

FUNCIONES Y SENTIDO DE LOS JUEGOS POPULARES-TRADICIONALES A PARTIR DE UNA METODOLOGIA TRANSVERSAL (Pluridisciplinar).

Dr. Pere Lavega Burgués

Profesor Titular INEFC-Universidad de Lleida

Comunicación presentada en el *3er Congrés en Ciències de l'activitat física, l'esport i la recreació*. INEFC-Lleida; 1997.

RESUMEN

El presente trabajo es fruto de una investigación realizada sobre el juego de bitlles (bolos) localizado en las tierras de Lleida. En este estudio se realiza mediante la utilización de una metodología transversal (pluridisciplinar) apoyada en el paradigma sistémico-estructural, que nos permite captar la esencia de este juego en relación al entorno sociocultural en el cual se ha presentado.

El resultado del análisis exhaustivo de la lógica interna del juego (visión praxiológica) y de su lógica externa (visión sociocultural) permite llegar al final del proceso investigador, apuntando algunas de las funciones, sentidos y significaciones asociadas al juego (Lavega, 1996a)

Observamos que la metodología presentada complementa las actuaciones y directrices propias de las investigaciones naturalistas, etnográficas y praxiológicas en aras de comprender de manera integrada la estructura profunda del juego. En este sentido las dos visiones, texto y contexto, devienen un binomio extraordinario para la comprensión de este juego popular-tradicional. Dicha circunstancia nos aconseja ir más allá de la simple descripción de este tipo de prácticas, para avanzar una interpretación sobre su lógica en el contexto que la acoge. Para ello, acercarse desde solo un posicionamiento (interno o externo) hubiese sido insuficiente para captar su verdadera naturaleza.

En este sentido se justifican dos proyecciones principales del juego antiguo (practicado hasta los años 40-45): función socializadora e iniciática y función de delimitación de un orden social jerárquico; en la actualidad desde que en la década de los 80 se reimplantó este juego, su proyección más relevante se concreta en una clara función sociabilizadora y relación con los demás.

En base a este análisis se puede justificar que cualquier juego, se comporta como un sistema abierto, mostrando constantes adaptaciones al flujo de influencias del entorno, de modo que cuando éste evoluciona, lo hace de acorde con la evolución de su medio. De este modo, la evolución de un juego (texto y contexto) suele o puede comportar la evolución de su función y sentido.

Cualquier uso educativo o recreativo del juego popular-tradicional debiera contemplar este tipo de mensajes y particularidades ya que son las que justifican la especificidad de estas manifestaciones en relación a otro tipo de prácticas físicas o deportivas.

Palabras Clave: Juego Popular-Tradicional; Metodología Transversal, Praxiología, Etnografía; Juego de Bitlles (Bolos).

FUNCIONES Y SENTIDO DE LOS JUEGOS POPULARES-TRADICIONALES A PARTIR DE UNA METODOLOGÍA TRANSVERSAL (Pluridisciplinar).

Dr. Pere Lavega Burgués

Profesor Titular INEFC-Universidad de Lleida

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos populares-tradicionales se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas que a diferencia de otro tipo de juegos están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge (Lavega, 1996,b).

Los juegos populares-tradicionales son portadores de una motricidad plural, polivalente y singular en la geografía donde se protagonizan. Su condición de realidad dinámica y de sistema abierto (Martínez, 1986) posibilita que estas prácticas se estén adaptando continuamente a las influencias asimétricas de las realidades de su entorno (Juliano, 1986); circunstancia que afirma su naturaleza cultural. En cualquier momento y lugar un determinado juego nace, crece, evoluciona o involuciona en función de la naturaleza del flujo de intercambios y de adaptaciones con su medio. En este proceso dinámico, cuando un juego no puede ofrecer respuestas adaptativas a su entorno sociocultural empieza a evidenciar su desaparición.

Complementando estas consideraciones también es necesario entender que detrás de cualquier juego popular-tradicional se proyecta un conjunto de símbolos, mensajes y funciones que justifica su presencia entre cualquier colectivo de personas (Geertz, 1989). En este sentido apuntamos la hipótesis mediante la cual entendemos que cuando un juego evoluciona en un contexto sociocultural determinado, también suele o puede evolucionar su significación . Dicha consideración nos parece substancial para entender que cualquier orientación educativa o recreativa de este tipo de prácticas tendría que intentar poner al descubierto estos juegos, dando a conocer sus condiciones contextuales y sobre todo su función y proyección sociocultural.

Los juegos populares-tradicionales patrocinan un amplio repertorio de posibilidades motrices, de mensajes y de formas de entender lúdicamente la cultura. Solamente por su especificidad en relación a otro tipo de prácticas, parece obvio y evidente su justificación en el ámbito de la educación física y la recreación.

En este trabajo pretendemos mostrar como se deducen algunas de las principales funciones o significados de un juego popular-tradicional localizado en las tierras de Lleida a partir de una metodología transversal (Lavega, 1996a).

2. METODOLOGÍA

Cualquier juego por simple que sea es una realidad social y cultural, entendiendo que dispone de una estructura reglamentaria (praxiológica, interna) que permite vislumbrar cuales son los límites dentro de los cuales los jugadores pueden intervenir. Además, dichas relaciones se manifiestan bajo unas condiciones contextuales (socioculturales, externas) singulares que le otorgan a cada juego una especificidad particular en cada localidad y en cada momento histórico.

Para deslindar las particularidades internas y externas de los juegos populares-tradicionales se propone seguir una metodología transversal construida a partir del paradigma sistémico-estructural (Parlebas, 1985). Dicha metodología contempla que la combinación de la visión interna y externa del juego para interpretar ‘holísticamente’ su función y sentido (Lavega, 1996a). Esto supone hacer uso de las técnicas de investigación propias de la etnografía o investigación naturalista (trabajo de campo, uso de fuentes orales, análisis de contenido; en definitiva análisis de la lógica externa del juego) y también de las directrices asociadas al análisis praxiológico (determinación de los límites internos del sistema, identificación de los componentes constitutivos; análisis de su lógica interna; aplicación y adaptación de los universales ludomotores...).

Todo ello, siguiendo una visión diacrónica, evolutiva a lo largo del tiempo para entender como se va adaptando al entorno la realidad lúdica objeto de estudio.

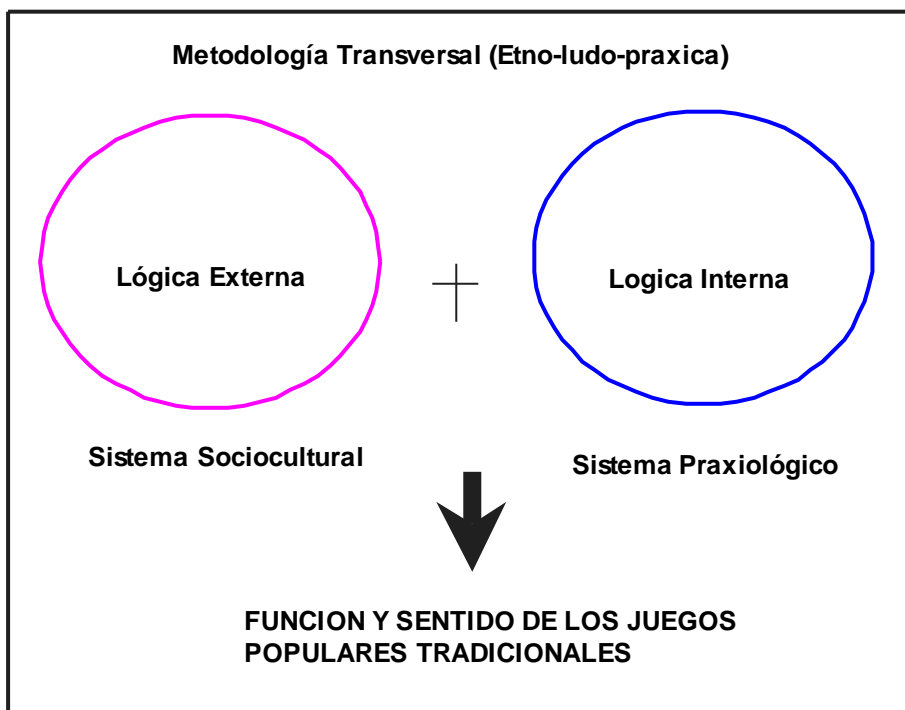


Fig.1 Representación sintetizada de la visión Transversal del Juego Popular-Tradisional (cf. Lavega, 1996)

3. FUNCIONES Y SENTIDO DEL JUEGO DE BOLOS EN LAS TIERRAS DE LLEIDA:

Las aportaciones que se presentan en este escrito son el resultado de un análisis exhaustivo de la lógica externa (visión sociocultural) y de la lógica interna (visión praxiológica) del juego de bitlles (bolos). Dicho análisis permite realizar todo un conjunto de valoraciones que se han detallado parcialmente en otras ocasiones (Lavega, 1995a, 1995b, 1996a, 1996b). En estos momentos tan solo incidiremos en la parte final del proceso investigador, en la cual tras contemplar todas las variables del análisis previo, nos atrevemos a interpretar algunas de las posibles funciones, sentido y significaciones del juego de bitlles (bolos) antiguo <<localizado hasta los años 45-50>> y el actual <<reimplantado a partir de la década de los 80>>.

Para entender la evolución del juego de bolos localizado en las comarcas de Lleida apuntamos los siguientes detalles reglamentarios:

- Juego de bolos antiguo: Perseguía objetivos individuales. Se plantaban 6 bitlles (bolos) en dos filas de 3, de modo que el tirador desde unos 12 pasos intentaba con un máximo de 3 bitllots (mazas) dejar tan solo una pieza de pie. Para ello desafiaba una cantidad pactada de dinero a varios apostadores. El plantador era el propietario de las piezas y cada vez que el tirador ganaba le tenía que pagar una cantidad convenida.

- Juego actual. Se practican diversas modalidades. La modalidad federada contempla que los jugadores compitan por equipos disponiendo de 8 intervenciones. Lanzando hasta 3 bitllots por intervención, cada bitlla derribada vale un punto; si se deja solo una bitlla de pie se puntúan 10 puntos. En la tirada de 100 pesetas se compete individualmente; cada jugador apuesta 100 pesetas, y en 8 manos, disponiendo en cada intervención de hasta 3 mazas se intenta sumar el mayor número de puntos. El jugador que gana obtiene toda la suma de dinero. En la tirada festiva, se combina una primera parte de competición individual con una segunda de competición colectiva. Los vencedores ganan premios deportivos (copas, medallas...) y también premios festivos (jamones, chorizos, botellas de vino...).

Tras describir las principales generalidades del juego de bolos localizado en las tierras lleidatanas pasamos a justificar la interpretación de las siguientes funciones asociadas al juego de bolos antiguo y al actual.

3.1. Socialización, Rito de Paso

En cualquier colectividad, los miembros que la integran tienen que aprender a conocer, interpretar y producir signos, mensajes en la orientación que establecen las pautas de comportamiento de la cultura en la que vive.

La socialización o enculturación, a menudo entendidos como términos sinónimos (Theodorson & Theodorson, 1969/1979: 396) hacen referencia al “proceso social básico a través del cual un individuo se integra en un grupo social aprendiendo la cultura del grupo y su rol en el grupo”, siendo un proceso que nunca termina y que se produce mediante procesos de aprendizaje formal e informal; de imitación -Bandura (1971), Berger y Lambert (1968) - e interpretación. En este contexto, el juego ofrece excelentes oportunidades para que los protagonistas examinen, interpreten e integren el conocimiento de su cultura (Harris y Park, 1983)

El análisis transversal de la lógica interna y externa del juego de bolos en las tierras leridanas nos permite identificar esta función como una de las principales significaciones del juego antiguo. Función que con la evolución del contexto también se ha ido transformando.

- Lógica Externa del Juego (Visión Sociocultural).

Hasta la década de los años 40, cada año durante la Navidad, en la celebración de los Reyes Magos, los familiares regalaban un juego de bolos a los más pequeños del hogar. La predisposición por el juego era tan extraordinaria que cualquier zona del pueblo, momento del día, objeto del entorno y moneda infantil (cromos, canicas,...) fueran coordinadas suficientes para la improvisación de cualquier partida de bolos.

Estas intervenciones cumplían una clara función didáctica por la cual la población infantil masculina aprendía a conocer la localidad, de modo que mediante las condiciones contextuales del juego *aprendían a significar* (en términos de Halliday <<en Garvey 1985>>) muchas de las pautas de comportamiento local.

El juego de los adultos también era visitado, admirado y emulado por los más jóvenes. Los chiquillos más atrevidos incluso se prestaban a desafiar a algún espectador anciano, apostando sin ser vistos por sus familiares, ya que suponía infringir la norma de introducirse en el juego antes de ser adulto, y eso no estaba bien visto.

- La Lógica Interna (Visión Praxiológica)

La lógica interna de los juegos de bolos, improvisados por los más pequeños, disponía de un reglamento muy sencillo, variado y flexible (poca exigencia en la delimitación de los subespacios, orden de intervención variado; manipulación de las piezas muy permisiva interacciones y desafíos poco exigentes con los demás protagonistas).

Cuando los niños se acercaban al juego de los adultos, tan solo podían intervenir escondidos ocupando los subespacios de menor compromiso lúdico, es decir la zona de espectadores o como mucho zona de apostadores desafiantes de otros apostadores.

Quedaban prohibido 'por convenio cultural' introducirse en zonas de máxima intensidad lúdica (zona de tirador o de apostador desafiador del tirador).

La única posibilidad de participar en el juego se centraba en localizar algún adulto con ganas de apostar contra los más jóvenes. Entonces a menudo, varios niños reunían todo el dinero que tenían en ese momento para desafiar al contrario (la simplicidad de esta situación y de la interacción con los demás servía de lección introductoria al mundo adulto). Todo ello se hacía a escondidas de los familiares ya que no estaba muy bien visto. Mediante el juego, cada persona proyectaba el lugar que le correspondía en la sociedad del momento. Un niño empezaba a no ser considerado pueril una vez se le permitía introducirse en algún subespacio más comprometido y comenzaba a desempeñar roles e interacciones más exigentes. En esa condición, el juego evidenciaba un rito de paso (entendido en los términos de Van Gennep (1909/1960), adaptados por Turner (1983) al ámbito del juego asociado a la adquisición de nuevos valores sociales.)

En la *actualidad* la función socializadora e iniciática no es tan extraordinaria como en el caso del juego antiguo. Mediante la visión sociocultural de la lógica externa se observa que uno de los indicios más claros de esta función se encuentra en la posibilidad de que los más pequeños se acerquen al juego ocupando las zonas reservadas para las mujeres. En el mejor de los casos incluso pueden llegar a competir integrando algún equipo de mujeres. La visión praxiológica nos indica que la posibilidad de participar con las mujeres supone básicamente poder lanzar las mazas (billots) desde una distancia inferior. Además contempla que tan solo se desempeñen subroles del juego muy sencillos (por ejemplo no plantan nunca solos las billas en el suelo). El proceso de iniciación y de enculturación se va consolidando lentamente, cuando hasta al entonces niño se le permite participar con los hombres, sobre todo en las tiradas locales que se realizan con dinero o en las tiradas festivas. En el juego de los hombres no adquirirán la plena condición de adulto hasta que participen sin la ayuda de nadie en subroles tan comprometidos como colocar las billas en el suelo correctamente o incluso asumir la función de juez de mesa.

3.2. Delimitación de un orden jerárquico social

Toda comunidad se organiza alrededor de una estructura jerárquica social definida. Cada miembro de un colectivo ocupa un estatus, una posición y un reconocimiento social determinado. A través del juego los protagonistas ven confirmada dicha jerarquía social. Ya en el mismo juego infantil los más pequeños aprenden a situarse en el seno de su grupo, y percibir que es miembro del mismo y que ocupa un cierto estatus (Dogbeh y N' Diaye, en Raabe, 1979:14)

Ser un buen jugador de billas también ayudaba a proyectar un abanico de mensajes que servía para definir la jerarquía social de los protagonistas.

- Visión Sociocultural (Lógica Externa)

En primer lugar a través del juego se producía una proyección de mensajes sobre el resto de habitantes de la localidad. Esta práctica masculina reafirmaba el carácter virilocal del momento; el hombre, cabeza de familia era la única persona que podía desafiar en el juego parte de su patrimonio. Mientras el hombre solía hacer un uso lúdico de determinados espacios públicos (la plaza, la era, el café, los alrededores de la iglesia...) la mujer acostumbraba a realizar sus juegos en espacios privados (la misma casa) o en zonas muy cercanas a su hogar (la calle).

La situación del juego de bitles en las zonas y momentos más transitados ayudaba a reforzar la consideración social de cada protagonista. Era un juego de hombres adultos, donde la fortaleza, la valentía, y la manipulación de piezas talladas de madera muy fuerte y noble propagaba los honores que les correspondía a cada participante del juego.

La proyección de mensajes simbólicos también tenía una proyección interna entre el propio colectivo de jugadores; el propietario del juego de bitles era una persona muy respetada, seguramente debido a que de su presencia dependía la posibilidad de participar en el juego. Además su participación siempre era neutra, imparcial y respetada por todos los protagonistas.

En determinadas circunstancias, las personas con una posición socioeconómica privilegiada reafirmaba su condición, participando conjuntamente con algún tirador (en muchas ocasiones jornalero de sus tierras). En esta 'empresa lúdica' el 'dueño' ponía el dinero y el jornalero la habilidad en la intervención de tirar; dinero-lanzamiento, moneda-acción, prestigio y reconocimiento eran complementos que reforzaban la admiración de los protagonistas desde su posición complementaria.

- **Visión Interna (Praxiológica)**

La lógica interna del juego antiguo permitía que cualquier protagonista tuviera oportunidad de participar asumiendo un rol más o menos comprometido; más o menos anónimo o atrevido. Cada subespacio del juego era portador de un estatus social peculiar. De mayor a menor compromiso podríamos distinguir los siguientes espacios: zona del tirador, zona del apostador contra tirador, zona del apostador contra apostador, zona de espectadores; también zona del plantador y zona del recogedor de mazas o bitles). La única zona de condición praxica, la del lanzador podía variar para dificultar su éxito, circunstancia que en caso de superarse con fortuna propagaba los máximos honores para el protagonista.

En cambio la zona del plantador y recogedor de mazas eran zonas constantes, regulares que proyectaban unos mensajes menos ambiciosos, ligados al 'trabajo' y a la certidumbre de sus actuaciones.

El sistema de comunicaciones también propiciaba que en función del grado de compromiso de la interacción tuvieran más reconocimiento sus protagonistas. Las interacciones más exigentes eran para el tirador que desafiaba a varios apostadores (el desafío era de carácter praxico y monetario por parte del tirador); en cambio la interacción

del apostador solo se hacía a un solo nivel (monetario) y con un solo desafiante (tirador u otro apostador).

El sistema de puntuaciones también contemplaba un solo posible resultado exitoso, dejar una pieza plantada en el suelo y a veces combinada con dejar un número impar de piezas plantadas en el primer lanzamiento. El resto de jugadas no se premiaba, circunstancia que reforzaba los honores de aquellos que conseguían protagonizar dichas acciones con cierta regularidad y también de quienes conseguían adivinar (controlar) con frecuencia el resultado de dichas intervenciones alcanzaban honores privilegiados.

La condición sistémica de la estructura reglamentaria propiciaba que también ligado a los anteriores apartados el sistema de roles reafirmaba dichos mensajes. De este modo los roles que solo podían ser interpretados por una persona en un momento dado (tirador o plantador) gozaban de mayor prestigio que el resto de roles compartidos (apostador contra tirador, apostador del público, -espectador-). En ese sentido, la persona que era capaz de lanzar las piezas (en el rol de tirador) desde mayor distancia reforzaba su condición de persona fuerte, corpulenta y capacitada para superar las adversidades del momento.

En la actualidad la delimitación del orden jerárquico social de los protagonistas se presenta bajo una combinación de coordenadas contextuales (externas) y praxiológicas (internas) un tanto distintas. Desde un punto de vista externo, el desafío de dinero ha ido perdiendo protagonismo a favor de la competición práxica controlada. La propiedad de las piezas es del equipo del pueblo; la mujer se ha incorporado al juego acercando su posición social a la del hombre. Los principales protagonistas son personas mayores que no proyectan el mismo eco social que la virilidad de los antiguos jugadores. El estatus de los jugadores se proyecta fundamentalmente mediante la participación en roles o papeles propios del sistema deportivo (ser presidente de club; árbitro; juez de mesa...).

En la visión praxiológica los cambios producidos en su lógica interna ha debilitado dicha función. Los subespacios han perdido su condición jerárquica ya que todos los protagonistas participan de los mismos roles, rotando en sus actuaciones y ocupación de zonas. El actual sistema de puntuación contempla que además de puntuar la máxima jugada de dejar un bolo plantado, también puntúa cualquier bitla que cae al suelo; circunstancia que permite que todos los participantes disfruten de los honores del juego.

Quizás uno de los pequeños apuntes de jerarquización social se localiza en la manera de manipular los bitlos; ya que en este sentido los jugadores de Monmagastre (pueblo leridano) son los únicos que lanzan impulsando la maza desde detrás y por encima de la cabeza; circunstancia que refuerza su reconocimiento y orgullo entre el colectivo de 'bitlaires'.

3.3. Función Sociabilizadora

El juego como realidad intersubjetiva proyecta en todas sus manifestaciones una carga relacional extraordinaria. La cohesión de grupo, la integración en un colectivo o

microsociedad (Raabe, 1979) que se comporta con cierta dosis de identidad y el continuo contacto con los demás apuntan una posible función de sociabilización. Veamos como se plasma esta función en el juego de bolos localizado en las tierras leridanas.

En el juego de bolos antiguo, esta función, asociada a priori a cualquier juego, aparecía concretada en algunos los siguientes detalles : desde un punto de vista sociocultural o externo, el juego favorecía la coincidencia lúdica regular del colectivo de hombres de cada localidad, circunstancia que ayudaba a cohesionar las relaciones sociales de la cotidianidad rural. Dichas relaciones se confirmaban en aquellas circunstancias en las cuales amo-mozo, propietario-trabajador participaban conjuntamente desafiando a sus adversarios. También el complemento plantador -propietario de los bolos- y billotaire -recogedor de las mazas- solía ser un claro binomio afectivo, al ser dos personas que acostumbraban a ser miembros de una misma familia -padre/hijo; tío/sobrino...-.

Sin embargo la visión praxiológica (interna) del juego evidencia que su lógica interna, centrada básicamente en intereses individuales no estimulaba extraordinariamente dicha sociabilización. Tan solo, en aquellas ocasiones puntuales en las cuales coincidían amo (apostador)- jornalero(tirador) desafiando a los demás se presentaba una desafío compartido. En el resto de circunstancias, el juego solía generar actuaciones individuales, centradas en roles y redes de comunicación en las cuales cualquier jugador miraba por sus propios intereses.

Sin embargo en el juego actual, creemos que los cambios introducidos en la lógica interna del juego y en su contexto sociocultural impulsan una clara función sociabilizadora; es más quizás sea, la función más importante de las asociadas al juego contemporáneo.

- Visión Sociocultural (externa)

En la actualidad el juego de bñles es propiedad de todo el colectivo de jugadores del pueblo; el terreno de juego de las tiradas informales suele localizarse en zonas próximas a los locales de jubilados o en algún local cerrado propiedad de alguno de los protagonistas. Habitualmente, los jugadores al jugar a bolos, a parte de compartir la aventura de jugar también suelen compaginar otra serie de aventuras colectivas. En las tiradas más deportivas, las de campeonato oficial, el equipo anfitrión invita a desayunar a sus rivales, antes de iniciar el juego. Las tiradas de fiesta mayor posibilitan que los equipos ganen premios populares (jamones, chorizos, botellas de vino, ...) los cuales se suelen compartir en las tiradas informales que se realizan entre semana. Incluso en algunas modalidades individuales como la tirada de 100 pesetas (tirada que se realiza después de una tirada de campeonato en la cual todos los que quieren jugar apuestan 100 pesetas; el ganador se queda con la suma total del dinero apostado), el ganador suele destinar todo el dinero obtenido a incrementar el fondo de su equipo, lo cual va a servir para compartir otros momentos lúdicos de diversión.

En algunos pueblos, determinadas personas con discapacidades o limitaciones físicas también tienen ocasión de participar en el juego. Uno de los casos más extraordinarios se da cita en el pueblo de Bovera de Ebre, donde los jugadores locales pintan las cabezas de los bolos con colores llamativos, para que el protagonista más veterano de su localidad (persona de unos 90 años) pueda superar sus problemas de visión.

Además el juego permite que en algunas tiradas, puedan participar miembros de distintas generaciones e incluso de una misma familia.

- **Visión Praxiológica (interna)**

La primera evidencia de la función sociabilizadora del juego se vislumbra en la renuncia de los protagonistas a las antiguas normas locales en pro de una modalidad compartida, consensuada, con reglas integradoras de los distintos municipios. El resto de mensajes que suscita la lógica interna se concretan en los siguientes aspectos:

Cualquier jugador del juego pasa por todos los subespacios (zona de lanzador, zona de bolos, zona de espectador...) de manera rotatoria. Además todos los protagonistas participan del mismo rol, pudiendo realizar el mismo tipo de acciones. Cuando participa alguna persona de edad avanzada, los demás protagonistas le eximen de determinadas obligaciones en algunos subroles (plantar los bolos, recoger las mazas...). Además la flexibilidad reglamentaria de alguna modalidad permite que el árbitro o juez de mesa también compita con alguno de los equipos participantes. Desde un punto de vista relacional, el juego ha pasado de la antigua competición individual a un desafío por equipos, en las cuales los jugadores a menudo comparten funciones (por ejemplo plantando los bolos y variando levemente su disposición en dos filas, según las características de la persona que se dispone a lanzar).

Además el sistema de puntuación antiguo que solo permitía que puntuara la jugada de más valor (dejar una bitlla en vertical) ha sido modificado, permitiendo que todos los jugadores puedan puntuar, ya que cada bolo que se derriba suma un punto (si se deja solo una bitlla plantada se suman 10 puntos).

JUEGO DE BITLLES (BOLOS) EN LAS TIERRAS DE LLEIDA

FUNCIONES PRINCIPALES DEL JUEGO ANTIGUO:

- . DEFINICIÓN DE UN ORDEN SOCIAL JERÁRQUICO
- . SOCIALIZACIÓN, RITO DE PASO

FUNCION PRINCIPAL DEL JUEGO ACTUAL:

- . SOCIALIZACIÓN

Fig. 2 Funciones y Sentido del Juego de Bitlles (Antiguo y Actual)

4. CONCLUSIONES

El juego popular-tradicional al comportarse como una realidad compleja sometida a un constante flujo de intercambios con su entorno, precisa de un análisis integrado y globalizador. La metodología transversal planteada nos permite entender mejor las condiciones contextuales en las que éste se presenta (lógica externa, visión sociocultural) y a la vez identificar sus particularidades internas (lógica interna, visión praxiológica).

Todo ello nos permite comparar dos momentos históricos singulares en la evolución del juego, vislumbrando algunos cambios tanto en su lógica externa, como en su lógica interna. Estos cambios, entendidos como respuestas adaptativas a las influencias que el medio ejerce sobre cualquier realidad sociocultural, nos permite ir más allá de una simple visión descriptiva, facilitando la identificación de algunas de las principales funciones y significaciones asociadas al juego de bolos. En este caso, parece razonable pensar que si el juego y su contexto evoluciona, sus principales funciones también pueden modificarse, abriendo nuevos horizontes, retos y sentidos en sus protagonistas.

La metodología transversal deviene un acercamiento coherente para el estudio profundo del juego popular-tradicional, ya que permite que nos acerquemos al núcleo y a la esencia de su condición lúdica. Difícilmente, una aproximación parcial desde una visión unidireccional (praxiológica o sociocultural) nos hubiese permitido captar los mensajes encontrados desde esta óptica más plural; en ocasiones los escasos indicios encontrados desde una perspectiva se complementan exhaustivamente con la otra visión. Circunstancia que aconseja plantear programas de investigación pluridisciplinarios con equipos de estudio integrados por expertos de distintas áreas de conocimiento.

Las funciones que se desprenden de este estudio justifican en buena parte la explicación sobre la presencia, pervivencia y evolución de este juego en las comarcas lleidatanas. Mientras que el juego antiguo proyectaba principalmente las funciones socializadora-iniciática, definidora de un orden social jerárquico; en la actualidad el juego encuentra buena parte de su justificación en su dimensión sociabilizadora.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GARVEY, C. (1985) El juego infantil. Madrid: Morata.
- GEERTZ, C. (1989) La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa.
- HARRIS, J. i PARK, R. (1983) Play, games & sports in cultural contexts. Illinois: Human kinetics books.
- JULIANO, D. (1986) "Cultura Popular" en Revista Cuadernos de Antropología, 6:1-70.
- LAVEGA.P. (1995a) "From Playful Activities to Sport. A Systemic and Praxiological Approach" en 19th World Play Conference. Salzburg (Austria)

- LAVEGA,P. (1995b) “Metodología Transversal para el estudio de los Juegos Populares-Tradicionales. Visión Etnoludopráctica del espacio (Sociocultural y Praxiológico) en el juego de bitlles en el Pla d’ Urgell(Lleida)” libro Actas 3er Congreso de Ciencias del Deporte, la Educación Física y la Recreación. INEFC-Lleida. Lleida.
- LAVEGA,P. (1996a).*Del Joc a l’Esport. Estudi de les bitlles al Pla d’Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral. Colección de Tesis Doctorales Microfichadas núm 2915.Universidad de Barcelona.
- LAVEGA, P (1996b) El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Actas I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario (Fuerteventura-Islands Canarias). Universidad de La Laguna, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- MARTÍNEZ, M. (1986) Inteligencia y educación. Barcelona: PPU .
- PARLEBAS, P. (1985) *Psychologie sociale et théorie des jeux:étude de certains jeux sportifs*. Tesis per al Doctorat d'Estat en Lletres i Ciències Humanes. París.
- RAABE, J. (1979) El Niño y el Juego: Planteamientos Teóricos y Aplicaciones Pedagógicas. UNESCO. Madrid.
- TURNER, V. (1983) "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology." en HARRIS, J. i PARK,R. *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois: Human kinetics books.