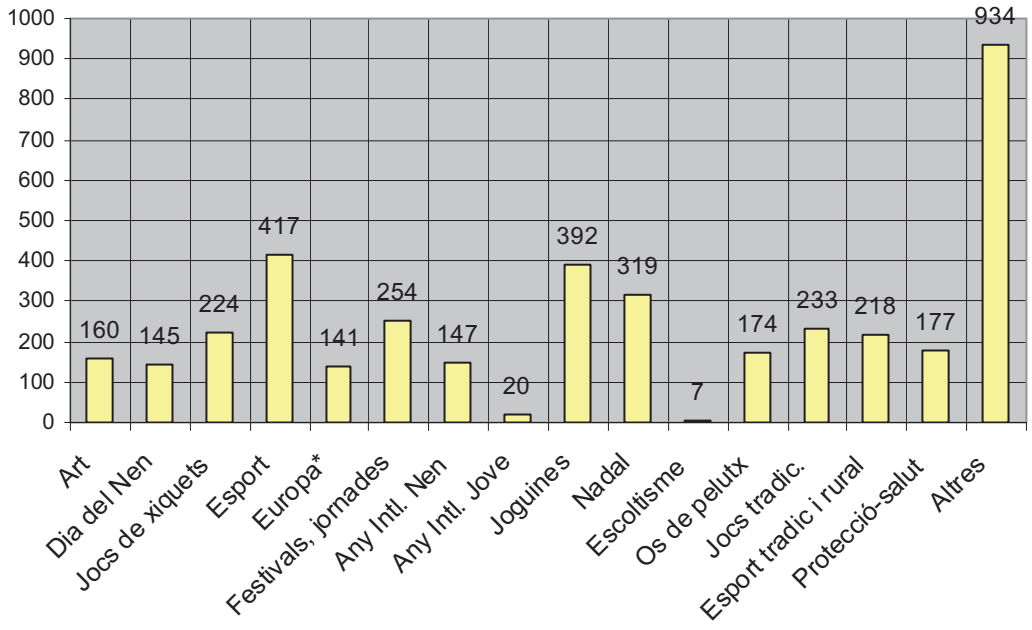
corresponents a la dècada dels 90, 2 de la dècada dels 80 i un de la dècada dels 70. Entre aquests 13 anys, no hi ha cap que siga anterior a 1979.

Aquestes dades ens indiquen que les manifestacions lúdiques estan tenint una major importància en l'actualitat que en les dècades anteriors, és a dir, es potencia i es reconeix la importància d'aquestes, fet que les porta a ser representades en les mostres iconogràfiques filatèliques.

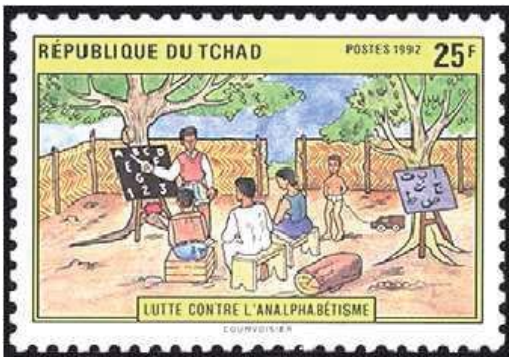
Tot i que les dades, quant al nombre d'emissions, són més grans amb el transcurs dels anys també s'ha de considerar si el nombre de mostres filatèliques per any s'incrementa, és a dir, si la proporció per cada any de les manifestacions lúdiques és superior o es manté com a conseqüència d'un increment de les mostres iconogràfiques. Si s'incrementa és que se'ls dóna una major importància mentre que si es manté la importància no és tan gran. Aquests resultats no apareixen reflectits en el nostre estudi

6.1.3. Distribució de les mostres per temàtiques

En agrupar les mostres iconogràfiques en les diferents temàtiques de què formen part trobem que la principal opció escollida és la d'altres. És a dir, un 23,57% de les mostres iconogràfiques tenen temàtiques que no han estat contemplades en la nostra selecció d'opcions com per exemple, dia de la mare, filatèlia de la joventut, educació, campanya contra l'analfabetització... Aquestes no han estat contemplades perquè solen ser temàtiques locals i, per tant, proporcionen un baix nombre de mostres iconogràfiques.



Gràfic 2. Nombre de mostres per temàtiques.



Iconografia 29. Txad, 1992.
La temàtica "Lluita contra l'analfabetització" es correspon a l'opció "Altres".
Font: Scott (2005a, p. 178).

Iconografia 28. Argentina, 1959.
Correspon a l'opció "Altres" atès que la temàtica és el Dia de la Mare.
Font: Scott (2005, p. 418).

L'opció esport, amb un 10,52% de les mostres, és la següent opció més escollida. Dintre d'aquesta temàtica hi ha 417 mostres iconogràfiques filatèliques que atenen els criteris d'inclusió de les manifestacions lúdiques establertes anteriorment. Cal considerar que tot i que aquesta temàtica és molt àmplia i que contempla des de les manifestacions esportives més universals com l'atletisme, el futbol, voleibol, etc., fins a d'altres més locals o

regionals com el *Tejo*, el *Gorodki*... en l'estudi tan sols hem considerat aquelles que respecten els criteris d'inclusió establerts amb anterioritat.

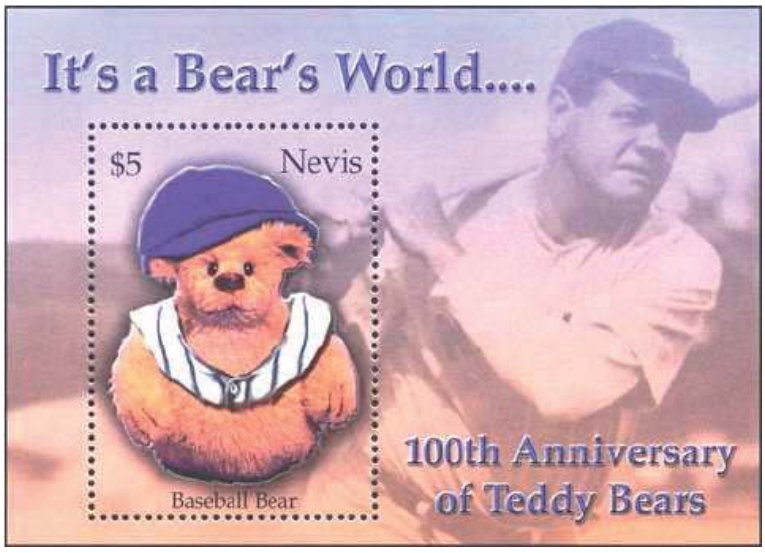
Iconografia 30. Colòmbia, 2003.
El *Tejo*, esport nacional
Scott (2005a, p. 398)

Iconografia 31. Rússia, 1999.
Gorodki. Esport local
Font: J. Ortí.Col·lecció particular

Les joguines, amb un total de 392 mostres i un percentatge del 9,89%, també formen part de les temàtiques més representades.

Seguint les joguines apareix el Nadal amb 319 mostres corresponents al 8,05%; els festivals i jornades amb 254 mostres i un 6,41% de representativitat; els jocs tradicionals amb 233 mostres i un percentatge del 5,88; els jocs dels xiquets (*children's games*) amb 224 i un percentatge del 5,65%; l'esport tradicional i rural amb 218 mostres i un 5,50%. Amb 177 mostres i el 4,47% trobem la temàtica relacionada amb la protecció i la salut (*welfare*).

L'ós de peluix (*Teddy Bear*) també té una alta representativitat amb un total de 174 mostres i un percentatge del 4,39%. El segueix l'art amb 160 mostres i un 4,04%; l'Any Internacional del Nen (*IYC*) té 147 i una representació del 3,71%; el Dia del Nen (*Children's day*) esta integrat per 145 mostres i un 3,66%; la temàtica Europa conté 141 mostres i un 3,56%; l'Any Internacional de la Joventut (*IYY*) té 20 mostres i un 0,50%; i, finalment, l'escoltisme presenta 7 mostres i un 0,18% del total.



Nevis, 2003.
Temàtica: *teddy bear*
Font: Scott (2005c, p. 1111).

En fer l'anàlisi de les mostres en relació amb la temàtica apreciem que la temàtica altres és la més nombrosa i significativa. És a dir, hi ha una gran quantitat de mostres iconogràfiques que estan amagades darrere d'un tema que no té res a veure amb el nostre objecte d'estudi. Seguidament, la categoria esport i joguines són les més nombroses.

Val a dir que dintre de la temàtica Europa hi ha 74 mostres corresponents a l'any 1989 que estan dedicades als jocs de nens. En l'estudi, les hem inclòs dintre del tema Europa però també s'haurien pogut introduir dintre de la temàtica de *children's games*.

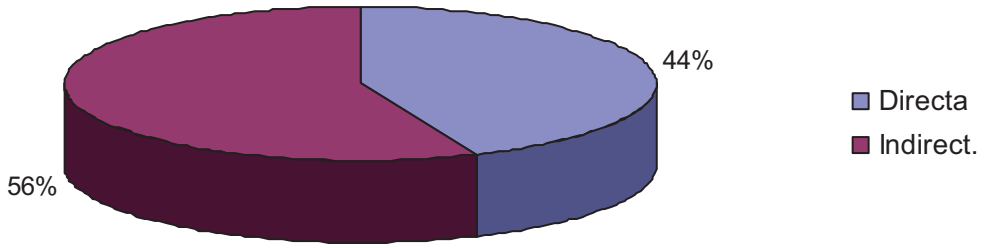
De mostres relacionades amb l'escoltisme n'hi ha moltes més però aquí sols hem considerat, tal com hem explicat anteriorment, aquelles que tenen una finalitat exclusivament lúdica i mai utilitària.

Finalment, cal considerar que hi ha una mostra filatèlica que no hem pogut saber a quina temàtica pertany.

Per tant, tot i que existeix una gran heterogeneïtat de temàtiques que contenen manifestacions lúdiques, hi ha unes que ho fan més explícit i dediquen aquesta a la manifestació lúdica mentre que d'altres contenen aquestes manifestacions disfressades dintre del segell tenint una temàtica totalment diferent. Així, considerem que la temàtica té una relació directa en els casos dels jocs de xiquets, l'esport, Europa (mostres corresponents a l'any 1989), joguines, ós de peluix, jocs tradicionals i esport tradicionals i rurals.

De forma indirecta tenim les temàtiques de l'art, Dia del Nen, festivals i jornades, Any Internacional del Nen, Any Internacional de la Joventut, Nadal, Escoltisme, protecció i salut i l'opció altres.

A continuació presentem el gràfic amb les mostres relacionades directament amb l'objecte d'estudi i aquelles que es relacionen de forma indirecta.



Gràfic 3. Percentatge de mostres i tipus de relació amb l'objecte d'estudi.

Per tant, constatem que hi ha 1.732 mostres iconogràfiques que tenen una relació directa amb l'objecte d'estudi i que corresponen al 43,70% del total de mostres iconogràfiques. De forma indirecta trobem 2.231 mostres corresponents al 56,30% de les mostres.

Seguidament, i a mode d'exemple, presentem dues mostres totalment vàlides per al nostre estudi però amb diferents vinculacions temàtiques.

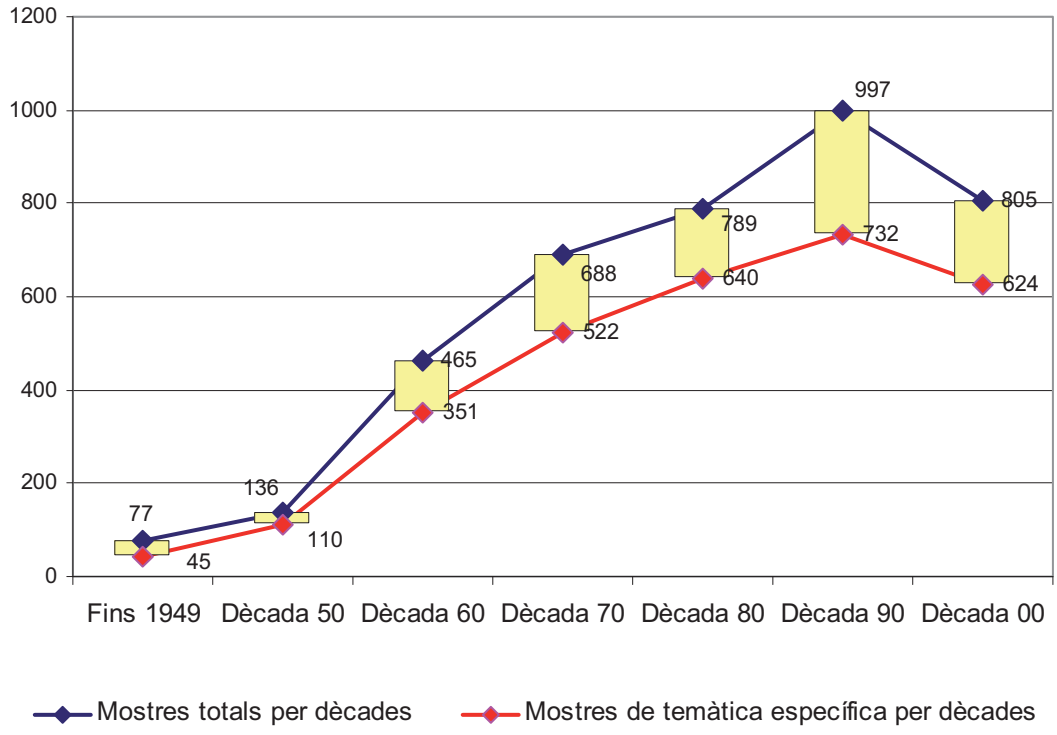
Iconografia 32. Finlàndia, 1996.
Mostra dedicada a l'art on apareix una manifestació lúdica.
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Iconografia 33. França, 1958.
Mostra dedicada als esports tradicionals i, per tant, relacionada directament.
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Així doncs, dintre de les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic, hi ha manifestacions lúdiques amb temàtiques que tenen poca o cap relació amb l'objecte d'estudi però que han decidit representar una manifestació lúdica.

6.1.4. Distribució per l'especificitat de la temàtica i dècades

En estudiar les mostres iconogràfiques filatèliques distribuint-les per dècades i analitzant si formen part d'una temàtica específica trobem, tal com podem veure en el gràfic posterior, que a mesura que avancem en els anys hi ha una major presència de mostres dedicades al nostre objecte d'estudi.



Gràfic 4. Evolució del nombre de mostres per dècades.

Cal destacar que en la primera dècada del s. XXI (dècada 00) hi ha una lleugera davallada perquè l'estudi tan sols està fet fins l'any 2004. De totes maneres, seguint la tendència que hi ha al llarg d'aquesta última dècada el nombre de mostres recollides encara seria major atès que tan sols en 5 anys hi ha una major quantitat de mostres que durant tota la dècada dels 80 i tan sols 192 menys que durant tota la dècada dels 90.

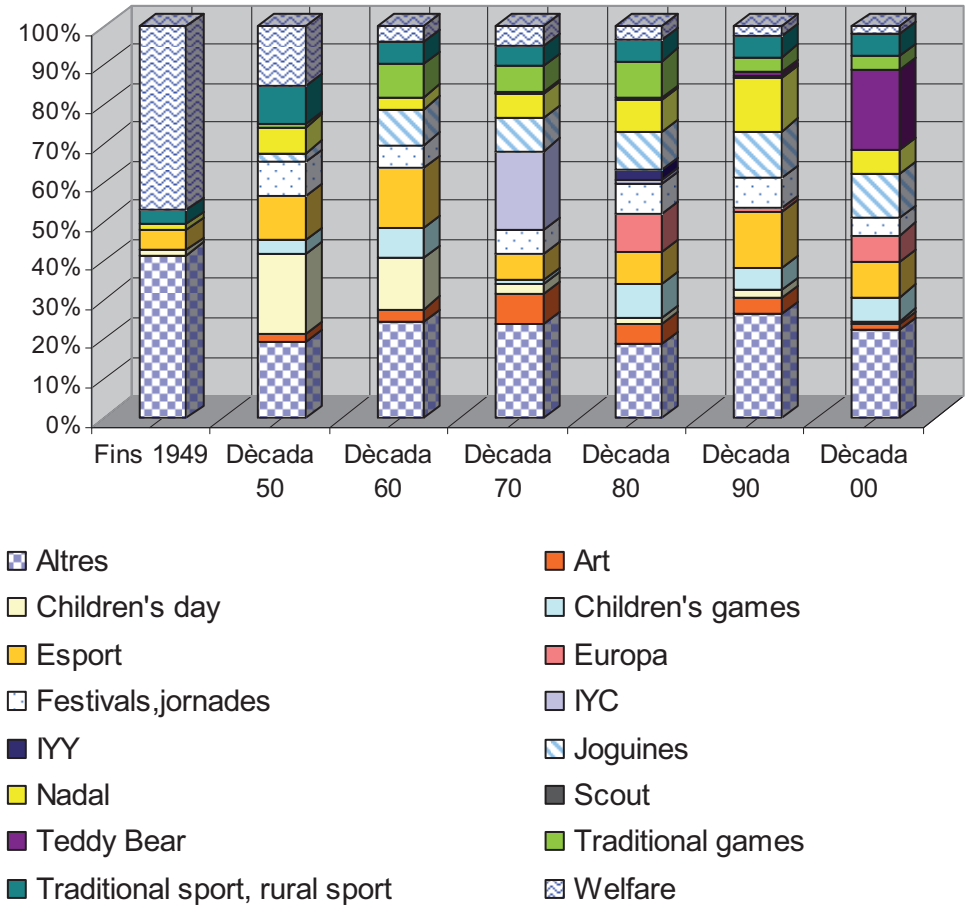
D'altra banda, si analitzem les mostres que són d'una temàtica específica, és a dir, mostres que no apareixen disfressades dintre d'un segell sinó que aquell segell forma part d'una temàtica específica com *children's day*, *children's games*, esport, Europa, festivals-jornades, joguines, Nadal, *teddy bear, traditional games, traditional sport, rural sport,* art i *welfare*, comprovem com també augmenten durant les diferents dècades de l'estudi, tenint un comportament molt semblant al del conjunt de les mostres totals. Aquest fet ens indica que hi ha una consciència social i sensibilitat cap a les manifestacions lúdiques i, per això, els correus postals dels diferents països tenen un major interès per aquest tipus d'emissions. Així, mentre que a la

dècada dels 50 tan sols hi ha 110 mostres iconogràfiques corresponents a les temàtiques esmentades anteriorment, durant la dècada dels 90 hi ha un total de 732 mostres. L'evolució, tal com ens indica el gràfic, és constant i progressiva.

Finalment, com a aspecte significatiu del gràfic considerem el fet que a més a més d'augmentar el nombre de temàtiques específiques també s'incrementa el nombre de mostres que no corresponen a cap tipus d'aquestes temàtiques però que contenen una manifestació lúdica. Aquest fet succeïx especialment durant la dècada dels 90, on de les 997 mostres recollides tan sols 732 corresponen a la temàtica específica, és a dir, hi ha 265 mostres que no formen part de cap temàtica específica però que contenen una manifestació lúdica que respecta els criteris d'inclusió de la recerca. Aquesta tendència es va generalitzant al llarg de les diferents dècades però és molt més rellevant durant l'esmentada dècada.

Cal observar que en aquests gràfics no apareixen reflectides 6 mostres que no sabem exactament de quin any són i, per tant, no podem identificar-les dintre de cap dècada.

6.1.5. Distribució per temàtiques concretes i dècades



Gràfic 5. Distribució de les temàtiques per dècades.

En distribuir la totalitat de les mostres dècada per dècada apareix que la major part de les mostres de "Fins al 1949" estan relacionades amb el *Welfare* (campanyes per promoure el benestar) amb un 46,75% i la temàtica altres amb un 41,5%. Per tant, el total corresponent a la suma d'aquestes dues temàtiques és del 88,25% fet que eclipsa la resta de temàtiques. L'esport, l'esport tradicional i rural, el Nadal i el dia del nen amb un 5,19%, 3,90%, 1,30% i 1,30% respectivament, són la resta d'opcions que tenen representació fins a la primera meitat del s. XX.

Durant la dècada dels 50 les temàtiques que ens han oferit més mostres han estat la de *children's day* (20,59%), l'opció altres (19,12%), l'esport (11,03%), l'esport tradicional i rural (9,56%), els festivals i jornades

(8,82%), el Nadal (6,62%), els jocs de nens (3,68%), l'art i les joguines (2,21%) i el jocs tradicionals (0,74%). En aquesta dècada es queden sense representació la temàtica Europa, l'Any Internacional del Nen, l'Any Internacional de la Joventut, el moviment escolta i els *teddy bears*.

En la dècada dels 60 la temàtica altres va recuperar la seva hegemonia amb un 24,52%. El segon lloc el va ocupar la temàtica esport (15,27%) seguida de molt prop de *children's day* amb un 13,12% de mostres i les joguines (9,25%). Els jocs tradicionals també van obtenir força representació (8,60%) en comparació amb les dècades anteriors. Els segueixen els jocs de nens (7,53%), els festivals i jornades (6,02%), l'esport tradicional i rural (5,59%) i l'art (3,23%). A l'igual en en la dècada anterior es van quedar sense representació la temàtica Europa, Any Internacional del Nen, Any Internacional de la Joventut, el moviment escolta i els *teddy bears*.

La dècada dels 70 es caracteritza per l'estrena d'una nova temàtica que és l'*Internacional Year of the Children* (IYC)[117] i que aporta el 20,35% de les mostres d'aquella dècada. Per dalt d'aquesta, en quant al nombre d'aportacions, apareix la temàtica altres amb un 24,13% de les mostres. El tercer lloc quant a percentatges d'emissions de la dècada l'ocupen les joguines (8,28%) seguits de l'art (7,41%), els jocs tradicionals (6,54%), l'esport (6,40%), el Nadal (6,40%), els festivals i jornades (5,96%), l'esport tradicional i rural (5,23%), el Dia del Nen (2,47%), els jocs de nens (1,31%), el moviment escolta, els *teddy bears* i la sèrie Europa amb 0,15%.

En aquesta dècada dels setanta es queda sense representació l'Any Internacional de la Joventut. Cal recordar que l'any 1985 va estar dedicat a l'Any Internacional de la Joventut, per tant, no serà fins aquest quan tindrà representació aquesta temàtica.

La dècada dels 80 es caracteritza perquè no hi ha una temàtica que destaca per damunt de les altres. A l'igual que en les dècades anteriors, el

[117] Les sigles corresponen a l'Any Internacional del Nen. Aquest any va ser celebrat el 1979.

primer lloc l'ocupa la temàtica altres amb un 18,84% de les mostres seguit de les joguines amb un 9,99%, Europa amb un 9,73%, *traditional games* amb un 9,61% de les mostres, *children's games* amb un 8,85%, l'esport amb un 8,22%, el Nadal amb un 8,09%, els festivals i jornades (7,59%), l'esport tradicional i rural (5,31%), l'art (5,18%), l'Any Internacional de la Joventut (2,40%), el Dia del Nen (1,39%), l'Any Internacional del Nen (0,88%) i els *scouts* (0,38%). Finalment, es queden sense representació els *teddy bears*.

Dintre de la dècada dels 80 cal destacar que la temàtica Europa va dedicar l'any 1989 als jocs dels nens, fet que va fer que aparegués un alt número d'iconografies que ens interessen especialment per al nostre estudi.

La temàtica altres també aporta el major nombre de mostres durant la dècada dels 90 amb un percentatge del 26,65% seguida de la temàtica esport amb un 14,63% i el Nadal amb 13,63% de les mostres. Després d'aquestes apareixen les joguines (11,92%), els festivals i jornades (7,92%), els jocs de nens (5,51%), l'esport tradicional i rural (5,41%), els jocs tradicionals (3,91%), l'art (3,81%), els Dia del Nen (2,10%), l'ós de peluix (1,10%), la temàtica Europa (0,70%) i, finalment, el moviment escolta (0,30%). Es queden sense representació, òbviament, l'Any Internacional del Nen i l'Any Internacional de la Joventut.

La primera dècada del s. XXI es caracteritza per la continuïtat de la predominància de la temàtica altres (22,48%) seguida d'un tema, certament nou quant al nombre de mostres, anomenat *teddy bears,* amb un total de 20,12% de les mostres. El gran nombre de mostres recollides d'aquesta temàtica es correspon a que l'any 2002 es va commemorar el primer centanari de la creació de l'ós de peluix. Per tal de celebrar aquesta commemoració molts països van fer emissions dedicades a aquest tema. Segueixen a aquesta les joguines (11,30%), l'esport (8,94%), Europa (6,96%), el Nadal (6,34%), els jocs de xiquets (6,09%), l'esport tradicional i rural (5,47%), els festivals i jornades (4,22%), els jocs tradicionals (3,85%), el *welfare* (1,99%), l'art (1,49%) i el Dia del Nen (0,75%). Es queden sense representació, a l'igual que durant la dècada dels 90, l'Any Internacional del

Nen, l'Any Internacional de la Joventut. Tampoc va tenir representació les mostres corresponents a l'escoltisme.

A partir de l'anàlisi dels resultats concloem que fins a la meitat del s. XX no s'ha donat importància a la creació de temes específics per a representar manifestacions lúdiques com les joguines, quasi esports, jocs tradicionals, quasi-jocs esportius, jocs de taula i tauler sense reconeixement del COI, jocs dansats, cantarelles de jocs tradicionals o altres formes jugades degut a la manca de senzibilització i d'interès de l'època cap a aquest tipus de manifestacions. En cas de voler representar alguna manifestació lúdica hi havia dues possibilitats: aquesta s'introduïa de forma indirecta en una mostra iconogràfica amb un tema que no tingués relació amb els criteris anteriormentment esmentats o apareixia relacionada amb les campanyes *welfare* que fomentaven el benestar i que, en nombroses ocasions, il·lustraven manifestacions lúdiques on participaven fonamentalment nens i adolescents.

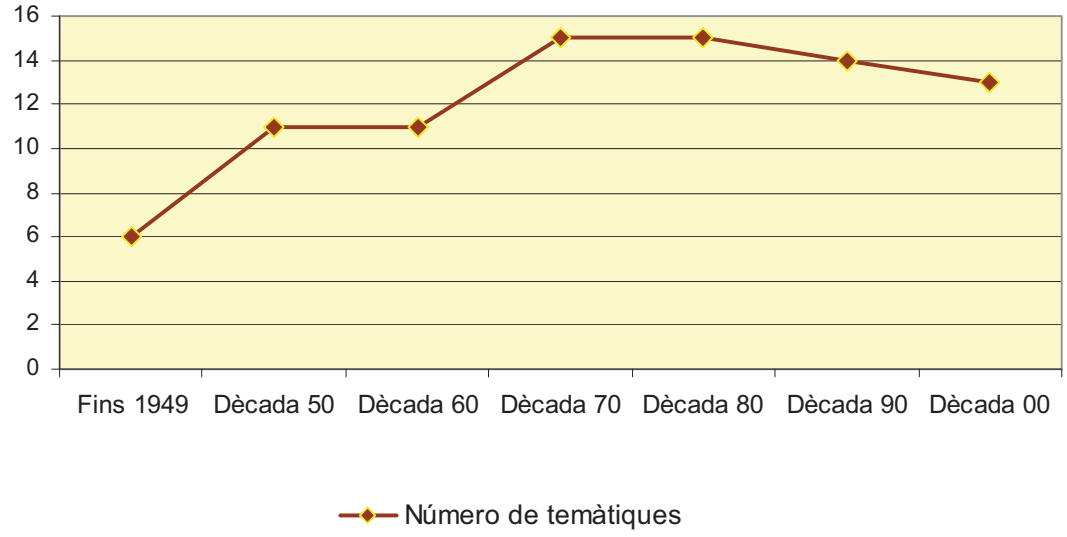
En distribuir les temàtiques per dècades trobem que la temàtica altres és la principal temàtica en les diferents dècades a excepció de la dècada dels 70. És a dir, la major part de mostres apareixen amb una icona que té un tema diferent o indirectament relacionat amb el nostre objecte d'estudi.

A l'excloure l'opció altres veiem com no existeix una temàtica preferida al llarg de les emissions filatèliques sinó que hi ha dècades en què temàtiques com les del Dia del Nen aporten un alt percentatge de mostres, com es el cas de la dècada dels 50, mentre que en altres dècades la major aportació prové d'unes altres opcions com per exemple, la dècada dels 60, on la major aportació prové de l'esport, la dècada del 70 que és encapçalada per l'Any Internacional del Nen, la dècada dels 80 on les joguines són les més representades, la dècada dels 90 en què repeteix l'esport i la primera dècada del s. XXI que és l'encapçalada pels *teddy bear*.

Entre els resultats destaquem que quan els diferents països decideixen adoptar una mateixa temàtica per commemorar un fet,

esdeveniment… aquest acaba sent representatiu i es pot apreciar clarament en la totalitat de la mostra. Com exemples de casos que atenguen aquest fet trobem l'any 1979 amb la temàtica de l'Any Internacional del Nen, el 1989 amb l'emissió del tema Europa i l'any 2002 amb la commeració del centenari de la creació de l'ós de peluix.

A mesura que avancen les dècades hi ha més temàtiques que tenen representació de manifestacions lúdiques. Així, fins a la primera meitat del s. XX tan sols hi havia hagut 6 opcions seleccionades. En aquesta no apareixen mostres iconogràfiques filatèliques que es corresponguen a manifestacions lúdiques amb temàtiques com els jocs de nens ni jocs tradicionals, entre d'altres. En la dècada dels 50 hi ha 11 opcions seleccionades. En la dècada dels 60 hi ha 11 opcions, en la dècada dels 70 hi ha 15 opcions, en la dècada dels 80 hi ha 15 opcions, en la dècada dels 90 hi ha 14 opcions i en primera dècada del s. XXI hi ha 13 opcions, tal com observem en el següent gràfic.

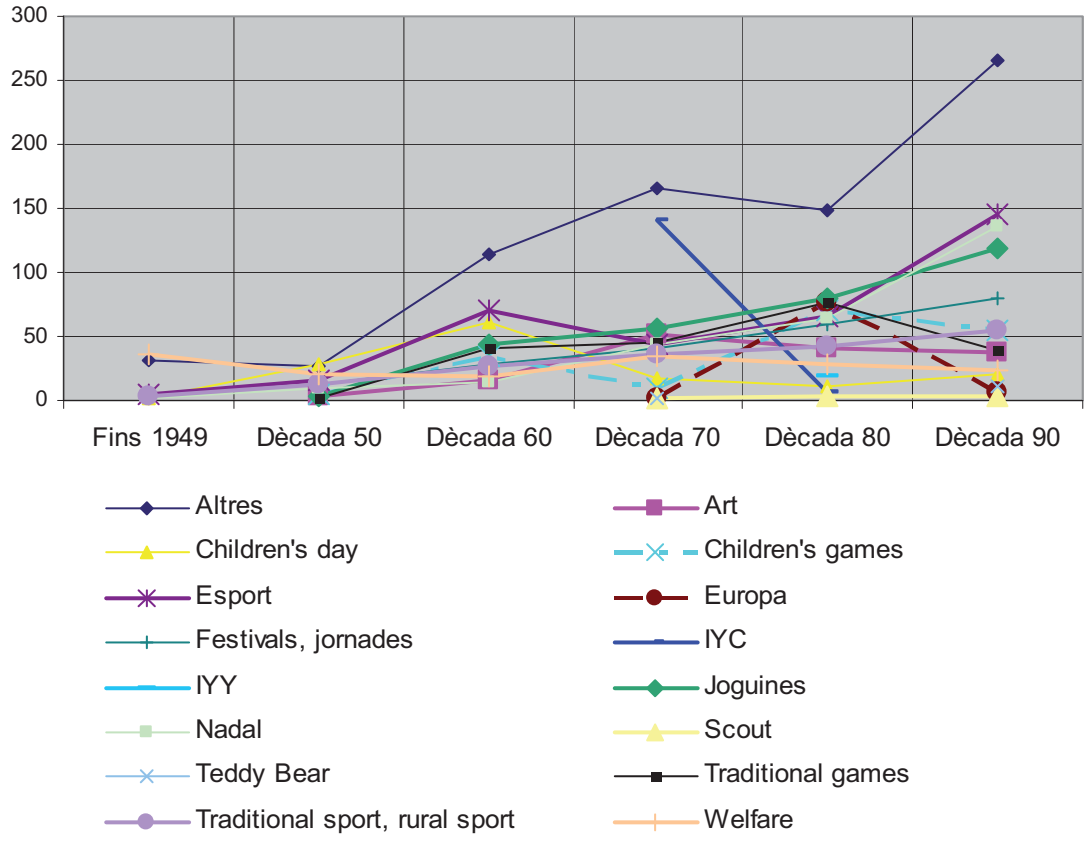


Gràfic 6. Evolució del nombre de temàtiques per dècada.

La dècades dels 70 i 80 són les que tenen un major nombre de temàtiques en relació a les opcions establertes dintre d'aquesta variable. Aquest fet és deu perquè, a més a més de la resta de temàtiques comuns a la dècada dels 90 i primera del s. XXI, també contenen mostres, en el primer

cas, corresponents a l'Any Internacional del Nen celebrat el 1979 i en el segon cas per la celebració de l'Any Internacional de la Joventut celebrat el 1985.

En analitzar l'evolució de les mostres distribuides per temes al llarg de les dècades, descartant última dècada de l'estudi perquè tan sols tenim mostres fins l'any 2004, trobem el següent gràfic.



Gràfic 7. Tipus de temàtica per dècada.

Per tant, apareix que tenen una trajectòria totalment ascendent, quant al nombre de mostres per dècades, les opcions de festivals i jornades, el Nadal, l'esport tradicional i rural, les joguines i l'escoltisme. Aquests temes es consoliden any rere any i incrementen el nombre de mostres iconogràfiques durant les dècades.

Com a temàtiques irregulars, amb ascensos i descensos, apareix l'opció altres que tot i que té un ascens progressiu i vertical durant la dècada dels 80 disminueix per tornar a remuntar durant la dècada dels 90. De forma semblant tenim l'esport encara que aquest té el punt de descens durant la dècada dels 70. L'opció Dia del Nen perd importància a partir de la dècada dels 70 tot i que, posteriorment, es manté al voltant de 20-25 mostres, aproximadament. El tema Europa apareix en la dècada dels 70 i té el punt culminant en la dècada dels 80 produint-se una forta davallada durant la dècada dels 90. Els jocs tradicionals també puguen de forma progressiva fins arribar a la dècada dels 80 moment en què cauen lleugerament fins trobar-ne 55 durant la dècada dels 90. Les manifestacions lúdiques integrades dintre de l'opció de l'art sorgeixen a partir de la dècada dels 50 i van incrementant el seu nombre fins la dècada dels 70 en què trobem el seu màxim. A partir d'ací hi ha un davallada suau i constant. Finalment, el gràfic en forma de serra es correspont als jocs de nens. Aquests tenen ascensos durant la dècada del 60 i 80 però també presenten forts descensos durant la del 70 i 90.

Com a temàtiques descendents apareix la de l'Any Internacional del Nen. Aquesta sorgeix en força durant la dècada dels 70 per a caure verticalment durant la dècada dels 80 i desaparèixer en la dels 90.

La temàtica *welfare* és l'unica que es manté al llarg de les dècades amb valors molt aproximats entre els seus màxims i mínims.

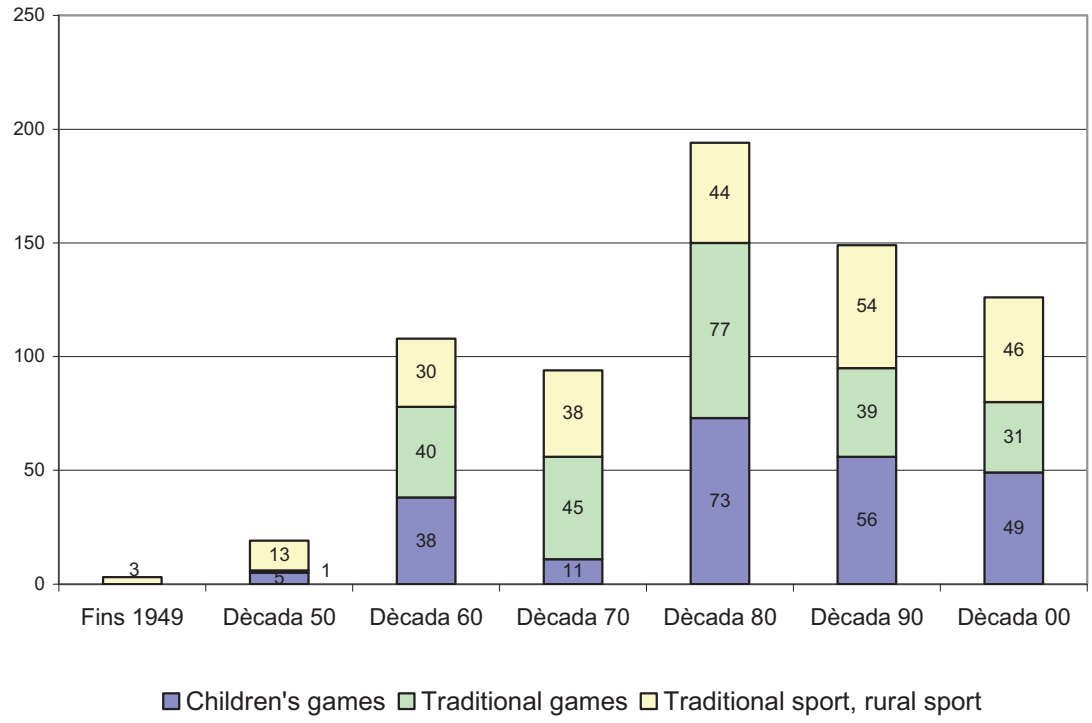
L'Any Internacional de la Joventut (IYY) atès que es celebrà l'any 1985 tan sols apareix en aquella dècada.

El cas del *teddy bears* és molt semblant a la de l'Any Internacional de la Joventut de forma que apareix en la dècada dels 70 amb una mostra i tornen a reaparèixer a la dècada dels 90 amb 11 mostres.

A partir de l'anàlisi de les dades anteriors concloem que cada vegada hi ha un major interès per representar manifestacions lúdiques, tant a partir

de temàtiques específiques i directament relacionades com a partir de temàtiques indirectament relacionades.

6.1.6. Distribució per temàtiques més representatives, directament relacionades amb el nostre estudi, i dècades



Gràfic 8. Temàtiques amb especial vinculació distribuides per dècades.

Per conèixer l'univers lúdic referent als jocs i esports tradicionals populars hem configurat i seleccionat les temàtiques *children's games*, *traditional games*, *traditional sport* i *rural sport* per tal d'analitzar la rellevància d'aquestes. D'aquesta forma podem comprovar que les emissions d'aquestes temàtiques no han estat massa grans, quant al nombre de mostres iconogràfiques que aporten al total de les manifestacions lúdiques. És a dir, de les 3.960[118] mostres iconogràfiques seleccionades en tenim unes 223 mostres (5,63%) corresponents a *children's games*; 232

[118] Hem exclòs 3 mostres que no poden ubicar-se dintre de cap temàtica i any. A més a més, tan sols hem considerat aquells segells emesos.

(5,85%) a *traditional games*; i 218 (5,50%) a *traditional, rural sport*. Per tant, el total de mostres referides a aquestes temàtiques és de 673 unitats (16,99%). Evidentment, podem afegir les mostres de la temàtica Europa corresponents a l'any 1989 dedicada als jocs de nens (74 mostres). En aquest cas, el total de les mostres és de 747 unitats (18,86%).

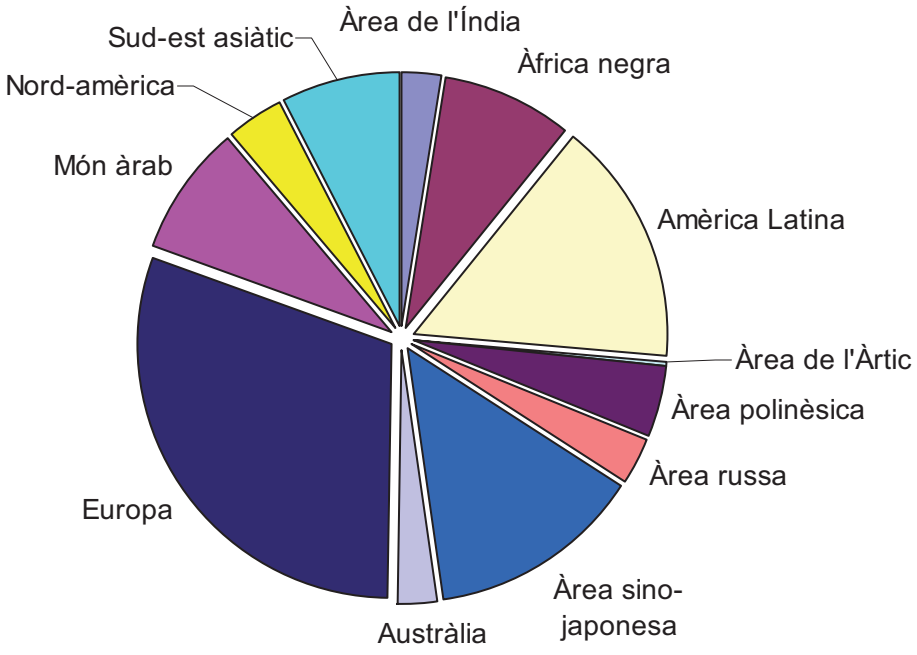
Quant a dècades, sense comptabilitzar les mostres de la temàtica Europa de l'any 1989, podem apreciar com la dècada dels 80 va ser la més fructífera per a la introducció d'aquestes temàtiques seguida de la dels 90. La primera dècada del s. XXI, comptant fins el 2004, també té un bon ritme d'emissions relacionades amb els temes establerts.

Cal destacar que el nombre de mostres fins la dècada dels seixanta és molt baix trobant tan sols 22 mostres fins l'any 1959. D'aquestes, 3 mostres es corresponen fins a 1949 i 19 durant la dècada dels 50. És a dir, dintre del món filatèlic no hi a una senzibilització cap a aquests temes fins l'arribada de la dècada dels seixanta.

A partir del gràfic seleccionat també podem apreciar que quasi no hi ha diferències entre les tres temàtiques, és a dir, que el nombre de mostres de cadascuna és molt semblant, especialment, a partir de la dècada dels 60.

Les conclusions que podem extraure a partir d'aquest gràfic és que, tot i que existeixen temàtiques exclusives per a representar les manifestacions lúdiques, aquestes acaben sent representades, majoritàriament, dintre d'altres temàtiques perquè les temàtiques específiques aporten un baix nombre de mostres en comparació amb les temàtiques més generals. A partir de les dades destaquem que el nombre de mostres iconogràfiques s'incrementa notablement a partir de la dècada dels seixanta i es manté amb nivells que varien entre les cent i dues-centes mostres per dècada.

6.1.7. Distribució de les mostres iconogràfiques per àrees culturals



Gràfic 9. Distribució del nombre de mostres per àrea cultural.

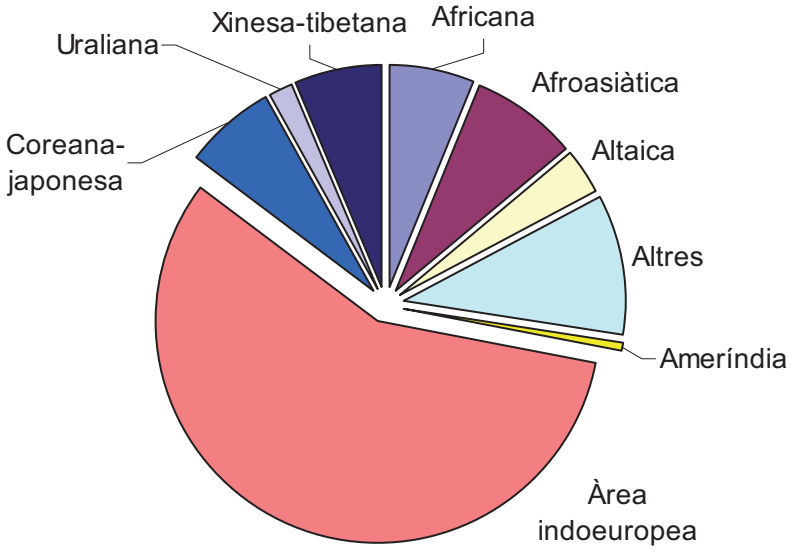
Un aspecte significatiu per tal de valorar la importància que es dóna a les manifestacions lúdiques d'arreu del món el podem trobar en el gràfic número 9. En aquest, distribuïm les mostres en funció de les diferentes àrees culturals que les han emés de forma que les àrees culturals que tenen un major nombre d'icones filatèliques de manifestacions lúdiques, atenent els criteris d'inclusió i exclusió establerts amb anterioritat, són Europa (30,25%), Amèrica Llatina (15,62%) i l'àrea sino-japonesa (13,55%). La resta de les àrees culturals estudiades es troben per sota del 10%. Així, el món àrab representa un 8,55% del total de les mostres, l'Àfrica negra el 8,40%, el Sud-est asiàtic el 7,37%, la Polinèsia el 4,49%, Nord-amèrica el 3,61%, l'àrea russa el 3,10%, l'àrea de l'Índia el 2,45%, Austràlia el 2,42% i l'àrea àrtica el 0,18%.

Aquest aspecte és molt significatiu en el cas europeu. Pareix que existeix un gran interès i sensibilització per aquest tipus de temàtica perquè per extensió aquesta àrea no es correspon amb la de major superfície.

De totes maneres, aquestes zones culturals no tenen la mateixa extensió ni nombre de països fet que pot condicionar el nombre d'emissions i per tant, el seu resultat. Per exemple, les zones culturals àrtica, polinèsica i russa estan integrades per un reduït nombre de països de forma que el nombre de mostres iconogràfiques filatèliques dedicades al nostre objecte d'estudi pot ser que siga menor pel menor nombre d'emissors postals existents.

6.1.8. Distribució de les mostres iconogràfiques per àrees lingüístiques

En cas de distribuir les mostres en funció de la família lingüística corresponent trobem que la major part de la mostra (56%) es corresponen a països que pertanyen lingüísticament a l'àrea indoeuropea. Aquest àrea està integrada per la major part d'Europa, Nord-americà, Centre-amèrica, Sud-amèrica, la part litoral o més exterior d'Austràlia, algunes parts de Rússia i del sud d'Àsia. Així, degut a la gran extensió lingüística de l'àrea, era molt probable que la major part de les mostres estigueren dintre d'aquests límits.



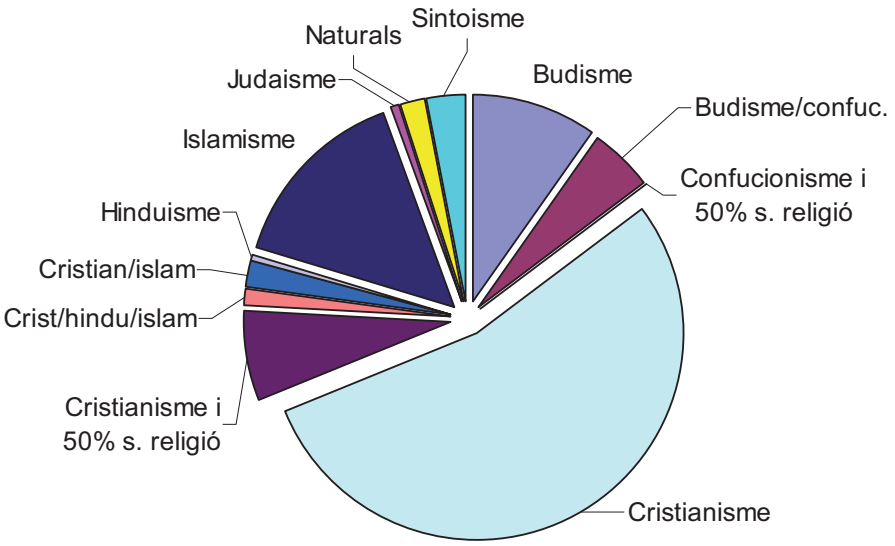
Gràfic 10. Distribució percentual del nombre de mostres per àrees lingüístiques.

La segona família que conté una major nombre es correspon a l'opció altres amb el 10,14%. Aquesta integra gran part del Sud-est asiàtic, una part del Canadà, Alaska, el centre d'Austràlia, el Sud de l'Índia i algunes altres regions.

Seguidament, amb percentatges molt semblats, tenim l'àrea afroasiàtica (7,85%) que es correspon amb el nord d'Àfrica i península Aràbiga, l'àrea coreano-japonesa (6,61%), la família xinesa-tibetana (6,43%), l'africana (5,98%), l'altaica (3,51%), l'uraliana (1,74%) i, finalment, l'ameríndia (0,63%).

Com a conclusió final tenim que l'àrea lingüística indoeuropea és la que major nombre de mostres aporta tot i que els resultats no poden ser concloents perquè també té una extensió molt superior a algunes de les altres àrees lingüístiques.

6.1.9. Distribució de les mostres iconogràfiques per religions



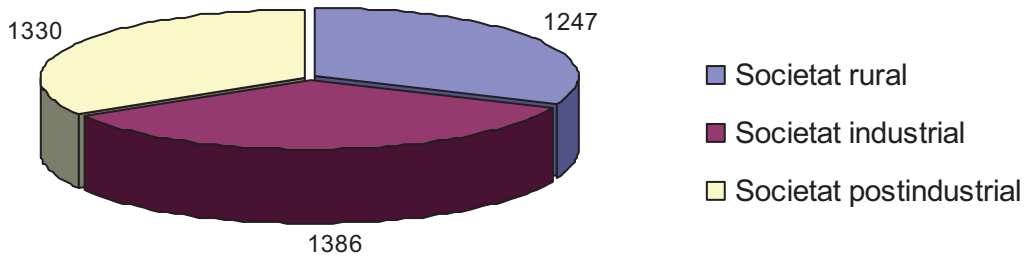
Gràfic 11. Distribució percentual del nombre de mostres per països que tenen un determinat tipus de religió.

Els països que pertanyen a la religió cristiana són els que han desenvolupat un major nombre de mostres relacionades amb el tema d'estudi amb un 54,15%. En segona posició es situen els països on l'islam és la religió majoritària. En aquest cas, el percentatge és significativament inferior (14,66%). Un total de 384 mostres, corresponents al 9,69%, pertanyen a països on el budisme és la religió més practicada. La resta d'opcions i percentatges són: cristianisme i 50% sense religió té el 6,99%; budisme/confucionisme representen el 4,92%; el sintoisme representa el 3,08%; el cristianisme/islamisme el 1,92%; cristianisme/islamisme/hinduisme tenen el 1,49%; les religions naturals representen el 1,94%; l'hinduisme el 0,61%; el judaisme el 0,53%); i, finalment, el confucionisme i 50% sense religió el 0,03%).

Per tant, en els dos primers casos, les estadístiques de les emissions filatèliques es corresponen amb el nombre de practicants. Així, la religió cristiana, que és la més practicada, té un major percentatge seguida de l'islam. Aquest fet ens fa pensar que el motiu d'aquest repartiment siga l'extensió geogràfica de la religió atès que aquella religió que està estesa per més països també és la que ens ofereix un major nombre de mostres.

Finalment, no podem concloure que el tipus de religió condiciona el nombre de mostres iconogràfiques filatèliques.

6.1.10. Distribució de les icones segons el tipus de societat



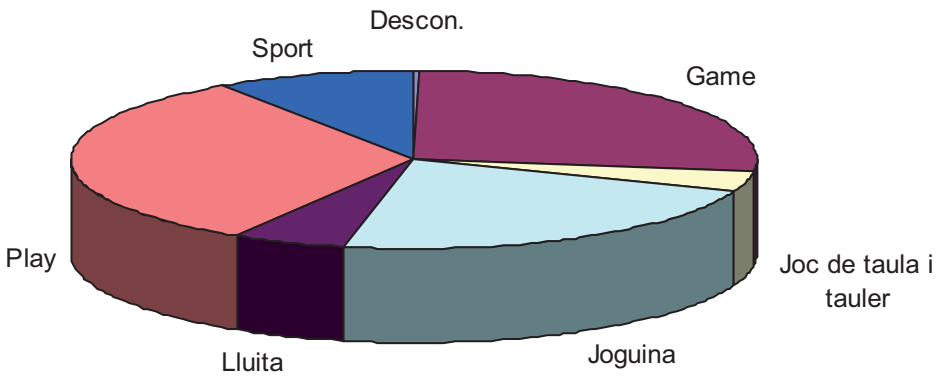
Gràfic 12. Distribució percentual de les mostres en funció del tipus de societat.

En distribuir les mostres iconogràfiques en funció del tipus de societat apareix que les societats rurals aporten a la totalitat de l'estudi el 31,47% de les mostres iconogràfiques. Les societats rurals aporten el 34,97 i, finalment, les postindustrials aporten el 33,56%. En tots els casos, sols valorem el nombre de segells i no la quantitat de manifestacions lúdiques que contenen aquests.

Per tant, a partir d'aquestes dades i sense considerar l'extensió de cadascuna d'aquestes societats, podem determinar que no hi ha cap tipus de relació entre el nombre de mostres aportades i el tipus de societat, és a dir, els països no fan més o menys mostres iconogràfiques que els altres en funció de pertànyer a un determinat tipus de societat més o menys avançada.

El nombre de països o emissors postals que conformen cadascuna d'aquestes opcions tampoc ha estat considerat. Aquest fet també pot condicionar els resultats de l'estudi.

6.1.11. Distribució de les mostres en relació a la tipologia



Gràfic 13. Distribució percentual de les mostres en funció de la seva tipologia.

En estudiar les manifestacions lúdiques que apareixen en les icones filatèliques, considerant les mostres iconogràfiques emeses, podem veure com el major nombre corresponen a l'opció *play* (31,84%) seguit de l'opció *game* (26,54%), joguina (22,60%), *sport* (9,48%), lluita (5,29%) i, finalment, el joc de taula i tauler (3,83%).

El fet que hi ha una major quantitat de mostres que es corresponguen a l'opció *play* potser perquè aquesta és la més fàcil de representar en les mostres iconogràfiques ja que amb unes poques imatges és fàcil entendre la situació lúdica que s'està desenvolupant. Tot i que les joguines també són fàcils de representar en la iconografia perquè tan sols es mostra la joguina i no apareix cap tipus d'informació associada, el fet que tan sols aparega la imatge de la joguina és molt pobre i no dóna dinamisme a la mostra mentre que si apareixen uns jugadors participant de la situació la mostra és més rica i divertida. Podem comprovar-ho en les mostres iconogràfiques que adjuntem a continuació.

Iconografia 35. Canadà, 1979.
Emissió dedicada al Nadal on hi ha una joguina.
Font: Scott (2005a, p. 75)

Iconografia 34. Rep. de Xina, 1994.
Emissió dedicada als jocs de nens on trobem un "play"
Font: Scott (2005a, p. 274)

Els jocs reglats (*game*) també tenen una alta participació quant al percentatge total de la mostra. Aquests proporcionen informació molt interessant al voltant de la manifestació lúdica perquè, a més a més de tenir regles, també es representen els participants, l'espai, els materials...

Adjuntem unes mostres per tal de veure la riquesa que ens aporten les manifestacions integrades dintre d'aquesta opció.

Iconografia 37, Illes Caiman, 2003.
Joc reglat amb boles
Font: J.Ortí. Col·lecció particular

Iconografia 36, Xipre, 1989.
Joc reglat
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Finalment, a partir de les dades trobem que l'esport, les lluites i els jocs tauler tenen percentatges per sota del 10%. La interpretació i justificació que fem d'aquestes dades és que els esports acaben globalitzant-se degut a l'àmplia difusió que van adquirint de forma que deixen d'integrar-se dintre del nostre estudi. També creiem que el nombre d'esports tradicionals de caràcter rural i tradicional sol ser molt baix perquè la major part es donen com a situacions de jocs reglats i no com a esports institucionalitzats, reglamentats i amb un marcat caràcter competitiu.

Tot i que arreu del món es practiquen un gran nombre de lluites tradicionals les emissions filatèliques han decidit representar-les en un nombre percentualment molt baix si ho comparem amb la resta de manifestacions. Val a dir que en moltes ocasions aquestes són pròpies d'unes determinades zones geogràfiques i que acaben relegades a aquestes de forma que no són representatives i, per això, no acaben representades en les mostres iconogràfiques. Un exemple d'aquesta situació, encara que sí que apareix representada en la iconografia espanyola, és la *lluita canària*. Aquesta situació luctatòria és típica i molt coneguda a les Illes Canàries però, practicament desconeguda a la resta del món a excepció de persones especialitzades del tema luctatori.

Iconografia 38. Espanya, 1976.
Lluita Canària.
Font: Filabo (1995, p. 177)

Iconografia 39. R.P. de Xina, 2003.
Lluita Bökh
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

També cal considerar que el nombre de formes jugades, jocs i esports tradicionals que existeixen és molt superior al de les lluites, per tal de correspondre a la realitat lúdica de les zones. És per això que els percentatges d'aquesta opció, si atenem a la realitat de la seva pràctica, han de ser menors.

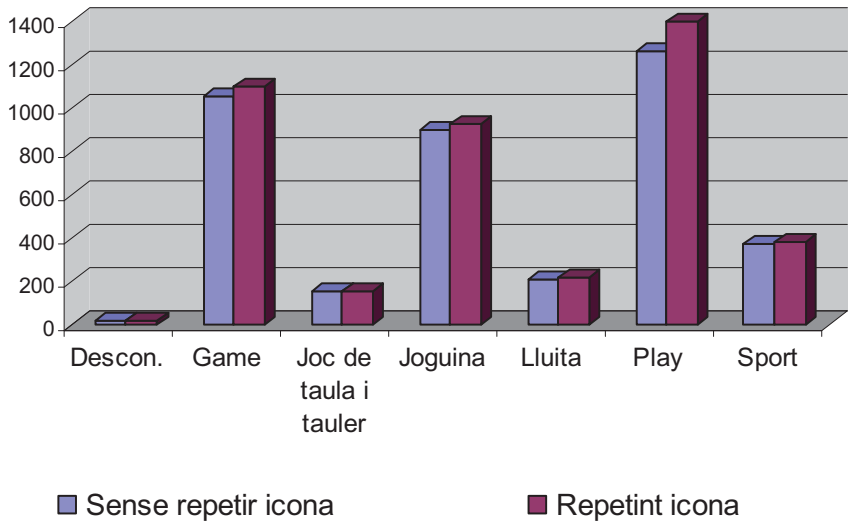
Les conclusions extretes de les manifestacions luctatòries també es poden fer extensives als jocs de taula i tauler. La pràctica d'aquests, en el món real, és significativament inferior al de les formes jugades, jocs reglats, joguines i l'esport per això, i en representació de la realitat, la filatèlia ha considerat no desenvolupar grans quantitats d'aquestes mostres.

6.1.12. Distribució de les mostres en relació a la tipologia

En ocasions, dintre d'una mateixa mostra iconogràfica hi ha més d'una manifestació lúdica. Per tal de poder recollir recollir tota la informació de cadascuna de les situacions de forma independent hem creat, tal com hem esmentat anteriorment, un formulari per cadascuna de les manifestacions lúdiques.

Iconografia 40. Haiti, 1979.
Mostra amb diferents manifestacions lúdiques
Font: Scott (2005b, p. 602)

A continuació adjuntem el gràfic on comparem el nombre de manifestacions lúdiques agrupades per la tipologia corresponent i el nombre d'emissions de cadascuna. En el cas de "Sense repetir icona" trobem totes les mostres que no han repetit la manifestació. Aquesta està integrada per 3.963 mostres que són la totalitat de les emissions. Tanmateix, amb l'opció "Repetint icona" apareixen totes les manifestacions lúdiques i, per tant, hi ha hagut algunes mostres iconogràfiques que han estat repetides perquè dintre d'aquella hem trobat més d'una manifestació. En aquest cas, el nombre ascendeix a 4.194 de forma que aquest nombre es correspon amb el nombre de formularis omplerts per a fer l'estudi.



Gràfic 14. Manifestacions lúdiques i nombre de mostres iconogràfiques[119].

[119] Algunes mostres iconogràfiques contenen més d'una manifestació lúdica. És per això que, en aquests casos, s'han repetit les mostres iconogràfiques tantes vegades com manifestacions diferents continguen.

En estudiar les diferències entre els mostres que tenen més d'una manifestació i les que tan sols en tenen una trobem que en un 5,82% existeix més d'una manifestació lúdica en una mateixa mostra iconogràfica.

En classificar les manifestacions en funció de les diferents opcions, apareix que en l'opció desconeguda hi ha una mostra que conté dues manifestacions lúdiques. Aquesta mostra, en relació al total de mostres d'aquesta opció, equival al 6,66%. Si ho analitzem respecte a la mostra total[120] el percentatge és del 0,02%.

En l'opció *game* la diferència és del 4,37% en relació a aquesta opció. És a dir hi ha un 4,37% de les mostres que es repeteixen perquè tenen una o més manifestacions lúdiques. Si ho analitzem en comparació a la mostra total el percentatge és de l'1,16%.

Els cas dels jocs de taula i tauler es caracteritza perquè en cada mostra iconogràfica tan sols apareix una única manifestació.

Les joguines es caracteritzen perquè tenen un 3,68% de mostres que contenen més d'una manifestació lúdica, de forma parcial. En atendre a la totalitat de la mostra el percentatge és del 0,83%.

Les lluites també presenten un alt nivell de representació de les manifestacions de forma exclusiva en cada mostra. De forma parcial, és a dir, en comparació a la pròpia opció, hi ha una diferència del 2,85%. Si la comparació atent a la totalitat de les mostres aquesta és del 0,15%.

Les diferències principals en relació a l'exclusivitat de les manifestacions per mostra són a càrrec de l'opció *play*. Aquesta té 1.262 mostres iconogràfiques que contenen 1.399 manifestacions lúdiques. Així,

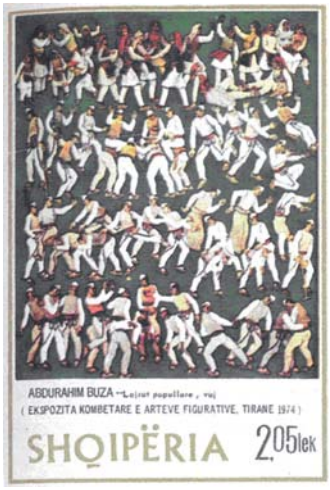
[120] Entenem com a la mostra total les 3.963 mostres iconogràfiques filatèliques que mostren una o més manifestacions lúdiques i que atenen als criteris d'inclusió anteriorment esmentats.

apareixen 137 manifestacions lúdiques que comparteixen icona filatèlica. Si les comparem de forma parcial, amb les de la pròpia opció, equivalen al 10,85%. Al comparar-ho amb la totalitat de la mostra el percentatge arriba al 3,45%.

Finalment, està l'opció esport. Aquesta té 8 manifestacions que apareixen en mostres iconogràfiques amb dues o més manifestacions. De forma parcial equival al 2,12% i de forma total al 0,20%.

Aquest resultats ens serveixen per valorar el grau de dificultat de representar manifestacions lúdiques dintre de les mostres iconogràfiques. Així, les formes jugades són les situacions que es presten a un major representació numèrica per mostra iconogràfica. Aquest fet es dóna perquè una forma jugada no presenta normes complexes i, per tant, no requereix un gran representació fet que fa possible que s'il·lustren més d'una en la mateixa icona.

L'opció *game* també presenta un gran percentatge en comparació amb les altres opcions. Aquestes manifestacions són més difícils de representar atès que contenen un major nombre de regles i, per tant, són més complexes. En aquest cas, els resultats dels jocs reglats estan condicionats per les mostres iconogràfiques filatèliques representades en obres d'art o cartells publicitaris i que il·lustren diverses manifestacions lúdiques en una mateixa obra. Així, el més freqüent és que trobem una única manifestació per mostra, a excepció de dos casos.



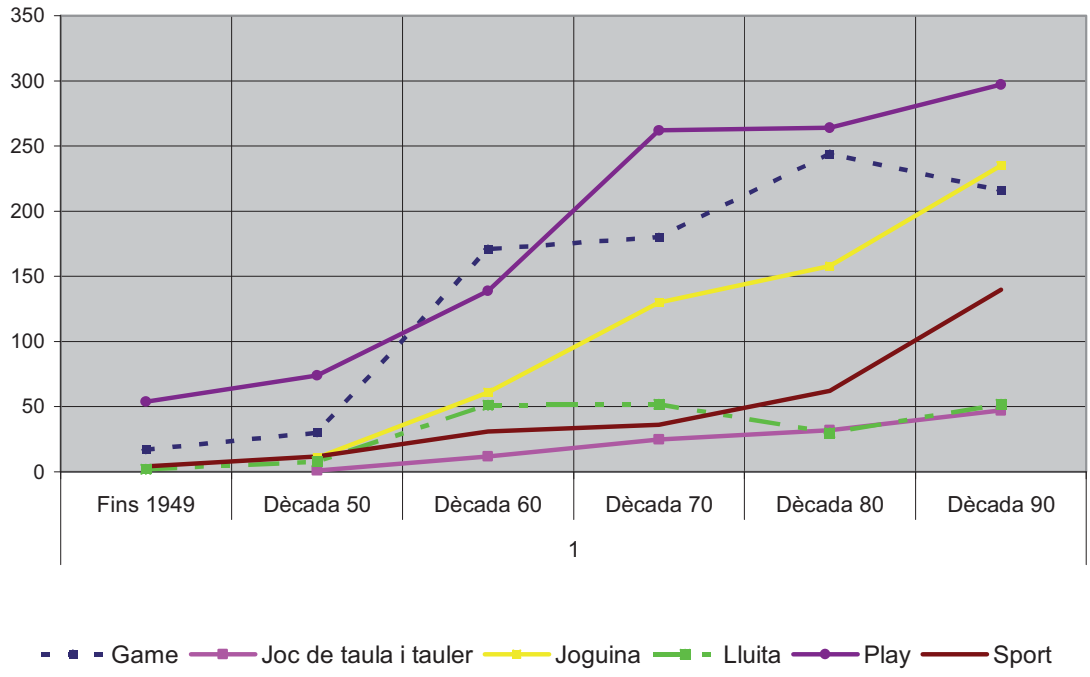
Iconografia 41. Albània, 1975.
Els jocs en el cartell d'Abdurahim Buza
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

D'altra banda estan els jocs de taula i tauler. Els emissors postals quan decideixen representar un joc de taula o tauler li dediquen una mostra en exclusivitat. És a dir, no trobem cap mostra iconogràfica filatèlica que continga dos o més jocs de taula o tauler en una mostra.

Finalment, a partir dels resultats analitzats, concloem que els serveis filatèlics mundials quan decideixen emetre una manifestació lúdica en una mostra filatèlica li donen exclusivitat.

6.1.13. Distribució de les mostres en relació a la tipologia i a la dècada

Per tal de veure l'evolució de les diferents tipologies al llarg de les dècades a partir dels valors de les mostres iconogràfiques emeses pels correus postals hem creat el següent gràfic.



Gràfic 15. Evolució de les diferents tipologies en funció de les dècades.

En aquest gràfic veiem la tendència continuament alcista de les tipologies *play, sport*, joc de taula i tauler i joguina.

En relació a l'evolució de les formes jugades i juguesques, considerades dintre de la tipologia *play*, apreciem l'evolució progressiva quant al nombre de mostres iconogràfiques trobades destacant, especialment, l'increment a partir de la dècada dels 70, passant de les 139 mostres de la dècada dels seixanta a les 262 dels setanta. El nombre màxim de mostres apareix durant la dècada dels noranta amb un total de 297 mostres.

A partir del gràfic també podem apreciar com les mostres corresponents a l'opció *play* són les més abundants al llarg de les dècades amb l'excepció de la dècada dels seixanta on són superades en 32 mostres per l'opció *game*.

Tot i que en un menor nombre que les tipologies anteriors, l'opció *Sport* també s'incrementa de forma progressiva i constant tenint una gran

increment durant la dècada dels 90. Així, passa de les 62 mostres de la dècada dels vuitanta a les 140 dels noranta. Emissions filatèliques com les d'Austràlia, dedicades al futbol australià (17 mostres), i Irlanda, dedicades al futbol gaèlic (16 mostres), fan que s'incrementen considerablement en comparació amb les dècades anteriors.

En relació amb l'esport destaquem que hi ha poques emissions fins al 1949 que atenguen els criteris d'inclusió establerts (4 mostres). Sí que hi ha sèries filatèliques dedicades als jocs olimpics, mundials... però poques mostres relacionades amb el nostre objecte d'estudi.

Les tipologies de jocs de taula i tauler i les joguines segueixen un comportament molt semblant a les tipologies abans analitzades. En tots dos casos, l'increment és progressiu i constant.

Els jocs de taula i tauler no presenten cap mostra fins a la dècada dels 50, és a dir, no tenen cap emissió filatèlica anterior. A partir d'aquesta dècada (1 mostra) el nombre de mostres s'incrementa de forma continuada (entre 7 i 15 mostres per any) de forma que el màxim nombre d'icones apareix durant la dècada dels noranta amb un total de 47 mostres. El principal increment, dintre de la constància anteriorment esmentada, es situa durant la dècada dels noranta on es passa de les 32 mostres de la dècada anterior a les 47 dels noranta i, per tant, hi ha un increment de 15 mostres.

Les joguines també apareixen, com a tipologia específica, a partir de la dècada dels 50. En les dècades anteriors no aporten cap icona a la mostra. A partir de la irrupció amb 11 mostres durant la dècada dels cinquanta, el seu nombre no fa més que anar incrementant-se progressivament i gradualment amb especial rellevància als creixements de les dècades del setanta (69 mostres més que la dècada anterior) i noranta (77 mostres més). Tot i que la primera dècada del segle XXI no apareix, perquè l'estudi finalitza el 2004 i no podem comparar aquests 5 anys amb les dècades senceres, el nombre de mostres corresponents a les joguines durant aquests primers anys del XXI ascendeixen a 301 mostres. Aquest

increment tan espectacular en un període tan curt de temps es deu a les emissions filatèliques que s'han fet per commemorar el centenari del naixement de l'ós de peluix (*teddy bear*), tal com ja hem esmentat amb anterioritat.

Amb tendència irregular, amb ascensos però també amb algun descens al llarg de les dècades, apareixen les tipologies dels jocs reglats (game) i les lluites. En el primer cas, trobem un ascens continu des de l'inici de la filatèlia fins la dècada dels 80, provocant el principal increment durant la dècada dels seixanta. Així, en aquesta dècada s'arriba a 171 mostres iconogràfiques mentre que en la dècada anterior tan sols hi havia 30 mostres. El nombre màxim de mostres iconogràfiques (244) es troba en la dècada dels 80 coincidint amb la temàtica Europa de 1989. En aquest any hi ha 35 mostres corresponents a aquesta temàtica i de la tipologia *game*. Si a aquestes afegim la emissió Líbia de 1980 sobre jocs tradicionals (21 mostres) i les abundants emissions mongoles (15 mostres) fan que aquesta dècada siga la més fructífera en nombre de jocs reglats. De totes maneres si traiem l'emissió Europa, emesa de forma excepcional, veurem una evolució progressiva en les dècades quant a la tipologia *game*.

Les lluites també sofreixen una evolució discontínua. Les emissions es mantenen al llarg de les dècades dels 60, 70 i 90 però hi ha una gran davallada en la dècada dels 80 de forma que es passa de les 52 mostres dels setanta a les 30 dels vuitanta. En qualsevol dels casos, el nombre de mostres d'aquesta tipologia mai supera les 52 mostres.

A partir dels resultats abans esmentats podem concloure que, de forma general, es produeix un major interès social per les manifestacions lúdiques fet que apareix reflectit en l'increment de les emissions de forma constant.

Aquest interès s'inicia, de forma general i en les mostres iconogràfiques filatèliques en particular, a partir de la dècada dels cinquanta perquè en totes les tipologies hi ha un major nombre de mostres de la

dècada dels cinquanta en comparació amb la suma de totes les dècades anteriors. Com a fet curiós destacar que els jocs de taula i tauler i les joguines no han tingut cap mostra fins arribar als anys 50.

A partir de la dècada dels seixanta s'incrementen de forma rellevant el nombre de representacions corresponents als jocs reglats, joguines i jocs de taula i tauler.

Les manifestacions esportives que atenen els criteris d'inclusió no estan considerades fins a la dècada dels vuitanta. És a dir, encara que hi ha mostres, el seu nombre és molt baix però va guanyant importància en les èpoques actuals de forma que a partir de la dècada dels vuitanta es produeix una major senzibilització i increment en la iconografia filatèlica.

6.1.14. Síntesi dels principals resultats dels criteris estructurals

Tot i que apareix un gran nombre de mostres iconogràfiques que tracten l'objecte d'estudi, aquest nombre és molt pobre, percentualment i sense conèixer el nombre total de mostres emeses, en comparació amb la totalitat de mostres iconogràfiques emeses.

Les emissions iconogràfiques específiques de les manifestacions lúdiques no naixen amb l'aparició de la filatèlia sinó que no serà fins passat un centenar d'anys quan aparega la necessitat d'il·lustrat manifestacions de caràcter lúdic tradicional. A més a més, i de forma general, el nombre d'emissions va incrementant-se a mesura que passen les diferents dècades.

També observem com els països amb tradicions culturals més arrelades tenen un major interès en desenvolupar mostres iconogràfiques que representen els seus costums, tradicions... i també les manifestacions lúdiques.

La utilització de diferents criteris com àrees lingüístiques, religioses... no aporten resultats massa rellevants en el tractament de les mostres iconogràfiques perquè l'extensió, el nombre de països que les conformen... són diferents de forma que tot pareix indicar que aquelles zones més extenses tenen majors nombre d'emissions i, per tant, de mostres iconogràfiques que atenen els nostres criteris d'inclusió.

Finalment, entre les mostres iconogràfiques trobades que atenen els criteris d'inclusió hi ha un major percentatge de situacions lúdiques anomenades *play* (formes jugades o juguesques).

Així doncs, i abans de passar a desenvolupar els resultats relacionats amb la lògica interna de les manifestacions lúdiques que apareixen en la iconografia filatèlica, podem concloure que les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica tenen poca importància quant al nombre d'emissions i que aquestes no es desenvolupen amb profunditat fins a èpoques actuals.

6.2. Distribució de les manifestacions en funció de la lògica interna[121]

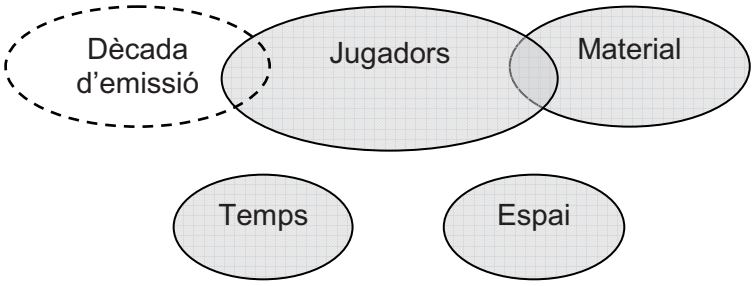
La lògica interna, com element fonamental de l'acció motriu, també requereix el seu estudi i distribució. Amb aquesta constatem com són les manifestacions lúdiques que apareixen il·lustrades en les mostres iconogràfiques filatèliques en relació als elements reglamentaris d'aquestes.

Dintre d'aquest apartat estudiem i analitzem com són les manifestacions lúdiques que apareixen representades en la iconografia filatèlica mundial en funció del tipus de participació dels jugadors, de l'existència de material per jugar i del nombre de materials emprats, de

[121] En aquest apartat les mostres fan referència a la totalitat dels formularis omplerts, és a dir, hi ha algunes icones filatèliques repetides si en aquella trobem més d'una manifestació lúdica.

l'espai on es desenvolupa el joc i, finalment, de la temporalitat, és a dir, de la forma que finalitza l'activitat lúdica.

Per tal d'aprofundir en l'estudi d'aquests descriptors desenvolupem algunes combinacions com són el tipus de participació dels jugadors amb la dècada d'emissió i el tipus de participació amb el material, tal com veiem en l'esquema posterior.



Taula 57. Relacions establertes amb les diferents variables[122]

Juntament amb l'anàlisi individual de les diferents opcions de la lògica interna i al creuament d'algunes d'aquestes també contrastem i comparem els resultats amb altres estudis desenvolupats per diferents investigadors com Parlebas (1998), Etxebeste (2001), Bantulà (2004), Colomer (2006)... per tal de veure les semblances o diferències que existeixen en l'anàlisi de les manifestacions lúdiques utilitzant diferents tipus de mostres.

6.2.1. Jugadors

A partir del gràfic anterior constatem que, a més a més de l'analisi individualitzat de l'element jugadors, corresponent a la lògica interna, també cal combinar aquesta variable amb la dècada d'emissió. Aquesta combinació ens permet conèixer si l'evolució social cap a la individualitat (jugar sol com a

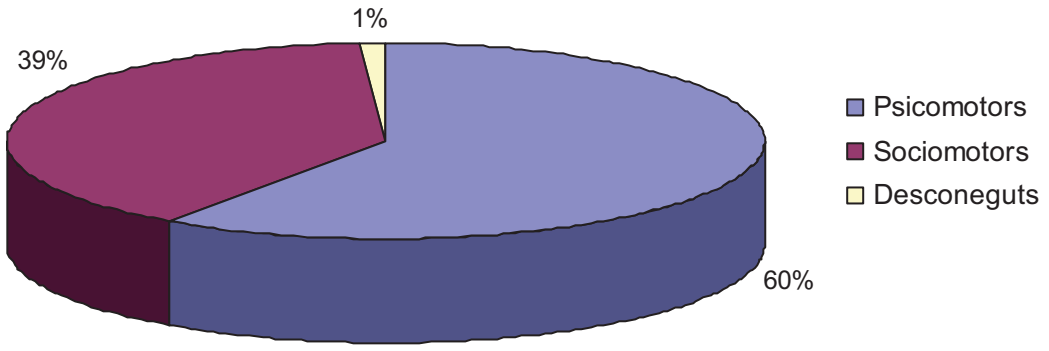
[122] Les el.lipses amb el fons fosc es corresponen amb les variables que fan referència a la lògica interna mentre que l'elipse sense fons es correspon a variables estructurals.

conseqüència dels canvis socials esmentats en capítols anteriors) també apareix reflectida en les mostres iconogràfiques.

La combinació del descriptor jugadors amb el material ens permet conèixer si el fet de jugar sol implica una major o menor utilització de material en comparació amb les situacions en què hi ha una participació conjunta amb altres jugadors.

A continuació presentem els resultats i gràfics de les variables esmentades.

6.2.1.1. Distribució de les manifestacions en funció dels jugadors

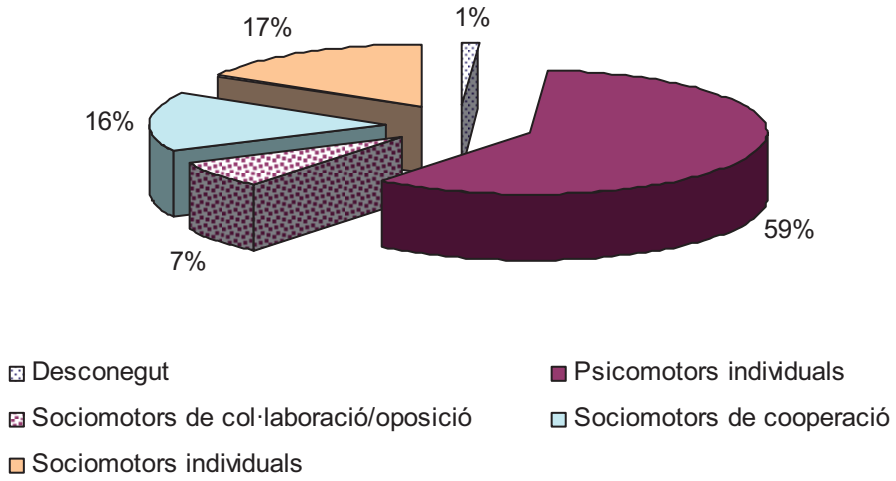


Gràfic 16. Participació dels jugadors en les manifestacions lúdiques de les mostres iconogràfiques.

En analitzar les estructures lúdiques apreciem com hi ha un major quantitat de jocs de caràcter psicomotor que sociomotors. Aquest fet es pot apreciar d'igual manera tant si considerem les mostres iconogràfiques de forma única com si repetim les icones de forma que cada una està repetida tantes vegades com manifestacions lúdiques conté. El primer cas apareix representat al gràfic i, per tant, observem que 2.508 mostres corresponen a l'opció psicomotriu, 1.643 a l'opció sociomotriu i 43 mostres de caràcter desconegut. Per tant, estem treballant sobre 4.194 manifestacions lúdiques.

En el cas de les mostres sense repetir icona filatèlica trobem que les manifestacions lúdiques psicomotrius tenen un 59,09%, les sociomotrius un 39,89% i les desconegudes un 1%. En aquest cas treballarem sobre 3.963 mostres iconogràfiques.

Per tal d'aprofundir en l'estudi dels rols motors que es donen dintre de la manifestació lúdica hem dissenyat el següent gràfic.

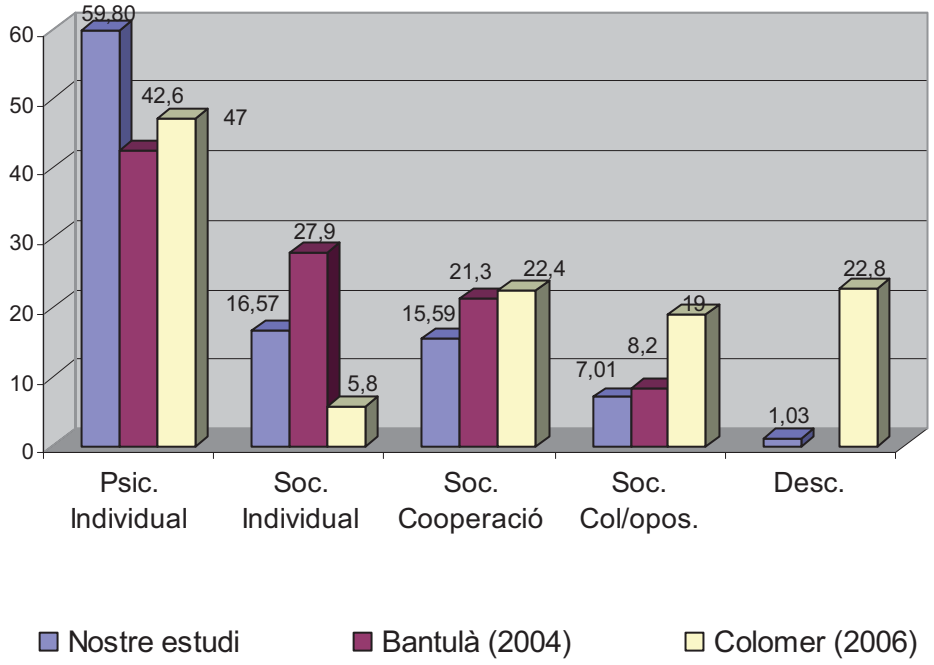


Gràfic 17. Distribució percentual dels tipus de participació dels jugadors.

En aquest apareix que l'opció psicomotriu individual té un 59,80% (2508 manifestacions lúdiques), seguida de l'opció sociomotriu individual amb un 16,57% (696 manifestacions), sociomotriu de cooperació amb 15,59% (654 manifestacions) i, finalment, l'opció sociomotriu de col·laboració/oposició amb el 7,01% (294 mostres).

Una vegada conegudes les situacions motrius que es donen dintre de les mostres iconogràfiques cal comparar-ho amb altres estudis semblants. En el nostre cas, atenent la fonamentació teòrica anterior, ho hem comparat amb els estudis de Bantula (2004) i Colomer (2006) ja que totes dues recerques versen sobre les manifestacions lúdiques que apareixen il·lustrades en les mostres iconogràfiques filatèliques. Cal recordar que, tot i que tots dos estudis es desenvolupen sobre aquest tipus d'iconografia, el

camp d'estudi i els criteris de selecció són diferents de forma que les conclusions que s'extreuen de la comparació han de considerar-se amb molta cura.



Gràfic 18. Comparació del tipus de participació entre diferents estudis desenvolupats sobre icones filatèliques.

L'existència del major nombre de situacions psicomotrius ja es reflecteix amb l'estudi desenvolupat per Bantulà (2004) sobre l'emissió filatèlica EUROPA de l'any 1989. En aquest estudi va trobar un 42,6% de situacions de caràcter psicomotrius, un 27,9% de sociomotrius individuals, un 21,3% de sociomotrius de caràcter cooperatiu i un 8,2% de sociomotrius de col·laboració-oposició. Un fet semblant succeeix en l'estudi de Colomer (2006) [123] on també trobem que les manifestacions de caràcter psicomotriu individual són les més habituals en les mostres filatèliques.

En comparar les dades de l'estudi de Bantulà (2004) i dels nostre estudi apareix un semblança absoluta quant a les tipologies practicades i reflectides en la iconografia filatèlica, és a dir, en tots dos casos les

[123] Colomer (2006) va desenvolupar el seu estudi amb les mostres iconogràfiques de la filatèlia dels països que formen la Unió Europea.

manifestacions de caràcter psicomotriu individual són les més representades seguides de les sociomotrius individuals, sociomotrius de cooperació i, finalment, sociomotrius de col·laboració/oposició. Així mateix, hi ha un equilibri, especialment accentuat en la nostra recerca, entre els percentatge de manifestacions dedicades a jugar contra (estructura sociomotriu individual 16,57% i 27,9%) i els jocs de jugar amb altres (sociomotors cooperatius 15,59% i 21,3%).

En el cas de comparar-ho amb Colomer (2006) apareixen grans diferències, fonamentalment, quant a les manifestacions sociomotrius individuals. Així, mentre en la nostra recerca i en la de Bantulà (2004) aquestes es corresponen al segon grup, quant a aportacions desenvolupades, en el treball de Colomer són l'últim grup.

Encara que la distribució de les manifestacions són iguals en els dos primers casos, els percentatges d'ambdós estudis tenen lleugeres diferències, tal com hem vist en el gràfic anterior.

Tots tres estudis tornen a coincidir en el fet que, aproximadament, dues terceres parts dels jocs tenen caràcter no competitiu, és a dir, estan integrats pels jocs psicomotors i sociomotors cooperatius (66,39% en el nostre estudi, 63,9% en el de Bantulà i 57% en el de Colomer).

També cal destacar que els percentatges corresponents a les manifestacions de col·laboració-oposició, en relació amb les altres categories, és molt baix, és a dir, quasi no hi ha mostres corresponents a aquest tipus de situacions lúdiques.

Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques representen, majoritàriament, manifestacions lúdiques de caràcter psicomotriu individual mentre que les manifestacions sociomotrius de col·laboració/oposició (un equip contra un altre equip) són les menys habituals. La gran dificultat per a representar aquestes degut a l'alt nombre de participants, la modernització d'aquestes situacions lúdiques evolucionant cap a esports amb la respectiva

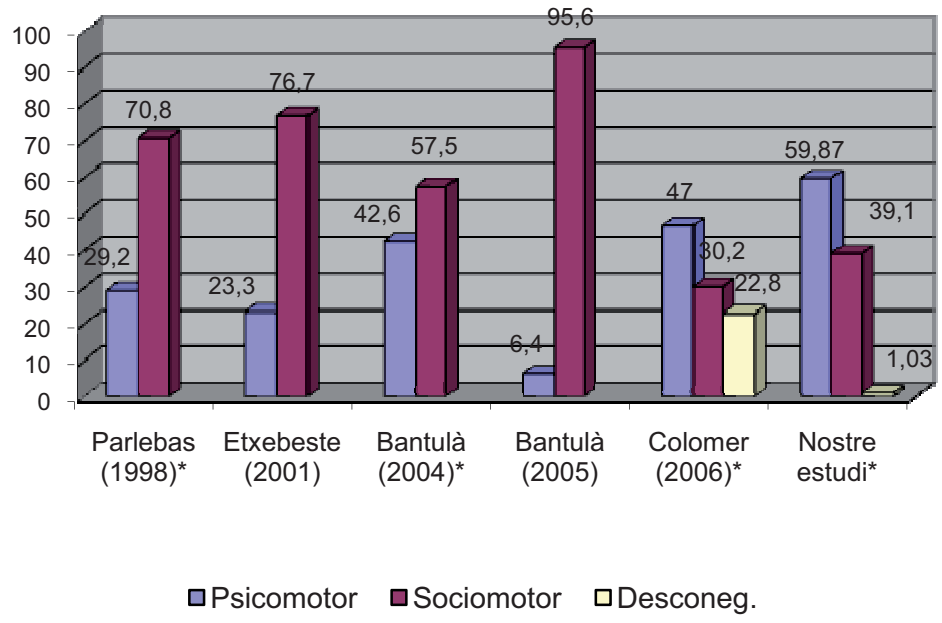
federació, reglamentació..., el nombre limitat d'aquestes per la utilització d'uns criteris d'exclusió molt estrictes i limitats a situacions lúdiques de caràcter quasi-esportiu fan que aquestes mostres siguen les que tenen una menor representació.

En simplificar l'anàlisi i comparar les situacions psicomotrius amb les sociomotrius observem com hi han diferències entre els estudis anteriorment esmentats als quals hem afegit el de Parlebas (1998)[124], el d'Etxebeste (2001)[125] i el de Bantulà (2005) [126]. Cal aclarir que el tipus de mostres utilitzades en tots tres estudis no són filatèliques fet que pot condicionar les comparacions. Així mateix, mentre que el primer treball fa referència a mostres iconogràfiques que contenen una breu descripció, en els altres dos casos són jocs trets a partir de manuals i recopilacions de jocs, és a dir, fonamentalment són explicacions teòriques que, de forma excepcional, van acompanyades d'alguna il·lustració.

En la recerca de Parlebas (1998), desenvolupada a partir de mostres iconogràfiques que van acompanyades d'una frase sobre aquesta, apareix que el 29,2% es corresponen a manifestacions de caràcter psicomotor mentre que el 70,8 són de caràcter sociomotor.

Amb uns percentatges semblants apareixen les dades de l'estudi d'Etxebeste (2001) fet a partir de l'anàlisi d'un catàleg basc de jocs infantils. En aquest cas, les mostres psicomotrius es corresponen amb el 70,7% mentre que les sociomotrius són del 23,3%.

[124] L'estudi de Parlebas (1998) es desenvolupa a partir de l'anàlisi de 50 gravats de 1657 que contenen 69 jocs i que són coneguts com els gravats de Stella.
[125] Etxebeste desenvolupa el seu estudi a partir d'un catàleg de Jocs infantils de Bascònia elaborat per Etniker l'any 1993.
[126] Aquest treball fa referència a la seva tesi doctoral.



Gràfic 19. Comparació del nombre de mostres en funció del tipus de participació i dels diferents estudis. Amb un asterisc són els estudis que fan referència a mostres iconogràfiques.

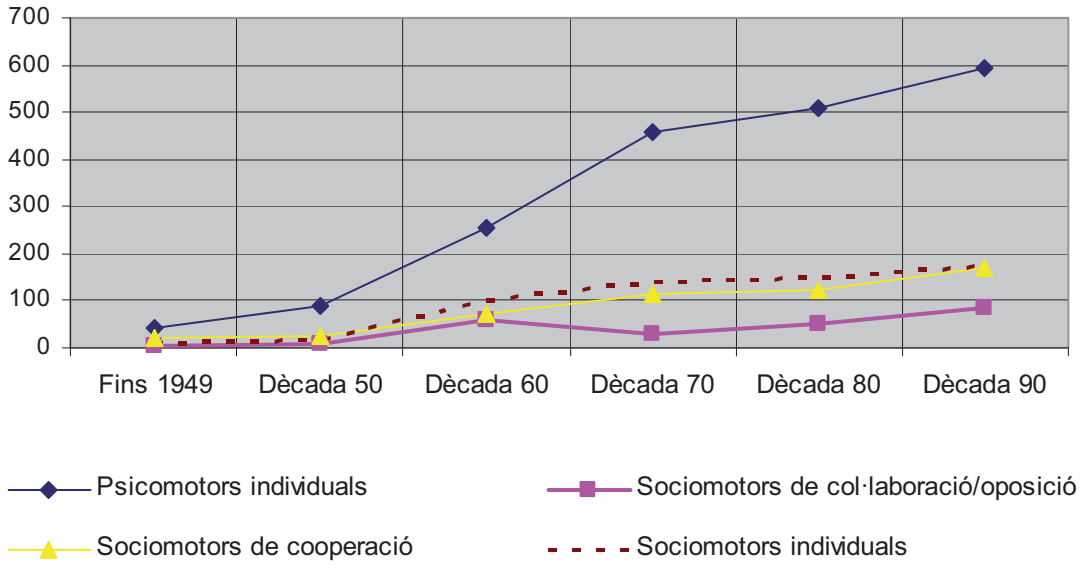
Els estudis de Bantulà (2004 i 2005) també presenten una major incidència de manifestacions de caràcter sociomotriu. Així, en el primer estudi desenvolupat sobre les mostres iconogràfiques de la temàtica Europa trobem un 57,5% de mostres que representen manifestacions sociomotrius mentre que un 42,6% són de caràcter psicomotriu. En el segon estudi, corresponent a la seva tesi doctoral, també hi ha una major presència de mostres sociomotrius (95,6%) en comparació a les psicomotrius (6,4%). En aquesta recerca els percentatges de jocs de caràcter psicomotor i sociomotor varien en funció dels catàlegs dels països o regions analitzades. Així, les mostres sociomotores trobades als catàlegs de la República Dominicana són del 88%; a Colòmbia representen un 90%; a Catalunya hi ha un 95%; a Perú el percentatge arriba fins al 97%; i, finalment, al Marroc el percentatge de sociomotores arriba fins el 99%. Per tant, en tots ells hi ha una major presència de jocs sociomotors.

Mentre en els treballs de Parlebas (1998), Etxebeste (2001), Bantulà (2004) i Bantulà (2005) hi ha una preferència pel joc sociomotor en el cas de

Colomer (2006) i del nostre estudi hi ha una major nombre de situacions psicomotrius. Aquest fet es dóna per la diferent anàlisi que s'ha fet de les dades. Per exemple, Bantulà (2004) tan sols considera les mostres en les quals apareixen persones i descarta les que no hi ha persones; Colomer (2006) considera les mostres en què no hi ha persones com a desconegudes; i, en el nostre estudi, en fer l'anàlisi de caràcter socio-cultural tot i que no aparega la persona la ubiquem en funció de si juga sol (situació psicomotriu) o juga amb altres (sociomotriu). Per tant, la utilització de diferents criteris a l'hora de tractar la mostra fa que no es puguen desenvolupar comparacions objectives amb aquestes variables.

6.2.1.2. Distribució de les mostres en funció dels jugadors i dècada d'emissió

En distribuir les mostres en les diferents dècades d'emissió trobem que les situacions psicomotrius individuals tenen 43 mostres fins 1949; 89 en la dècada dels 50; 254 en la dècada del 60; 460 en la dècada dels 70; 510 en la dècada dels 80; i 595 en la dècada dels noranta.



Gràfic 20. Evolució del tipus de participació per dècades.

Les situacions sociomotrius de cooperació apareixen representades en 20 manifestacions lúdiques fins la dècada dels 50. Durant la dècada dels 50 estan presents en 27 mostres, durant la del 60 en 71, en la del 70 estan representades en 115 manifestacions, en els vuitanta hi ha 125 i, finalment, en els noranta hi han 170 manifestacions.

Les situacions sociomotrius individuals tenen 9 mostres fins l'any 1950. Durant la dècada dels cinquanta es desenvolupen 19 manifestacions. Els seixanta tenen 102. Seguidament estan els 70 amb 141, el 80 amb 148 i els 90 amb 175 mostres.

Finalment, les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició són presents en: 5 mostres fins l'any 1950; 10 mostres durant la dècada dels 50; 59 en els seixanta; 31 en els setanta; 52 en els vuitanta; i, finalment, 83 en els noranta.

Per tant, a partir de l'anàlisi d'aquestes dades veiem com en totes les dècades la manifestació psicomotriu individual és la primera opció. La segona manifestació no queda clara perquè les situacions sociomotrius de cooperació són més freqüents fins a la dècada dels 50 mentre que les sociomotrius individuals són les segones manifestacions preferides durant la dècada dels 60, 70, 80 i 90.

En qualsevol dels casos, l'última opció al llarg de les diferents dècades és la sociomotriu de col·laboració/oposició.

A partir del gràfic anterior també trobem que mentre hi ha un increment progressiu i constant de les manifestacions lúdiques psicomotrius individuals, sociomotrius individuals i sociomotrius de cooperació hi ha una davallada de l'opció sociomotriu de col·laboració/oposició durant les dècades dels 70 i 80.

6.2.2. Material

El segon descriptor estudiat dintre dels corresponents a la lògica interna és el material. A més a més d'analitzar la utilització dels materials en les manifestacions representades en les mostres iconogràfiques també hem estudiat si s'utilitza un únic material o més d'un material.

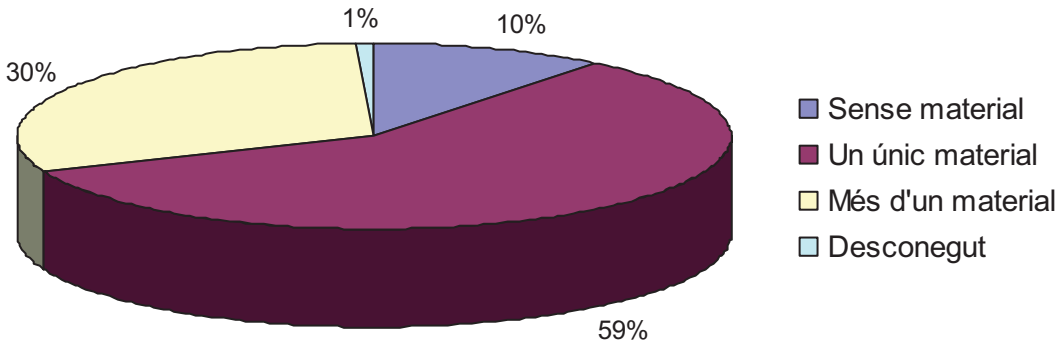
A més a més, els materials són distribuïts en funció del tipus de participació dels jugadors. Aquest fet ens indica quines tipologies lúdiques presenten un major ús de material. Segons els nostres supòsits inicials, les situacions psicomotrius són les que presenten una major utilització de material ja que els participants juguen sols. Així, per tal de poder jugar i divertir-se els jugadors necessiten d'un material.

Per tant, la distribució en funció del material, en funció del nombre de materials utilitzats, en funció del tipus de participació i del material emprat són els anàlisis que hem desenvolupat dintre d'aquest apartat i que ens ajuden a entendre la relació existent entre el material i les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica mundial.

6.2.2.1. Distribució en funció del material

El material és un element fonamental dintre de l'algunes situacions lúdiques perquè condiciona el tipus de relació entre els participants, el seu desenvolupament, la consecució de l'objectiu... Per això, cal estudiar-lo i analitzar-lo per tal de conèixer la lògica interna de les manifestacions lúdiques que apareixen reflectides en les mostres iconogràfiques.

En el següent gràfic analitzem la utilització que es fa dels materials en les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica.



Gràfic 21. Distribució percentual del nombre de materials que apareixen en les manifestacions objecte d'estudi.

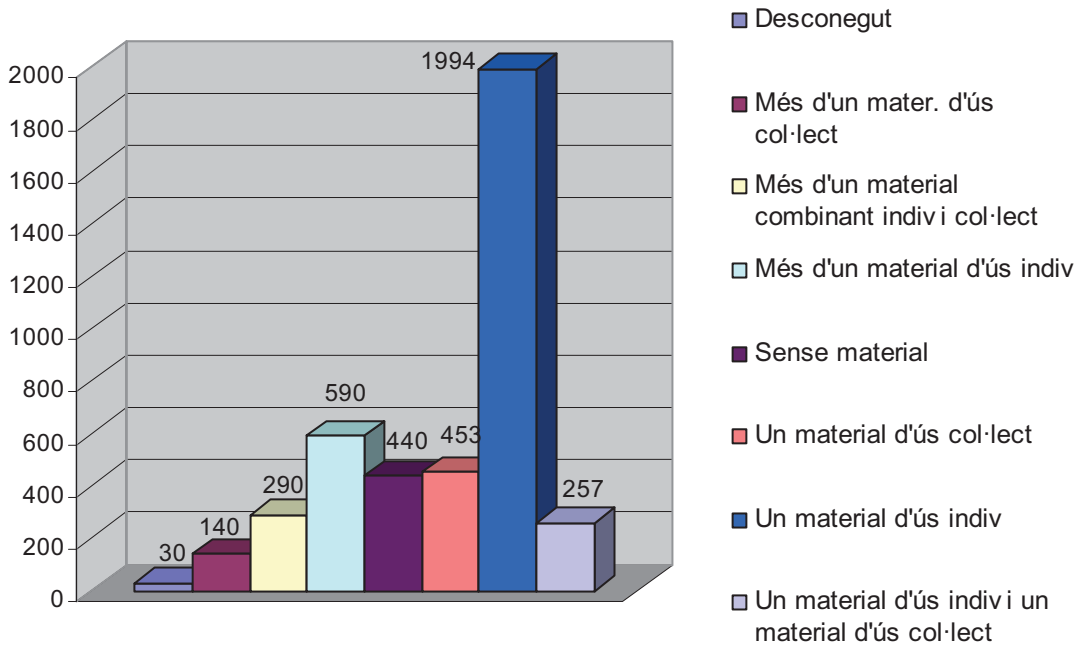
En agrupar aquelles manifestacions que es desenvolupen amb més d'un material, independement que siga d'ús individual o col·lectiu, apareix que el 58,34% de les manifestacions utilitzen un únic material. Seguidament, trobem que el 30,44% es desenvolupen amb més d'un material, el 10,49% sense material i, finalment, el 0,71% són mostres desconegudes.

A partir de l'anàlisi d'aquests resultats observem que per a la iconografia filatèlica és important representar manifestacions lúdiques que es desenvolupen amb material (88,78%), independentment de si són individuals o col·lectives. De forma contrària, les situacions sense material tenen un percentatge molt baix (10,49%).

Quan s'utilitza material, és preferible utilitzar un únic material. Aquesta situació té més representació que la utilització de més d'un material.

Per tant, la iconografia filatèlica prefereix representar manifestacions lúdiques que es desenvolupen amb únic material.

A partir de la descomposició de les dades que fan referència a les formes d'ús dels materials desenvolupem el següent gràfic.



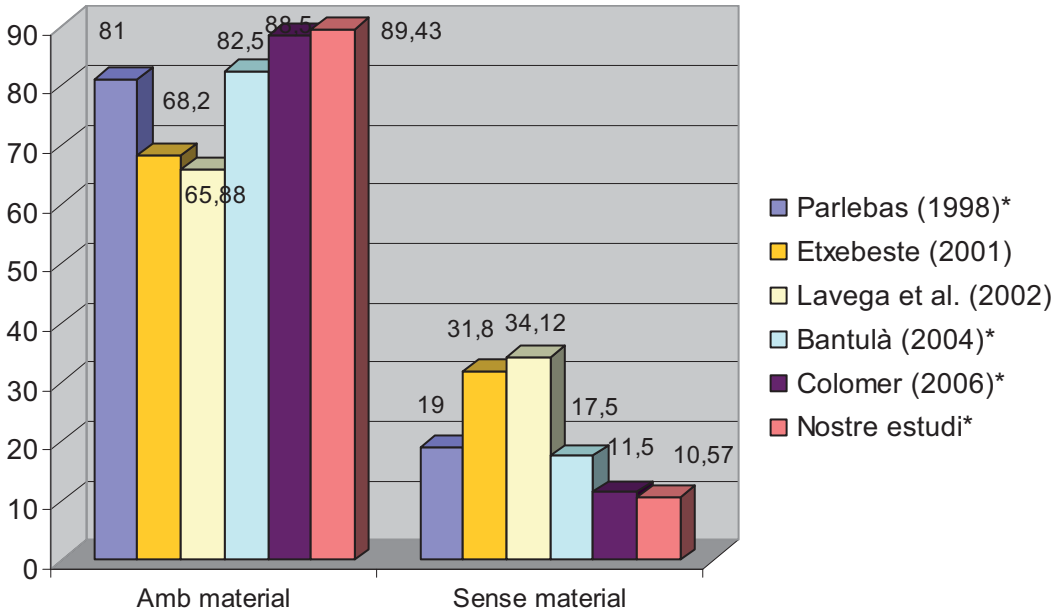
Gràfic 22. Distribució del material i ús que es fa d'aquest.

A partir de les mostres iconogràfiques del nostre objecte d'estudi hem trobat que l'opció amb una major nombre de manifestacions de caràcter lúdic es correspon amb la utilització d'un únic material de forma individual (47,54%), seguides d'aquelles que utilitzen més d'un material utilitzat de forma individual (14,07%), un material d'ús col·lectiu (10,80%), sense material (10,49%), més d'un material combinant la utilització individual i col·lectiva (6,91%), un material d'ús individual i un material d'ús col·lectiu (6,13%) i, finalment, més d'un material d'ús col·lectiu (3,34%).

El fet de trobar com a primera opció la utilització d'un material d'ús individual té sentit quan hem vist que la major part de manifestacions lúdiques, atenent la participació, són de caràcter psicomotriu. És a dir, hi ha jugadors que participen d'una forma jugada individualment i emprant un únic material.

Per tal de comparar aquestes dades amb les d'altres estudis de caràcter filatèlic com els de Bantulà (2004), Colomer (2006) i amb altres de

caràcter no filatèlic[127] com els de Parlebas (1998), Etxebeste (2001), Lavega et al. (2002), hem desenvolupat el següent gràfic[128].



Gràfic 23. Comparació de la utilització dels materials en diferents estudis.

Les conclusions respecte la utilització de material en els diferents estudis, concretament amb les mostres gràfiques, és evident. En tots els casos apareixen alts percentatges de materials de joc, especialment, en les mostres iconogràfiques. Així, trobem que en les recerques de Parlebas (1998), Bantulà (2004), Colomer (2006) i en el nostre estudi les manifestacions lúdiques que utilitzen materials representen més del 80%. Per tant, podem afirmar que les manifestacions lúdiques en les mostres iconogràfiques van acompanyades de materials de joc.

Aquestes dades de les mostres iconogràfiques també poden ser comparades amb altres estudis desenvolupats sobre els catàlegs de jocs. Així, si ho comparem amb un estudi fet per Lavega et al. (2002) i desenvolupat en las localitats de la Vall del Corb (comarca de d'Urgell-Lleida) sobre els jocs tradicionals inventariats s'evidència que predominen

[127] Les referències que tenen un arterisc es corresponent amb estudis que s'han desenvolupat sobre mostres iconogràfiques i que, per tant, tenen una major semblança a la nostra tesi.
[128] Per tal de fer les comparacions amb els altres estudis hem suprimit el 0,72% de les mostres que correspon a icones en què no distingim la existència o no de material.

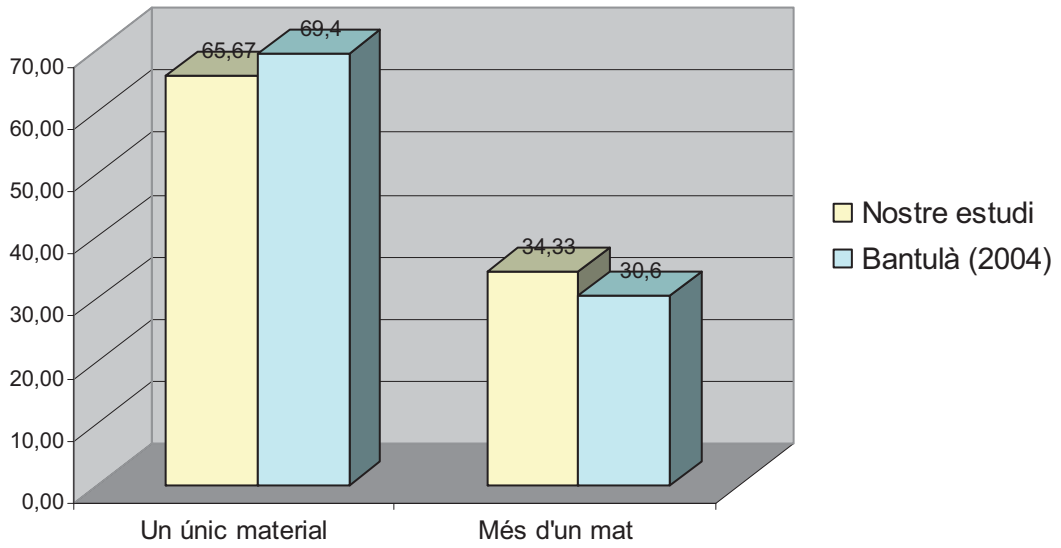
els jocs tradicionals que fan ús d'algun objecte (66%). En l'estudi d'Etxebeste (2001) a partir d'un catàleg de jocs tradicionals bascos també es fa evident la presència de manifestacions que emprén materials de jocs.

En comparar les dades de les mostres iconogràfiques i dels estudis dels catàlegs de jocs anteriors podem apreciar que, tot i que totes presenten alts percentatges, en les mostres iconogràfiques hi ha una major presència de materials de jocs. Aquest fet es pot justificar perquè en un catàleg de jocs, atès que hi ha explicacions conceptuals i també representacions gràfiques, és fàcil desenvolupar situacions lúdiques que no tenen materials, mentre que en les representacions iconogràfiques, com que sols contenen imatges, és més difícil entendre les manifestacions sense materials. Així, introduint un únic material de joc es facilita la comprensió de l'activitat.

6.2.2.2. Distribució en funció de la quantitat de material emprat

Atesa l'existència d'opcions diferents en els estudis anteriorment esmentats, en aquest gràfic tan sols hem pogut comparar els resultats amb les dades de Bantulà (2004). Aquestes ens permet distingir l'existència d'un únic material o més d'un material.

Respecte a la quantitat de material que s'utilitza en les manifestacions lúdiques reflectides en les mostres iconogràfiques trobem, en l'estudi de Bantulà (2004), que en el 69,4% es juga amb un únic material mentre que en el 30,6% s'utilitza més d'un material. En el nostre estudi les dades també són molt semblants de forma que en el 65,67% s'utilitza un únic material mentre que en el 34,33% la manifestació lúdica conté més d'un material.



Gràfic 24. Comparació amb altres estudis sobres mostres iconogràfiques sobre la utilització del materials de joc.

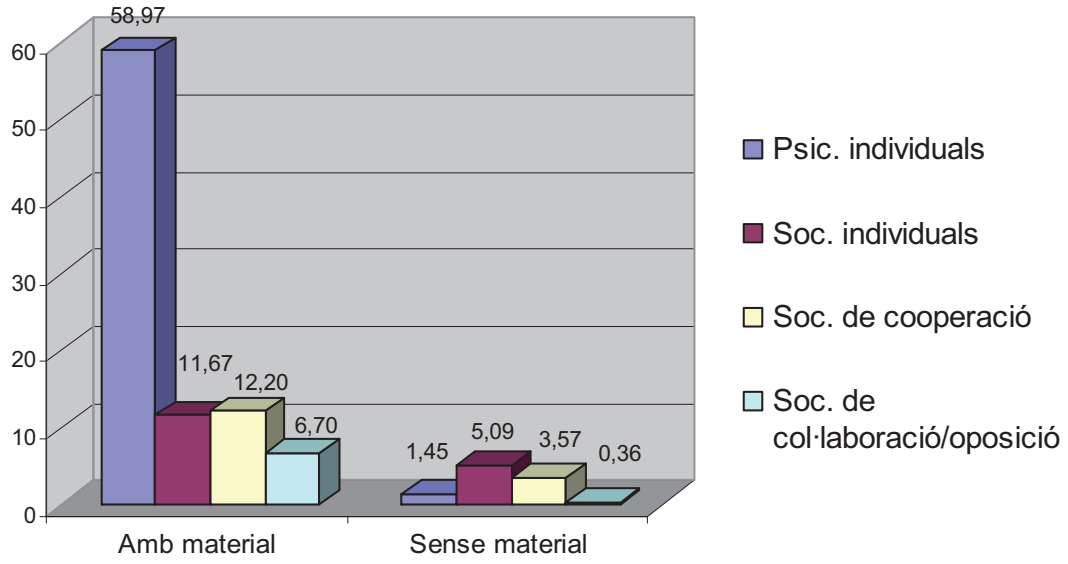
Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques prefereixen representar manifestacions del tipus psicomotriu individual amb presència d'un únic material.

6.2.2.3. Distribució en funció del material i participació dels jugadors

Una vegada analitzat l'existència de material ens cal estudiar en quins tipus de situacions lúdiques, en relació als jugadors o protagonistes, solen aparèixer aquests.

En el gràfic que presentem a continuació veiem com en tots els tipus de manifestacions lúdiques, independentment del tipus de protagonisme que s'estableix entre els participants, predomina la utilització de material. De forma més significativa apareix la utilització de material en les manifestacions on la participació és psicomotriu individual. En aquest cas, hi ha un percentatge del 58,97% del total de les manifestacions. Les situacions sociomotrius de col·laboració també destaquen per la utilització de material

(12,20%). Seguidament, es situen les sociomotrius individuals (11,67%) i, finalment, les sociomotrius de col·laboració/oposició (6,70%).



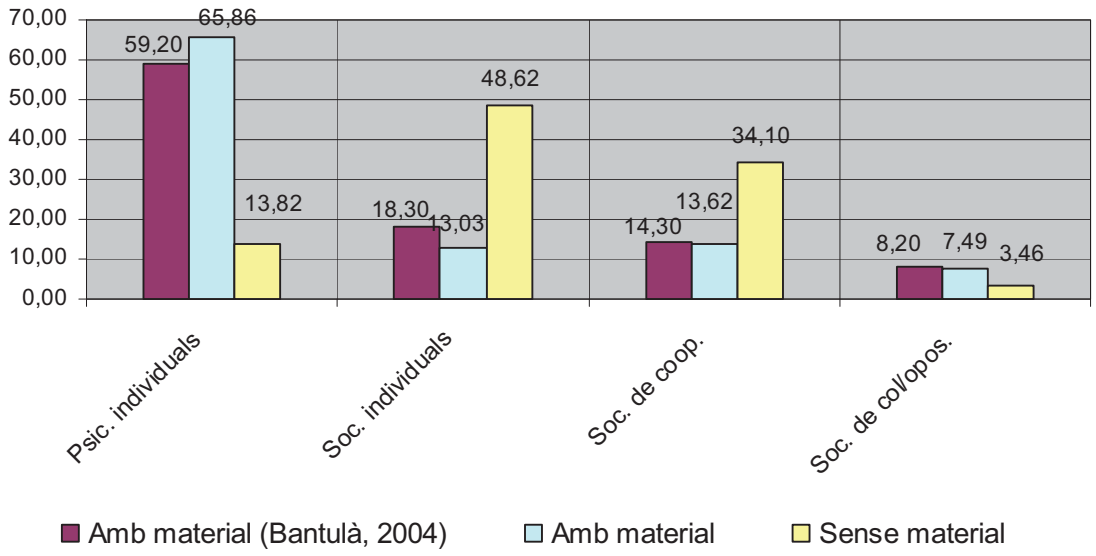
Gràfic 25. Distribució en funció de la utilització de materials i el tipus de participació.

Respecte a les situacions que es donen sense material, totes inferiors a les que es desenvolupen amb material, tenim que les sociomotrius individuals són les que es desenvolupen més sense material, seguides de les sociomotrius de cooperació (3,57%), les psicomotrius individuals (1,45%) i les sociomotrius de col·laboració/oposició (0,36%).

Per tant, les situacions psicomotrius són les que solen utilitzar més material en les representacions iconogràfiques de caràcter filatèlic mentre que, d'altra banda, les situacions més estranyes es donen en les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició que no tenen material. Aquest tipus de situacions es solen donar amb material.

Per tal d'efectuar una comparació amb altres estudis que utilitzen la iconogràfia filatèlica, hem creat el següent gràfic[129].

[129] Tal com hem esmentat anteriorment, el fet que els estudis dels altres investigadors (Parlebas 1998; Etxebeste 2001...) tinguen opcions diferents a les del nostre estudi, i que la recerca de Colomer (2006) no fa creuaments entre les diferents variables limitant-se a un anàlisi simple (trobem un 47% de manifestacions psicomotrius individuals, un 19%



Gràfic 26. Comparació sobre el tipus de participació dels jugadors i la utilització del material.

En aquest trobem les manifestacions que utilitzen material distribuïdes amb percentatges en funció del tipus de participació dels jugadors. Així, les situacions psicomotrius que es desenvolupen amb material representen el 59,20% en l'estudi de Bantulà (2004) i el 65,06% en el nostre estudi. Les situacions sociomotrius individuals representen el 18,30% en l'estudi de Bantulà (2004) i el 13,03% en el nostre. Les situacions sociomotrius de cooperació representen el 14,30% i 13,62%, respectivament. Finalment, les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició representen el 8,20% en l'estudi de Bantulà (2004) i el 7,49% en la nostra recerca.

Per tant, comparant les dades amb l'estudi de Bantulà (2004) podem veure que el gràfics i els percentatges són molt semblants i quasi idèntics. Aquest fet ens indica que la filatèlia reflecteix les manifestacions lúdiques, fonamentalment, de tipus psicomotrius i introduint materials en aquestes, és a dir, quan hi ha un únic participant és molt probable que estiga jugant amb un material.

sociomotrius de col·laboració/oposició, un 22,4% sociomotrius cooperatius, un 5,8% sociomotrius individuals i un 22,8% desconegudes i un 11,5% amb absència de material i 88,5% amb presència de material) sense indicar-nos la proporció existent de situacions psicomotrius amb o sense material, sociomotrius individuals amb o sense material... fa que tan sols es puguen comparar els resultats amb el treball de Bantulà de l'any 2004.

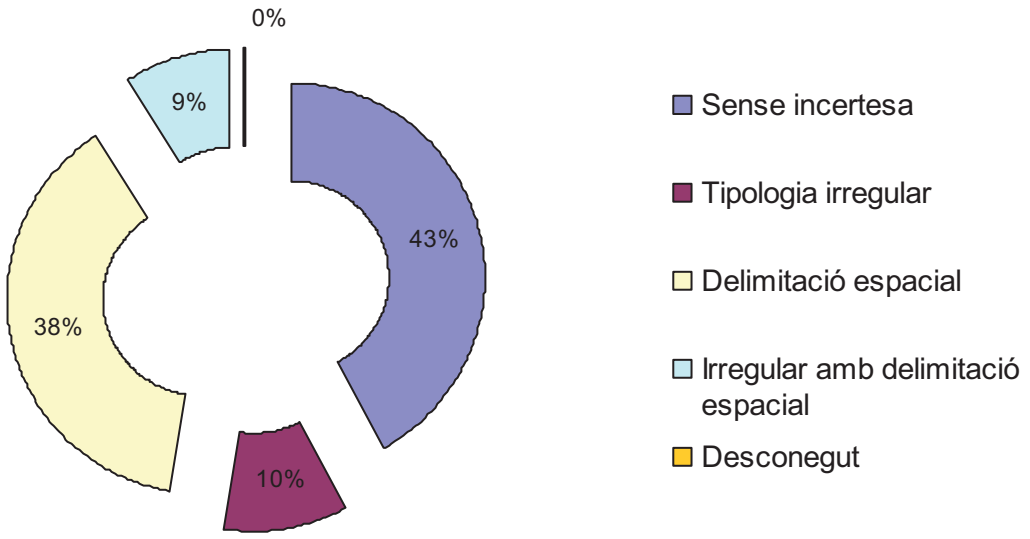
En el nostre estudi també podem apreciar com les manifestacions sociomotrius individuals són les que es desenvolupen amb més freqüència sense utilitzar cap tipus de material seguides de les sociomotrius de cooperació.

6.2.3. Espai

L'espai també forma part dels descriptors corresponents a la lògica interna. En aquest cas, els resultats obtinguts a partir de l'anàlisi de la variable han estat comparats amb els resultats d'altres estudis desenvolupats en diferents tipus de mostres.

Així, dintre d'aquest apartat hem analitzat la distribució de les manifestacions lúdiques en funció de l'espai, vinculat a la lògica interna, on es desenvolupen.

6.2.3.1. Distribució en funció de l'espai.

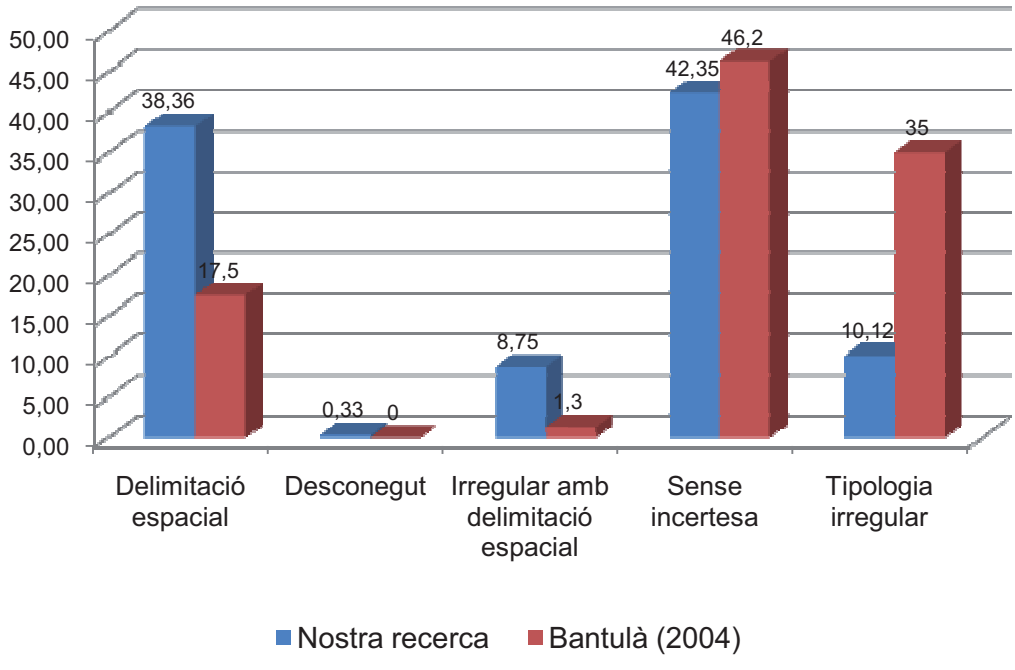


Gràfic 27. Distribució percentual sobre el tipus d'espai on es desenvolupa la manifestació.

Les mostres iconogràfiques recollides en relació a l'espai ens indiquen que el 42,35% correspon a manifestacions lúdiques on no hi ha cap tipus d'incertesa espacial, seguida de les situacions amb delimitació espacial (38,36%), de les de tipologia irregular (10,21%) i, finalment, de les situacions irregulars amb delimitació espacial (8,75%).

El fet de tenir un alt percentatge de situacions psicomotrius fa que els espais en què es desenvolupen aquestes pràctiques no tinguen cap tipus d'incertesa espacial, és a dir, no tenen cap tipus de delimitació espacial ni element que condiciona la situació lúdica dels participants.

En comparar les nostres dades amb les d'estudis precedents que continguen una semblança en les opcions per tal que puguen ser comparades amb una major aproximació trobem com hi ha una relació amb alguns dels resultats però no amb la totalitat, tal com apareix en el gràfic següent.



Gràfic 28. Comparació entre els tipus d'espai en diferents recerques sobre mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic.

En tots dos estudis trobem que els espais reflectits en les mostres iconogràfiques es corresponen, en un major nombre de mostres, amb manifestacions lúdiques en les quals no hi ha cap tipus d'incertesa. En l'estudi de Colomer (2006) també succeeix aquest fet (62,2% de les mostres es corresponen amb situacions sense incertesa). Tanmateix, el menor nombre de mostres es corresponen amb manifestacions irregulars amb delimitació espacial.

Les discrepàncies apareixen en les opcions relacionades amb tipologia irregular i delimitació espacial. Així, mentre que en l'estudi de Bantulà (2006) existeix un alt nombre de mostres de tipologia irregular (35%), en el nostre estudi el nombre és molt inferior (10,12%), succeint el contrari en el cas de la delimitació espacial. En l'estudi abans esmentat existeixen el 17,5% de les mostres mentre que en el nostre arriben fins el 38,36%.

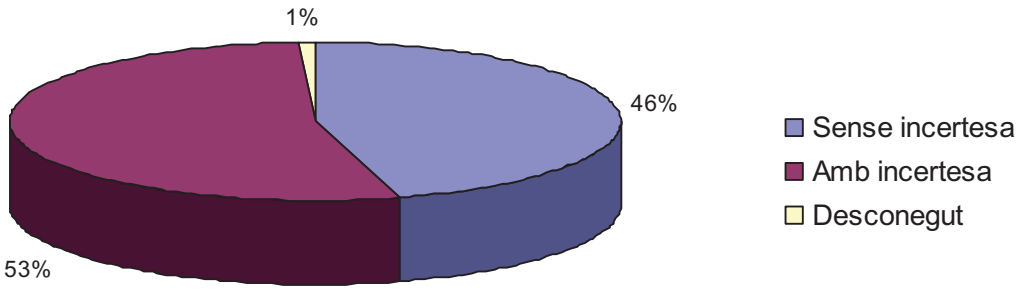
La diferent consideració d'algunes opcions així com dels criteris de selecció de les mostres i d'introducció de les dades poden justificar algunes d'aquestes discripàncies en els resultats.

6.2.4. Temps

La variable temps també ha de ser analitzada en qualsevol estudi que pretenga conèixer la significació i la lògica interna de les manifestacions. En aquest cas, desenvolupem una anàlisi simple valorant el grau d'incertesa temporal que hi ha en les manifestacions lúdiques per tal de, posteriorment, comparar-ho amb altres estudis.

Finalment, i en el cas de les situacions amb incertesa, hem fet un tractament estadístic per tal de conèixer quines són les principals opcions de finalització temporal.

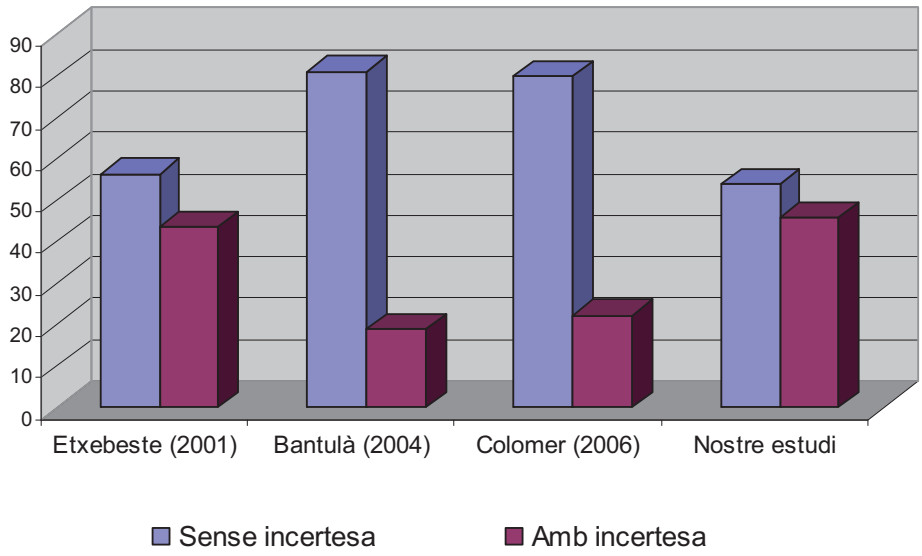
6.2.4.1. Distribució en funció de la temporalitat.



Gràfic 29. Distribució percentual en funció del grau d'incertesa temporal.

Respecte a la finalització de l'activitat lúdica apareix que en un 45,59% no existeix cap tipus d'incertesa temporal mentre que en un 53,55% sí que existeix algun tipus d'incertesa. El percentatge de mostres de caràcter desconegut es correspon amb el 0,86%.

Per tal de comparar-ho amb altres estudis, descomptant les mostres de caràcter desconegut, hem elaborat el següent gràfic.



Gràfic 30. Comparació dels resultats de la incertesa temporal en diferents estudis.

Tot i que hem obert el gràfic a les dades de l'estudi d'Etxebeste (2001), cal dir que aquest investigador no fa la comparació en funció de

l'existència d'incertesa en la temporalitat sinó que ho fa a partir de com es comptabilitza la participació en els jocs tradicionals. És per aquest fet, que la comparació de resultats que estudien elements diferents i que tenen una semblança limitada condiciona i fa que els resultats tinguen un alt marge d'error. De totes maneres, hem considerat les seves dades. Així, trobem que el 56,4% de les manifestacions no tenen cap tipus de comptabilitat. El 35,1% de les mostres utilitzen formes de finalització del tipus classificació, és a dir, qui arriba primer, qui ha llançant més lluny...; el 7,7% finalitza quan s'arriba al nombre de punts pactats; el 0,9% correspon a jocs que finalitzen quan s'han eliminat tots els participants. La utilització del cronòmetre no apareix entre les formes de finalitzar el joc en el seu estudi.

Per a elaborar el gràfic hem considerat que les formes en què no es fa cap tipus de comptabilitat es corresponen a manifestacions sense incertesa mentre que la resta es consideren amb incertesa. Per tant, tenim que el 56,4% de les mostres no tenen cap tipus d'incertesa temporal mentre que el 43,7 sí que presenten aquesta incertesa.

En l'estudi de Bantulà (2004) el percentatge d'incertesa temporal és de 18,8% mentre que no hi ha incertesa en el 81,2% de les manifestacions.

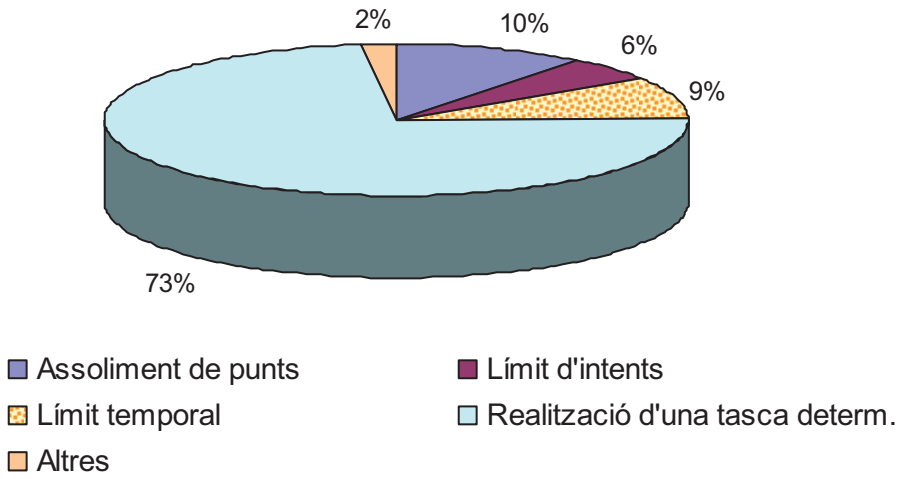
Colomer (2006) determina que el 20,07% de les manifestacions presenten algun tipus d'incertesa mentre que en el 79,92% no hi ha cap tipus d'incertesa.

En el nostre estudi, una vegada descomptades les manifestacions desconegudes, tenim que el 54,01% són manifestacions que no tenen incertesa mentre que el 45,98% sí que presenten algun tipus d'incertesa temporal.

Per tant, comparant els diferents estudis amb una alta variabilitat dels percentatges, podem contrastar que hi ha una preferència en desenvolupar manifestacions que no tinguen incertesa temporal, és a dir, situacions en les quals els jugadors participen fins que decideixen deixar de jugar.

6.2.4.2. Distribució en funció de les diferents opcions de finalització

La distribució de les manifestacions lúdiques del nostre estudi que tenen incertesa temporal es distribueix segons el gràfic següent.



Gràfic 31. Distribució percentual en funció de les diferents opcions temporals.

Les manifestacions lúdiques que finalitzen quan es realitza una tasca prèviament determinada són les més habituals en les mostres iconogràfiques filatèliques amb el 73,24%.

L'assoliment de punts, és a dir, quan s'arriba al nombre de punts establerts prèviament, és la següent opció seleccionada amb el 10,42% de les mostres.

El límit temporal, és a dir, la finalització de l'activitat quan s'acaba el temps reglamentari establert per una normativa o pels mateixos jugadors es la tercera opció amb el 8,90%. Aquesta opció és pròpia de situacions esportivitzades i no es dóna, habitualment, en els jocs tradicionals.

El límit d'intents, és a dir, finalitzar la situació lúdica quan s'acaben el nombre d'intents pactats pels jugadors, apareix representada en un 5,52% de les manifestacions.

Finalment, hi ha un 1,91% de manifestacions en les que la incertesa temporal és d'un altra tipologia diferent a les anteriors opcions com per exemple, alguns jocs de bat i camp que finalitzen quan tots els jugadors han estat eliminats i es dóna la puntuació assolida per la suma de participants.

En el cas de l'estudi de Bantulà (2004), tot i que amb diferents opcions i percentatges, també trobem que el primer lloc de les manifestacions que tenen incertesa es correspon a l'opció de fer una determinada tasca (66,5%) seguida de l'obtenció de punts (33,5%).

L'estudi de Colomer (2006) no concreta les diferents opcions d'incertesa temporal. És per aquest fet que no poden ser comparades amb les del nostre estudi.

Per tant, concloem que en les manifestacions lúdiques que presenten incertesa temporal, la realització d'una tasca determinada és la forma més habitual de finalitzar la situació lúdica. Aquesta és pròpia de jocs com la *xarranca*, el *gua* (joc que es juga amb boles), la cursa de xapes...

6.2.5. Síntesi dels principals resultats de la lògica interna

La lògica interna ha estat configurada per apartats que els diferents investigadors han desenvolupat en els seus estudis a partir de la dècada dels 90. Així, el tipus de participació, els materials emprats, les característiques de l'espai on es desenvolupa la manifestació i la temporalitat, considerant aquesta com la forma de finalització del joc, han estat estudiats a partir de diferents elements.

Respecte a aquests apartats i a partir de l'anàlisi dels resultats arribem a la conclusió de que les manifestacions lúdiques predominants en la iconografia filatèlica són de caràcter psicomotor i, a més a més, s'incrementen amb el pas dels anys. Per tant, hi ha una major tendència a representar situacions en les quals els participants juguen de forma solitària.

Els materials emprats també han format part de l'anàlisi de la lògica interna. Constatem que, principalment i a l'igual que en altres estudis desenvolupats sobre manifestacions lúdiques, apareixen més manifestacions que es desenvolupen amb materials, especialment, en les situacions psicomotrius. És a dir, el joc i l'esport tradicional majoritàriament va acompanyat de la utilització de materials de joc.

Les manifestacions lúdiques es desenvolupen, principalment, en espais en què no hi ha cap tipus d'incertesa. És a dir, l'espai no condiciona la forma de jugar.

Respecte a la temporalitat existeix una preferència per les manifestacions lúdiques amb incertesa temporal de forma que és la realització d'una tasca determinada la que té preferència quant al nombre de mostres emeses.

Finalment, com a conclusió general destaquem que hi ha un gran relació entre els resultats trobats en les mostres iconogràfiques filatèliques i altres estudis sobre manifestacions lúdiques respecte als aspectes relacionats amb la lògica interna de les manifestacions.

6.3. Distribució de les manifestacions en funció de la lògica externa

La lògica externa considerada com els aspectes socioculturals que envolten les manifestacions lúdiques no pot ser deixada de banda en

qualsevol estudi que vulga reconèixer les característiques lúdiques de les diferents societats. És per això que en el formulari hem introduït diferents descriptors, amb les corresponents opcions, relacionades amb la categoria de la lògica externa.

Després de la introducció d'aquestes dades hem desenvolupat l'anàlisi i comparacions per tal d'enriquir l'estudi. És per això que en aquest apartat veurem la distribució de les mostres atenent la lògica externa.

La distribució en funció de les diferents variables ha tingut en compte l'ordre anterior que hem seguit en els elements de la lògica interna. Així, en un primer moment hem tractat les variables relacionades amb els jugadors, seguides de les que fan referència amb el material, l'espai i la temporalitat. També s'ha introduït una última, anomenada altres, en la qual s'integren aquelles que no tenen cabuda en cap de les anteriors com són el grau de difusió cultural, la utilitat social… Totes aquests variables han estat creuades amb altres relacionades amb la lògica externa i també amb variables relacionades amb els elements estructurals.

Els descriptors relacionats amb la lògica externa i que fan referència als jugadors són el gènere, l'edat, amb qui jugo, classe social que practica la manifestació, qui organitza l'activitat, qui dirigeix l'activitat, presència d'observadors i/o espectadors i existència de lideratge. A més a més, algunes d'aquestes variables han estat combinades per tal de donar una major riquesa i coneixement de l'objecte d'estudi.

En segon lloc hem tractat les variables relacionades amb el material emprat com són la propietat del material, el procés seguit per a l'obtenció del material, la utilització d'equipament i vestuari, la presència d'animals i l'existència de premis, apostes i travesses.

Seguidament s'han tractat els aspectes espacials com ara l'emplaçament on es desenvolupa l'acció lúdica (interior, exterior, aquàtic i desconegut) i l'ús que es dóna a l'espai. També hem introduït alguns

descriptors que, encara que no fan referència explícita a l'espai, tenen una certa vinculació i condicionen les formes lúdiques com són l'estacionalitat i els períodes diürns/nocturns.

Dintre dels aspectes temporals hem considerat variables com l'origen de la manifestació lúdica i la transculturalitat.

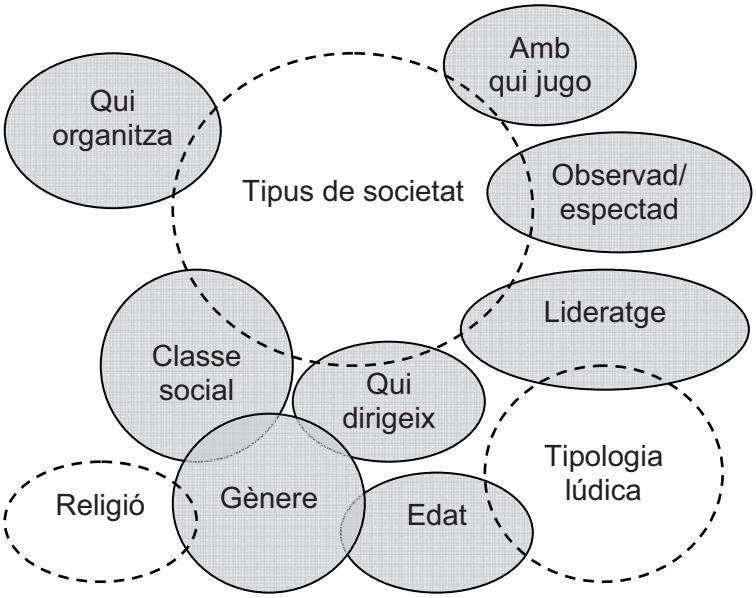
Finalment, hem introduït aquells descriptors que no es poden integrar en cap d'aquest 4 elements fonamentals (jugadors, materials, espais i temps). Aquests descriptors són el grau de difusió cultural, la funció i utilitat social, l'existència d'elements rituals, les capacitats que participen i les habilitats/destreses desenvolupades.

Juntament amb el creuament de les diferents variables corresponents a la lògica externa, a l'igual que en l'apartat de la lògica interna, aquestes dades també són contrastades amb altres estudis desenvolupats per diferents investigadors (Parlebas 1998; Bantulà 2004; Colomer 2006…) sobre la lògica externa.

6.3.1. Jugadors, observadors i organitzadors

En aquest subapartat, tal com hem esmentat anteriorment, hem tractat els diferents descriptors vinculats a les persones que participen, observen, lideren, organitzen…

Juntament amb el tractament de les diferents variables de forma simple hem desenvolupat el creuament de determinades variables per tal de donar una major consistència i tenir un major coneixement de l'objecte d'estudi.



Taula 58. Relacions establertes amb les diferents variables corresponents als jugadors.

Entre les variables que hem creuat apareix el gènere i religió. Amb aquest creuament tractem de conèixer si hi ha alguna relació entre la religió del país/emissor postal i el gènere dels participants. És a dir, si el tipus de religió condiciona la representació de les mostres optant per un o l'altre gènere.

L'edat i la tipologia lúdica són creuades per tal de conèixer si les manifestacions lúdiques representades són una versió fidedigna de la realitat. És a dir, si els diferents períodes evolutius condicionen el tipus de pràctica i aquesta es representada en les mostres iconogràfiques filatèliques.

Junt amb la tipologia, la variable edat també ha estat creuada amb el gènere. Amb aquest creuament volem conèixer si apareix la igualtat del gènere en les manifestacions lúdiques i, per tant, si la societat emissora considera iguals tots dos gèneres representant-los en tots els períodes evolutius d'una forma semblant.

El creuament del descriptor amb qui jugo i el tipus de societat ens serveix per conèixer si apareixen diferències entre els fonaments lúdics, a

nivell de persones amb què jugo, entre les diferents tipus de societats. És a dir, si les societats més avançades presenten una major tendència a jugar amb soledat en comparació amb les societats menys evolucionades.

El qui organitza l'activitat també és una variable que hem decidit creuar per tal de conèixer els fonaments socials de les manifestacions lúdiques. En aquest cas ho hem creuat amb el tipus de societat. Amb aquest creuament hem tractat d'averiguar si hi ha diferències en la complexitat organitzativa de les manifestacions lúdiques entre les diferents tipus de societats.

La direcció de les activitats també és un factor fonamental de la lògica externa. A més a més de l'anàlisi individualitzat també ha estat creuat amb el gènere dels participants. El tractament conjunt busca valorar les relacions que hi ha entre el gènere i la direcció de les activitats, és a dir, si un determinat gènere prefereix un tipus d'activitat més o menys dirigida que l'altre.

Juntament amb el gènere també comparem la direcció d'activitats amb els diferents tipus de societats. És a dir, com condiciona el grau d'evolució de la societat en el control i direcció de les manifestacions lúdiques.

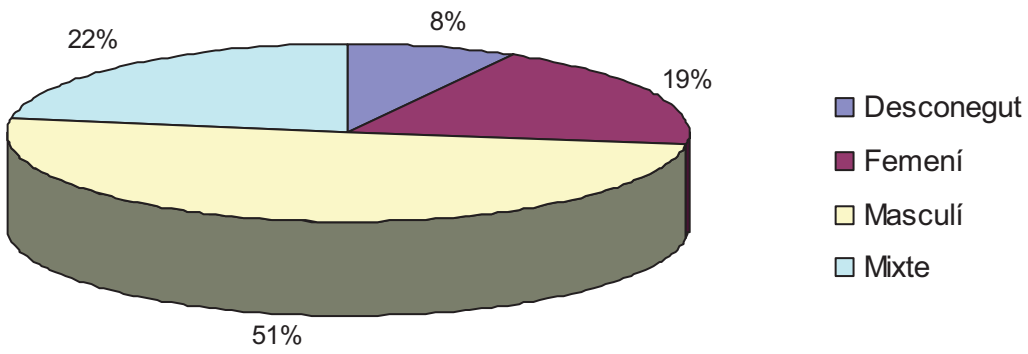
La presència d'observadors/espectadors i el tipus de societat en què apareix la manifestació lúdica també són dues variables que hem relacionat. Amb el creuament d'aquestes busquem conèixer si a mesura que la societat evoluciona també apareix l'observador i, per tant, l'espectacle com a forma d'ocupació del temps lliure.

El lideratge de les activitats, propi de les manifestacions esportives, també és un descriptor a considerar dintre de les manifestacions lúdiques. En aquest cas, ho tractem juntament amb la tipologia per tal de veure quin tipus de manifestacions (formes jugades, jocs, esports, lluites, jocs de taula i

tauler i joguines) comporten l'existència d'un líder, capità… Amb aquestes dades veurem si existeix una fidegnitat amb la realitat social.

Finalment, també relacionem el lideratge i les diferents tipus de societats. Amb aquesta combinació tractem de conèixer si a mesura que la societat es fa més complexa també succeeix el mateix amb les manifestacions lúdiques de forma que es necessària la presència d'interlocutors o líders per a reconduir aquestes.

6.3.1.1. Distribució en funció del gènere

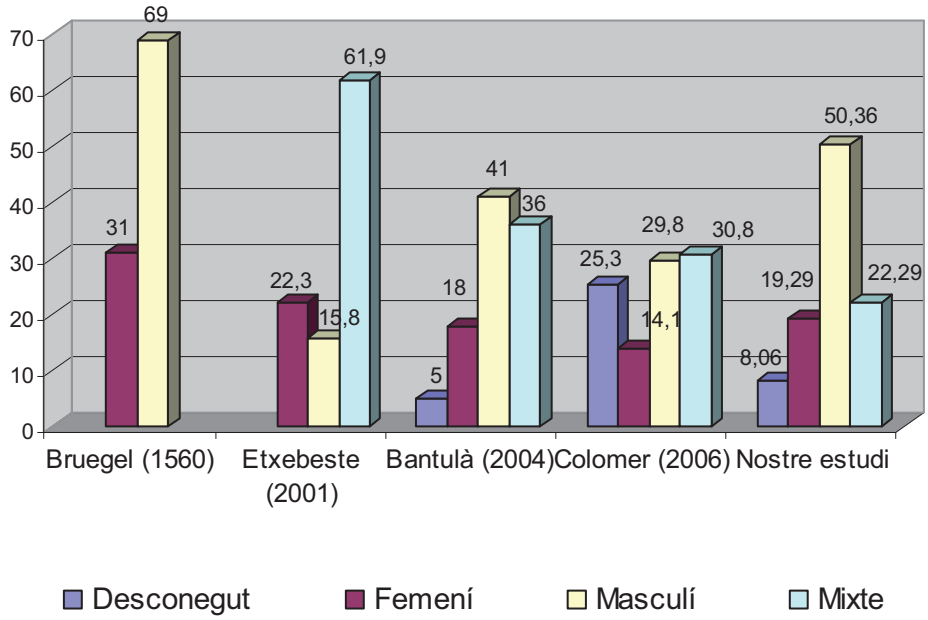


Gràfic 32. Distribució percentual en funció del gènere dels participants.

En tractar i distribuir les manifestacions lúdiques en funció del gènere podem apreciar com en un major percentatge apareixen les manifestacions de caràcter masculí (50,36%) seguides de les mixtes amb un 22,29% (el 0,74% corresponen a masculí i femení per separat i el 21,55% a manifestacions lúdiques en què juguen junts), de les femenines amb un 19,29% i, finalment, manifestacions on no s'aprecia el gènere dels participants i, per tant, formen part de l'opció desconeguda amb un 8,06%.

Per tant, la iconografia filatèlica mundial prefereix representar manifestacions lúdiques en les quals participen nois seguides de les que hi ha una participació conjunta i, finalment, on sols hi participen noies.

Per tal de comparar aquestes dades amb les d'altres estudis hem desenvolupat el següent gràfic.



Gràfic 33. Distribució en funció del gènere dels participants i comparació amb altres estudis.

En aquest hem establert la comparació del gènere dels participants a partir de l'obra *Jocs de nens* desenvolupada per Bruegel (1560), la tesi doctoral d'Etxebeste (2001) sobre el catàleg lúdic dels jocs de Bascònia, el treball de Bantulà (2004) sobre la temàtica Europa, l'estudi de Colomer (2006) sobre els segells europeus i, finalment, el nostre estudi.

La distribució de les diferents opcions de la nostra recerca, tot i que amb variacions percentuals, és igual a la distribució de la recerca de Bantulà (2004). En tots dos casos apareixenen les manifestacions exclusivament masculines en primer lloc seguides de les mixtes. En el cas de Colomer (2006) s'intercanvien les posicions. En qualsevol dels casos, l'opció femenina sempre està per sota amb diferències percentuals molt elevades en comparació amb les manifestacions masculines (31,07 punts en el nostre cas, 23 punts en l'estudi de Bantulà i 15,7 en el cas de Colomer).

En comparar el gènere de les situacions lúdiques amb l'estudi de Bruegel veiem com també predominen les manifestacions en què participen els nois (69%). Les noies acaben relegades al 31% de les manifestacions lúdiques i, com a fet curiós, no hi ha apareix la participació mixta.

Els resultats de l'estudi d'Etxebeste (2001) trenquen totalment la tònica de la resta d'estudis on la participació és, principalment, masculina. En aquest la participació femenina supera la masculina (22,3% sobre 15,8%) però, el primer lloc correspon a l'opció de participació mixta (61,9%).

L'estudi de Parlebas (1998) sobre els jocs de Stella no està representat al gràfic perquè la participació és únicament i exclusivament masculina, és a dir, no hi ha cap mostra en què la participació siga mixta o femenina.

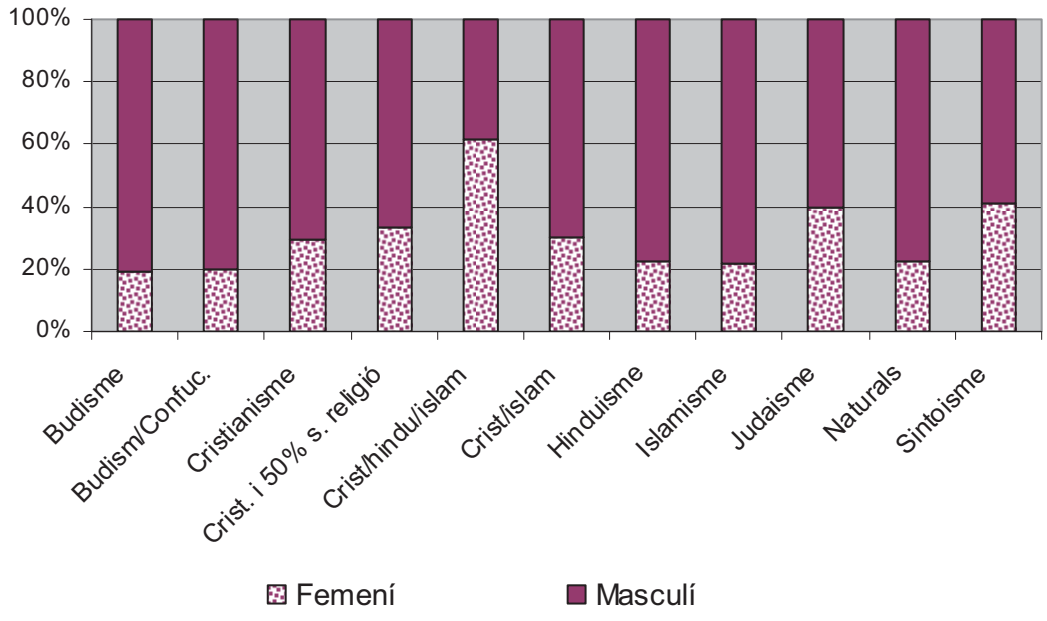
En el cas del nostre estudi també hem diferenciat les manifestacions on la participació és conjunta dels dos gèneres d'aquelles on hi havia una participació però aquesta és per separat. En aquests cas, el nombre de mostres que corresponen a activitats on la participació és separada és molt baix i es correspon tan sols amb un 0,27%.

Per tant, podem afirmar que en les manifestacions lúdiques representades en les mostres iconogràfiques, tant de caràcter filatèlic com artístic, és més freqüent trobar mostres representatives del gènere masculí que femení.

6.3.1.2. Distribució en funció del gènere i religió

En atendre a la distribució de les mostres recollides en funció del gènere i relacionar-ho amb les diferents religions trobem que les zones budistes tenen un 80,51% de manifestacions masculines i el 19,49% de femenines. Els països budistes/confucionistes tenen un 80% de manifestacions masculines i un 20% de femenines. En els països cristians

les manifestacions masculines representen el 70,76% mentre que les del gènere femení apareixen en el 29,24%. Les zones on la meitat és cristiana i l'altre meitat no tenen cap tipus de religió es caracteritzen perquè tenen un 66,67% de manifestacions masculines i un 33,33 de femenines. Els països on les tres grans religions conviuen amb un alt percentatge tenen un 38,30% de mostres femenines i un 61,70% de masculines. Les zones on conviuen el cristianisme i l'islamisme estan representades per un 70,15 de manifestacions masculines i un 29,85 de femenines. Les zones hinduistes i les regions amb religions naturals es caracteritzen per tenir un 77,78 de manifestacions on apareixen homes mentre que un 22,22 apareixen dones. Els homes també són majoritaris en les zones islàmiques (78,01%) respete a les dones (21,99%). Els països on el judaisme és la religió principal es caracteritzen per tenir un 60% de manifestacions masculines i un 40% de femenines. Finalment, la preferència masculina també apareix en les religions sintoistes. En aquest cas, representa el 59,04% contra el 40,96% de població femenina.



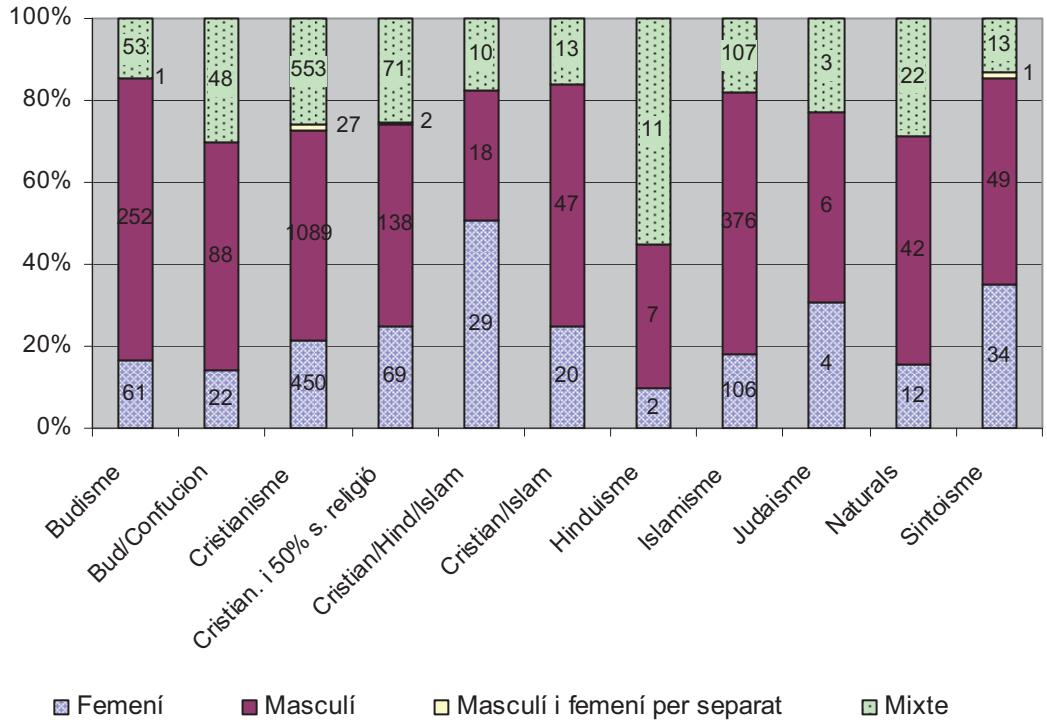
Gràfic 34. Distribució percentual en funció del tipus de religió de l'emissor postal.

Per tant, constatem que tenim un major percentatge de mostres corresponents a manifestacions lúdiques on apareixen nois en totes les religions, a excepció de les zones on les tres grans religions conviuen on els

percentatges són molt semblants. Suriname és l'únic país que integra aquesta l'opció. En la resta d'opcions sempre hi ha més del 60% de manifestacions lúdiques amb la presència única de nois.

En el cas on hi ha una major presència femenina, a banda de Suriname, és en països on es practica el judaisme (Israel) i el sintoisme (Japó i Ryukyu Island). En aquests els percentatges es corresponen al voltant del 40% de les mostres.

Tanmateix, els països on menys noies apareixen es corresponen a països on es practica el budisme (Corea, Vietnam, Tailàndia, Bhutan…) amb el 19,48% i budisme/confucionisme (República Popular de Xina, Xina-Taiwan, Hong Kong...) amb el 20%.



Gràfic 35. Distribució percentual en funció del tipus de religió i del gènere.

En atendre la distribució de les mostres en funció del gènere i la religió introduint les opcions de masculí-femení per separat i mixta, trobem com els països hinduistes (Índia i Nepal) són els que major percentage de manifestacions lúdiques de caràcter mixt contenen amb un 55% seguits dels

països on predominen religions de caràcter natural (29,4%) com Togo, Botswana, Moçambic…i dels països cristians amb un 26,43%.

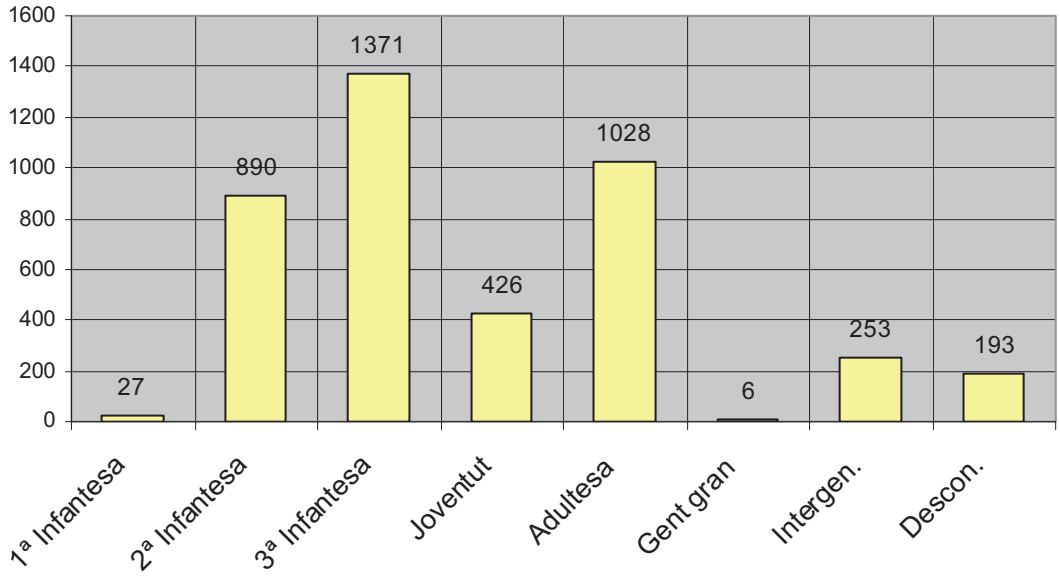
D'altra banda, els països on hi ha un menor nombre de manifestacions lúdiques de caràcter mixt es corresponen a països budistes (14,48%), cristians-musulmans (16,25%) i cristians/islàmics/hinduistes (17,54%).

Per tant, a partir de les dades abans establertes podem establir que tots els països, independentment de la religió i a excepció de Suriname, prefereixen dissenyar mostres corresponents a manifestacions lúdiques masculines i són els països de religió budista, confucionista i hindú on menor nombre de mostres femenines, percentualment, podem trobar.

De totes maneres, amb els resultats que hem trobant en l'estudi no es poden treure conclusions i afirmacions categòriques sobre quines religions són les que condicionen en major mesura el gènere de les manifestacions lúdiques que apareixen en les mostres iconogràfiques filatèliques.

6.3.1.3. Distribució en funció de l'edat dels participants

En representar i tractar les dades de l'edat dels participants que apareixen en les mostres iconogràfiques trobem que el 54,55% es dedica a representar nens (considerant 1ª, 2ª i 3ª infantesa), el 10,15% joves, el 24,51% adults, el 0,14% gent gran i el 6,03% manifestacions de caràcter intergeneracional. El percentatge de manifestacions en les quals no podem detectar l'edat dels participants és del 4,60%.



Gràfic 36. Distribució en funció del diferents grups d'edat dels participants.

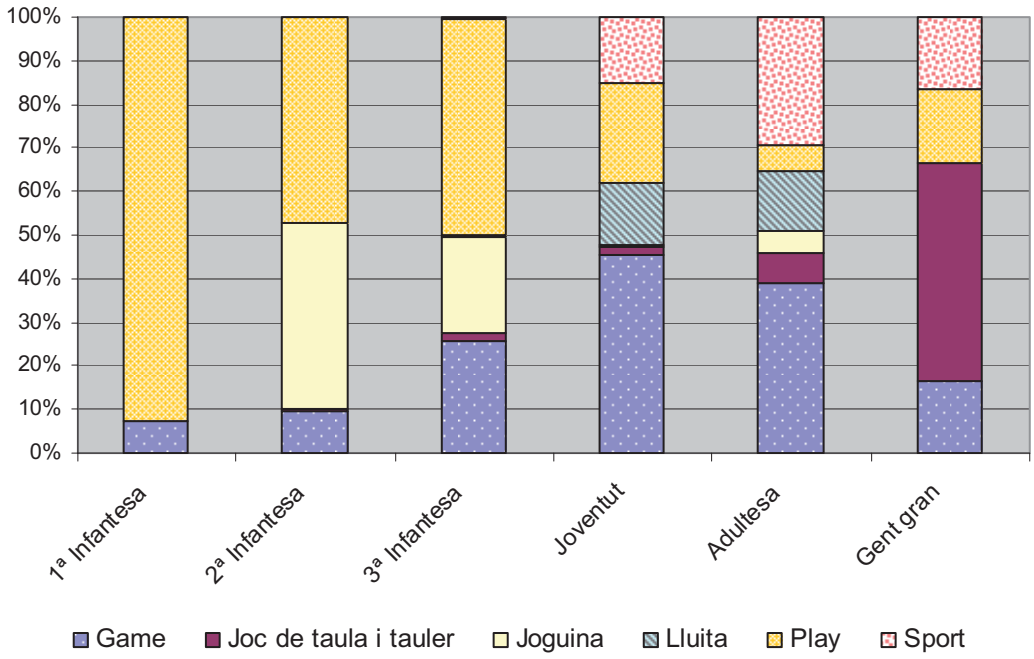
En considerar les diferents opcions dintre del període de la infantesa apareix que el 0,64% corresponen a manifestacions en què apareixen infants de 0 a 2 anys. El 21,22% corresponen al període de la segona infantesa. Finalment, el 32,69% corresponen a manifestacions on participen nens de 6 a 12 anys i, per tant, pertanyen al període anomenat com a tercera infantesa.

A partir de l'anàlisi de les dades corresponents a l'edat dels participants en les manifestacions lúdiques que apareixen en les mostres iconogràfiques filatèliques trobem que aquestes prefereixen representar manifestacions en què hi ha una major participació d'infants, especialment del període de 6 a 12 anys tot i que aquest període sols està integrat per un interval de 6 anys. L'adultesa és la segona opció amb major representativitat ja que conté un 24,51% de les mostres totals.

Les opcions de la gent gran i la primera infantesa apareixen representades amb un molt baix percentatge (0,14% i 0,64%, respectivament). Aquest fet ens indica que les manifestacions lúdiques són considerades activitats per a persones de 2 a 65 anys. Encara així, s'hauria de subdividir el període de l'adultesa perquè en el nostre cas aquest període

té una gran durada temporal que no ens permet apreciar amb claredat quan les persones, segons les mostres iconogràfiques, abandonen les formes lúdiques.

6.3.1.4. Distribució en funció de l'edat i la tipologia lúdica.



Gràfic 37. Distribució en funció del tipus de manifestació i de l'edat.

En considerar la tipologia de la manifestació lúdica, en relació amb l'edat, apareix que en la primera infantesa és majoritàriament superior la presència de formes jugades sense cap tipus de regles. Aquestes situacions es corresponen amb l'opció *play* i representen el 92,59% de les mostres. L'altra opció que apareix en aquest període correspon al joc amb petites regles (7,41%). Aquest es correspon, fonamentalment, amb jocs amb canterelles en què s'han de fer diferents accions motrius. Tot i que les normes són molt bàsiques ho hem considerat dintre de l'opció *game*.

En la segona infantesa, com en el cas anterior, trobem com a manifestació predominant les formes jugades amb un 47,08%. En segon lloc

apareixen les joguines (42,47%), seguits dels jocs reglats (9,78%), jocs de taula i tauler (0,45%) i de l'esport (0,11%).

El període del 6 a 12 anys es caracteritza perquè també està encapçalat, a l'igual que en els períodes anteriors, per les manifestacions de formes jugades (49,52%) seguides dels jocs reglats (25,90%), joguines (21,87%), jocs de taula i tauler (1,68%), lluites (0,73%) i esports (0,29%).

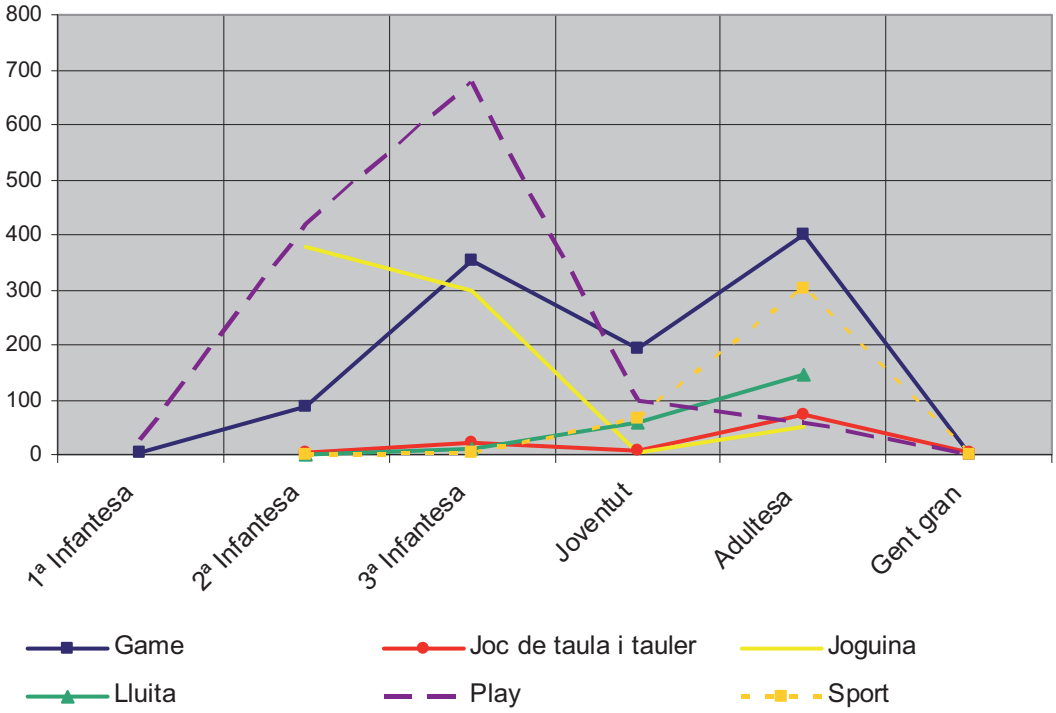
La joventut es caracteritza per la predominància de jocs reglats (45,31%) seguits de les formes jugades (22,77%), dels esports (15,26%), les lluites (14,08), jocs de taula i tauler (2,11%) i les joguines (0,47%).

El següent període analitzat es correspon amb l'adultesa. En aquest encapçala el primer lloc les mostres iconogràfiques que fan referència als jocs reglats (45,31%), seguits del esports (29,28%), les lluites (14,01%), els jocs de taula i tauler (7%), les formes jugades (5,84%) i, finalment, les joguines (5,06%).

L'últim període analitzat és aquell en el qual hi ha majors de 65 i que hem anomenat gent gran. Els jocs de taula i tauler (50%) són la primera tipologia dintre d'aquest grup d'edat. Amb un percentatge del 16,67% apareixen les formes jugades, els jocs i els esports.

Respecte a la participació intergeneracional, és a dir, manifestacions en què participen persones de diferents edats, constatem que el primer lloc l'ocupa les formes jugades amb un 37,94% seguit dels jocs reglats 23,32%, les joguines 21,73%, els jocs de taula i tauler 13,04 i de l'esport 3,55%.

En construir un gràfic de línies i fer la seva anàlisi veiem amb claredat l'evolució de les diferents tipologies al llarg dels diferents períodes evolutius.



Gràfic 38. Distribució en funció de les diferents edats i la tipologia lúdica.

El primer fet destacable correspon a les formes jugades. Veiem com aquestes són molt comuns durants els períodes corresponents a la infantesa sofrint un increment progressiu durant els períodes que la integren i trobant el major nombre de mostres durant la tercera infantesa. A partir d'aquí hi ha una gran davallada que segueix des de la joventut fins el període de gent gran.

Respecte als jocs reglats trobem una evolució semblant a la de les formes jugades. És a dir, durant la infantesa hi ha un increment d'aquestes manifestacions, amb un lleuger abandonament durant la joventut i recuperant força durant l'adultesa. Cal dir que aquest nombre baix de mostres durant la joventut es deu, tal vegada, al fet que hem considerat aquest període dels 12 als 18 anys. Aquest curt període de temps fa que el nombre de mostres siga baix encara que si analitzem el tractament percentual fet en el gràfic anterior podem veure com aquestes arriben al 45,31%.

Els esports apareixen en la segona infantesa presentant un molt baix nombre de mostres. Aquest mateix fet succeeix en el període posterior conegut com tercera infantesa. A partir d'aquests períodes el nombre de mostres esportives va incrementar-se fins arribar a l'adultesa on el nombre de mostres relacionades amb l'esport és el màxim d'aquesta tipologia. És a dir, la joventut i l'adultesa són els períodes on més es desenvolupen les pràctiques esportives. El període corresponent a gent gran es caracteritza perquè la pràctica esportiva és molt baixa, atenent els resultats obtinguts a partir de l'anàlisi de les mostres iconogràfiques filatèliques.

Les lluites apareixen en la segona infantesa i evolucionen positivament tenint el seu punt màxim durant l'adultesa.

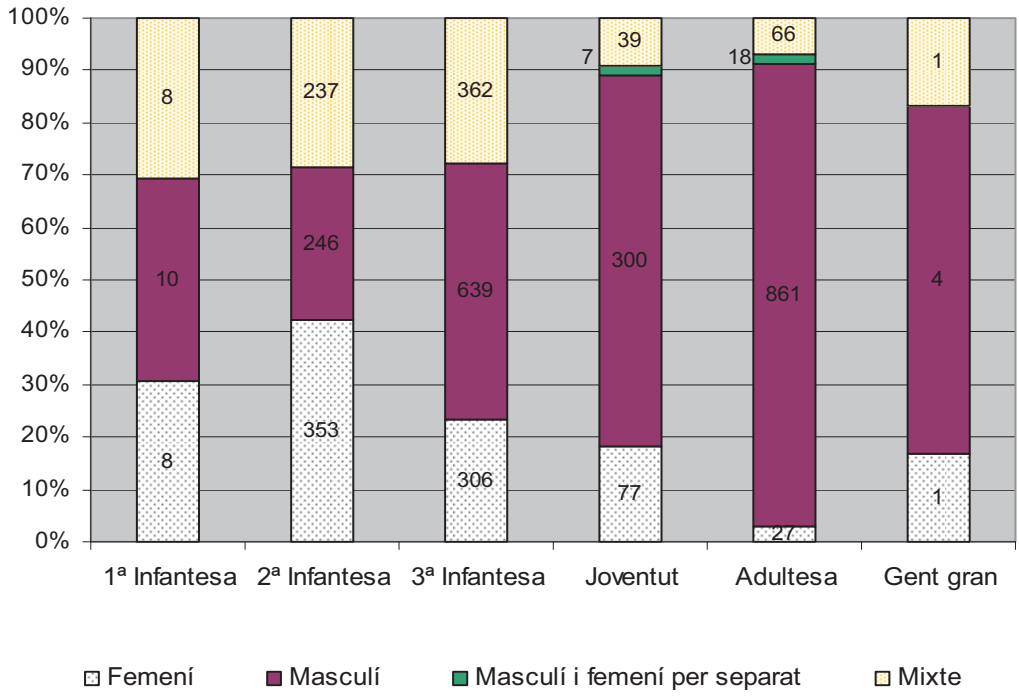
El joc de taula i tauler es caracteritza perquè és present des de la segona infantesa fins el període de gent gran trobant el seu màxim exponent en l'adultesa. Tot i que hi ha una davallada en la gent gran, cal considerar que percentualment ocupen el 50% de les manifestacions lúdiques de la gent gran.

Finalment, les joguines apareixen amb nens de 6 a 12 anys i van perdent importància a mesura que passen els anys.

A partir de les dades anteriors constatem que els tipus d'activitats lúdiques evolucionen amb l'edat de forma que a mesura que les persones evolucionen cronològicament, les formes jugades perden importància en favor del joc reglat, l'esport i les lluites trobant el màxim exponent d'aquestes últimes tipologies en l'adultesa. És a dir, l'evolució cognitiva i la maduresa es reflecteixen en les manifestacions lúdiques de les mostres iconogràfiques filatèliques de forma que són una representació fidedigna de la realitat.

6.3.1.5. Distribució en funció de l'edat i el gènere

L'estudi de les dades de gènere i edat ens permet afirmar que les tipologies en què la participació dels jugadors és mixta es corresponen, fonamentalment, al període de la infantesa amb percentatges al voltant del 30% de les mostres. Aquesta participació mixta és molt menor a partir de la joventut (joventut 9,21%, adultesa 6,79% i gent gran 16,66%[130]).



Gràfic 39. Distribució en funció de les edats i el gènere dels participants.

Respecte a l'evolució de les mostres en relació al sector masculí apareix que en la primera infantesa tenim el 38,46% de mostres masculines; en la segona infantesa el 29,42%; tercera infantesa 48,89%; joventut 70,92%; adultesa 88,58%; i, finalment, gent gran 66,66%.

En analitzar les dades del sector femení trobem que sempre hi ha una menor representació en comparació amb el sector masculí, a excepció de la segona infantesa. En aquest període apareix que el gènere femení té un

[130] La mostra total de gent gran és molt reduïda ja que tan sols hi ha 6 unitats.

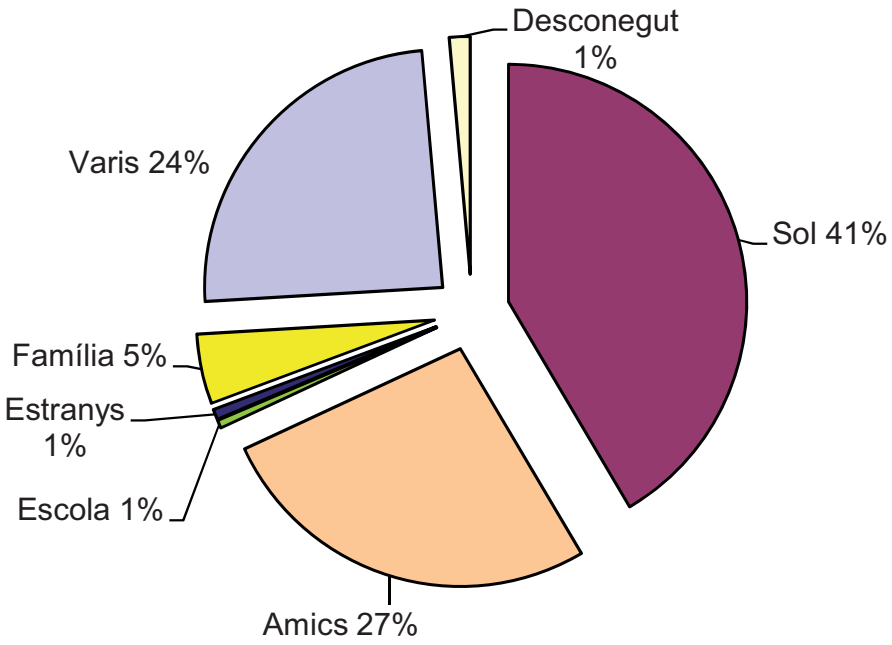
42,22% de la mostra total. En la primera infantesa el percentage també és prou elevat ja que es correspon amb el 30,76%. És a partir de la tercera infantesa quan els percentatges comencen a baixar de forma rellevant i no es recuperaran, de forma lleugera, fins el període de gent gran. Així, en la tercera infantesa tenim que les mostres corresponents a manifestacions lúdiques de caràcter femení es corresponen amb el 23,41%. En la joventut (18,20%) i adultesa (2,77%) segueixen baixant trobant el mínim nombre de mostres en aquest últim període.

Les manifestacions on existeix una participació masculina i femenina per separat són representades en la joventut amb un 1,65%, mantenint-se durant l'edat adulta amb un 1,85% de les manifestacions.

Per tant, afirmem que tot i que en la primera part de la vida (primera, segona i tercera infantesa) apareixen manifestacions lúdiques masculines i femenines també hi ha, a diferència de períodes posteriors, una gran participació de caràcter mixt en les activitats il·lustrades en les mostres iconogràfiques. És a dir, es representen activitats en què hi ha una participació conjunta o que es corresponen als dos gèneres. A mesura que evolucionen cronològicament hi ha una major presència del gènere masculí de forma que aquesta és més accentuada en l'adultesa amb un 88,58% de les mostres. Així doncs, les dones queden relegades a un segon terme en les manifestacions lúdiques que representen els períodes de la joventut i l'adultesa, és a dir, no hi participen en aquestes perquè, possiblement, es considera que elles han de desenvolupar un altre tipus de tasques i no ocupar el seu temps lliure en activitats de caràcter lúdic com els que hem analitzat en el nostre estudi.

Finalment, és a partir del període de joventut, condicionada pels canvis puberals, quan també comencem a trobar manifestacions en les quals participen els dos gèneres ara bé, per separat.

6.3.1.6. Distribució en funció de amb qui jugo



Gràfic 40. Distribució percentual en funció de les persones amb qui jugo.

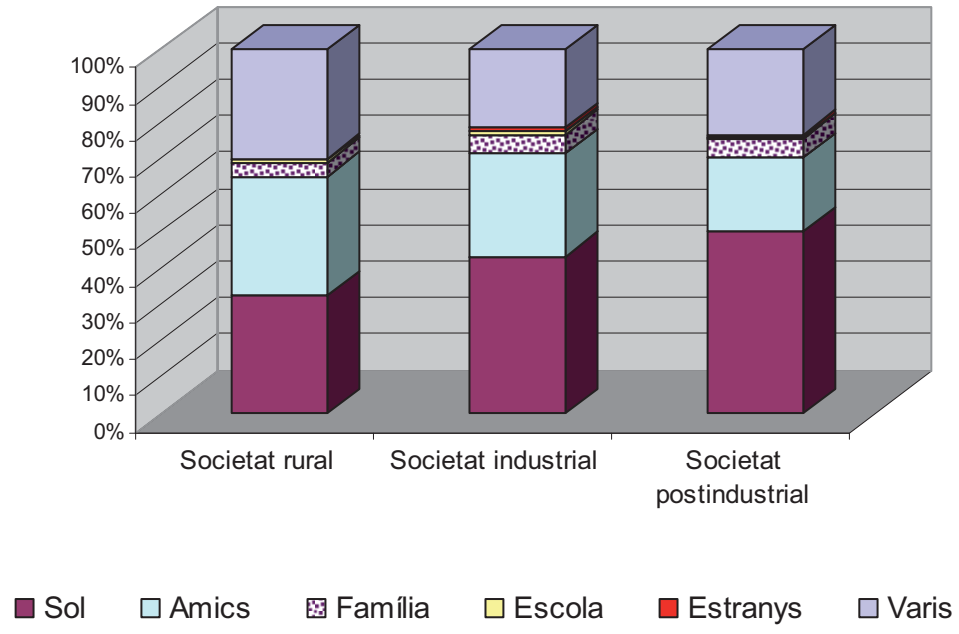
En analitzar, a partir de les mostres iconogràfiques, amb qui es juga es pot observar que existeix una gran preferència a representar manifestacions en les quals els participants juguen sols (41,51%). La segona opció amb un percentatge més elevat es correspon amb manifestacions en les quals hi ha una participació sociomotriu amb amics (26,56%) seguida de l'opció varis (24,54%). Cal recordar que amb aquesta opció s'integren aquelles mostres que contenen manifestacions en què hi ha una participació conjunta amb persones conegudes, bé siguen família, amics, escola… amb altres persones de caràcter desconegut. Un exemple molt característic d'aquesta opció són les situacions quasi-esportives de col·laboració/oposició. En aquestes, hi ha una participació conjunta amb un company mentre que hi ha un enfrontament cap a uns altres jugadors desconeguts.

L'opció família presenta un percentatge del 4,74% del total de les manifestacions recollides.

Finalment, amb valors per sota de 1,5% apareixen les opcions escola, estranys i les manifestacions desconegudes.

Per tant, a partir de l'anàlisi de les dades considerem que, tot i que la participació amb amics també presenta un alt percentatge, la participació individual és la més freqüent dintre de les manifestacions lúdiques il·lustrades en la iconogràfia filatèlica. Aquest resultat pot ser degut a la capacitat de representació limitada del segell. És a dir, la representació d'una sola persona és molt senzilla i facilita la comprensió de la situació si ho comparem amb mostres en les quals hi ha un gran nombre de participants.

6.3.1.7. Distribució en funció de amb qui jugo i tipus de societat



Gràfic 41. Distribució en funció del tipus de societat i les persones amb qui es comparteix la manifestació lúdica.

En relacionar la variable amb qui jugo amb la del tipus de societat trobem que en les societats rurals l'opció més representada és la participació

amb amics (32,72%) seguida de molt prop per l'opció sol (32,64%). Després ve l'opció varis (30,11%), la família (3,76%), l'escola (0,84%) i, finalment, l'opció estranys (0,23%).

Respecte a les societats industrials, la primera opció, a diferència de les rurals, és l'opció sol (43,12%) seguida dels amics (28,16%) i la de varis (21,63%). Molt lluny apareix la família (5,42%), els estranys (0,90%) i l'escola (0,76%).

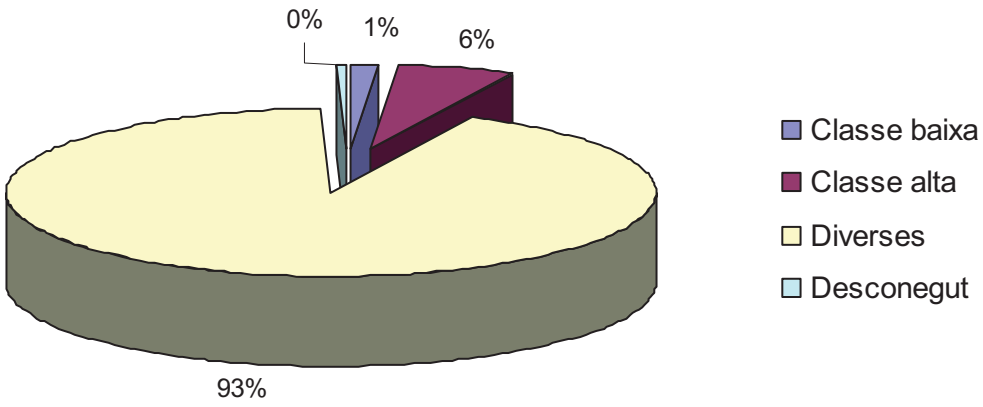
Les societats més avançades, anomenades postindustrials, han decidit representar manifestacions lúdiques on es participa preferentment sol (50,04%), seguida de l'opció varis (23,44%), amics (20,35%), família (5,18%) i ja per sota de l'1% trobem la participació amb estranys (0,93%) i l'escola (0,07%).

Per tant, a mesura que evoluciona la societat i més complexa es fa aquesta, hi ha una major tendència a representar manifestacions lúdiques que es desenvolupen en solitari. Així, les societats rurals són les que menys manifestacions lúdiques d'aquests tipus tenen mentre que les postindustrials són les que presenten un major percentatge. Per contra, a mesura que la societat es fa més complexa, disminueixen les mostres en les quals hi ha una participació col·lectiva amb amics. Així, les societats rurals o menys evolucionades presenten un major percentatge mentre que les postindustrials són les que en tenen menys.

A partir d'aquestes dades concloem que com més evolucionada és la societat major tendència al joc en soledat. Aquest fet s'explica, tal com hem vist en capítols anteriors, per factors com ara la disminució del nombre de persones dintre de la unitat familiar, l'increment de la perillositat dels carrers i places, l'augment de la circulació de vehicles a motor, el disseny de places que no són aptes per al joc de l'infant, l'increment dels avenços tecnològics, l'aparició dels vídeojocs...

L'anàlisi de les dades també ens permet afirmar que, encara que amb percentatges molt baixos, l'escola té un major pes en la representació de mostres iconogràfiques de caràcter lúdic quan menys evolucionada és la societat. És a dir, les societats rurals representen més mostres on l'escola és el lloc de joc en comparació amb les altres societats i que aquestes com més avançades són menor nombre de mostres representant l'escola tenen.

6.3.1.8. Distribució en funció de la classe social que practica la manifestació



Gràfic 42. Distribució en funció de la classe social que practica aquella manifestació lúdica.

Respecte a la classe social que practica la manifestació lúdica veiem que, majoritàriament, representen manifestacions que són practicades per les diferents classes socials (92,44%). Les manifestacions que tenen una consideració de classe social es corresponen amb el 7,13%. D'aquestes, el 5,75% es corresponen a mostres que són practicades o considerades de classe alta mentre que l'1,38% són considerades de classe baixa. De consideració desconeguda són el 0,43% de les mostres.

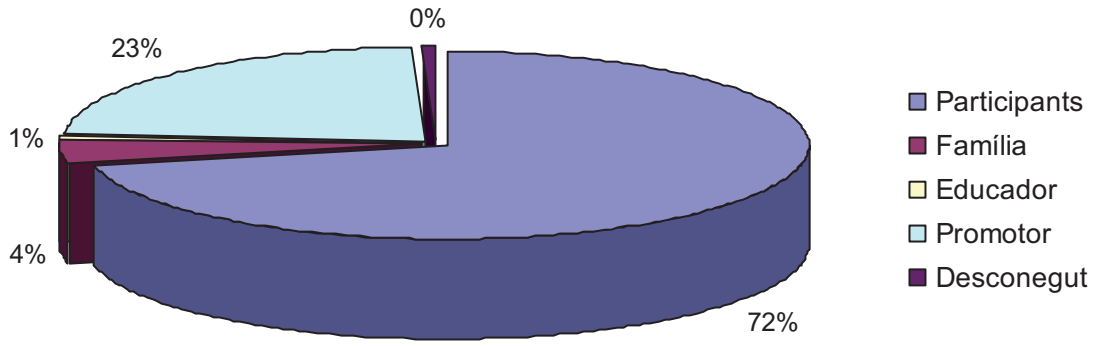
Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques representen, fonamentalment, manifestacions lúdiques que són practicades per qualsevol col·lectiu, és a dir, la distinció social de classe apareix representada en un percentatge molt baix.

Finalment, cal aclarir que el percentatge d'error d'aquesta variable és força elevat atès que el posicionament de la manifestació cap a un tipus de classe s'ha fet a partir de la informació de la mostra iconogràfica i de la informació bibliogràfica i webgràfica. Així, hi ha moltes manifestacions en què la informació de la iconografia pareix indicar que és una manifestació de classe alta o classe baixa en funció del tipus de vestuari, situació on es desenvolupa el joc... però, també pot ser una manifestació desenvolupada per la classe mitjana, que no ha estat considerada, o simplement una manifestació desenvolupada per totes les classes socials. Per exemple, hi ha algunes mostres que representen el quadre *Jocs de Nens* del pintor Bruegel (1560). Aquests quadre representa un conjunt de persones jugant en una plaça a diferents jocs de l'època. En el nostre cas, hem considerat que són jocs de classe baixa considerant el poble com la classe baixa mentre que la noblesa i el clergat conformen la classe alta d'aquella societat. Aquests jocs també poden ser desenvolupats per les classes altes encara que en aquesta mostra no apareixen representades. Així, aquest condicionament fa que les probabilitats d'error d'aquesta variable siguen suficientment elevades com per no considerar els resultats d'aquest.

També cal afegir que en alguns casos no hi ha error com per exemple, en el cas de les justes i tornejos. Aquests han estat considerats manifestacions practicades per les classes altes perquè en aquella època aquestes activitats eren desenvolupades per la noblesa i els cavallers.

6.3.1.9. Distribució en funció de qui organitza l'activitat

Dintre dels aspectes socioculturals hem cregut oportú, per tal de valorar la iniciativa en l'organització i planificació, crear un descriptor per conèixer qui organitza l'activitat. Dintre d'aquest descriptor hem contemplat diverses opcions com són els mateixos participants, la família, l'educador i el promotor.



Gràfic 43. Distribució percentual en funció dels organitzadors de l'activitat.

En els cas de les mostres iconogràfiques filatèliques trobem que el 71,32% de les manifestacions es corresponen amb manifestacions en les quals els participants organitzen la manifestació lúdica. És a dir, els jugadors es posen d'acord per iniciar el joc, estableixen les regles, el desenvolupament i tots els aspectes relatius a l'organització d'aquesta.

L'existència d'un promotor, persona externa a la manifestació que s'encarrega de tots els aspectes relacionats amb l'organització, és present en el 23,27% de les manifestacions.

Iconografia 42. Illes Caiman, 1978. Activitats organitzades pels educadors.
Font: Scott (2005a, p.120)

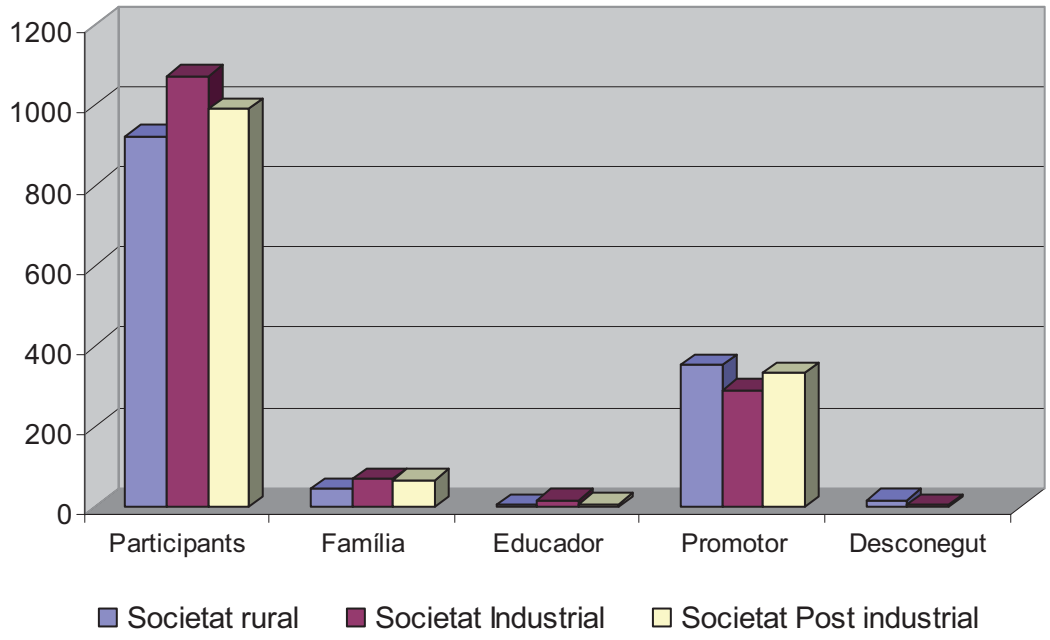
Les famílies també s'encarreguen d'organitzar jocs i activitats recreatives. Generalment solen ser situacions en les quals la participació és amb propis membres de la família, és a dir, els pares organitzen un joc per tal de jugar i gaudir amb els seus fills. En aquest cas, el percentatge arriba fins el 4,29%.

Les manifestacions organitzades per un educador es corresponen amb el 0,64%. Hem considerat un educador a aquella persona que no té un

vincle familiar amb el participant però que s'encarrega de la seva educació. Aquesta opció ha estat considerada, especialment, quan les manifestacions lúdiques es desenvolupament en l'escola o altra institució educativa i hi ha persones adultes participant de les activitats lúdiques.

Finalment, les mostres desconegudes, aquelles on no hem pogut esbrinar r el grau d'organització ni el responsable d'aquesta equivalen al 0,48% del total de manifestacions.

6.3.1.10. Distribució en funció de qui organitza l'activitat i el tipus de societat



Gràfic 44. Distribució en funció de l'organitzador de l'activitat i el tipus de societat.

En creuar les dades corresponents a qui organitza l'activitat i el tipus de societat veiem com no hi massa diferències entre els tres tipus de societat atès que el percentatges són molt semblants.

En tots tres casos les manifestacions representades per les mostres iconogràfiques són preferentment organitzades pels mateixos participants. Encapçala el major percentatge les societats industrials (73,92%) seguit de les postindustrials (79,98%) i, finalment, les rurals (68,65%).

L'organització per part d'un promotor és la següent opció més escollida. En aquest cas, les societats rurals són les que tenen un major nombre de mostres amb el 26,23%, seguides de les postindustrials (23,80%) i de les industrials (20,03%).

La tercera opció escollida per a l'organització de les manifestacions lúdiques, en les tres societats, és la de la família. Així, les societats industrials són les que presenten un major percentatge (4,75%) seguides de les postindustrials (4,72%) i les rurals (3,35%).

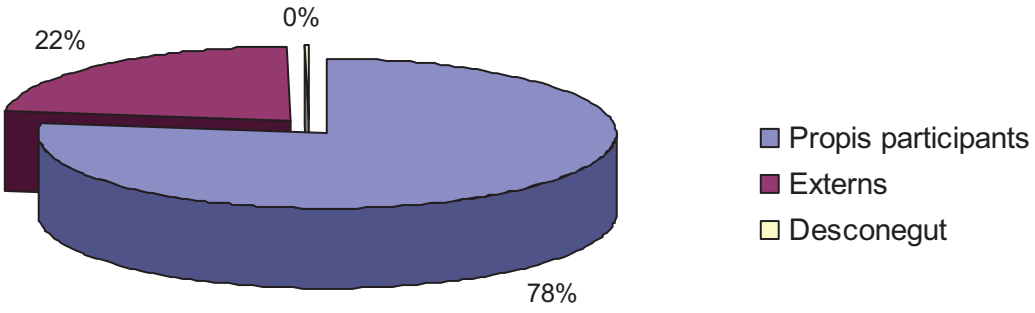
L'educador té poca presència en tots tres tipus de societat. Encara així, les societats industrials són les que li donen una major importància (1,10%) seguida de les postindustrials (0,50%) i les rurals (0,30%).

Les mostres desconegudes es corresponen amb l'1,27% en le societats rurals, el 0,21% en les industrials i el 0% en les postindustrials.

Per tant, concloem que la filatèlia mundial prefereix representar manifestacions lúdiques en les quals l'organització siga desenvolupada pels mateixos participants i per promotors d'activitats deixant de banda les manifestacions lúdiques organitzades per la família i els educadors. Aquestes, quasi no tenen importància quant al nombre de representacions.

A més a més, no hi ha grans diferències percentuals entre els tres tipus de societats estudiades.

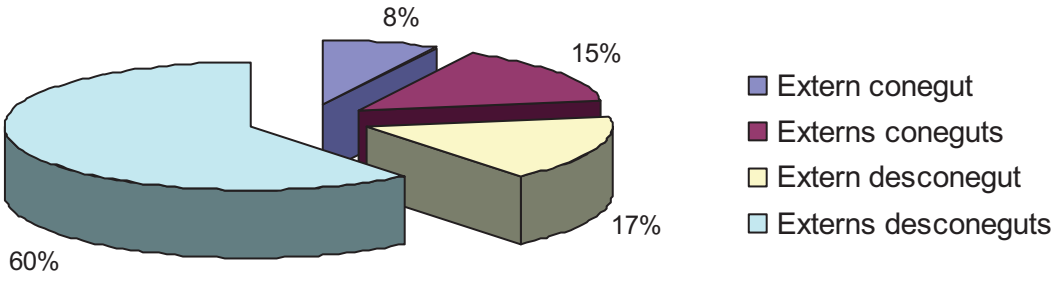
6.3.1.11. Distribució en funció de qui dirigeix l'activitat



Gràfic 45. Distribució en funció de la persona que dirigeix l'activitat.

A partir de les dades de les mostres iconogràfiques podem determinar que hi ha una major preferència per fer mostres iconogràfiques en les quals els participants siguen els que dirigeixen i controlen les manifestacions lúdiques. Així, en un 77,25% de les casos apareix aquesta situació mentre que en un 22,38% de les mostres les manifestacions estan controlades per persones externes a l'activitat. El percentatge de mostres desconegudes, no podem determinar si existeix o no persona que dirigeix, equival al 0,35% del total analitzat.

Per tant, les manifestacions representades en la iconografia filatèlica es corresponen amb situacions lúdiques autodirigides pels mateixos participants en què la participació en la direcció i control de l'activitat de persones externes és reduïda. Les manifestacions en les quals hi ha una direcció externa es corresponen, en la iconografia filatèlica, amb situacions quasi-esportives, fonamentalment.



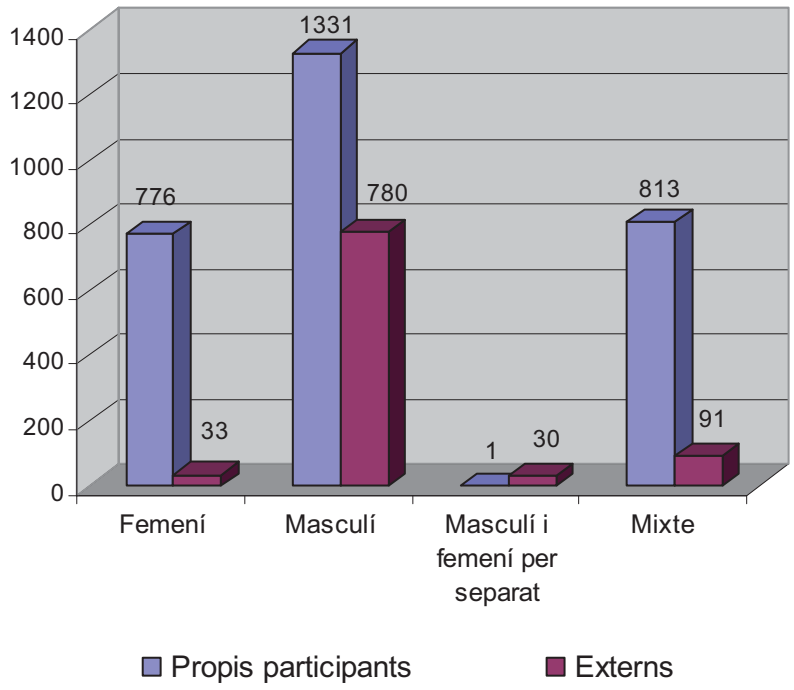
Gràfic 46. Distribució en funció del coneixement de les persones externes que regeixen l'activitat.

En seleccionar aquelles mostres que estan dirigides per persones externes a la manifestació lúdica trobem que el 60,92% corresponen a manifestacions que estan dirigides per diverses persones externes a l'activitat i que són desconegudes per als participants. En segon lloc apareixen les manifestacions que estan controlades per una persona externa i desconeguda (16,51%). Seguidament, amb el 14,80%, estan les persones externes i que coneixen als participants. Finalment, amb un 7,77% les manifestacions estan dirigides per una única persona externa però que es coneguda.

El coneixement o no de la persona que dirigeix la manifestació lúdica, excloent-hi les dirigides pels propis participants i aquelles mostres en què no hem pogut detectar l'existència o no de direcció del joc, també han estat estudiades. Així, trobem que en un 77% l'activitat està dirigida per persones desconegudes mentre que en un 13% estan controlades per persones conegudes. És a dir, per a controlar les manifestacions lúdiques es prefereix que estiguen controlades per persones desconegudes per tal que siguen més imparcials a l'hora de prendre decisions sobre la dinàmica de la manifestació lúdica.

6.3.1.12. Distribució en funció de qui dirigeix i el gènere dels participants

En analitzar la direcció de la manifestació lúdica en funció de si es desenvolupa pels propis participants o per una o més persones externes a l'activitat trobem que en el cas del gènere femení hi ha un percentatge molt superior favorable al control de l'activitat pels propis participants (95,92%). Així, tan sols hi ha un 4,07% de les mostres de caràcter femení que estan dirigides per persones externes a la manifestació lúdica.



Gràfic 47. Distribució en funció de la direcció de l'activitat i el gènere dels participants.

Respecte a la població masculina, tot i que els percentatges són superiors a les mostres dirigides pels participants (63,05% contra el 36,94% corresponent a direcció externa), els percentatges de direcció de la manifestació per persones externes és molt superior al de la població femenina (36,94% del gènere masculí contra el 4,07% de la femenina).

Quan la participació es desenvolupa per separat, és a dir, manifestacions lúdiques que són practicades per persones del gènere masculí i femení però sense cap tipus de dependència d'uns amb els altres, el 96,77% es correspon a manifestacions amb direcció i control extern mentre que el 3,24% hi ha un control dels propis participants.

En les activitats de caràcter mixt apareix que els propis participants dirigeixen aquestes en una major mesura (89,93%). El casos corresponents a una direcció externa es corresponen amb un 10,06% de les mostres estudiades.

A partir de les dades establertes podem afirmar que, tot i que les manifestacions dirigides pels propis participants són superiors en el gènere femení, masculi i mixt, la importància de la direcció i control extern és major en el gènere masculí en comparació amb la població femenina. És a dir, al gènere masculí li agrada participar d'activitats en les que hi ha un control extern. Òbviament, aquestes es donen en situacions d'oposició i col·laboració/oposició, majoritàriament, i per tant, són situacions de caràcter competitiu.

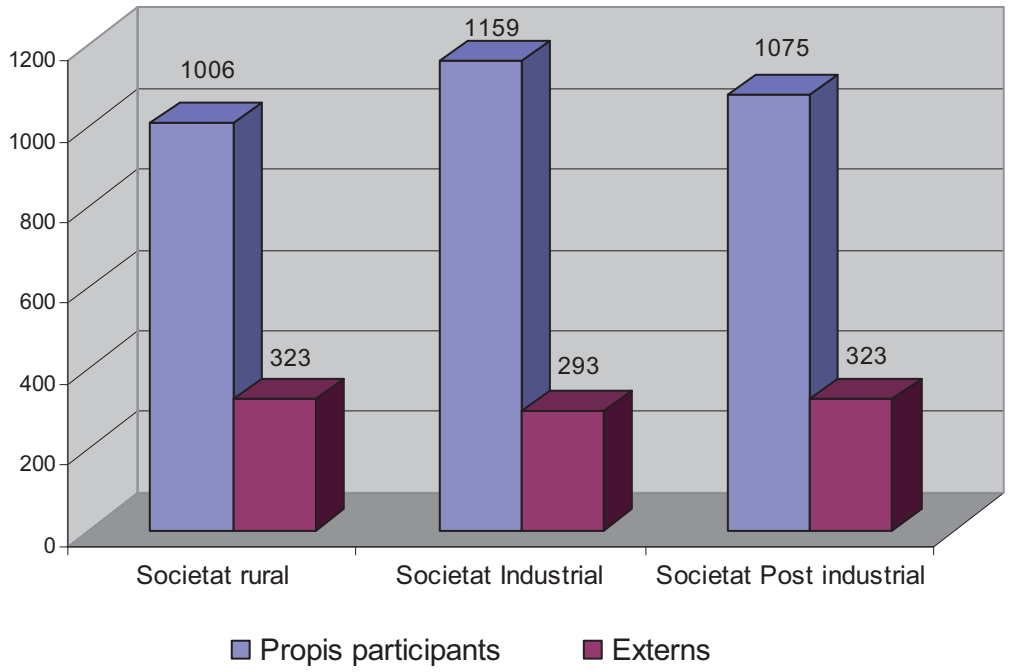
Al gènere femeni li agrada i prefereix practicar activitats en les quals siguen els propis participants els que dirigeixen l'activitat, atenent la representació iconogràfica filatèlica.

Finalment, les activitats en què participen tots dos gèneres per separat també es caracteritzen pel control i direcció extern. Aquest fet és característic de les situacions esportives on una federació, un reglament, unes marques, uns rècords... estableixen la participació per separat per tal que no produïsca un detriment del rendiment i dels resultats esportius.

6.3.1.13. Distribució en funció de qui dirigeix i el tipus de societat

En analitzar les dades de la direcció de l'activitat i relacionar-ho amb els tipus de societats ens trobem que en tots tres tipus de societat apareixen més mostres en les quals la direcció de la manifestació lúdica és realitzada pels mateixos participants (75,69% en les societats rurals; 79,82% en les industrials; i 76,89% en les postindustrials). A més a més, els percentatges en tots tres tipus de societats són molt semblants hi ha un marge de diferència de tan sols 4,13 punts.

Respecte a les manifestacions amb direcció externa, en tots tres tipus de societats els percentatges estan al voltant del 20% trobant que les rurals tenen el 24,30%, les industrials el 20,17 i les postindustrials el 23,10% de les mostres.



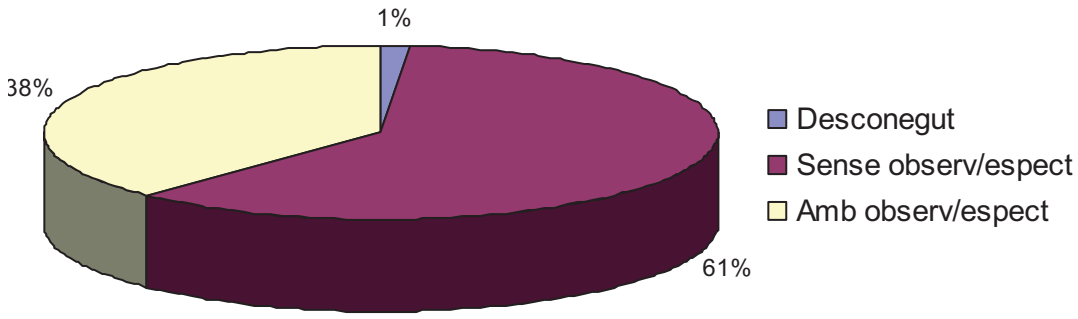
Gràfic 48. Distribució en funció del tipus de direcció i la societat on es desenvolupa l'activitat.

Així doncs, respecte a la direcció i control de les manifestacions lúdiques no apareixen diferències rellevants entre els tres tipus de societat i, per tant, no podem concloure que un tipus de societat té una preferència per representar un determinat tipus de control en la manifestació sinó que totes tenen preferència per representar manifestacions dirigides pels mateixos participants.

6.3.1.14. Distribució en funció de l'existència d'observadors i/o espectadors

En moltes iconografies, juntament amb l'existència de participants també apareixen persones externes que observen com s'està desenvolupant la situació lúdica. Així, en un 37,65% de les manifestacions hi ha observadors o espectadors, és a dir, es desenvolupen en presència de públic mentre que en un 60,94% no hi apareix. Per acabar, hi ha 1,41% de les mostres en les quals no podem identificar l'existència d'espectadors i/o

observadors. En aquests casos sospitem que l'activitat es desenvolupa en presència de públic però, en la mostra no queda clara aquesta situació.



Gràfic 49. Distribució en funció de l'existència d'observadors/espectadors en la manifestació lúdica.

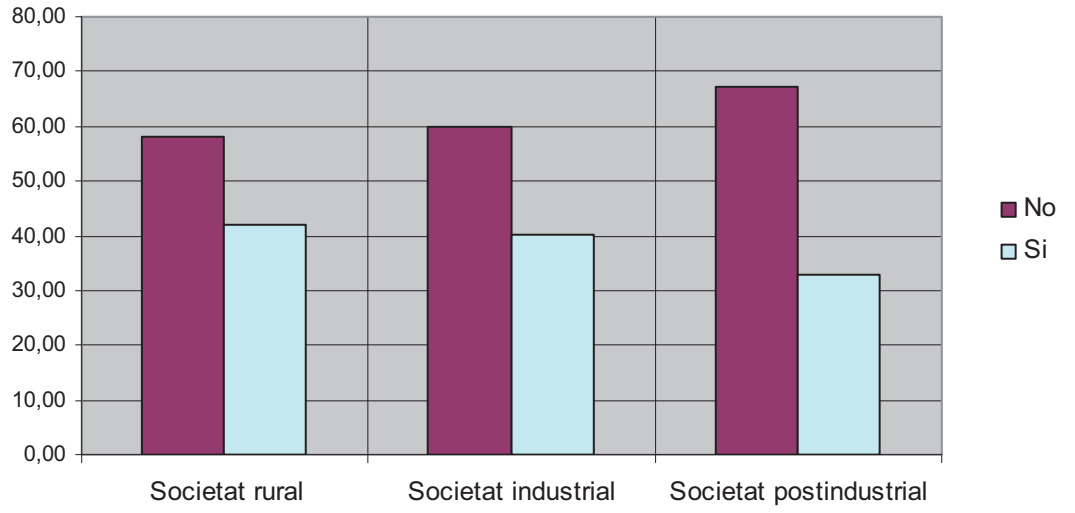
També hem seleccionat l'opció desconeguda quan hi ha persones que estan observant la manifestació motriu però no sabem si són participants que estan esperant el seu torn o són espectadors. En qualsevol dels casos, la major part de les mostres es caracteritzen per la no existència d'observadors i/o espectadors.

Tal com hem esmentat anteriorment, el contingut limitat del segell fa que segons la nostra interpretació existisca una preferència per il·lustrar manifestacions lúdiques en què sols apareixen els participants. El fet d'introduir nombrosos personatges pot fer que la manifestació representada en el segell no siga entesa degut a un excés d'informació en un espai tan reduït.

Iconografia 43. Illes Caiman, 2003. Manifestació lúdica amb presència d'observadors
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

6.3.1.15. Distribució en funció de la presència d'observadors i/o espectadors i el tipus de societat

En comparar la presència d'observadors i/o espectadors i el tipus de societat que la conforma, tot i que amb percentatges molt semblants, la societat postindustrial és la que té un percentatge més elevat de mostres en les quals no existeixen observadors (67,29%), seguits de la industrial (59,97%) i, finalment, de la rural (58%).



Gràfic 50. Distribució en funció de l'existència d'observadors/espectadors i del tipus de societat.

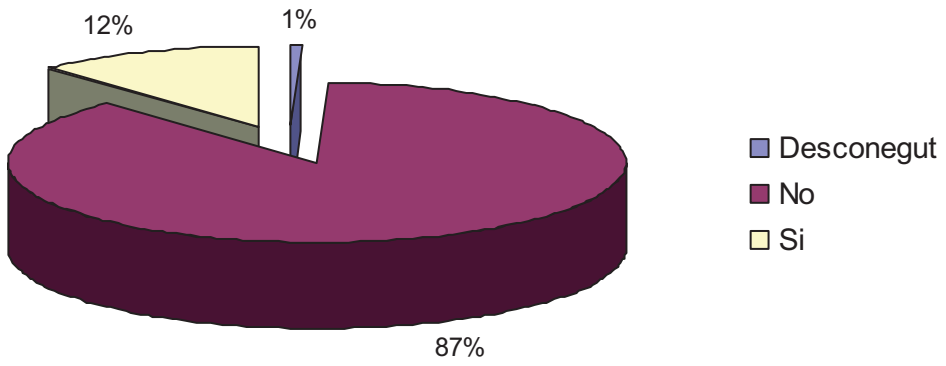
Els percentatges de manifestacions amb observadors són del 42% en les societats rurals, el 40,03% en les industrials i, finalment, el 32,71% en les postindustrials.

Així doncs, en totes les societats existeix un major nombre de mostres que no tenen presència d'observadors/espectadors.

Encara que sense haver-hi massa diferències, sí que contemplem com a mesura que les societats es desenvolupen i es sofistiquen hi ha una menor presència d'observadors/espectadors en les manifetacions lúdiques. Aquestes dades xoquen amb la presència de l'esport espectacle característic de les societats modernes. El fet de descartar aquelles mostres

corresponents a esports consolidats i reconeguts a nivell internacional fa que moltes mostres que possiblement tinguen presència d'observadors/espectadors queden descartades i fora del nostre objecte d'estudi. Amb aquestes dades pareix que hi ha, tal com hem vist anteriorment, tendència al joc en soledat, és a dir, que quan més evoluciona la societat més individual i solitari és el joc mentre que en les societats rurals, i per tant, menys desenvolupades, hi haja tendència a jugar amb més jugadors, al carrer i amb presència d'observadors i espectadors.

6.3.1.16. Distribució en funció de l'existència de lideratge



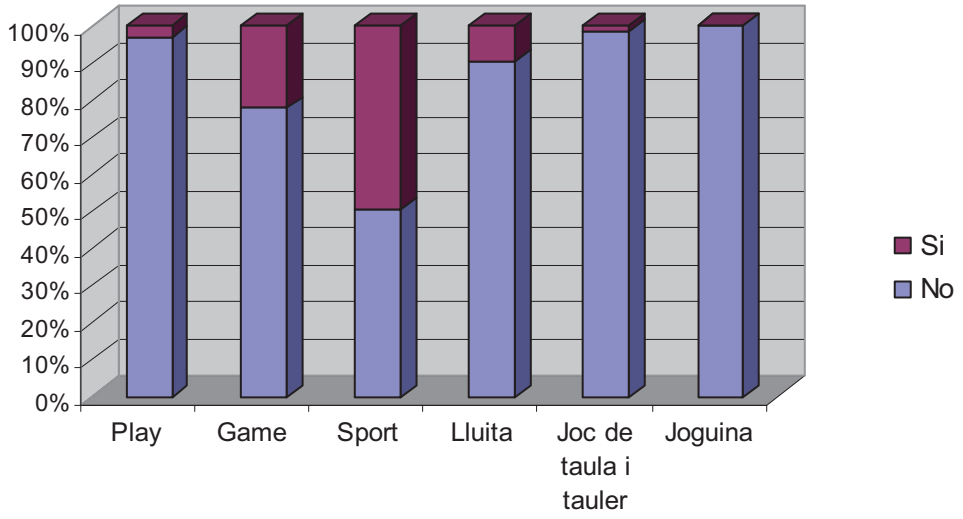
Gràfic 51. Distribució en funció de l'existència d'un líder o capità que dirigeix l'equip o als participants.

En tractar l'existència d'un líder, capità o membre que representa al grup de participants trobem que en el 87,63% dels casos no existeix cap tipus de lideratge mentre que en l'11,87% sí que existeix un membre que representa el grup. En el 0,50% dels casos no podem afirmar, a partir de la informació obtinguda de la mostra iconogràfica, l'existència o no d'alguns tipus de lideratge.

Per tant, habitualment, les mostres iconogràfiques filatèliques tenen tendència a representar manifestacions lúdiques sense cap tipus de lideratge perquè són situacions lúdiques que no requereixen de l'existència d'un

capità o persona representativa de l'equip. Òbviament, aquelles manifestacions en les quals existeix un líder són, fonamentalment, situacions sociomotrius de col·laboració/oposició i situacions sociomotrius de cooperació.

6.3.1.17. Distribució en funció de l'existència d'un lideratge i de la tipologia



Gràfic 52. Distribució en funció de l'existència d'un líder i del tipus de manifestació lúdica que es desenvolupa.

Amb el creuament de les dades relacionades amb l'existència d'un líder i la tipologia de la manifestació lúdica veiem com els esports són l'opció en la qual més presència d'un líder hi ha amb un 49,47% de les manifestacions, seguida dels jocs (*games*) amb un 22,21% de les mostres. Les formes jugades (*play*) tenen un líder en un 2,93% de les mostres. En aquest cas es dóna degut al fet que en algunes mostres trobem com participa de la forma jugada més d'una persona i una d'aquestes és la que des del propi joc condiciona la forma de jugar, pren les principals decisions… En les lluites, hi ha un 9,72% de mostres que tenen un líder mentre que en l'opció joc de taula i tauler tan sols ho trobem en un 1,32% dels casos.

Finalment, en el cas de les joguines, el percentatge en què hi ha un líder és del 0%.

En relació a la no existència d'un determinat tipus de lideratge les joguines encapçalen la classificació. En el 100% dels casos no hi ha cap tipus de lideratge. Els jocs de taula i tauler també es caracteritzen per la manca de lideratge, segons el testimoni de les dades analitzades. Aquests, amb un 98,68% de les mostres, no tenen cap tipus de lideratge. El segueix les formes jugades (*play*) amb un 97,07% de la mostra total, les lluites (90,28%) i els jocs (*games*) amb un el 77,79%. L'última posició l'ocupen els esports. Aquest no tenen lideratge en un 50,53% de les mostres.

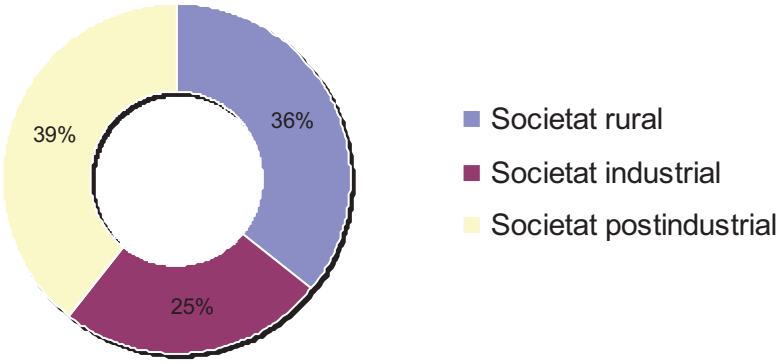
Atenent les dades, els esports són la principal tipologia lúdica en la qual existeix algun tipus de lideratge. Encara així, el percentatge no arriba al 50% de la totalitat dels esports. Aquest fet es dóna per l'existència d'altres tipus de situacions esportives com per exemple, de caràcter individual en què no hi ha cap tipus de lideratge. Pareix evident que l'existència de lideratge dintre dels esports es dóna en situacions de caràcter sociomotriu on hi ha un representat del grup. Alguns jocs (22,21%) també presenten l'existència d'un líder. Aquest cas comparteix la jusfiticació anterior dels esports però, a més a més, es suma el fet que hi ha una persona que dirigeix les accions del grup, que estableix les normes, el funcionament... En cap cas és una persona externa al grup sinó que és un participant que assoleix una opció de lideratge respecte a la resta del grup.

En la resta de tipologies lúdiques l'existència d'un líder és molt reduïda o inexistent.

6.3.1.18. Distribució en funció de l'existència d'un líder i la societat

Una vegada coneguda l'existència d'un major percentatge de lideratge en situacions esportives cal conèixer si aquest lideratge està determinat o té relació per la societat en la qual es desenvolupa la manifestació. És a dir, si

les societats post-industrials en què existeix una tendència major a l'esportivització tenen un major percentatge de manifestacions amb lideratge.



Gràfic 53. Distribució en funció de l'existència d'un lideratge i el tipus de societat.

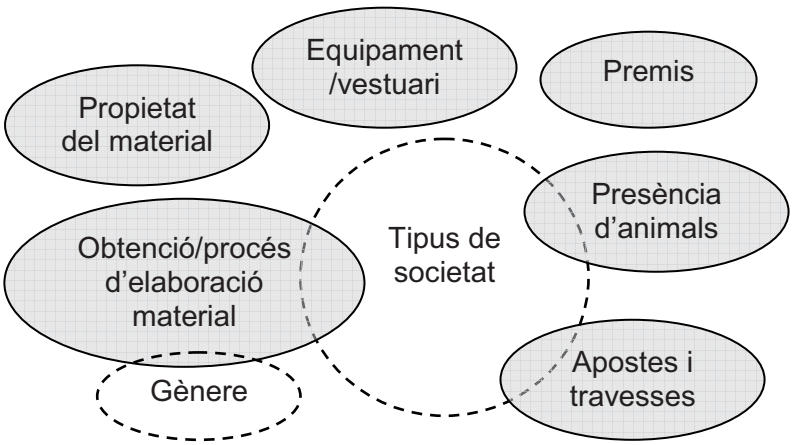
Així, en creuar les dades de les manifestacions lúdiques amb el lideratge i els tipus de societats apareix que les societats rurals tenen una representació del 35,76% del total de mostres amb lideratge. Les industrials un 24,85% i, finalment, les postindustrials un 39,39%.

Per tant, tot i que les societats postindustrials són les que presenten un major percentatge de manifestacions amb l'existència d'un líder, atenent les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica, no podem concloure que a mesura que la societat es sofistica existeix una major quantitat de manifestacions lúdiques amb presència de lideratge.

6.3.2. Materials, premis, travesses i apostes

Els materials que integren les manifestacions lúdiques també tenen el seu propi subapartat per tal de poder configurar i desenvolupar el seu tractament. Així, en aquest hem tractat de forma individualitzada les diferents variables que tenen relació amb els materials, premis, travesses i apostes, equipaments/vestuaris necessaris...

Juntament amb el tractament individualitzat de les variables també hem establert, com en el subapartat dels jugadors, comparacions i relacions entre diferents variables per tal d'enriquir la recerca i el coneixement de l'objecte d'estudi tal com trobem en el següent esquema.



Taula 59. Relacions establertes amb els materials, premis i travesses.

Mitjançant el creuament dels descriptors tipus de societat i obtenció/procés d'elaboració coneixem si el tipus de societat i el seu grau d'evolució condiciona la utilització de material sense elaboració, autoconstruït o elaborat de forma artesanal i industrial. És a dir, si l'emissió de mostres iconogràfiques filatèliques reflecteix el grau d'evolució de la societat quant al grau de sofisticació dels materials que utilitza per a jugar.

Per desenvolupar aquestes comparacions hem partit de la hipòtesi que quan major és el grau de sofisticació de la societat, major tendència a jugar amb materials elaborats, especialment, de caràcter industrial.

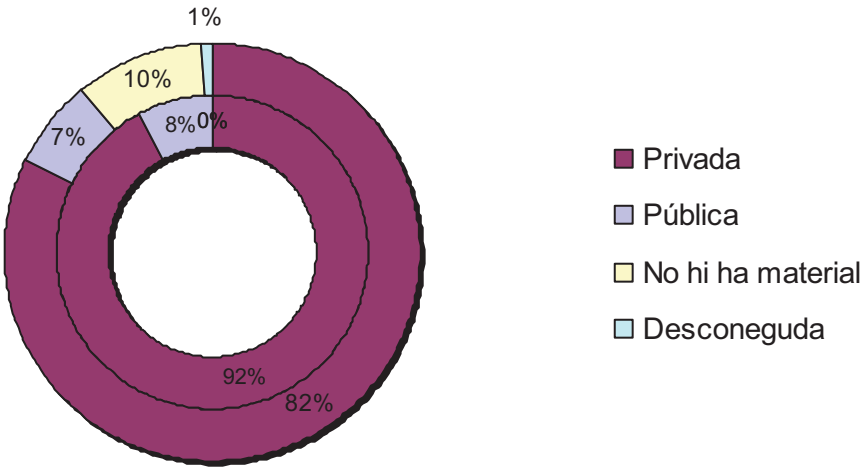
L'obtenció i procés d'elaboració del material també ha estat comparat amb el gènere dels participants. En aquest cas hem creuat una variable de lògica externa relacionada amb els materials amb una altra corresponent als jugadors. Amb aquest creuament hem buscat conèixer els procés d'elaboració dels materials que són emprats pels diferents gèneres, és a dir,

si hi ha diferències entre els materials que utilitzen les noies, els nois, noies i nois per separat i, finalment, noies i nois junts.

La presència d'animals en les manifestacions lúdiques també és un element a comparar en les diferents societats. És a dir, quina utilització fan dels animals en les manifestacions lúdiques les societats rurals, industrials i postindustrials.

Finalment, i dintre d'aquest subapartat, també hem volgut conèixer quina importància donen les diferents societats a les travesses i/o apostes.

6.3.2.1. Distribució en funció de la propietat del material



Gràfic 54. Distribució en funció de l'existència de material i de la propietat d'aquest.

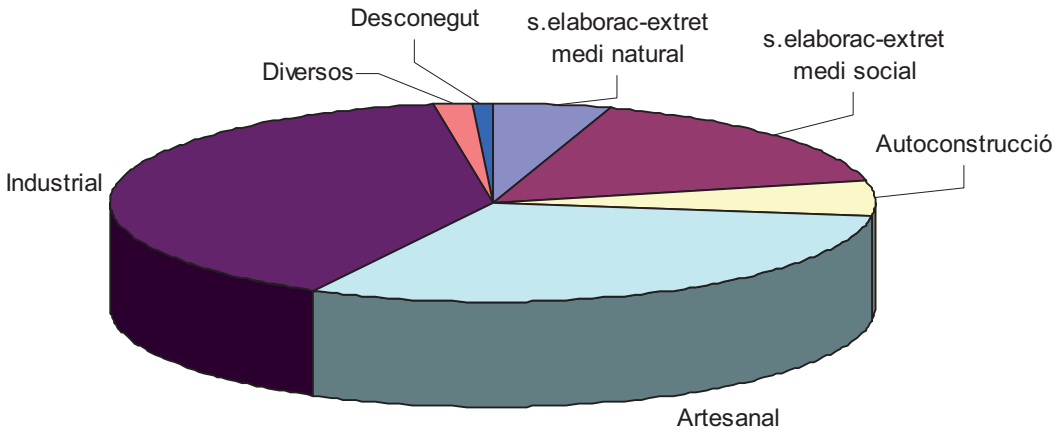
En relació a la propietat del material apareix que en un 10,09% no hi ha cap tipus de material. En el 82,16% de les manifestacions lúdiques el material és privat, en el 6,96% és públic i en el 0,79 no podem identificar l'existència o propietat del material.

A l'excloure les opcions no hi ha material i desconeguda, i tractem les manifestacions en què hi ha material (rodona interior del gràfic anterior), trobem que en 3.446 manifestacions (92,19%) els materials utilitzats tenen

una propietat privada, és a dir, són propietat d'alguna persona de forma particular mentre que en 292 manifestacions (7,81%) la propietat és pública. La major part de les mostres que tenen caràcter públic fa referència a gronxadors, balancins i altres elements d'aquest tipus que estan en als espais públics.

Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques han considerat que la pràctica lúdica es desenvolupa habitualment amb material i que aquests materials són preferentment privats, és a dir, que els propietaris dels materials de joc són els mateixos participants els quals s'han de responsabilitzar de la seva conservació, respecte i ús.

6.3.2.2. Distribució en funció de l'obtenció i del procés d'elaboració



Gràfic 55. Distribució del tipus de material i el procediment d'elaboració.

En analitzar les manifestacions lúdiques que apareixen representades en les mostres iconogràfiques i que es practiquen utilitzant materials trobem que en el 39,72% de les manifestacions lúdiques s'utilitza algun material elaborat de forma industrial. Seguidament, amb el 30,50% apareixen les manifestacions lúdiques que utilitzen un material elaborat de forma artesanal i amb el 16,35% aquelles que empren material no elaborat extret del medi social, és a dir, un material que no ha estat creat per a desenvolupar

l'activitat però que els jugadors li acaben donant una vida dintre d'aquesta activitat lúdica. Amb percentatges per sota del 10% apareix el material autoconstruït (5,85%), l'extret del medi natural i que no ha sofert cap tipus d'elaboració (5,01%) i, finalment, les manifestacions que tenen més d'un material que procedeixen de diferents àmbits d'elaboració (1,67%). El percentatge de materials desconeguts, és a dir, aquells que no coneixem el seu origen apareixen representats en un 0,90% de les manifestacions.

En l'estudi efectuat per Bantulà (2004) es constata que el 57,5% dels materials han sofert un procés de construcció industrial i el 28,7% han estat elaborats de forma artesanal. Per tant, tot i que amb percentatges diferents, es pot veure com aquests dos tipus de processos d'obtenció de material són els més representats dintre del món filatèlic.

Així doncs, a partir de les dades establertes considerem que la iconografia filatèlica, quan representa manifestacions lúdiques que utilitzen material, prefereix representar activitats que utilitzen un material elaborat (76,08) bé siga elaborat pels mateixos participants, per uns artesans o mitjançant processos industrials.

Especialment apareix representada la utilització de materials de caràcter industrial i artesanal (70,22%). Aquest fet ens indica que el material té una certa sofisticació i que ha estat construït específicament per a desenvolupar la pràctica lúdica dels participants. És a dir, ha estat construït per algun professional.

Les manifestacions que utilitzen un material que no ha estat elaborat, és a dir, que ha estat extret del medi natural i social també tenen cabuda dintre del món filatèlic ja que es corresponen amb el 21,36%. En aquest cas, hi ha una preferència cap a la representació de manifestacions que utilitzen material extret del medi social com ara cordes, mocadors, sacs, escombres...

Els materials extrets del medi natural tenen una menor representativitat atès que, en moltes ocasions, un material extret del medi

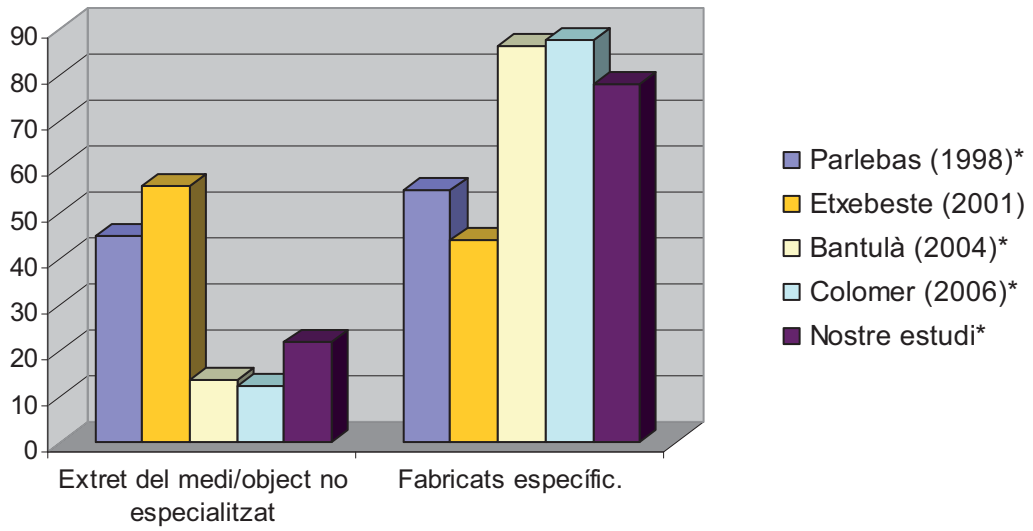
natural es manipula i modifica per tal de poder ser una eina de joc. Aquesta manipulació, si ha estat desenvolupada pels mateixos participants, fa que el material haja estat inclòs en l'opció d'autoconstrucció mentre que si presenta una certa sofisticació forma part de l'opció artesanal. Així, les baldufes, el bòlit... són materials que han estat extrets del medi natural però com que han sofert una manipulació han estat exclosos d'aquesta.

Iconografia 44. Macao, 1989.
Talu. Material d'autoconstrucció
Font: Scott (2005c, p. 502)

Iconografia 45. Indonesia, 2001.
Kula Pelepah Pisang. Materials d'autoconstrucció
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Per tal de comparar amb altres estudis els diferents processos d'elaboració dels materials de jocs hem creat el següent gràfic. En aquest tan sols hem considerat dues opcions. La primera opció s'anomena extret del medi/objecte no especialitzat i integra les opcions sense elaboració-extret del medi natural i sense elaboració-extret del medi social. La segona opció anomenada material fabricat específicament integra les opcions autoconstrucció, artesanal i industrial.

Tan sols s'han considerat dues opcions perquè en alguns estudis sols apareixen aquestes i no la varietat d'opcions que hem desenvolupat en la nostra recerca.



Gràfic 56. Distribució, en els diferents estudis desenvolupats sobre mostres iconogràfiques, en funció del tipus de material emprat en l'activitat.

En considerar dues úniques opcions en el procés d'elaboració del material (extret del medi/objecte no especialitzat i fabricats específicament) trobem que en l'estudi de les mostres de Stella desenvolupat per Parlebas (1998), el 45,05% es corresponen amb manifestacions on el material està tret del medi mentre que el 54,94% són manifestacions que utilitzen materials fabricats específicament.

En l'estudi desenvolupat per Etxebeste (2001) els materials extrets del medi representen el 56% mentre que els fabricats per poder utilitzar-se en aquella situació lúdica són del 44%.

En el cas de les mostres iconogràfiques filatèliques com són la recerca de la temàtica Europa desenvolupades per Bantulà (2004) i la recerca de Colomer (2006) els objectes no especialitzats representen el 13,6% i 12,4% respectivament, mentre que els fabricats específicament equivalen al 86,2 i 87,6%.

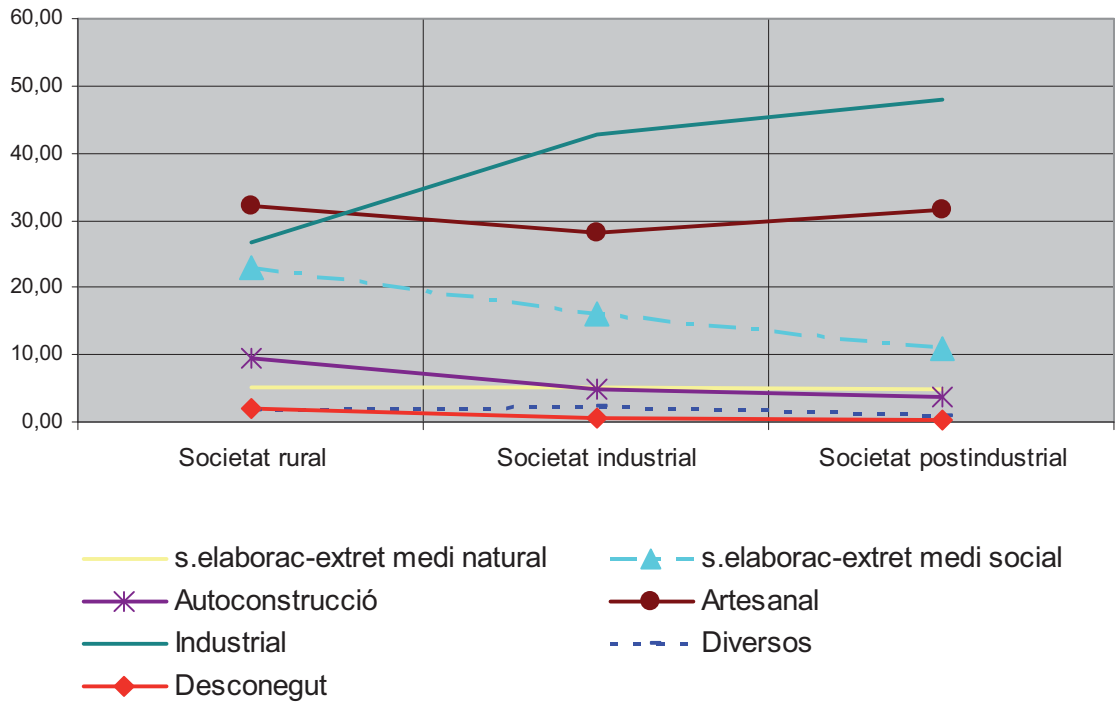
Finalment, agrupant les dades del nostre estudi considerem que el percentatge de materials extrets del medi arriba al 21,92% mentre que els fabricats específiment són del 78,08%.

Per tant, en agrupar els diferents procesos d'elaboració dels materials i compactar-los en dos úniques opcions per tal de poder comparar-ho amb altres estudis desenvolupats apareix que, en el cas de les mostres iconogràfiques, existeix una preferència per la representació de manifestacions lúdiques que utilitzen un material fabricat específicament per a desenvolupar aquella pràctica. Aquest fet és especialment rellevant en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic on els percentatges dels estudis analitzats estan al voltant del 80%.

Respecte als catàlegs de jocs no podem establir massa conclusions atès que l'únic catàleg analitzat ha estat el d'Etxebeste (2001).

6.3.2.3. Distribució i comparació en funció de l'obtenció/procés d'elaboració i el tipus societat

En distribuir i relacionar els diferents procediments d'elaboració dels materials amb diferents tipus de societats trobem que en les societats rurals el material més present en les manifestacions lúdiques és el artesanal amb el 32,11%. El segueixen els materials industrials (26,60%), els extrets del medi social (22,83%), els autoconstruïts (9,54%), els extrets del medi natural (5,07%), els desconeguts (2,01%) i, finalment, les manifestacions que tenen diversos materials (1,84%).



Gràfic 57. Evolució dels diferents tipus de materials emprats en les manifestacions lúdiques en funció de les diferents tipus de societats analitzades.

Els materials industrials (42,89%) són els preferits en les societats industrials seguits dels artesanals (27,99%), els extrets del medi social (16,02%), els extrets del medi natural (5,16%), els autoconstruïts (4,87%), els materials diversos (2,40%) i, finalment, els d'origen desconegut (0,67%).

La relació de materials en les societats postindustrials segueixen el mateix ordre que en les societats industrials. Així, en les societats postindustrials l'opció més representada és la de manifestacions amb materials industrials (48,03%). Després estan els artesanals (31,66%), els extrets del medi social (10,97%), els extrets del medi natural (4,79%), els autoconstruïts (3,63%), els materials diversos (0,77%) i, finalment, els d'origen desconegut (0,15%).

Per tant, en efectuar les comparacions entre les diferents societats constatem que mentre en les societats rurals els materials més representats en les mostres iconogràfiques són els de caràcter artesanal, en les societats industrials i postindustrials els més representats són els de caràcter

industrial. Aquest fet ens indica que a mesura que evoluciona la societat major tendència a representar mostres utilitzant materials de caràcter industrial.

Per contra els materials sense elaboració que s'extreuen del medi social són més representats en les societats rurals de forma que a mesura que la societat evoluciona perden pes en les mostres iconogràfiques.

Els materials d'autoconstrucció tenen una tendència semblant al materials sense elaboració extrets del medi social. Així, les societats rurals són les que presenten una major utilització d'aquesta opció mentre que les societats postindustrials són les que en tenen un percentatge menor.

El material artesanal és el més representat en les societats rurals, tal com hem esmentat anteriorment, evolucionant de forma negativa en les societats industrials i recuperant importància en les postindustrials arribant a valors molt semblants a les rurals.

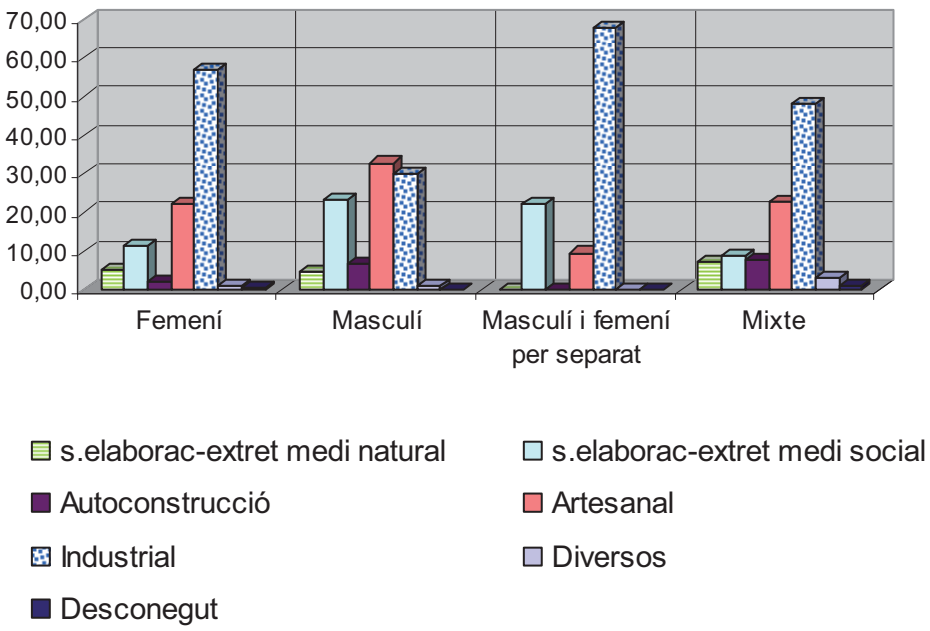
Els materials diversos estan representats amb valors molt baixos en tots tres tipus de societat però és en les societats industrials on apareixen més representats, en comparació amb les altres dues societats.

També amb percentatges molt baixos, és més freqüent trobar mostres de caràcter desconegut en les societats rurals que en les industrials o les postindustrials. És a dir, a mesura que les societats es desenvolupen presenten un menor percentatge de manifestacions desconegudes.

Per tant, a partir de l'anàlisi dels resultats concloem que a mesura que la societat es sofistica disminueixen els nombre de manifestacions que utilitzen material extret del medi social sense manipulació i d'autoconstrucció mentre que incrementa la seva importància el nombre de mostres que utilitzen material industrial.

Finalment, tot i que no hi ha grans diferències, podem afirmar que com més avançada es considera una societat hi ha més elaboració en els seus materials de joc, fet que és representat en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic.

6.3.2.4. Distribució i comparació en funció de l'obtenció - procés d'elaboració i del gènere dels participants



Gràfic 58. Distribució en funció del tipus de material emprat i el gènere dels participants.

Per tal de conèixer les preferències lúdiques relacionades amb els materials que s'utilitzen en les manifestacions per part dels diferents gèneres hem creat aquest gràfic. Així, trobem que el gènere femení prefereix jugar, segons les mostres iconogràfiques estudiades, amb materials de caràcter industrial (56,81%), amb materials artesanals (22,57%) amb materials no elaborats i extrets de medi social (11,67%), amb materials no elaborats i extrets del medi natural (5,45%), amb materials d'autoconstrucció (2,08%) i materials diversos (1,04%). Finalment, considerem que en un 0,39% de les manifestacions no es pot distingir quin tipus de procés d'elaboració del material s'ha seguit.

Tanmateix, les representacions del gènere masculí es caracteritzen perquè hi ha percentatges molt semblants respecte als material a utilitzar, sense haver-hi cap que supere àmpliament la resta. Així, el caràcter artesanal dels materials està representat en un 32,94%, el industrial en un 30,31%, el no elaborat-extret del medi social 23,55%, l'autoconstruït està present en un 6,97% de les mostres i el material divers representa el 1,24%. Les manifestacions corresponents a materials desconeguts són de l'1,2%.

Les manifestacions en què la participació dels gèneres s'efectua de forma separada també es caracteritzen per una gran predominància de materials de caràcter industrial (67,74%). Lluny d'aquests apareix el segon tipus de material que és aquell que no té cap tipus d'elaboració i que s'extrau del medi social (22,58%) i, finalment, estan les mostres artesanals amb un 9,68%. Les manifestacions en què es juga amb materials d'autoconstrucció, del medi natural sense elaboració i diversos no apareixen representades a l'igual que les que utilitzen material desconegut.

Quan la participació es conjunta entre els dos gèneres apareix que el material industrial també encapçala la preferència lúdica (48,38%). La segueixen els materials artesanals (22,96%), els extrets del medi social i que no han estat elaborats (9,08%), els autoconstruïts 87,78%), els extrets del medi natural i sense elaborar (7,26%) i els materials diversos (3,3%). De manifestacions amb material desconegut hi ha l'1,4%.

Per tant, en les mostres iconogràfiques apareix que el gènere femení prefereix per jugar, a l'igual que el masculí i femení per separat i l'opció mixta amb materials de caràcter industrial amb uns percentatges del 56,81%, 67,74% i 46,38%, respectivament. L'única opció que no prefereix jugar amb materials industrials es correspon amb el gènere masculí que encara que té un alt percentatge de caràcter industrial (30,31%) aquest es superat pel de caràcter artesanal amb un 32,94% de les mostres. Així mateix, quan juga el gènere masculí i masculí-femení per separat també ho fa amb un alt percentatge de materials extrets del medi social i que no han estat elaborats.

Per tant, a partir de les dades interpretem que el gènere masculí prefereix jugar amb materials artesanals i industrials mentre que el femení, el masculí i femení per separat i la mixta prefereixen els materials industrials.

L'autoconstrucció de materials també està ben considerada entre les manifestacions lúdiques masculines i mixtes però no entre les manifestacions lúdiques en presència del gènere femení o masculí i femení per separat.

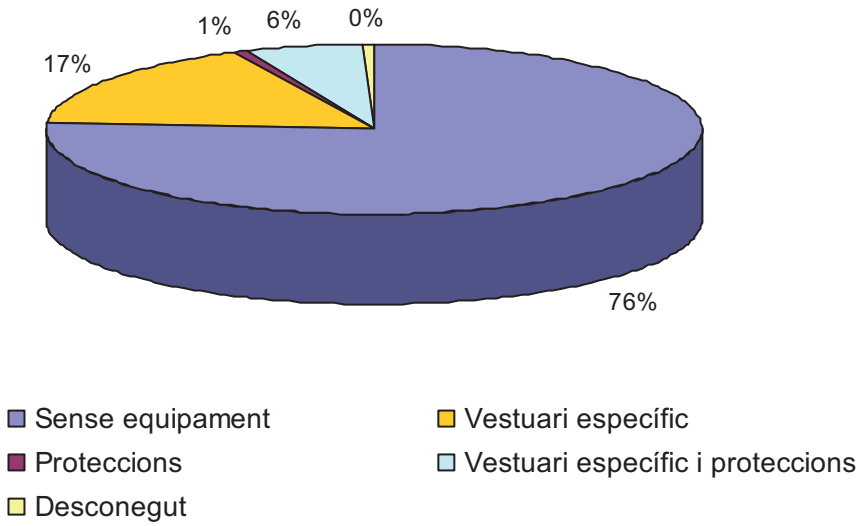
Finalment, la utilització de materials extrets del medi social és més habitual en les manifestacions lúdiques dels nois i dels nois i noies per separat. Per contra les noies i l'opció mixta no consideren aquests com un material de joc preferent.

6.3.2.5. Distribució en funció de la utilització d'equipament i vestuari

En tractar les dades de les mostres iconogràfiques i fer la distribució en funció de la utilització d'algun tipus d'equipament, vestuari i proteccions constatem que la iconografia filatèlica prefereix representar manifestacions que no requereixen cap tipus d'equipament (76,18%).

Quan existeix algun equipament trobem que en un 16,88% de les manifestacions es correspon amb un vestuari específic, és a dir, roba, corretges, tirants o algun altre tipus de material relacionat amb el vestuari.

La utilització única de proteccions no és habitual, atenent les dades de les mostres iconogràfiques filatèliques. En aquest cas, el 0,52% de les mostres sols tenen proteccions. En canvi, l'opció vestuari específic i proteccions sol ser més habitual ja que apareix representada en un 5,94% de les manifestacions.



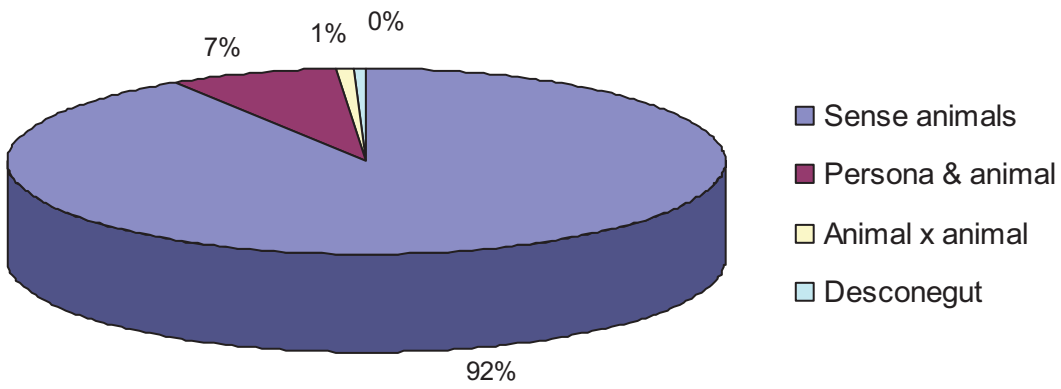
Gràfic 59. Distribució en funció de la utlització de vestuari, equipament específic i proteccions.

Les mostres de caràcter desconegut, és a dir, aquelles en què no podem apreciar si hi ha o no equipament, es correspon amb un 0,48%.

Per tant, a partir de les dades de la iconografia filatèlica podem afirmar que la major part de les manifestacions lúdiques es donen sense cap tipus d'equipament. És a dir, no hi ha cap tipus de vestuari, proteccions ni qualsevol altre element que puga condicionar i/o facilitar la situació lúdica i, per tant, la pràctica es desenvolupa amb el vestuari que els jugadors utilitzen durant el dia a dia.

En cas d'haver-hi algun element, el vestuari específic és el més representatiu. És a dir, aproximadament, en una de cada sis manifestacions els participants necessiten un vestuari per tal de, fonamentalment, ser identificats i no confondre's amb la resta de participants.

6.3.2.6. Distribució en funció de la presència d'animals



Gràfic 60. Distribució en funció de la utilització d'animals en les manifestacions.

Respecte a la presència d'animals en les manifestacions lúdiques, les mostres iconogràfiques filatèliques prefereixen representar manifestacions en les quals no apareixen animals (91,08%). Tanmateix, les manifestacions en què apareix algun animal es corresponen amb del 8,46%.

En cas d'aparèixer algun animal, aquest va acompanyat d'un jugador (7,39%) com per exemple, les curses de cavalls, camells, carruatges, rens, les justes, el toreig de braus, etc.

També apareixen representades les manifestacions en què hi ha un enfrontament directe entre dos o més animals com per exemple, la lluita de búfals, de grills, de galls... tot i que amb un percentatge molt baix (1,07%). Aquestes també han estat considerades perquè, encara que no hi ha una participació directa del jugador, sí que hi un ludisme en la situació. A més a més, la persona que aporta l'animal escull les normes, quan es juga, quan finalitza el joc...

El percentatge de manifestacions en les quals no podem distingir l'existència o no d'animals i, per tant, són considerades dintre de l'opció desconeguda és del 0,45%.

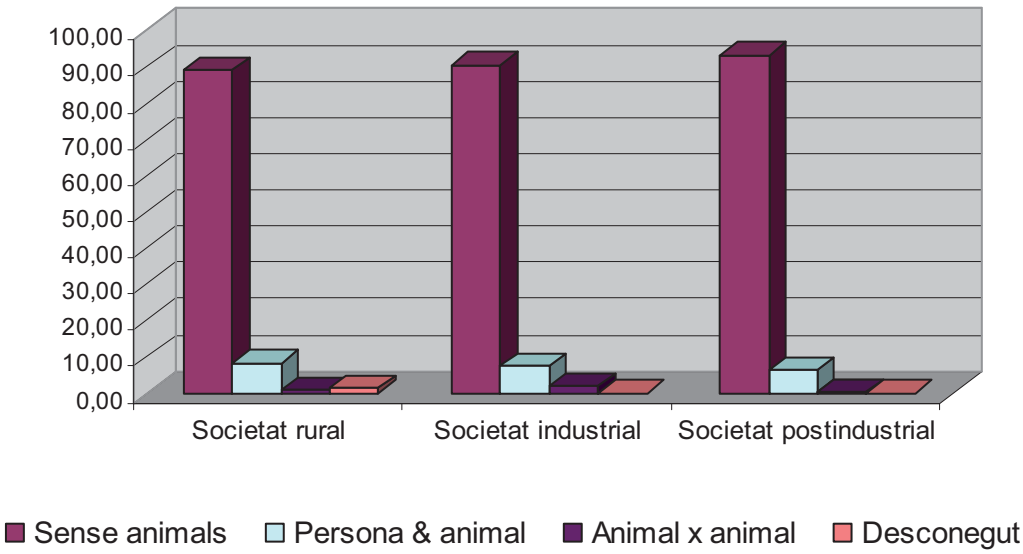
Així doncs, la iconografia filatèlica prefereix representar manifestacions lúdiques en què no hi ha participació amb animals encara que cal considerar que algunes manifestacions lúdiques fan referència a algun animal com per exemple, el xiquet damunt d'un cavallet de fusta, els óssos de peluix, els bous de joguina... Tot i que en aquestes manifestacions es representen situacions lúdiques on hi participació simbòlica d'un animal, aquestes han estat considerades sense animals.

Iconografia 46. Rep. de Madagascar, 1971.
Joc simbòlic amb animals.
Font: Scott (2005c, p. 531)

6.3.2.7. Distribució en funció de la presència d'animals i el tipus de societat

En relacionar les dades de la presència d'animals i el tipus de societat veiem com les dades percentuals són molt semblants en tots tres tipus de societats. Així, en analitzar les dades en profunditat trobem com, encara que amb percentatges molt semblants, les societats rurals són les que tenen un major nombre de mostres en què apareix algun tipus d'animal (9,39%). Seguidament, són les societats industrials les que presenten un major presència (9,36%) i, finalment, les postindustrials (6,65%).

En separar les diferents tipologies veiem com les manifestacions en les quals hi ha persones amb animals són més habituals en les societats rurals (8,35%) seguides, en segon lloc, de les societats industrials (7,50%) i, finalment, les societats postindustrials (0,30%).



Gràfic 61. Distribució en funció de l'existència d'animals i la seva utilització en les manifestacions lúdiques combinada amb el tipus de societat on es desenvolupa.

En analitzar les situacions en què hi ha una oposició d'animals trobem com en les societats industrials hi ha una major existència d'aquestes (1,86%). Les societats rurals amb un 1,04% són les que ocupen el segon lloc i, finalment, les societats postindustrials (0,29%).

Les manifestacions desconegudes estan representades per l'1,27% en les societats rurals i el 0,14% en les industrials. En les postindustrials no apareix cap manifestació d'origen desconegut.

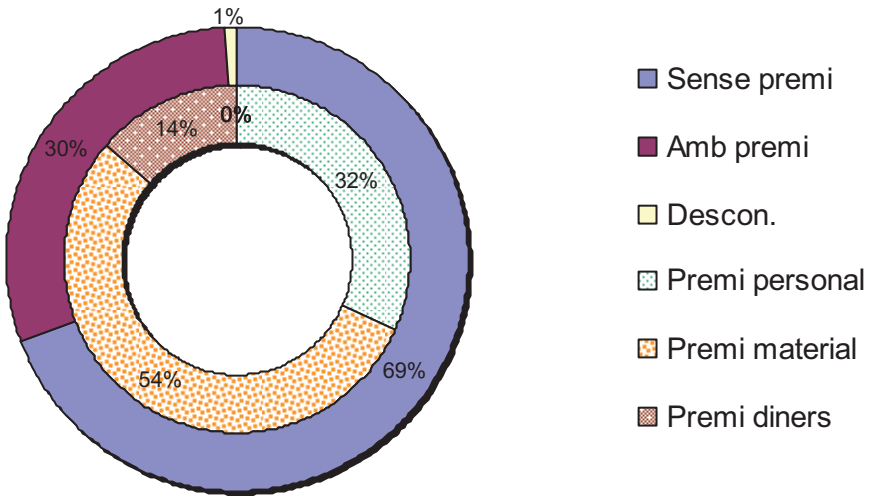
Per tant, tot i que amb percentatges molt semblants ja que tan sols hi ha una diferència de 4 punts trobem que hi ha una involució general quant a la presència d'animals, és a dir, com més evoluciona la societat menor presència de manifestacions lúdiques amb animals. Aquesta involució també es produeix quan la participació és conjunta entre la persona i l'animal.

En les situacions d'oposició entre animals, la societat industrial és la que presenta un major nombre de mostres, per tant, aquesta involució no es produeix al llarg de les tres societats sinó que hi ha un lleuger increment en les industrials per tornar a baixar en les postindustrials.

Així doncs, a partir de les dades interpretem que hi ha una tendència a deixar d'utilitzar els animals en les manifestacions lúdiques de les societats més avançades. L'anàlisi que fem d'aquesta dada és que, en les societats postindustrials, existeixen cada vegada més moviments que propugnen el respecte en l'ús dels animal de forma que es van abandonant les pràctiques lúdiques que, en ocasions, tenen un tracte negatiu per a aquests. Un altre fet que pot condicionar les dades i aquesta tendència a la reducció de la utilització dels animals és que en les societats rurals hi ha una major presència d'animals en la vida quotidiana. Els animals són una eina per desplaçar-se, per transportar mercaderies, per treballar... Aquest fet fa possible que es creen manifestacions lúdiques en les quals hi ha una participació d'aquests. A més a més, la distribució urbana de les societats més endarrerides permet la presència d'animals dintre de les cases i poblats. Actualment, en les societats urbanes postindustrials és difícil pensar en tenir animals dintre de la llar familiar degut a la masificació i tendència a la reducció de la superfície dels habitatges.

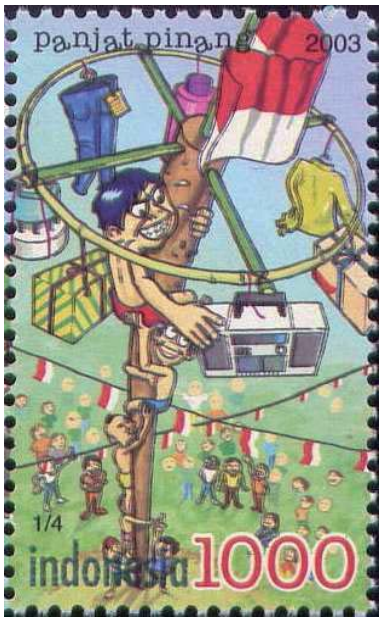
6.3.2.8. Distribució en funció de l'existència de premis

En tractar l'existència de premis en les mostres iconogràfiques apareix que aquest fet no sol ser habitual, tal com observem en la rodona exterior. Així, el 69,24% de les manifestacions es desenvolupen sense cap tipus de premi mentre que el 29,80% tenen algun tipus de premi que pot ser des de caràcter personal fins al diners passant per altres tipus de caràcter material. El percentatge de mostres desconegudes es correpon al 0,95%.



Gràfic 62. Distribució percentual en funció de l'existència de premis i del tipus de premi que s'aconsegueix.

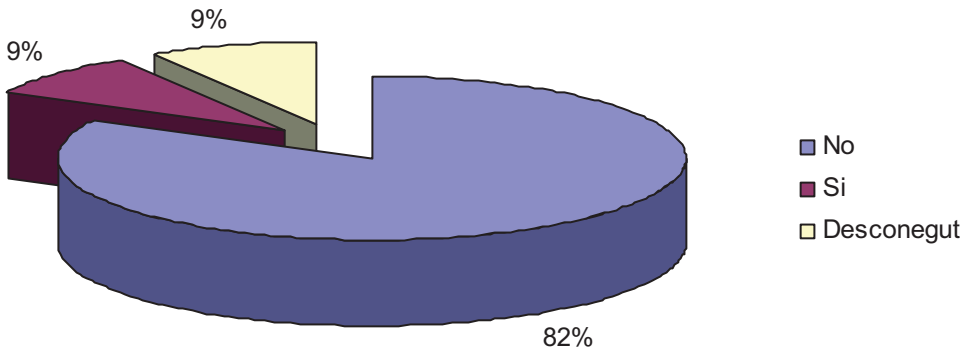
En considerar quina preferència existeix a l'hora de donar premis, apareix representada en la rodona interior, trobem que majoritàriament es prefereix la representació de manifestacions que lliuren premis materials (54,72%). Eines per al camp, l'objectes de joc, utensilis per la vida quotidiana... són elements que guanyen els participants, preferentment. Els segueixen els premis personals (31,68%) que estan compostos pel reconeixement social, la satisfacció personal pel deure cumplit, especialment, en competicions que tenen un caràcter festiu i religiós.



Iconografia 47. Indonesia, 2003. *Panjat Pinang*.
Font: Scott (2005b, p. 891)

Els premis en metàl·lic no tenen massa representació (13,6%) tot i que també apareixen en algunes mostres iconogràfiques. Aquests es solen donar al guanyador d'un combat, d'una regata...

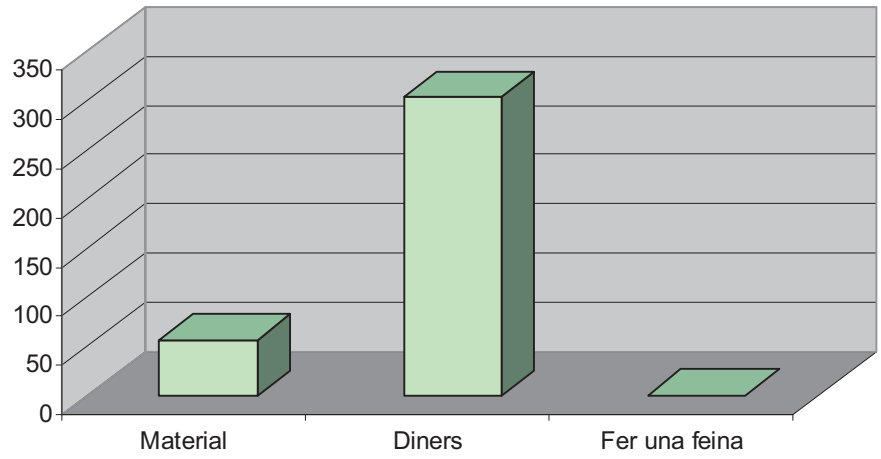
6.3.2.9. Distribució en funció de l'existència d'apostes i/o travesses



Gràfic 63. Distribució en funció de l'existència d'apostes i/o travesses.

En analitzar les dades corresponents a l'existència de travesses observem com el 82,76% són manifestacions en què no existeix cap tipus d'aposta o travessa; el 8,63% són mostres amb apostes o travesses i, finalment, el 8,61% són mostres desconegudes. Aquestes últimes es caracteritzen perquè encara que sospitem de l'existència d'una aposta o travessa no ho podem afirmar amb rotunditat perquè no hem trobat suficient informació.

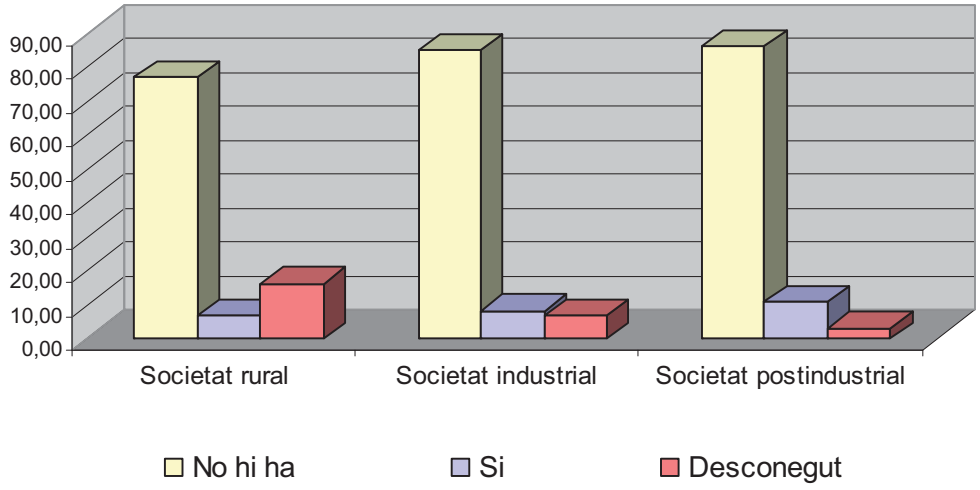
En excloure les manifestacions desconegudes i les que no tenen apostes o travesses apareix que les manifestacions que aposten diners són les més nombroses (83,98%). En segon lloc apareixen les manifestacions que aposten algun tipus de material (15,75%) i, finalment, està el fer una feina (0,28%). Val a dir que les diferents manifestacions, en funció del context sociocultural, de l'edat dels participants, del lloc on es practica… utilitzen un tipus d'aposta o d'altra. És per això que aquestes dades s'han de tractar amb molta cura perquè presenten un alt índex d'incertesa.



Gràfic 64. Tipus d'apostes més habituals.

Per tant, concloem que les manifestacions representades en la iconografia filatèlica mundial prefereixen representar manifestacions que no tenen cap tipus d'aposta o travessa i que en cas d'haver-hi, els diners solen ser el principal factor desencadent de la manifestació lúdica.

6.3.2.10. Distribució en funció de l'existència d'apostes/ travesses i del tipus de societat



Gràfic 65. Distribució en funció de l'existència d'apostes i/o travesses combinada amb els diferents tipus de societats.

En totes les societats veiem com les mostres més representades es caracteritzen perquè no tenen cap tipus d'aposta o travessa. Així, en la societat rural el 76,90% són mostres on no hi ha cap tipus d'aposta o travessa; en les industrials el percentatge és del 85%; finalment, en les postindustrials el percentatge arriba fins al 86,06%.

Les dades corresponents a manifestacions amb apostes/travesses són del 10,72% en les societats postindustrials, del 8,33% en les industrials i del 6,78% en les rurals.

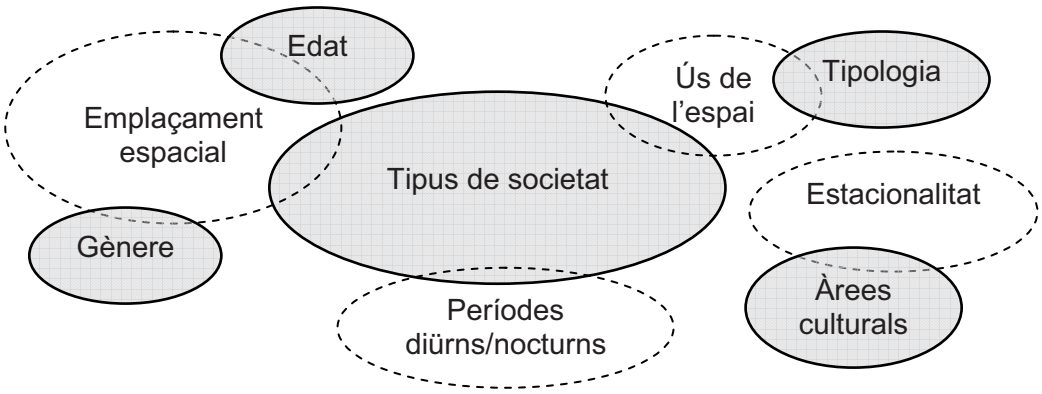
Finalment, les manifestacions desconegudes són més freqüents, percentualment, en les societats rurals (16,32%). Segueixen a aquestes les societats industrials (6,68%) i, finalment, les societats postindustrials (3,22%).

Per tant, a partir de les dades obtingudes interpretem que les mostres desconegudes condicionen en gran mesura els resultats, especialment, en les societats rurals on el percentatge de manifestacions desconegudes és superior al 15%. Aquest fet fa que les opcions no hi ha apostes i si hi ha apostes tinguen valors molt inferiors en les societats rurals respecte als de les societats industrials i postindustrials. Al mateix temps, i com a conseqüència de la gran quantitat de mostres desconegudes, no podem determinar si el tipus de societat fa que existisca una major predisposició a les apostes i travesses ja que tant en l'opció amb apostes com en l'opció sense apostes els valors percentuals són superiors quan més avançada és la societat.

6.3.3. Espai, estacionalitat i períodes diürns/nocturns

Els elements espacials també conformen un subapartat. A més a més, dintre d'aquest també hem inclòs els elements que fan referència als períodes diürns/nocturns en què es desenvolupen les manifestacions lúdiques.

Juntament amb el tractament individualitzat, a l'igual que en els subapartats anteriors, hem desenvolupat diferents creuaments. Aquests els poden observar-se en l'esquema següent.



Taula 60. Relacions establertes amb els elements espacials.

L'espai on es desenvolupa la manifestació lúdica (interior o exterior) és una aspecte integrador d'aquest subapartat. Aquesta variable ha estat creuada amb el tipus de societat per tal de conèixer on es desenvolupen, preferentment, les manifestacions. És a dir, aquest creuament ens permet conèixer si a mesura que la societat es sofistica també es produeix una major utilització d'espais interiors, tal com pareix ser a partir de la fonamentació teòrica.

La utilització dels espais exteriors com la natura, carrers... és més pròpia de societats més endarrerides. A mesura que la societat evoluciona, els carrers deixen de ser un espai de joc ja que són transitats per vehicles que dificulten i impossibiliten la pràctica lúdica. Aquest creuament també ens indica si aquest fet apareix reflectit en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic.

Juntament amb el tipus de societat, la variable espai també ha estat creuada amb el gènere dels participants. Així, volem conèixer on es desenvolupa la pràctica lúdica en funció del gènere. Habitualment, existeix la

concepció social de que les noies juguen en espais interiors perquè les seves pràctiques lúdiques són més estàtiques mentre que els nois juguen en espais exteriors perquè requereixen un major espai per tal de poder jugar. Amb aquest creuament coneixem quina concepció espacial en relació al gènere apareix representada en les mostres iconogràfiques.

L'emplaçament espacial també ha estat valorat en funció de l'edat dels jugadors. És a dir, quin espais utilitzen els jugadors en funció de l'edat. Aquestes dades ens permeten identificar els espais preferits per jugar en funció dels diferents períodes evolutius.

Amb el creuament del descriptor ús que es fa de l'espai i el tipus de societat busquem les relacions que s'estableixen entre l'existència d'espais construïts específicament per tal de desenvolupar diferents manifestacions lúdiques i les diferents societats. Partim de la hipòtesi de que en les societats més avançades tenen un major nombre de pràctiques lúdiques que es desenvolupen en espais estandarditzats, és a dir, construïts específicament per tal de desenvolupar la manifestació lúdica. Així, el tractament d'aquestes dades ens indicarà si hi ha relació entre els espais emprats per jugar i el tipus de societats.

Aquest ús de l'espai també s'ha tractat amb la tipologia o característiques de la manifestació. És a dir, el fet de ser una forma jugada, un joc, una lluita, un esport, un joc de taula i tauler o una joguina condiciona l'ús que es fa de l'espai. Amb el tractament conjunt veiem si existeix relació entre aquestes variables o si, d'altra banda, són totalment independents i no hi ha cap tipus de relació.

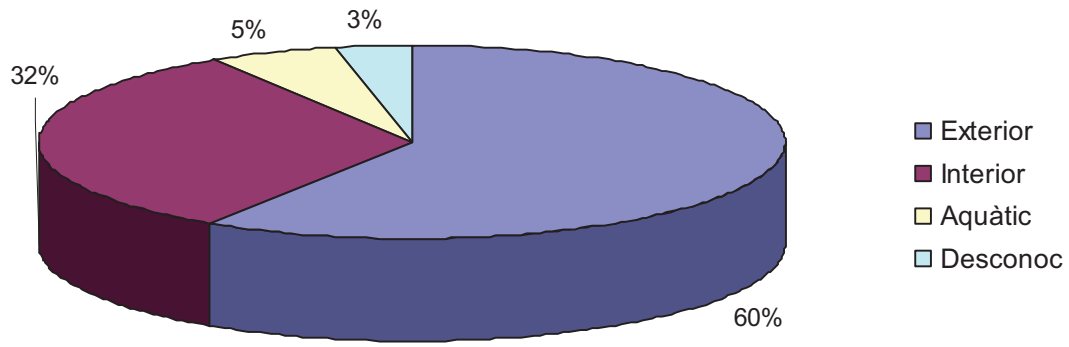
L'estacionalitat i l'àrea cultural també han estat tractades de forma conjunta. Amb aquest estudi es busca relacionar els aspectes climatològics amb les diferents àrees culturals on es desenvolupen les manifestacions considerant que cadascuna d'aquestes àrees tenen unes característiques específiques. Juntament amb aquest també s'han agrupat els països i àrees culturals en funció de factors climàtics de forma que apareixen tres zones

climàtiques que són les zones càlides, fredes i continentals. L'establiment de relacions entre aquestes zones i la climatologia que reflecteix la mostra iconogràfica ens indica el grau de solidesa i representació del segell del país/emissor que el desenvolupa.

Els últims descriptors que hem creuat es corresponen a l'existència de períodes diürns/nocturs en les manifestacions lúdiques i el tipus de societat en què es desenvolupa. Amb aquest creuament busquem conèixer si hi ha relació entre les diferents societats i els períodes diürns/nocturns. Així, la nostra hipòtesi és que les societats rurals tenen un menor nombre de manifestacions en períodes nocturns per l'endarreriment tecnològic que fa que no existisquen elements que permeten el jugar per les nits. Tanmateix, les societats avançades, degut als avenços tecnològics com l'electricitat..., també permeten i possibiliten el desenvolupament de manifestacions lúdiques en períodes nocturns.

A partir dels diferents creuaments de les variables també tenim un coneixement del grau de relació, vinculació i representació social que tenen les mostres iconogràfiques filatèliques sobre les manifestacions lúdiques estudiades i els contextes on es desenvolupen.

6.3.3.1. Distribució en funció de l'emplaçament espacial



Gràfic 66. Distribució percentual en funció d'on es juga.

En tractar els resultats que fan referència als criteris d'ubicació espacial apareix que el 64,64% de manifestacions lúdiques es desenvolupen en espais exteriors mentre que el 31,95% corresponen a espais interiors i el 3,41% corresponen a mostres on no es pot determinar en quin espai s'està desenvolupant la manifestació.

Del 64,64% que fan referència a espais exteriors, el 59,25% corresponen a espais exteriors pròpiament dits i el 5,39% corresponen a espais exteriors aquàtics.

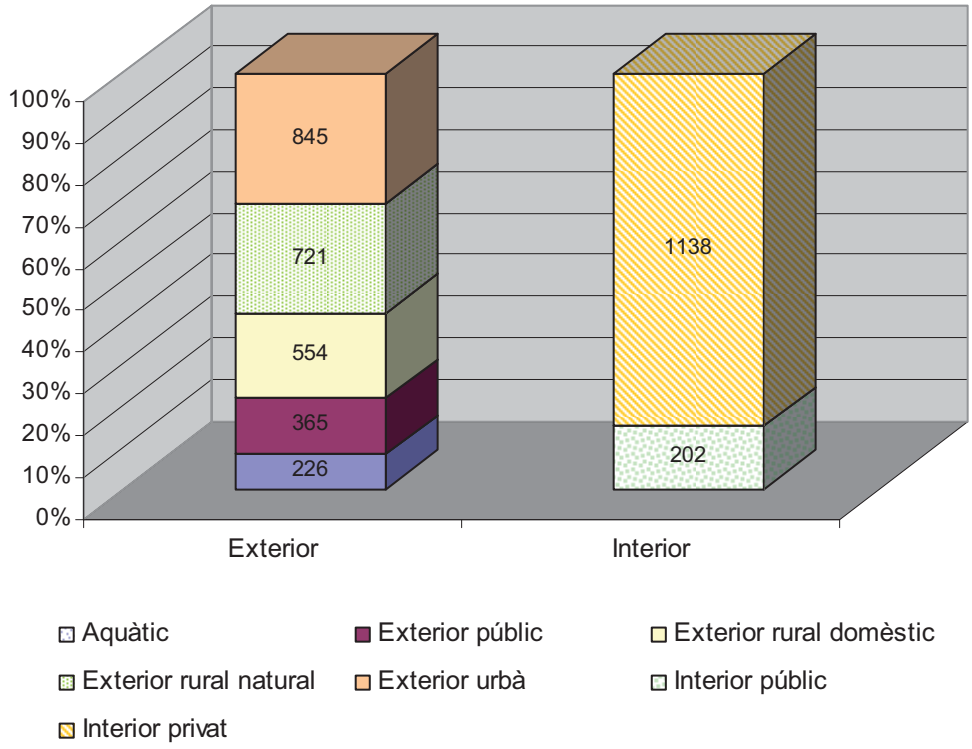
Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques prefereixen representar les manifestacions que es desenvolupen en espais exteriors.

A partir d'aquestes dades interpretem que els diferents països/emissors prefereixen representar manifestacions lúdiques en espais exteriors perquè donen una major qualitat, vistositat i representativitat de l'entorn a la mostra iconogràfica o perquè realment existeix una major practica ludomotriu en aquest tipus d'espais. Dintre d'aquests espais, es prefereix representar manifestacions lúdiques en espais exteriors terrestres.

Per tal de conèixer la utilització dels espais interiors i exteriors, hem elaborat el gràfic posterior.

Així, la distribució dels espais exteriors es correspon amb el 31,17% que són mostres amb espais exteriors urbans, el 26,60% són exteriors rurals naturals, el 20,44% són espais exteriors rurals domèstics, el 13,46% són espais exteriors públics i el 8,34% són espais aquàtics. Per tant, els espais rurals són els més utilitzats per a representar mostres iconogràfiques amb un total del 47,04%[131].

[131] És molt probable que si llevem l'opció espais aquàtics i inclouem aquestes mostres dins dels diferents espais exteriors, la xifra corresponent als espais exteriors de caràcter rural serà molt superior.

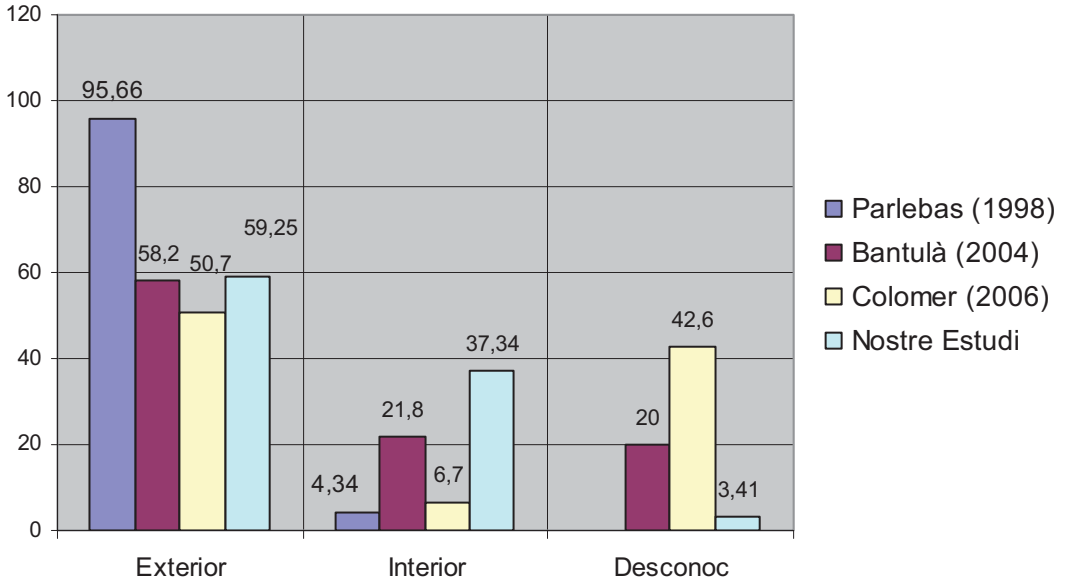


Gràfic 67. Distribució en funció del nombre de mostres que es juguen a l'interior i a l'exterior.

D'altra banda, apareixen els espais interiors. D'aquests, el 84,93% són espais interiors privats mentre que el 15,07% són espais interiors públics.

En comparar els resultats del nostre estudi amb altres estudis desenvolupats a partir de mostres iconogràfiques trobem el posterior gràfic.

En el cas de l'estudi de Bantulà (2004), les dades són molt semblants, tot i que presenten un major nombre de mostres que no es poden ubicar en cap dels espais (20%). Així doncs, les manifestacions desenvolupades a l'exterior apareixen il·lustrades en el 58,2% mentre les que es desenvolupen a l'interior representen el 21,8%.



Gràfic 68. Comparació de la utilització dels espais en diferents estudis iconogràfics.

En les dades de l'estudi de Colomer (2006), encara que amb una major nombre de mostres desconegudes (42,6%), també apareixen en primer lloc els espais exteriors amb un 50,7%. Les mostres corresponents a espais interiors equivalen al 6,7% del total de les manifestacions representades.

Tot i que hi ha una gran semblança quant als resultats dels tres estudis, cal considerar que en el nostre cas algunes de les mostres relacionades fonamentalment amb l'àmbit de les joguines han estat considerades com a espais interiors quan en el treball de Bantulà i Colomer han estat considerades com a espais desconeguts. És per aquest fet que hi ha diferència quant a les ubicacions interiors i desconegudes.

En comparar les dades amb l'estudi de Parlebas (1998), desenvolupat a partir dels gravats de Stella fets al s. XVII, trobem que els espais exteriors són els més representats en les mostres amb un 95,66% del total de les manifestacions mentre que els espais interiors tenen una representació del 4,34%. Per tant, i a partir de l'estudi d'aquest investigador, es pot concloure que l'espai lúdic d'aquest segle és un espai exterior, intermedi entre el poble

i el camp, semidomesticat, i no està totalment arreglat però tampoc totalment improvisat.

A partir de l'anàlisi de les dades i dels resultats obtinguts detectem que les mostres iconogràfiques prefereixen desenvolupar manifestacions lúdiques que es desenvolupen en l'exterior.

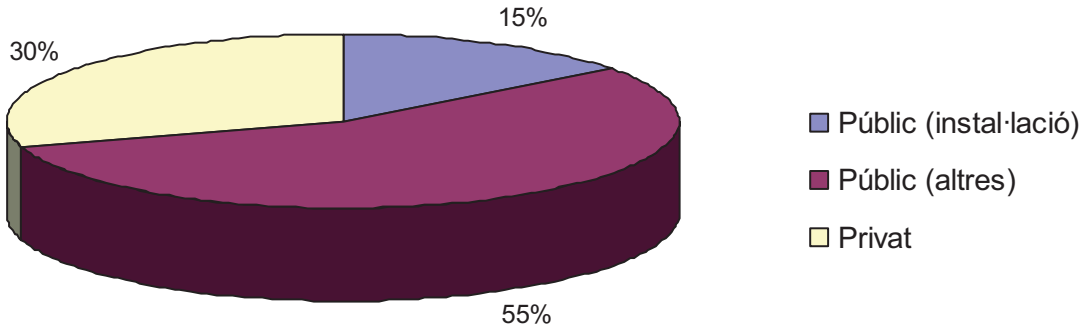
La justificació que establim a partir dels resultats és que les situacions lúdiques tendeixen a desenvolupar-se amb més freqüència als espais exteriors atès que les pràctiques lúdiques utilitzen en una major mesura aquests espais. A més a més, aquests són més rics i permeten un disseny d'una mostra iconogràfica amb una major qualitat, tal com constatem en la comparació de les icones posteriors.

Iconografia 48. San Marino, 1989.
Espai exterior.
Font: J. Ortí (Col·lecció particular)

Iconografia 49. República de Xina, 1970.
Espai interior
Font: Scott (2005a, p. 253)

Cal assenyalar també que no totes les mostres iconogràfiques que es desenvolupen a l'exterior tenen la riquesa gràfica de la icona santmarinesa anterior.

El concepte de propietat de la infraestructura de l'espai de joc també és estudiat mitjançant el següent gràfic.



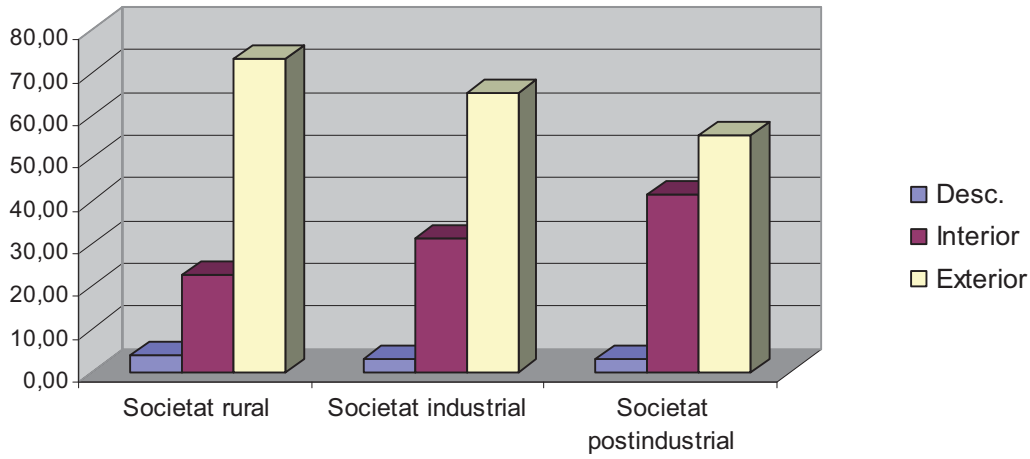
Gràfic 69. Distribució en funció de la utilització d'instal·lacions públiques i privades.

En aquest veiem com tan sols el 29,68% de les manifestacions es practiquen en espais privats representats, fonamentalment, per la casa particular, mentre que el 14,84% en espais públics construïts per a practicar alguns tipus activitat lúdica com camps d'esports, instal·lacions esportives, parcs recreatius, fires… i, el 55,48% es desenvolupa en altres espais públics com són els carrers, les places, els jardins, els boscos, els prats… Per tant, existeix un major quantitat de mostres que es desenvolupen en espais públics.

Així, s'entenen les manifestacions lúdiques com activitats que es porten a terme a l'exterior compartint espais públics i no com un fet interior i privat.

6.3.3.2. Distribució en funció de l'emplaçament espacial i del tipus de societat

Per tal de conèixer si hi ha alguna relació entre els espais de jocs i les diferents tipus de societats hem elaborat el següent gràfic.



Gràfic 70. Distribució en funció de l'espai on es desenvolupa la manifestació i del tipus de societat.

En tractar les dades sobre els espais de joc i les relacions que s'estableixen en les diferents societats trobem que les societats rurals presenten un 22,65% de manifestacions que es desenvolupen a l'interior i un 73,32% que es desenvolupen a l'exterior.

Les societats industrials tenen un 31,25% que es desenvolupen a l'interior i un 65,52% es practiquen a l'exterior.

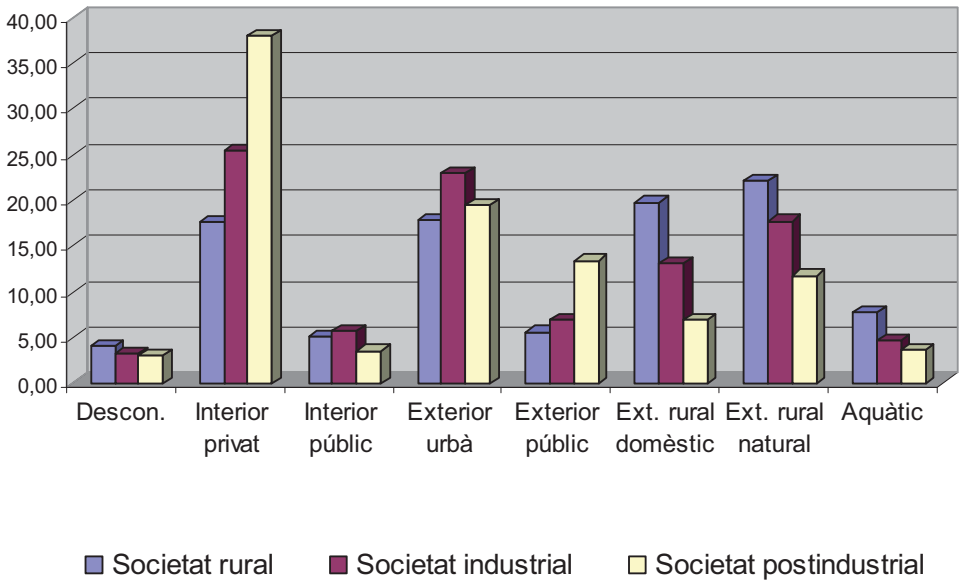
Les societats més evolucionades, és a dir les, societats postindustrials es caracteritzen perquè es juga en un 41,60% a l'interior i un 55,40% a l'exterior.

En tots tres casos els percentatge de mostres desconegudes balanceja un punt aproximadament, trobant el major nombre de mostres

desconegudes en les societats rurals (4,02%) seguides de les industrials (3,23%) i, finalment, de les postindustrials (3%).

Per tant, tot i que les mostres iconogràfiques prefereixen representar manifestacions lúdiques desenvolupades en espais exteriors hi ha una tendència a que a mesura que les societats evolucionen i es fan més complexes s'incrementen les manifestacions lúdiques en espais interiors en detriment dels espais exteriors. Es considera així que els espais exteriors són més propis de societats menys evolucionades. Per interpretar aquest fet cal considerar l'evolució social de forma que en les societats postindustrials hi ha una tendència a jugar dintre de casa (espais interiors) perquè els carrers estan molt transitats per vehicles a motor, han aparegut nous avenços tecnològics com els video-jocs, jocs d'ordinador...

Per tal de desenvolupar comparacions en funció dels diferents espais interiors i exteriors que apareixen i les diferents tipus de societats hem elaborat el següent gràfic.



Gràfic 71. Distribució dels diferents espais on es desenvolupen les manifestacions lúdiques i els diferents tipus de societats.

L'anàlisi del gràfic ens permet constatar que el major nombre de manifestacions de les societats industrials i postindustrials corresponen a situacions que es porten a terme en espais interiors privats amb el 25,46% i 38,03% respectivament, mentre que en les societats rurals el primer lloc l'ocupen els espais exteriors rurals naturals (22,21%).

Els percentatges dels espais interiors públics són molt semblants en tots tres tipus de societats trobant el 5,07% en les societats rurals, el 5,78% en les industrials i el 3,57% en les postindustrials.

Respecte als espais exteriors urbans quasi no hi ha diferències entre els tres tipus de societat. En aquest cas, les societats que més juguen als espais exteriors urbans són les societats industrials (22,92%), seguides de les postindustrials (19,44%) i, finalment, de les societats rurals (17,88%).

Els espais exteriors públics, és a dir, instal·lacions creades específicament per al joc com són els parcs d'atraccions, instal·lacions esportives a l'aire lliure, etc., són més freqüents com més avançada és la societat. Així, en les societats rurals tan sols hi ha un 5,59% de les mostres representant aquest tipus d'espais. En les societas industrials aquests espais ja són més comuns tot i que amb un percentatge molt baix (7,02%). Però és en les societats postindustrials on són molt més comuns arribant al 13,44% de les mostres.

En tractar els espais rurals domèstics veiem com hi ha gran diferència entre les societats rurals (19,82%) i les societats postindustrials (7,01%). A mig camí estan les societats industrials amb el 7,02% de les manifestacions.

Fet semblant als espais rurals domèstics succeeix amb els espais exteriors rurals naturals i aquàtics de forma que en les societats rurals representen el 22,21% de les mostres mentre que en les industrials el 17,76% i en les postindustrials l'11,79%.

El medi aquàtic apareix en primer lloc amb un 7,82% en els societats rurals, seguit del 4,75% en les industrials i del 3,72% en les post industrials.

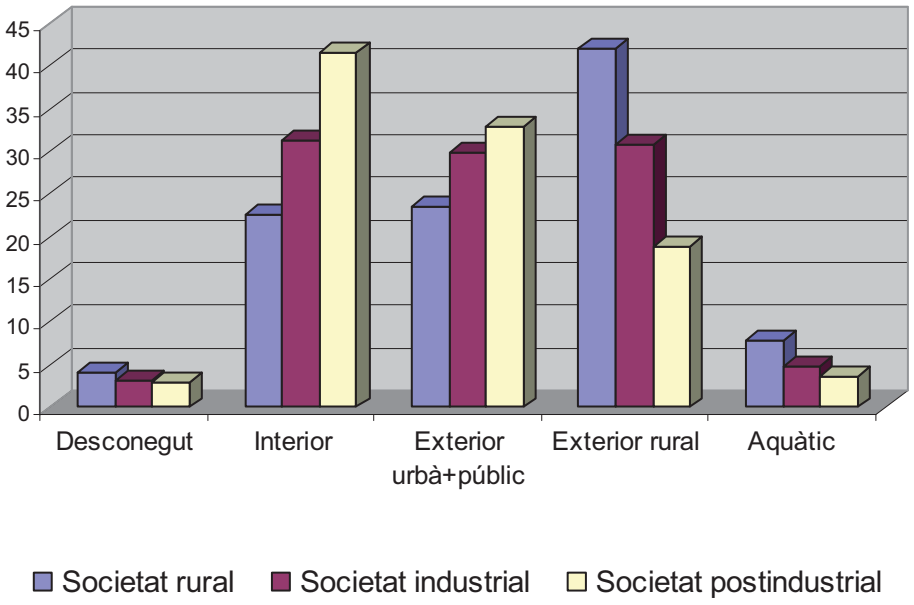
Així doncs, les societats rurals prefereixen representar manifestacions que es desenvolupen en espais rurals naturals mentre que les industrials i postindustrials utilitzen, preferentment, els espais interiors privats.

Les manifestacions lúdiques desenvolupades en espais interiors privats i exteriors públic tenen tendència a incrementar-se a mesura que es sofistica la societat. És a dir, a mesura que la societat millora tecnològicament i urbanísticament els espais més salvatges perden importància guanyant-la els espais més estructurats i domèstics com són els interiors privats i les instal·lacions esportives, parcs d'atraccions...

Tant en els espais exteriors rurals domèstics com els rurals naturals i aquàtics hi ha una tendència a la involució, és a dir, a mesura que es desenvolupa la societat aquests espais van ser abandonats. Cal pensar que aquests espais estan poc estructurats de forma que no són propis de les societats avançades on hi ha una tendència a viure en ciutats cada vegada més massificades i complexes.

En el gràfic posterior agrupem els espais exteriors urbans i públics i els compararem amb els espais rurals, tant domèstics com naturals. Amb aquesta comparació trobem que les societats rurals presenten un 23,47% d'icones relacionades amb els primers mentre que el 42,03% corresponen a espais exteriors rurals. En el cas de les societats industrials, el 29,94% es corresponen a espais exteriors urbans i públics mentre que el 30,83% fa referència a espais exteriors rurals. Finalment, en el cas de les societats postindustrials els percentages són del 32,88% en el primer cas i del 18,80% en el cas dels espais rurals.

Per tant, com més avançada és una societat més tendència a jugar en espais interiors i exteriors urbans i públics deixant de banda els espais exteriors rurals.



Gràfic 72. Distribució dels espais de joc i les diferents societats estudiades.

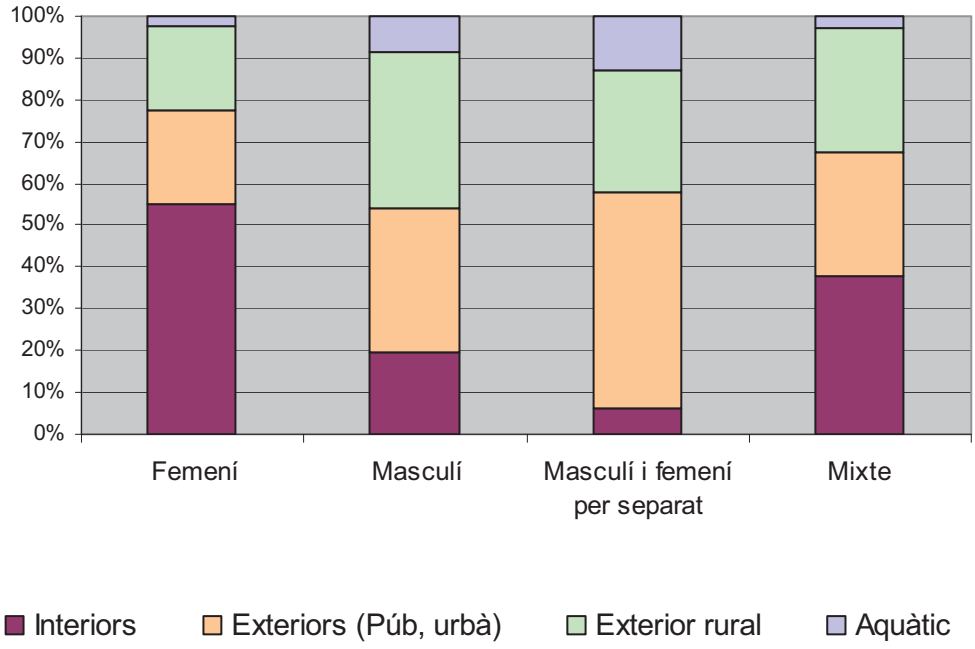
Els espais aquàtics no han estat tractats ni introduïts en cap de les dues categories abans esmentades (exteriors sofisticats i exteriors naturals) perquè en ocasions apareixen espais aquàtics en medis exteriors sofisticats com una piscina i, en altres ocasions, en medis naturals com per exemple, un platja, un llac…

Com a conclusió de l'anàlisi d'aquests gràfics afirmem que, a partir de la iconografia filatèlica, com més evolucionada és la societat hi ha una major tendència a jugar en espais tancats i privats mentre que com més endarrerida és la societat hi ha major predomini dels espais exteriors rurals naturals.

Finalment, cal recalcar que la construcció d'espais exteriors públics de joc també és més habitual en les societats més avançades.

6.3.3.3. Distribució en funció de l'emplaçament espacial i del gènere dels jugadors

En analitzar els espais on juguen els diferents gèneres trobem que les noies juguen, majoritàriament, (54,85%) en espais interiors. El 22,63% juguen en espais exteriors controlats com són els exteriors públics i els exteriors urbans. En el 20,20% dels casos trobem que juguen en espais exteriors rurals, bé siguen domèstics o naturals i, finalment, en un 2,30% juguen en espais aquàtics.



Gràfic 73. Distribució en funció de la utilització dels espais per gèneres.

Així, les manifestacions en espais interiors representen el 54,86% del total mentre que els espais exteriors, integrats per les altres tres opcions, es corresponen amb el 45,14%.

En atendre les dades de les manifestacions masculines apareix que el nois juguen principalment en espais exteriors naturals (37,27%) seguits dels

espais exteriors urbans (34,66%), dels interiors (19,60%) i dels espais aquàtics (8,45%).

Per tant, els nois juguen en un 80,40% de les manifestacions en espais exteriors mentre que en els interiors sols representen el 19,60% de les manifestacions.

Respecte a les manifestacions lúdiques en què hi ha una participació masculina i femenina per separat apareix que en el 51,61% es desenvolupen en espais exteriors (públics o urbans); en el 29,03% es juga en espais exteriors rurals; en els espais aquàtics trobem el 12,90% de les mostres; i, finalment, el 6,45% es correspon als espais interiors.

Per tant, tot i que la mostra total de manifestacions lúdiques per separat està reduïda a 31 manifestacions, hi ha el 6,45% de les situacions lúdiques que tenen lloc a l'interior mentre que el 93,55% es desenvolupen a l'exterior.

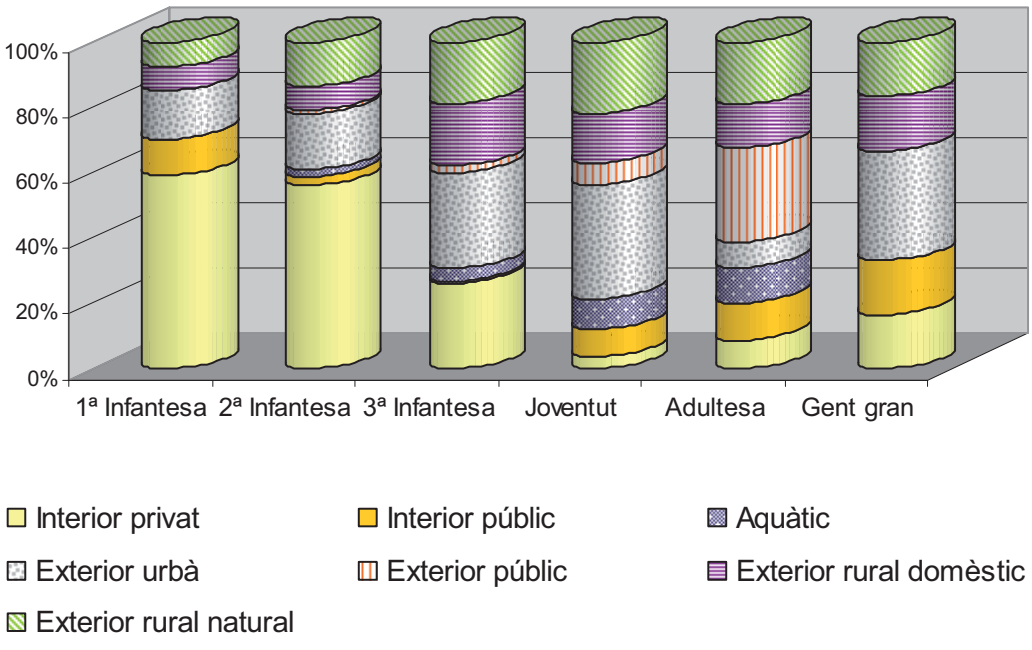
En les manifestacions en les quals existeix una participació mixta trobem que els espais on més es desenvolupen aquestes són els interiors (37,80%). Seguidament apareixen els espais exteriors rurals (30,01%), els exteriors (28,63%) i, finalment, els aquàtics (2,63%). Aquests percentatges representen el 37,80% en espais interiors mentre que el percentatge dels espais exteriors, corresponent a la suma de les altres tres opcions, arriba al 62,2%.

Per tant, a partir de l'analisi de les dades anteriors interpretem que les noies tenen una preferència per jugar en espais controlats, preferentment per espais interiors seguits d'exteriors urbans i públics mentre que els nois prefereixen els espais exteriors, especialment, els exteriors naturals i urbans. Així, les manifestacions dels nois es caracteritzen perquè es desenvolupen a l'aire lliure mentre que les del gènere femení es fan en espais tancats.

El medi aquàtic, tot i que és l'espai que menor nombre de mostres presenta, també és preferit per la població masculina en comparació amb la femenina. Així mentre que en el primer cas hi ha el 8,45% de les mostres en el cas femení aquest percentatge tan sols és del 2,30%.

6.3.3.4. Distribució en funció de l'emplaçament espacial i l'edat dels jugadors

En descomptar les mostres desconegudes i relacionar l'edat amb els diferents espais de jocs trobem que en la primera infantesa es juga, en primer lloc, en els espais interiors privats (59,26%), seguida de l'exterior urbà (14,81%), de l'interior públic (11,11%), de l'exterior rural domèstic i exterior rural natural (7,41%). No tenim cap manifestació que es desenvolupa en espais exteriors públics ni en espais aquàtics.



Gràfic 74. Distribució percentual en funció de la utilització dels espais pels diferents col·lectius.

La segona infantesa prefereix utilitzar els espais interiors privats (56,15%), els exteriors urbans (17,40%), els exterior rurals naturals (13,57%), els exteriors rurals domèstics (7,31%), els interiors públics (2,67%), els espais aquàtics (2,20%) i, finalment, els espais exteriors públics (0,70%).

El període de 6 a 12 anys es caracteritza perquè es representa jugant en espais exteriors urbans (29,34%) seguits dels espais interiors privats (26,17%), dels exteriors rurals domèstics (18,93%), dels exteriors rurals naturals (18,70%), dels aquàtics (4%), dels exteriors públics (2,11%) i dels interiors públics (0,75%).

La joventut utilitza espais exteriors urbans (35,11%), seguits de exteriors rurals naturals (21,79%), d'exteriors rurals domèstics (15,01%), d'espais aquàtics (9,44%), d'interiors públics (8,47%), d'exteriors públics (6,54%) i, finalment, d'espais interiors privats (3,63%).

Els espais exteriors públics són els més utilitzats pels adults (28,68%). Després s'utilitzen els espais exteriors rurals naturals (19,06%), els espais exteriors rurals domèstics (13,16%), els interiors públics (11,49%), els aquàtics (10,90%), els interiors privats (8,74%) i els exteriors urbans (7,96%).

La gent gran utilitza els espais exteriors urbans (33,33%). La resta d'espais són representats amb la mateixa freqüència (16,67%) a excepció dels aquàtics i exteriors públics que no tenen cap tipus de representació.

En agrupar la participació en espais interiors i espais exteriors apareix que en la primera infantesa el 70,37% correspon a espais interiors mentre que el 29,63% es refereix a exteriors.

La segona infantesa es caracteritza perquè té el 58,82% de les manifestacions representades en espais interiors mentre que el 38,98% corresponen a espais exteriors i el 2,20% a espais aquàtics.

Els espais interiors apareixen representats en el 26,92% de les manifestacions de la tercera infantesa mentre que els exteriors apareixen il·lustrats en el 69,08% i els aquàtics en el 4%.

La joventut participa, principalment, en espais exteriors en el 78,46%. Els espais interiors equivalen al 12,1% mentre que els aquàtics representen el 9,44%.

Els espais utilitzats per l'adultesa són, principalment, exteriors (68,87%). Els interiors representen el 20,23% mentre que els aquàtics apareixen en el 10,90% de les manifestacions.

La gent gran prefereix espais exteriors (66,66%). Els espais interiors representen el 33,33% mentre que els aquàtics no apareixen representats en cap mostra.

Així doncs, a partir de les dades establertes en relació a l'edat i el tipus d'espai de joc trobem que a mesura que es va adquirint una major indepèndencia i, per tant, una major llibertat, es juga cada vegada més en espais exteriors trobant la màxima participació en aquests espais durant la joventut. Un fet semblant succeeix amb els espais rurals naturals on la màxima participació apareix en aquest període. Tanmateix, com més petita és una persona major tendència a jugar en espais interiors, bé siguen públics com privats. Resulta curiós que el percentatge de mostres en espais interiors públics disminueix des de la primera infantesa i desapareix en la tercera infantesa. Aquest fet ocorre perquè hi han nombroses mostres on els infants de 0 a 2 anys estan jugant a l'hospital, llar d'infants...

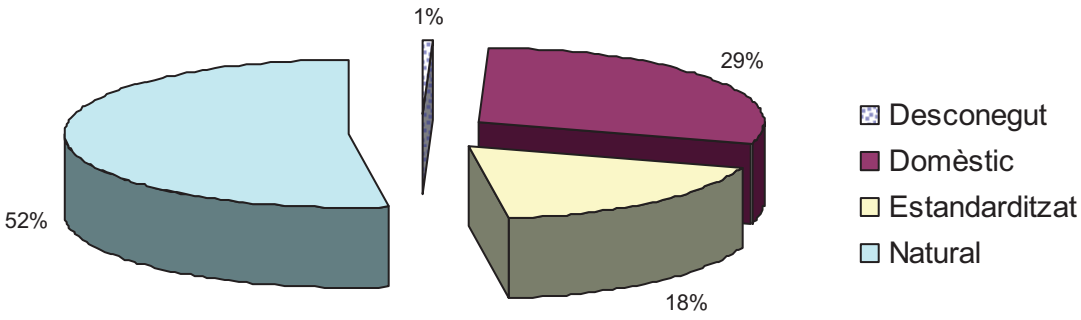
La participació en instal·lacions esportives, tant interiors com exteriors, s'inicia durant la tercera infantesa i adquireix el major volum de participació durant l'adultesa. És a dir, els adults són els que participen en major mesura en espais interiors públics com gimnasos, pistes poliesportives interiors, etc., i exteriors públics com ara pistes poliesportives, frontons,

camps esportius exteriors, etc. Per tant, sembla ser que amb el transcurs dels anys hi ha una major tendència a l'estandardització i a la regulació de les manifestacions lúdiques.

Els espais aquàtics també evolucionen positivament des de la segona infantesa fins l'adultesa. És en aquest període quan apareix un major nombre de mostres utilitzant aquest espai.

La gent gran es representada jugant, fonamentalment, a l'espai exterior urbà, és a dir, al carrer. Allí es troba amb altres persones per tal de compartir els seus jocs. En cap cas, participa en instal·lacions esportives exteriors, és a dir, en espais exteriors públics.

6.3.3.5. Distribució en funció de l'ús de l'espai



Gràfic 75. Distribució percentual en funció de la utlització de l'espai.

En tractar l'ús que es dóna a l'espai considerem diverses opcions en funció de si l'espai està dissenyat i construït per a desenvolupar una manifestació o si no té cap tipus de disseny ni construcció específica. Així, a partir de les dades analitzades trobem que el 52,15% de les manifestacions es desenvolupen en espais que no tenen cap tipus de delimitació espacial i sols els elements naturals condicionen aquest, és a dir, es corresponen amb l'opció natural.

Les mostres desenvolupades en espais domèstics i entorns propers, considerant aquelles que tenen una delimitació espacial però que aquesta no està estandarditzada sinó que està determinada pels mateixos participants, són les que ocupen el segon lloc amb un 29,11% de les mostres estudiades.

En últim lloc estan els espais estandarditzats, especialitzats i reservats. Aquests són els que tenen una delimitació establerta i un espai específic per desenvolupar l'activitat. Aquesta opció està integrada pel 18,22% de les manifestacions.

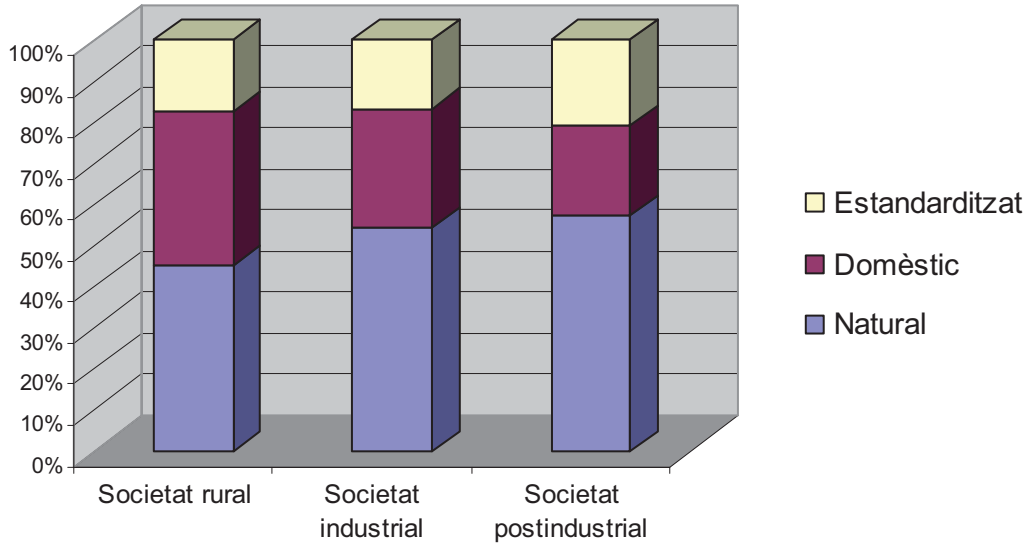
L'opció desconeguda, establerta per si no es pogués saber per la manca de visió de la icona o qualsevol altre fet, està representada amb el 0,52% del total de les manifestacions.

Per tant, a partir de les dades establertes, considerem que els espais naturals, és a dir, sense cap tipus de delimitació espacial ni construcció específica, són els més habituals en les manifestacions representades en la iconografia filatèlica. Els segueixen els espais domèstics, és a dir, aquells que tenen una delimitació espacial condicionada i determinada pels mateixos participants. Els espais estandarditzats, aquells construïts per a desenvolupar la pràctica, amb una instal·lació específica, mesures estàndard... són els que apareixen en últim lloc. Els esports, fonamentalment, atenen a espais de jocs estandarditzats tot i que no són els únics. Així, un gronxador situat en un parc també ha estat considerat un espai estandarditzat ja que està construït per desenvolupar un determinat tipus de pràctica.

6.3.3.6. Distribució en funció de l'ús de l'espai i el tipus de societat

En relacionar l'ús de l'espai, una vegada eliminades les mostres desconegudes, amb els diferents tipus de societats trobem que en tots tres tipus de societats la utilització de l'espai de forma natural és el que més percentatge té seguit de la utilització de forma domèstica. Per tant, els

espais estandarditzats són, en totes les societats, els menys representats en les mostres iconogràfiques filatèliques de l'estudi.



Gràfic 76. Distribució en funció de l'ús de l'espai i el tipus de societat que emet la mostra iconogràfica.

Les societats rurals utilitzen, preferentment, els espais de forma natural (45,13%). Seguidament, apareixen els espais domèstics (37,43%) i els estandarditzats (17,43%).

Les societats industrials segueixen un model semblant al de les rurals tot i que amb percentatges un tant diferents. Així, la utilització natural de l'espai es fa en un 54,35 de les mostres, la utilització domèstica en un 29,01% i l'estandarditzada en un 16,64%.

Les societats més avançades, anomenades postindustrials, també segueixen els patrons de les anteriors. Així, la utilització natural és la més freqüent amb el 57,33% seguida de les opcions domèstica amb el 21,80% i l'estandarditzada amb el 20,87%.

Per tant, constatem que com més es desenvolupa la societat major preferència per l'ús natural de l'espai mentre que aquelles menys avançades

prefereixen espais domèstics, és a dir, espais on els protagonistes determinen el límits.

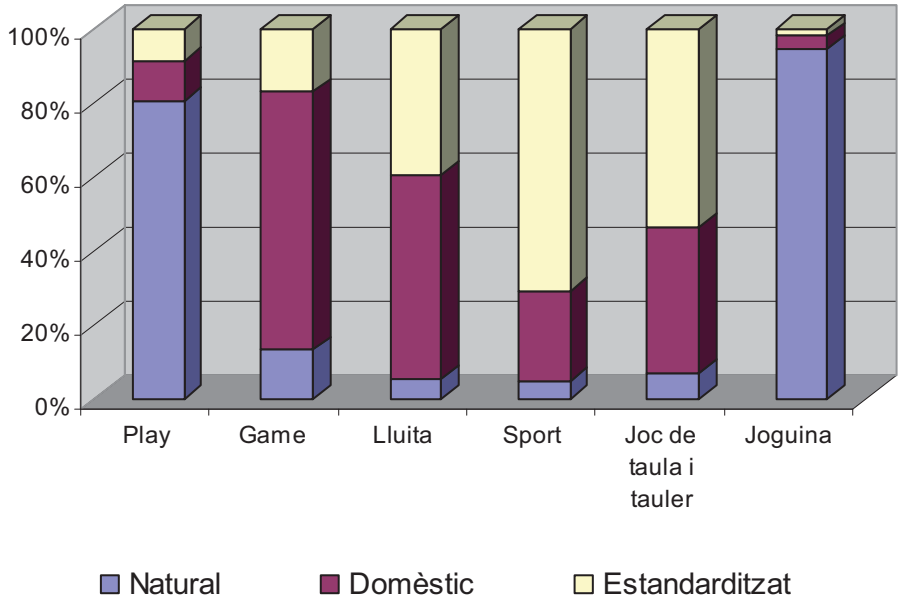
Respecte a la utilització de l'espai de forma estandarditzada no s'estableix una relació entre el tipus de societat i aquesta utilització de l'espai de forma que les societats postindustrials són les que presenten una major quantitat de mostres.

Per tant, a partir de les dades interpretem que les societats postindustrials, és a dir, aquelles en què hi ha una masificació i concentració de la vida en les grans urbes, veuen els espais naturals com uns espais per gaudir, relaxar-se i evadir-se de la vida quotidiana. Actualment, el cap de setmana, la gent de les ciutats fuig d'aquestes i es dirigeixen cap als pobles i la natura buscant un entorn on puguen fer marxes, passejades, sortides amb bicicleta... Tota aquesta visió del medi natural com a espai per gaudir i fugir de la quotidianeïtat apareix representat en les mostres iconogràfiques filatèliques de forma que en les societats postindustrials apareixen, majoritàriament, mostres que utilitzen espais naturals per tal de desenvolupar les manifestacions lúdiques.

Iconografia 51. Illes Fèroe, 2003.
Espais de jocs de caràcter natural
Font: Scott (2005, p.1004)

Iconografia 50. Algèria, 1990.
El medi natural serveix per a evadir-se de la vida urbana.
Font: Scott (2005, p. 311)

6.3.3.7. Distribució en funció de l'ús de l'espai i la tipologia de la manifestació.



Gràfic 77. Distribució en funció de l'ús de l'espai i la tipologia de la manifestació lúdica.

En analitzar les característiques de les diferents tipologies en relació a l'ús que es fa de l'espai trobem que les formes jugades, contemplades sota l'opció *play*, utilitzen en el 80,39% dels casos l'espai de forma natural. En el 10,88% la utilització és domèstica com per exemple, quan es fa la baca a algú per mofar-se, quan es juga a un joc de construcció amb fustes... En tots aquest casos, encara que la situació lúdica és una forma jugada, hi ha una delimitació espacial de caràcter domèstic, ja que els participants posen uns límits d'on no poden sortir. Finalment, en el 8,73% és estandarditzada. Dintre d'aquesta es consideren els gronxadors, balancins... que hi ha en un parc. Aquests han estat considerats perquè estan ubicats en un espai construït per a tal efecte, tenen unes dimensions estàndard, etc.

Les manifestacions contemplades com a jocs, és a dir, que estan sota l'opció *games* es caracteritzen perquè utilitzen l'espai de forma domèstica (69,74%). El segueix l'opció estandarditzada (17%) com per exemple, quan es fan diferents jocs amb animals en una plaça delimitada i construïda a

l'efecte. Finalment, apareix l'ús natural amb el 13,25% i que es correspon amb manifestacions en les quals no apareix cap limitació espacial.

En el cas de les lluites s'utilitza l'espai de forma, majoritàriament, domèstica (55,09%). A aquesta utilització segueix la utilització estandarditzada (39,35%) i, finalment, la natural (5,56%).

Segons Parlebas (2001:105) els esports són "el conjunt de situacions motrius codificades en forma de competició i institucionalitzades". Per tant, no poden deixar de banda l'ús estandarditzat perquè aquest conforma la personalitat d'aquests. Així, aquesta forma d'utilització espacial és la més habitual en les mostres iconogràfiques de caràcter esportiu ja que es correspon amb el 70,83% d'aquestes manifestacions. Després apareix la utilització domèstica de l'espai amb el 24,22% i que té lloc en situacions que tot i que utilitzen les normes i reglamentació de l'esport, els participants escullen l'espai de joc com per exemple, la columbofília, les curses d'orientació... Finalment, amb un 4,95% apareixen els representats els esports que es desenvolupen en espais naturals com per exemple, l'alçament de pedres en el medi natural...

En el cas dels jocs de taula i tauler, l'opció estandarditzada és la més freqüent amb un 53,64% de les mostres seguides de la utilització domèstica (39,07%) i natural (7,28%). En aquest últim cas trobem per exemple, quan s'utilitza un joc de tauler però es juga individualment i sense seguir les regles del propi joc.

Finalment, apareixen les joguines. Tot i que en moltes ocasions les pròpies joguines no ens donen massa informació sobre la utilització espacial que es fa d'elles, les dades són interpretades a partir de la il·lustració de les mostres filatèliques. Així, en el 94,60% s'utilitza l'espai de forma natural. En el 3,46% s'utilitza de forma domèstica i en l'1,94% de les manifestacions sospitem que s'utilitza de forma estandarditzada. Per exemple, si tan sols hi ha una pilota de *sepak takraw* i la temàtica fa referència a esport, ho hem

considerat com una joguina i gràcies a la referència temàtica considerem que utilitza l'espai de forma estandarditzada.

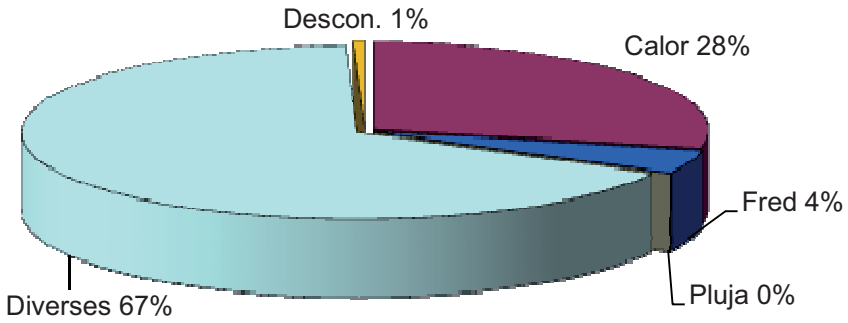
Per tant, a partir de les dades presentades concloem que les diferents tipologies es corresponen, a nivell general, en els diferents usos espacials de forma que les formes jugades, habitualment no tenen normes, utilitzen majoritàriament espais naturals sense cap tipus de delimitació; els jocs utilitzen espais domèstics on els participants estableixen les normes i la forma de joc; les lluites també es desenvolupen en els espais domèstics quan són els propis participants els que estableixen les regles i, estandarditzats quan estan condicionats per persones externes i es practiquen en un espai concret; els esports es desenvolupen en espais estandarditzats i construïts per tal de desenvolupar aquestes pràctiques; el jocs de taula i tauler es desenvolupen en espais estandarditzats quan apareix un tauler que delimita l'espais sobre el que s'ha de jugar i, domèstics quan els participants pacten on es juga, com es juga...; finalment, les joguines són utilitzades de forma natural ja que no condicionen cap tipus d'element espacial.

Iconografia 52. Xipre, 1989.
Espai domèstic. Els propis participants són els que delimiten l'espai.
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Així, les mostres iconogràfiques filatèliques representen la realitat de les manifestacions i, per tant, il·lustraten els espais reals que utilitzen per a desenvolupar-se.

6.3.3.8. Distribució en funció de l'estacionalitat

En tractar l'estacionalitat de les mostres, és a dir, en quina època o sota quines circumstàncies es juga trobem que en el 66,55% de les manifestacions no importa la situació climatològica. Aquest opció també ha estat seleccionada en el cas de les joguines ja que en aquestes no apareix cap tipus d'informació relacionada amb el medi i tampoc amb els participants. En el cas que apareix un determinat tipus de medi com per exemple, una joguina enmig d'un entorn nevat, aquesta és introduïda en l'opció corresponent.



Gràfic 78. Distribució en funció de la climatologia que apareix representada en la mostra iconogràfica.

En el 28,52% de les manifestacions apareixen representades situacions de calor. Aquesta es dóna en situacions en què els participants porten pantalons i samarreta de màniga curta, sense roba, els participants es troben dins de l'aigua...

Les situacions de fred apareix representades en un 4,32% de les manifestacions. Aquestes es caracteritzen perquè està nevat o els participants van amb barretina, bufanda, guants...

L'opció pluja no és massa representativa dintre del total perquè tan sols hi ha dues mostres en què s'està jugant sota la pluja i, per tant, el percentatge sota la presència d'aquest factor meteorològic és del 0,05%.

Finalment, el percentatge de l'opció desconeguda és del 0,57%. Dintre d'aquesta es troben aquelles mostres en què no s'aprecia sota quines circumstàncies s'està desenvolupant l'acció lúdica.

Iconografia 53. EUA, 1963. Manifestació lúdica desenvolupada sota la pluja
Font: Scott (2005, p. 34)

Cal considerar que algunes mostres com per exemple, les mostres de Laos referents a *Boun Souang Heua*, tipus de regata tradicional, segons l'anàlisi sociocultural es celebren en finalitzar el període de pluges. És per això que les hem considerat dintre de l'estació de calor que és l'estació o període que segueix al de les pluges.

Per tant, a partir de l'estudi sobre en quines situacions climatològiques apareixen les manifestacions lúdiques trobem que dues de cada tres manifestacions es poden desenvolupar en qualsevol cirscumstància temporal o, encara que aquesta no està representada, interpretem que es pot jugar sota qualsevol factor climàtic. Així, la iconografia filatèlica prefereix representar manifestacions que es poden desenvolupar sota qualsevol situació metereològica.

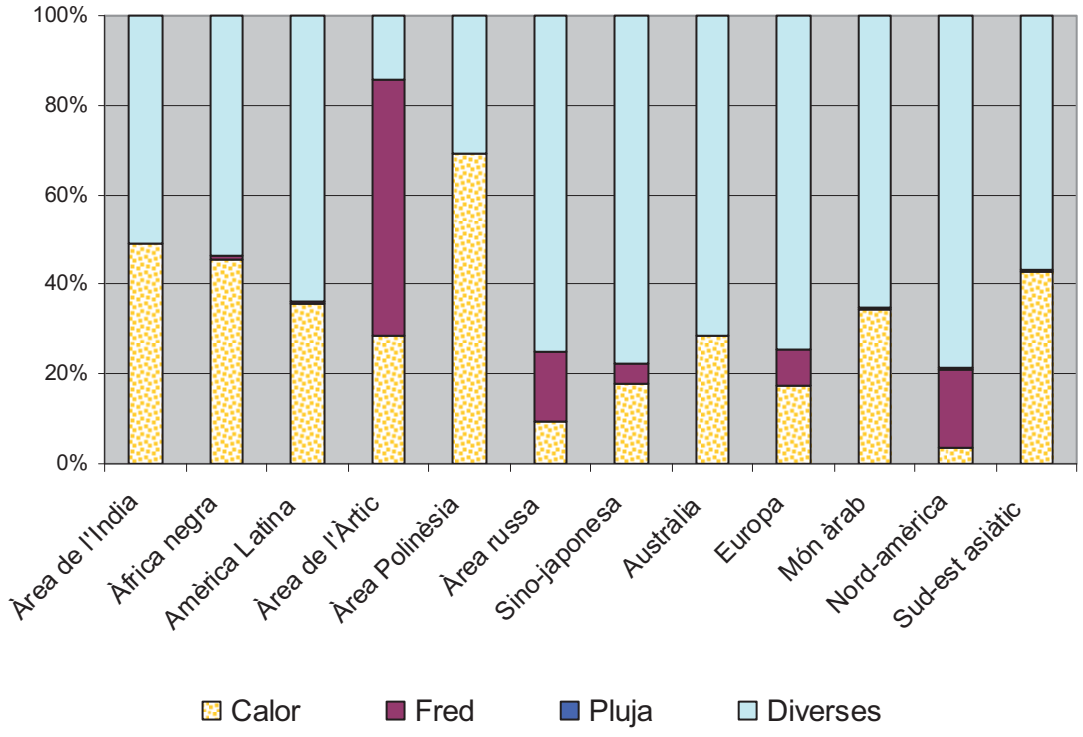
Les manifestacions en situació de calor també tenen una gran representativitat en la iconografia filatèlica, especialment les manifestacions que es porten a terme dintre del medi aquàtic.

Les situacions de fred i pluja tenen poca representativitat atès que són les que presenten un menor nombre de mostres iconogràfiques.

A partir de l'analisi de les dades arribem a la conclusió que les manifestacions lúdiques representades en la filatèlia es desenvolupen en condicions climatològiques positives, és a dir, es juga quan fa bon temps.

6.3.3.9. Distribució en funció de l'estacionalitat i les àrees culturals

En tractar les diferents estacions i factors meteorològics relacionant-los amb les diferents àrees culturals apareix que en l'àrea de l'Índia el 49,04% de les manifestacions es desenvolupen en situacions de calor mentre que el 50,96% atenen a l'opció diverses.



Gràfic 79. Distribució de les manifestacions en funció de l'àrea cultural i climotologia en què es desenvolupa la manifestació lúdica.

La major part de les mostres representades en la zona corresponent a l'Àfrica negra s'ubiquen en l'opció diverses (53,55%). Segueixen a aquesta

opció les manifestacions practicades en situació de calor amb un 45,56% i, finalment, amb un percentatge del 0,88% les manifestacions que es desenvolupen en situacions de fred (0,88%).

L'Amèrica Llatina també es caracteritza per tenir més mostres de factors diversos (63,98%) seguides de manifestacions en situació de calor (35,87%) i, amb un percentatge molt baix, de fred (0,14%).

L'àrea de l'Àrtic es caracteritza perquè majoritàriament hi ha manifestacions relacionades amb situacions de fred (57,14%). Després d'aquestes es situen les de calor (28,57%) i, finalment, l'opció diverses (14,29%). També cal dir que aquesta àrea, degut al reduït nombre de països que la conformen, tan sols presenta 7 manifestacions lúdiques.

A la Polinèsia les manifestacions en situació de calor són les més abundants amb un 69,40% de les mostres seguides de les situacions diverses amb el 39,60%. Finalment, les situacions de fred i pluja no apareixen representades en la iconografia filatèlica.

L'àrea russa es caracteritza per l'existència, en un gran percentatge, de manifestacions diverses (75,19%), seguida de les situacions de fred (15,50%) i, finalment, de calor (9,30%).

L'àrea sino-japonesa presenta un gran nombre de situacions de caràcter divers (77,60%). Les situacions de calor amb el 18,03% i les de fred amb el 4,37% són la resta d'opcions seleccionades en aquesta àrea.

A Austràlia més de la major part es corresponen amb manifestacions de diversa estacionalitat (71,29%). Les mostres en situació de calor també estan representades amb un 28,71% mentre que les manifestacions en situació de fred no tenen cap tipus de representació.

L'àrea europea presenta el 74,55% de manifestacions de caràcter divers. Segueixen a aquesta les situacions de calor amb el 17,61% i les de fred amb el 7,75%.

L'opció divers també és la més seleccionada en les manifestacions del món àrab amb el 65,28%. La segueixen les situacions de calor amb el 34,17% i les de fred amb un percentatge del 0,55%.

En l'àrea de nord-americana troben el màxim nombre de manifestacions de caràcter divers amb el 78,47%. Cal destacar que als Estats Units d'Amèrica hi ha una gran quantitat de mostres de joguines que no requereixen cap tipus de factor climàtic i que estan integrades dintre d'aquesta opció. És per aquest fet que el nombre de mostres de caràcter divers és tan elevat. Seguint a aquestes apareixen les mostres en situacions de fred (17,36%) i, finalment, les mostres de calor 3,47%.

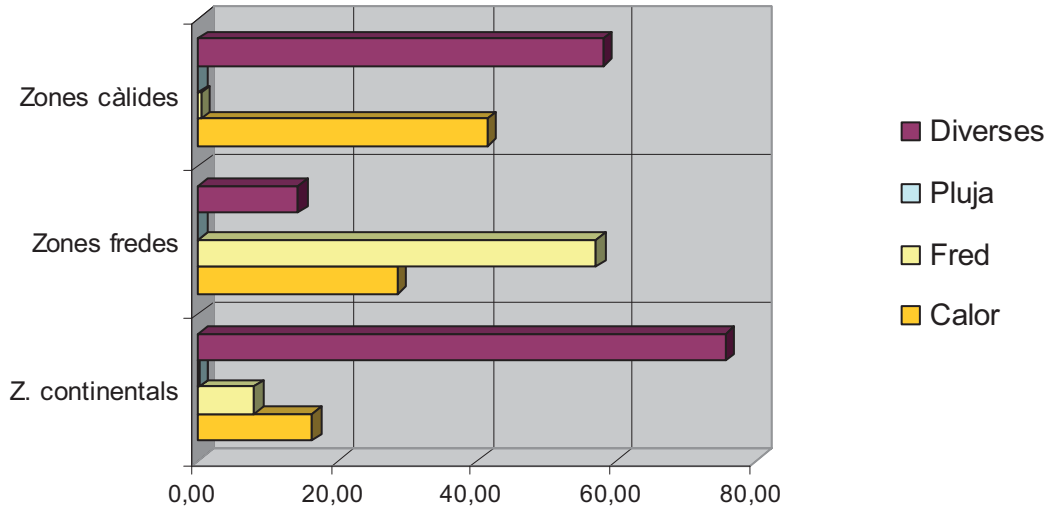
El Sud-est asiàtic presenta un 56,57% de mostres en situacions divers seguit del 42,76% de manifestacions desenvolupades en situació de calor i del 0,67% en situacions de fred.

A partir de les dades esmentades observem que l'àrea de l'Àrtic, situada en un clima fred, presenta un major nombre de mostres relacionades amb l'opció fred (57,14%) en comparació amb la resta d'àrees culturals. Fet contrari passa amb la Polinèsia. En aquesta àrea, climàticament calorosa, el major nombre de mostres estan relacionades amb el calor (69,40%).

Per tal d'aclarir les dades de la variable anterior hem agrupat les diferents àrees culturals en funció de la seva climatologia considerant així tres tipus de zones climàtiques[132] que són les zones càlides, fredes i

[132] Per tal de clarificar les situacions a partir de les àrees culturals hem decidit agrupar la totalitat de climes de la terra en tres tipus de zones. Així, dintre de les zones càlides hem considerat els climes tropicals, secs i temperats. Dintre de les zones fredes hem integrat els climes polars i d'alta muntanya. Finalment, dintre dels continentals hem considerat aquells que presenten gran disparitat entre l'hivern i l'estiu, és a dir, hiverns molt freds i estius molt calorosos. També hem integrat dintre d'aquesta zona aquelles àrees culturals que tenen grans diferències entre uns països i altres, com per exemple, Europa. Aquesta àrea cultural

continentals. A partir d'aquesta nova agrupació i síntesi de les dades anteriors hem creat el següent gràfic per contrastar si existeix una relació amb les manifestacions lúdiques que es desenvolupen en cada àrea i la climatologia corresponen a aquella zona.



Gràfic 80. Distribució en funció de la climatologia i del tipus de zona climàtica.

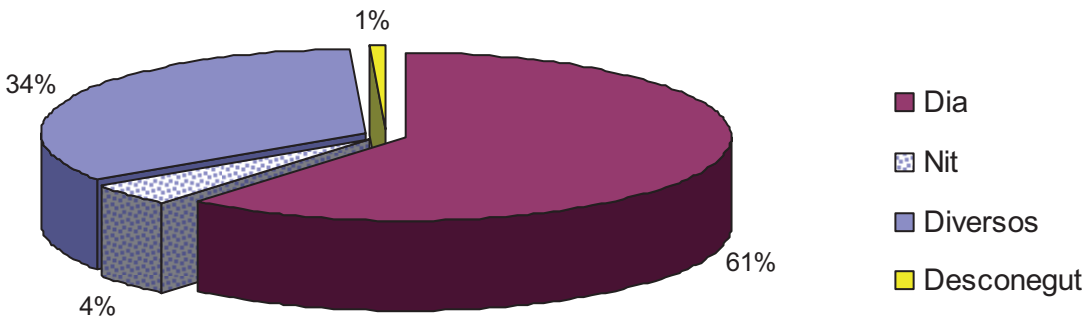
En distribuir les àrees culturals en zones climàtiques, considerant els tres tipus de climes anteriorment esmentats, hi ha una gran relació entre les situacions sota les quals es desenvolupen les manifestacions lúdiques i la zona climatològica en què s'inclou aquella. Així, les zones que considerem càlides es caracteritzen perquè, tot i que l'opció diversa és la més nombrosa (58,14%), el nombre de manifestacions corresponents a situacions de calor és molt més gran que les de fred (41,47% contra 0,39%, respectivament). Aquesta tendència és molt més acusada en les zones fredes on la primera opció representada són les manifestacions en circumstàncies de fred, representades pel 57,14% de les manifestacions. Així, aquestes representen més del doble de les manifestacions desenvolupades en situacions de calor (28,57%).

està integrada des dels països nòrdics, amb climes més freds, fins als països mediterranis amb climes més càlids. És per això que s'han integrat dintre de l'opció continental. Per tant, les zones càlides estan integrades per les àrees de l'Àfrica negra, l'Amèrica Llatina, Austràlia, l'Índia, el món àrab, la Polinèsia i el Sud-est asiàtic. Les zones continentals estan integrades per Europa, Nord-amèrica, l'àrea russa i l'àrea sino-japonesa. Per acabar, les zones fredes estan integrades amb exclusivitat per l'àrea de l'Àrtic.

Les zones continentals representades per aquells territoris on hi ha períodes molts freds i altres molts càlids, es postulen favorablement cap a la representació de manifestacions en situació diversa, és a dir, ni de fred ni de calor de forma que aquestes representen el 75,65% del total. Les situacions de calor (16,25%), de fred (8,01%) i de pluja (0,09%) estan molt lluny dels resultats corresponents amb la primera opció.

Així doncs, s'estableix una relació climatològica a l'hora de representar les manifestacions lúdiques en les mostres filatèliques ja que tant les zones fredes com les zones càlides es decanten cap a manifestacions de fred i calor, respectivament, així com les zones continentals es decanten majoritàriament cap a situacions de caràcter diverses.

6.3.3.10. Distribució en funció dels períodes diürns/nocturns



Gràfic 81. Distribució en funció dels períodes del dia en què es desenvolupa la manifestació.

Respecte a la variable quan es juga, les mostres iconogràfiques fan referència amb el 61,15% a manifestacions que es juguen durant el dia. En segon lloc apareix amb el 33,64 % els períodes diversos. Considerem aquests quan en la icona no es pot apreciar si és de dia o de nit però a partir de la fonamentació teòrica podem afirmar que es pot jugar en qualsevol de les dues situacions. En el 4,29% de les manifestacions apareixen situacions

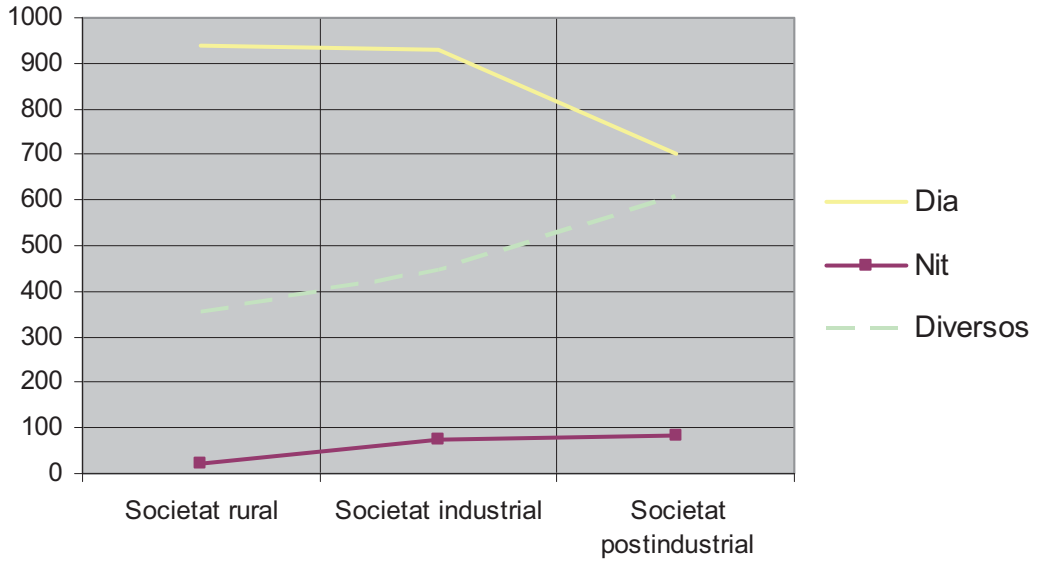
que fan referència explícita a períodes nocturns. Finalment, en un 0,90% de les manifestacions no ens podem decantar per cap de les opcions anteriors.

Per tant, les mostres filatèliques prefereixen mostrar manifestacions lúdiques que es practiquen durant el dia. Aquest fet té una doble justificació. La primera justificació ve donada perquè habitualment les manifestacions lúdiques es desenvolupen durant el dia ja que la nit és considerada un període de descans. La segona justificació del fet és que les icones diürnes són més fàcils de representar i queda molt més clar el tipus de manifestació lúdica.

Iconografia 54. Kuwait, 1977.
Joc desenvolupat de nit.
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

6.3.3.11. Distribució en funció dels períodes diürns/nocturns i tipus de societat

En distribuir les mostres en funció de quan es juga i el tipus de societat trobem que les societats rurals tenen un major presència (71,42%) de manifestacions lúdiques que es juguen en períodes diürns en comparació a les industrials (64%) i postindustrials (50,22%).



Gràfic 82. Evolució de les manifestacions en funció dels períodes diürns/nocturns i dels tipus de societat.

Respecte a la presència de manifestacions en períodes nocturns, l'ordre s'inverteix de forma que les societats postindustrials són les que major nombre de mostres tenen (5,95%), seguides de les postindustrials (5,24%) i, finalment, de les rurals (1,60%).

El mateix ordre s'estableix en l'opció diverses on les postindustrials encapçalen la classificació amb el 43,83% de les mostres seguides de les industrials amb el 30,76% i de les rurals amb el 26,98%.

Iconografia 55. Espanya, 1998. Fogueres de Sant Joan. Manifestació nocturna d'una societat postindustrial. Font: J. Ortí. Col·lecció particular

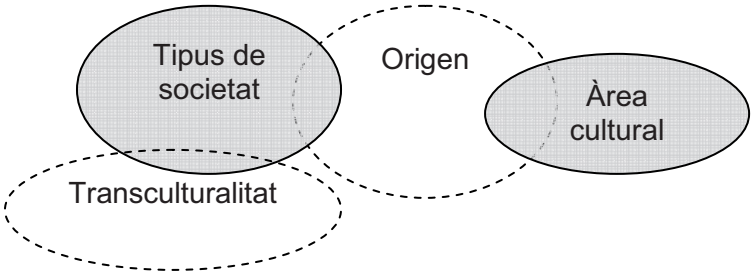
Per tant, en interpretar les dades arribem a la conclusió de que tot i que les tres tipus de societats prefereixen il·lustrar les manifestacions lúdiques durant els períodes diürns, observem com a mesura que les societats es desenvolupen i es sofistiquen tenen una major tendència a incrementar les

manifestacions lúdiques en períodes nocturns i diversos, disminuint el nombre de manifestacions diürnes. Així, les societats rurals són les que presenten un major nombre de manifestacions que es juguen durant el dia mentre que les societats postindustrials són les que presenten un major nombre de manifestacions que es juguen en períodes diversos i nocturns.

6.3.4. Elements temporals

Els elements temporals de les manifestacions lúdiques corresponents a la lògica externa estan configurats per l'origen i la transculturalitat de les manifestacions lúdiques. Per tant, els elements temporals presenten un baix nombre de descriptors.

Igual que en els apartats anteriors juntament amb el tractament individual de cadascun d'aquestes descriptors també hem desenvolupat un tractament conjunt d'algunes variables, tal com veiem en l'esquema següent.



Taula 61. Relacions establertes amb els elements temporals.

Les variables que hem combinat en la nostra recerca són l'origen de la manifestació lúdica amb el tipus de societat, l'origen de la manifestació amb l'àrea cultural a la que pertany i, finalment, la transculturalitat i el tipus de societat.

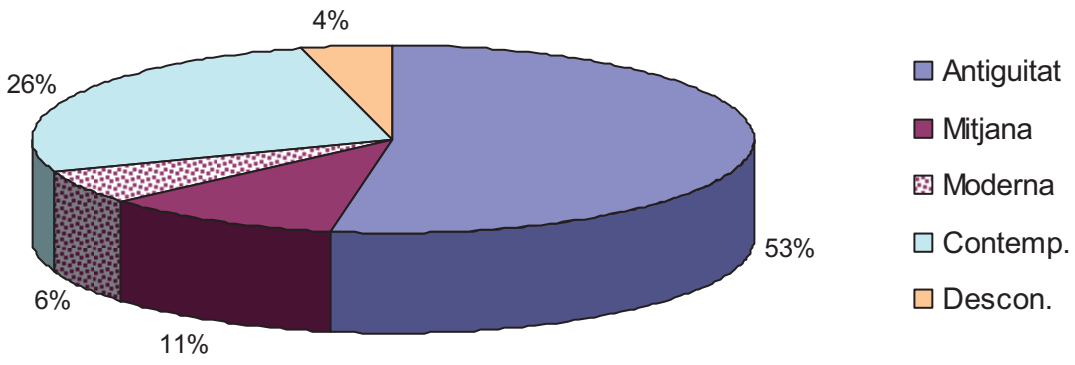
La primera combinació ens permet conèixer si a mesura que avancen les societats aquestes presenten manifestacions més modernes o

contemporànies. És a dir, si aquelles manifestacions lúdiques amb orígens més antics van perdent-se o van ser reemplaçades per manifestacions més noves a mesura que es desenvolupen, complexifiquen i sofistiquen les societats.

La combinació del descriptor origen de la manifestació i àrea cultual on es desenvolupa ens permet conèixer quines són aquelles societats o àrees culturals que tenen una major tradició en les pràctiques lúdiques. És a dir, aquelles àrees culturals que incorporen un menor nombre de manifestacions noves a les seves cultures i que, per tant, presenten un caràcter més tradicional.

Finalment, el creuament de les variables de transculturalitat i el tipus de societat ens ajuda a comprendre quines són les societats que incorporen manifestacions que es repeteixen al llarg de les èpoques així com si hi ha relació i/o evolució entre les societats i el tipus de manifestació que desenvolupen.

6.3.4.1. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica



Gràfic 83. Distribució en funció de quan s'origina la manifestació representada en la icona.

Amb la variable origen de les manifestacions lúdiques tractem d'ubicar cronològicament les activitats, és a dir, determinar en quina època van nàixer. En alguns casos ens ha estat realment complex determinar l'origen

mentre que en uns altres no hem pogut esbrinar-ho. Així, apareix que el 4,03% de les manifestacions té un origen desconegut, és a dir, no podem establir amb precisió quan van aparèixer.

La resta de mostres iconogràfiques ens determinen que la major part de les manifestacions tenen un origen en l'edat antiga (52,69%) i que s'han transmès de generació en generació. Cal recordar que dintre de l'opció edat antiga també hem inclòs aquelles mostres que encara que utilitzen materials moderns tenen un origen antic. Per exemple, alguns tipus de nines. Tot i que aquestes hagen estat construïdes en èpoques actuals tenen origen en l'edat antiga. No és el cas d'aquelles joguines que tenen unes característiques definitòries concretes i que van nàixer en un moment determinat com per exemple, els óssos de peluix o els videojocs. Tots dos exemples, han estat integrats dintre de l'època contemporània per les característiques específiques que presenten.

Les manifestacions originàries en l'edat mitjana es corresponen amb el 10,92% mentre que en l'edat moderna hi ha un 5,87%.

Finalment, amb l'arribada de l'edat contemporània el nombre de manifestacions lúdiques es dispara fins arribar al 26,49%.

Per tant, la major part de les manifestacions tenen un origen en l'edat antiga. Baldufes, boles, rodanxes, gronxadors, manifestacions d'habilitats motrius bàsiques com saltar a la corda, saltar als companys que estan ajupits... són manifestacions que s'han traslladat des d'èpoques immemorials fins l'actualitat. Aquestes, per la significació que tenen i la pràctica arreu del món, han estat molt representades en la iconografia filatèlica.

Després de l'edat antiga apareix l'edat contemporània com a segon període amb més manifestacions aportades. Aquest fet es deu, fonamentalment, a la gran quantitat de mostres relacionades amb les joguines i, especialment, amb els *teddy Bear*, joguines electròniques, jocs de taula i tauler actuals. La commemoració durant l'any 2002 del centenari de la

creació de l'ós de peluix fa que arreu del món es dediquen nombroses mostres a aquesta joguina.

L'edat mitjana i moderna no aporten massa manifestacions. Generalment, són períodes que copien els models antics de forma que no es creen massa manifestacions lúdiques i, per tant utilitzen les manifestacions desenvolupades en els períodes anteriors i que han estat descrits en el període de l'edat antiga. Tot i aquest fet, apareixen algunes manifestacions pròpies d'aquests períodes, especialment de l'edat mitjana com les justes, els tornejos, alguns jocs de camp i bat semblants al *criquet*, festivals com la *Berikaoba*[133], el *shogi*...

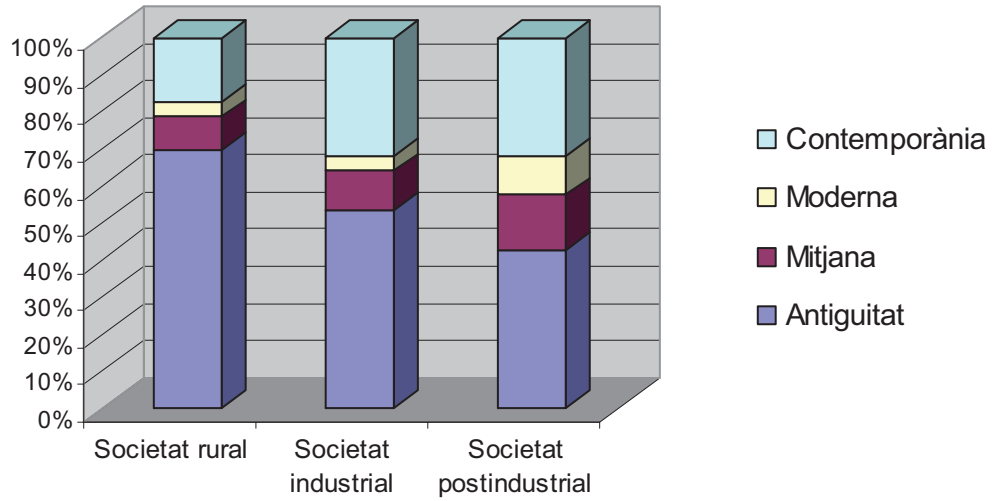
L'edat moderna és el període que menys aportació fa a la totalitat de les manifestacions lúdiques de la recerca. Els guinyols, els trencaclosques, algunes curses de vaixells... són manifestacions que apareixen en aquest període.

Així doncs, arribem a la conclusió que els serveis postals d'arreu del món tenen una preferència per emetre mostres iconogràfiques filatèliques que puguen ser reconegudes arreu del món i, per tant, utilitzen manifestacions lúdiques que tenen el seu origen en els primers temps de la història mantenint-se vives fins l'actualitat.

[133] Competició que es desenvolupa en algunes regions de Geòrgia i que consisteix a improvisar una història èpica, lírica... mitjançant frases i al so d'uns instruments musicals de caràcter tradicional.

6.3.4.2. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica per tipus de societats

A partir del creuament de les dades sobre l'origen de la manifestació lúdica representada en la mostra iconogràfica i els tipus de societat estudiades trobem que els tres tipus de societats, encara que amb diferents percentatges, segueixen el mateix ordre per representar les mostres iconogràfiques de forma que són els períodes de l'edat antiga i el contemporània els que major nombre de manifestacions contenen. El tercer període amb un major nombre de mostres es correspon amb l'edat mitjana i el període amb un menor nombre és l'edat moderna.



Gràfic 84. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica i el tipus de societat que la representa.

En analitzar les diferents societats de forma aïllada considerem que les societats rurals prefereixen crear mostres iconogràfiques on les manifestacions tinguen l'origen en l'edat antiga (69,61%). En aquest tipus de societat aquesta manifestació té un major pes en comparació amb la industrial (53,70%) i la postindustrial (42,84%). A diferència d'aquest període, en l'edat contemporània passa tot el contrari. El major pes correspon a la societat postindustrial (32,15%) i industrial (32,07%) de forma que la societat rural és la que té un menor percentatge (17,52%).

Respecte a l'edat mitjana, els percentatges són molt semblants situant-se entre els 14,69% de la societat postindustrial i el 8,92% de la rural passant pel 10,31% de la societat industrial.

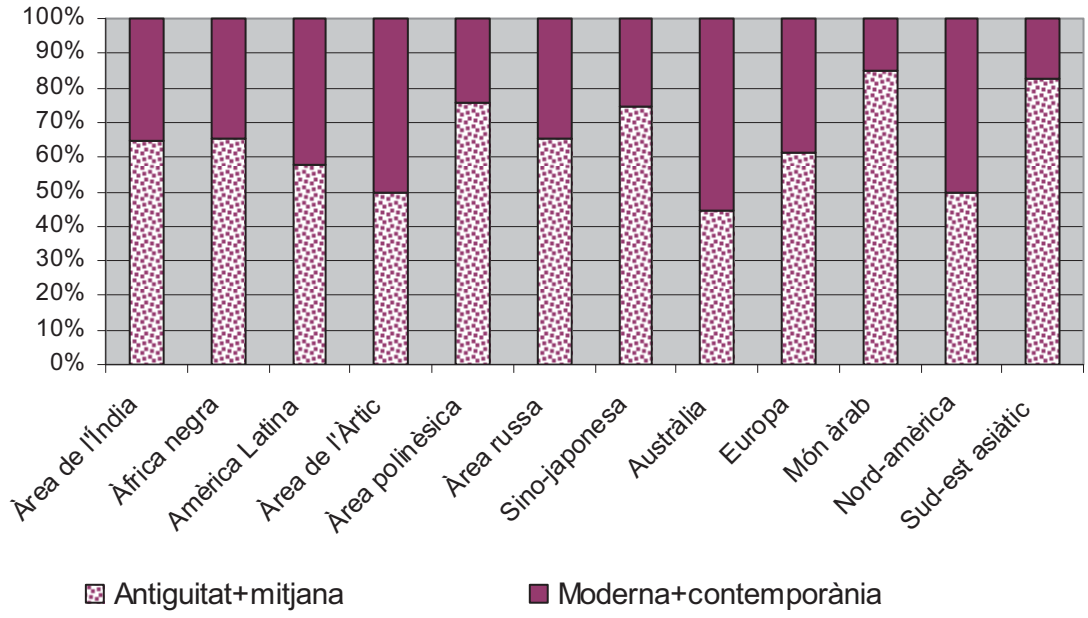
L'edat moderna és, en les tres societats, el període on menor nombre de manifestacions apareixen de forma que hi ha un 10,40% de manifestacions en la societat postindustrial, un 3,84% en la industrial i, finalment, un 3,94% en les societats rurals.

Per tant, el període de l'edat antiga és el que més manifestacions lúdiques aporta a tots tres tipus de societats disminuint a mesura que augmenta la complexitat de la societat. És a dir, les societats avançades prefereixen representar manifestacions lúdiques de l'edat antiga però, en menor mesura que les societats més endarrerides. D'altra banda, a mesura que la societat es sofistica i es fa més complexa hi ha un increment de les manifestacions que tenen el seu origen en èpoques més actuals.

6.3.4.3. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica i l'àrea cultural a la que pertany

Per tal de donar una major claredat a les dades hem agrupat els quatre períodes en dos de forma que tenim una opció corresponent amb manifestacions més antigues, integrades per l'edat antiga i mitjana, i una altra opció que fa referència a manifestacions més noves i que, per tant, es correspon als períodes de l'edat moderna i contemporània.

Aquesta agrupació dels diferents períodes ha estat relacionada amb les diferents àrees culturals per tal de valorar quina importància donen les respectives àrees a les manifestacions més antigues o noves en la seva iconografia filatèlica.



Gràfic 85. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica, agrupats en dos grans períodes temporals, i l'àrea cultural que emet la icona filatèlica.

Per tant, en distribuir l'origen de les manifestacions amb les diferents àrees culturals apreciem com l'àrea de l'Índia té un 64,95% de manifestacions corresponents al període de l'edat antiga i edat mitjana mentre que tan sols el 35,05% corresponen a l'època moderna i contemporània.

Amb una distribució percentual semblant trobem l'Àfrica negra, l'àrea russa i Europa. En la primera, el 65,23% de les manifestacions fan referència al període de l'edat antiga i edat mitjana mentre el 34,77% a l'edat moderna i contemporània. En la segona àrea cultural, el 65,08% corresponen amb manifestacions que fan referència a la primera opció mentre que el 34,92% representen la segona opció. Finalment, l'àrea europea té el 61,27% de manifestacions que fan referència a l'opció més antiga, integrada per l'edat antiga i mitjana, mentre que el 38,73% fan referència a l'opció més moderna i que està integrada per l'edat moderna i contemporània.

A l'Amèrica Llatina apareixen un 58,09% de manifestacions lúdiques corresponents al primer període (edat antiga i edat mitjana) mentre que el 41,91% corresponen al segon període (moderna i contemporània).

L'àrea de l'Àrtic i Nord-amèrica presenten la mateixa proporció en tots dos períodes de forma que hi ha un 50% de manifestacions que representen el primer període i el mateix nombre, a nivell percentual, representen el segon període.

La Polinèsia i l'àrea sino-japonesa també donen una major importància a la representació de manifestacions més antigues. Així, l'àrea polinèsica presenta el 75,45% de les manifestacions en el primer període i el 24,55% en el segon mentre que la sino-japonesa té el 74,43% en el període que integra les opcions de l'edat antiga i mitjana i el 25,57% que representa l'opció que integra l'edat moderna i contemporània.

Austràlia és l'àrea cultural que menys percentatge de manifestacions lúdiques representa al període de l'edat antiga i edat mitjana. Aquesta opció es correspon amb el 44,44% de les manifestacions. Per contra, amb un 55,56% és l'àrea que més manifestacions presenta en el segon període.

El món àrab i el Sud-est asiàtic presenten percentatges semblants en tots dos períodes de forma que són molt superiors els corresponents a les manifestacions de l'edat antiga i edat mitjana, 84,78% i 82,82% respectivament. Així, en l'edat moderna i contemporània presenten un 15,22% i 17,18%.

Així doncs, el món àrab, el Sud-est asiàtic, la Polinèsia i l'àrea sino-japonesa són les àrees culturals que més manifestacions tenen de l'edat antiga i edat mitjana, és a dir, són les àrees culturals amb més mostres iconogràfiques de caràcter tradicional.

D'altra banda, les àrees que més referència a manifestacions noves, fan referència a l'època moderna i contemporània, són Austràlia, Nord-amèrica, l'àrea de l'Àrtic i l'Amèrica Llatina.

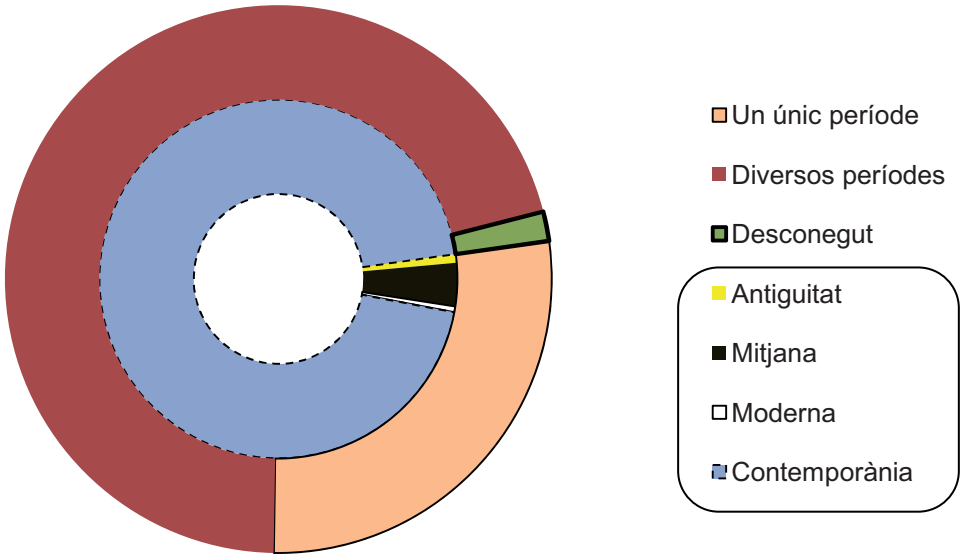
A partir de l'anàlisi de les dades interpretem que aquelles àrees culturals que tenen una vessant més tradicional representen un major nombre de manifestacions que fan referència a l'edat antiga i mitjana. Així, el món àrab, la Polinèsia i l'àrea sino-japonesa, integrada per Corea i Japó, es caracteritzen perquè són societats on les costums tradicionals encara es conserven i tenen gran pes dintre de la societat.

En canvi, la societat australiana i nord-americana es caracteritzen perquè són societats creades a partir de l'arribada massiva d'immigrants durant l'edat moderna i contemporània, és a dir, que són territoris de recent colonització on han desaparegut els natius i els costums tradicionals d'aquelles terres.

Per tant, a partir d'aquesta interpretació concloem que aquelles societats més noves tenen tendència a crear mostres iconogràfiques de manifestacions més modernes mentre que les societats amb més tradició dissenyen mostres iconogràfiques de caràcter més antic existint un vincle entre les representacions iconogràfiques i el país emissor.

6.3.4.5. Distribució en funció de la transculturalitat

En considerar la transculturalitat, és a dir, el transcurs de les manifestacions lúdiques per les diferents èpoques, constatem que la major part de les manifestacions (70,77%) han passat per més d'una època, és a dir, que s'han transmès de generació en generació al llarg dels segles, mentre que el 27,49% de les mostres sols han estat practicades en un determinat període. També hi ha un 1,74% de manifestacions que són totalment desconegudes i que, per tant, no hem pogut establir si són pròpies d'un únic període temporal o s'han transmés al llarg dels segles.



Gràfic 86. Distribució en funció de la continuïtat de la manifestació lúdica al llarg de les diferents èpoques o períodes.

En excloure les manifestacions desconegudes i diverses i analitzar l'aportació que fan les diferents èpoques de forma específica al conjunt total de manifestacions lúdiques, és a dir, si tan sols analitzem les dades dels quatre períodes establerts, l'edat contemporània és el període que més manifestacions aporta amb el 94,80%. Per tant, es pot afirmar que quan s'han de representar manifestacions lúdiques i aquestes no s'han transmès de generació en generació, la iconografia filatèlica prefereix representar manifestacions lúdiques actuals. Aquest fet pareix prou evident ja que si la manifestació lúdica ha sortit en l'edat contemporània aquesta no s'ha pogut traslladar a les èpoques posteriors perquè encara no hem arribat cronològicament, fet que fa que no tinga cap tipus de vinculació transcultural. Aquesta vinculació i supervivència en les dècades i cultures s'ha de veure en el futur.

Després de l'època contemporània, és l'edat mitjana amb el 3,90% el període on més manifestacions que han nascut i desaparegut dintre d'un mateix període.

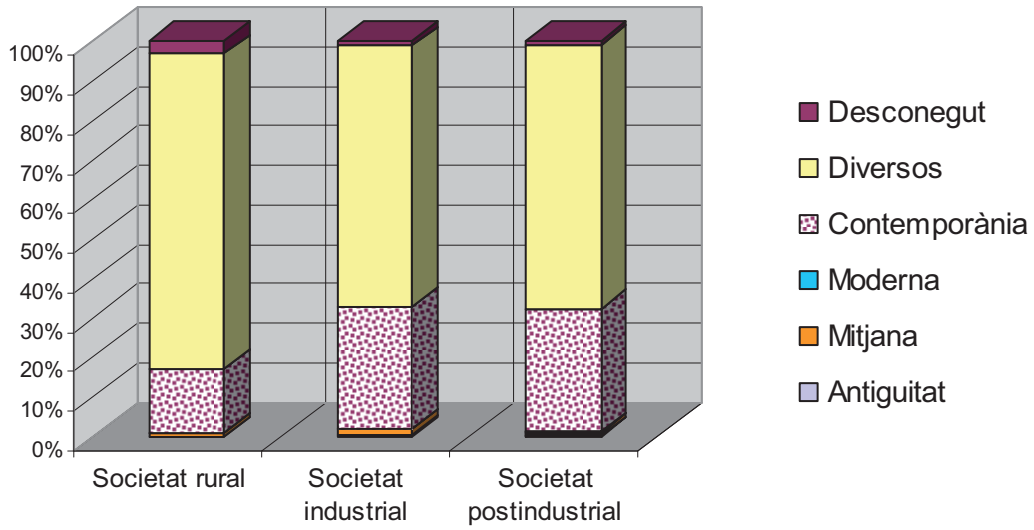
L'edat antiga i l'edat moderna, amb el 0,78% i el 0,52% respectivament, són les que aporten un menor nombre de manifestacions.

Aquestes dades també ens indiquen que les manifestacions d'aquestes èpoques han trascendit al llarg de la resta d'èpoques i com s'han practicat en més d'una època han estat incloses en l'opció diverses.

Per tant, les mostres iconogràfiques filatèliques prefereixen il·lustrar manifestacions lúdiques que es transmeten al llarg dels segles i que, per tant, són conegudes per tota la humanitat degut al procés d'aculturació que es desenvolupa.

Tan sols si analitzen les mostres que es desenvolupen en una única època, podem afirmar que la iconografia filatèlica prefereix representar mostres de l'edat contemporània, és a dir, manifestacions que han aparegut i que s'han desenvolupat durant aquest període. Cal aclarir que és en aquest període quan naixen els serveis postals i, per tant, les emissions filatèliques. A més a més, aquestes manifestacions poden reproduir-se en èpoques futures de forma que acaben integrant-se en l'opció diverses.

6.3.4.6. Distribució en funció de la transculturalitat i dels tipus de societat



Gràfic 87. Distribució en funció de la transculturalitat, continuïtat al llarg de les diferents èpoques, i el tipus de societat emissora de la iconografia filatèlica.

En relacionar la transculturalitat amb els diferents tipus de societat trobem com encara que tots tres tipus de societat han preferit representar en les mostres iconogràfiques manifestacions de caràcter transcultural, les societats rurals són les que presenten una major percentatge (79,18%) en comparació a les societats industrials (66,14%) i postindustrials (66,90%).

El mateix ordre esdevé en les mostres desconegudes de forma que el 3,20% es correspon a les societats rurals, el 1,17% a les industrials i, finalment, el 0,93% a les postindustrials.

D'altra banda, les societats postindustrials i les industrials són les que prefereixen representar un major nombre de manifestacions que apareixen en l'edat contemporània amb el 30,95% i 30,63%, respectivament.

Respecte a les mostres de l'edat antiga i edat mitjana no hi ha grans diferències entre les diferents tipus de societat. Així, les societats rurals no desenvolupen cap mostra iconogràfica que continga una manifestació que fa referència a l'edat antiga, les industrials ho fan en el 0,48% i les postindustrials les representen en el 0,14%. En l'edat mitjana les rurals tenen 0,97%, les industrials 1,38% i les postindustrials 0,86%.

Finalment en l'edat moderna les industrials i postindustrials representen el 0,21% mentre que les rurals no tenen cap manifestació.

Per tant, amb percentatges molt baixos i semblants, interpretem que encara que totes les societats prefereixen il·lustrar manifestacions que es transmeten al llarg dels segles, les societats rurals tenen un major interès en aquest tipus de manifestacions. Les societats industrials i postindustrials també prefereixen representar aquestes però en menor mesura. També observem com a mesura que la societat es desenvolupa guanya una major importància, sempre per sota de l'opció diverses, les manifestacions desenvolupades durant el període de l'edat moderna i contemporània. Així, a mesura que la societat avança i es complexifica apareixen majors

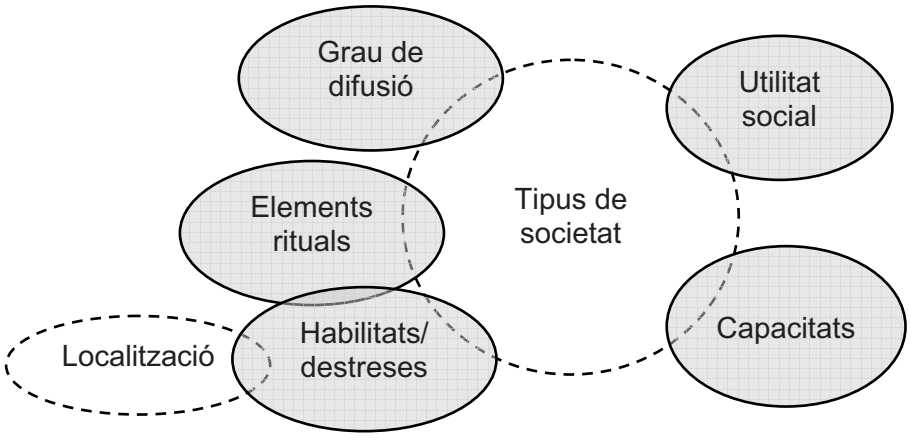
percentatges de manifestacions lúdiques específiques i concretes dels períodes actuals.

Per acabar, en l'anàlisi de les diferents societats arribem a la conclusió que trobem un major nombre de manifestacions desconegudes com més primitiva és la societat.

6.3.5. Altres elements

Una vegada tractats els aspectes de la lògica externa relacionats amb els jugadors, els materials, els elements espacials i temporals ens queda tractar de forma individualitzada i fent combinacions les variables que hem agrupat sota el títol d'altres elements. S'ha posat aquest títol perquè aquestes variables no presenten relacions entre elles, és a dir, no tenen cap vincle d'unió llevat de ser variables que conformen el bloc relacionat amb la lògica externa.

A continuació presentem els descriptors tractats en aquest subapartats així com les relacions que hem establert entre ells.



Taula 62. Relacions establertes amb els descriptors integrats per altres elements.

A partir de l'esquema anterior observem com les diferents variables que hem tractat es caracteritzen per la necessitat, a més a més de ser tractades de forma individual, de ser relacionades amb els diferents tipus de societats establertes. Amb aquesta combinació volem conèixer si existeix algun tipus de relació amb l'evolució de les societats i els diferents descriptors.

Així doncs, el primer creuament desenvolupat entre dues variables es correspon a les variables difusió cultural i tipus de societat. Amb aquest volem conèixer si aquelles societats més modernes o avançades tenen una major quantitat de mostres de caràcter multicultural. La globalització en què estem immersos actualment gràcies als mitjans de comunicació, desenvolupament d'internet, vols *low cost*... ens fa pensar que les manifestacions lúdiques de les societats postindustrials estan representades per un major nombre de mostres iconogràfiques de caràcter multicultural mentre que les societats més rurals tenen una tendència a representar en una major mesura manifestacions de caràcter intracultural, és a dir, pròpies de la seva cultura perquè no estan en contacte amb tanta força amb altres cultures en comparació amb les societats més avançades.

La utilitat social també ha estat relacionada amb els diferents tipus de societats. Tot i que a priori no tenim massa supòsits previs, tenim la hipòtesi que les societats rurals presenten un major nombre de mostres de caràcter mític-màgic-religiós i, especialment, activitats relacionades amb l'àmbit laboral. Cal recordar que aquestes últimes són manifestacions en les quals es posa en acció una activitat laboral en format competitiu de forma que la societat pot valorar i reconèixer quina és la persona més hàbil i capacitada per fer aquestes tasques o oficis. D'altra banda, en les societats postindustrials, creiem que existeix un major nombre de mostres relacionades amb el lleure, és a dir, la utilització de les formes jugades, jocs, esports... serveix per a ocupar el temps lliure, entretenir i divertir als participants.

Junt amb els aspectes mítics, màgics i religiosos de les manifestacions també apareixen els elements rituals. És a dir, si les manifestacions van acompanyades d'elements rituals i quins són aquests. La relació d'aquests amb les diferents societats ens permet afirmar i conèixer com els aspectes rituals van evolucionat en funció de l'evolucio i desenvolupament de la societat.

Per tal de veure si el tipus de societat condiciona les capacitats o habilitats que apareixen representades en les manifestacions iconogràfiques, en el cas de les societats rurals potenciant aquelles que permeten garantir la supervivència i en el cas de les postindustrials aquelles lligades a aspectes més recreatius, relacionem els diferents tipus de societats amb les capacitats i habilitats/destreses.

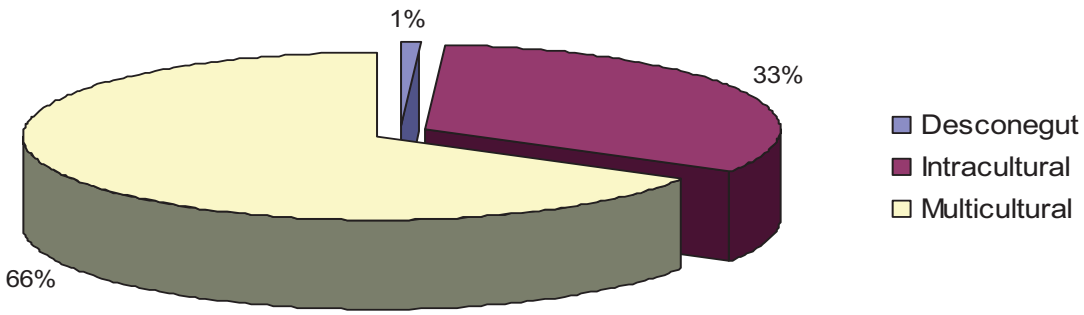
Així mateix, hem creuat aquestes dades amb les diferents localitzacions per tal de conèixer si les diferents àrees tenen una preferència per la representació de manifestacions que comporten alguna habilitat i quins són aquest tipus. Amb aquest fet pensem que el país/emissor postal corresponent a les diferents àrees geogràfiques (àrea àrtica, sino-japonesa, món àrab...) condicionen les habilitats que participen en les manifestacions iconogràfiques filatèliques i que aquestes són un representació de la realitat d'aquella zona.

Finalment, som conscients de la dificultat d'extraure alguna conclusió a partir dels resultats de les diferents habilitats degut al gran ventall d'habilitats/destreses seleccionades.

6.3.5.1. Distribució en funció del grau de difusió cultural

En atendre el grau de difusió cultural que presenten les manifestacions lúdiques, és a dir, el grau de coneixement i pràctica d'aquestes arreu del món considerem que dues terceres parts de les manifestacions, és a dir, el 66,31% són conegudes i pràcticades arreu del

món i, per tant, tenen un caràcter multicultural. Tan sols una tercera part de les manifestacions tenen un caràcter intracultural, és a dir, tot i que poden coneixer-se en altres cultures són pròpies, característiques i practicades en una determinada cultura.



Gràfic 88. Distribució en funció de la difusió cultural de la manifestació.

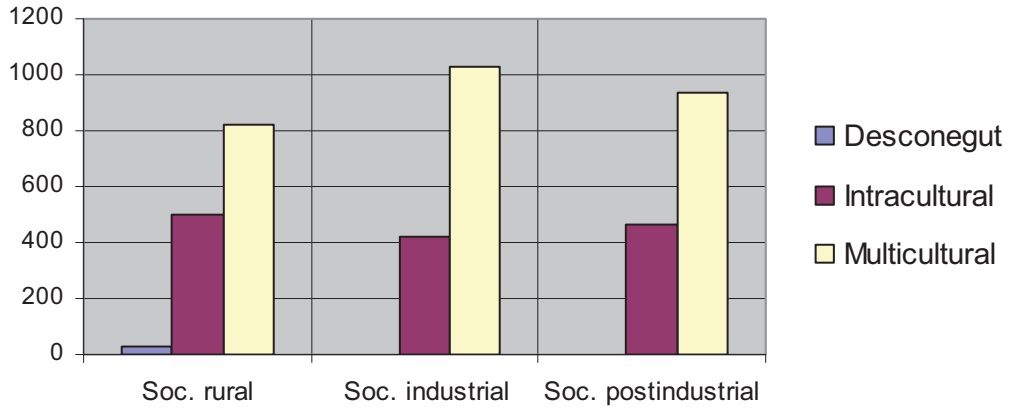
El percentatge de manifestacions desconegudes, és a dir, que no sabem si són desenvolupades en una o altra cultura, no es veuen o no som capaços d'interpretar-les a partir de l'observació de la icona és del 0,76%.

Per tant, els diferents serveis postals d'arreu del món prefereixen representar manifestacions lúdiques conegudes arreu del món encara que també representen, una de cada tres, manifestacions característiques i representatives de la seva pròpia cultura. Amb aquest fet pretenen donar a conèixer, difondre i, en ocasions, ajudar a recuperar manifestacions lúdiques del seu context. Cal pensar que les icones filatèliques no són més que un prepagament de l'enviament i, per tant, aquestes viatgen arreu del món difonent la imatge que contenen.

Finalment, moltes icones filatèliques representen formes jugades que representen el conjunt de la humanitat ja que es juguen arreu del món i, per tant, s'integren dintre de l'opció multicultural.

6.3.5.2. Distribució en funció del grau de difusió cultural i el tipus de societat

En relacionar els diferents tipus de societat amb la difusió cultural de la manifestació lúdica observem com quasi no hi ha diferències entre els tres tipus de societats estudiades. En tots tres casos el menor nombre de mostres es corresponen amb l'opció desconeguda (l'1,94% en les societats rurals i el 0,21 en les industrials i postindustrials) seguides de les manifestacions intraculturals i, posteriorment, amb un major nombre de les multiculturals. Així, en la societat rural hi ha un 37,10% de manifestacions que fan referència a manifestacions intraculturals mentre que un 60,95% ho fan a activitats multiculturals.



Gràfic 89. Distribució en funció de la difusió i el tipus de societat.

Les societats industrials són les que il·lustren un major nombre de manifestacions de caràcter multicultural de forma que el 70,88% es corresponen amb aquesta opció. D'altra banda, en aquestes societats trobem el 28,90% de les mostres de caràcter intracultural.

En les societats postindustrials els percentatges són molt semblants de forma que en el 33,09% i en el 66,69% es corresponen amb manifestacions multiculturals.

A partir de les dades obtingudes interpretem que les societats rurals són les que més interès tenen a desenvolupar mostres iconogràfiques de caràcter intracultural perquè aquestes formen part del folklore i pròpia tradició i, per tant, impregnen la seva vida quotidiana. Així, aquestes mostres són representatives de la seva pròpia societat.

Iconografia 56. Costa d'Ivori, 1985.
Manifestació multicultural
Font: Scott (2005b, p. 1140)

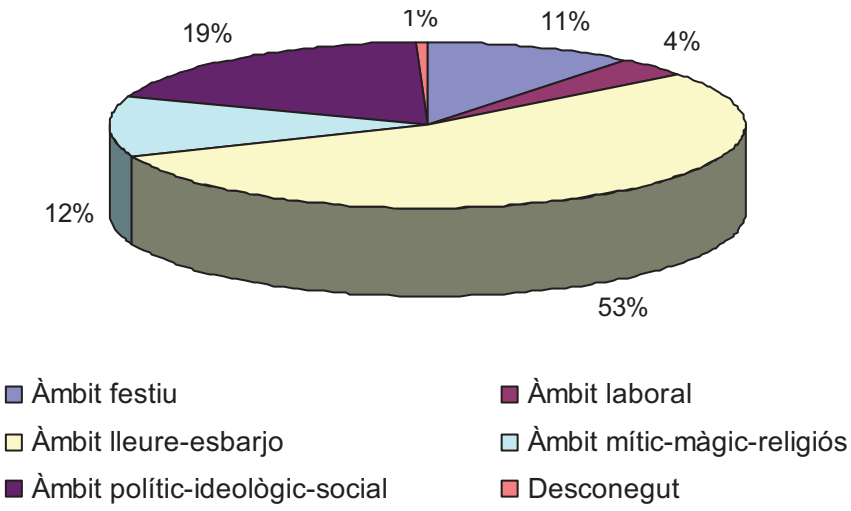
Iconografia 57. Etiòpia, 1984.
Gugs. Manifestació intracultural
Font: Scott (2005, p. 975)

Les societats postindustrials, en comparació amb les industrials, també tenen aquests interès de representar mostres iconogràfiques de caràcter intracultural. Aquest cas és totalment diferent al de les societats rurals. La justificació de la voluntat en l'emissió d'aquest tipus de mostres és que hi ha tendència i voluntat de recuperar els jocs, el folklore i les tradicions. Així, en aquestes societats els jocs tradicionals s'integren dintre del currículum educatiu, apareixen diferents institucions per recolzar-lo i potenciar-lo[134], passen a ser objecte d'estudi i anàlisi... És a dir, s'intenta recuperar les manifestacions lúdiques de caràcter tradicional com a element d'identitat col·lectiva d'un poble, regió...

En tot cas, les manifestacions de caràcter multicultural sempre tenen una major representativitat en la iconografia filatèlica d'arreu del món.

[134] Un exemple d'associacions, institucions i grups que pretenen la recuperació i l'estudi del joc i esport tradicional són l'Associació Europea de Jocs i Esports tradicionals, el grup d'estudis praxiològics de l'INEFC-Lleida, la *Fédération des Foyers Ruraux du Gers*. A nivell més local trobem l'Associació *Lo Llaüt*, la *Tella*…

6.3.5.3. Distribució en funció de la utilitat social



Gràfic 90. Distribució en funció de l'àmbit o l'utilitat social que té la manifestació.

En tractar la utilitat social de les manifestacions lúdiques, és a dir, per què es desenvolupen aquestes, quin sentit tenen, etc., apareix que la major part de les manifestacions tenen una utilitat relacionada en el lleure i l'esbarjo (54,46%). És a dir, es representen manifestacions en les quals els participants no tenen cap finalitat utilitària sinó que juguen per divertir-se i passar l'estona.

Les manifestacions relacionades amb l'àmbit polític-ideològic-social amb el 18,76% són les següents. Les mostres que integren aquesta opció es corresponen amb manifestacions en què es juga en família, es juga per tradició, perquè es típic d'aquella societat, per commemorar alguna victòria èpica, per trobar la persona més forta d'aquella societat...

L'àmbit mític-màgic-religiós també es present en les manifestacions lúdiques amb l'11,73%. Dintre d'aquesta opció apareixen manifestacions que estan relacionades amb les festivitats religioses, amb el canvi estacional, amb llegendes i ritus...

Les manifestacions relacionades amb activitats de caràcter laboral també tenen representació en la iconografia filatèlica. Aquestes representen el 3,86% de les manifestacions. Dintre d'aquesta opció s'integren manifestacions, fonamentalment, que tenen relació amb oficis tradicionals com ara competicions a veure qui esquila més ràpid les ovelles, quin gos porta el ramat més ràpid al corral...

Iconografia 58. Illes Falkland, 1989. Esquilar les ovelles. Manifestació relacionada amb l'àmbit laboral. Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Iconografia 59. Illes Falkland, 1989. Conducció de les ovelles amb el gos. Manifestació de l'àmbit laboral. Font: J. Ortí. Col·lecció particular

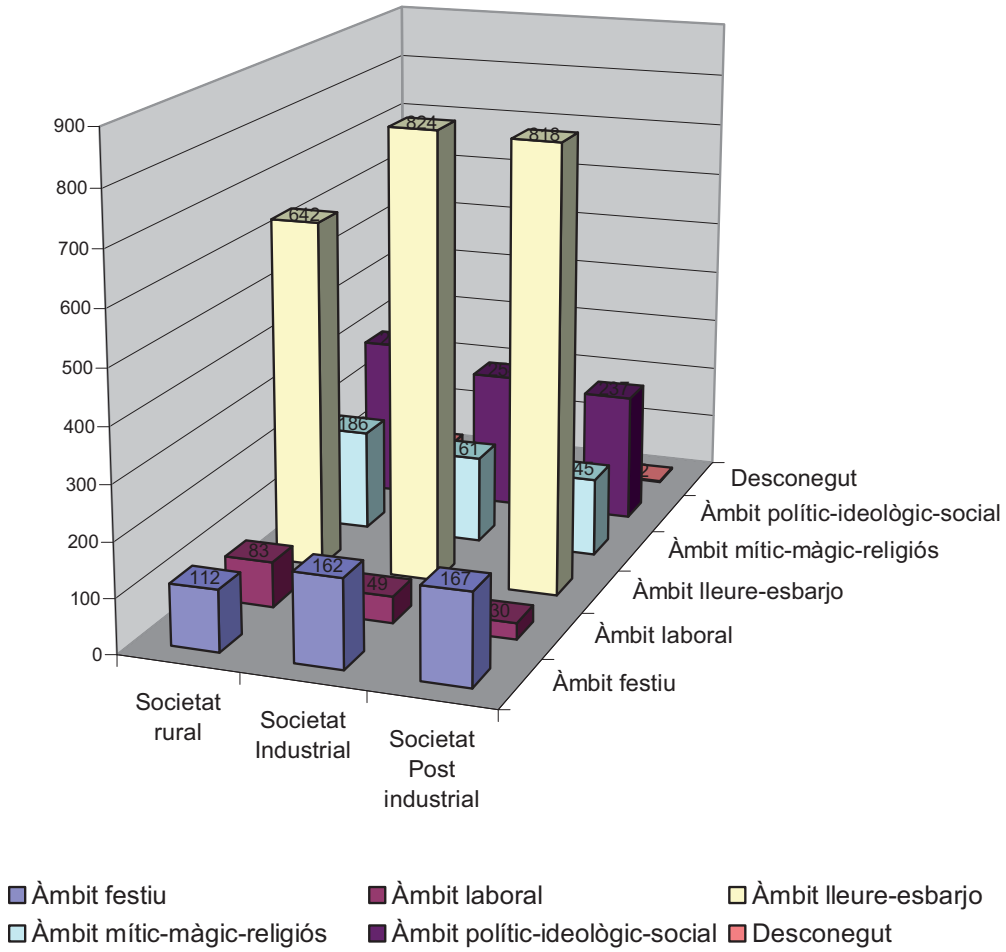
Tambe es presenten mostres desconegudes, és a dir, mostres en les quals no hem pogut esbrinar l'existència d'una finalitat. Aquestes representen el 0,67% de les manifestacions lúdiques.

Per tant, a partir de l'anàlisi de les dades considerem que l'àmbit del lleure i l'esbarjo és el més desenvolupat en la iconografia filatèlica.

Els àmbits polític-ideològic-social, el mític-màgic-religiós i l'àmbit festiu també tenen una representació d'entre el 10% i 20% fet que produeix una gran diversitat de funcions i utilitats socials de les manifestacions lúdiques representades en la iconografia.

Finalment, la iconografia filatèlica representa en poques ocasions, atenent al baix percentatge dels resultats, l'àmbit laboral.

6.3.5.4. Distribució en funció de la utilitat social i del tipus de societat



Gràfic 91. Distribució en funció de la utilitat social de la manifestació lúdica i la societat on s'emet la mostra iconogràfica.

En distribuir la utilitat social de les manifestacions lúdiques en les diferents socials analitzades trobem que en totes les societats les manifestacions relacionades amb el lleure i l'esbarjo són les més freqüents. Així, les societats rurals tenen el 47,84% de mostres relacionades amb el lleure, les industrials el 56,71% i les postindustrials el 58,47%.

Les manifestacions relacionades amb l'àmbit polític, ideològic i social també tenen una gran representació a nivell percentual de forma que representen el 22,06% en les societats rurals, el 17,48% en les societats industrials i el 16,94% en les postindustrials.

En següent lloc apareixen les mostres de caràcter religiós. Així, en les societats rurals aquestes representen el 13,86% del total de les manifestacions, en les industrials l'11,08% i en les postindustrials el 10,36%.

L'àmbit festiu té una major presència en les societats més desenvolupades. Així, en les societats postindustrials trobem que l'11,94% corresponen a aquesta opció, en les industrials l'11,15% i en les rurals el 8,35%.

Les manifestacions relacionades amb l'àmbit laboral són més freqüents, percentualment, en les societats rurals amb el 6,18%. En els industrials es corresponen amb el 3,37% i en les postindustrials el 2,14%.

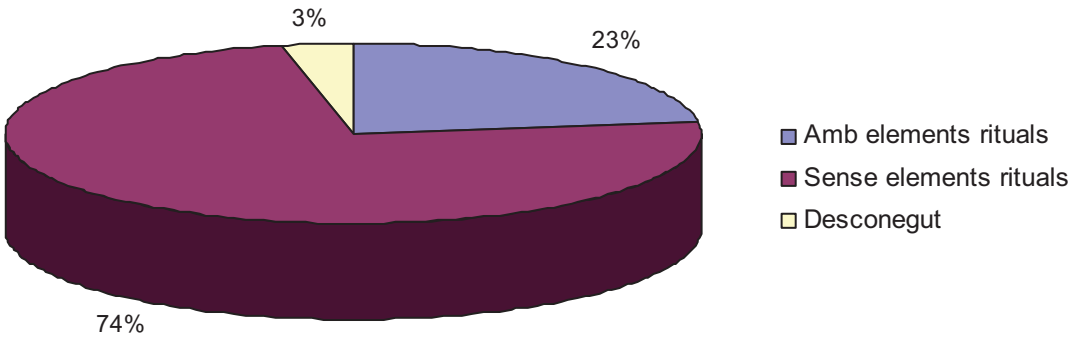
Finalment, la relació de mostres d'origen desconegut també és més elevada en les societats rurals (1,71%) seguida de les industrials (0,21%) i de les postindustrials (0,14%).

Per tant, en desenvolupar les comparacions entre les diferents societats considerem que a mesura que evoluciona la societat perden importància les manifestacions relacionades amb l'àmbit polítco-ideològic-social, les màgico-religioses i les laborals. És a dir, aquest tipus de manifestacions són més pròpies de societats més endarrerides ja que s'utilitzen amb més freqüència situacions lúdiques per inculcar valors ideològics, polítics, socials, religiosos i reconèixer les tasques laborals.

Iconografia 60. Iran, 1991.
Dia de Nen. Els motius polítics, ideològics i socials impregnen les manifestacions lúdiques dels països més endarrerits.
Font: Scott (2005b, p. 934)

Tanmateix, les manifestacions que evolucionen de forma positiva a mesura que la societat es fa més complexa són les relacionades amb l'àmbit lleure-esbarjo i festiu. És a dir, les societats més modernes tenen tendència a desenvolupar i incrementar el nombre de mostres iconogràfiques relacionades amb el lleure, l'esbarjo i la festa. Per tant, es veuen les manifestacions lúdiques com situacions per gaudir i disfrutar.

6.3.5.5. Distribució en funció dels elements rituals de les manifestacions

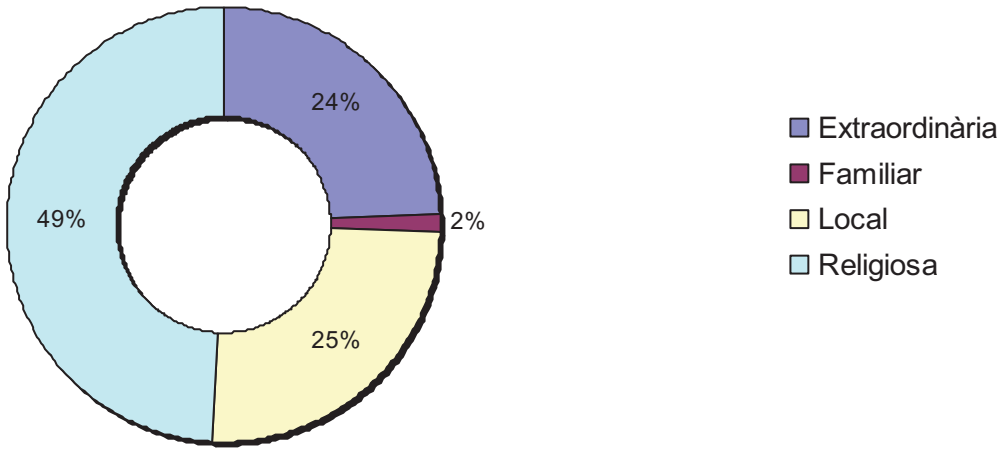


Gràfic 92. Distribució en funció de l'existència o no d'elements rituals en les manifestacions.

En contemplar l'existència d'elements rituals en les manifestacions lúdiques observem com en el 73,65% de les manifestacions no existeixen elements rituals. En el 23,03% apareix algun tipus d'element ritual bé siga local, religiós, familiar... Finalment, apareix que en el 3,31% de les manifestacions no podem determinar l'existència o no d'algun element ritual.

Per tant, a partir de les dades analitzades considerem que tres de cada quatre manifestacions que apareixen en les mostres iconogràfiques filatèliques representen, majoritàriament, manifestacions sense cap tipus d'element ritual conegut. La representació d'elements rituals queda relegada de forma aproximada a una de cada quatre manifestacions.

La distribució dels elements rituals de les diferents manifestacions lúdiques del nostre objecte d'estudi ens permet crear el següent gràfic:



Gràfic 93. Distribució en funció del tipus d'element rituals que contenen les icones.

Les dades obtingudes a partir d'aquest gràfic ens permet identificar que els elements rituals de caràcter religiós són els que tenen una major representativitat entre les mostres iconogràfiques filatèliques amb un 49,17% del total de manifestacions que contenen algun element ritual.

Dintre de l'opció de ritualitat religiosa s'han considerat mostres iconogràfiques que contenen per exemple, figures del Betlem[135], manifestacions lúdiques relacionades amb les festivitats religioses, algunes modalitats de lluita que tenen elements rituals de caràcter religiós i màgic, les competicions de lectura de l'Alcorà…

[135] Les figures del Betlem, segons García Blanco (2006:82-89), "són considerades objectes de culte però al mateix temps objectes per a jugar els nens. Així, mitjançant l'elaboració d'un pessebre s'acosta el nen a l'àmbit religiós d'una forma lúdica perquè aquestes figures no deixen de ser objectes que el nen acaba manipulant i jugant, és a dir, acaben sent considerades autèntiques joguines".

Iconografia 62. Andorra, 1982.
Caga Tió (Nadal)
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

Iconografia 61. Méxic, 1997.
El Nadal. La Piñata.
Font: Scott (2005c, p. 746)

Seguidament, amb el 25,16% de les manifestacions trobem les manifestacions de caràcter ritual local. Dintre d'aquesta opció s'han integrat algunes lluites de galls, els *buzkashi,* regates amb significació local, alguns tipus de lluites de reptes entre pobles….

Iconografia 63. Bòsnia Herzegovina, 2001.
Salts des del pont de la ciutat de Mostar.
Font: Scott (2005, p. 863)

Les ritualitats extraordinàries ocupen el tercer lloc amb el 24,12% de les mostres. Aquestes estan representades pel llançament d'estels per a representar la Unió Europea, les festivitats d'Any Nou, les festivitats del solstici d'estiu, alguns tipus de lluites… El gran percentatge que presenta aquesta opció és degut, en gran mesura, a les 53 mostres que es van emetre l'any 2000 des dels diferents països europeus per commemorar la

Unió Europea. Aquestes com que presenten un caràcter polític van ser integrades dintre de l'opció ritual extraordinari.

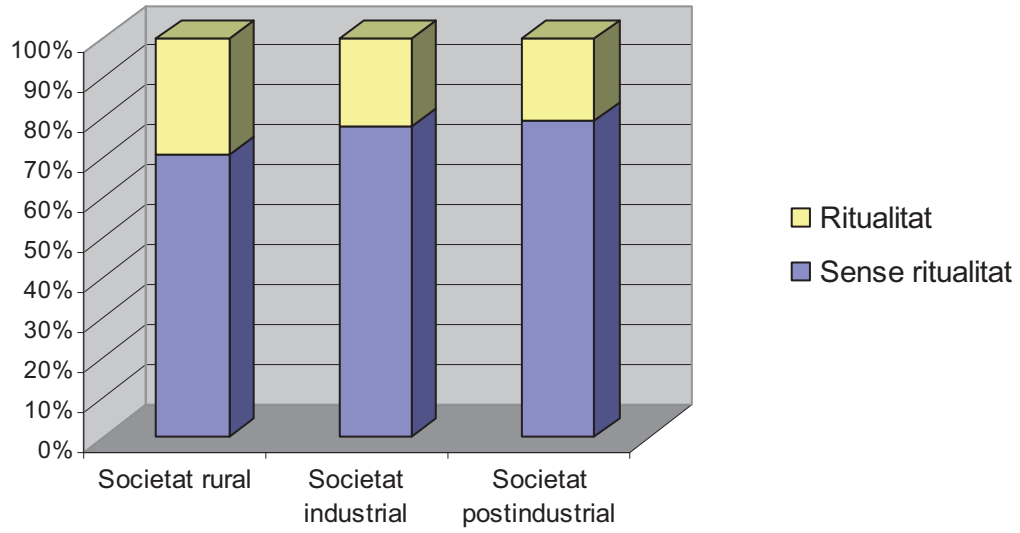
Iconografia 64. França, 2000.
Europa.
Font: Col·lecció particular

Finalment, es situen els ritus familiars amb un 1,55%. Dintre d'aquesta opció s'han contemplant, bàsicament, els jocs familiars.

Iconografia 65. Japó, 1981.
Lullaby o cançons de bressol
Font: Scott (2005c, p. 52)

Per tant, l'element simbòlic i ritual que acompanya les manifestacions lúdiques és molt reduït si atenem a la totalitat de la mostra ja que tan sols una de cada quatre manifestacions presenten aquesta opció ritual. Dintre d'aquestes, l'opció religiosa i local solen ser les més habituals.

6.3.5.6. Distribució en funció d'existència o no d'elements rituals i del tipus de societat



Gràfic 94. Distribució de l'existència dels elements rituals en les diferents tipus de societats emissores.

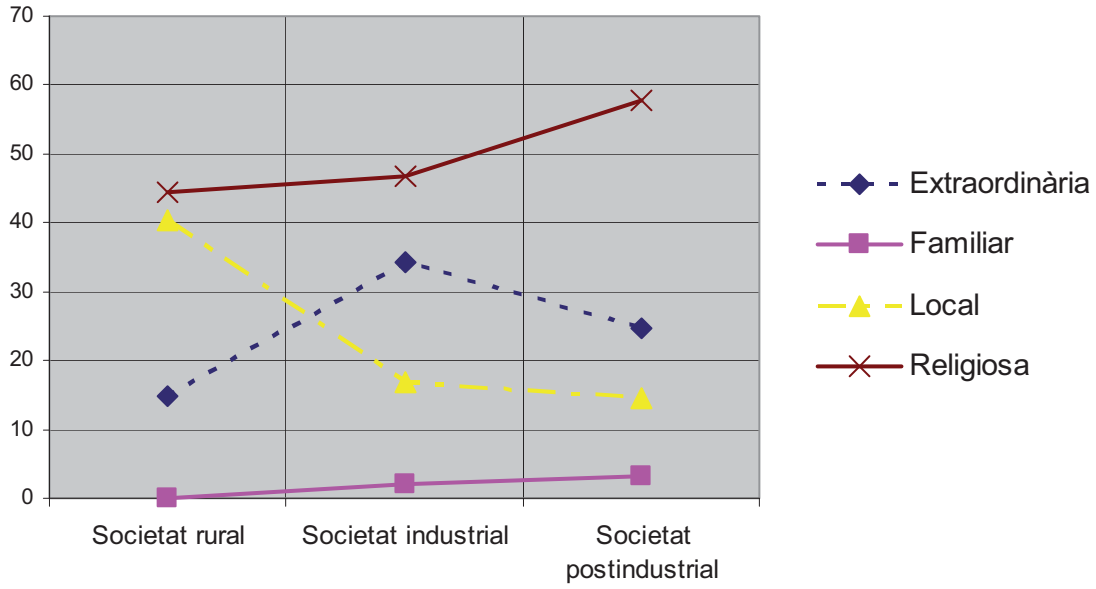
En distribuir les mostres en funció de l'existència d'elements rituals i dels diferents tipus de societats apareix que les societats rurals són les que tenen un major percentatge de mostres de caràcter ritual amb el 29,22%. Les societats industrials presenten el 22,15% de les mostres mentre que les postindustrials tenen el 20,59%.

Les mostres sense cap ritualitat són superiors a les de caràcter ritual, especialment, en les societats potindustrials 79,40%, seguides de les industrials 77,84% i, finalment, de les rurals amb un 70,77%.

Per tant, tot i que no hi ha massa diferències percentuals entre les diferents tipus de societats, observem com a mesura que la societat evoluciona el nombre de manifestacions sense cap tipus de ritualitat, a nivell percentual, va en augment. Així doncs, a partir de les dades, interpretem que les societats menys desenvolupades representen un major percentatge de

manifestacions lúdiques amb elements rituals en comparació amb les societats més avançades.

6.3.5.7. Distribució en funció dels elements rituals de les manifestacions i del tipus de societat



Gràfic 95. Evolució dels diferents tipus de ritus en funció del tipus de societat.

En considerar únicament les mostres que tenen algun element ritual i ubicar-ñes en funció del tipus de societat trobem com les societats rurals tenen un major predomini de ritus religiosos i locals, 44,57% i 40,49% respectivament. Els elements rituals de caràcter extraordinari conformen el 14,95% mentre que els ritus familiars no apareixen representats.

Les societats industrials, a l'igual que les postindustrials, tenen en primer lloc la ritualitat religiosa (46,82%) seguida dels ritus extraordinaris (34,39%), la ritualitat local (16,88%) i, finalment, els ritus familiars (1,91%).

La distribució de les mostres de les societats postindustrials segueix el mateix ordre que en les industrials tot i que amb diferents percentatges. Així,

el ritus religiosos són els predominats amb un 57,75% seguits dels extraordinaris (24,65%), els locals (14,44%) i dels familiars (3,17%).

Per tant, els elements rituals de caràcter religiós són la primera opció en tots tres tipus de societats i es van incrementant a mesura que la societat va desenvolupant-se.

La segona opció varia en funció de la societat. Així, mentre que en les rurals els ritus locals també tenen molta importància (40,49%), en les societats industrials i postindustrials no en tenen tanta (16,88% i 14,44%, respectivament).

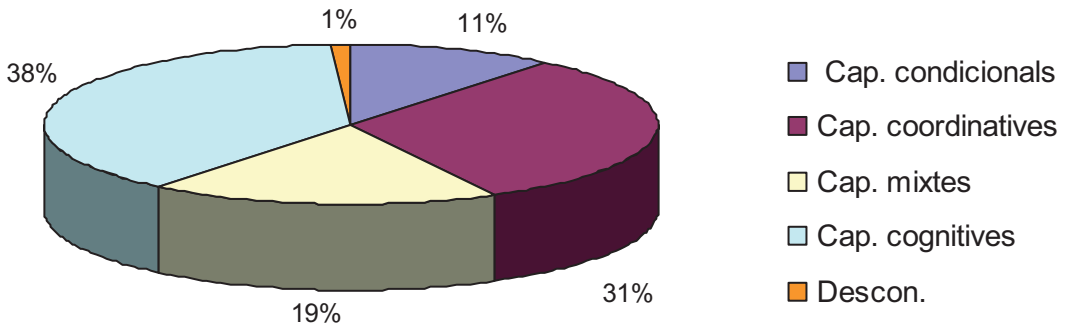
Els ritus locals sofreixen una involució a mesura que les societats es sofistiquen. És a dir, aquelles societats més primitives representen, a nivell percentual, un major nombre de manifestacions que tenen elements rituals en comparació amb societats més evolucionades. Aquest fet és així perquè l'evolució urbana fa que les activitats més locals i representatives d'un poble desapareguen i incorporen activitats pròpies de societats urbanes amb teixits socials i econòmics totalment diferents.

L'opció familiar evoluciona positivament amb el desenvolupament de la societat. Mitjançant la iconogràfia filatèlica, tal vegada es vol donar a conèixer i potenciar la importància que té la vinculació familiar, especialment, en societats avançades on cada vegada hi ha una major desvinculació familiar atès que els pares treballen, els fills són inscrits en un gran nombre d'activitats extraescolars per tal d'ocupar el seu temps lliure, la tendència a jugar en soledat, l'augment de les separacions familiars...

L'opció extraordinària, integrada per manifestacions de caràcter molt divers, sofreix una gran inestabilitat al llarg de les diferents societats. Així, mentre que en les societats rurals té molt poca consideració en les societats rurals arriba fins el 34,39% i torna a baixar en les societats postindustrials.

Per tant, a partir de l'anàlisi de les dades veiem com els ritus religiosos són els més comuns en tots tres tipus de societat. També observem com a mesura que la societat evoluciona apareix un major nombre de ritus de caràcter familiar de forma que van perdent importància els ritus locals.

6.3.5.8. Distribució en funció de les capacitats que participen de la manifestació



Gràfic 96. Distribució en funció dels diferents grups de capacitats que participen en la manifestació lúdica.

En considerar les diferents capacitats que participen en les manifestacions lúdiques representades en la iconogràfia filatèlica d'arreu del món esdevé que el 38,01% es correspon a manifestacions de caràcter cognitiu, és a dir, a situacions lúdiques que no requereixen cap tipus de demanda física sinó tan sols el pensament, la intel·ligència, la creativitat… Representen aquestes manifestacions les formes jugades amb nines, ninots, jocs de taula i tauler…

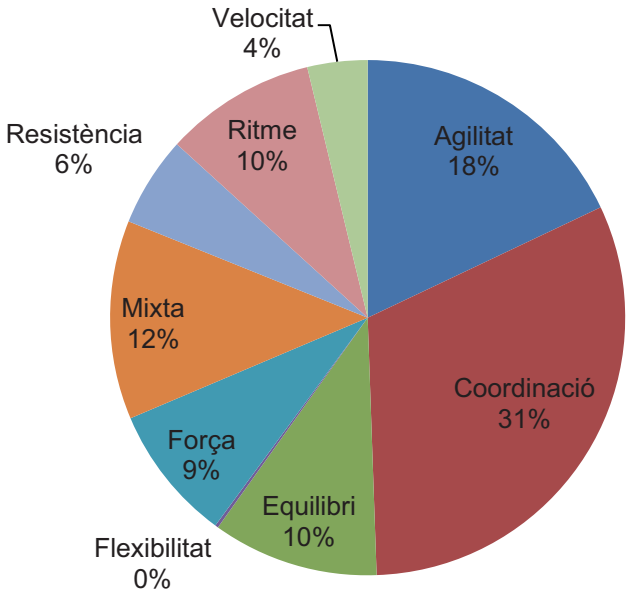
Les capacitats coordinatives integrades per l'equilibri, el ritme i la coordinació representen el 31,26% del total de manifestacions lúdiques.

L'agilitat, la flexibilitat i aquelles on hi ha un participació de diverses capacitats han estat recollides i representades dintre de le l'opció de les capacitats mixtes. Aquesta opció representa el 18,62% del total.

Les capacitats condicionals, és a dir, aquelles que estan determinades per aspectes musculars i energètics i que estan representades per la força, la resistència i la velocitat, tenen un 10,92% del total de les manifestacions representades en la iconografia filatèlica.

Finalment, les capacitats desconegudes, és a dir, aquelles en què no hem pogut esbrinar quina capacitat principal participa representen el 1,19%.

En el següent gràfic, hem exclòs les manifestacions desconegudes i aquelles on la participació és fonamentalment cognitiva.



Gràfic 97. Distribució en funció dels diferents capacitats que participen en l'activitat.

Amb aquest gràfic tractem de desenvolupar i conèixer, exclusivament, les capacitats relacionades amb l'àmbit motor. Així, les manifestacions que apareixen il·lustrades en la iconografia filatèlica i relacionades amb l'àmbit motor representen el 31,49% a manifestacions on la coordinació és la capacitat principal. La segueixen l'agilitat, representada en el 17,96% de les manifestacions, les capacitats mixtes, és a dir, aquelles en les quals no es pot identificar una única capacitat amb el 12,47%, l'equilibri amb el 10,43%, el ritme amb el 9,49%, la força en qualsevol de les seves manifestacions amb un 8,55%, la resistència amb el 5,65%, la velocitat amb el 3,76% i,

finalment, la flexibilitat que apareix representada de forma exclusiva en el 0,20% de les manifestacions.

Per tant, a partir de les dades obtingudes i dels gràfics representats concloem que encara que les manifestacions lúdiques d'arreu del món de caràcter cognitiu són molt nombroses, aquestes són superades per les manifestacions de caràcter motriu considerant, evidentment, els criteris d'inclusió i exclusió establerts en els capítols anteriors.

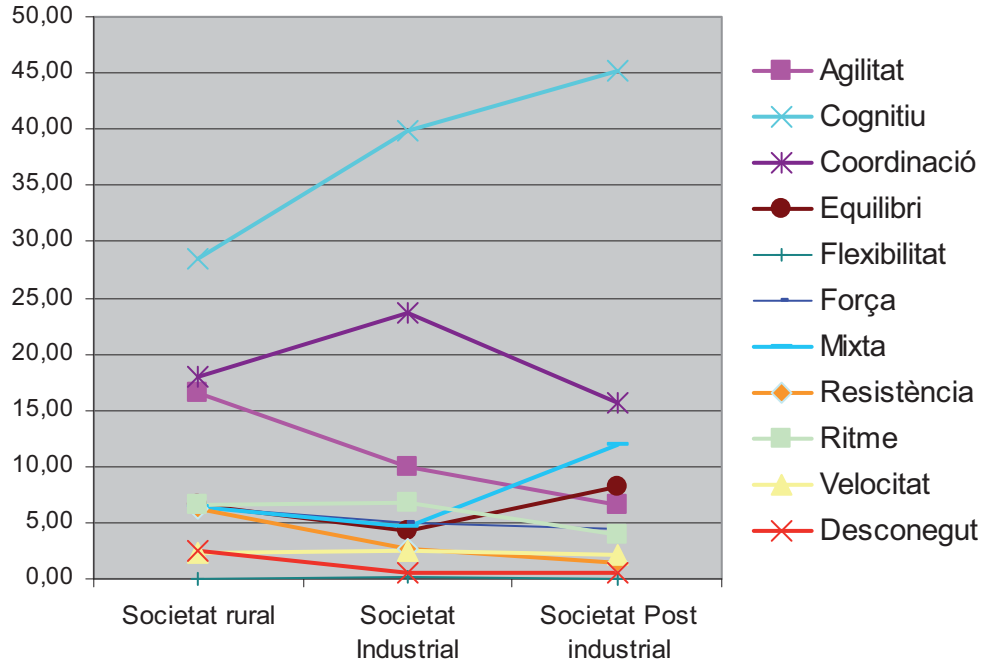
Dintre de les capacitats motrius, les capacitats coordinatives són les presenten un major percentatge seguides de les capacitats mixtes, considerades com aquelles manifestacions en què participen capacitats condicionals i coordinatives de forma conjunta sense poder aïllar en exclusivitat una única capacitat. Finalment, les capacitats condicionals són les que tenen un menor percentatge.

En tractar les capacitats de forma aïllada observem com la coordinació és la capacitat que presenta una major representació. Els estels, les boletes, les bitlles... són manifestacions que impliquen un alt grau de coordinació.

Les manifestacions lúdiques on l'agilitat participa també són nombroses igual que les mixtes. Aquesta primera opció està representada per alguns tipus de lluita, les lluites per una pell d'animal que es desenvolupen muntant un cavall (*buzhaski)*, pel *kabaddi*, pels *rodeos*... La segona es representa per un conjunt de manifestacions en les quals participen capacitats condicionals i coordinatives de forma conjunta com per exemple, alguns jocs de pilota, les rodanxes, les curses d'orientació...

Per tant, a partir de l'anàlisi dels resultats interpretem que les manifestacions lúdiques es caracteritzen, a nivell motriu, perquè requereixen d'aspectes coordinatius i mixtos, és a dir, es juga amb diferents tipus de coordinacions i també amb manifestacions completes a nivell motriu i no específiques d'una única i sola capacitat.

6.3.5.9. Distribució en funció de les capacitats i del tipus de societat



Gràfic 98. Participació de les diferents capacitats en funció del tipus de societat.

Els tres tipus de societat estudiades es caracteritzen per l'existència d'un major nombre de manifestacions de caràcter cognitiu que evolucionen de forma positiva conforme es fa més complexa la societat. Així, la societat rural és la que presenta un menor nombre de manifestacions (28,54%) seguida de les industrials (39,85%) i de les postindustrials (45,18%).

Les manifestacions de caràcter cognitiu són seguides per la coordinació. Aquesta sofreix un tipus d'evolució dispar de forma que mentre que en les societats industrials té un percentatge del 23,61% en les societats rurals presenta el 17,88% i en les postindustrials el 15,73%.

L'agilitat també és una capacitat molt representada en les societats rurals (16,62%) i industrials (9,91%) perdent importància en les societats postindustrials (6,50%).

Una vegada superades aquestes tres capacitats més importants, quant al nombre de mostres, es situen la resta de capacitats que no tenen cap tipus de relació quant a l'evolució al llarg de les diferents tipus de societat, a excepció de la força i la resistència. Així, la força té un percentatge del 6,33% en les societats rurals, del 4,96% en les industrials i del 4,36% en les postindustrials. El mateix succeeix amb la resistència tot i que amb una major diferència a favor de les societats rurals. Així, en les societats rurals tenim el 6,26% de manifestacions en què principalment participa la resistència, en les industrials hi ha el 2,68% i en les postindustrials és de l'1,50%.

L'equilibri apareix en un 6,63% de les manifestacions de les societats rurals, en un 4,34% en les industrials i, finalment, en un 8,15% en les postindustrials.

Les capacitats mixtes presenten uns resultats semblants. Així, hi ha un 6,33% de manifestacions que impliquen aquesta capacitat en les societats rurals, un 4,61% en les industrials i, finalment, un 11,87% en les postindustrials.

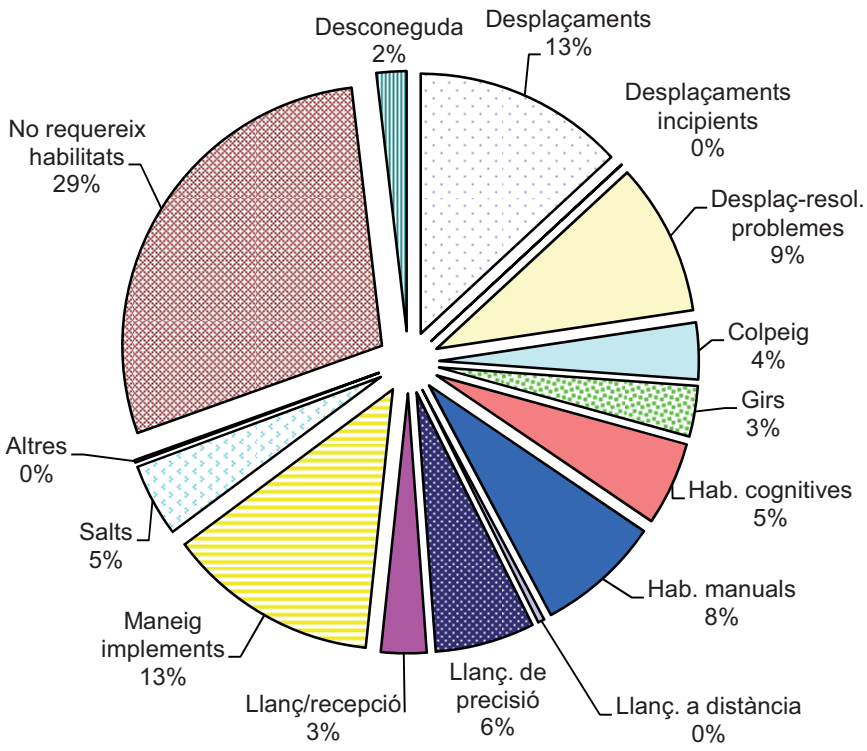
Respecte a les capacitats que presenten un major percentatge en les societats industrials, en comparació amb els altres dos tipus de societat, apareix la flexibilitat, el ritme i la velocitat. Així, la flexibilitat representa el 0,21% de les manifestacions en les societats industrials i el 0,07% en les societats rurals i postindustrials. El ritme està representat pel 6,68% en les societats industrials, el 6,63% en les rurals i el 4% en les postindustrials. Finalment, la velocitat també té una major representativitat en les societats industrials amb el 2,55% mentre que sols correspon al 2,24% de les rurals i al 2,07% en les postindustrials.

Les manifestacions desconegudes també evolucionen de forma inversa al desenvolupament de la societat. Així, en les societats rurals tenim el 2,46%, en les industrials el 0,62% i en les postindustrials el 0,57%.

Per tant, a mesura que les societats es fan més complexes incrementen el nombre de manifestacions de caràcter cognitiu fet que, està en consonància amb l'increment del sedentarisme en les societats postindustrials per l'aparició i desenvolupament de noves formes lúdiques com els video-jocs, jocs de taula i tauler...

D'altra banda, el nombre de manifestacions que impliquen l'agilitat, la força i la resistència disminueixen a mesura que les societats es desenvolupen. És a dir, aquestes capacitats són més pròpies de societats endarrerides que d'aquelles més avançades. Aquest fet es deu, tal vegada, perquè la subsistència en un medi més dur depèn d'aquestes i, per tant, cal representar-les a través de manifestacions lúdiques típiques d'aquelles societats.

6.3.5.10. Distribució en funció de l'habilitat/destresa desenvolupada



Gràfic 99. Distribució en funció de l'habilitat principal que participa en la manifestació lúdica.

Respecte a la participació de les diferents habilitats en les manifestacions lúdiques sempre hem considerat aquella habilitat predominant en la situació lúdica tot i que, en moltes ocasions, esdevenen les manifestacions que estan integrades per més d'una habilitat. En aquests casos sempre considerem aquella més important per a la consecució de l'objectiu final.

Una vegada fet aquest aclariment i a partir de l'anàlisi del gràfic apareix que l'opció no requereix habilitats és la més freqüent (28,59%). Aquesta opció està integrada per aquelles manifestacions que no requereixen cap tipus d'habilitat/destresa com per exemple, jugar a pares a mares, jugar amb alguna nina... Aquestes manifestacions són molt primitives i no requereixen cap habilitat o destresa.

Iconografia 66. Etiòpia, 1984.
Genna. Manifestació utilitzant un implement
Font: J. Ortí. Col·lecció particular

El maneig d'implements és la segona opció més nombrosa (13,16%). Aquesta està integrada per manifestacions en les quals existeix el colpeig d'un objecte amb un altre, el maneig d'un estel, el tir amb un arc, el maneig d'un estic...

Els desplaçaments, amb el 13,11%, segueixen molt de prop el maneig d'implements. Dintre d'aquesta opció considerem qualsevol tipus de desplaçament que es fa pel terra o pel medi aquàtic. Així, en aquesta incorporem les curses a peu, les curses al medi aquàtic, les curses de rens, camells...

L'opció dels desplaçaments-resolució de problemes, integrats pels diferents tipus de manifestacions luctatòries i els desplaçaments superant obstacles, tenen una representació del 9,08%.

Les habilitats manuals són les habilitats/destreses seleccionades en cinquè lloc quant al nombre de manifestacions que contenen aquest tipus d'habilitat amb el 7,75%. Aquestes estan integrades per manifestacions que es juguen amb les mans i on aquestes tenen una participació fonamental. Exemples de formes jugades i de joc que integren aquesta manifestació són moure un sonall, fer figures amb els cordills...

Seguint amb les habilitats manuals apareixen els llançaments de precisió amb el 6,20%. Aquesta opció està integrada, entre d'altres, per manifestacions com ara les bitlles, la petanca, els llançaments a una diana...

Les habilitats cognitives amb un 5,20% són les següents quant al nombre de manifestacions que contenen aquesta. Dintre d'aquesta opció s'integren des dels jocs de taula i tauler, requereixen de pensaments abstractes i estratègies per tal de superar a l'adversari, fins als jocs d'endevinar, recitar... Un exemple d'un joc molt curiós és correspon amb un joc xinès que es diu el *joc dels poetes*. En aquest joc, els participants competeixen mitjançant la creació d'un poema. És a dir, un jugador diu una paraula i l'altre ha d'improvisar un poema o unes frases que rimen amb aquesta paraula. Després, l'altre jugador ha de continuar el poema sempre buscant rimes i que tinguen un sentit. Aquest joc es semblant als combats que hi ha entre els *rappers* actuals i que s'anomenen *baralles de galls*.

Iconografia 67. R. Xina, 1992.
Joc dels poetes
Font: Scott (2005a, p. 272)

Amb percentatges menors que les opcions anteriors apareixen els salts amb el 4,55%. Aquesta opció està representada per totes aquelles manifestacions que impliquen el salt, bé com a element bàsic o com a forma de desplaçament. Els salts als companys que estan ajupits, el saltar a la corda individualment, el salts al buit des d'un pont, una torre... són manifestacions integrades en aquesta opció.

Els cops amb el 3,51% també tenen la seva representativitat dintre de les manifestacions lúdiques. Aquestes estan conformades per activitats en què es colpeja una pilota o un altre material de forma directa, és a dir, sense emprar un implement com a estri per desenvolupar el cop.

Després dels cops es situen els girs amb el 3,15%. Gronxadors, balancins, cavallets de fira... són manifestacions integrades dintre d'aquesta opció.

Els llançaments/recepció els hem considerat fora de la variable de llançaments perquè, en aquest cas, després de llançar l'objecte, material... s'ha de recollir per part del mateix o d'altre jugador. Aquesta correspon al 2,84% de les mostres estudiades.

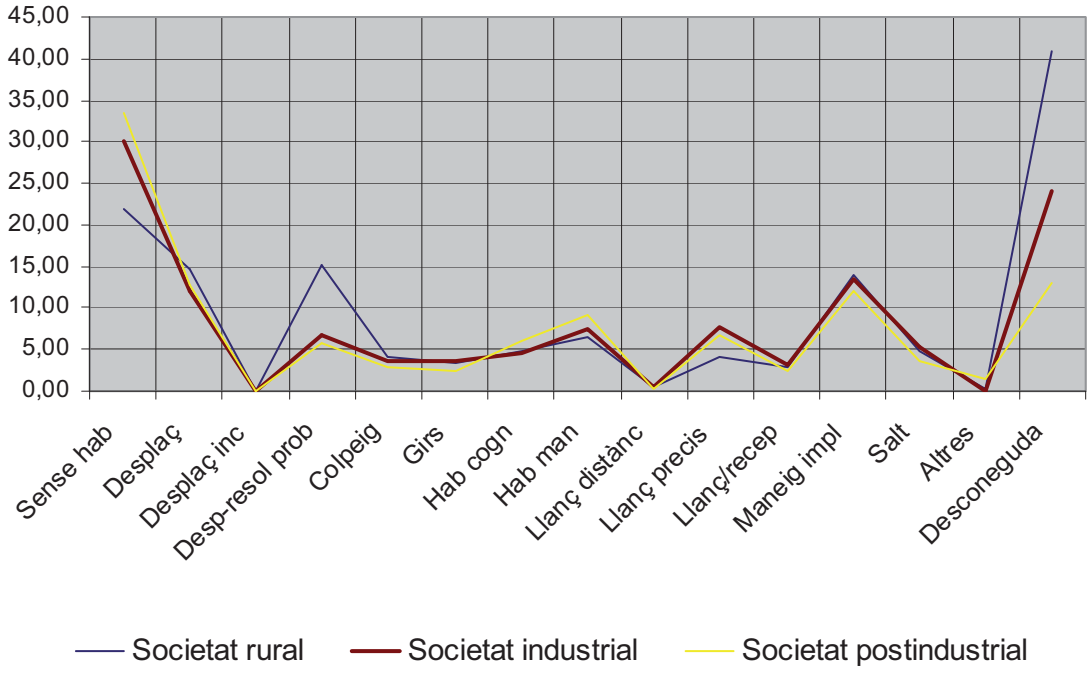
Per sota de l'1% estan les manifestacions més singulars com els llançament a distància amb el 0,41%, l'opció altres representada pel 0,57% i caracteritzada perquè no es pot integrar dintre de cap de les anteriors, i finalment, els desplaçament incipients amb el 0,02%.

Per tant, les iconogràfies filatèliques que il·lustren situacions lúdiques es caracteritzen perquè representen, majoritàriament, manifestacions que tenen algun tipus d'habilitat, especialment, maneig d'implements i formes de desplaçaments. Tot i que aquestes són les més representades percentualment, cal aclarir que el grau de dispersió és molt elevat, és a dir, hi ha 12 diferents opcions que presenten algun tipus d'habilitat i totes tenen una certa representació en la iconografia filatèlica.

Encara així, hi ha una quarta part de les manifestacions lúdiques que no requereixen cap tipus d'habilitat.

6.3.5.11. Distribució en funció de l'habilitat/destresa desenvolupada i el tipus de societat

En tractar les dades corresponents al tipus d'habilitat/destresa implicada en l'activitat i el tipus de societat en què es practica trobem, a nivell general, que les dades són molt semblants en tots tres tipus de societats. L'única excepció es dóna en l'opció desplaçament-resolució de problemes on les societats rurals presenten un major nombre de manifestacions (15,13%) en comparació amb les industrials (6,74%) i postindustrials (5,72%).



Gràfic 100. Distribució i evolució de les habilitats en les diferents societats estudiades.

Les manifestacions on no es necessària cap tipus d'habilitat/destresa són les més habituals en les mostres iconogràfiques filatèliques de les

diferents societats. A més a més, trobem que a mesura que la societat evoluciona també s'incrementa el nombre d'aquestes. Així, en les societats rurals tenim un 21,83% de les mostres que no requereixen cap tipus d'habilitat ni destresa mentre que en les industrials el percentatge arriba al 30,08% i en les postindustrials al 33,52%.

Els desplaçaments incipients són els menys representats en la iconogràfia filatèlica. Tan sols apareixen en les societats rurals amb el 0,07%.

L'opció dels deplaçaments apareix representada en el 14,61% de les mostres de les societats rurals, el 12,04% de les industrials i el 12,79% de les postindustrials.

Els girs representen el 3,43% en les societats rurals, el 3,51% en les industrials i el 2,50% en les postindustrials.

Copejar objectes i el maneig d'implements també estan representats en les tres societats i involucionen, quant al nombre de mostres, a mesura que les societats es fan més complexes. Així, en les rurals apareixen en el 4,10% i el 14,01% de les mostres respectivament; en les industrials en el 3,51% i el 13,56%; i, finalment, en les postindustrials en el 2,93% i en el 11,94%.

El fet contrari succeeix amb les habilitats manuals. Aquestes són més freqüents en les mostres iconogràfiques de les societats postindustrials (9,15%) que en les industrials (7,50%) i rurals (6,56%).

Les habilitats cognitives són més freqüents en les societats postindustrials amb el 6,08%, seguides de les rurals i, finalment, de les societats industrials.

Els llançament de distància, els llançaments/recepció i els salts tenen una representació semblant en les tres societats. Així, encapçala el nombre

de mostres les societats industrials amb el 0,48%, el 3,23% i el 5,37%, respectivament. Els segueixen les societats rurals amb el 0,37%, el 2,83% i el 4,77%. Finalment, es situen les societats postindustrials que tenen el 0,36% en el llançament de distància, el 2,43% en els llançaments/recepcions i el 3,50% en el cas dels salts.

L'evolució del llançament de precisió no té res a veure amb la dels altres tipus de llançaments. Així, el major nombre de mostres d'aquesta habilitat es correspon al de les societats industrials amb el 7,64%. Segueixen a les industrials les postindustrials amb el 6,72% i, finalment, les rurals representades pel 4,10%.

L'opció altres, considerada quan l'habilitat o destresa no pot ser integrada en cap de les opcions anteriors o quan integra gran nombre de capacitats de forma que no podem donar cap d'aquestes per majoritària, presenta percentatges molt baixos. En les societats rurals aquestes corresponen al 0,22% de les manifestacions, en les industrials al 0,07% i en les postindustrials al 1,43%.

Respecte a les mostres desconegudes trobem que són més habituals (3,06%) en les societats rurals que en les industrials (1,65%) i les postindustrials (0,93%).

Per tant, les societats rurals presenten un alt percentatge de manifestacions relacionades amb els desplaçaments/resolució de problemes. Aquest fet es degut pel major nombre de representacions de caràcter luctatori que apareix en aquella societat. Cal dir però, que el nombre d'aquetes manifestacions van disminuint a mesura que la societat es desenvolupa.

El mateix succeeix amb les opcions colpeig, maneig d'implements i habilitats desconegudes. En tots tres casos a mesura que la societat es desenvolupa hi ha una involució en quant al percentatge de mostres trobades.

Els desplaçaments/resolució de problemes i el maneig d'implements són considerades habilitats que repercuteixen en la subsistència de l'espècie. Aquestes característiques específiques fan que per aquest motiu, atenent la nostra interpretació, tinguen una major representació en les societats menys desenvolupades.

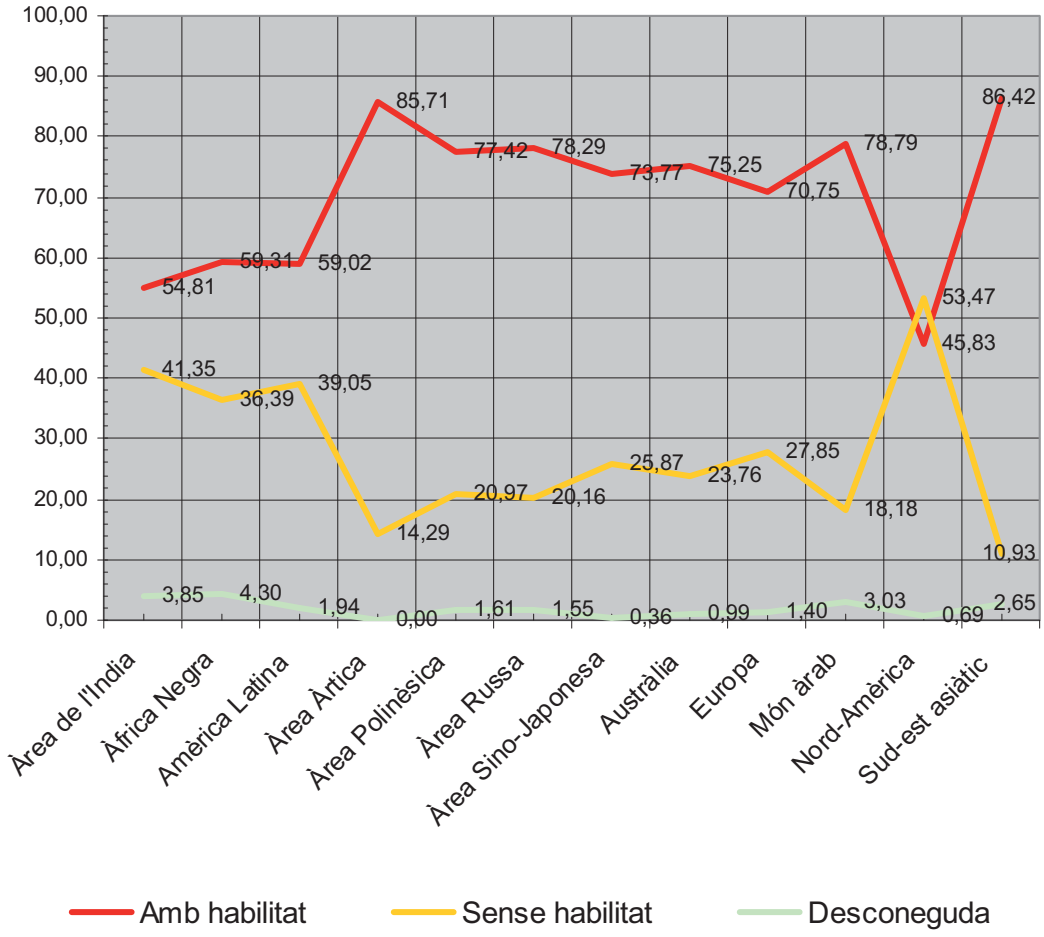
D'altra banda, l'evolució és positiva a mesura que es complexifica la societat en les manifestacions sense cap tipus d'habilitat i en les habilitats manuals. Aquestes dues opcions, especialment la primera, tenen relació en el fet que no provoquen cap tipus de desenvolupament motor en l'individu que tinga repercusió per a la seva subsistència. Tal vegada és per aquest motiu que tenen major representació en les societats postindustrials. És a dir, es juga per diversió a activitats que no requereixen cap tipus d'habilitat i, per tant, no hi ha cap interès de desenvolupament motor.

6.3.5.12. Distribució en funció de l'existència o no d'habilitat/destresa i la seva localització

Quan tractem les mostres relacionant l'àrea de localització i l'existència d'habilitat/destresa en la manifestació lúdica esdevé que totes les àrees, a excepció de Nord-amèrica, prefereixen representar manifestacions que requereixen d'una determinada habilitat. Així, ordenades de major a menor percentatge trobem el Sud-est asiàtic (86,42%), la zona de l'Àrtic (85,71%)[136], el món àrab (78,79%), l'àrea russa (78,29%), l'àrea de la Polinèsia (77,42%), Austràlia (75,25%), l'àrea sino-japonesa (73,77%), Europa (70,75%), l'Àfrica negra (59,31%), l'Amèrica Llatina, l'Índia (54,81%) i Nord-amèrica (45,83%).

[136] El total de manifestacions corresponents a la zona àrtica és de set. D'aquestes manifestacions tan sols una no té cap tipus d'habilitat/destresa mentre que les altres sis sí que requereixen una habilitat.

El percentatge de manifestacions desconegudes és del 4,30% a l'Àfrica negra, el 3,85 a l'Índia, el 3,03% al món àrab, el 2,65% al Sud-est asiàtic, l'1,94% a l'Amèrica Llatina, l'1,61% a la Polinèsia, l'1,55% en l'àrea russa, l'1,40% en Europa, el 0,99% a Austràlia, el 0,69% en Nord-amèrica, el 0,36% en l'àrea sino-japonesa i el 0% en l'àrea de l'Àrtic.



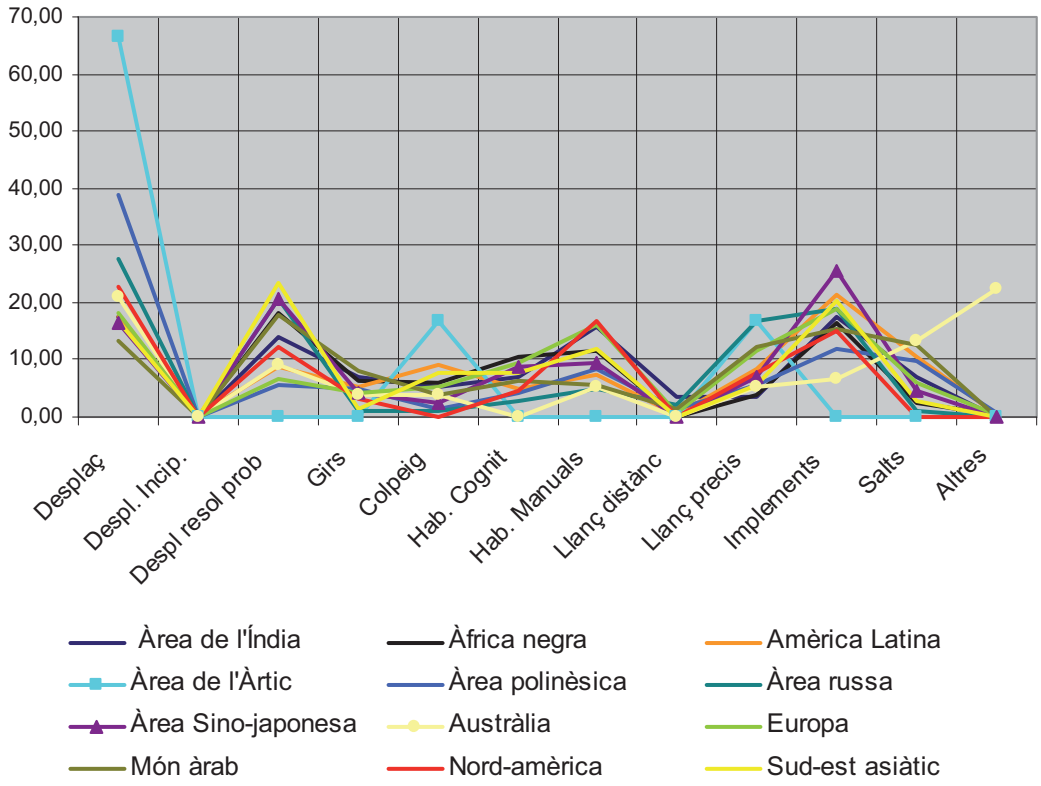
Gràfic 101. Distribució en funció de l'existència o no d'habilitat i el tipus d'àrea cultural on es desenvolupa la manifestació.

Per tant, totes les àrees prefereixen representar manifestacions que tinguen algun tipus d'habilitat a excepció de l'àrea nord-americana. En aquest cas hi ha un total de 110 mostres però gran part d'aquestes es corresponen amb joguines de forma que no requereixen cap tipus d'habilitat ni destresa.

Finalment, en les àrees de l'Índia, l'Àfrica negra i l'Amèrica Llatina és on, encara que el nombre de manifestacions és superior a les desenvolupades amb alguna habilitat, hi ha una major proximitat entre les dues opcions. Val a dir, també que el percentatge de manifestacions desconegudes és molt alt en les tres àrees culturals (3,85%, 4,30% i 1,94%, respectivament).

6.3.5.13. Distribució del tipus d'habilitat/destresa en funció de la localització

En comparar les manifestacions de les habilitats, excloent aquelles que no en tenen i les desconegudes, i relacionar-les en funció de la localització observem com de forma general no existeixen grans diferències. És a dir, no podem afirmar amb rotunditat que unes determinades societats prefereixen representar mostres d'una o d'altra habilitat. Tot i que aquesta conclusió es prou general sí que apareixen algunes dades curioses.



Gràfic 102. Evolució i comparació de les habilitats en funció de la localització on es desenvolupa la manifestació.

L'àrea àrtica i polinèsica donen especial importància, en les mostres representades, als desplaçaments de forma que el 66,67% i 38,89% es corresponen a manifestacions que tenen aquesta habilitat. Tal vegada siga perquè els desplaçaments suposen un repte. Així, en l'àrea de l'Àrtic, amb gel i neu de forma permanent, i la zona polinèsica representada per petites illes envoltades d'aigua, les formes de desplaçament són vitals per poder subsistir en aquelles condicions tan extremes.

Posteriorment, relacionades amb els desplaçaments apareix l'àrea russa (27,72%), Nord-amèrica (22,73%), Austràlia (21,05%), Europa (18,31%), l'Índia (17,54%), l'Amèrica Llatina (17,42%), l'Àfrica negra (17,39), el Sud-est asiàtic (16,86%), l'àrea sino-japonesa (16,54%) i el món àrab (13,29%).

Respecte als desplaçaments-resolució de problemes les àrees que tenen un major nombre de mostres són el Sud-est asiàtic (23,37%), l'àrea russa (20,79%) i la sino-japonesa (20,49%). Així, les mostres corresponents a l'àrea del Sud-est Asiàtic estan integrades, principalment, per la gran varietat de manifestacions que fan referència a les diferents formes de lluita tradicionals, arts marcials, lluites de galls i a la lluita *Muay*. En el cas de l'àrea russa les manifestacions que integren l'opció de desplaçaments-resolució de problemes estan conformades per diferents formes de lluita regionals com ara la lluita kazakha anomenada *Kuresh*, la lluita *Tranta* (Moldàvia), la lluita *Kalmyk* (Rússia), la lluita *Kokn* (Armènia), entre d'altres. Finalment, els desplaçaments-resolució de problemes de l'àrea sino-japonesa estan integrades, majoritàriament, tant per lluites amb animals com la lluita de búfals del Japó, la lluita del grills que es representada pel correu postal de Macau, com per lluites de caràcter regional com la lluita *Ssireum* desenvolupada a Corea del Nord, la lluita *Bökh* de Mongòlia, el *Sumo* japonès...

Seguint les àrees anteriorment descrites, en relació al desplaçaments-resolució de problemes, apareix l'Àfrica negra (18,36%), el món àrab (17,83%), l'àrea de l'Índia (14,04%), Nord-amèrica (12,12%), Austràlia (9,21%), Amèrica Llatina (8,59%), Europa (6,80%) i la Polinèsia (5,56%).

Els països que integren l'àrea Àrtica tenen el 0% de mostres dedicades a la resolució de problemes. Cal recordar que aquestes societats requereixen d'un alt grau de cooperació per a subsistir ateses les extremades condicions climàtiques de forma que les manifestacions d'oposició en les manifestacions lúdiques són poc freqüents. Així mateix, el nombre de mostres d'aquestes àrees és molt reduït.

L'opció dels girs està integrada per moviments giratoris sobre qualsevol dels eixos com balancins, gronxadors, fires, acrobàcies... i presenta percentatges molt baixos en totes les àrees. El món àrab amb el 8,04% encapçala aquesta opció. La segueixen l'àrea de l'Índia amb el 7,02%, l'Àfrica negra amb el 6,28%, l'Amèrica Llatina amb el 5,30%, la Polinèsia amb el 4,86%, l'àrea sino-japonesa amb el 4,20%, Europa amb el 4,06%, Austràlia amb el 3,95%, Nord-amèrica amb el 3,03%, el Sud-est asiàtic amb l'1,53%, l'àrea russa amb el 0,99% i, finalment, l'àrea de l'Àrtic amb el 0%.

L'habilitat del colpeig també apareix il·lustrada en les manifestacions d'arreu del món. La zona àrtica encapçala, quant al percentatge, aquesta habilitat (16,67%). Segueix l'Amèrica Llatina (9,09%), amb les nombroses mostres dedicades als antics jocs de pilota mesoamericans, Sud-est asiàtic (7,66%), l'Àfrica negra (5,80%), Europa (5,26%), l'Índia (5,26%), Austràlia (3,95%), el món àrab (3,85%), l'àrea sino-japonesa (2,47%), l'àrea polinèsica (1,39%), l'àrea russa (0,99%) i, finalment, l'àrea nord-americana (0%).

Cal destacar que la societat nord-americana s'ha caracteritzat per no jugar a jocs de copejament directe a la pilota, fet ideològic que pot redundar en la poca importància a l'hora de desenvolupar mostres iconogràfiques on el copejament siga l'element primordial. De fet, el futbol europeu no va ser

conegut als Estats Units d'Amèrica fins l'arribada del mundial de futbol de l'any 1994 i, fins aquella època, era practicat quasi de forma exclusiva pels immigrants sud-americans.

Les habilitats cognitives són representades, preferentment, a l'Àfrica negra. Aquestes representen el 10,63% de les manifestacions d'aquesta àrea. Cal afirmar que dintre d'aquesta opció es situen els jocs de taula i tauler com els jocs de mancala amb les diferents denominacions i variants regionals, l'*eklan* de Costa d'Ivori, la *gebeta* etíop...

A l'Àfrica negra la succeeix l'àrea integrada pels països europeus (9,54%), l'àrea sino-japonesa (8,89%), el Sud-est asiàtic (7,66%), l'Índia (7,02%), el món àrab (6,29%), l'Amèrica Llatina (4,80%), Nord-amèrica (4,55%), la Polinèsia (4,17%), l'àrea russa (2,97%) i Austràlia i l'àrea de l'Àrtic (0%).

Les habilitats manuals relacionades amb manifestacions com ara moure els titelles, jugar amb blocs de fusta, fer ninots de neu, fer castells de sorra... són desenvolupades, preferentment, a Nord-amèrica (16,67%) seguides d'Europa (16,01%), l'Índia (15,79%), el Sud-est asiàtic (11,88%), l'Àfrica negra (11,59%), l'àrea sino-japonesa (9,38%), la Polinèsia (8,33%), l'Amèrica Llatina (7,32%), el món àrab (5,59%), Austràlia (5,26%), l'àrea russa (4,95%) i l'àrea de l'Àrtic (0%).

Els llançaments, tant de precisió com de distància, tenen un major presència a l'àrea russa (18,81%) amb manifestacions com el *gorodki*, el *jumby atmai*, el llançament de pedra estonià... També hi ha mostres, integrades dintre del llançament, com els llançaments d'aeroplans. Segueixen a l'àrea russa, l'àrea àrtica (16,67%), el món àrab (13,64%), l'Europa (12,06%), l'Amèrica Llatina (8,58%), Nord-amèrica (7,58%), l'Índia (7,02%), la Polinèsia (6,95%), l'àrea sino-japonesa (6,91%), el Sud-est asiàtic (5,75%), Austràlia (5,26%) i l'Àfrica negra (3,86%).

El llançament i recepció d'objectes, és a dir, quan el participant o participants es passen un objecte tipus una pilota, bola, pal... tenen una major presència en l'àrea nord-americana amb el 18,18%. Aquest fet es produeix perquè dintre d'aquesta opció hem considerat *l'american football*. Segueix a aquest àrea, Austràlia (9,21%), la Polinèsia (7,64%), l'Àfrica negra (6,76%), l'Amèrica Llatina (6,57%), el món àrab (3,50%), l'àrea russa (2,97%), Europa (2,85%), el Sud-est asiàtic (2,30%) l'Índia (1,75%), l'àrea sino-japonesa (0,74%) i l'àrea àrtica (0%).

La utilització d'un implement també apareix representada amb uns alts percentatges en les diferents àrees. Així, encapçala el primer lloc l'àrea sino-japonesa (25,68%) amb manifestacions regionals que utilitzen el tir amb l'arc, els estels, els *paeng-i-chigi* (baldufes), els caçapapallones, els festivals regionals que utilitzen implements...

L'Amèrica Llatina també presenta un alt nombre de manifestacions (21,21%) que utilitzen els implements i que estan representades per les *piñatas*, trompes, els estels, jocs de batre...

L'àrea del Sud-est asiàtic també té un percentatge elevat (20,31%) de manifestacions que utilitzen implements. Dintre d'aquesta opció cal destacar l'elevat nombre d'estels amb diferents formes, mides i dissenys que apareixen en la iconografia d'aquesta regió.

Iconografia 69. Macao,1996.
Font: Scott (2005c, p. 505)

Iconografia 68. Cambodja 2001.
Font: Michel Katalog (2003a, p. 611)

Iconografia 71. Malàisia, 2000.
Font: Michel Katalog (2003a, p. 816)

Iconografia 70. Malàisia, 1982.
Font: Michel Katalog (2003a, p. 785)

Iconografia 73. Tailàndia, 1995.
Font: Scott (2005d, p. 438)

Iconografia 72. Singapur, 1971.
Font: Michel Katalog (2003a, p. 1250)

Europa (18,86%) i l'àrea russa (18,81%) també presenten un alt percentatge de mostres amb implements. Manifestacions com el *jai alai*, les justes, l'*hurling* irlandès, etc., en el cas europeu i, el *kok-boru* kazakh, el *pamir* o polo rus, el *ro'molcha olish* (agafar un mocador penjat des d'un cavall), l'*oina* moldava... integren aquesta opció. Després d'aquestes àrees hi ha més mostres, percentualment, a l'Índia (17,54%), l'Àfrica negra (16,43%), el món àrab (15,38%), Nord-amèrica (15,15%), l'àrea polinèsica (11,81%), Austràlia (6,58%), i l'àrea de l'Àrtic (0%).

Els salts tenen una major presència percentual en les mostres iconogràfiques d'Austràlia (13,16%) i del món àrab (12,59%). En el primer cas apareixen els salts a la corda, saltar els companys ajupits i *bungee jumper*, entre d'altres. En el món àrab apareixen, fonamentalment, jocs de

saltar la corda, xarranques de diferents dissenys, competicions locals i regionals de salt d'alçada i llargada...

Segueixen, quant al nombre de mostres percentuals, l'àrea polinèsica (9,72%), l'àrea de l'Índia (7,02%), Europa (5,81%), l'àrea sino-japonesa (4,69%), el Sud-est asiàtic (2,68%), l'àrea russa (0,99%), l'Àfrica negra (0,48%), l'Amèrica Llatina (0,25%), l'àrea àrtica i Nord-amèrica (0%).

L'opció altres ha estat desenvolupada per introduir mostres que no tenen cabuda en cap de les anteriors. És per això que quasi totes les àrees tenen percentatges inferiors a l'1%. Cal destacar Austràlia amb un 22,27%. Aquest cas apareix perquè hem decidit incloure l'*australian football* dintre d'aquesta opció ja que hi ha una participació total i no podem incloure'l en una única opció. Després d'Austràlia es situa l'àrea polinèsica (0,69%), l'Àfrica negra (0,48%), l'Amèrica Llatina (0,25%). La resta d'àrees tenen un percentatge igual al 0%.

El desplaçaments incipients són inexistents a excepció de l'Amèrica Llatina on hi ha una única mostra que equival al 0,25%.

Per tant, les manifestacions que apareixen il·lustrades en les mostres iconogràfiques tenen una significació social dintre de la societat en què es desenvolupen.

6.3.6. Síntesi dels principals resultats de la lògica externa

En els diferents estudis i investigacions, l'analisi de la lògica externa de les manifestacions lúdiques ha estat el menys desenvolupat i el que ha tingut un menor aprofundiment. La necessitat de relacionar les dades amb el context motriu on és desenvolupada fa que aquesta opció haja estat descartada en moltes ocasions.

En el nostre estudi, tal com hem esmentat anteriorment, hem elaborat unes variables relacionades amb la lògica externa per tal de donar sentit a les manifestacions lúdiques dintre del context en què es desenvolupen. És per això que, juntament amb la ubicació espacial, gènere i edat dels participants, característiques i vincles de les persones amb qui jugo... hem tractat aspectes socioculturals, religiosos, econòmics... que ens permeten conèixer el context en què es desenvolupa el joc.

Entre les principals conclusions relacionades amb els aspectes relacionats amb els participants apareix que en la iconografia filatèlica s'associa jugar amb la presència masculina. És a dir, hi ha un major nombre de mostres iconogràfiques en què la participació és exclusivament masculina.

Respecte a l'edat de les manifestacions lúdiques, el major nombre d'aquestes es corresponen amb la infantesa, especialment, al període de 6 a 12 anys. Així, segons la iconografia filatèlica es considera aquest període com aquell en què els nens i nenes juguen amb una major freqüència.

Jugar o participar de les manifestacions lúdiques amb més persones és més freqüent entre les mostres iconogràfiques filatèliques tot i que el fet de jugar sol també té un gran representació. A més a més, el mateixos participants són els que organitzen i dirigeixen l'activitat havent-hi, en molt poques ocasions, l'existència d'observadors o espectadors.

El lideratge representat per un capità no sol aparèixer en les manifestacions lúdiques representades en les mostres iconogràfiques filatèliques.

La manifestació lúdica pròpia i identificadora d'una classe social tampoc no apareix reflectida en les mostres. Així, quasi la totalitat de les mostres es correponen amb manifestacions on tothom pot participar, independement, del seu nivell econòmic i poder adquisitiu.

Els aspectes relacionats amb el materials es caracteritzen perquè, encara que l'existència d'equipament no sol ser habitual ja que els participants juguen sense utilitzar cap tipus d'equipament ni vestuari específic, la major part de les mostres utilitzen material de joc de propietat privada, és a dir, que pertany a algun jugador o a una altra persona que el cedeix perquè els participants puguen gaudir de l'activitat. A més a més, cal assenyalar que aquests materials solen ser industrials i artesanals.

Respecte a l'existència de premis, no solen haver-hi en les manifestacions trobades. Per tant, existeix una finalitat intrínseca en la pràctica del joc de forma que els participants juguen per passar-ho bé, ocupar el seu temps lliure, etc. i, en molt poques ocasions, per aconseguir alguna finalitat extrínseca.

Les apostes i travesses tampoc no són representatives de les mostres iconogràfiques filatèliques, és a dir, hi ha molt poques mostres que tenen manifestacions lúdiques on l'apostes o travesses formen part d'elles.

També hi ha algunes mostres on hi ha presència d'animals però, les manifestacions en què els participants els utilitzen per jugar són mínimes. És a dir, els animals tampoc formen part de l'univers lúdic que apareix representat en la iconografia filatèlica.

En tractar les dades relacionades amb els espais esdevé que hi una major presència de manifestacions lúdiques que es desenvolupen en espais exteriors considerant aquests com els carrers, els parcs, la natura…

A més a més, en relacionar els gèneres i els espais de joc observem com les noies juguen més en espais interiors mentre que els nois ho fan en espais exteriors. És a dir, es considera l'espai interior com un espai femení mentre que els carrers i la natura són espais masculins.

Tot i que hi ha gran quantitat de manifestacions que es desenvolupen en espais domèstics o estandarditzats, la utilització de l'espai sol ser,

majoritàriament, natural. És a dir, no hi ha cap tipus de disseny ni de construcció específica on es desenvolupa la manifestació lúdica.

Respecte a l'estacionalitat, les manifestacions que es desenvolupen en circumstàncies diverses són majoritàries. És a dir, es juga independement de factors climatològics però de dia.

Entre les variables relacionades amb la temporalitat destaquem que en tractar l'origen i evolució de les manifestacions apareix que preferentment són manifestacions que naixen en l'edat antiga i es conserven a mesura que passen les diferents dècades, és a dir, són transculturals.

Quant al grau de difusió, la major part de les manifestacions lúdiques són formes jugades, jocs o esports tradicionals que són coneguts en diferents indrets, és a dir, es corresponen a manifestacions de caràcter multicultural.

Els elements rituals no solen estar presents en les manifestacions representades en les mostres iconogràfiques filatèliques.

L'hetereogeneïtat és la característica fonamental de les capacitats i habilitats que participen en les manifestacions. Així, encara que la coordinació pareix que siga la capacitat implicada en un major nombre de manifestacions, no podem determinar la preferència de manifestacions d'una o d'altra capacitat. Respecte a les habilitats, l'opció no requereix cap tipus d'habilitats és la més característica i representativa.

Finalment, el tipus de societat determina l'emissió i característiques de les manifestacions lúdiques mentre que les religions, l'àmbit lingüístic i la localització no afecten les representacions lúdiques que apareixen en la iconografia filatèlica.

Una vegada analitzats els resultats de les mostres iconogràfiques, en relació a la lògica externa, tan sols ens queda tractar les combinacions i relacions de les principals variables de la lògica interna i de la lògica externa.

6.4. Distribució de les manifestacions lúdiques combinant variables de les lògiques interna i externa

Una vegada desenvolupat l'estudi per separat dels elements que conformen la lògica interna i la lògica externa de les manifestacions lúdiques tan sols ens cal seleccionar els principals descriptors per tal d'establir relacions i comparacions entre els principals elements que conformen aquestes dues opcions.

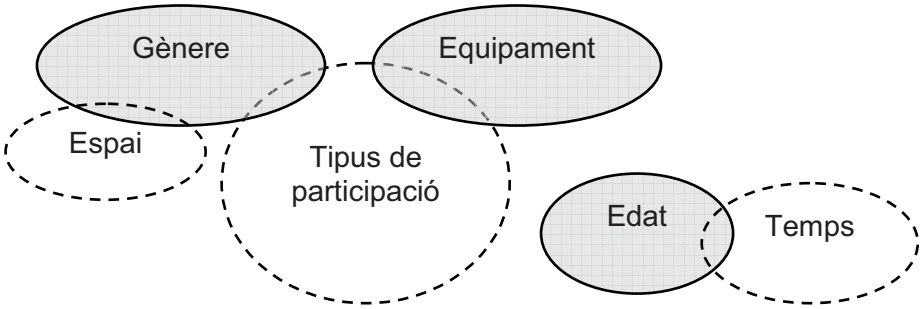
Així, dintre d'aquest apartat desenvolupem l'estudi i anàlisi del creuament d'algunes de les dades relacionades amb les variables corresponents a les lògiques interna i externa. Cal afirmar que les possibilitats dels creuaments són innumerables per això, i com exemple, hem decidit relacionar aquelles variables que ens ofereixen una informació més útil per al coneixement de les manifestacions.

Finalment, cal afirmar que el fet de seleccionar unes variables per tal de relacionar-les ja comporta un factor d'anàlisi i de supòsit previ sobre aquestes. És a dir, ja es presuposa que el resultat i la informació que s'obté té una rellevància per a la recerca.

6.4.1. Jugadors, material, espai i temps

Entre les variables que hem creuat dintre d'aquest apartat, tal com observem en l'esquema següent, apareixen el tipus participació i el gènere, el tipus de participació i la direcció de l'activitat lúdica, el tipus de participació

i l'equipament, el gènere i la tipologia espacial, i finalment, l'edat i la temporalitat.



Taula 63. Relacions establertes entre les variables[137]

El creuament dels descriptors tipus de participació i gènere ens facilita informació sobre quines tipologies lúdiques corresponen amb una major preferència a un o altre gènere. La nostra hipòtesi, a partir dels diferents estudis tractats en la fonamentació teòrica, es basa en què les manifestacions sociomotrius de col·laboració/oposició i les sociomotrius individuals es corresponen, en una major mesura, amb activitats de caràcter masculí. És per aquest fet que hem cregut adient contrastar els nostres supòsits amb les dades que ens aporten les mostres filatèliques.

El tipus de participació també ha estat creuada amb la variable corresponent a la lògica externa de direcció de la manifestació. Desenvolupem aquest creuament per tal de conèixer quin tipus de direcció existeix en les diferents manifestacions lúdiques i si aquesta relació es representativa de la realitat.

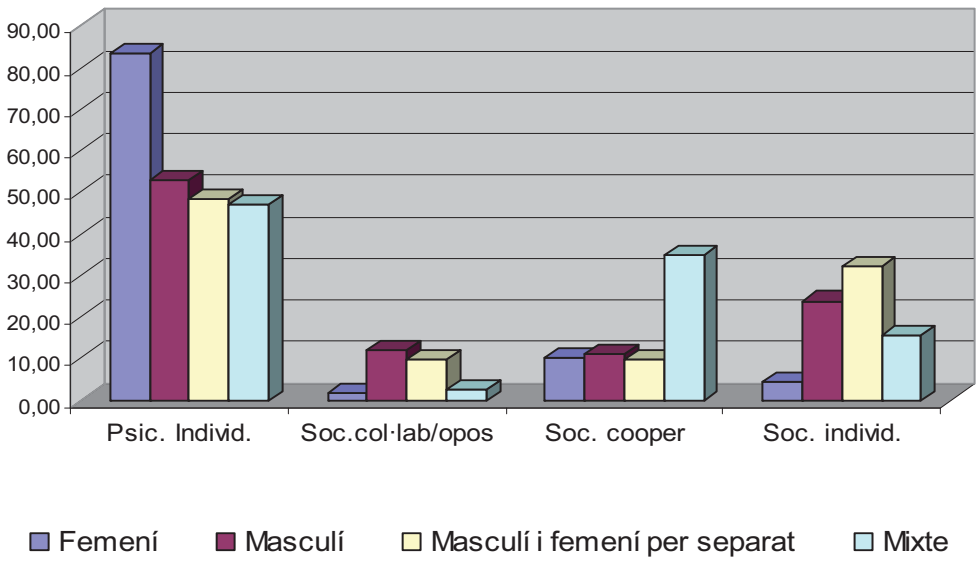
Juntament amb la direcció de les manifestacions també hem creuat les dades del tipus de participació amb l'equipament que utilitzen. En aquest cas volem conèixer quines característiques presenten les manifestacions que requereixen un equipament per al seu desenvolupament.

[137] Les formes el·líptiques sense fons es corresponen amb variables relacionades amb la lògica interna mentre que les tenen fons formen part de la lògica externa.

El gènere, corresponent a la lògica externa, i la tipologia espacial, corresponent a la interna també han estat creuats en aquest apartat. El coneixement de les preferències dels diferents gèneres per les situacions lúdiques, junt amb les característiques de l'espai en què es desenvolupa l'activitat (sense incertesa, tipologia irregular, delimitació espacial i irregular amb delimitació espacial), ens permet conèixer l'existència de semblances i diferències entre les manifestacions lúdiques i els gèneres seleccionats.

Finalment, les diferents formes de finalització del joc, és a dir, la temporalitat del joc també és un element que necessitem creuar en els diferents períodes evolutius per tal de conèixer si existeix una representació real entre les mostres iconogràfiques i la realitat lúdica. Amb aquest creuament veiem en quins períodes hi ha una major o menor incertesa en els aspectes temporals així com la importància que té la realització de la tasca, l'assoliment de punts, el límit d'intents o el límit temporal en cadascun d'ells.

6.4.1.1. Distribució en funció tipus de participació i del gènere



Gràfic 103. Distribució en funció del tipus de participació i gènere dels participants en la manifestació lúdica.

En relacionar les mostres del gènere amb la tipologia de la manifestació lúdica queda evidenciat que les mostres femenines apareixen representades en situacions de caràcter psicomotriu individual (83,58%) i sociomotriu de cooperació (10,32%). Amb un percentatge quasi insignificant apareixen en les situacions sociomotrius de col·laboració/oposió (1,62%).

En relació a les mostres masculines, tot i que en la participació psicomotriu i sociomotriu cooperativa són molt elevades amb el 52,97 i l'11,02% respectivament, aquestes són molt inferiors percentualment a les manifestacions en què apareixen persones del gènere femeni. En canvi, en comparació amb les femenines, són molt més elevades les manifestacions sociomotrius individuals amb el 23,90% i sociomotrius de col·laboració/oposició amb el 12,11%.

A partir de les dades anteriors constatem que les noies tenen una major tendència a jugar a soles ja que aquesta situació es correspon amb les situacions psicomotrius. Aquesta situació està representada en el gènere femení pel 83,58% de les manifestacions mentre que en el gènere masculí apareix en el 52,97%.

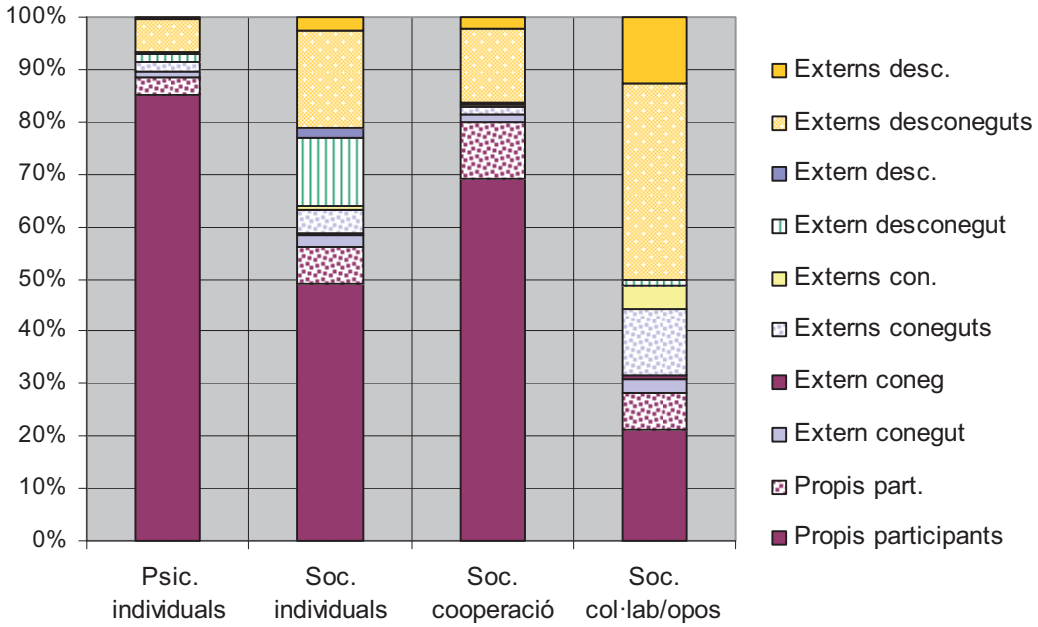
Per contra, existeix una major tendència a fer activitats d'oposició, corresponents a les opcions sociomotrius individuals i sociomotrius de col·laboració/oposició, entre els membres del gènere masculí (36,01%) en comparació amb la població femenina (6,1%).

Les activitats de caràcter cooperatiu són molt semblants en tots dos gèneres. En analitzar aquestes dades, cal considerar que hi ha 110[138] manifestacions representades en la iconografia que il·lustren regates i que corresponen en el 97,27% a manifestacions de caràcter masculí. És a dir, quan es dóna una situació sociomotriu de cooperació en el gènere masculí aquesta va associada a un regata. Tot i que diferents investigadors

[138] Les 110 mostres corresponen al 2,62% del total de la mostra estudiada.

consideren les regates com a situacions de col·laboració/oposició, en el nostre estudi han estat considerades situacions sociomotrius de cooperació perquè no s'estableix una oposició directa amb els equips adversaris.

6.4.1.2. Distribució en funció del tipus de participació i qui dirigeix la manifestació



Gràfic 104. Distribució en funció del tipus de participació que representa la mostra iconogràfica i la direcció d'aquesta.

En relacionar les dades de la direcció i control de l'activitat amb la tipologia de la manifestació lúdica trobem que el 88,37% de les manifestacions psicomotrius individuals estan controlades i dirigides pels mateixos participants mentre que l'11,63% ho estan per persones externes. Així, mentre que les primeres es caracteritzen perquè són situacions en solitari, les segones es caracteritzen perquè són situacions psicomotrius individuals en paral·lel o comotrius on existeix un guanyador de la manifestació però no hi ha un enfrontament directe entre els participants. Els percentatges de les situacions controlades i dirigides externament es

distribueix de la següent forma: el 6,81% correspon a persones externes i desconegudes; l'1,75% a una persona externa desconeguda; l'1,71% a persones externes conegudes; i, finalment, l'1,35% a una persona externa coneguda.

Respecte a les situacions sociomotrius individuals, els mateixos participants són els que habitualment dirigeixen l'activitat amb el 56,21% de les manifestacions mentre que tenen una direcció externa el 43,79%. La distribució dintre d'aquesta opció es correspon amb el 21,10% que són manifestacions controlades per persones externes desconegudes; el 15,03% per una persona externa desconeguda; el 5,06% per diverses persones externes conegudes; i finalment, el 2,60% són mostres dirigides per una única persona externa coneguda.

Quan la participació és sociomotriu i existeix una cooperació entre els participants també es carateritza per la direcció dels mateixos participants amb el 79,94% de les mostres contra el 20,06% controlat externament. La distribució d'aquestes últimes es correspon amb el 16,39% que es desenvolupat per persones externes desconegudes; l'1,68% són persones externes conegudes les qui dirigeixen l'activitat; una persona externa coneguda apareix en el 1,53% de les manifestacions; i, finalment, el 0,46% es correspon amb una persona externa desconeguda.

Les situacions sociomotrius en què s'estableix una col·laboració amb els companys i una oposició amb l'equip adversari es caracteritzen perquè estan dirigides externament (71,77%). Aquesta direcció externa es distribueix amb el 50% corresponent amb diverses persones externes i desconegudes, el 17,01% està dirigit per persones externes conegudes, el 3,40% apareixen les manifestacions dirigides per una persona externa coneguda i, finalment, l'1,36% estan representades per aquelles en què el control el té una persona externa desconeguda. Altrament, les manifestacions que sols estan dirigides pels mateixos participants representen un 28,23% del total.

Per tant, en analitzar les dades del gràfic trobem que la direcció i control dels mateixos participants és el més habitual en les tipologies psicomotrius individuals, sociomotrius individuals i sociomotrius de cooperació. És a dir, no fa falta cap persona externa que dirigisca l'activitat sinó que els mateixos participants estableixen la gestió i control.

Aquest fet no és igual en les situacions sociomotrius de col·laboració i oposició. En aquestes es requereix d'una o més persones externes que controlen l'activitat i que siguen neutrals per tal de poder ser objectives en la seva presa de decisions. Aquestes situacions apareixen representades en els mostres iconogràfiques filatèliques mitjançant manifestacions del tipus quasi esports i esports tradicionals. Aquests tenen una reglamentació i estructuració però la seva difusió és a nivell regional, comarcal... La reglamentació, l'estructuració, el fet de donar premis, la comparació d'un territori amb un altre... són elements que fan que hi haja una regulació per part d'una o més persones que siguen neutrals i, per tant, han de ser externes a la manifestació lúdica.

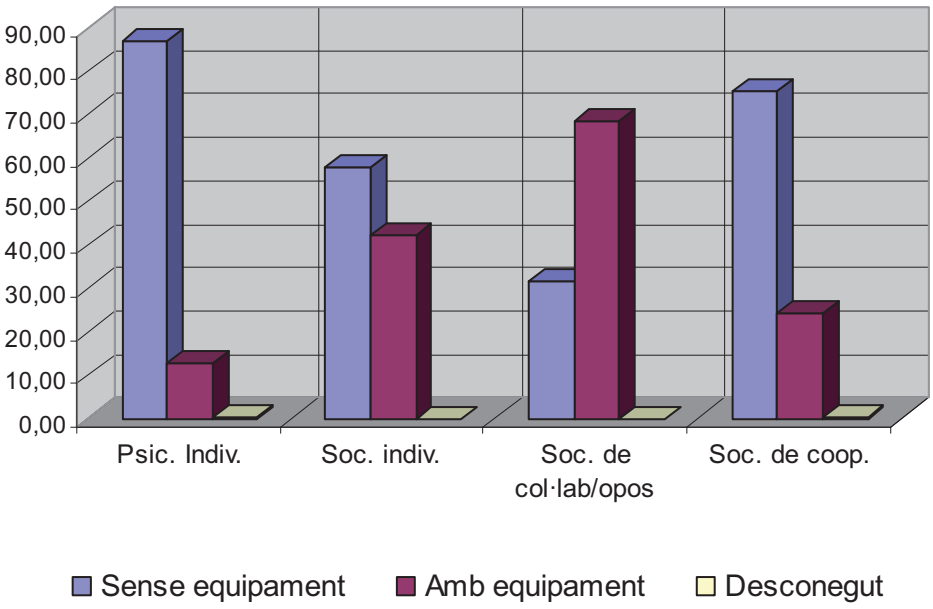
En totes les tipologies lúdiques regulades externament es prefereix que siguen diverses persones desconegudes les que controlen i dirigisquen la situació lúdica.

Respecte a la resta d'opcions, és a dir, extern conegut, externs coneguts i extern desconegut no hi ha una unanimitat de quina és més o menys freqüent ja que depèn de cadascuna de les tipologies.

6.4.1.3. Distribució en funció del tipus de participació i l'equipament

En analitzar les dades de la tipologia lúdica en funció del participants i l'existència o no d'equipament apareix que les manifestacions de caràcter psicomotriu individual es desenvolupen en el 86,98% sense cap tipus d'equipament, en el 12,90% tenen algun tipus d'equipament i en el 0,12%

són icones que representen manifestacions en què no podem apreciar la utilització d'algun tipus d'equipament.



Gràfic 105. Distribució en funció del tipus dels jugadors i l'existència d'equipament en el desenvolupament de la manifestació.

Les situacions sociomotrius individuals es desenvolupen amb manifestacions que no tenen cap tipus d'equipament (57,80%). Encara així, el percentatge de manifestacions que tenen algun tipus d'equipament tampoc no s'allunyen dels valors de l'anterior ja que apareixen representats en un 42,20% de les manifestacions. En aquesta no hi ha cap valor corresponent a manifestacions desconegudes.

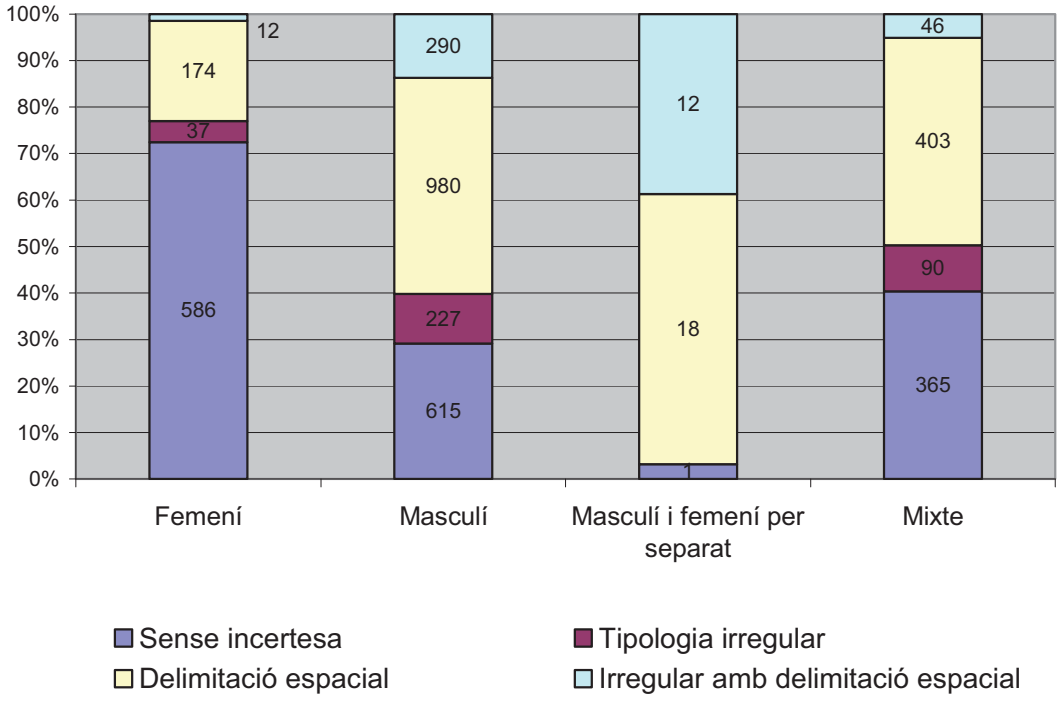
La col·laboració/oposició es presenta en el 68,37% amb algun tipus d'equipament mentre que el 31,63% no hi ha cap tipus de vestuari, proteccions.... Igual que en el cas anterior, tampoc no hi ha cap mostra que reculla una manifestació de caràcter desconegut.

Finalment, les manifestacions sociomotrius de cooperació s'il·lustren en el 75,38% amb equipament i en el 24,46% sense. El percentatge de manifestacions desconegudes és del 0,15%.

Per tant, a partir de les dades anteriors concloem que les manifestacions lúdiques psicomotrius, majoritàriament, es desenvolupen sense cap tipus d'equipament a l'igual que les situacions sociomotrius de cooperació i les sociomotrius individuals, tot i que amb percentatges més baixos. En contra estan les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició. Aquestes es caracteritzen perquè utilitzen, majoritàriament, algun tipus d'equipament.

Aquestes dades representen que en les mostres iconogràfiques filatèliques on hi ha equips, aquests tenen un equipament que els permet identificar-se i distingir-se de la resta d'adversaris.

6.4.1.4. Distribució en funció del gènere i de la tipologia espacial



Gràfic 106. Distribució en funció del gènere dels participants i l'espai on es desenvolupa la manifestació.

En considerar els espais on juguen els diferents gèneres constatem que el gènere femení juga, habitualment, en espais sense incertesa (72,43%), en espais delimitats (21,5%), en espais de tipologia irregular (4,57%) i, finalment, en espais irregulars amb delimitació espacial (1,48%).

El gènere masculí es caracteritza perquè té una preferència diferent al gènere femení. Així, en primer lloc apareixen els espais amb delimitació espacial (46,40%), seguits dels espais sense incertesa (29,11%), espais irregulars delimitats espacialment (13,73%) i, finalment, els espais de tipologia irregular. (10,78%).

En contrastar les dades dels dos gèneres en relació a la delimitació espacial, trobem com el gènere masculí juga en el 60,33% a activitats lúdiques delimitades, bé siga en espais regulars o irregulars, mentre que el gènere femení tan sols juga el 22,98% amb aquesta tipologia espacial.

D'altra banda, en analitzar les manifestacions sense cap tipus de delimitació espacial apareix que les noies juguen en el 77,02% a manifestacions que no tenen delimitació mentre que els nois tan sols ho fan en el 39,67%.

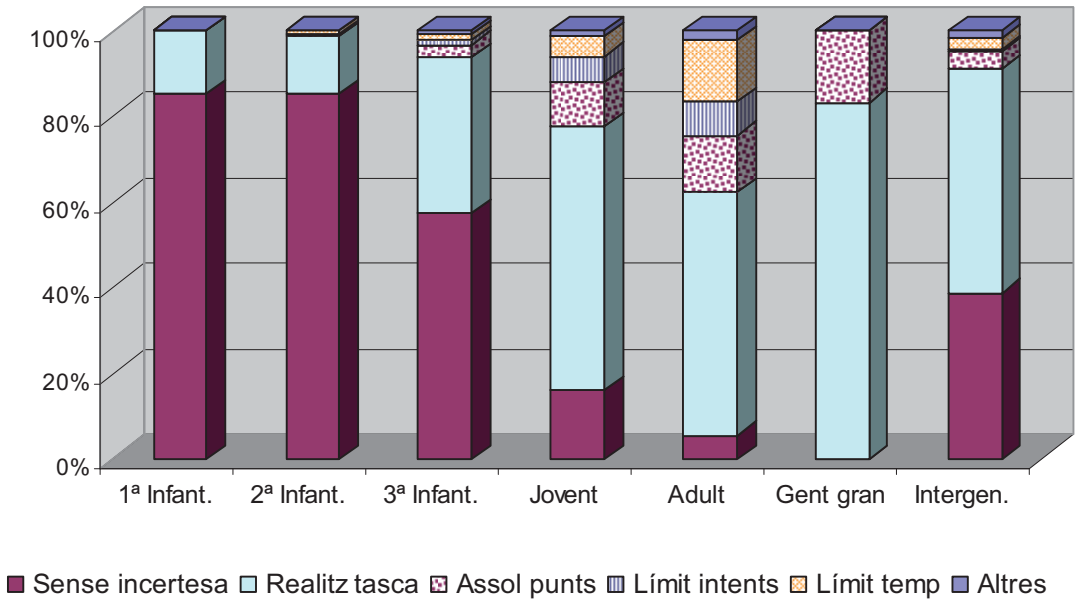
Les dades en relació a la irregularitat del terreny de joc confirmen que els nois juguen en el 24,47% en aquests tipus de terrenys, tant si estan delimitats com si no ho estan, mentre que les noies tan sols ho fan en el 6,05%.

Per tant, la població de gènere masculí prefereix jugar a activitats que tinguen una delimitació espacial, preferentment de tipus regular, mentre que la població femenina prefereix que siguen activitats lúdiques sense cap tipus d'incertesa espacial.

En relació a la irregularitat del terreny de joc, els nois no tenen tants problemes per jugar en espais de caràcter irregular mentre que a les noies

no els agraden aquest tipus d'espais, atenent les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica d'arreu del món.

6.4.1.5. Distribució en funció de l'edat i la temporalitat



Gràfic 107. Distribució en funció dels diferents grups d'edat i de la temporalitat.

En distribuir les mostres percentuals entre els diferents grups d'edat trobem com en la primera infantesa predominen les manifestacions sense incertesa (85,19%) seguides de les que finalitzen quan s'acaba la tasca (14,81%). La resta d'opcions no tenen cap tipus de representació.

Les dades de la segona infantesa es corresponen, de forma molt semblant, a les de la primera infantesa de forma que en primer lloc es succeeixen aquelles manifestacions que no tenen cap tipus d'incertesa (85,25%) seguides per l'opció realització d'una tasca (13,40%). La resta d'opcions tenen percentages inferiors a l'1% de forma que no són representatives.

Les mostres que contenen infants de 6 a 12 anys es caracteritzen perquè en la major part dels casos (57,51%) no hi ha cap tipus d'incertesa en l'activitat que estan desenvolupant. En el 36,52% dels casos apareix que són manifestacions lúdiques que finalitzen quan es realitza la tasca encomanada. L'assoliment de punts amb el 2,80% i el límit temporal amb l'1,33% són els següents en percentatges. Per sota de l'1% es situen la limitació en el nombre d'intents i l'opció altres formes diferents de finalitzar el joc.

El període anomenat joventut es caracteritza perquè l'opció realització d'una tasca és el que més pes té dintre de la mostra amb el 61,79%. El segueixen les manifestacions sense incertesa amb el 16,04%, l'assoliment de punts amb 10,14%, la limitació en el nombre d'intents amb el 6,13%, la limtació temporal amb el 4,72% i, finalment, l'opció altres amb l'1,18%.

Amb l'arribada a l'adultesa, la realització de la tasca (56,82%) és l'opció més escollida seguida de la limitació temporal (14,42%), l'assoliment de punts (13,35%) i la limitació d'intents (7,80%). Les manifestacions sense incertesa representen el 5,46% mentre que l'opció altres formes de finalització del joc és present en el 2,14% dels casos.

El col·lectiu gent gran és representat amb manifestacions que finalitzen quan s'acaba la tasca encomanada (83,33%) seguit de l'assoliment de punts (16,67%).

En el cas de les manifestacions en què apareixen persones de diferents edats esdevé que en la major part dels casos es corresponen amb l'opció realització d'una tasca (52,57%). El segon lloc l'ocupa l'opció sense incertesa amb el 38,74% de les manifestacions seguida de l'assoliment de punts amb el 3,95%, la limitació temporal amb el 2,77% i l'opció altres amb el 1,58%.

A partir de les dades recollides establim que a mesura que les persones evolucionen cronològicament el fet lúdic adquireix una major

sofisticació i es va reglant de forma que van perdent importància les jugesques i formes jugades, representades per l'opció sense cap incertesa, guanyant terreny les manifestacions que tenen una temporalitat del joc determinada, especialment, per la realització d'una tasca. Aquesta opció representa el major percentatge en tots els períodes evolutius a partir de la joventut. Abans de la joventut més de la major part de les mostres es corresponen amb manifestacions lúdiques que no presenten cap tipus d'incertesa temporal.

També constatem que la limitació temporal de les manifestacions lúdiques té una gran representació, en comparació amb la resta de períodes evolutius, en l'adultesa. És a dir, el fet d'acabar un situació lúdica quan finalitza el període de temps establert sols té una certa rellevància en l'adultesa. Aquests tipus de finalització sol anar molt associat a les situacions denominades esports i quasi-esports per la presència d'una determinada reglamentació que condiciona els períodes de joc.

La limitació d'intents també té una baixa representació en tots els períodes de forma que tan sols és representativa en la joventut i adultesa (6,13% i 7,80% respectivament).

L'assoliment de punts, és a dir, la situació finalitza quan un aconsegueix els nombre de punts establert prèviament, tan sols es dóna amb una certa representativitat en els períodes de la joventut, adultesa i, especialment, en la gent gran.

Finalment, les manifestacions de caràcter intergeneracional en què participen dues o més persones de diferents edats es caracteritzen perquè tan sols tenen una gran representació les opcions de realització d'una tasca i sense incertesa. La presència d'un alt percentatge de l'opció sense incertesa es dóna perquè en aquestes manifestacions trobem jugant un infant amb una altra persona. Per tant, com que en molts casos són formes lúdiques molt bàsiques, la finalització d'aquesta situació lúdica es dóna quan tots dos estan cansats de jugar.

6.4.2. Síntesi dels principals resultats de les combinacions de les lògiques interna i externa

Tot i que el nombre de combinacions de la lògica interna i de la lògica externa pot ser molt més gran, en l'estudi hem tractat de simplificar-ho per tal de poder veure les possibilitats de les combinacions d'aquests i conèixer alguns elements característics de les manifestacions lúdiques que ens ajuden a la consecució dels objectius establerts en la tesi.

Així doncs, en combinar els dos tipus de lògiques trobem que mentre que les noies prefereixen jugar de forma psicomotriu i amb manifestacions sense cap tipus d'incertesa espacial, els nois prefereixen les situacions sociomotrius on hi existisca una gran incertesa espacial mitjançant els terrenys irregulars, delimitats o irregulars amb delimitació espacial.

Entre les principals conclusions d'aquest apartat també destaquem que l'existència d'equipaments és més propi de les manifestacions sociomotores, especialment de les sociomotores de col·laboració/oposició. És a dir, les situacions en què es participa amb equips, on es col·labora amb els companys i, al mateix temps, hi ha un enfrontament amb un altre equip tenen que tenir un equipament per tal de poder ser identificats els jugadors.

Finalment, per la importància i el grau de rellevància i representativitat de la realitat, considerem que les mostres ens indiquen que a mesura que les persones creixen, les manifestacions es fan més complexes i aquestes finalitzen quan s'acaba la tasca, s'assoleixen punts, els intents pactats o el temps establert. Així, les manifestacions sense cap tipus d'incertesa respecte a la temporalitat són més pròpies de la infantesa decreixent a mesura que les persones es desenvolupen.

6.5. Síntesi conclusiva

Una vegada tractats els resultats, organitzats en els diferents apartats, cal fer una síntesi conclusiva de tots aquests per tal de concretar els principals resultats de la recerca. Aquestes resultats serveixen per valorar, posteriorment, el grau de concreció i coneixement que ens aporten les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic sobre les manifestacions lúdiques que es desenvolupen arreu del món.

Abans de sintetizar i interpretar amb profunditat les dades, cal recordar que no hem comptabilitzat el total de mostres iconogràfiques analitzades degut als milers i milers de mostres emeses que fan que siga una tasca inabastable. Una vegada fet aquest aclariment, afirmem que el nombre de manifestacions representades, i per tant de la mostra iconogràfica filatèlica, que atenen els criteris d'inclusió i exclusió establerts anteriorment són molt baixes en comparació amb el gran univers analitzat. Així, les manifestacions lúdiques tenen un pes minúscul dintre de la iconografia filatèlica trobant un total de 3.963 mostres iconogràfiques des de l'origen del primer segell de correus fins l'any 2004. A més a més, els diferents serveis postals donen exclusivitat a una manifestació dintre de cada mostra iconogràfia de forma que si tenim un total de 3.963 mostres tan sols hi ha total de 4.194 manifestacions lúdiques il·lustrades.

Tot i que els països/emissors postals que han desenvolupat alguna manifestació lúdica que atenga els criteris d'inclusió són molt nombrosos (263), cal destacar que més de la meitat (158) d'aquests països tan sols han emés entre una i deu mostres iconogràfiques que atenen l'objecte d'estudi. Per tant, encara que tenim molts emissors no hi ha massa emissions del tema d'estudi. Cal destacar que, actualment, hi ha una major senzibilització cap a aquesta temàtica atès que el major nombre d'emissions es desenvolupen a finals del s. XX, dècada dels 80 i 90, i principis del s. XXI. Així, hi ha una evolució positiva en l'increment de les mostres per dècades.

Les temàtiques específiques dedicades a l'objecte d'estudi s'incrementen dècada rere dècada, especialment a partir de la dècada dels 60. És a dir, cada vegada hi ha més temàtiques específiques que recullen les mostres iconogràfiques que representen les manifestacions lúdiques.

Juntament amb l'aparició de temàtiques específiques sobre l'objecte d'estudi també apareixen altres temàtiques que no tenen res a veure amb l'objecte d'estudi però que il·lustren manifestacions lúdiques que atenen els criteris d'inclusió. L'increment d'aquestes és molt superior al de les temàtiques específiques. A més a més, si al principi la major part de les manifestacions formaven part d'una temàtica específica amb el pas de les dècades succeeix que hi ha moltes més manifestacions que no formen part d'una temàtica específica de l'objecte d'estudi. Com a fet anecdòtic cal destacar el gran nombre de mostres que hi ha dintre de temàtica específica de *teddy bear* (ós de peluix). Aquest fet ocorre perquè l'any 2002 es va celebrar el centenari de la creació de l'ós de peluix i diferents països/emissors postals van emetre gran quantitat de segells per tal de commemorar aquest esdeveniment.

Encara que Europa, l'Amèrica Llatina i l'àrea sino-japonesa són les principals àrees culturals emissores de mostres iconogràfiques relacionades amb el nostre objecte d'estudi, cal considerar que la primera i segona estan integrades per nombrosos països/emissors postals de forma que, proporcionalment, no es correspondrien amb aquestes àrees sinó amb l'àrea sino-japonesa perquè aquesta està integrada per un menor nombre de països.

L'extensió a nivell lingüístic de l'àrea Indoeuropea fa que aquesta tinga la major part de les emissions de les manifestacions lúdiques. Igual succeeix amb la religió cristiana. És a dir, el major nombre de mostres s'han emés en països/emissors practicants d'aquesta religió.

Respecte al grau de desenvolupament de la societat quasi no hi ha diferències entre el nombre d'emissions i els tres tipus de societats considerats (rurals, industrial i postindustrial).

En deixar de banda els diferents aspectes culturals, econòmics, geogràfics i religiosos i endinsar-nos en què representen les manifestacions lúdiques trobem que les mostres iconogràfiques il·lustren, preferentment, situacions jugades, jocs i joguines de forma que vuit de cada deu mostres es corresponen amb alguna d'aquestes situacions.

Els elements que conformen la lògica interna ens indiquen que les manifestacions que apareixen reflectides en les mostres iconogràfiques filatèliques són, preferentment i segons el tipus de participació dels jugadors, de caràcter psicomotor individual, és a dir, manifestacions en què els participants juguen de forma individual i sense companys/opositors.

Tot i que hi ha un increment, dècada rere dècada, del nombre de manifestacions corresponents als diferents tipus de participació, l'increment de situacions psicomotrius individuals és més pronunciat a partir de la dècada dels 60, allunyant-se de les manifestacions de caràcter sociomotriu.

En tractar el gènere dels jugadors, corresponent a la lògica externa de les manifestacions, apareix que les situacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica són, preferentment, de caràcter masculí (una de cada dues). D'altra banda, el gènere femení apareix representat en una de cada quatre manifestacions. Així, els diferents països/emissors postals consideren i representen en major mesura jugadors del gènere masculí que femení i, per tant, es considera el ludisme com una activitat més masculina que femenina. És a dir, la igualtat de gènere no apareix reflectida en les mostres iconogràfiques. Aquesta discriminació quant al nombre de mostres és major en països que formen part de la religió budista com ara Corea, Vietnam, Tailàndia..., budista/confucionista com la República Popular de Xina, Xina-Taiwan..., hinduista, islàmica, religions naturals, cristians, cristians/islamistes i cristians/sense religió. En tots aquests casos, el nombre de manifestacions

en què apareixen exclusivament persones de gènere femení està per sota del 40%. En canvi, per damunt d'aquest valor tenim els països que són jueus, aquells on es comparteixen les religions cristianes/hindús/islàmiques i els xintoistes. Cal destacar que aquests grups estan integrats per un únic país. Així, la religió jueva és practicada de forma exclusiva a Israel, el conglomerat de les tres religions és únic i exclusiu de Suriname i, finalment, el xintoísme és practicat en exclusivitat al Japó i a les Illes Ryukyu.

En combinar el gènere dels participants (lògica externa) i el tipus de participació (lògica interna) observem com, tot i que el gènere femení i masculí prefereixen participar en manifestacions psicomotrius individuals, les noies tenen una major predilecció per aquest tipus de pràctica perquè més del 80% de les seves manifestacions es corresponen amb aquesta situació lúdica. Tanmateix, els nois també prefereixen les manifestacions psicomotrius individuals però, aquestes tan sols representen valors entorn al 50%. Amb aquests resultats, els nois també tenen cabuda amb una certa representació en la resta de tipologies lúdiques.

Entre les principals diferències, a més a més, d'aquesta gran diferència percentual quant al nombre de les manifestacions psicomotrius individuals, trobem les situacions sociomotrius individuals i sociomotrius de col·laboració/oposició. En aquestes dues situacions el nombre de manifestacions corresponents al gènere masculí dobla les femenines.

Tanmateix, les manifestacions sociomotrius de cooperació presenten resultats semblants en tots dos gèneres.

Així doncs, a partir de l'anàlisi dels resultats apreciem que la diversitat lúdica en relació al tipus de participació és major en el gènere masculí que femení. A més a més, la principal diferència entre els gèneres apareix reflectida en les manifestacions sociomotrius de caràcter competitiu (sociomotrius de col·laboració/oposició i sociomotrius individuals). Aquestes són desenvolupades, principalment, per nois mentre que les noies tenen una

tendència lúdica unitària dedicada a desenvolupar manifestacions de caràcter psicomotriu individual.

A partir de l'observació de les mostres i relacionat amb els jugadors, hem pogut reflectir l'edat dels participants. Així, el major nombre de manifestacions es corresponen al període de la infantesa, especialment, a la tercera infantesa (6 a 12 anys). Cal pensar que és en aquest període quan hi ha una major varietat lúdica integrada per les formes jugades, els jocs, els esports, els jocs de taula i tauler, les joguines i les lluites. És a dir, les persones d'aquesta edat participen en tots aquests tipus de manifestacions. Períodes anteriors condicionen el tipus de practica a les formes jugades, jocs i joguines mentre que períodes posteriors abandonen les formes jugades degut a la simplicitat de les normes.

Destaquem que tot i que les situacions esportives comencen a tenir una certa representativitat durant la joventut, no serà fins l'adultesa quan aquestes tinguen una gran representació. Per tant, els esports tradicionals són manifestacions lúdiques que es desenvolupen, principalment, durant l'adultesa.

Respecte al col·lectiu de gent gran, majors de 65 anys, cal destacar la gran representativitat que tenen, en comparació amb la resta de situacions lúdiques, el jocs de taula i tauler arribant a representar la meitat de les manifestacions lúdiques d'aquest període.

En combinar els diferents períodes evolutius amb el gènere dels participants constatem que durant la infantesa apareixen resultats semblants entre el gènere masculí i femení. És a dir, es representa amb igual mesura les noies que els nois. Serà a partir de la joventut quan les mostres masculines augmenten considerablement, tres de cada quatre es corresponen amb manifestacions masculines mentre que una de cada quatre són femenines i, per tant, els valors són molt semblants als del període de gent gran. Amb l'adultesa les mostres femenines quasi desapareixen i, en canvi, les de caràcter masculí s'incrementen fins arribar al 88% del total del

període. És a dir, la filatèlia representa que les situacions lúdiques durant la infantesa són semblants per a les persones dels dos gèneres però amb el transcurs del anys el gènere femení abandona la pràctica lúdica perquè existeix la consideració social, de forma general, de que aquesta és una manifestació pròpiament masculina. És per això que, novament, la igualtat dels gèneres no apareix reflectida en les mostres iconogràfique, representant així la societat. Cal recalcar que l'estudi fa referència als segells de correus des del seu origen fins l'actualitat així que tal vegada, les mostres actuals tinguen una major tendència a la igualtat dels gèneres.

Tal com hem esmentat anteriorment, la tipologia lúdica preferent dintre de la lògica interna fa referència a situacions de caràcter psicomotriu. És per això que, en tractar els aspectes relacionats amb la lògica externa com amb qui comparteixo les situacions, apareix en primer lloc les situacions en què no s'estableix cap tipus de vincle amb cap persona, és a dir, les situacions en les quals el participant es troba tot sol.

També apareix que en una de cada quatre manifestacions els amics i l'opció varis, integrada per persones conegudes i desconegudes, són les més representades. Mentre que l'opció amics apareix representada en els jocs en els quals la participació amb amics és fonamental per tal de poder desenvolupar l'activitat, les situacions compartides amb amics i desconeguts al mateix temps són més freqüents en situacions de caràcter esportiu. En aquest últim cas, existeix la col·laboració amb els companys mentre que els jugadors s'oposen a l'equip adversari.

En indagar sobre els participants amb qui es juga en les manifestacions lúdiques i distribuir els resultats pels diferents tipus de societat trobem com aquelles societats més endarrerides són les que presenten menors percentatges de manifestacions que es desenvolupen en solitari mentre que aquestes són les que presenten un major nombre de situacions lúdiques que es desenvolupen amb amics. Així, a mesura que es desenvolupa i avança la societat trobem una evolució en els percentatges de les manifestacions en solitari i una involució en les situacions que es

desenvolupen amb presència d'amics. Aquesta tendència a l'oci amb soletat és prou comuna en les societats postindustrials degut al menor nombre de persones per unitat familiar, l'evolució i sofisticació dels carrers que impedeixen que es puga jugar en aquests, l'increment de la tecnologia, aparició dels videojocs... Tots aquests factors, tal com hem vist en la fonamentació teòrica, fan que els nens acaben gaudint de l'oci amb soledat. Per tant, aquesta representació social ja apareix reflectida en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic.

Respecte a les classes socials no hi ha dades massa representatives. És a dir, la major part de les manifestacions no pertanyen a cap classe social en concret (93%) i, són desenvolupades i practicades per persones de qualsevol classe.

L'organització de les les manifestacions també és una variable que correspon a la lògica externa dels jugadors. En una de cada quatre manifestacions l'organització de les manifestacions va a càrrec dels participants, igual que la direcció i control. És a dir, són els mateixos participants els que organitzen, desenvolupen, dirigeixen, varien i transformen l'activitat. Aquest fet és prou evident atès que trobem, majoritàriament i tal com hem esmentat anteriorment, situacions psicomotrius que pertanyen a formes jugades. Els jocs també són organitzats i dirigits pels mateixos participants per això també ajuden a incrementar aquest percentatge. Encara així, cal destacar que una de cada quatre manifestacions està organitzada per un promotor i dirigida per una persona externa, és a dir, juntament amb una persona que s'encarrega de gestionar el procediment organitzatiu també hi ha algú que dirigeix l'activitat. A més a més, quan existeix aquesta direcció aquesta sol anar a càrrec de diverses persones externes. Per tant, aquest tipus de situacions tendeixen a produir-se en les manifestacions de caràcter esportiu i en les lluites.

En analitzar la participació dels jugadors i el tipus de direcció, és a dir, en combinar variables de les lògiques interna i externa, esdevé que les manifestacions de caràcter psicomotriu són dirigides pels mateixos

participants. Un fet semblant succeeix amb les situacions de cooperació on al voltant del 80% són dirigides pels propis jugadors.

En tractar les situacions sociomotrius individuals i, especialment, les sociomotrius de col·laboració/oposició les dades anteriors varien. Així, mentre en les primeres encara existeix un major predomini de la direcció pels mateixos participants, una de cada dues, també apareix una gran representació de la direcció externa per part d'una o diverses persones desconegudes. Cal recordar que dintre d'aquesta tipologia lúdica estan les lluites de forma que el gran nombre d'aquestes té una influència clau en la gran quantitat de manifestacions amb direcció externa que existeixen.

Respecte a les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició, el fet de jugar amb equip i d'haver-hi un enfrontament contra un altre fa que existisquen un major nombre, més de dues de cada tres, de manifestacions amb direcció externa. Aquestes es corresponen amb esports col·lectius on s'ha de superar l'altre equip col·laborant amb els membres del mateix equip.

En la direcció i control de l'activitat i el gènere tornem a trobar grans diferències entre tots dos gèneres. Així, les activitats desenvolupades per noies són dirigides pels mateixos participants mentre que en el cas dels nois tot i que hi ha una predominància de les dirigides pels mateixos participants, sis de cada deu, també hi ha dues de cada cinc que són dirigides per persones externes. Aquesta tendència a la direcció externa és molt comuna en les situacions esportives, els esports tradicionals o les lluites. En moltes d'aquestes es necessària la presència de persones que siguen imparcials i que posen ordre a l'activitat.

Per tant, les noies desenvolupen activitats que són gestionades per elles sense que hi haja la necessitat d'una direcció externa mentre que en els nois, encara que també és freqüent la gestió per ells mateix, apareix una major necessitat de direcció externa.

La distribució dels organitzadors i la direcció de les manifestacions en funció de les diferents societats no aporten dades rellevants que ens puguen permetre afirmar que l'evolució social condiciona el tipus d'organització i la direcció de les manifestacions representades en les mostres. Ara bé, en tots tres tipus de societat hi ha una preferència per l'organització i direcció de les manifestacions per part dels mateixos participants.

L'existència d'observadors i espectadors tampoc és habitual en les manifestacions representades en la iconografia. Així, dues de cada tres manifestacions es desenvolupen sense observadors/espectadors. Cal recordar que no considerem observador/espectador aquell jugador que, mentre està esperant el seu torn observa el desenvolupament de l'activitat per part d'un altre jugador. Aquest percentatge varia en funció de la societat de forma que a mesura que les societats es desenvolupen apareix un menor nombre de manifestacions amb presència d'observadors/espectadors. Per tant, mentre que en les societats rurals trobem un 42% de mostres amb observadors, en les industrials tenim un 40% i en les postindustrials un 33%. Aquesta involució, tot i que amb diferències molt baixes quant al nombre d'espectadors i observadors, ocorre perquè en les societats més endarrerides es juga al carrer de forma que és fàcil trobar un grup d'observadors que estan observant el desenvolupament de la situació lúdica.

El lideratge de les manifestacions lúdiques tampoc és un element que apareix amb freqüència en les manifestacions il·lustrades. D'aquesta forma, en menys d'una de cada quatre manifestacions hi ha presència d'un capità o líder que representa, fonamentalment, un equip. Aquesta situació és més característica dels esports que de la resta d'activitats lúdiques ja que és en aquest on hi ha un percentatge més elevat arribant a superar el 55%. També apareix l'existència d'algun líder o capità en alguns jocs i lluites encara que els percentatges d'aquests són molt inferiors.

Respecte a l'existència de lideratges o capitans en funció de les diferents tipus de societat no hi ha dades que ens puguen indicar que en

funció de la societat hi ha una major o menor tendència a desenvolupar manifestacions on hi hagen aquests rols.

En relació a la utilitat social de les manifestacions lúdiques per als jugadors, és a dir, per a què serveixen aquestes trobem que, preferentment, serveixen per a ocupar el temps lliure i, per tant, la seva utilitat social va associada al lleure i l'esbarjo dels participants.

També esdevé que una de cada cinc manifestacions té una funció política, ideològica o social. És a dir, la manifestació lúdica es desenvolupa per commemorar un esdeveniment polític, una victòria en una batalla, per a representar un vincle familiar, per aconseguir trobar parella...

Els àmbits mítics-màgics-religiosos així com els festius també tenen una certa representativitat a l'igual que, encara que amb un percentatge molt baix, l'àmbit laboral.

En relacionar aquests aspectes amb les diferents tipus de societats veiem com les manifestacions de caràcter festiu s'incrementen a mesura que evoluciona la societat. És a dir, les societats més avançades cada vegada presenten un major nombre de manifestacions de caràcter festiu com ara cavallets de fira, parcs d'atraccions, competicions lúdiques, etc., i per tant, s'associa la manifestació lúdica a la festa.

D'altra banda, apareixen les manifestacions polítco-ideològico-socials, les màgico-religioses i les laborals. Tots tres tipus de manifestacions disminueixen amb l'evolució de la societat.

Juntament amb la utilitat social també ens hem plantejat l'existència d'elements rituals significatius per als jugadors trobant que tres de cada quatre manifestacions no presenten cap tipus de ritualitat i, aquestes són més habituals en les societats més endarrerides de forma que a mesura que avança la societat és perden els elements rituals de les manifestacions.

En cas d'haver-hi algun tipus de ritus, la ritualitat religiosa és la més habitual. Aquesta es correspon amb manifestacions que es desenvolupen per celebrar algun esdeveniment religiós com el Nadal, la Setmana Santa...

El que reflecteixen les manifestacions a nivell de capacitats també ha estat estudiat de forma que existeixen més capacitats de caràcter motriu, corresponents a capacitats condicionals, coordinatives i mixtes, que capacitats cognitives.

En tractar específicament les capacitats de caràcter motriu trobem que hi ha una gran heterogeneïtat de capacitats que participen en les manifestacions lúdiques. Tan sols sobresurt amb valors lleuregerament superiors la coordinació. Aquesta és present en tres de cada deu manifestacions.

En distribuir totes les capacitats en funció dels diferents tipus de societats trobem com les capacitats de caràcter cognitiu evolucionen favorablement en funció de la societat. És a dir, les societats més avançades tenen valors molt superiors de manifestacions on participen les capacitats cognitives. Aquest fet potser degut a la tendència al sederentarisme actual de les societats més avançades on els elements tecnològics fan que es practiquen moltes activitats lúdiques que tan sols impliquen aspectes cognitius i deixen de banda els aspectes motors.

De forma general, en les societats més avançades hi ha un detriment de les capacitats que comporten una motricitat global.

Les habilitats també presenten resultats molt heterogenis. Tot i aquest fet, destaquem que hi ha un major nombre de manifestacions que no requereixen cap tipus d'habilitats. A aquestes els segueixen aquelles que comporten un maneig d'algun implement o que impliquen desplaçaments com curses, regates...

Quant a l'evolució en funció de la societat les dades són molt semblants en totes les habilitats a excepció dels desplaçaments-resolució de problemes i de les manifestacions sense cap tipus d'habilitats. Les primeres estan integrades, majoritàriament, per lluites i són molt més nombroses en les societats rurals.

Respecte a les manifestacions sense habilitats, aquestes s'incrementen a mesura que evoluciona la societat, és a dir, les societats més avançades tenen tendència a representar un major nombre de manifestacions sense habilitat que les societats més endarrerides.

En tractar les diferents variables corresponents als materials de joc, tant en relació a la lògica interna i a la lògica externa de les manifestacions, apareix que aquests quasi sempre (89%) acompanyen les manifestacions lúdiques. Especialment apareixen un major nombre de mostres que utilitzen un únic material. A més a més, aquesta utilització del material sol ser desenvolupada de forma individual.

Així doncs, es representen, preferentment, situacions de caràcter psicomotriu individual que utilitzen un únic material.

Els elements de la lògica externa relacionats amb els materials ens indiquen que encara que també hi ha alguns materials de caràcter públic com gronxadors, balancis, etc., la major part dels materials són de caràcter privat. És a dir, existeix un propietari d'aquest material. A més a més, són materials elaborats principalment de forma industrial i artesanal. Encara que aquests són els preferits en les icones també s'il·lustren diferents manifestacions que empren material que no està elaborat i que prové del medi social i natural, material autoconstruït i, finalment, material divers entenent aquest com aquell que integren més d'un material de les diferents opcions.

Per tant, respecte al tipus de construcció dels materials podem afirmar que els materials emprats estan fabricats específicament per desenvolupar la manifestació lúdica corresponent.

També hem cregut oportú diferenciar els diferents tipus d'elaboració del material i comparar-ho amb les diferents societats. Amb aquesta comparació volen conèixer si l'entorn determina les condicions del materials que s'utilitzen per al joc. Així, hem trobat que en les societats rurals els materials més emprats són els artesanals mentre que en les industrials i postindustrials ho són els de caràcter industrial. A més a més, les societats més endarrerides tenen tendència a utilitzar material sense elaboració i que ha estat extret del medi social, juntament amb l'autoconstrucció, però a mesura que avança la societat aquest material deixa d'utilitzar-se.

A partir d'aquestes dades interpretem que la societat en què es viu condiciona el tipus de material que s'utilitza en les diferents manifestacions lúdiques i, aquest fet apareix reflectit en les mostres iconogràfiques filatèliques.

A més a més de la comparació del tipus de material amb els diferents tipus de societat també hem cregut oportú comparar-ho amb els diferents gèneres per tal de valorar l'existència de semblances o diferències entre tots dos gèneres. D'aquesta forma hem trobat que les manifestacions en les quals apareixen noies tenen tendència a utilitzar, principalment, material de caràcter industrial. La utilització d'aquest és molt superior a la de la resta de materials.

En fer referència al material que utiliza el gènere masculí en les manifestacions en què participa apareix que encara que el material més emprat és el de caràcter artesanal aquest no destaca sobre la resta de materials, de forma que el industrial i l'extret del medi social tenen percentatges molts semblants al primer.

Així doncs, els nois utilitzen una major diversitat de material en les seves manifestacions lúdiques mentre que les noies prefereixen jugar amb material de caràcter industrial.

Tant en les noies com en les nois, encara que són superiors en aquests últims, el material d'autoconstrucció és poc representat en la iconografia filatèlica i per extensió en les manifestacions lúdiques.

L'anàlisi d'aquestes dades ens permet concloure que les diferències de gènere entre nois i noies també apareixen representades quant al material que empren en les seves manifestacions lúdiques.

El vestuari i equipament que utilitzen els participants de les manifestacions lúdiques també es un element que ha estat analitzat dintre de la lògica externa. Així, trobem que tres de cada quatre manifestacions es desenvolupen sense cap tipus d'equipament. És a dir, no fa falta cap tipus d'equipament, bé siguen proteccions i/o vestuari específic, per a desenvolupar les manifestacions lúdiques.

En el cas de les manifestacions que utilitzen equipament per desenvolupar l'activitat, l'opció preferida és la de vestuari específic.

En combinar l'equipament i el tipus de participació, la primera variable corresponent a la lògica externa i la segona a la lògica interna, apareix que la utilització d'equipament és fonamental en les situacions sociomotrius de col·laboració/oposició. És a dir, quan juguem amb equip contra un altre equip fan falta elements per tal d'identificar-nos i que la direcció externa, tal com hem vist anteriorment, puga aplicar la normativa de forma correcta. Sense la utilització d'un equipament es difícil identificar els jugadors i, per tant, no es pot desenvolupar amb efectivitat la situació lúdica.

La utilització d'equipament també és necessària en les manifestacions sociomotrius individuals encara que els valors ronden el 40% en aquest tipus de participació.

Finalment, les situacions psicomotrius individuals i de cooperació, encara que també tenen algunes mostres que requereixen equipament, majoritàriament, són manifestacions que no en requereixen, si atenem les mostres iconogràfiques filatèliques.

Els animals han estat considerats com un material. És per això que són tractats dintre de la categoria de materials, tal com hem vist anteriorment. D'aquesta forma, la presència d'aquests és molt poc habitual en les manifestacions lúdiques representades en la iconografia filatèlica. Així, menys d'una de cada deu mostres tenen representats animals. En cas d'haver-hi animals, la situació més freqüent és la presència d'una persona amb un animal com per exemple, els genets que van a cavall.

També hi ha de forma poc representativa quant al nombre d'icones algunes mostres que es corresponen amb manifestacions lúdiques en les quals existeix la presència d'una oposició d'un animal contra un altre. Dintre d'aquestes apareixen icones que il·lustren la lluita de búfals, galls, grills...

La utilització d'animals ens fa pensar que aquesta és més pròpia de societats on tenen animals durant la seva vida quotidiana, és a dir, en societats rurals. És per això, que hem relacionat la utilització d'animals en les manifestacions lúdiques i les diferents societats. Tot i que el nombre de mostres amb animals és molt baix i els percentatges són molt semblants, observem com hi ha una involució quant al percentatge de mostres amb animals conforme evoluciona la societat. Així, les societats rurals són les que presenten un major nombre de mostres que utilitzen animals. És en aquestes societats on els animals contribueixen al desenvolupament social com a eines per al treball agrícola, formes de transport... de forma que aquest impregnen la vida rural. A més a més, en aquestes societats tenen suficients llocs i espais on guardar aquests.

En tractar les dues principals opcions relacionades amb els animals, persona amb animal i animal contra animal, constatem que les primeres són

més freqüents en les societats rurals mentre que les situacions d'oposició entre animals són més habituals en les societats industrials.

Les situacions d'oposició entre animals, en moltes ocasions, estan envoltades de travesses i serveixen per comparar la força d'un animal amb els altres de forma que hi ha una falta de respecte cap als animals ja que la violència impregna aquestes manifestacions. Aquestes situacions d'oposició quasi no tenen representació en les societats post-industrials. Cal reflectir que és en aquestes on apareixen diferents institucions que recolzen i defensen el respecte cap als animals.

Respecte a les situacions motrius que no utilitzen cap tipus de material es caracteritzen perquè solen ser sociomotrius de caràcter individual. Els jocs de persecució, per exemple, corresponen a aquesta categoria.

Els resultats relacionats amb els elements espacials ens indiquen que no hi ha un espai preferent per a la representació de les manifestacions. Així, hi ha resultats molt semblants quant a les manifestacions que no tenen cap tipus d'incertesa espacial i aquelles que utilitzen espais delimitats espacialment. Mentre les primeres apareixen representades, principalment, per formes jugades i joguines, les últimes, caracteritzades per jugar en espais regulars i que tenen unes marques o límits que condicionen la utilització de l'espai, estan representades pels jocs i esports.

Les dades que representen la tipologia espacial relacionada amb la lògica interna i el gènere corresponent a lògica externa també aporten informació sobre com els agrada jugar a nois i noies de forma que mentre les noies apareixen representades en situacions en les quals no hi ha una incertesa espacial en els nois succeeix tot el contrari. Aquests últims desenvolupen les seves pràctiques en situacions de delimitació espacial, preferentment, però també, encara que amb valors molt inferiors, en situacions irregulars i irregulars amb delimitació espacial.

L'existència de la delimitació espacial en el gènere masculí confirma que les situacions lúdiques preferides, tal com hem vist anteriorment, es corresponen amb jocs, esports i lluites mentre que les situacions sense incertesa, més nombroses en el gènere femení, es corresponen amb una major mesura amb formes jugades i joguines.

Quan la participació és conjunta, és a dir, nois i noies jugant al mateix temps trobem que hi ha una preferència per les situacions de delimitació espacial encara que també apareix un nombre molt paregut de manifestacions sense cap tipus d'incertesa.

Tanmateix, quan la participació és separada, la delimitació espacial i la utilització dels espais irregulars amb delimitació espacial són els més representats dintre de la iconografia filatèlica de les manifestacions lúdiques.

En relació a la lògica externa, cal assenyalar que els espais on es desenvolupen les manifestacions solen ser exteriors. Així, el 60% de les manifestacions estan representades en espais exteriors. Seguidament estan les interiors amb una de cada tres manifestacions i, finalment, els espais aquàtics.

Els espais exteriors més il·lustrats són els exteriors urbans, representats per carrers i places d'un poble o ciutat, els exteriors rurals naturals, amb icones en les quals apareix la natura salvatge, un prat, etc., els exteriors rurals domèstics, representats pels voltants d'una casa de camp, una masia, etc., els exteriors públics amb instal·lacions construïdes amb una finalitat lúdica i que estan situats a l'exterior i, finalment, els aquàtics il·lustrats amb piscines, llacs...

Respecte als espais interiors cal considerar que, majoritàriament, són espais interiors privats. Aquests es corresponen a vivendes particulars. També hi ha una certa representació d'espais interiors públics com per exemple, l'interior d'una llar d'infants, una escola, un gimnàs...

En tractar els espais de joc hi ha una relació entre els diferents espais de joc i el tipus de societat on apareix la manifestació. Així, les societats rurals es caracteritzen per desenvolupar un major nombre de manifestacions en espais exteriors en comparació amb les societats industrials i postindustrials. És a dir, els espais exteriors van minvant a mesura que les societats es desenvolupen.

Per contra, a mesura que les societats evolucionen i es desenvolupen també s'incrementen el nombre de manifestacions en espais interiors. Aquest fet reflecteix la realitat actual de les societats desenvolupades on els nens acaben jugant, preferentment, en espais interiors com ara la llar, instal·lacions esportives cobertes, etc., abandonant el joc al carrer, places i jardins...

Relacionat amb els espais on es juga també tenim la necessitat de saber en quins espais juguen els diferents gèneres. Així, a partir de la recerca constatem que els espais interiors són els preferits per les persones del gènere femení mentre que els espais exteriors són els més nombrosos en el gènere masculí.

En comparar els espais exteriors, ja siguen públics com urbans, amb els exteriors rurals veiem que la ràtio entre el gènere masculí i femeni és molt semblant, és a dir, es juga per igual tant en uns com en els altres.

També constatem que els nois prefereixen, en una major mesura, jugar en espais aquàtics en comparació amb les noies.

Per tant, respecte als espais de joc i gènere hi ha grans diferències entre tots dos gèneres principalment, en la ubicació interior i exterior de les manifestacions lúdiques.

L'emplaçament espacial i l'edat dels jugadors també ens aporta bastant informació sobre les característiques lúdiques dels participants i la relació amb la realitat. Així, els nens de la primera i segona infantesa

desenvolupen les seves activitats lúdiques en espais interiors privats, preferentment. Pareix lògic el fet que juguen en aquest per la impossibilitat de sortir al carrer ja que encara tenen una gran depedència dels seus progenitors.

La tercera infantesa presenta una major igualtat entre els espais i és en aquest període quan els espais exteriors naturals i els espais exteriors urbans guanyen terreny i superen als espais interiors privats. Així, els nens de 6 a 12 anys representats en les mostres prefereixen jugar en espais exteriors, bé siguen rurals com urbans, seguit molt de prop dels interiors privats.

Els joves també prefereixen el carrer, corresponen a l'opció exterior urbà, com a espai de joc juntament amb els espais exteriors rurals. En canvi l'espai interior privat perd tota la importància d'etapes anteriors i queda de banda. La major autonomia dels joves fan que aquests espais queden en desús fet que apareix il·lustrat en la iconografia filatèlica.

L'ús de les instal·lacions comença a tenir una certa importància a partir de la joventut però no serà fins l'adultesa quan aquests espais siguen els preferits. Així, l'adultesa prefereix la utilització d'instal·lacions, corresponent a l'opció exterior pública, per a les seves pràctiques lúdiques igual que els espais exteriors rurals. És a dir, la natura i les instal·lacions esportives són els llocs preferits pels adults per desenvolupar les seves manifestacions lúdiques.

Les mostres que contenen manifestacions amb representació de gent gran estan repartides, de forma proporcional, entre els espais exteriors urbans, exteriors rurals i els interiors. Per tant, la gent gran no té una preferència per un únic espai sinó que la diversitat de pràctiques també apareix reflectida en la diversitat d'espais.

Finalment, els espais aquàtics apareixen representats amb un baix percentatge durant la segona infantesa i s'incrementa de forma progressiva la seva importància fins arribar a l'adultesa.

Juntament amb els espais també s'ha de valorar quina utilitat se li dóna a aquest. El fet de tenir gran quantitat de manifestacions de caràcter psicomotriu individual fa que l'ús natural siga el que té una major representació. Així, una de cada dues manifestacions fa un ús natural de l'espai. Segueixen a aquesta, la utilització domèstica i l'estandarditzada. Cal recordar que en l'ús domèstic els participants són els que creen l'espai de joc delimitant la zona, marcant els límits... mentre que l'ús estandarditzat, habitualment, es desenvolupa en una instal·lació de forma que hi ha uns límits marcats atentent els criteris normatius dels jocs o esports que es desenvolupen. Per tant, les situacions que utilitzen l'espai de forma natural estan en relació amb les formes jugades mentre que els jocs es desenvolupen fent un ús domèstic de l'espai.

L'esport es desenvolupa atenent criteris normatius de dimensions del terreny de joc, etc., per això, en moltes ocasions, es desenvolupen fent un ús estandarditzat de l'espai.

Finalment, en relació a l'ús espacial també cal afirmar que també s'ha seleccionat l'ús estandarditzat en aquelles manifestacions que tenen un tauler de joc ja que aquest tauler condiciona i delimita l'espai on s'ha de jugar.

En relacionar l'ús de l'espai amb les societat observem com l'ús natural va guanyant força a mesura que les societats es desenvolupen. És a dir, aquelles situacions sense condicionants espacials són més habituals en les societats més avançades.

Tanmateix, l'ús domèstic representat quan hi ha diversos jugadors que es posen d'acord en la delimitació espacial i característic dels jocs és més freqüent com menys evolució presenta la societat.

L'anàlisi d'aquestes dades ens permet indicar que posar-se d'acord, l'estímul de la cooperació, el respecte, el pacte de les normes, etc., és més habitual en les societats més endarrerides que en les avançades. En aquestes últimes no hi ha pactes espacials perquè, en moltes ocasions, la utilització és natural com a conseqüència de la participació individual o estandarditzada, és a dir, estan definits els límits com a conseqüència d'una normativa o reglamentació.

Respecte a l'ús que donen a l'espai les diferents tipologies de les manifestacions esdevé que existeix una gran vinculació amb la realitat social. Així, segons els resultats obtinguts en l'estudi, les formes jugades no tenen normes i fan un ús natural de l'espai..

En els jocs les normes sobre els desenvolupament d'aquest i els elements espacials els pacten els mateixos jugadors i, per tant, es correspon amb un ús domèstic de la realitat, fet que apareix representat en les mostres.

La gran heterogeneïtat de les lluites ens porta a trobar un doble ús: domèstic i estandarditzat. Tot i que els dos apareixen reflectits en l'estudi és més freqüent trobar aquestes situacions amb un ús espacial domèstic. Així, en el primer cas es corresponen amb situacions lúdiques on els jugadors estableixen els límits del joc mentre que en el segon es tracta de situacions on la normativa i reglamentació d'aquesta és estàndard, és a dir, està constituida per una federació, associació o agrupació de persones. Per tant, en aquest segon cas els jugadors tan sols han de respectar unes normes que han estat dictades extrínsecament.

Un fet semblant al de les lluites succeeix amb els esports. En aquests, generalment, la normativa sobre l'ús de l'espai atèn uns criteris extrínsecs. Aquest fet apareix reflectit en les mostres iconogràfiques del nostre estudi de forma que la major part de les manifestacions ubicades en la tipologia esportiva fan referència a l'ús espacial estandarditzat.

Els percentatges de l'ús estandarditzat de les manifestacions també són superiors en el cas dels jocs de taula i tauler. Tot i que en molts d'aquests els participants escullen com jugar, on jugar, etc., l'existència d'un tauler de joc acota la forma de jugar i els elements espacials. Així, si tenim un tauler de joc del parxís, de l'oca, del *monopoly*, etc., els jugadors desenvolupen el joc dintre de les caselles delimitades espacialment pels creadors d'aquest. Encara que aquest ús estandarditzat és superior també hi ha una gran representació de jocs de taula i tauler on l'ús de l'espai és domèstic. En aquest cas es correspon amb manifestacions que utilitzen cartes, per exemple. En aquestes, en ocasions, hi ha una normativa específica que determina el joc però l'ús espacial el delimiten els participants.

Finalment, en el cas de les joguines l'ús que es fa de l'espai és totalment natural. Aquestes no estan condicionades per elements espacials, normatius, etc.

Respecte a l'estacionalitat de les manifestacions lúdiques apareix que en dues de cada tres manifestacions es juga o pot jugar en una estacionalitat diversa. És a dir, que a partir del vestuari dels participants i elements iconogràfics de la mostra trobem que no s'hi requereix calor ni fred i, per tant, l'opció diversa és l'element a seleccionar.

En comparar les manifestacions corresponents amb les situacions de calor i fred apareix que les primeres són més abundants que les segones. Així, manifestacions on els nens estan amb roba d'estiu, banyant-se a un llac... són més freqüents que les manifestacions representades en situacions de fred on van tots tapats de forma extrema, apareix neu o gel en la manifestació... Aquestes últimes són tan sols representen un 4% de la totalitat de manifestacions estudiades.

La pluja és un element que no té cap tipus de representativitat en la totalitat de les mostres ja que tan sols hi ha dues icones que representen una manifestació lúdica desenvolupant-se sota la pluja. La dificultat per tal

de representar la pluja i la manca de situacions lúdiques que requereixen aquest element fa que aquest element siga insignificant.

En relacionar els factors estacionals i les àrees culturals apareix que cada país/emissor, agrupats per zones, representa en les seves mostres iconogràfiques manifestacions que tenen relació amb les seves característiques i peculiaritats. Així, les zones càlides integrades per països que tenen climes càlids com ara l'Àfrica negra, Polinèsia, Sud-est asiàtic... tenen el major percentatge, en comparació amb les altres zones, de manifestacions que es juguen en situacions de calor. A més a més, les manifestacions que es desenvolupen en situacions de fred són gairebé innexistents (0,39%).

Les zones fredes integrades pels països que conformen l'àrea àrtica tenen un major percentatge de manifestacions que es desenvolupen amb una climatològia freda.

Finalment, en les zones continentals les manifestacions en situacions de fred i calor són molt baixes. En aquestes les manifestacions es desenvolupen amb factors estacionals diversos ja que apareixen representades per més de tres de cada quatre manifestacions.

Així doncs, els factors estacionals condicionen les manifestacions lúdiques dels diferents països. Aquest fet fa que els països/emissors postals representen en les mostres iconogràfiques les seves peculiaritats estacionals i les manifestacions que es desenvolupen sota aquestes circumstàncies.

Respecte als aspectes diürns/nocturns de les manifestacions trobem que aquestes es desenvolupen, principalment, durant el dia encara que també hi ha un alt percentatge de mostres de caràcter divers, és a dir, que es poden desenvolupar de dia o de nit. Les mostres corresponents a la nit són molt baixes de forma que la interpretació d'aquests valors ens indiquen que les manifestacions lúdiques es desenvolupen durant el dia i no per la nit. La nit serveix per descansar i recuperar-se de la jornada escolar/laboral...

Tot i que la nostra interpretació del baix nombre de manifestacions que es desenvolupen per la nit és per la utilització d'aquesta per descansar també som conscients que el disseny d'icones representant períodes nocturns sol ser més complexa que la representació de situacions diürnes.

En analitzar i comparar aquest aspecte amb les diferents societats observem com a mesura que es desenvolupen les societats i es fan més complexes apareix un major nombre de manifestacions que es desenvolupen en períodes nocturns mentre que disminueixen les mostres diürnes però, els valors d'aquestes últimes sempre són superiors a les de la resta d'opcions.

Encara que hi ha una tendència a incrementar les manifestacions lúdiques nocturnes, cal afirmar que algunes d'elles utilitzen elements elèctrics que proporcionen llum a la manifestació.

En el cas de les manifestacions que apareixen representades durant el dia hi ha una evolució diferent. En aquest cas són més nombroses en la societat rural i van perdent força conforme evolucionen les societats.

Així doncs, a partir de les dades interpretem que tot i que en totes les societats les manifestacions lúdiques es practiquen majoritàriament durant el dia, a mesura que les societats evolucionen les situacions lúdiques també es desenvolupen amb una major freqüència durant les nits, sempre amb valors molt inferiors als de les manifestacions diürnes.

Com en els resultats espacials, la temporalitat també presenta valors molt semblants entre les manifestacions que tenen incertesa i les que careixen d'aquesta. Així mateix, les formes jugades i les joguines es caracteritzen per la no-existència d'incertesa mentre que els jocs, jocs de taula i tauler, lluites i esports presenten un alt grau d'incertesa temporal. En aquest cas, la realització de la tasca determinada és la que condiciona, en una major mesura, la incertesa temporal ja que tres de cada quatre

manifestacions amb incertesa finalitzen quan s'acaba la tasca a desenvolupar.

Aquesta temporalitat és diferent en funció del període evolutiu que tractem. Aquesta combinació de la lògica interna i de la lògica externa ens permet veure com en els primers períodes, corresponents amb la infantesa, les situacions sense cap tipus d'incertesa temporal són les més nombroses. És a dir, els participants juguen i deixen de jugar quan es cansen, s'avorreixen... Encara que aquests són els més nombrosos també observem com en la tercera infantesa guanya importància la realització d'una tasca. El nens comencen a desenvolupar jocs reglats que finalitzen quan s'aconsegueix fer la tasca encomanada.

La finalització de la situació lúdica en finalitzar la tasca és més habitual durant la joventut, l'adultesa, el període de la gent gran i, finalment, en les manifestacions intergeneracionals. Tot i que les dades d'aquesta són preferents en tots aquests col·lectius, cal afirmar que la resta de formes de finalització també tenen una certa representativitat. Ara bé, és l'assoliment de punts la segona en quant a percentatge. En aquest cas, els valors roden entre el 10 i el 16% del total de les manifestacions.

L'existència de premis en les manifestacions lúdiques es correspon amb una de cada tres manifestacions. És a dir, encara que no existeix una majoria sí que es presenten un gran nombre de manifestacions que tenen un premi per al guanyador. Aquests premis solen ser, principalment, materials. El premi personal, entès com la satisfacció i reconeixement de la victòria, també té una certa representació atenent la interpretació que hem fet de les manifestacions represantades en la iconografia filatèlica. Finalment, el premi en metàl·lic és el que menys importància presenta.

També cal indicar que, en moltes ocasions, la interpretació que hem fet de la manifestació i de la informació que hem pogut obtenir sobre aquesta ens pot induir a l'error perquè en funció de la font d'informació pot variar el tipus de premi obtingut.

Les apostes o travesses tampoc no són massa representades en les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic. Així, una de cada deu manifestacions presenten algun tipus d'aposta o travessa. L'increment de les travesses i apostes té relació amb la societat que es desenvolupa de forma que les societats rurals són les que menys apostes/travesses representen en les seves mostres mentre que les postindustrials les que més. En tots els casos, els percentatges que estem tractant són molt semblants i tan sols hi ha petites diferències que serveixen per ordenar les societats.

En estudiar l'origen de les manifestacions lúdiques, és a dir, els elements temporals corresponents a la lògica externa, sorgeix que la major part de les mostres fan referència a manifestacions que van nàixer en l'edat antiga.

L'edat contemporània aporta una de cada quatre manifestacions però aquestes tampoc donen massa informació lúdica perquè moltes es corresponen als óssos de peluix. Tal com hem esmentat a l'inici d'aquest apartat, l'any 2002 es va commemorar el centenari del naixement o creació de l'ós de peluix (*teddy bear*). És per això que es van fer nombroses emissions dedicades a aquest esdeveniment.

En tractar l'origen de les manifestacions i les diferents tipus de societats apareix com hi ha una involució en les manifestacions quant a l'origen i al tipus de societat. És a dir, les manifestacions representades amb origen en l'edat antiga van decreixent conforme evolucionen les societats trobant valors pròxims al 70% en les societats rurals mentre que no arriben al 50% en les postindustrials.

Tanmateix, a mesura que la societat es desenvolupa i progressa veiem com creixen el nombre de manifestacions corresponents a l'edat mitjana, moderna i contemporània.

Per tant, a partir dels resultats de la recerca intepretem que les societats més endarrerides tenen una major tendència a il·lustrar manifestacions d'orígens més remots mentre que les societats avançades prefereixen representar manifestacions més modernes i actuals. Així, el progrés i desenvolupament econòmic i social condiciona la representació de les manifestacions que apareixen en les mostres iconogràfiques deixant de banda les manifestacions més antigues i introduint aquelles més noves.

Respecte a la utilització de les manifestacions al llarg de les diferents èpoques, és a dir, en funció de la transculturalitat constatem que tres de cada quatre manifestacions es traslladen d'època en època o són jugades en més d'una època. Són molt poques les situacions lúdiques que naixen en un determinat període i deixen de practicar-se quan finalitza aquest.

Per tant, a partir de la iconografia filatèlica podem afirmar que la humanitat té tendència a reproduir les manifestacions lúdiques que s'han practicat amb anterioritat, afegint-ne de noves en funció de l'evolució i progrés de les cultures i de l'espècie humana.

En plantejar-nos el grau de difusió cultural de les manifestacions hem trobat que hi ha tendència a la representació de manifestacions multiculturals, és a dir, manifestacions que són conegudes en diferents i variats indrets culturals. Així, dues de cada tres manifestacions són conegudes arreu del món. Tot i que són conegudes és possible que aquestes van nàixer en una determinada cultura i amb el transcurs dels segles s'han anat difonent arreu del món de forma que actualment són mostres multiculturals.

També cal afirmar que una de cada tres manifestacions són de caràcter intracultural, és a dir, presenten unes característiques específiques d'aquella societat. Aquestes manifestacions, en moltes ocasions, són desconegudes i, per tant, a més a més del coneixement d'una nova forma lúdica també ens aporten informació sobre aquella cultura. Encara que actualment aquestes mostres són intraculturals, amb el transcurs de les

dècades i segles poden acabar sent multiculturals per la tendència a la globalització que existeix actualment.

En valorar la difusió cultural i els tipus de societat trobem que no hi ha una evolució o involució en funció de si la societat està més endarrerida o avançada. És a dir, tots tres tipus de societats presenten un major número de manifestacions multiculturals però, el nombre d'aquestes no evolucionen de forma simultània amb el progrès de la societat.

Finalment, a partir de l'estudi de les diferents relacions entre variables i amb dades com per exemple, aquells països amb tradicions i costums més arrelats tenen un major nombre de mostres, la igualtat de gèneres no apareix reflectida en les mostres iconogràfiques, les zones més fredes representen un major nombre de manifestacions en situacions de fred mentre que les zones caluroses en tenen un major nombre en situacions de calor, les societats més avançades representen un major nombre de mostres en situació nocturna en comparació amb les societats més endarrerides, les societats més endarrerides representen manifestacions més antigues... i, altres relacions que hem establert al llarg dels diferents apartats, concloem que la iconografia filatèlica representa amb exactitud les característiques dels països/emissors postals que han emés les mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic.

CAPÍTOL 7. CONCLUSIONS

La conclusió final és que sabem molt poc i, no obstant això, és sorprenent el molt que coneixem. I més sorprenent encara és que un coneixement tan petit ens puga donar tant.

Bertrand Arthur William Russel.

Iconografia 74. Uruguai, 2003 [139].

Una vegada desenvolupada la fonamentació teòrica, el desenvolupament de l'eina de recollida de la informació, la introducció de les dades, el tractament estadístic i la valoració dels resultats arribem al capítol de conclusions.

Per tal de poder afiançar i justificar els diferents objectius establerts en la tesi i, al mateix temps obrir noves possibilitats de recerca sobre el tema, aquest capítol està dividit en tres apartats.

La primera part, anomenada conclusions en relació amb els objectius de la tesi, tracta sobre les hipòtesi i supòsits previs establerts anteriorment i la seva relació amb l'assoliment dels objectius establerts. D'aquesta forma, a partir de la hipòtesi inicial, hem revisat els objectius establerts i hem valorat el grau de consecució i l'aportació al coneixement científic del treball.

[139] Sopa de lletres. Mostra emesa pel correu de l'Uruguai l'any 2003 amb la temàtica de l'UPAEP. Font: Ortí. Col·lecció particular).

El segon apartat, anomenat limitacions de la tesi, tracta sobre els aspectes que han condicionat i, per tant, han limitat l'objecte d'estudi, l'anàlisi i els resultats. El fet de donar consciència a aquestes limitacions evitarà errades en futurs estudis comparatius en relació a l'objecte d'estudi.

Finalment, en l'apartat de nous camps de recerca tractem les possibilitats que s'obren a partir de la nostra investigació i que poden permetre desenvolupar un major coneixement sobre l'objecte d'estudi o sobre nous objectes d'estudi que utilitzen la iconografia filatèlica.

7.1. Conclusions en relació amb els objectius de la tesi

Per tal de fer un resum aclaridor del grau d'assoliment dels objectius, l'analisi d'aquest apartat es desenvolupa a partir de l'analisi individual i independent dels diferents objectius específics establerts en la introducció i que han estat l'eix al voltant del qual ha girat tot el nostre estudi.

Així doncs, a continuació presentem els diferents objectius específics de la tesi i la justificació sobre l'assoliment d'aquest en finalitzar la nostra recerca.

Objectiu 1:
Reconèixer les possibilitats de la filatèlia en la recerca de les manifestacions lúdiques dels diferents països del món.

Tot i que els diferents serveis postals dels diferents països no han tingut entre les seves prioritats el desenvolupament de temàtiques representatives de manifestacions lúdiques de caràcter quasi esportiu, jocs tradicionals, quasi jocs esportius, jocs de taula i tauler sense reconeixement del COI, materials de jocs, jocs amb cantarelles, jocs dansats i altres formes lúdiques degut al baix nombre de mostres iconogràfiques que desenvolupen, sí que afirmem i reconeixem el valor de la filatèlia en la representació

d'aquestes. És a dir, encara que la quantitat de mostres no és molt elevada, comparant-ho amb la totalitat de la iconografia filatèlica emesa des de les primeres emissions fins a l'actualitat, la qualitat d'aquestes és força elevada tant quant a la representació i grafisme com al contingut d'aquestes. Així, a partir de les dades de la nostra recerca, afirmem que la filatèlia mitjançant la representació en la iconografia ens permet conèixer noves manifestacions lúdiques que es juguen arreu del món.

Juntament amb el reconeixement de la filatèlia per a la recerca de manifestacions lúdiques també és necessari considerar que l'interès dels serveis postals per aquests tipus d'emissions es va incrementant amb el transcurs de les dècades de forma que en els primers temps el nombre d'emissions era molt inferior a la dels temps actuals i, a més a més, no existien temàtiques específiques sobre el tema d'estudi. D'aquesta forma, la il·lustració de les manifestacions lúdiques, atenent als criteris seleccionats, no ha estat desenvolupada en emissions iconogràfiques filatèliques amb certa importància fins a l'arribada del s. XX. A partir de la dècada dels cinquanta comença a incrementar-se de forma progressiva el nombre de manifestacions lúdiques i és a finals del s XX i principis del s. XXI quan hi ha un major nombre de mostres iconogràfiques representant les manifestacions lúdiques.

Al mateix temps, el nombre d'emissions filatèliques amb una temàtica específica del nostre objecte d'estudi també sofreix una evolució positiva amb el transcurs de les dècades. És a dir, hi ha una senzibilització cap a la necessitat de recuperar o de valorar les manifestacions lúdiques pròpies com un element cultural de primera magnitud i, per tant, representatiu d'una societat.

Tot i que el nombre de manifestacions lúdiques és major en mostres iconogràfiques que atenen temàtiques variades i alienes a l'objecte d'estudi com per exemple, dia de la mare, dia del nen... que les temàtiques específiques.

Per tant, i a partir dels resultats anteriorment descrits en el capítol cinquè, la filatèlia entesa com la ciència que estudia dels segells de correus, amb la representació de manifestacions lúdiques en les icones presenta àmplies possibilitats d'estudi i és una font alternativa a les habituals per a estudiar i reconèixer les tipologies lúdiques dels diferents països. És a dir, habitualment per estudiar les manifestacions lúdiques s'han utilitzat fonts orals (entrevistes) i fonts bibliogràfiques (llibres que recullen manifestacions, imatges, pintures i fotogràfies). Les icones filatèliques, amb la representació de manifestacions lúdiques, també poden ser una eina novedosa per a l'estudi de les tipologies lúdiques dels diferents països d'arreu del món. Encara així, l'estudi d'aquestes ha ser complementat amb altres recursos per tal de tenir informació precisa sobre l'objecte d'estudi.

En l'actualitat, a més a més de les mostres, les diferents emissions postals de gran part dels països van acompanyades de díptics o tríptics informatius que ofereixen informació àmplia i precisa sobre la mostra iconogràfica emesa. Aquesta informació conté des d'aspectes estructurals dels segells com són el procediment d'impressió, el paper, el format dels segells, els efectes del talonari, el format del talonari, etc., fins a aspectes descriptius i de caràcter qualitatiu sobre el motiu de la representació d'aquesta icona i la seva descripció, passant per aspectes postals com el valor postal i tirada, la data de circulació, el mata-segell corresponent... Així, aquests documents són veritables fonts d'informació sobre les mostres iconogràfiques i, per tant, sobre les manifestacions lúdiques il·lustrades.

Objectiu 2:

Elaborar un formulari per a la recollida de la informació sobre les lògiques interna i externa.

El formulari és un dels elements clau d'aquesta tesi. La informació que proporcionen les 4.194 manifestacions lúdiques que apareixen representades en les mostres iconogràfiques filatèliques ha estat introduïda o agrupada en un formulari per tal de, posteriorment, fer el seu tractament i conèixer les dades que ens proporcionen. Aquest formulari és suficientment

exhaustiu per tal de integrar tota informació i, a més a més, ha tingut un disseny suficientment clar i senzill que ha facilitat la introducció de la informació.

Per elaborar l'eina de recollida de la informació s'ha partit d'un anàlisi i estudi bibliogràfic sobre treballs relacionats amb l'elaboració de fitxes, formularis, qüestionaris... Aquest estudi conceptual sobre el procediment per a l'elaboració i validació d'un formulari s'ha complementat amb estudi de models de formularis elaborats per diferents autors, institucions i grups d'investigadors i que tenen com a fonament l'estudi de les situacions motrius i de les manifestacions lúdiques. En aquest estudi hem trobat alguns formularis relacionats amb la lògica interna però hi ha, a nivell general, una manca d'estudis en relació a la lògica externa. Així, a partir de l'anàlisi i estudi d'aquests ha estat necessària la creació del nostre propi formulari on hi hagués informació relacionada tant en els aspectes referents a la lògica interna com a externa.

Una vegada desenvolupat l'estudi i considerats els estudis anteriors, hem elaborat un primer formulari en forma d'arxiu de text. Aquest formulari ha estat molt complet i àmplia, en gran mesura, els models i propostes anteriors. Aquest model ha estat exposat mitjançant entrevistes a diversos investigadors i persones relacionades amb el món del joc per tal que valoraren les possibilitats i elements que el conformen, especialment, les diferents variables i opcions que les integren. L'objectiu fonamental d'aquest procediment ha estat l'enriquiment i sofisticació de l'eina per tal que cada variable tingués desenvolupades totes les opcions possibles, de forma que totes les dades que ens ofereixen les icones filatèliques càpiguen en aquelles opcions sense quedar al descobert cap dada.

Una vegada efectuades diferents revisions per part de determinats investigadors i persones relacionades amb el món del joc, l'eina s'ha provat en una petita mostra iconogràfica per tal de veure el valor, l'interès de l'eina i també si queda al descobert alguna informació que ens ofereixen les icones. En fer les diverses proves i veure que tota la informació que ens aporten pot

ser recollida en elles tan sols ens ha quedat crear el formulari definitiu en un programa que ens permetés tractar les dades.

Després de compartir la necessitat de crear aquesta eina i d'utilitzar un programa informàtic per fer el tractament amb diferents persones vinculades al món de la informàtica s'ha triat, sota l'assessorament dels experts, la utilització del programa *Acces*. Aquest permet tractar i desenvolupar bases de dades. El desconeixement d'aquest programa em va portar a fer un curs bàsic d'introducció a l'*Acces* de forma que pogués elaborar el formulari i, posteriorment, introduir-hi tota la informació. L'assessorament informàtic va ser clau en l'elaboració estructural d'aquest formulari en format *Acces*.

Un dels inconvenients amb què ens hem trobat en la utilització d'aquest programa és que una vegada creat el formulari i introduïdes les primeres dades no existeix la possibilitat de modificar el seu disseny perquè les dades sofreixen una alteració. Així, la proposta de formulari ha d'estar absolutament tancada abans de crear el model informàtic adient.

Per tant, el procediment d'elaboració i validació del formulari per tal de poder efectuar la recollida d'informació ha passat un procés molt estricte i rigorós perquè aquest és l'eina fonamental que ens permet recollir tota la informació. L'elaboració d'aquest formulari i tot el procés portat a terme ja és, òbviament, una investigació.

Tot i que el formulari ha estat l'eina fonamental per al tractament de la informació, passant nombrosos filtres en la seva elaboració per tal de tenir la màxima precisió possible, aquest es pot millorar-la modificant o introduint unes determinades variables i/o opcions com són:

- Introduir una nova variable/descriptor que siga "Publicitat de l'esdeveniment". Aquesta pot integrar opcions com "sí" o "no" o, si volem dades de caràcter més qualitatiu es poden seleccionar les

variables radio, televisió, internet, cartells, octavetes o tríptics i, finalment, l'opció varis.

- Introduir una variable/descriptor que siga "fa referència a algun animal". És a dir, la manifestació lúdica imita o utilitza alguna joguina que tinga relació amb animals. Per exemple, els óssos de peluix, un nen jugant a cavall d'una escombra...

- Introduir la variable/descriptor "data de celebració de la manifestació". És a dir, aquesta manifestació es juga un dia concret per celebrar algun fet, esdeveniment...

El formulari ha d'estar en contínua revisió per tal d'ampliar les seves categories, variables i opcions, i fer d'aquesta una eina fonamental, útil i pràctica per a la recollida de la informació.

Objectiu 3:
Crear una base de dades filatèlica amb les dades corresponents a la lògica interna i la lògica externa de les manifestacions anteriorment esmentades.

Una vegada creada l'eina per a la recollida de la informació i d'haver superat el procés de validació hem introduït les dades de forma que amb tota aquesta informació tenim una veritable base de dades filatèlica amb informació relacionada amb les lògiques interna i externa de les manifestacions lúdiques que apareixen en la iconografia filatèlica i que atenen els criteris d'inclusió establerts amb anterioritat.

La base de dades ha recollit un total de 4.194 manifestacions iconogràfiques de tot el món que han aparegut en un total de 3.963 mostres iconogràfiques. És a dir, hem trobat algunes mostres iconogràfiques que contenen més d'una manifestació lúdica.

Tota la informació que hem obtingut de les mostres iconogràfiques ha estat introduïda dintre de la base de dades per tal de, posteriorment, fer el tractament adient. Degut a l'excessiu nombre de mostres iconogràfiques que conté hem hagut de fer dues bases de dades paral·leles per tal que el programa pogués suportar la totalitat de la informació. Cal aclarir que el fet de tenir 45 variables, 245 opcions per seleccionar en caselles desplegables, a més a més de 7 caselles per desenvolupar descriptivament fa que la capacitat de la base de dades siga molt gran i, per tant, que el requeriment informàtic també siga important.

Tot i que la base de dades s'ha desenvolupat amb *Acces*, el tractament estadístic ha estat fet amb el programa *Excel*, tal com hem vist en el capítol corresponent a la metodologia. Aquest programa ens permet crear gràfics amb una major facilitat que emprant el programa *Acces*.

Finalment, aquesta base de dades ens permet fer nous estudis i comparacions sobre la iconografia filatèlica d'arreu del món.

Objectiu 4:

Analitzar les lògiques interna i externa de les manifestacions lúdiques del tipus quasi esport, el joc tradicional, el quasi joc esportiu, els jocs de taula i tauler i les joguines que apareixen representades en les mostres iconogràfiques filatèliques.

A partir de la base de dades creada on hem introduït la informació relativa a la lògica interna i la lògica externa que ens aporten les mostres iconogràfiques, hem desenvolupat un coneixement amb profunditat de la lògica interna i de la lògica externa de les manifestacions lúdiques. El tractament de la lògica interna ens permet trobar i entendre les propietats que presenta la manifestació lúdica, és a dir, com es relacionen els components d'aquesta i que són l'espai, els protagonistes, els imperatius temporals i els materials emprats. És a dir, estem parlant de la tècnica, tàctica i aspectes reglamentaris de les manifestacions lúdiques. En cas de l'existència de manifestacions que tenen una reglamentació, en moltes

ocasions, tan sols analitzant aquesta ja coneixem la lògica interna de la manifestació lúdica perquè la reglamentació determina i condiciona com ha de ser la pràctica i la relació entre els companys, adversaris i materials.

En el cas de les manifestacions lúdiques que apareixen en la iconografia filatèlica, en ocasions, la lògica interna que hem trobat és molt pobra. Cal pensar que dintre dels criteris d'inclusió també s'han introduït les formes jugades, corresponents a l'opció *play*, on el participant no estableix relació amb ningú més i, aquesta no té cap finalitat llevat de la pròpia diversió del participant.

Juntament amb aquestes situacions que aporten poca informació en relació a la lògica interna també tenim les joguines. Aquestes són, simplement, uns objectes amb què els participants juguen posteriorment però que per elles mateixa no aporten massa informació respecte a la lògica interna perquè no en tenen ja que no estan sotmeses a aspectes tècnics, tàctics ni reglamentaris.

Respecte a la lògica externa trobem més informació en manifestacions com les descrites anteriorment. Els aspectes socioculturals es corresponen amb la lògica externa i ens indiquen com es juga en aquella societat, quin valor, quines creences... transmeten aquestes manifestacions lúdiques. La informació relacionada amb la lògica externa proporciona un coneixement en profunditat de la societat esmentada per això hem establert comparacions i relacions amb els aspectes socioculturals i les diferents societats on s'integren aquests països/emissors postals. En ocasions, aquesta informació ha estat proporcionada per la bibliografia i webgrafia atès que moltes mostres iconogràfiques tenen díptics informatius que descriuen el motius i característiques d'aquestes.

El fet de treballar amb la totalitat de la mostra ens ha permès que l'anàlisi desenvolupat respecte a les lògiques interna i externa haja estat fonamentalment estadística, incorporant determinades interpretacions a partir de les dades obtingudes en les diferents categories.

Objectiu 5:

Comparar les manifestacions lúdiques de les diferents regions i interpretar els trets característics fonamentals d'aquelles zones geogràfiques vinculant-ho amb elements socioculturals.

Per tal d'aconseguir aquest objectiu ha estat necessari buscar mitjançant alguna font d'informació algunes variables que ens pogueren servir per establir comparacions entre les diferents zones. Evidentment, la comparació entre països fa que siga una tasca prou complexa perquè hem pogut localitzar manifestacions lúdiques en un total de 262 països o emissors postals. Els emissors postals no es corresponen, en ocasions, amb els països com per exemple, Andorra. Aquest país té una administració postal compartida de forma que trobem les emissions filatèliques de l'Andorra francesa i les emissions de l'Andorra espanyola. Totes dues són vàlides per a establir la correspondència. També cal aclarir que no tots els països que han desenvolupats emissions postals existeixen actualment. Alguns han canviat de nom, en aquest cas els hem considerat com països diferents, altres s'han dividit, en ocasions han desaparegut, altres s'han fusionat amb unes altres regions i han configurat un nou país, etc. Per exemple, la Unió de Repúbliques Socialistes Soviètiques (URSS) es va formar a partir de l'any 1922 i es va dissoldre l'any 1991. Abans de la formació de l'URSS tenim emissions filatèliques de les diferents repúbliques soviètiques. A partir del 1922 aquestes deixen de fer les seves emissions i és la l'URSS la que desenvolupa el correu postal. Amb la seva dissolució durant la dècada dels 90 totes les repúbliques que la conformaven tornen a desenvolupar les seves pròpies emissions. Un cas semblant és el de la República Txeca i el de la República Eslovaca. Aquestes dues estaven integrades sota el nom de Txecoslovàquia fins que l'any 1992 decidiren recuperar l'estatus que tenien abans de 1918 i es separaren en dos repúbliques recuperant així la seva independència en el correu postal. En tots els casos de separació, unió... els hem considerat com països independents i els hem ubicat amb el nom del país que apareix en en la icona filatèlica.

Per tant, en no poder desenvolupar les comparacions entre els diferents països per la gran abundància d'aquests, ens ha calgut introduir en el formulari variables que els agruparen. Així, hem introduït les variables localització, famílies lingüístiques, religió i tipus de societat. Amb aquestes podem comparar les diferents manifestacions lúdiques que es desenvolupen arreu del món.

Els descriptors més emprats per tal de desenvolupar les comparacions són la localització, on els diferents emissors s'agrupen en dotze àrees en funció de la zona geogràfica a la que pertanyen tenint així, l'àrea de la Polinèsia, l'àrea russa, sino-japonesa, Austràlia, Europa, món àrab, Sud-est asiàtic, Nord-amèrica, Àfrica negra, Amèrica Llatina, àrea de l'Àrtic i l'àrea de l'Índia i, la variable tipus de societat on s'agrupen en funció del desenvolupament econòmic i social d'aquella societat trobant les zones rurals, zones industrials i zones postindustrials.

Utilitzant aquestes variables hem pogut establir comparacions i, evidentment, lligar aquests resultats amb els aspectes socioculturals que envolten les diferents localitzacions, tipus de societats, religions i àmbits lingüístics. Així, l'anàlisi dels resultats ha estat molt enriquidor i ens ajudat a entendre millor les peculiaritats de les manifestacions lúdiques de cadascun dels països o emissors postals.

Objectiu 6:
Valorar la importància del procés d'aculturació que fa que les formes culturals i de lleure siguen semblants arreu del món.

El procés d'aculturació que s'ha desenvolupat al llarg de la història de la humanitat també afecta, com a element cultural de primera magnitud que és, a les manifestacions lúdiques. És a dir, les joguines, els jocs de taula i tauler, els quasi jocs, els jocs tradicionals i els quasi esports també s'han anat intercanviant, enriquint, millorant i perdent amb el contacte i practica de les diferents cultures on han arribat. Amb la difusió mundial, alguns

d'aquests han acabat convertits en esports i, per tant, han estat exclosos del nostre estudi perquè no compleixen els criteris d'inclusió establerts.

Així, en les mostres iconogràfiques hi ha una gran quantitat de manifestacions de caràcter multicultural, és a dir, que es coneixen i practiquen en diferents indrets. Aquest fet es considera normal amb manifestacions que tenen com a base fonamental les habilitats motrius bàsiques. És a dir, entenem i comprenem que es puguen desenvolupar situacions lúdiques amb nines, amb pilotes, amb boles, manifestacions de llançaments de javelina, competicions d'alçament de pedres, regates... arreu del món però, ens sorgeixen dubtes quan trobem situacions lúdiques exactament iguals arreu del món de manifestacions com la xarranca, fins i tot presenten el mateix dibuix al terra, *l'àguila i els pollets*, les baldufes, els jocs amb cordills... ¿Com és possible que aquestes manifestacions lúdiques tan concretes, particulars i amb una certa complexitat en el seu disseny puguen formar part del patrimoni lúdic dels nens d'arreu del món? Quin procés d'aculturació s'ha seguit per tal que aquestes arriben a l'altre extrem del món? On està l'origen d'aquestes manifestacions? No podem entendre que aquestes sorgiren en els diferents indrets del món de forma natural i espontània. L'únic element per a la comprensió és el procés d'aculturació que han seguit.

Les joguines com els óssos de peluix, les baldufes, etc., ens permeten entendre que s'han expandit arreu del món perquè són materials que poc a poc s'han anat comercialitzant i fent populars però, d'altres manifestacions ens criden especialment l'atenció i ens fan plantejar-nos com han pogut arribar fins els extrems del món habitat. És massa la semblança que hi ha entre una xarranca representada en les mostres iconogràfiques de Botswana, amb una d'Algèria, d'Argentina, de les Illes Caiman, de Colòmbia, de la República Dominicana, de les Illes Feroès, d'Hong Kong, d'Iran o de Malàisia. Tan sols hi ha la diferència que en alguns països no apareix el número en les caselles, mentre que en altres al lloc on uns posen la paraula *Cielo* o la *C* altres posen un número. Aquesta manifestació no ha pogut

aparèixer en tots els llocs sinó que tan sols es pot entendre pel procés d'aculturació.

L'aculturació, és a dir, l'evolució de les formes culturals pròpies pel contacte amb altres formes culturals alienes, ha estat desenvolupada al llarg de la humanitat degut a l'exploració de nous territoris, a les conquistes territorials, als processos migratoris... Aquests esdeveniments han fet possible que les manifestacions lúdiques s'escampen i difonguen per tots els territoris habitats. Però, el fet que unes manifestacions lúdiques s'hagen difós entre la humanitat també fa pensar que altres manifestacions específiques de determinats territoris i vinculades a aquests hagen pogut sofrir modificacions i, fins i tot, desaparèixer per la presència de noves formes considerades més noves, modernes, sofisticades o desenvolupades. Aquest fet passa contínuament en qualsevol territori. Així, no fa massa dècades el joc de pilota va anar desapareixent en algunes regions de la Comunitat Valenciana com a conseqüència de la incorporació al ludisme i temps de lleure del futbol, esport de procedència anglosaxona. El mateix passa amb alguns jocs que actualment s'anomenen tradicionals en un interès de ser recuperats. Aquests han estat abandonats per altres formes lúdiques desenvolupades per exemple, amb pilotes i, en moltes ocasions, esportivitzades.

L'aculturació es manifesta en les mostres iconogràfiques filatèliques d'arreu del món en relació a les manifestacions lúdiques atès que, majoritàriament, els serveis postals dels diferents països han emès mostres iconogràfiques representant manifestacions iguals o molts semblants.

Objectiu 7:

Reconèixer les mostres iconogràfiques filatèliques com a eines difusores i representatives de les característiques i de l'idiosincràsia de les diferents societats.

Tot i que majoritàriament existeixen una major presència de manifestacions multiculturals en les mostres iconogràfiques de caràcter

filatèlic també apareix que una de cada tres manifestacions presenten aspectes culturals propis i representatius d'aquella societat. És a dir, que es corresponen amb manifestacions de caràcter intracultural.

Les mostres iconogràfiques de caràcter intracultural representen les característiques de les societats que les emeten. Així, els segells són un element publicitari dels costums i foklore dels països i, en aquest cas, de la cultura lúdica.

En la nostra recerca hem trobat relació entre els diferents tipus de societats i àrees culturals amb els elements rituals, l'estacionalitat, els emplaçaments on es juga, el procés d'obtenció i elaboració dels materials de joc, la relació amb els animals, la funció i utilitat social i el tipus d'habilitat que desenvolupen. És a dir, aquestes variables tenen una determinada tendència en funció del tipus de societat que representen les manifestacions lúdiques havent-hi una correspondència total entre les mostres iconogràfiques, les manifestacions lúdiques i el països emissors d'aquestes.

Per tant, a partir de l'anàlisi dels resultats afirmem que les mostres iconogràfiques filatèliques són unes eines difusores i representatives de les característiques i idiosincràcia de la societat que les han emés.

A més a més, cal valorar l'element publicitari i difusor de les mostres iconogràfiques. El fet que la filatèlia representa, en ocasions, tradicions lúdiques i festives dels diferents pobles i regions que integren el país emissor fa que aquestes siguen un element publicitari de primera magnitud ja que aquestes mostres viatgen arreu del món enganxades a un sobre o paquet i, per tant, donen a conèixer en els diferents indrets d'arreu del món la manifestació lúdica d'un país, regió o poble. No sols és en el cas espanyol quan es representen mostres dedicades a festivitats que, evidentment, contenen manifestacions de caràcter lúdic com per exemple, els *San Fermín* de Pamplona, les festes castelleres, el descens del Sella, les representacions de Moros i Cristians d'Alcoi, el Museu de Naips d'Àlaba, les Fogueres de Sant Joan d'Alacant, les Festes Cavalleresques de Ciutadella

(Menorca), el *Paso del Fuego* de San Pedro Manrique (Sòria)... Altres països també han desenvolupat sèries i tirades filatèliques relacionades amb festivitats populars que, en ocasions, contenen o representen manifestacions lúdiques. Suïssa ha desenvolupat diferents emissions sobre costums i festivitats amb determinades manifestacions com el *Rollelibutzen* celebrat a Altstätten, el *Schnabelgeissen* celebrat a Ottenbach....; Japó representa nombrosos festivals alguns dels quals contenen manifestació lúdiques com el *Souma Nomaoi Festival* de Miyagi o el *Shironge Big Kite Battle* de Niigata...; Cabo Verde ens presenta les manifestacions lúdiques eqüestres del *Festival de St Philipps*...

Així doncs, en el nostre estudi hem comprovat que juntament amb les manifestacions lúdiques comunes a tota la humanitat, la iconografia filatèlica també representa manifestacions específiques i representatives d'un determinat territori.

Per tant, l'assoliment dels diferents objectius específics de la tesi ens porta a la consecució de l'objectiu general, formulat a la inici de la tesi, i que és conèixer les manifestacions lúdiques que es representen en la iconografia mundial. Així doncs, en aquesta tesi hem conegut les lògiques internes i externes, per tant, les característiques de les manifestacions lúdiques que apareixen en els segells de correus dels diferents països/emissors postals des de l'inici de la filatèlia fins a l'any 2004.

7.2. Limitacions de la tesi

En aquest apartat fem referència als aspectes que han condicionat la nostra recerca i als factors que fan que aquesta no haja pogut anar més endavant.

La primera limitació de la nostra tesi ve donada perquè l'últim any per tal de buscar mostres filatèliques és l'any 2004. És a dir, el nostre univers

són les mostres iconogràfiques filatèliques des de l'origen de la filatèlica, aparició del primer segell, fins l'any 2004. Tal vegada hagués estat interessant acabar la recerca l'any 2000 o el 2010 per tenir dècades completes ja que acabar-lo l'any 2004 fa que la primera dècada del segle XXI quedo incompleta. El fet d'acabar en aquest any és perquè en el 2005, moment en què vam començar la recerca de les icones filatèliques, no hi havia catàlegs actualitats en aquella data. Aquesta limitació l'hem intentat superar, en algunes ocasions, fent comparacions fins la dècada dels 90, deixant de banda les dades introduïdes durant els primers anys del s. XXI.

A més a més, és gairebé impossible actualitzar la recerca amb la data actual perquè la recerca de les icones és un procés complex, dificultós i llarg, per tant, mai s'aconsegueix finalitzar en aquell moment precís ja que l'emissió de mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic no s'atura mai. És a dir, si avui comencem la recerca de les mostres iconogràfiques i acabem aquesta demà, ja haurem fet tard perquè demà ja hauran estat emeses noves icones de forma que aquest procés continu no té mai un final.

El fet que les dades de l'estudi no han considerat aquells països que no han fet mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic relacionades amb els criteris d'inclusió seleccionats també potser una limitació. És a dir, la nostra recerca tan sols ha considerat els països o emissors postals que tenen mostres iconogràfiques relacionades amb el tema d'estudi. Els altres han estat descartats automàticament. Cal aclarir que en el cas d'haver acceptat tots aquests països, el nombre de països o emissors postals hagués estat molt superior als 262 que tenen cabuda en el nostre estudi.

La distribució de les mostres per àrees culturals, religioses, àmbits lingüístics i tipus de societats no és exacta totalment perquè unes àrees tenen un major nombre de països/emissors postals que fa que tinguen un major nombre de mostres, generalment. És per aquest fet que el tractament estadístic desenvolupat ha estat fet a partir del percentatge de mostres que contenen. Així l'àrea de l'Àrtic tan sols presenta un total de 7 mostres mentre que l'Europa presenta 1.289. En l'estudi hem establert les comparacions a

partir del percentatge que representen cada una de les opcions i no del nombre de les mostres perquè, en alguns casos, no es poden establir comparacions o en cas de fer-ho aquestes serien molt irreals.

El comptabilitzar totes les mostres iconogràfiques emeses pels diferents països/emissors postals també ens hagués pogut proporcionar informació sobre la importància que li donen els diferents països/emissors a la representació de manifestacions lúdiques en les mostres iconogràfiques. Així, haguéssim pogut desenvolupar comparacions percentuals en relació al nombre d'emissions que atenen als criteris d'inclusió i proporcionar-ho amb el nombre d'emissions del país/emissor respectiu per tal de valorar la importància que li dóna cada país/emissor a les manifestacions lúdiques. Així, no atorga la mateixa importància a aquestes manifestacions un país que fa 10 manifestacions lúdiques per cada 100 mostres que un que en fa 20 per cada 300. A més a més, amb aquestes dades també haguéssin pogut constatar si hi ha més mostres perquè hi ha una senzibilització cap a la temàtica o perquè s'incrementen el nombre d'emissions totals i com a conseqüència el nombre d'emissions del tema d'estudi.

El fet de tractar exclusivament mitjançant les dades que aporta la filatèlia també fa que el contingut de la tesi estiga molt limitat. Tal vegada hagués estat interessant desenvolupar amb més profunditat les opcions corresponents amb la lògica externa mitjançant entrevistes personals… Les dades obtingudes haguéssin estat més complexes però també el procés d'elaboració i tractament d'aquestes.

La manca d'estudis amb mostres iconogràfiques filatèliques fa que el treball no s'haja pogut comparar amb massa treballs de caràcter semblant i que utilitzen criteris iguals. A més a més, en els casos que hem comparat els resultats, els diferents criteris a l'hora de seleccionar la mostra, acceptació de mostres desconegudes, diferents opcions en les variables… han fet que algunes dades no tinguen suficients garanties de que s'estan comparant fets semblants i, per tant, els resultats no es poden extrapolar a l'univers filatèlic.

7.3. Nous camps de recerca

A partir del nostre estudi s'han obert, fonamentalment, dos nous camps de recerca. El primer camp versa sobre les possibilitats de la filatèlia en la recerca. El segon fa referència a la utilització dels models i formularis plantejats en el treball per a la recerca d'altres mostres que no tinguen relació amb la iconografia filatèlica.

Els nous camps de recerca que s'obren a partir d'aquest treball, dins del món filatèlic, fan referència a l'aprofundiment i desenvolupament de les manifestacions luctatòries que es representen en la iconografia filatèlica. En aquest cas, s'han de treballar els aspectes socioculturals mitjançant la posada en contacte amb persones que coneixen les manifestacions, és a dir, desenvolupar un treball etnogràfic a partir de la iconografia filatèlica.

També es pot aprofundir el treball en les manifestacions de caràcter festiu. És a dir, aquelles festes populars que han estat representades en la iconografia filatèlica i que són pròpies i distintives dels territoris en els quals es practiquen. En aquest cas, convé desenvolupar amb més profunditat els elements que conformen la lògica externa de les manifestacions.

Tot i que el nombre de mostres es reduiria de forma considerable, també es poden establir comparacions úniques i exclusives dels jocs tradicionals dels diferents indrets que han estat representats en les mostres iconogràfiques.

Els balls i les danses que apareixen en la iconografia filatèlica també poden ser objecte d'estudi. Durant la recerca de les icones filatèliques hem trobat nombroses mostres relacionades amb balls i danses propis dels diferents països que de ben segur presenten aspectes relacionats amb la lògica externa que caracteritzen les societats en què es desenvolupen.

La comparació d'aquelles manifestacions iconogràfiques de caràcter motriu, exclusivament, també pot obrir un nou camp d'estudi. En aquest cas, entre els criteris d'inclusió també s'introduirien els esports moderns. Així, es podrien establir comparacions entre les formes més tradicionals de les manifestacions lúdiques i aquelles més estandarditzades o desenvolupades com són els esports moderns. A partir d'aquestes dades podem determinar la importància de cadascuna de les tipologies lúdiques i l'evolució al llarg de les dècades.

A partir del nostre estudi general també es pot aprofundir en les manifestacions lúdiques del gènere masculí i femení, en l'existència de diferenciació sexual a l'hora d'escollir un terminat tipus de situació lúdica...

Altres camps de recerca relacionats amb el nostre treball filatèlic fan referència a l'estudi amb profunditat de les característiques de les manifestacions lúdiques de determinats territoris que tenen una vinculació cultural i/o social com per exemple, les característiques de les manifestacions lúdiques en la iconografia filatèlica dels països riberencs del Mediterrani, del Golf de Guinea...

El fet de desenvolupar un estudi comparant les manifestacions lúdiques que apareixen en les diferents recerques atenent l'edat dels participants també és un camp d'estudi. És a dir, si un catàleg de jocs tracta les manifestacions infantils, utilitzar les dades de la nostra base que atenguen a manifestacions d'aquestes edats per tal de comparar-les per l'edat i no amb la totalitat de manifestacions lúdiques representadesl.

D'altra banda, el nous camps que s'han obert a partir del model i formulari elaborat fan referència a la utilització d'aquesta en catàlegs de jocs de caràcter general, és a dir, sense cap vincle en les mostres filatèliques com són els llibres que recullen jocs tradicionals, documents visuals com fotografies...

Ampliant el formulari elaborat i relacionat amb altres catàlegs de jocs que no tinguen relació amb la filatèlica també es poden desenvolupar estudis sobre les manifestacions lúdiques en funció de les diferents generacions. Així, unes generacions han practicat uns jocs que, possiblement, també hauran estat practicats per generacions posteriors tot i que en una menor mesura. Aquest segurament, pot ser la hipòtesi d'un altre treball de recerca al voltant del joc tradicional.

Per tant, els camps de treballs que s'han obert a partir d'aquesta tesi doctoral són nombrosos i heterogenis, implicant a diverses disciplines com ara la història, pedagogia, sociologia...

BIBLIOGRAFIA

Els llibres són, d'entre els meus consellers, els que més m'agraden, perquè ni el temor ni l'ambició els impedeixen dir-me el que he de fer.

Alfons II d'Aragó.

Iconografia 75. Mònaco, 1953 [140]

Atès que el camp d'estudi contempla referències bibliogràfiques relacionades amb les manifestacions lúdiques però també relacionades amb el món filatèlic, hem decidit agrupar la bibliografia per tal que la consulta de les fonts puga ser desenvolupada amb una major facilitat. D'aquesta forma, la bibliografia està agrupada en els diferents apartats que tractem a continuació.

El primer apartat fa referència a la bibliografia consultada en relació a la metodologia utilitzada en la recerca.

La bibliografia específica i relacionada amb la filatèlia i el món del coleccionisme de segells apareix documentada en el segon apartat.

Les referències bibliogràfiques relacionades en el món del joc i la bibliografia específica sobre els els jocs tradicionals i d'arreu del món consultats formen part del tercer i quart apartat, respectivament.

[140] Mostra iconogràfia emesa pel correu monagesc el 1953. Font: Scott (2005c, p. 837).

També hem establert un apartat específic sobre les tesis doctorals consultades que fan referència al joc i esport tradicional.

En l'apartat altres hem seleccionat la bibliografia emprada relacionada amb diferents camps d'estudi com ara la sociologia, psicologia, història, etc., que no han estat tractats en els apartats anteriors i que també ens ha ajudat a desenvolupar la recerca.

Finalment, hem establert un apartat on apareixen les principals pàgines web consultades en el nostre estudi. Aquestes fan referència, principalment, als catàlegs filatèlics consultats. També cal dir que s'han consultat un gran nombre de pàgines web per tal de conèixer els aspectes més profunds de les manifestacions lúdiques que estan representades en la iconografia filatèlica i que, degut a la seva extensió, no han estat introduïdes en l'apartat de webgrafia.

1. Bibliografia relacionada amb la metodologia de la recerca

Alvira, F.M. (1983): Perspectiva cualitativa-Perspectiva cuantitativa en la metodología sociológica. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (22) 53-75.

Anguera, M.T. (1986): La investigación cualitativa. *Educar*, (10), 23-50.

Bernstein, J. (1983), *Beyond Objetivism and Relativism: Science Hermeneutics and Praxis.* Oxford: Basil Blackwell.

Cea, Mª. A. (1999): *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Síntesis

Cook, T.D. i Reichardt, CH.S. (1986): *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Morata.

Goetz, J.P. i Lecompte, M.D. (1988): *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.

Guba, E.G. (1983) Criterios de credibilidad en la investigación naturalista. En A. J. Gimeno i A. Pérez (Edits), *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.

Knapp, M.S. (1986), Contribuciones etnográficas a la investigación evaluativa. En Cook i Reichard *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Morata.

Lagardera, F. i Lavega, P. (2001): Las actividades físicas y deportivas desde la perspectiva de la Praxiología Motriz. Entrevista realitzada a Pierre Parlebas (Traducció Eva Vargas). *Apunts. Educació Física i esport* (66), 78-81.

Lagardera, F. i Lavega, P. (2003): *Introducción a la praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo.

Lakatos, I. (1978): *La metodología de los programas de investigación científica*. Madrid: Alianza.

Latorre, A., Del Rincón i Arnal, J. (1997): *Bases metodológicas de la investigación educativa.* Barcelona: Hurtado.

Martens, E. (1991): *Introducció a la didàctica de la filosofia.* València: Universitat de València.

Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods.* Londres: Sage.

Parlebas, P. (1985). La crisis actual. Dispersión, multiplicidad y conflicto. *Apunts. Educació Física i Esport.* (1), 15-21.

Parlebas, P. (2001): *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Quivy, R. i Campenhoudt, L. V. (1997): *Manual de recerca en Ciències Socials*. Barcelona: Herder.

Ruíz Olabuénaga, J. I. I Ispizua, M. A. (1989): *La descodificación de la vida cuotidiana. Métodos de investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Sánchez Crespo, (1971): *Principios elementales del muestreo y estimación de proporciones*. Madrid: INE.

Taylor S.J. i Bogdan, R. (1987): *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.

Valles, M.S. (1997): *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis.

2. Bibliografia relacionada amb la filatèlia

Aracil, F. (1997): *La filatelia. Qué y cómo coleccionar.* Madrid. Edifil

Bantulà, J. (2004): *Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: la serie <Europa- Juegos Infantiles- Año 1989>.* Ponència presentada al VIII Congrés de la Asociación Española de Investigación Social Aplicada al Deporte. Barcelona.

Bantulà, J. (2006): Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: la serie <Europa- Juegos Infantiles- Año 1989>. En Pujadas, X. et al; *Culturas Deportivas y valores sociales.* Madrid: Librerías Deportivas Esteban Sanz.

Bantulà, J., Colomer, A., Ortí, J. (2007): El joc tradicional a la iconografia filatèlica. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna* (21)*,* 71-94.

Beeton, C. A. (1969): *Olympic games philately*. Tesi doctoral sense publicar. Sacramento State College, Califòrnia. Estats Units d'Amèrica

Briggs, M. (1992): *Sellos.* Madrid: Debate.

Boado, E. (2 de setembre de 1984): Fiestas populares suizas, carnales y otros motivos lúdicos ilustran las emisiones alpinas. El País. Sección Gente. Madrid.

Casas Plà, J. (1985): *La farmacia en la numismàtica.* Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

Coca, J. L. (2003) Análisis del mercado financiero de bienes tangibles : el caso particular de la filatelia financiera. Tesi doctoral sense publicar. Universidad Complutense de Madrid. Espanya.

Colomer, A. (2006): Elaboració d'un catàleg filatèlic de jocs tradicionals a Europa mitjançant l'adaptació de la classificació COMET. Primeres aplicacions. Seminari dirigit per X. De Blas FCAFE-Blanquerna. Sense publicar.

Correos y Telégrafos (2001): *Catálogo de Sellos de España y Correo Español en Andorra 1850-2001 y otros productos filatélicos*. Madrid: Servicio Filatélico de Correos y Telegrafos.

Domfil (2001): *Deportes. Catálogo de sellos temáticos.* Sabadell: Domfil.

Filabo (1995): *Catálogo de sellos de Españ de 1850 a 1996, Andorra y Guinea Ecuatorial.* Sant Joan Despí: FILABO.

Filabo (2005): *Catálogo de sellos 1850-2005. Especializado, Enciclopédico. España, Andorra Correo Español y Francés, Guinea Ecuatorial.* Sant Joan Despí: FILABO.

Herrador, J.A., Morales, M. A. (2007): Manifestaciones lúdico-deportivas a través de los sellos postales. *EF y deportes*, 111 (en línia). Recuperat el 2-12-2007 en http://www.efdeportes.com/efd111/manifestaciones-ludico-deportivas-a-traves-de-los-sellos-postales.htm.

Jones, M. (1975): *Selected philatelic events in physical education*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat d'Iowa. Estats Units d'Amèrica.

Mochon, M. A. (2003): Análisis de la eficiencia de las subastas: aplicación al sector filatélico y numismático. Tesi doctoral sense publicar. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Espanya.

Ortí, J. (2008): Horses in Games and Sports of Different Cultures. *Journal of Sports Philatelic* 47 (1), 12-14.

Pelegrí, J. (1985): *La filatelia en la medicina (Biografías).* Barcelona: Estudio 6.

Perarnau, C. (1966): *Literatos en la filatelia.* Barcelona: Emeuve, D.L.

Scott (2005): *Scott 2005. Vol. I. United States, United Nations & Countries of the World A-B.* Scott Publishing Co.

Scott (2005a): *Scott 2005. Vol. II. Countries of the World C-F.* Scott Publishing Co.

Scott (2005b): *Scott 2005. Vol. III. Countries of the World G-I.* Scott Publishing Co.

Scott (2005c): *Scott 2005. Vol. IV.* Countries of the World J-O. Scott Publishing Co.

Scott (2005d): *Scott 2005. Vol. V.* Countries of the World P-Sl. Scott Publishing Co.

Scott (2005e): *Scott 2005. Vol. VI.* Countries of the World So-Z. Scott Publishing Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2002): *Michel-Briefmarken-Katalog 04 Nord- und Ostafrika*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2002a): *Michel-Briefmarken-Katalog 05 Westafrika.* München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2002b): *Michel-Briefmarken-Katalog 06 Süd- und Zentralafrica*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2003): *Michel-Briefmarken-Katalog 07 Australien – Ozeanien - Antarktis*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2003a): *Michel-Briefmarken-Katalog 08 Sud- und Sudostasien.* München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2003b): *Michel-Briefmarken-Katalog 09 Mittel- und Ostasien*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2004): *Michel-Briefmarken-Katalog 01 Nord- und Mittelamerika*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2004a): *Michel-Briefmarken-Katalog 02 Karibische Inseln*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2004b): *Michel-Briefmarken-Katalog 10 Naher osten*. München: München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005): *Michel-Briefmarken-Katalog 03 Südamerika*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005a): *Michel-Briefmarken-Katalog 11 West- und Mitteleuropa*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005b): *Michel-Briefmarken-Katalog 12 Süd Europa*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005c): *Michel-Briefmarken-Katalog 13 NordWest Europa*. München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005d): *Michel-Briefmarken-Katalog 14 West Europa* . München: Michel Co.

Schwaneberger Verlag Gmbh (2005e): *Michel-Briefmarken-Katalog 15 Deutchland.* München: Michel Co.

Sorni Esteva, J. (1981): *La farmacia en la filatelia.* Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

VVAA. (1989) : *Los sellos de todo el mundo.* Barcelona: Planeta-De Agostini.

Wilson, J. (2001): *Stamping through mathematics.* New York: Springer-Verlag.

Yvert et Tellier (1996): *100 ans d'historie*. Amiens: Yvert et Tellier

3. Bibliografia emprada referida al joc

Allué, J. M., Cervera, P. i Nueno, M. C. (1996): La interculturalitat a través del joc. *Balma. Didàctica de les Ciències Socials, Geografia i Història. (4*), 125-132.

Añó, V. (1999): Origen y evolución histórica de la cultura física. En M. Villamón (coord.) *Formación de los maestros especialistas en Educación Física.* Conselleria de Cultura, Educació i Ciència. Generalitat Valenciana.

Bantulà, J. (2000): *Del joc espontani al joc organitzat.* Departament d'Ensenyament. Generalitat Catalana.

Benavent, J. (1998): El juego como medio de desarrollo de las capacidades motrices en la enseñanza escolar. En S. Camarero, V. Tella, J. Mundina (eds.), *La actividad física y deportiva en el ámbito escolar.* Valencia: Promolibro.

Blanchard, K. y Cheska, A. (1986): *Antropología del deporte.* Barcelona: Bellaterra.

Blázquez, D. (1986): *Iniciación a los deportes de equipo.* Barcelona: Martínez Roca.

Brown, G. (1990): *Qué tal si jugamos…* Venezuela: Publicaciones Populares.

Buytendijk, F. S. (1948): *Psicología del juego.* Madrid: Gredos.

Caillois, R. (1958): *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.

Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos.* Barcelona: Seix Barral.

Caillois, R. (1976): Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación. En G. Luschen y K. Weis (eds.) *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñón.

Claparede, E. (1975): *La educación funcional.* Madrid: Cátedra

Chateau, J. (1973): *Psicología de los juegos infantiles.* Buenos Aires: Kapelusz.

De Borja, M. (1982): *Les ludoteques. Joguines i societat.* Barcelona: Rosa Sensat/Edicions 62.

Devís, J. i Peiró C. (1992): *Nuevas perspectivas en el currículum de la Educación Física*. Barcelona: Inde.

Elkonin, D. (1978): *Psicología del juego.* Madrid: Pablo del Río Editor.

Erikson, E. H. (1966): *Enfance et societé.* Neuchatel: Delachaux and Nietsle.

Escoles de l'esplai de Catalunya. (1988): *Per educar en l'esplai... Formació bàsica per a monitors.* Alella: Pleniluni.

Freud, S. (1983): *Tres ensayos sobre teoría sexual y otros ensayos.* Madrid: Alianza.

Fericgla, J. M. (1989): Ideas sobre cómo organizar el mapa teórico*, Cuadernos de Antropología,* (9), pàg. 3-8.

Figler, S. K. (1983): Play, games, sport, and athletics in perspective. En W.N. Widmeyer (ed.) *Physical activity and the social sciences*. Woodstock: Mouvemente Publications.

García Blanco, S. (2006): Joc i esport: aproximació conceptual. *Apunts. Educació Física i Esport.* (83), 82-90.

Garvey, C. (1977): *El juego infantil.* Madrid: Morata.

Granda, J. (1994): Tareas instructivas e interacciones en el aula. Análisis del juego motriz y su influencia en las interacciones no verbales. *Aula de Innovación Educativa*, (22), 56-61.

Groos, K. (1902): *The play of man.* New York: Appleton.

Guttman, A. (1978): *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sports,* Nova York: Columbia University Press.

Henriot, J. (1969): *Le jeu.* París: Presses Universitaires.

Herrera, R. (2000): Los juegos en cada una de las etapas del desarrollo evolutivo. Características y tipos. En VVAA. *El juego y la educación: formación del ludotecario.* Curso de Postgrado, 11ª edición. 2000/01. Universitat de València.

Huizinga, J. (2001): *Homo ludens.* Madrid: Alianza Editorial.

Jover, R. (1999): Juegos motores. Fundamentos para el diseño y presentación de juegos didácticos motrices en educación primaria. En M. Villamón (coord.) *Formación de los maestros especialistas en Educación Física.* Conselleria de Cultura, Educació y Ciència. Generalitat Valenciana.

Lauand, J. (s.f): Lo lúdico en los Fundamentos de la Cosmovisión de Tomás de Aquino. (En línia). Recuperat el 28.09.09 en http://www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm

Miranda, J. i Oleguer, C. (1996): *La recreación y la animación deportiva.* Salamanca: Amarú.

Navarro, V. (2002): *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores.* Barcelona: Inde.

Omeñaca, R. Y RUIZ Omeñaca, J. V. (1999) *Juegos Cooperativos y Educación Física.* Barcelona: Paidotribo.

Olaso, S. i Lavega, P. (2000): *1001 juegos populares y tradicionales.* Barcelona: Paidotribo.

Ortega, R. (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.

Ortí, J. (2004): *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.* Barcelona: Inde

Parlebas, P. (1976-77): Les universaux de jeu sportif collectif. En *E.P.S.* (140), (141), (142), (143), (144), (145) i (146).

Pérez Samaniego, V. i Sanchís, J.R. (1999): La participación en el juego: una perspectiva educativa. En M. Guillamón. *Formación de los maestros especialistas en educación física.* Generalitat Valenciana.

Piaget, J. (1959): *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve. Image et représentation.* Neuchatel: Delachaux & Niestlé.

Schiller, J. C. (1969): *Cartas sobre la educación estética del hombre.* Aguilar: Madrid.

Serra, E. (2000): Etapas del desarrollo y juego. En *El juego y la educación: formación del ludotecario.* Curso de Postgrado, 11ª edición. 2000/01. Universitat de València.

Spencer, H. (1985): *Educación: intelectual, moral y física* Madrid: Espalsa-Calpe.

Stern, U. (1958): *Psicología de la primera infancia.* Madrid: Gredos.

Vigotski, L. S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Crítica. La primera edició és de 1933

Wallon, H. (1979): *La evolución psicológica del niño.* Barcelona: Critica.

4. Relacionada amb el joc i esport tradicional i, jocs d'arreu del món

Acuña, A. (2004): La cursa raràmuri com a metàfora de resistència cultural. *Apunts. Educació Física i Esport* (75), 20-24.

Agudo, D., Mínguez, R., Rojas, C., Ruiz, M., Salvador, R., Tomás, J . (2002): *Juegos de todas las culturas*. Barcelona: Inde.

Allué, J. M. (2003): *Jocs d'arreu del món. 92 jocs per conèixer un món meravellós*. Barcelona: CEAC.

Amades, J. (1969): *Folkore de Catalunya. Costums i creences*. Barcelona: Selecta.

Amades, J. (1984): *Auca dels jocs de la mainada*. Barcelona: Alta Fulla.

Amades, J. (1996): *El Jugar de l'Amades*. Volum nº 1. Moixanes, cançons de sorteig i jocs. Edició D'Imma Marín i Olga Pardo. Tarragona: El mèdol.

Aries, P. i Margolin, J. P. (1980): Les jeux a la Reinaissence. *Actes dú XXXIIIè Colloque International d'Etudes Humaniestes Tours Julliet*. París: Libraire Philosophique j. Vrin.

Arnold, A. (1975): *The world book of children's games.* London: Macmillan

Arribas, H. i Gutierrez Cardeñosa, S. (1995): Los zancos: Usos rituales y posibilidades educativa. *Revista de Folklore* (178-Tomo 15b), 127-131.

Bantulà, J. i Mora, J.M. (2002): *Juegos multiculturales*. Barcelona. Paidotribo.

Barreau, J. J. (2007): Juegos tradicionales, ética deportiva y ideologías del mercado. Respuesta a los alegatos de A. Guttmann en su obra: Games & Empires, Modern Sports and Cultural Imperialism. JUGAJE. Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (en línia) Recuperat el 6 d'octubre de 2007 en http://www.jugaje.com/es/textes/texte_2.php

Bataller, J. (1979): *Els jocs dels xiquets del País Valencià*. Universitat de Valencia: Institut de Ciències de l'Educació.

Benítez Ampudia, J.C. (1994). *El deporte prehispánico.* México: CND.

Bravo, C. (1986): *Juegos de niños*. Mallorca: Olañeta editor.

Caro, R. (1978) *Dias geniales o lúdricos.* Madrid: Espasa-Calpe

Castro Leal, M. (1973). *El Juego de Pelota.* México: Ediciones Lara

Costes, A. (1997): *Emborrapà. Jocs de carrer jugats a Amposta*. Amposta: Ajuntament d'Amposta.

Costes, A i Lavega, P. (1998) Els jocs populars-tradicionals a la Lleida de l'edat mitjana. A A. Ateneu Popular de Ponent (ed.) Coneixes la teva ciutat...? La ciutat baix medieval (segles XIV-XV). Pàgs.133-146. Lleida: Ateneu Popular de Ponent

Craig, S. (2002): *Sports and games of the ancients.* Greenwood Press.

Charlton, J. i Thompson, W. (1977): *Croquet: The Complete Guide to History, Strategy, Rules and Records.* New York. Turle Press.

Chin, L. (1983): *Sepak raga (Takraw). The south esst asian ball game*. Kuching: Sarawask Museum.

De La Garza, M. (2000). El juego de pelota según las fuentes escritas. *Arqueología Mexicana* (44), 50-53.

Del Pino, M., Lorente, J., Ripoll, O. i Rofin, M. (2001): Jocs de sempre, jocs per sempre. *Suplement revista Estris*. Març-Abril. Fundació Pere Tarrés

Enoksen, Lars Magnar (2008): *The secret art of Glíma - an introduction to Viking martial arts*. Malmö Scandinavian Heritage Publications

Etxebeste, J. (s.f.) La riqueza motriz de los juegos y deportes tradicionales. *Apuntes curso de postgrado, el juego tradicional en la escuela y el tiempo libre*. INEFC-Lleida.

Figueres, E. (1996): El juego del bèlit. *UNO. Revista de didáctica de las matemáticas* (7), 31-35.

Florescano, E. (1995). *El mito de Quetzalcoatl.* México: Fondo de Cultura Económica

García Serrano, R.(1974) Juegos y deportes tradicionales en España en *Catedras Universitarias del tema deportivo Cultural.* Universidad de Navarra. Madrid: INEF

Granda, J., Domínguez, R. i El Quariachi, S. (1995): *Juegos populares de la Cultura Bereber.* Fundación Municipal Sociocultural. Ayuntamiento de Melilla.

Granda, J., Domínguez, R. i El Quariachi, S. (1999): *El juego popular y tradicional como mediador intercultural.* Barcelona: CIMS.

Griaule, M. (1938): Jeux dogons. *Travaux et mémoires de l'institut d'ethnologie, XXXII*. París.

Grunfeld, F.V. (1978): *Juegos de todo el mundo.* Edilan-Unicef España. Madrid.

Gutíerrez, D. i Gotés, L. E. (1992): Rarájipo o cursa de bola raràmuri. *El joc de pilota al mèxic pre-colombí i la seva supervivència a l'actualitat* (pàg. 156-163). Barcelona: Fundació Folch-Ajuntament de Barcelona

Hernández Moreno, J., Navarro, V., Castro, U., i Jiménez, F. (2007): *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos.* Barcelona: INDE.

I-Hwa, T., E-Wha, L., Park, J. (2006): *Korea's Pastimes and Customs: A social History.* Homa & Sekey books.

Jaouen, G., Barreau, J.J. (2001): *Les jeux traditionnels en europe, éducation, culture et société au 21 ème siècle*. *Actes del col·loqui de Plouguerneau* Editions Confédération Falsab.

Lavega, P. (1997): Funciones y sentido de los jocs populares- tradicionales a partir de una metodologia transversal (pluridisciplinar). *Actes 3er Congrés en Ciències de l'activitat física, l'esport i la recreació*. INEFC-Lleida.

Lavega, P. (1997b): *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès Editors

Lavega, P. (1998) Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes a propos de l'identité, le contexte et la fonction culturelle, a partir d'une vision pluridisciplinaire (transversale). En J.J. Barreau i G. Jaouen (ed.) *Les jeux populaires eclipse et renaissance* (p. 111-128). Morlaix: Falsab.

Lavega, P. (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

Lavega, P. (2000) *La clasificación de las prácticas motrices*. V Seminario Internacional de Praxiología Motriz. Coruña: INEF-Coruña

Lavega, P., Bardají, F., Saula, O. i Costes, A. (2002) Estudio de los juegos populares/tradicionales en el Valle del Corb (Urgell). *Inventario de Patrimonio Etnológico de Cataluña*. Investigación encargada por el Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana. Sense publicar.

Lavega, P., Lagardera, F. Molina, F., Planas, A. i Saez de Ocariz, U. (2006): Els jocs i esports tradicionals en Europa: entre la tradició i modernitat. *Apunts. Educació Física i Esport.* (85), 68-81.

Lavega, P. I Olaso, S. (1999): *1000 Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona. Paidotribo.

Leibs, A. (2004): *Sports and games of the Renaissence.* Greenwood Press.

Young Moo, L. (1986): In Search of Past Games: Changch'igi, Ch'ukkuk & Nongju, P'yonsa, Hyangsarye. *Korean Journal* (26) 35-41.

López de Sosoaga, A. (s.f.): Aspectos de la lógica interna y externa de un deporte tradicional: las trainereas o el remo en banco fijo. (en línia) Recuperat el 1 d'octubre de 2009) en http://www.unex.es/eweb/cienciadeporte/congreso/04%20val/pdf/c160.pdf

Moreno Palos, C. (1991): Clasificación tipológica de los jocs y deportes tradicionales en España. *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Santander: Universidad Internacional Menéndez Pelayo (UIMP).

Moreno Palos, C. (1992): *Juegos y deportes tradicionales en España.* Madrid: Alianza Editorial.

Navarro, V. (2006): 40 años de propuestas de juegos motores. Comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. En *Revista de Educación* (340), 787-808.

Navarro, V. (2008): *Descripción de los juegos de la infancia.* Valladolid: Maxtor.

Niederstadt, L. (2000): Of kings and Cohorts: The game of Genna in Ethiopian Popular Painting. *International Journal of the History of Sport* (19), 57-71.

Öfele, M.R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. *TANDEM* (10), 21-30.

Olaso, S. (1999): Los deportes tradicionales: aproximación antropológica. *Apunts. Educació Física i Esport* (55), 92-97.

Oliver, B. M. (1992): Reminiscències prehispàniques del joc de pilota. En *El joc de pilota al mèxic pre-colombí i la seva supervivència a l'actualitat*. (Pàgs 149-155). Barcelona: Fundació Folch-Ajuntament de Barcelona.

Ortí, J. (2003): Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de la educación física en el sistema educativo actual. *Tándem* (10), 31-41.

Ortí, J. (2005): La educación física y el juego en la integración del alumnado inmigrante. *Aula de Innovación Educativa* (140), 35-37.

Ortí, J. (2008): Experienciencias de educación secundaria: Juegos Multiculturales. A A. Martínez, L. (coord) *Educación física, transversalidad y valores* (pàgs. 170-192). Madrid: Wolters Kluwer.

Parlebas, P.(1998): Jeux d'enfants d'aprés Jacques Stella et Cultura ludique au XVIIIe siècle. *A quoi joue-t-on?* (p. 321-355). Festival d'histoire de Montbrison.

Pérez Sánchez, L.F. (1991): Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles en *Juegos, juguetes y ludotecas. Aportaciones del primer seminario estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas.* Compilado por T. A. Tripero. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino.

Renson R. i De Vroede, E (1988): Jogos Tradicionais praticados nas feiras. Cenas de Arraial na obra de Pieter Bruegel o Velho. *Desporto e Sociedade* (94), 3-19.

Ripoll, O. (2002): *Juega con nosotros. Más de 100 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Molino

Robles, J. A. i Álvarez del Palacio, E. (2001): La lluita lleonesa d'antany: els "aluches. *Apunts. Educació Física i Esport*. (66), 72-76.

Rosa Sánchez, J.J. (1997): *Juegos tradicionales infantiles de León*. León: Universidad de León.

Sutton-Smith, B. (1990): Tradition from the perspective of children's traditional games a proceedings of the Second European Seminar on traditional Games. A A. E. De Vroede i R. Renson (ed). *Leuven: Vlaamse Volkssport Centrale*

Taladoire, E. (2000): El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo. *Arqueología Mexicana* (44), 20-27.

Trigo, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de la educación física. Vol I*. Barcelona: Paidotribo.

Trigo, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de la educación física. Vol II*. Barcelona: Paidotribo.

UNESCO (2005): *Carta internacional de juegos y deportes tradicionales*. 172à reunió. París.

Uriarte, M.T. (2000). Práctica y símbolos del juego de pelota. *Arqueología Mexicana* (44), 28-35.

VVAA. (1992): *El joc de pilota al mèxic pre-colombí i la seva supervivència a l'actualitat*. Barcelona: Fundació Folch-Ajuntament de Barcelona.

Wilkings, S. (2002): *Sports and games of medieval cultures*. Greenwood Press.

5. Tesis doctorals vinculades al joc i esport tradicional

Adell, J. A. (1997): *Los orígenes del deporte en Aragón: aproximación al retroceso del joc tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Zaragoza. Espanya.

Bantulà, J. (2005): *Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

Bernabé Pascual, J. (2001): *El joc tradicional y la oralidad en el primer ciclo de educación primaria*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Murcia. Espanya.

Castro, U. (2001): *Estudio etnográfico de la lógica de las situaciones motrices de un joc tradicional desaparecido: la pina*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Espanya.

Etxebeste, M. J. (2001): *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle dels enfants du Pays basque*. Tesi doctoral sense publicar. Université Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales. França.

Giñez, J. (1997): *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el niño*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Valencia. Espanya.

González Aja, T. (1992): *El deporte a través del arte occidental*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat Complutense de Madrid. Espanya.

Lavega, P. (1995): *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles en el pla d'Urgell (Lleida)*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

Navarro, V. (1995): *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género.* Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Espanya.

Olaso, S. (1993): *El joc de la pilota en la comunitat valenciana*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

Paredes, J. (2002): *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Alicante. Espanya.

Trigueros, C. (2000): *Nuevos significados del joc tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada*. Tesi doctoral sense publicar. Universidad de Granada. Espanya.

6. Altres llibres i documents emprats

Alcover, A. M. i Moll, F. (2002) *Diccionari català-valencià-balear (DCVB)* Edició electrònica. IEC.

Batalla, A. (1995): El rendimiento en la iniciación deportiva en *La iniciación deportiva y el deporte escolar.* Barcelona: Inde

Blatchford, P. (1998): *Social life in school: pupils' experience of breaktime and recess from 7 to 16 years.* Falmer Press

Brohm, J. M. (1978): Twenty Theses on Sport. *Sport-A Prison of Measured Time*. Londres: Ink Links.

Brohm, J. M (1978b): Sociología del deporte. *Partisans. Deporte, cultura y represión*. Barcelona: Gustavo Gili.

Castañer, M. i Camerino, O. (1993): *La educación física en la enseñanza primaria.* Barcelona: Inde.

Contreras, O. R., De la Torre, E. i Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.

Departament d'Ensenyament. (2001): *Marc d'actuació per a l'atenció educativa a l'alumnat immigrant*. Direcció General d'Ordenació Educativa. Generalitat Catalana.

Diem, C. (1966): *Historia de los deportes*. Barcelona: Caralt.

Diem, C. (1973): Orígenes rituales en *Citius, Altius, Fortius* (Tom XV-Fascicle. 1-4)

Devís, J. (1996): *Educación física, deporte y currículum*. Madrid: Aprendizaje Visor.

Garay, J. O. i Hernández Mendo, A. (2005): "La activitadad física y el deporte en el marco científico". En Lecturas: Efdeportes, 85 (en línia). Recuperat el 3 d'octubre 2007 en http://www.efdeportes.com/efd85/afd.htm

García Ferrando, M. (1990): *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociologica*. Madrid: Alianza Editorial

Giddens, A. (1998): *Cultura, sociedad e individuo.* En VVAA. *Sociología.* Cap. 2. Madrid: Alianza Editorial.

Giménez, F. J. (2000). *Fundamentos Básicos de la Iniciación Deportiva*. Sevilla: Wanceulen

González Lozano, F. (2001). *Educar en el deporte*. Madrid: CCS

Hernández Mendo, A. (1999): Acerca del término deporte. *EF y deportes*, 17 (en línia). Recuperat el 15 de juliol de 2008 en http://www.efdeportes.com/efd17/deporte.htm

Laguillaumie, P. (1978): Para una crítica fundamental del deporte. *Partisans. Deporte, cultura y represión*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Larousse (1977): *Enciclopedia Larousse*. Madrid: Larousse

Lleixà, T. (2004): Actividad física, deporte y ciudadanía intercultural. A A. T. Lleixa i S. Soler, *Actividad física y deporte en sociedades multiculturales. ¿Integración o segregación?* (pàgs 13-26). Barcelona: Horsori.

Maguire, J. (2003): Globalización y creación del Deporte Moderno *Ef y deportes,* 67 (en línia). Recuperat el 3 d'octubre de 2007 en http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm.

Mandell, R.D. (1986): *Historia cultural del Deporte*. Barcelona: Edicions Bellaterra.

Manno, R. (1988): *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Barcelona: Paidotribo.

Museu Valencià d'Etnologia (s.f.): Presentació. *Museu Valencià d'Etnologia.* (en línia). Recuperat el 29 de desembre de 2009. http://www.museuvalenciaetnologia.es/ca__presentacion_presentacion.html

Navarro, V. (1993). *Perspectivas de la Actividad Física y el Deporte* (12), 36-42.

Parlebas, P. (1988): *Elementos de sociología del deporte*. Màlaga: Junta de Andalucía-Universidad Internacional Deportiva de Andalucía-Unisport.

Pastor, J. L. (2000). *Fragmentos para una antropología de la actividad física*. Madrid: Paidotribo.

Piaget, J. (1967): *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Seix Barral.

Piaget, J. (1977): *Psicología infantil*. Madrid: Morata.

Piaget, J. (1981): *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires: Àbaco.

Piaget, J. i Inhelder, B. (1984): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Piernavieja, M. (1966). Depuerto, deporte, protohistoria de una palabra. *Citius, Altius, Fortius*, 1-2, (VII), 5-190.

Planella, J. (2003): *Cos i discursivitat pedagògica: bases per a la ideació corporal*. Tesi doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona. Espanya.

Platonov, V. (2002): *Teoría general del entrenamiento deportivo olímpico*. Barcelona: Paidotribo.

Ponce de León, A. (1998): Análisis de la educación física escolar desde la perspectiva de una educación para el tiempo libre. *APUNTS. Educació Física i Esport* (51), 23-34.

Racionero, L. (1983): *Del paro al ocio*. Barcelona: Anagrama

Ramírez, G. (s. f.): Deporte y preparación para la guerra en el reino de Castilla durante el siglo XV. Estudio específico de la ciudad de Sevilla. En línia. Recuperat el 10.9.2007 en http://www.cafyd.com/HistDeporte/htm/pdf/1-10.pdf.

Ramos, I. (16 d'abril de 2001): La cultura de los otros. *La Vanguardia. Vivir en Barcelona,* Barcelona.

Real Academia Española de la Lengua (2001): *Diccionario de la Lengua Española*. (21ª edició). En línia. http://buscon.rae.es/draeI/

Real Academia Española de la Lengua (2006): *Diccionario Esencial de la Lengua Española*. Espasa-Calpe.

Riera, J. (2005): *Habilidades en el deporte.* Barcelona: Inde.

Rodríguez López, J. (2000): *Historia del deporte*. Barcelona: Inde.

Salvador, J. L. (2004): *El deporte en occidente. Historia, cultura y política*. Madrid: Càtedra.

Sánchez Cerezo, S. (Coord.) (1983): *Diccionario de las ciencias de la educación*. Madrid. Diagonal/Santillana.

Sartori, G. (8 d'abril de 2001): Los flujos de inmigrantes deben regularse de manera útil. Entrevista de Arminda Rosales. *Diari El País,* Madrid

Sebastiani, E. M. i González, C. A. (2000). *Cualidades físicas*. Barcelona: INDE.

Solà, J. (2004): *Tàctica, tècnica i estratègia: un enfocament funcional.* Tesi doctoral sense publicar. Universitat Autònoma de Barcelona. Espanya.

Unisport (1992): *Diccionario de Ciencias del Deporte*. Junta de Andalucia.

7. Webgrafia bàsica

Catàlegs filatèlics emprats[141]

- http://www.wnsstamps.ch/en/
- http://www.africa-stamps.com/
- http://www.europe-stamps.com/
- http://capephilatelics.com/catalog/
- http://www.freestampcatalogue.com/app
- http://www.topicstamps.com/browse.php#item_16884

[141] Alguns d'aquest catàlegs són tendes filatèliques.

ANNEX

Annex 1. Protocol i guia a seguir en les entrevistes

Protocol:

Estem desenvolupant una investigació sobre *El joc i l'esport tradicional que apareix en els segells d'arreu del món* per tal de valorar les diferents tipologies de jocs que apareixen representades així com les característiques (material, espais de joc...) que trobem en aquests. Aquesta investigació forma part de la meva tesi doctoral. A partir d'aquesta anàlisi pretenem establir una sèrie de conclusions sobre les tipologies de jocs per tal de vincular-ho amb aspectes socials i culturals de les diferents regions geogràfiques així com veure les similituds entre les tipologies de joc en les diferents regions. Aquesta entrevista, té com a objectiu determinar i validar una sèrie de categories relacionades amb la lògica externa del jocs i esports.

Guió de l'entrevista:

1. Podria presentar-se breument (nom, càrrec) i explicar la seva vinculació en relació al món del joc?

2. Des de la seva experiència que entén per lògica interna?

3. I per lògica externa?

4. Ha parlat de praxiologia. Què és aquesta disciplina i quina opinió li mereix?

5. Quines categories creu que haurien de sortir per tal d'analitzar la lògica externa?

6. Li pareix bé que li presento una fitxa amb categories sobre lògica externa i vostè opine al voltant d'aquesta?

   M'agradaria que la revisés i em digués possibles errades o elements que es convenient canviar. Al mateix temps, si creu que he d'afegir alguna categoria, m'agradaria que m'ho digués i així estudiaríem la seva inclusió.

7. Comentaris i observacions sobre el formulari presentat.

8. Creu que falta alguna altra variable/descriptor?

9. Una vegada feta la valoració del formulari, voldria afegir alguna observació?

Annex 2. Exemple d'entrevista desenvolupada

Data *16.12.06*

Entrevista:

Enquestador.- Podria presentar-se breument (nom, càrrec) i explicar la seva vinculació en relació al món del joc?

Expert.- *Oriol Ripoll, professor de jocs a l'Escola Universitària d'Educació i Treball Social de la Universitat Ramon Llull i excap de departament del Departament de Jocs de la Fundació Pere Tarrés. Aquesta Fundació, entre d'altres, s'encarrega de la formació de monitors i especialistes en el món del lleure i vaig coordinar l'apartat de Jocs i Esports d'arreu del món del Fòrum de les Cultures de 2004.*
Actualment, em dedico al món del joc (tant formació com organització) mitjançant l'empres Paités.

En.- Des de la seva experiència, que entén per lògica interna?

Ex.- *La lògica interna fa referència als elements que tenen relació amb les regles de joc. Per exemple, quan juguem els nostres comportaments estan condicionats per aquesta de forma que actuem d'una o d'altra forma en funció d'aquestes. Per exemple, no es el mateix fer una lluita, situació d'1 x 1, que un partida de bitlles. Cadascuna d'aquestes situacions propicien una relació diferent entre els participants.*

En.- I la lògica externa?

Ex.- *Seguint la visió praxiològica la lògica externa fa referència als aspectes socioculturals del joc, és a dir, a quins condicionants de l'entorn social determinen aquest. Un mateix joc pot ser viscut per dues persones de forma*

diferent en funció de la seva procedència, del seu país o de la cultura on s'ha desenvolupat.

En.- Ha parlat de praxiologia. Què és aquesta disciplina i quina opinió li mereix?
Ex.- *La praxiologia és una "ciència" que té com a objecte d'estudi l'acció i la conducta motriu. Es basa en els postulats de Parlebas i compta amb molts seguidors a l'INEFC de Lleida com Pere Lavega. I en referència a la segona part de la pregunta tinc una doble consideració: té una part que s'entén i que té molta coherència amb les anàlisis que permet i possibilita però com a part negativa utilitzen uns conceptes massa específics i que, en ocasions, tan sols poden ser entesos per ells. Coses que són evidents, ells les reformulen utilitzant un vocabulari molt específic i allunyat de la realitat.*

En.- Quines categories creu que haurien de sortir per tal d'analitzar la lògica externa?
Ex.- *Poden sortir múltiples categories però crec que el gènere, que no sexe, el grau de difusió del joc, l'edat dels participants, etc...*

En.- Li pareix bé que li presente un formulari amb categories sobre lògica externa i vostè opini al voltant d'aquesta?
Ex.- *Molt bé.*

En.- M'agradaria que la revisés i em comentés possibles errades o elements a canviar. Al mateix temps, si creu que s'ha d'afegir alguna categoria, m'agradaria que m'ho digues i així l'afegiríem.

(Trec la fitxa de lògica externa i li la comento acuradament)

Ex.- *No es pot parlar d'una categoria de sexe. Hauria de ser la categoria de gènere ja que el sexe* fa referència a les parts corporals .

Ex.- *La variable edat no m'acaba d'agradar. Classificar els jocs en funció de la edat pot tenir poca relació amb l'element sociocultural perquè hi ha pobles*

que la persona passa de nen a adult mentre que en altres societats trobem que existeix l'adolescència com un període en què el nen no es considerat com un adult. Per exemple, hi ha zones geogràfiques en què la dona deixa de ser noia i passa a ser dona quan les dones del poble la conviden a jugar al joc de les bitlles. Aquest és el punt d'inflexió considerant els aspectes socioculturals.

En.- En determinar la classificació vaig considerar Piaget per tal de distribuir en petits grups per tal de tancar-ho…

Ex.-*Sí, però la classificació de Piaget està un poc desfasada perquè el context cultural i l'època d'estudi no es correspon amb l'actualitat. Tal vegada caldria afegir una categoria que fes referència a l'edat atenent criteris socials amb tres subcategories: nens, adults i nens més adults o alguna cosa semblant.*

Ex.- *En la variable propietat dels materials, podem considerar la samarreta com un material?*

En.- No en aquest cas la samarreta serà considerat un equipament.

Ex.- *Ho dic perquè llavors podem trobar una variable que faça referència a un equipament però nominal com per exemple passa al futbol. Els jugadors tenen un equipament que és de l'equip però al mateix temps té el propi nom del jugador.*

Ex.- *Uns calçons de la lluita es considera un vestuari específic? Segurament hi haurà jocs i esports que es practiquem amb roba que utilitzen habitualment, en el dia a dia, els mateixos participants mentre que en altres ocasions utilitzaran un vestuari específic creat específicament per a la pràctica esportiva. Aquí tal vegada s'haurien de diferenciar aquestes categories.*

En.- Perfecte. Llavors, tal vegada seria interessant crear una opció que fos, simplement, vestuari. D'aquesta forma es faria referència a un vestuari de la vida quotidiana que es necessari per a jugar però que no cal buscar-lo a cap tenda especialitzada.

Ex.- *La variable animal, tal vegada hauria d'anar a la dels protagonistes. Dos bous que lluiten, dos galls, etc., són protagonistes del joc. Ho tal vegada caldria diferenciar-la. No es el mateix dos animals que lluiten per exemple, que un home a cavall.*

En.- Sí, podria anar-hi en aquella però considerem a aquestos com a materials que l'home utilitza per distreure's. És per això que els introduïm en aquesta categoria. De totes maneres, revisaré per tal de valorar la introducció en un o d'altre apartat.

Ex.- *En la variable funció i utilitat social: si en un joc una persona seleccionada representa a un grup social (poble) dintre de quina categoria s'introduiria?*

En.- En aquest cas, tal vegada tindria cabuda dintre de l'àmbit polític-ideològic.

Ex.- *Doncs tal vegada, hauria d'introduir l'element social per tal que quedés ben clarificat de forma que formaria part de l'àmbit polític-ideològic-social*

Ex.- *Finalment, en la variable tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza el llançament pot diferenciar-se en funció de si és de llunyania o de punteria. No és el mateix l'un que l'altre.*

En.- Efectivament, però llavors podem crear moltíssimes més opcions.

Ex.- *No perquè en la resta no serien significatives. En el cas de llançament sí que hi ha una gran diferenciació entre tots dos llançaments.*

En.- Creu que falta alguna altra variable?

Ex.- *Crec que la fitxa és molt completa i no tinc cap variable per afegir.*

En.- Una vegada feta la valoració del formulari, voldria afegir alguna observació?

Ex.- *La fitxa d'elements de lògica externa està molt completa però tindràs molt problemes per a completar mitjançant la informació que tens al segell. Si has de completar-la amb informació externa hi haurà algunes variables que no podràs afirmar-ho perquè no ho sabràs. És a dir, algunes et quedaran molt clares, altres podràs interpretar-les però d'altres et serà impossible així que has de valorar que t'interessa més. El millor que podries fer es treure aquelles que no et serà possible completar mitjançant la informació que t'ofereix el segell.*

En.-Doncs moltíssimes gràcies.

Ex.-*De res. M'agradaria que fes una prova amb uns quant segells per tal de veure què li surt. Després veurà que ha de treure i què ha de deixar.*

En.- Ho tindré en compte. Gràcies de nou.

Annex 3. Procediment per a la validació i prova del formulari

Qüestionari 1.

Aquest qüestionari es passava als experts, juntament, amb el formulari de la lògica externa, per tal de validar les variables i opcions corresponents.

Protocol

L'objectiu del present qüestionari és tractar de donar validesa i claredat a una eina que ens serveix per a recollir els elements que conformen la lògica externa del joc. Per lògica externa entenem la visió sociocultural que conforma el joc i l'esport; tot allò que l'afecta però no està relacionat amb la reglamentació; que hi ha darrere d'aquest joc; o quina relació es pot establir entre aquest i l'entorn social i cultural que l'envolta.

Aquesta eina forma part d'una tesi doctoral que tracta sobre l'anàlisi del joc i esport tradicional. És per això que com a especialista li demanem el màxim interès en el desenvolupament de l'eina.

Ens agradaria que per provar l'eina, i valorar el seu grau de fiabilitat i precisió, penso 4 jocs/esports tradicionals i que posteriorment complete la fitxa que troba adjunta al document en *pdf*. Pot marcar directament cadascuna de les caselles que acompleix el seu joc/esport. Per exemple, si el que ha pensat és un joc doncs marque la casella *game*; si juguen nois i noies conjuntament marque la casella mixta; si juguen nens de 8 anys marque la casella de 6 a 11 anys; i així successivament. Si creu que alguna casella queda incompleta o que no sap quina marcar, pot afegir-ho al costat de la fitxa i, posteriorment, al full que acompanya aquest.

Una vegada completat li agrairíem que respongués les següents preguntes. També li agraïm que no llenço la fitxa amb els jocs i les caselles que ha omplert i que en la pròxima reunió ens ho lliure.

Esperant que siga del seu gust i comptant amb el seu màxim interès, rebi els nostres sincers agraïments per la seva col·laboració.

Joan Ortí Ferreres

Nom i cognoms: **Mail:** **Telèf.**

Titulació:

Experiència professional:

Relació amb el món del joc i esport tradicional/popular:

Creu que sobra o s'hauria de treure alguna categoria? *Pot justificar-ho breument.*

Les categories queden totalment tancades? *Si creu que una categoria queda incompleta pot escriure les modificacions sobre la fitxa directament, amb un color diferent.*

Afegiria alguna altra categoria, en relació a l'element sociocultural?

Observacions i altres comentaris

Annex 4. Formulari

ASPECTES GENERALS

Dimensió 1

Relacionats amb la filatèlia

1. **País**

2. **Any d'emissió**

3. **Dècada d'emissió**
   Fins 1949
   Dècada 50
   Dècada 60
   Dècada 70
   Dècada 80
   Dècada 90
   Dècada 00

4. **Temàtica**
   Europa
   IYC
   IYY
   Welfare
   Scout
   Children's games
   Traditional games
   Popular sport
   Traditional sport, rural sport
   Festivals, jornades
   Pintura
   Altres

CATEGORIES RELACIONADES AMB LA LÒGICA INTERNA

Dimensió 1

Relacionada amb els protagonistes

1. **Jugadors**
   - Psicomotors individuals
   - Sociomotors individuals
   - Sociomotors de cooperació
   - Sociomotors de col·laboració i oposició
   - Desconegut

Dimensió 2

Relacionada amb els materials

1. **Materials**
   - Sense material
   - Un únic material d'ús individual
   - Un únic material d'ús col·lectiu
   - Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu
   - Més d'un material d'ús individual
   - Més d'un material d'ús col·lectiu
   - Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu
   - Desconegut

Dimensió 3

Relacionada amb l'espai

1. **Espai**
   - Sense incertesa
   - Tipologia irregular (terreny accidentat o espai natural)
   - Delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones
   - Tipologia irregular amb delimitació espacial
   - Desconegut

Dimensió 4

Relacionada amb els temps

1. **Temps**
   - Sense incertesa
   - Realització d'una tasca determinada
   - Assoliment d'un número de punts
   - Fixació d'un límit temporal
   - Fixació d'un límit d'intents
   - Altres
   - Desconegut

CATEGORIES RELACIONADES AMB LA LÒGICA EXTERNA

Dimensió 1

Relacionats amb els supòsits estructurals generals

1. Tipologia

Sport Game Play Lluita Joguina Joc de taula i tauler
Ball

Dimensió 2

Relacionats amb els protagonistes

1. Gènere

Masculí Femení Masculí i femení per separat
Mixta Desconegut

2. Edat

1ª Infantesa (0-2 anys)
2ª Infantesa (2-6 anys)
3ª Infantesa (6-12 anys)
Joventut (12-17 anys)
Adultesa (18-64 anys)
Gent gran (majors de 65)
Intergeneracional
Desconegut

3. Amb qui jugo

Sol Amics Família Escola
Estranys Varis Desconegut

4. Qui dirigeix ...?

Propis participants
Persona externa coneguda
Persones externes conegudes
Persona externa desconeguda
Varis externs desconeguts
Altres
Desconegut

5. Observadors/espectadors

Sí No Desconegut

6. Lideratge

Sí No Desconegut

Dimensió 3

Relacionats amb la cultura

1. Àmbit de localització

Àfrica Negra
Amèrica llatina
Àrea Àrtica
Àrea de l'Índia
Àrea Polinèsica
Àrea russa
Àrea sino japonesa
Austràlia
Europa
Món àrab
Nord-amèrica
Sud-est asiàtic

2. Fonaments geogràfics de tipus lingüístic (famílies lingüístiques)

Africana
Afroasiàtica
Altaica
Ameríndia
Àrea Indoeuropea
Australiana
Coreana-japonesa
Uraliana
Xinesa-tibetana
Altres

3. Fonaments geogràfics de tipus religiós (distribució per religions)

Budisme
Confucionisme i 50% sense religió
Cristianisme
Cristianisme i 50% sense religió
Cristianisme/islamisme
Hinduisme
Islamisme
Judaisme
Naturals
Xintoisme

4. Fonaments geogràfics segons el tipus de societat

Societat rurals
Industrials
Postindustrials

5. Difusió cultural

Multicultural
Intracultural
Desconegut

6. Ritualitat. Va lligada a algun aspecte ritual o té associada alguna celebració

Família
Local
Religiosa
Extraordinària
No en té
Desconegut

Dimensió 4

Relacionats amb l'espai

1. **Emplaçaments espacials (descripció de l'espai en el que juguem)**
   Interior privat
   Interior públic
   Exterior urbà
   Exterior rural domèstic
   Exterior rural natural
   Aquàtic
   Desconegut

2. **Us de l'espai**
   Estandarditzat, especialitzat, reservat
   Domèstic, entorn proper
   Natural
   Desconegut

Dimensió 5

Relacionats amb el temps

1. **Estacionalitat**
   Calor
   Fred
   Pluja
   Diverses
   Desconegut

2. **Quan es juga (dintre del dia)**
   Dia Nit Diversos Desconegut

3. **Origen**
   Edat antiga
   Edat mitjana
   Edat moderna
   Edat contemporània
   Desconegut

4. **Transculturalitat**
   Edat antiga
   Edat mitjana
   Edat moderna
   Edat contemporània
   Diversos
   Desconegut

Dimensió 6

Relacionats amb els materials

1. Propietat del material amb el que es juga

Pública
Privada
No hi ha material
Desconeguda

2. Obtenció i procés d'elaboració

Autoconstrucció
Construcció artesanal/
Fabricació industrial/
Sense elaboració-extret medi natural
Sense elaboració-extret medi social
Desconegut
No hi material
Diversos

3. Equipament-vestuari

Vestuari
Vestuari específic
Proteccions
Vestuari específic i proteccions
Sense equipament
Desconegut

4. Relació amb animals

Sense animals
Animal x animal
Persona & animal
Desconegut

Dimensió 7

Relacionats amb la funció i utilitat social

1. Classe social que el practica

Classe baixa
Classe alta
Diverses
Desconegut

2. Premi

Diners
Material
Personal
Propietat immoble
No hi ha
Desconegut

3. Travesses

Beguda
Diners
Fer una feina
Material
Propietat
Altres
No hi ha
Desconegut

4. Publicitat

Descansos
En el material
En el terreny de joc
En el vestuari
Diversos
No hi ha
Desconegut

5. Qui l'organitza

Educador
Pare
Participants
Promotor
Desconegut

6. Funció i utilitat social

Àmbit festiu
Àmbit laboral
Àmbit lleure/esbarjo
Àmbit mític-màgic-religiós
Àmbit polític-ideològic-social
Desconegut

Dimensió 8

Relacionats amb la funció motriu i cognitiva

1. Capacitats implicades

Força
Resistència
Velocitat
Flexibilitat
Coordinació
Equilibri
Ritme
Agilitat
Mixta
Cognitiu
Desconegut

2. Tipus d'habilitat/destresa que el caracteritza

Desplaçaments
Desplaçaments adequats a la resolució de problemes
Formes de desplaçament incipients
Salts
Girs
Llançament de precisió
Llançament a distància
Llançaments/Recepcions
Colpeig
Maneig d'implements
Habilitats manuals
Habilitats cognitives
No requereix habilitats
Desconeguda

Annex 5. Índex d'iconografies

Iconografia 1. Cuba, 1966. 7
Iconografia 2. El Salvador, 1987. 20
Iconografia 3. Mònaco, 1993. 43
Iconografia 4. El Salvador, 1988. 46
Iconografia 5. Sèrbia i Montenegro, 2003. 56
Iconografia 6. Espanya, 1980 66
Iconografia 7. Espanya, 1992 66
Iconografia 8. Cuba, 2001. 66
Iconografia 9. Alemanya-Berlin, 1978. 67
Iconografia 10. Rep. Democràtica Alemanya, 1978. 67
Iconografia 11. Espanya, 1979 67
Iconografia 12. Tonga, 1993. 68
Iconografia 13. Iran, 1993. 68
Iconografia 14. Finlàndia, 1993. 69
Iconografia 15. Brasil, 1991 69
Iconografia 16. Suïssa,1996 77
Iconografia 17. Lesotho, 1979 139
Iconografia 18. Afganistà, 1956 164
Iconografia 19. Japó, 1979 171
Iconografia 20. Hongria, 1982 205
Iconografia 21. Icones que atenen als criteris d'inclusió. 213
Iconografia 22. Icones que atenen als criteris d'exclusió. 216
Iconografia 23. Kuwait, 1977. 320
Iconografia 24. República Popular de Corea, 1961 321
Iconografia 25. Kènia, 1979. 321
Iconografia 26. Països Baixos, 1977 333
Iconografia 27. Espanya, 1905 342
Iconografia 28. Argentina, 1959. 345
Iconografia 29. Txad, 1992. 345
Iconografia 30. Colòmbia, 2003. 346

Iconografia 31. Rússia, 1999. 346
Iconografia 32. Finlàndia, 1996. 349
Iconografia 33. França, 1958. 349
Iconografia 34. Rep. de Xina, 1994. 366
Iconografia 35. Canadà, 1979. 366
Iconografia 36, Xipre, 1989. 367
Iconografia 37, Illes Caiman, 2003. 367
Iconografia 38. Espanya, 1976. 368
Iconografia 39. R.P. de Xina, 2003. 368
Iconografia 40. Haiti, 1979. 369
Iconografia 41. Albània, 1975. 372
Iconografia 42. Illes Caiman, 1978. 425
Iconografia 43. Illes Caiman, 2003. 433
Iconografia 44. Macao, 1989. 443
Iconografia 45. Indonesia, 2001. 443
Iconografia 46. Rep. de Madagascar, 1971. 453
Iconografia 47. Indonesia, 2003. 456
Iconografia 48. Algèria, 1990. 466
Iconografia 49. República de Xina, 1970. 466
Iconografia 51. Algèria, 1990. 481
Iconografia 50. Illes Feroe, 2003. 481
Iconografia 52. Xipre, 1989. 484
Iconografia 53. EUA, 1963. 486
Iconografia 54. Kuwait, 1977. 492
Iconografia 55. Espanya, 1998. 493
Iconografia 56. Costa d'Ivori, 1985. 511
Iconografia 57. Etiòpia, 1984. 511
Iconografia 58. Illes Falkland, 1989. 513
Iconografia 59. Illes Falkland, 1989. 513
Iconografia 60. Iran, 1991. 515
Iconografia 61. Méxic, 1997. 518
Iconografia 62. Andorra, 1982. 518
Iconografia 63. Bòsnia Herzegovina, 2001. 518
Iconografia 64. França, 2000. 519

Iconografia 65. Japó, 1981. 519
Iconografia 66. Etiòpia, 1984. 529
Iconografia 67. R. Xina, 1992. 530
Iconografia 68. Cambodja 2001. 541
Iconografia 69. Macao,1996. 541
Iconografia 70. Malàisia, 1982. 542
Iconografia 71. Malàisia, 2000. 542
Iconografia 72. Singapur, 1971. 542
Iconografia 73. Tailàndia, 1995. 542
Iconografia 74. Gibraltar, 1981 589
Iconografia 75. Mònaco, 1953 609

Annex 6. Índex de taules

Taula 1. El cercle hermenèutic 38
Taula 2. Relació de catàlegs *Michel* amb els països que els integren i l'any d'edició. 60
Taula 3. Relació dels catàlegs *Scott* amb els països que els integren i l'any d'edició. 61
Taula 4. Relació de catàlegs *Stanley Gibbons*, països que els integren i any d'edició. 62
Taula 5. Relació de catàlegs *Yvert & Tellier*, països que els integren i any d'edició. 63
Taula 6. Institucions filatèliques. 70
Taula 7. Característiques comuns al concepte de joc. 87
Taula 8. Tipus de joc associat a cada tipus d'intel·ligència a partir de Piaget. 97
Taula 9. Relació entre el joc i treball. 103
Taula 10. Tipologia dels jocs i les seves edats a partir de 106
Taula 11. Evolució del nen i les tipologies dels jocs. 110
Taula 12. Continu existent entre el *paidia* i el *ludus* 112
Taula 13. Classificació del jocs desenvolupada per Guttman. 114
Taula 14. Diferències entre el joc natural i el dirigit. 116
Taula 15. Jocs esportius i principis tàctics que desenvolupen 126
Taula 16. Relació dels conceptes amb la seva etimologia. 127
Taula 17. Significació dels conceptes en funció de l'època. 130
Taula 18. Components de l'esport actual. 133
Taula 19. Evolució de les manifestacions en funció del grau de diversió. 134
Taula 20. Diferències entre el joc i l'esport. 136
Taula 21. Continu de les manifestacions lúdiques. 136
Taula 22. Aspectes que caracteritzen el joc i l'esport tradicional. 143
Taula 23. La situació ludomotriu i les tipologies de jocs esportius. 178
Taula 24. Tipus de pràctiques que engloba el quasi esport. 180
Taula 25. Situacions motrius combinant els elements de la lògica interna. 184
Taula 26. Disseny de la recerca. 208

Taula 27. Quadre resum dels criteris d'inclusió. 212
Taula 28. Quadre resum dels criteris d'exclusió. 216
Taula 29. Format general de l'entrevista. 225
Taula 30. Estructura i preguntes de l'entrevista. 226
Taula 31. Qüestions introduïdes per validar l'eina. 228
Taula 32. Exemple de preguntes relacionades en la prova pilot. 229
Taula 33. Distribució vertical i horitzontal dels apartats del formulari. 232
Taula 34. Dimensions, variables i opcions corresponents a la lògica interna (LI). 245
Taula 35. Opcions corresponents a la dimensió 1 de la lògica externa (LE-D1). 251
Taula 36. Canvis i caràcters sexuals més característics del sexe femení. 255
Taula 37. Canvis i caràcters sexuals més característics del sexe masculí. 255
Taula 38. Resum de les variables i opcions corresponents a la LE-D2. 262
Taula 39. Evolució dels diferents sectors al llarg de la història. 271
Taula 40. Resum de la tercera dimensió. 274
Taula 41. Resum de la dimensió 4 de la lògica externa (LE-D4). 278
Taula 42. Variables corresponents a les opcions de la dimensió 5 (LE-D5). 282
Taula 43. Variables i opcions corresponents a la dimensió 6 (LE-D6). 288
Taula 44. Dimensió 7 amb les seves respectives variables i opcions. 298
Taula 45. Relació de capacitats coordinatives de Blume. 301
Taula 46. Variables i opcions corresponents a la dimensió 8 (LE-D8). 313
Taula 47. Punts forts i febles del catàleg *Yvert & Tellier*. 316
Taula 48. Punts forts i febles del catàleg *Michel.* 317
Taula 49. Punts forts i febles del catàleg *Scott.* 318
Taula 50. Punts forts i febles del catàleg *Stanley Gibbons, LTD*. 319
Taula 51. Comparació de les icones trobades en dos recerques filatèliques. 327
Taula 52. Comparació de les icones trobades en dos recerques filatèliques. 328
Taula 53. Comparació de les icones trobades en les dos recerques filatèliques. 329
Taula 54. Relació dels països/emissors postals amb les emissions relacionades amb el nostre tema d'estudi. 339

Taula 55. Número de mostres emeses per països i percentatge respecte del total. 340

Taula 56. Número de mostres en relació als anys d'emissió. 343

Taula 57. Relacions establertes amb les diferents variables 378

Taula 58. Relacions establertes amb les diferents variables corresponents als jugadors. 405

Taula 59. Relacions establertes amb els materials, premis i travesses. 439

Taula 60. Relacions establertes amb els elements espacials. 460

Taula 61. Relacions establertes amb els elements temporals. 494

Taula 62. Relacions establertes amb els descriptors integrats per altres elements. 506

Taula 63. Relacions establertes entre les variables 548

Annex 7. Índex de gràfics

Gràfic 1. Nombre de països i emissions relacionades amb el tema d'estudi. 341
Gràfic 2. Nombre de mostres per temàtiques. 345
Gràfic 3. Percentatge de mostres i tipus de relació amb l'objecte d'estudi. 348
Gràfic 4. Evolució del nombre de mostres per dècades. 350
Gràfic 5. Distribució de les temàtiques per dècades. 352
Gràfic 6. Evolució del nombre de temàtiques per dècada. 356
Gràfic 7. Tipus de temàtica per dècada. 357
Gràfic 8. Temàtiques amb especial vinculació distribuides per dècades. 359
Gràfic 9. Distribució del nombre de mostres per àrea cultural. 361
Gràfic 10. Distribució percentual del nombre de mostres per àrees lingüístiques. 362
Gràfic 11. Distribució percentual del nombre de mostres per països que tenen un determinat tipus de religió. 363
Gràfic 12. Distribució percentual de les mostres en funció del tipus de societat. 364
Gràfic 13. Distribució percentual de les mostres en funció de la seva tipologia. 365
Gràfic 14. Manifestacions lúdiques i nombre de mostres iconogràfiques. 369
Gràfic 15. Evolució de les diferents tipologies en funció de les dècades. 373
Gràfic 16. Participació dels jugadors en les manifestacions lúdiques de les mostres iconogràfiques. 379
Gràfic 17. Distribució percentual dels tipus de participació dels jugadors. 380
Gràfic 18. Comparació del tipus de participació entre diferents estudis desenvolupats sobre icones filatèliques. 381
Gràfic 19. Comparació del nombre de mostres en funció del tipus de participació i dels diferents estudis. Amb un asterisc són els estudis que fan referència a mostres iconogràfiques. 384
Gràfic 20. Evolució del tipus de participació per dècades. 385

Gràfic 21. Distribució percentual del nombre de materials que apareixen en les manifestacions objecte d'estudi. 388
Gràfic 22. Distribució del material i ús que es fa d'aquest. 389
Gràfic 23. Comparació de la utilització dels materials en diferents estudis. 390
Gràfic 24. Comparació amb altres estudis sobres mostres iconogràfiques sobre la utilització del materials de joc. 392
Gràfic 25. Distribució en funció de la utilització de materials i el tipus de participació. 393
Gràfic 26. Comparació sobre el tipus de participació dels jugadors i la utilització del material. 394
Gràfic 27. Distribució percentual sobre el tipus d'espai on es desenvolupa la manifestació. 395
Gràfic 28. Comparació entre els tipus d'espai en diferents recerques sobre mostres iconogràfiques de caràcter filatèlic. 396
Gràfic 29. Distribució percentual en funció del grau d'incertesa temporal. 398
Gràfic 30. Comparació dels resultats de la incertesa temporal en diferents estudis. 398
Gràfic 31. Distribució percentual en funció de les diferents opcions temporals. 400
Gràfic 32. Distribució percentual en funció del gènere dels participants. 407
Gràfic 33. Distribució en funció del gènere dels participants i comparació amb altres estudis. 408
Gràfic 34. Distribució percentual en funció del tipus de religió de l'emissor postal. 410
Gràfic 35. Distribució percentual en funció del tipus de religió i del gènere. 411
Gràfic 36. Distribució en funció del diferents grups d'edat dels participants. 413
Gràfic 37. Distribució en funció del tipus de manifestació i de l'edat. 414
Gràfic 38. Distribució en funció de les diferents edats i la tipologia lúdica. 416
Gràfic 39. Distribució en funció de les edats i el gènere dels participants. 418
Gràfic 40. Distribució percentual en funció de les persones amb qui jugo. 420

Gràfic 41. Distribució en funció del tipus de societat i les persones amb qui es comparteix la manifestació lúdica. 421

Gràfic 42. Distribució en funció de la classe social que practica aquella manifestació lúdica. 423

Gràfic 43. Distribució percentual en funció dels organitzadors de l'activitat. 425

Gràfic 44. Distribució en funció de l'organitzador de l'activitat i el tipus de societat. 426

Gràfic 45. Distribució en funció de la persona que dirigeix l'activitat. 428

Gràfic 46. Distribució en funció del coneixement de les persones externes que regeixen l'activitat. 428

Gràfic 47. Distribució en funció de la direcció de l'activitat i el gènere dels participants. 430

Gràfic 48. Distribució en funció del tipus de direcció i la societat on es desenvolupa l'activitat. 432

Gràfic 49. Distribució en funció de l'existència d'observadors/espectadors en la manifestació lúdica. 433

Gràfic 50. Distribució en funció de l'existència d'observadors/espectadors i del tipus de societat. 434

Gràfic 51. Distribució en funció de l'existència d'un líder o capità que dirigeix l'equip o als participants. 435

Gràfic 52. Distribució en funció de l'existència d'un líder i del tipus de manifestació lúdica que es desenvolupa. 436

Gràfic 53. Distribució en funció de l'existència d'un lideratge i el tipus de societat. 438

Gràfic 54. Distribució en funció de l'existència de material i de la propietat d'aquest. 440

Gràfic 55. Distribució del tipus de material i el procediment d'elaboració. 441

Gràfic 56. Distribució, en els diferents estudis desenvolupats sobre mostres iconogràfiques, en funció del tipus de material emprat en l'activitat. 444

Gràfic 57. Evolució dels diferents tipus de materials emprats en les manifestacions lúdiques en funció de les diferents tipus de societats analitzades. 446

Gràfic 58. Distribució en funció del tipus de material emprat i el gènere dels participants. 448

Gràfic 59. Distribució en funció de la utlització de vestuari, equipament específic i proteccions. 451

Gràfic 60. Distribució en funció de la utilització d'animals en les manifestacions. 452

Gràfic 61. Distribució en funció de l'existència d'animals i la seva utilització en les manifestacions lúdiques combinada amb el tipus de societat on es desenvolupa. 454

Gràfic 62. Distribució percentual en funció de l'existència de premis i del tipus de premi que s'aconsegueix. 456

Gràfic 63. Distribució en funció de l'existència d'apostes i/o travesses. 457

Gràfic 64. Tipus d'apostes més habituals. 458

Gràfic 65. Distribució en funció de l'existència d'apostes i/o travesses combinada amb els diferents tipus de societats. 458

Gràfic 66. Distribució percentual en funció d'on es juga. 462

Gràfic 67. Distribució en funció del nombre de mostres que es juguen a l'interior i a l'exterior. 464

Gràfic 68. Comparació de la utilització dels espais en diferents estudis iconogràfics. 465

Gràfic 69. Distribució en funció de la utilització d'instal·lacions públiques i privades. 467

Gràfic 70. Distribució en funció de l'espai on es desenvolupa la manifestació i del tipus de societat. 468

Gràfic 71. Distribució dels diferents espais on es desenvolupen les manifestacions lúdiques i els diferents tipus de societats. 469

Gràfic 72. Distribució dels espais de joc i les diferents societats estudiades. 472

Gràfic 73. Distribució en funció de la utilització dels espais per gèneres. 473

Gràfic 74. Distribució percentual en funció de la utilització dels espais pels diferents col·lectius. 475

Gràfic 75. Distribució percentual en funció de la utlització de l'espai. 478

Gràfic 76. Distribució en funció de l'ús de l'espai i el tipus de societat que emet la mostra iconogràfica. 480

Gràfic 77. Distribució en funció de l'ús de l'espai i la tipologia de la manifestació lúdica. 482

Gràfic 78. Distribució en funció de la climatologia que apareix representada en la mostra iconogràfica. 485

Gràfic 79. Distribució de les manifestacions en funció de l'àrea cultural i climotologia en què es desenvolupa la manifestació lúdica. 487

Gràfic 80. Distribució en funció de la climatologia i del tipus de zona climàtica. 490

Gràfic 81. Distribució en funció dels períodes del dia en què es desenvolupa la manifestació. 491

Gràfic 82. Evolució de les manifestacions en funció dels períodes diürns/nocturns i dels tipus de societat. 493

Gràfic 83. Distribució en funció de quan s'origina la manifestació representada en la icona. 495

Gràfic 84. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica i el tipus de societat que la representa. 498

Gràfic 85. Distribució en funció de l'origen de la manifestació lúdica, agrupats en dos grans períodes temporals, i l'àrea cultural que emet la icona filatèlica. 500

Gràfic 86. Distribució en funció de la continuïtat de la manifestació lúdica al llarg de les diferents èpoques o períodes. 503

Gràfic 87. Distribució en funció de la transculturalitat, continuïtat al llarg de les diferents èpoques, i el tipus de societat emissora de la iconografia filatèlica. 504

Gràfic 88. Distribució en funció de la difusió cultural de la manifestació. 509

Gràfic 89. Distribució en funció de la difusió i el tipus de societat. 510

Gràfic 90. Distribució en funció de l'àmbit o l'utilitat social que té la manifestació. 512

Gràfic 91. Distribució en funció de la utilitat social de la manifestació lúdica i la societat on s'emet la mostra iconogràfica. 514

Gràfic 92. Distribució en funció de l'existència o no d'elements rituals en les 516

Gràfic 93. Distribució en funció del tipus d'element rituals que contenen les icones. 517

Gràfic 94. Distribució de l'existència dels elements rituals en les diferents tipus de societats emissores. 520

Gràfic 95. Evolució dels diferents tipus de ritus en funció del tipus de societat. 521

Gràfic 96. Distribució en funció dels diferents grups de capacitats que participen en la manifestació lúdica. 523

Gràfic 97. Distribució en funció dels diferents capacitats que participen en l'activitat. 524

Gràfic 98. Participació de les diferents capacitats en funció del tipus de societat. 526

Gràfic 99. Distribució en funció de l'habilitat principal que participa en la manifestació lúdica. 528

Gràfic 100. Distribució i evolució de les habilitats en les diferents societats estudiades. 532

Gràfic 101. Distribució en funció de l'existència o no d'habilitat i el tipus d'àrea cultural on es desenvolupa la manifestació. 536

Gràfic 102. Evolució i comparació de les habilitats en funció de la localització on es desenvolupa la manifestació. 537

Gràfic 103. Distribució en funció del tipus de participació i gènere dels participants en la manifestació lúdica. 549

Gràfic 104. Distribució en funció del tipus de participació que representa la mostra iconogràfica i la direcció d'aquesta. 551

Gràfic 105. Distribució en funció del tipus dels jugadors i l'existència d'equipament en el desenvolupament de la manifestació. 554

Gràfic 106. Distribució en funció del gènere dels participants i l'espai on es desenvolupa la manifestació. 555

Gràfic 107. Distribució en funció dels diferents grups d'edat i de la temporalitat. 557