

EL PLACER DE DESCUBRIR EN PRAXIOLOGÍA MOTRIZ: LA ETNOMOTRICIDAD

Joseba Etxebeste Otegi*, Clara Urdangarín Liebaert*, Pere Lavega i Burges**, Francisco Lagardera Otero**, José Ignacio Alonso Roque***. Doctores en Educación Física (ESPAÑA)

* Universidad Pública Vasca UPV-EHU, ** INEFC-Lleida, *** Universidad de Murcia.

Fecha recepción: 3-3-15

Fecha de aceptación: 26-6-15

RESUMEN

El presente artículo analiza y presenta el proceso de creación de conocimiento nuevo en el campo de la etnomotricidad de los juegos deportivos a partir de los trabajos de campo de observación participante. Se pretende dar luz a las particularidades que presentan los trabajos etnográficos cuando el objeto de estudio son los juegos deportivos en su contexto social y ofrecer pautas metodológicas para los investigadores. La ludomotricidad aborda tres tipos de objetivos: el análisis de la lógica interna de los juegos deportivos, de la lógica externa y de la relación que existe entre ambas lógicas. El placer de descubrir se materializa de un modo diferente en función de cada objetivo en las diferentes fases de la investigación: marco teórico, recogida y tratamiento de datos empíricos, elaboración de categorías analíticas, interpretación y escritura del relato y del análisis etnográfico.

PALABRAS CLAVE: praxiología motriz, metodología, etnomotricidad, ludomotricidad, juegos deportivos.

ABSTRACT

This article analyzes and presents the process of creating new knowledge in the field of sporting games ethnomotricity from field-work of participant observation. It aims to shed light on the peculiarities of ethnographic fieldwork when the object of study are sport games in their social context and that the indications given serve as methodological guide for researchers. The ludomotricity addresses three types of objectives: the analysis of the internal logic of sporting games, its external logic and the relationship between these two logics. The pleasure of discovering materializes differently depending on each target at different stages of research: theoretical approach, collection and processing of field data, development of analytical categories, interpretation and writing of ethnographic narrative and analysis.

KEYWORDS: motor praxiology, methodology, ethnomotricity, ludomotricity, sporting games

INTRODUCCIÓN

“Odio los viajes y los exploradores” afirma Claude Lévi-Strauss cuando se dispone a relatar en *Tristes trópicos* (1955) sus correrías por Brasil. Las contradicciones de un grande de la antropología, de un inmortal de la Academia de la lengua francesa, de un viajero y escritor extraordinario como es Lévi-Strauss, alertan de cómo las discrepancias en las posiciones científicas y en los modos de hacer ciencia se anclan en lo más profundo del alma de las personas. Los profesores de educación física tenemos nuestras propias contradicciones, nuestros infiernos, y en demasiadas ocasiones estas insensateces se presentan como un desdén a la investigación científica que petrifica y perturba. Racionalmente, entendemos muy bien los beneficios de investigar, pero nuestro corazón tiene otros intereses. No resulta fácil comprender las razones de la terrible frustración que nos inunda al enfrentarnos a la paradoja de profundizar en ciencias que disponen de saberes legítimamente probados pero que poco aportan a nuestra profesión. Esta desazón se incrementa al comprobar que los conocimientos prácticos de nuestros colegas de patio, de aquellos que enseñan las artes de la natación, del judo, de los juegos tradicionales, de la expresión corporal, del yoga o de los bailes de salón, y que se revelan como conocimiento necesario al enfrentarnos a un grupo de alumnos de “gimnasia”, quedan relegados a vivencias de maestro despojadas del rango de ciencia. Es comprensible que en estas condiciones, el grito de Miguel de Unamuno “¡qué inventen ellos!” se conjugue en una nueva versión en educación física: ¡qué investiguen ellos, que ya aplicaremos sobre el terreno lo que resulte de valor! Este brindis al sol es el desplante inconsciente de los que no se dejan lavar el cerebro por el ciclo “de centrifugado” de Krebs.

La realidad es que los profesionales de la motricidad somos capaces de preparar un plan experimental o un trabajo de campo, de aislar las variables parásitas, de organizar grupos experimentales y de control, de elaborar y validar cuestionarios. A pesar de poseer las herramientas del investigador, la conclusión a la que se llega es desalentadora: no hay nada propio que estudiar. La llegada masiva de investigaciones aplicadas a la educación física no ha hecho variar esta situación. El problema no se encuentra ni en la investigación ni en la metodología, sino en la ausencia de un objeto de estudio pertinente. Esa es la raíz de todos los males, la columna vertebral que sostiene la frustración y la ira de los hombres y mujeres amantes del estudio de las prácticas físicas.

Hay que reconocer que uno de los primeros escritos que nos abrieron los ojos en el camino del reconocimiento del objeto de estudio fue el prólogo del libro "Hacia una ciencia del movimiento humano" de Jean Le Boulch (1971). El carismático profesor bretón expone la necesidad de romper con el dualismo cartesiano, de buscar la unidad del sujeto, de utilizar el concepto de conducta como término aglutinador, de subrayar la importancia de la comunicación. Por fin alguien que comprende nuestra problemática, alguien que se aleja del cuerpo para adentrarse en la persona. Para nuestra desgracia, este primer brote de luz resultó ser un espejismo: a Jean Le Boulch le perseguían sus propios fantasmas y, a pesar de tomar prestadas las ideas de Pierre Parlebas, algo que desconocíamos en la época, su obra seguía siendo una yuxtaposición brillante de cuestiones neurológicas y psicológicas, presentadas una al lado de la otra, sin lograr la fusión que la introducción hacía prever.

No es hasta más tarde que comprendemos que la educación física es "una pedagogía de las conductas motrices" y que el estudio de las conductas motrices, de la acción motriz, es el objeto científico que buscábamos. Nuestra ingenuidad nos ha llevado a proclamar entre colegas y amigos el interés del nuevo punto de vista. Amargamente hemos evidenciado la dificultad que tienen algunos en ver nuestro mundo desde ésta perspectiva, y al mismo tiempo comprobamos que el cambio de objeto, además de ser un problema científico, es también un problema de influencias: la fuerza de la ciencia es el reflejo de la autoridad social de sus catécúmenos. El problema tampoco es el objeto de estudio, sino el poder. Cómo afirma Norbert Elias (1982) discutir sobre la validez metodológica de las ciencias sociales desde la perspectiva de las ciencias experimentales no es más que otra forma de mantener la supremacía de unas ciencias sobre otras, de unos hombres sobre otros.

Lo que verdaderamente importa es lo que se descubre. Centrémonos entonces en describir el proceso del descubrimiento en praxiología motriz, en cómo hacer para construir conocimiento nuevo en una ciencia que debuta y que se presenta como clave para la construcción de una educación física científica. Soñemos que alcanzamos las manzanas del árbol de la ciencia y la creación y que escapamos del estéril desierto de la apatía y la ignorancia. Pocos placeres son más plenos como los vinculados a la creatividad y a la imaginación, y revelar los mecanismos ocultos de los juegos deportivos, los efectos que tienen sobre los sujetos, el sentido cultural de las prácticas motrices es crear conocimiento nuevo y uno de los mejores abonos para que florezca la satisfacción personal y la mejora profesional.

Abordar el descubrimiento científico es una cuestión vasta, es como si pretendiéramos encontrar todas las agujas que se han perdido en todos los pajares del mundo. Esto se debe a que descubrir es buscar donde nadie ha encontrado antes, es mirar con ojos diferentes lo que ya ha visto la luz, extendiendo el debate casi hasta el infinito. Limitaremos nuestra exposición a los trabajos sobre etnomotricidad desde el ángulo del etnoludismo; es decir, a los descubrimientos vinculados con

"la concepción y constatación según la cual los juegos están en consonancia con su cultura de origen, sobre todo en sus características de lógica interna que ilustran los valores y el simbolismo subyacente de esa cultura: relaciones de poder, rol de la violencia, imagen del hombre y de la mujer, formas de sociabilidad, contacto con la naturaleza..." (Parlebas, 1998),

tema de gran importancia para los profesionales de la educación física. En la medida que avancemos en el ensayo, nuestra mirada pasará por las herramientas que se utilizan para realizar este tipo de trabajos: la metodología de investigación al servicio del estudio de la Acción Motriz.

¿Qué objetivos plantearse a la hora de abordar un estudio etnomotor?

Para descubrir hay que buscar, para buscar hay que mirar, y para mirar hay que conocer lo que queremos ver. ¿Pero cómo conocer lo que queremos mirar, si aún no podemos ver lo que no ha sido descubierto todavía?

Para empezar este proceso de descubrimiento es necesario partir de unas premisas científicas, es decir, de unos axiomas, ideas que se aceptan como ciertas y que permiten formular los objetivos de la investigación; es así como funciona en todas las ciencias (During, 2004). De seguir otro camino, el conocimiento es en el mejor de los casos práctico, cuando no ingenuo, y siempre reflejo del "sentido común" del que observa. Es probable que fuera la ausencia de este tipo de criterios lo que exacerbaba el desdén de Levi-Strauss a los libros de viajes y a los exploradores. No es de extrañar, ya que era el "sentido común" de los viajeros en tierras exóticas, estuvieran en función evangélica como misioneros, en misión comercial como colonos, o en guerra como militares, lo que empujaba a afirmar que una tribu era piadosa, ingenua y dócil, o por lo contrario supersticiosa, desconfiada y sedienta de sangre. Las afirmaciones y generalizaciones se realizaban desde el sistema de referencias del explorador, sin intentar nunca comprender el punto de vista propio del nativo, es decir, su "particular" sentido común. El origen de la antropología, su pecado original, se fraguó con unos pioneros financiados por aquellos que pretendían conocer mejor a las exóticas gentes y, de este modo, facilitar el lucrativo negocio de la colonización en el ocaso del siglo XIX.

El estudio del hombre en su contexto es el objeto de la antropología cultural, el examen del sistema de valores, técnicas, normas y costumbres de una cultura dada. La praxiología motriz, en tanto que ciencia social, pretende profundizar en el modo en el que los juegos deportivos están en consonancia con su cultura de origen. Es decir, se ocupa del estudio del hombre en su contexto lúdico-motor, en el examen del sistema de valores implícito en los juegos deportivos, en las técnicas corporales utilizadas, en las normas que las sostienen y en las costumbres que impulsan. Resumiendo, si los juegos deportivos son creaciones culturales, sus características de lógica interna y externa también lo son. Del mismo modo que la cultura gastronómica mediterránea hace un uso particular del aceite de oliva y del vino, reflejo de sus raíces y que la diferencia de la cultura amazónica, las redes de cambios de subroles sociomotores y los papeles asignados a los hombres y mujeres en los juegos del Mediterráneo también reflejarán esa cultura y se diferenciarán en esos aspectos de los de las comunidades de la selva brasileña.

El primer paso de todo investigador que pretenda profundizar en la etnomotricidad de los juegos deportivos de una cultura determinada consiste en plantearse los objetivos acordes con lo que pretende hacer. Esta obviedad es fundamental, ya que, al igual que cualquier otro científico, el praxeólogo se plantea sus objetivos en función de su propio marco teórico, de sus propios axiomas. La definición de etnoludismo abre camino en la espesura del desconocimiento y orienta el placer de descubrir en tres apartados:

El primer objetivo, y el más importante, es que el investigador concentre sus esfuerzos en conocer y describir las características de la lógica interna de los juegos deportivos de una cultura. La ciencia de la acción motriz se sostiene en el estudio de la lógica interna; este es el motor de la acción, la fuerza que nos guía, el ojo del huracán, el corazón blanco, el ave del paraíso. La incertidumbre que el espacio ludomotor produce en el jugador, los cambios de roles sociomotores permitidos en el juego, el sistema de puntuación que determina el fin de la contienda, el uso de los objetos lúdicos como pelotas, balones, palos, cantos rodados, vehículos, floretes o aros, son tan característicos de una cultura como lo son los sufijos, la sintaxis o la semántica de la lengua. Descubrir las características de la lógica interna de uno o varios juegos es una actividad relevante tanto para la ciencia como para la educación física. ¿Quién no recuerda la pasión con la que devoraba "elementos de sociología del deporte" (Parlebas, 2003) y el asombro que sentía al leer las posibilidades que ofrecía el análisis cultural de las propiedades de la red de comunicación motriz en lo referente a la relación exclusiva o ambivalente en un juego? Desde entonces hojeamos polvorientos libros, escuchamos atentos los relatos que salen de los viejos corazones, o viajamos a remotos lugares en busca de joyas lúdicas, de pepitas de oro del patrimonio cultural de la humanidad, al encuentro de un escurridizo juego paradójico. Las características de la lógica interna son producto de la cultura y analizarlos y ponerlos a la luz es el quehacer principal de un praxiólogo.

El segundo objetivo es conocer y describir las características de la lógica externa de los juegos deportivos de una cultura. Las costumbres no relacionadas con la regla del juego deportivo, vinculadas al tiempo social, como son los calendarios de juegos de verano, de invierno, del carnaval, de la cuaresma o de las fiestas patronales; a las costumbres relacionales de los atributos de género de los jugadores, como son los juegos de chicos, de chicas o neutros; a la cultura espacial y urbana de ubicación y construcción de los espacios de juego, como se presentan en los grandes estadios de los juegos olímpicos, la plaza del pueblo o el claro de la selva; a los modos de producción y manufacturación de los objetos de juego, desde las grandes empresas del capitalismo más salvaje a la temblorosa mano del niño que recoge frutos para jugar a canicas, son propias de la lógica externa de un juego deportivo. Las ciencias sociales han arado y sembrado este campo con profusión durante los últimos años en sus disciplinas de antropología y sociología del deporte con trabajos sobre las aficiones de los equipos de fútbol, la violencia en las gradas, la discriminación de la mujer, el negocio del espectáculo motor o los hábitos deportivos de la población. Para un praxiólogo, el estudio de las características de la lógica externa de un juego completa, sin nunca sustituir, el análisis de la lógica interna.

El tercer objetivo de una etnomotricidad consiste en mostrar la relación existente entre la lógica interna y externa de los juegos deportivos de la cultura a estudio. Analizar, por ejemplo, la relación entre las características temporales de la lógica interna de los juegos deportivos y el género de los jugadores; es decir, si los juegos de chicos son más competitivos que los juegos de chicas, o si por el contrario, son las chicas las que compiten más que los muchachos, es un fuerte indicador del equilibrio existente en los quehaceres de la vida adulta entre hombres y mujeres de la cultura analizada (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, y March, 2014). Es en este punto donde la transdisciplinariedad entre las ciencias se hace materia. La acción motriz se funde con la sociología, antropología o historia del deporte más clásica, para mostrar el sentido profundo de los juegos y deportes como espejos de la sociedad, el "deep play" del que hablara Geertz (1973). El estudio de los grabados de Stella de Pierre Parlebas (1998) es un bonito ejemplo de esta relación, donde se constata cómo la formación del delfín heredero al trono de Francia se realiza entre muchachos a partir de multitud de redes de comunicación motriz con gran contacto corporal siguiendo las costumbres del Renacimiento.

Resumiendo, la relación entre las lógicas interna y externa, "consiste en estudiar los modos estereotipados de pensar y de sentir" que decía Malinowski (1922), en el descubrimiento de "los imponderables de la vida auténtica" impuesta primero por la rutina de la costumbre y la tradición, después por el modo como ésta se cumple y finalmente en la explicación que de ella dan los indígenas, tal y como ella está construida en su espíritu por la motricidad. Los juegos deportivos, en tanto que modos de actuar estereotipados por la regla, se articulan con otros modos sociales, otros modelos de comportamiento social, como el papel del hombre y la mujer, la familia, los amigos y enemigos, con la idea de captar el estudio del hombre a partir del ludus y jocus (Alonso et al. 2010).

LA RELACIÓN ÉTICA DEL ETNÓGRAFO CON LA COMUNIDAD DE ACOGIDA

Redactar los objetivos, apasionantes en sí mismos y profundos si se tejen entre ellos, es la primera piedra de una investigación ludomotriz, es la fuente donde mana el placer de descubrir. Asimilada y aceptada la perspectiva científica, el siguiente paso es la construcción del corpus de juegos deportivos que vamos a analizar y que concreta los objetivos enunciados. Pueden ser las actividades motrices de una temporada de un equipo de fútbol americano de instituto, las coreografías de un grupo de mujeres en una sesión de aeróbic, los juegos deportivos de niños y niñas en la plaza del pueblo, los juegos de bolos de una región, o las actividades didácticas propuestas en las clases de educación física en la escuela. La información sobre las actividades deportivas, sus practicantes y su contexto social se suele obtener mediante un trabajo de campo, una observación participante, el rito de paso necesario para convertirse en antropólogo, en etnomotricista. Repetir aquí lo que tan pertinente y detalladamente aparece descrito en los manuales de metodología puede ser cansino y hasta superfluo. No obstante puede tener cierto interés describir las características particulares de un praxiólogo al enfrentarse a una etnografía sobre los juegos deportivos.

La observación participante se caracteriza por una inmersión en el entorno social que se pretende estudiar, lo que exige que se reflexione sobre la entrada, posición y salida del grupo humano "nativo"; en definitiva, preocuparse sobre la implicación que el investigador pretende tener con la comunidad que investiga y las consecuencias deontológicas que de ella se derivan. Para un estudiante o un profesional de educación física que se cuestiona por las prácticas motrices de un colectivo determinado optar por una implicación profunda resulta relativamente sencillo. Como especialistas que somos en técnicas corporales nos sentimos cómodos en el papel de entrenadores, preparadores, colaboradores del equipo técnico o directivo de un deporte, incluso algunos pueden presentarse como jugadores, o como espectadores y padres de alguna jugadora. Las prácticas deportivas federadas ofrecen una entrada oficial clara y éticamente correcta, siempre y cuando se cumpla con lo que el rol exige y no se traicione la confianza depositada. Las prácticas deportivas de ocio, como el aeróbic o los ejercicios de musculación, permiten también una transparente y cómoda introducción en el grupo. Inscribirse en el programa es suficiente para encontrarse inmerso entre halteras, bicicletas ergonómicas y sudores de gimnasio. Más compleja es la entrada en las prácticas motrices que se hacen al margen de toda institución deportiva, como puede ocurrir en las actividades más o menos espontáneas; es decir, si nuestro objetivo es conocer a rollers y skaters patinando por las aceras de Sao Paulo, a paquistaníes jugando al críquet un domingo en un parque de Badalona, o a muchachos jugando al billar en un bar de un barrio de Buenos Aires. Es muy posible que cuanto menos oficial sea el acceso del investigador, mayor implicación afectiva y ética asume con el grupo. Traicionar al grupo humano que confió en ti en nombre de la ciencia no es ni aceptable, ni necesario. Un investigador tiene que ser por encima de todo honrado con aquellos sobre los que escribe y con los que le leen. Este es el juramento hipocrático de un etnógrafo.

DE LAS NOTAS DE CAMPO AL RELATO ETNOMOTOR

La tradición etnográfica impulsa la realización de un diario de campo, que se compone por las anotaciones de las observaciones realizadas, y que constituyen los datos empíricos de la investigación. Armado con un cuaderno de bolsillo y un lápiz, el investigador se adentra en la comunidad y toma notas de aquello que ve y observa: las piruetas de un muchacho al saltar de una escalera al suelo en un recorrido "parkour", los "rondos" de un entrenamiento de fútbol, el juego de pillar de los chicos y chicas de una escuela de primaria. El etnógrafo se concentra en el primer objetivo de su investigación, en registrar las normas lúdicas y las técnicas corporales presentes en su contexto ecológico. Estos apuntes sobre las reglas del juego, sobre los modos de jugar y actuar, son la cantera de la que saldrán las piedras con las que se construirá el edificio de la etnomotricidad.

El investigador se concentra en anotar con precisión y detalle las reglas de los juegos deportivos en tres grandes áreas. Primero observa y describe la situación inicial antes de que dé comienzo el juego deportivo: reseña las líneas marcadas en el terreno, la colocación de los jugadores, la existencia de equipos, o el reparto inicial de los roles sociomotores. En un segundo momento se concentra en las cuestiones vinculadas al desarrollo del juego: cómo se inicia la partida, las acciones que realizan los jugadores, los cambios de roles que se producen, el modo de puntuar, el manejo de los objetos lúdicos, los espacios no marcados en el terreno pero tan reales como lo son las líneas de fuera de juego del fútbol, el ritmo de un juego de corros o el contacto físico aceptado entre jugadores. En un último lugar, registra el modo en el que finaliza el juego: como se asignan los vencedores y vencidos en función de las acciones de marca, de los puntos obtenidos, o por lo contrario, si no existe una regla de finalización del juego, como en el escondite, explicando el modo en el que se disuelve (Lavega, 2006; Hernández, Navarro, Castro y Jiménez, 2007).

Del mismo modo que un biólogo anota las características morfológicas de las arañas, las diferencias entre los machos y las hembras, las costumbres alimentarias, los ritos de apareamiento, o las construcción de las telas trampa para cazar insectos, el praxiólogo registra y describe con la misma precisión y cuidado los modos de juego observados, las reglas y los acuerdos lúdicos. La capacidad para anotar y describir correctamente un juego deportivo es difícil de lograr y exige al investigador mucha práctica y constancia; pero es de vital importancia evitar descripciones vagas que arruinen la investigación, ya que impiden un posterior análisis de la lógica interna. La descripción de las reglas del juego deportivos son los datos empíricos que permiten abordar con seguridad el primer objetivo de una etnomotricidad: conocer y comprender el "sistema de rasgos pertinentes de una [o varias] situación[es] motric[es] y de las consecuencias que conlleva el cumplimiento de la acción motriz correspondiente" (Parlebas 2001) de una cultura lúdica.

Por otro lado, aunque las anotaciones sobre descripciones de las reglas lúdicas son necesarias e insustituibles, éstas deben complementarse con informaciones sobre los usos y las costumbres de juego de la comunidad estudiada. El investigador mira las características sociales de los juegos deportivos y su pluma se afila para describirlas con detenimiento. La fabricación y precio de los objetos lúdicos, la edad, raza, género y religión de los jugadores, el momento y lugar en el que se juega, las consecuencias económicas del evento deportivo, las apuestas, los disturbios entre los espectadores, la repercusión en los medios de comunicación, el premio y prestigio social del vencedor, o la publicidad de las vallas son algunos de los aspectos sobre los datos empíricos necesarios para desarrollar el segundo objetivo de una etnomotricidad: el conocimiento y la descripción de los aspectos sociales de la lógica externa de los juegos deportivos de una cultura, todos aquellos fenómenos sociales distintos a las reglas de los juegos.

El investigador, en la fase de recogida de la información empírica, además de escribir en su cuaderno todas las vicisitudes observadas en el trabajo de campo, incorpora pequeñas anotaciones sobre los pensamientos e hipótesis iniciales que pudieran intuirse sobre el vínculo entre la lógica interna y externa, el tercer objetivo de una etnografía, y así avanzar algunas ideas de la interpretación de los datos.

La convivencia regular con la comunidad permite observar y anotar repetidas veces el mismo fenómeno social del juego deportivo, lo que acaba saturando la información. Es decir, si seguimos mirando y escribiendo en el diario, solo conseguiremos recoger otra vez los datos empíricos anteriormente reunidos, nada nuevo vamos a encontrar. Es el momento de cambiar el tipo de escritura. El investigador inicia con estas notas de campo saturadas de información sobre el juego deportivo y su contexto social, el redactado del diario o relato etnográfico. Este segundo manuscrito se caracteriza por una descripción más detallada y menos reiterativa de la realidad estudiada. El texto que se obtiene es más ameno y completo que las notas de campo y refleja la vivencia subjetiva de los actores, de los deportistas, desde su propia perspectiva. El praxiólogo describe la experiencia vivida de la práctica motriz siguiendo las técnicas de la escritura naturalista de no ficción. Es importante subrayar que el documento resultante no es ni inocente, ni objetivo. El relato etnográfico está construido sobre una escritura orientada, es decir, que posee la intención de dibujar la realidad desde una posición concreta, describir a partir de los aspectos culturales de la acción motriz. El corazón de la descripción es la acción motriz del nativo desde su punto de vista. El investigador escribe, por ejemplo, sobre cómo los niños y las niñas juegan al escondite en una plaza de Medellín, dónde se esconden, la tensión de la mirada del que atrapa, sus movimientos cautelosos, los riesgos que asume alejándose del árbol que les sirve de casa para librarse a los que se esconden, las risas apagadas de los que están a punto de ser descubiertos sentados tras un arbusto, los gritos de aviso o de distracción que profieren, las acciones, las técnicas corporales, las estrategias, la afectividad que exige jugar, las discusiones por los vistos y no vistos, las alegrías de los que se liberan y la decepción de los que son atrapados. En conclusión, el escritor etnógrafo relata, utilizando sus notas de campo, la experiencia de la realidad lúdica del que juega, una descripción subjetiva de los modelos de comportamiento lúdico de la sociedad.

DEL RELATO AL ANÁLISIS ETNOMOTOR

Disfrutar del placer de descubrir de la ludomotricidad exige amar la convivencia con el "otro" diferente, aprender a ponerse en la piel extraña, calzarse sus zapatillas de deporte, jugar con el equipo del barrio, vestirse con los colores de la tribu. El pantalón del etnógrafo huele a astas de toro si trabaja sobre el encierro de Pamplona, siente el vacío del salto de las escuadrillas de paracaidistas, se moja al montar en una tabla de surf la poderosa ola gigante de Nazaré. El investigador se hace uno con el grupo nativo para ser uno más entre ellos. Disfruta con la empatía hacia el diferente, se enriquece de una amistad que le acompaña hasta la muerte. El goce de esta aventura empática se completa con el gusto de dejar constancia de esas emociones en un papel, de poner negro sobre blanco la vida de los otros. El placer de descubrir etnográfico es el gozo por escribir la subjetividad oculta del extraño, es quitar las capas de prejuicios del alma y narrar el mundo desde las entrañas del dragón.

Con el relato etnográfico en la mano, el encanto de la ludomotricidad le permite al investigador gozar dos veces de los frutos recogidos, ya que anhela completar la visión del mundo del nativo con la mirada crítica y acreditada del científico, reclasificar lo observado según la ciencia de la acción motriz. La reorganización de la información se realiza a partir de categorías analíticas que permiten relacionar las ideas teóricas con los datos empíricos. Tradicionalmente se desarrollan y organizan los datos empíricos del relato etnomotor en función de cuatro rasgos claves, cuatro grandes categorías: la relación al espacio, al tiempo, a los participantes y a los objetos de los actores del juego deportivo (Etxebeste, 2012). Estas agrupaciones permiten abordar los objetivos de la etnomotricidad, conocer y describir las características de la lógica interna y externa de los juegos deportivos de una cultura, ya que son pertinentes tanto para analizar la micro sociedad creada por la regla como los aspectos sociales ajenas a ella (Urdangarin, 2014). Ilustremos los mecanismos de las categorías analíticas mediante el ejemplo de los espectáculos callejeros de juegos malabares.

A los profesores de educación física nos suele gustar mirar los espectáculos de diábolo, palos o bolas que los artistas populares ofrecen en las calles de las ciudades. Admiramos sus extraordinarias secuencias: los giros del diábolo alrededor de su brazo, los lanzamientos y recepciones en rotación de los palos del diablo, los bailes de las tres coloridas bolas que se entrecruzan en el aire. Les llenamos la gorra con alguna moneda, hablamos con ellos sobre los trucos que no dominamos y nos explican amablemente las vicisitudes de la vida callejera. El análisis de la lógica interna permite afirmar que todos los ejercicios se realizan en un espacio

sin incertidumbre (Parlebas, 2001), ninguna información del entorno físico es relevante para su acción motriz, y que el subespacio objetivo es fuertemente rítmico, ya que el ejercicio consiste en la ejecución de una figura estética en el espacio (Lagardera & Lavega, 2003). Por otro lado, el sentido del espacio social de la calle, lógica externa, es muy diferente de la del paseante ordinario. Un artista callejero clasifica los países, las ciudades, los barrios y las aceras en función de las facilidades que recibe para disponer de unos pocos metros cuadrados en un lugar de paso, resguardado del tórrido calor o de la intempestiva tormenta, consentido por la autoridad municipal y concurrida por personas de bolsillo ligero. La categoría analítica "relación al espacio" en la lógica interna es sin incertidumbre y fuertemente rítmico, y la calle se concibe como un escenario público improvisado y anómalo para la lógica externa.

La categoría analítica "en relación a los participantes" permite afirmar que las actividades presentadas por los artistas callejeros son acciones en solitario, sin interacción con los demás, no colaboran ni se oponen a nadie, las acciones dependen de sí mismos. Todos los vuelos, lanzamientos, giros en el aire de diabólos, palos o bolas se realizan por la acción de un solo jugador. La lógica interna relacional es psicomotriz. Sin embargo, la lógica social externa a las reglas es más compleja, no depende únicamente del artista. Para el bohemio, el mundo se divide, por un lado, en los potenciales espectadores a los que ha de seducir para que el tintineo de las monedas no deje de fluir; por otro, los tenderos y restauradores del lugar, que pueden ver como una amenaza a su negocio la presencia de un saltimbanqui frente a su local, y la autoridad que puede impedir el desarrollo del espectáculo en función de la política municipal e incluso detenerlo por vagabundeo y mendicidad. La seducción de todos estos actores y agentes sociales es el objetivo social del artista y su mejor estrategia se basa en el arte de hacer danzar en el aire las pelotas de alpiste como si tuvieran vida propia, sin que las manos parezcan hacer esfuerzo alguno. La capacidad psicomotriz del actor de generar un espectáculo estético es una parte muy importante de la estrategia de seducción de las personas del contexto social con las que interactúa.

Con respecto a la categoría analítica "en relación al tiempo", el espectáculo circense de calle no tiene finalización establecida, no hay un final determinado por la lógica interna. Las secuencias lúdico-estéticas se encadenan una detrás de otra, sin que nada aparentemente marque la liquidación del pasatiempo. No existe ni torneo, ni comparación de resultados. No hay ni vencedores, ni vencidos. La lógica interna temporal es carente de competición, de final marcado por las reglas. Es, en cambio, la lógica externa la que define la conclusión. El riesgo de que el cansancio o la pérdida de concentración provoquen el deterioro de la presentación puede forzar el descanso de la estrella y la parada de la exhibición. Los más brillantes ejecutores suelen plantear espectáculos cerrados con un conjunto finito de números para controlar la fatiga y concentrar los esfuerzos seductores en un periodo más intenso; mientras que los menos capaces alargan sus demostraciones en un continuo repetitivo, recogiendo el diábolo del suelo en más de una ocasión y obteniendo un menor premio. Así mismo, existen otras causas para que el show termine, como es la presencia de la guardia urbana, el inicio de un chaparrón, la desaparición del flujo de personas por la calle o la ausencia de una remuneración generosa a los esfuerzos. La duración está íntimamente relacionada con la posibilidad de una ganancia económica. La práctica motriz de los malabares carece de competición y de causalidad, pero la intención temporal social del artista lo contradice, ya que es la capacidad de generar ingresos económicos el motivo que le empuja a salir a la calle. La categoría "en relación al tiempo" carece de propósito en la lógica interna mientras que la externa sí la tiene (Etxebeste, 2014): es una exhibición motriz con pretensiones crematísticas.

La última categoría analítica, "en relación a los objetos", permite afirmar que la presencia de objetos lúdicos es indispensable en esta práctica motriz. Los palos, cuerdas, diabólos, bolas están en el centro de la acción motriz. Sin ellos no hay malabares, no hay espectáculo. La importancia en la lógica interna de los objetos se observa también en algunas características de la lógica externa como son la especialización de los objetos. Cada artefacto se utiliza únicamente para un solo cometido y el cuidado por su buen estado es una preocupación permanente. Ningún artista utiliza su diábolo para sentarse, ni deja las bolas encima de un charco, ni estira los flecos de goma del palo del diablo para romperlos. Todas las preocupaciones sobre el mantenimiento de los instrumentos son pocas, ya que de la calidad del material depende el espectáculo. Esta especialización de los objetos lleva pareja una personalización del material: la longitud de la cuerda que une los dos vértices de las varillas del diábolo depende de la altura del actor, como ocurre también con la longitud de los palos largo y corto del diablo. Por otro lado, todas las bolas de malabares son del mismo peso y tamaño, al gusto del artista, pues una variación de estas condiciones dificulta en gran medida la rutina sin que en muchos casos el espectáculo mejore en su presentación. Un elemento importante de la lógica externa del material es el proceso de fabricación y comercialización. Los palos del diablo son habitualmente elaborados artesanalmente, lo que también puede ocurrir con las bolas de malabares, pero un buen espectáculo exige un diábolo comercializado con componentes en caucho de gran calidad y un eje sólidamente compuesto que facilite el giro endemoniado sobre sí mismo de las dos medias esferas. Algunos bohemios pueden tener un cierto para-negocio oculto de ventas y fabricación de materiales, pero no es habitual que se presenten al público, pues la venta ambulante está muy normativizada y la autoridad le perseguiría sin pausa impidiendo el desarrollo de la actuación. Existe otro elemento material clave de la lógica externa de los espectáculos callejeros: las monedas de los viandantes. Las monedas, el dinero en general, son objetos de gran fuerza simbólica que representan la capacidad económica y favorecen el intercambio comercial. Es esta pieza simbólica la que debe cambiar de manos, desde el caminante hasta el artista. El azar juega un papel importante en esta transacción: por un lado, tiene que existir la posibilidad financiera de poder destinar unas monedas al simpático arlequín por parte del espectador, y por otro, la probabilidad física de contar con esas monedas en la cartera en ese momento. La seducción del arte es un requisito para el éxito, pero los medios económicos de la población y el azar de las monedas saltando en el bolsillo marcan en gran medida el balance de los esfuerzos.

Todo este trabajo por categorías analíticas permite obtener una primera e indispensable respuesta a los objetivos propuestos, tanto de la lógica interna como externa, en la ludomotricidad. El investigador posee, gracias al análisis etnomotor, datos precisos sobre las características culturales de los juegos deportivos. Se está en condiciones de afirmar muchas cosas sobre el espectáculo callejero. Lo primero que se constata es que no se trata de una sola práctica motriz, sino de un conjunto de ellas, todas con características similares. Con respecto a la lógica interna, el conglomerado de prácticas estudiadas se realiza en espacios sin incertidumbre, con espacios objetivos fuertemente rítmicos, es psicomotor, sin competición y con objeto. Mientras que en relación a la lógica social externa, diremos que el artista se apropia de un espacio público, que interactúa con viandantes, comerciantes y policías e intenta seducirlos, que pretende una remuneración económica que no puede exigir, y que los objetos que utiliza están especializados, personalizados y pueden ser tanto artesanos como comerciales. En conclusión, las exhibiciones callejeras de malabares poseen rasgos de la lógica interna y externa comunes. Los primeros objetivos de la etnomotricidad se han logrado.

El etnomotricista disfruta en la construcción de estas piezas de significado cultural “evidente”, es decir, elementos que poseen un significado social mínimo y son indivisibles en unidades menores, tanto de la realidad construida por la regla como de los usos sociales. En esta fase de la redacción del informe etnomotor, las diferentes categorías se describen separadamente; esto es, tanto los rasgos de la lógica interna como de la externa se presentan “uno al lado del otro”, sin establecer relaciones entre ellos. El praxiólogo comienza identificando y ordenando piezas de un puzzle del que desconoce la perspectiva general, el número de fracciones y la imagen que componen. Es posible que el investigador novel pueda tener ciertas dificultades en diferenciar los datos empíricos de la lógica interna y externa de las prácticas deportivas pero con cierto entrenamiento su abordaje es relativamente sencillo.

Estudiar, a partir de las categorías analíticas, la lógica interna y externa separadamente y en paralelo es un primer paso necesario e imprescindible para poder afrontar la relación existente entre ambas lógicas, que es el tercer objetivo de la ludomotricidad. Lo que dificulta la interpretación de la relación entre ambas es que al combinar los rasgos de los juegos deportivos entre sí, estos toman un nuevo sentido, se enriquecen de significado social. Un segundo paso para avanzar en la interpretación consiste en organizar las unidades de significado de la lógica interna en función de una hipotética coherencia de los rasgos observados. Estudiemos los espectáculos callejeros de malabares utilizando solamente los rasgos de la lógica interna de las cuatro categorías analíticas. Se puede afirmar que los juegos malabares forman un sistema, es decir, que las bolas, los palos del diablo y el diábolo configuran un conjunto socialmente coherente; o dicho de otro modo, que son intercambiables entre sí sin que el espectáculo se resienta. Esto significa que los espectáculos callejeros poseen un modelo de actuación social, una manera de hacer muy concreta y socialmente aceptada; o lo que es lo mismo, cuanto más se aleje un espectáculo motriz de las pautas mostradas, mayores serán las dificultades sociales que presente. Es el mismo principio que constata Parlebas con respecto a los duelos individuales y colectivos de los deportes utilizando el espacio individual de interacción, la distancia de guardia y la distancia de carga y afirmando que se ordenan siguiendo una lógica social (Parlebas, 1988).

Si incorporamos la lógica externa a la presente interpretación constatamos que el sentido social de los espectáculos callejeros es común para todo el conjunto de prácticas motrices estudiadas, léase bolas, palos y diábolo. Es decir, que partiendo de una misma lógica interna comparten una lógica externa social similar. Podemos deducir que las actividades circenses de calle poseen una coherencia social tanto en la realidad construida por la regla como en los usos y costumbres comunitarias. El término “coherencia” permite construir un eje interpretativo, decir algo sobre algo. Para poder abordar una explicación es necesario contextualizar la línea de interpretación dentro del marco social de referencia utilizando toda la literatura científica que esté a nuestro alcance. Este es el momento de encender la luz de los grandes autores de la antropología y la sociología y que se alumbré la ludomotricidad.

Se puede afirmar que los espectáculos callejeros de malabares son consentidos por la sociedad siempre y cuando se respeten una serie de reglas, que Malinowski (1922) nombraría como “los modos estereotipados de pensar y de sentir”. Este modelo de actuación consiste en apropiarse de un espacio público para un juego motor sin incertidumbre, respetando los intereses de viandantes, comerciantes y guardia urbana en una acción psicomotora, pudiendo recibir remuneración económica voluntaria por una exhibición deportiva carente de competición, mediante el uso de materiales especializados que permiten un fruto estético de las rutinas y figuras presentadas. Estas líneas resumen las costumbres de los bohemios en España en relación a los espectáculos motores a pie de calle. La coherencia interna y externa de los juegos malabares de calle es el indicador de un modelo de comportamiento social, el lado oculto del iceberg, la veta de oro, el amor prometido. Descubrir cómo los juegos deportivos reproducen los modelos de comportamiento profundo es lo que se pretende al buscar el vínculo entre las lógicas interna y externa. Si continuamos con la interpretación podríamos subrayar que este modelo de comunicación social muestra la paradoja en la que se encuentran los artistas malabares: situados al margen de la sociedad regular, los comediantes alternativos viven dependientes del consentimiento y el aprecio que las gentes de bien tienen sobre sus espectáculos. El modo de actuación de un investigador para descubrir la relación entre la lógica interna y la externa es complicada, pero pasa necesariamente por ordenar los juegos deportivos en función de los rasgos comunes que poseen, en construir un eje interpretativo, y en introducirlo en su contexto social utilizando la literatura en vigor.

Es habitual encontrar problemas de coherencia en el conjunto de juegos deportivos recogidos en un trabajo de campo, es decir, que no se configuren como un grupo homogéneo. El modelo de comportamiento social que buscamos es más escurridizo, se esconde bajo diversas máscaras. En estas situaciones es necesario construir subgrupos a partir de los elementos que se comparten, que pueden ser tanto de la lógica interna como de la externa. El elemento distintivo, que funcione como eje interpretativo y que ordene el significado social de los juegos deportivos, puede ser de cualquier categoría analítica. Esta es la llave que abre el cofre del tesoro ludomotor.

Retornemos de nuevo la mirada hacia los espectáculos motrices callejeros. Como hemos visto, lo más común es que los malabaristas actúen en solitario, que las exhibiciones se basen en el virtuosismo de un único actor. Esta situación permite que algún otro joven pueda colaborar con el artista ejecutando funciones satélites, pero cruciales, de la actuación, como es acercar la gorra de la recaudación a los espectadores. Se está formando un equipo, un grupo humano con la idea de incrementar los beneficios económicos del esfuerzo artístico. Esta micro-comunidad diferencia dos roles sociales: el de "actor", formado por la articulación del rol sociomotor de "malabarista" y los usos sociales vinculados, y el de "ayudante", definido por unos rasgos sociales complementarios al actor. Cada rol social está sustentado habitualmente por una única persona.

En otras ocasiones se pueden observar otras agrupaciones más complejas de más de un artista. Un grupo compuesto por varios malabaristas se organiza para turnarse en las actuaciones, pasando de actor a ayudante y viceversa. De este modo y gracias a la permutación de roles sociales, el espectáculo se mantiene vivo durante más tiempo, lo que posibilita una mayor oportunidad de recaudación al coordinar el descanso necesario del actor durante el rol de ayudante. También es posible que el vínculo social del grupo de artistas se reproduzca en la estructura motriz. Esto supone un cambio sustancial en el espectáculo ofertado, ya que los malabaristas colaboran en la ejecución de las tareas motrices de la exhibición. La pareja de artistas intercambia palos, diabólos y bolas de colores produciendo secuencias lúdico-estéticas imposibles de realizar en solitario, mejorando la espectacularidad y la novedad, y permitiendo una buena oportunidad de cuestación. El cambio en la estructura relacional de la lógica interna altera los lazos sociales que tienen los malabaristas entre sí. El grupo deja de ser la adición coordinada de sujetos, actores y ayudantes, para formar una comunidad consolidada que actúa como una unidad. En estos casos, remplazar al compañero del escenario exige horas de trabajo en común; no es suficiente un acuerdo puntual de colaboración entre artistas y ayudantes para lanzarse a la arena de la calle.

Si comparamos estos subgrupos de espectáculos callejeros entre sí, constataremos que la intervención en el show conlleva el derecho a una participación sobre las monedas que brillan en la gorra. El porcentaje de calderilla depende de los roles sociales asumidos, ayudante o actor, y de la relación socio-afectiva que los jóvenes tienen entre sí: amigos, familia, parejas o compañeros de desgracias. El eje interpretativo se ha construido con la categoría empírica "relación entre los participantes", desde la lógica interna y externa. La línea interpretativa se convierte en un continuo con dos vértices opuestos semióticamente. Esto es: la presencia de espectáculos cooperativos más brillantes supone una relación socio-afectiva más estable, así como un reparto equilibrado de las ganancias obtenidas. El equilibrio de la simetría de los roles sociomotores cooperativos se articula con una armonía socio-afectiva y socio-económica. En consecuencia, y en el vértice semiótico opuesto, diremos que la ausencia de una cooperación motriz entre artistas supone un lazo monetario y emocional más frágil, asimétrico y menos equilibrado entre los miembros del grupo.

En el ejemplo de los malabares de calle observamos que el modelo de la vida bohemia en España está en relación con la capacidad de concebir un espectáculo atractivo; sin olvidar que el modelo varía en relación a los vínculos sociales que el malabarista genera con sus colaboradores potenciales. Esta afirmación puede redactarse de otro modo: el riesgo de exclusión social de los artistas callejeros está articulado con la incapacidad de producir una exhibición seductora y por la ausencia de lazos de socio-afectivos de apoyo. En conclusión, las relaciones motrices son claves para comprender la cultura grupal de los artistas callejeros, sus vínculos sociales y el modo de ganarse la vida en los márgenes de la sociedad.

Hemos presentado el placer de descubrir en la ludomotricidad como si de un paseo en tren se tratara, como si un jefe de estación pitara la salida, disfrutáramos con el traqueteo de los vagones y nos congratuláramos con la llegada a destino. Todo se ha mostrado como un proceso lineal, con sus apeaderos y estaciones, por donde el pasajero-maquinista no puede descarrilar ni perderse entre las señales. Es más bonito y sencillo explicarlo así, aunque la realidad se parece más a la del muchacho que llega a tierra extraña con la dirección de un pariente lejano escrita en un papel arrugado. Parlebas, refiriéndose a la construcción de los universales, pero aplicable al vínculo entre la lógica interna y la externa de una etnografía, dice así: "el rigor científico nos mueve a oscilar continuamente entre la construcción teórica y los hechos de campo". "Hay que efectuar una oscilación crítica entre las prescripciones de las reglas y las conductas observadas en el terreno de juego" (Parlebas, 2001 pp.465, 472). Este vaivén entre la realidad sentida y el modelo teórico de la lógica interna, también se emplea en la relación entre lógica interna y externa, así como entre el relato y el informe etnomotor. Al tratar datos empíricos complejos, hay que tratarlos con delicadeza y cuestionar constantemente las conclusiones y descripciones realizadas. Se necesita una cierta linealidad para dar los primeros pasos de un estudio etnomotor, una cierta brújula en la que confiar, pero en la medida que se avanza y la investigación nos empapa cuestionaremos los pasos anteriormente andados, hasta lograr un equilibrio entre lo dicho y lo que queda por decir, criticando, verificando y completando tanto los datos como las conclusiones.

Para disfrutar del descubrimiento es conveniente intuir qué rasgos poseen un significado social clave mediante un sistema de tanteo y exploración. De este modo, el conjunto de juegos deportivos comienza a coger sentido gracias a la chispa provocada por la interacción entre los polos negativo y positivo de las lógicas interna y externa. Es el momento de la imaginación ludomotora, del fuego creador, a la que solo se llega con numerosas horas de trabajo. En estas situaciones es importante dominar los conocimientos de sociología, antropología o historia requeridos para el análisis de la lógica externa social. Sin conocer el saber actualizado, es decir, sin trabajo de lectura, sin horas en la biblioteca, no hay chispa, ni susurros de hadas, ni placer de descubrir. No se puede crear conocimiento nuevo sin familiarizarse con el saber ya existente.

Conviene recordar que una etnografía es fácil de empezar, pero difícil de acabar, y que el mejor recurso de que se dispone para arreglar los entuertos que aparecen en el camino es la inteligencia que poseemos y el saber científico que nos acompaña. "Hace falta una mente muy poco corriente para acometer el análisis de lo obvio" decía el filósofo y matemático inglés Alfred North Whitehead, y pocas cosas son tan obvias como el impulso que lleva a la mano a buscar en el bolsillo la moneda que premia los esfuerzos del malabarista.

El placer de descubrir en una ludomotricidad requiere convivir con el otro distinto, la escritura de un relato de la experiencia, la elaboración de categorías analíticas, y la comprensión-interpretación de la realidad social plasmada en un informe etnomotor. El descubrimiento ludomotor solicita la creación, y todo acto creador exige una poderosa imaginación para ver lo que nadie ha visto antes y explicar lo que nunca se ha escrito. ¡Anímese a sentir el aliento de los toros en la espalda y a vivir para contarlo!

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO, J. I., LÓPEZ DE SOSOAGA, A., SEGADO, F. Y ARGUDO, F. (2010). Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*. Vol.10. Núm 39.

DURING, B. (2004). Saberes y valores en Praxiología Motriz. In: Lagardera (F). Lavega (P) Editores. *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Ediciones Universitat de Lleida.

ELÍAS, N. (1982). *Sociología fundamental*. Barcelona: Gedisa.

ETXEBESTE, J. (2012). *Á Cloche-Pied. Les Jeux Sportifs Traditionnels et la Socialisation des Enfants Basques*. Sarrebruck: Editions Universitaires Européennes.

ETXEBESTE, J. (2014). Basque games and emotions: a matter of time. In: M. Vaczi (ed). *Play fields: Power, practice and passion in Sports* Reno: Center for Basque Studies Press.

ETXEBESTE, J., DEL BARRIO, S., URDANGARIN, C., USABIAGA, O. Y OIARBIDE, A. (2014). Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. *Educatio Siglo XXI* Vol 32, Núm 1: Emociones, educación física y juego motor.

GEERTZ, C. (1983). *Jeu d'enfer (1973)*. In: Bali. *Interpretation d'une culture*. Paris: Ed.Gallimard.

HERNANDEZ MORENO, J., NAVARRO ADELANTADO, V., CASTRO NUÑEZ Y U., JIMENEZ JIMENEZ, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos*. Barcelona: Inde.

LAGARDERA, F. Y LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz* Barcelona: Paidotribo.

LAVEGA, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

LAVEGA, P., ALONSO, J.I., ETXEBESTE, J., LAGARDERA, F., Y MARCH, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85, 457-467. doi: 10.1080/02701367.2014.961048

LEVI-STRAUSS, C. (1988). *Tristes trópicos*. (1955). Barcelona: Paidós Ibérica.

LE BOULCH, J. (1984). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. (1971) Barcelona: Paidós Ibérica.

MALINOWSKI, B. (1989). Les Argonautes du Pacifique Occidental. (1922). Paris : Éditions Gallimard.

PARLEBAS, P. (1988). Elementos de sociología del deporte (1986). Málaga: Junta de Andalucía.

PARLEBAS, P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIe siècle. In : A quoi joue-t-on ? Festival d'histoire de Montbrison.

PARLEBAS, P. (2001). Juegos, Deporte y Sociedades. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Editorial Paidotribo.

PARLEBAS, P. (2003). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Instituto Andaluz del deporte.

URDANGARIN, C. (2014). Playing Basque in the Far West: Udaleku. In: M. Vaczi (ed). Play fields: Power, practice and passion in Sports Reno: Center for Basque Studies Press.