

El joc tradicional a la iconografia filatèlica

Jaume Bantulà i Janot - Agnès Colomer i Alsina - Joan Ortí i Ferreres

Paraules clau: *Joc, joc infantil, jocs populars i tradicionals, cultura lúdica, iconografia, filatèlia*

Des del Grup de Recerca i Investigació sobre Esport i Societat (GRIES) ha semblat escaient iniciar un projecte de recerca que permeti aprofundir en l'estudi de la "Cultura lúdica com a patrimoni". Aquest projecte de recerca i la dedicada a "Esport i modernització a Catalunya en el segle XX" són els dos projectes que sostenen una de les quatre línies d'investigació desplegades per aquest grup de recerca, en concret aquella que fa referència a "Cultura, esport i patrimoni".

Doncs bé, el present article dóna a conèixer els resultats obtinguts en tres estudis en relació a la utilització d'una de les fonts iconogràfiques que al nostre entendre no ha merescut la suficient atenció per part dels investigadors malgrat disposar d'informacions força valuoses, si més no, en l'àmbit de l'estudi dels jocs populars i tradicionals. Ens estem referim a la iconografia filatèlica.

El primer dels estudis mostra els resultats obtinguts en la investigació d'una emissió filatèlica que aplegava força manifestacions lúdiques, la "Serie Europa -Juegos infantiles - 1989". El segon ha consistit en l'elaboració d'un catàleg filatèlic de jocs tradicionals d'Europa i el seu corresponent anàlisi. Per últim, el tercer, pretén consolidar aquest projecte, amb la realització d'una tesi doctoral que pretén estudiar els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia.

En aquest article es presenten tres estudis que guarden entre ells una estreta relació, perquè mostren els resultats obtinguts en una de les línies d'investigació encetades pel GRIES, la qual centra el seu interès en les manifestacions lúdiques aparegudes en una de les fonts iconogràfiques que no ha estat prou atesa pel que fa a l'àmbit de l'estudi dels jocs populars i tradicionals.

Malgrat que en la filatèlia són abundants les emissions que exhibeixen el nen immers en l'activitat que millor i més el caracteritza, el joc, fins el present se li ha atorgat escassa importància.

En tenir en compte aquest tipus de font iconogràfica, ens sumem a altres treballs que, al marge de les fonts orals i documentals, han considerat la iconografia com a una peça clau per al coneixement de les manifestacions lúdiques en diverses cultures i societats (De Vroede, 1985; Vanden Bramen, 1982; Parlebas, 1999).¹

Al mateix temps, val a dir que aquests tres estudis de la cultura lúdica infantil es fonamenten en el paradigma sistemicoestructural, en pensar que la praxi lúdica s'institueix com un sistema en el qual diversos elements s'articulen entre si. D'aquí que cobri importància identificar i mesurar les relacions sistèmiques, és a dir, conèixer les interrelacions entre les parts o components d'un sistema que són els que configuren la seva estructura. No se'ns escapa que el joc guarda una estreta i íntima interrelació amb els seus protagonistes, i aquests amb l'espai, el temps, o bé amb la utilització de materials.

¹ Vegeu DE VROEDE, E.; (1985) *Kinderpel, Spaelgoed en Pieter Bruegel de Oude't Trojaanse Hobbelpaard 1*, pp. 11-43. També sobre la mateixa pintura de 1560 recobra especial interès l'aportació de VANDEN BRAMEN, J.P.; (1982) "Les jeux d'enfants de Pierre Bruegel" a ARIÈS, P; MARGOLIN, J.C. (1982) *Les jeux à la Renaissance*. París. Librairie Philosophique J. Vrin, pp. 499-524. Un altre detallat estudi dels gravats de Stella de mitjans el segle XVII és el de PARLEBAS, P.; (1998) "Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII siècle", a *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998), (separata), pp. 321-354.

Qui més ha aprofundit des del coneixement científic per estudiar els trets distintius de les praxis lúdiques ha estat Parlebas, que porta més de trenta anys desenvolupant les bases de la praxiologia motriu. Tenint en compte part de l'obra de Parlebas (1986, 1998, 2001), així com també altres valuoses aportacions de diversos autors com Olaso (1993), Lavega (1997), Etxebeste (2001), Navarro (2002) i Bantulà (2005),² en aquest article es vol mostrar els resultats obtinguts fruit d'analitzar i valorar de manera global determinats conjunts de jocs apareguts en variades emissions filatèliques, amb el propòsit d'aprofundir en el coneixement de la cultura lúdica infantil.

Cadascun dels tres treballs que vénen a continuació segueixen un mateix esquema explicatiu. Centren inicialment la seva atenció en explicar el procediment portat a terme en la investigació, es detenen tot seguit per presentar les dades i resultats obtinguts, i després prossegueixen amb la discussió. En darrer terme, es tanquen amb les conclusions.

1. Estudi de la sèrie “Europa - Juegos Infantiles - 1989”³

L'emissió filatèlica sèrie “Europa - Juegos Infantiles - 1989”, que consta d'un total de 80 segells confeccionats per 35 països, es va portar a terme amb la intenció de commemorar, d'una banda, el trentè aniversari de la Declaració dels Drets del Nen i, d'altra banda, el desè aniversari

² PARLEBAS, P.; (1986) *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga. Unisport; PARLEBAS, P.; (1998) *Op. cit.*; PARLEBAS, P.; (2001) *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo; OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Tesis doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona; LAVEGA, P.; (1997) *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida. Pagès editors; ETXEBESTE, M.J.; (2001) *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Tesis doctoral. Université Paris V. Sorbonne. Directeur Pierre Parlebas; NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Inde; BANTULÀ, J.; (2005) *Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesis doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona. Director Conrad Vilanou.

³ Per a la consulta d'una versió més extensa d'aquest article, vegeu BANTULÀ, J.; (2006) “Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: la serie <<Europa – Juegos Infantiles – Año 1989>>” a Pujadas, X.; et altres (2006)

■ Culturas Deportivas y valores sociales. Madrid. Librerías Esteban Deportivas.

de l'Any Internacional del Nen. A l'any 1989, coincidint amb l'emissió filatèlica, també es va realitzar la Convenció de les Nacions Unides sobre els Drets del Nen.

El procediment a seguir per tal d'estudiar els jocs compresos en aquesta sèrie filatèlica⁴ consisteix a elaborar diversos indicadors per a cadascuna de les variables que poden tenir-se en compte en considerar la lògica interna del joc: jugadors, material, espai i temps.

En primer lloc, respecte els jugadors, es determina el tipus d'interrelació que mantenen aquests durant el desenvolupament del joc, i s'obtenen quatre tipologies d'estructures lúdiques ben diferenciades: jocs psicomotors, jocs sociomotors individuals, jocs sociomotors cooperatius i jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

En segon lloc, en tractar el material, en primera instància es comprova si el joc requereix del seu ús o no, i en cas positiu, els jugadors examinen la utilització del material. D'una banda, es tracta de determinar la tipologia d'ús que li confereixen els jugadors, considerant-se per a això tres indicadors: ús individual, col·lectiu o mixt. Per l'altra banda, es comprova el nombre de materials emprats, i s'obtenen dos nous indicadors: utilització d'un únic material o més d'un.

En tercer lloc, per a l'estudi de la variable espai, s'inspecciona si l'acció lúdica representada en cada segell no comporta cap incertesa o bé, contràriament, el medi incert provoca en els jugadors la necessitat d'estar atents a la seva codificació i descodificació. La incertesa espacial es mesura a través de tres indicadors: pràctica lúdica en terreny irregular, en terreny delimitat o bé en terreny irregular i delimitat.

En quart lloc, per a analitzar la naturalesa del temps, en el supòsit de constatar-se la presència d'incertesa temporal en algun joc, aquesta queda determinada per uns altres tres indicadors: finalització de l'acció lúdica per l'assoliment d'una tasca, per l'obtenció d'un determinat nombre de punts o bé per la fixació d'un límit temporal.

El procediment es completa amb l'elaboració de diversos indicadors per a cadascuna de les variables que permeten avaluar aspectes relatius

⁴ Conjunt de segells emesos per un servei filatèlic d'un país en una mateixa data i que corresponen al mateix tema.

al context sociocultural que es reflecteixen en les il·lustracions de cadascun dels segells de la sèrie.

Respecte als jugadors, s'analitzen qüestions relatives al gènere, determinant indicadors que permetin mesurar si un determinat joc és practicat pel sexe masculí, femení, o bé es desenvolupa de manera mixta.

Dels materials, se'n determina la seva procedència a través de l'establiment de tres indicadors: extret del medi natural, construcció artesana i fabricació industrial.

Per a l'espai, es pren en consideració la tipologia del terreny, bé sigui una manifestació lúdica realitzada a l'interior o a l'exterior, i en el segon cas, si l'acció es desenvolupa en el medi natural o en un hàbitat rural o urbà.

En últim lloc, de la variable temporal es valora si la pràctica lúdica mostrada en cada segell té una llarga temporalitat i, per tant, pertany a l'esfera dels jocs populars i tradicionals, o bé posseeix una curta temporalitat pel fet de tractar-se d'un joc nascut en la societat actual.

A continuació, exposarem les dades i resultats obtinguts en cadascuna de les variables, seguint l'ordre emprat anteriorment, és a dir, en primer lloc, es mostren aquells que fan referència als jugadors; en segon lloc, als materials; en tercer lloc, a l'espai, i en quart lloc, a la variable temporal.

En l'anàlisi de la variable que atén els jugadors crida l'atenció que en una quarta part dels segells no apareixen jugadors sinó únicament els materials. En els segells que els jugadors són protagonistes del joc, les dades obtingudes permeten assenyalar que en un 42,6% es tracta de jocs psicomotors; en un 27,9%, de jocs sociomotors individuals; en un 21,3%, de jocs sociomotors cooperatius, i en un 8,2%, de jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

Hi ha, per tant, un domini del joc sociomotor (57,5%) enfront del de caràcter psicomotor. No obstant això, cal destacar l'elevat percentatge de jugadors que opten per jugar de manera individual, sense companys. Basta tenir en compte els percentatges atribuïts als jocs psicomotors i als sociomotors individuals, la suma dels quals arriba a un 70,5% dels jocs, enfront d'un 29,5% de jocs realitzats amb companys (jocs cooperatius i jocs de col·laboració-oposició).

Es constata també un equilibri entre el percentatge de jocs dedicats a jugar contra altres jugadors, és a dir, els jocs amb estructura sociomotora individual (27,9%) i el percentatge que s'atribueix a jugar amb altres jugadors, o sigui, els jocs que posseeixen una estructura sociomotora cooperativa (21,3%).

Un altre aspecte a esmentar és que dues tercers parts dels jocs que apareixen en la sèrie filatèlica tenen un caràcter no competitiu (jocs psicomotors i jocs sociomotors cooperatius). Finalment, un altre resultat a subratllar és l'escassa importància que arriben a tenir els jocs de col·laboració-oposició, enfront de la resta de les tipologies d'interrelació entre jugadors.

Amb referència al context sociocultural dels jugadors, les dades relatives a la pràctica lúdica en funció del sexe dels seus protagonistes mostren que en un 41% dels segells apareixen nens, en un 18% les protagonistes són nenes, mentre que el joc mixt assoleix un 36%. Aquestes dades permeten ressaltar, d'una banda, el predomini en els jocs dels jugadors de sexe masculí enfront del femení i, d'altra banda, la importància que adquireix el joc mixt.

Si es dóna pas a l'estudi d'una altra variable de l'estructura lúdica, el material, les dades obtingudes indiquen que és emprat en un 82,5% dels segells. Dels segells en els quals s'usen materials, en un 25,8% aquests apareixen al marge dels jugadors, mentre que en un 74,2% hi apareixen jugadors.

En funció de l'estructura d'interrelació dels jugadors, l'ús de material com a desencadenant o suport de l'acció lúdica es reparteix de la següent manera: jocs psicomotors (59,2%); jocs sociomotors individuals (18,3%); jocs sociomotors cooperatius (14,3%) i jocs sociomotors de col·laboració-oposició (8,2%).

Pel que fa a la tipologia d'ús, en el 67,3% dels jocs que s'utilitza material, aquest s'empra de manera individual, en un 24,5% se li dóna un ús col·lectiu i únicament en un 8,2% apareix un ús mixt, és a dir, que combina alhora la manipulació individual i col·lectiva de materials. Atenent al nombre de materials, en un 69,4% dels segells s'utilitza un únic material enfront del 30,6% en el qual s'empra més d'un material.

D'acord amb aquestes dades, cal destacar la gran importància del material com a promotor o acompanyant de les manifestacions lúdiques. En 4 de cada 5 segells apareixen materials de joc i fins i tot en una quarta part de la sèrie "Europa - Juegos Infantiles - 1989", els materials són mostrats sense la presència de jugadors, afermant d'aquesta manera la seva importància. L'ús de material s'associa al jugador que juga sol, sobretot en solitari (60%) o contra els altres jugadors (18%) i, per tant, escassa importància adquireix en jocs amb altres jugadors, en els jocs sociomotors cooperatius (14%) i en els sociomotors de col·laboració-oposició (8%). En darrera instància, cal reiterar el predomini de l'ús individual dels jugadors (67%) i l'hegemonia que ostenta la utilització d'un únic material (70%).

Quant al context sociocultural que guarda relació amb el maneig de materials, els indicadors revelen que en un 13,6% dels segells, els materials han estat extrets del medi natural, mentre que la construcció artesana ocupa un 28,7% i la fabricació industrial arriba a assolir un 57,5%.

Un inventari detallat dels materials emprats mostra el següent resultat. Per a aquells que han estat extrets de la natura, destaquen els pals de fusta, les pedres i la neu. Per a aquells materials que han estat construïts de manera artesana, en els segells apareixen estels, titelles, embarcacions, ninots, bitlles, baldufes, telèfons i un tambor. En última instància, entre els de fabricació industrial, apareixen mocadors, ninots, trencaclosques, trineus, aeroplans, daus, embarcacions, baldufes, bales, cinturó, soldadets, pilotes, trens, robots, escombres, cordills i un calidoscopi.

També cal subratllar que únicament en dos segells de tota la sèrie filatèlica apareixen animals (un ocell i una papallona). Com a última al·lusió a l'ús de materials, cal esmentar que en l'emissió pot constatar-se la irrupció de materials de fabricació industrial en el món del joc infantil. Els materials lúdics industrials es troben presents en tres de cada cinc segells.

En relació amb l'anàlisi de la tercera variable, l'espai, es oportú indicar que en un 46,2% del conjunt de manifestacions lúdiques mostrades en els segells, l'acció lúdica desenvolupada pels jugadors transcorre sense incertesa espacial. Quan aquesta fa la seva aparició, els indicadors que la mesuren indiquen que en un 35% dels jocs es materialitza a través

d'un terreny irregular, és a dir, un espai accidentat, mentre que en un 17,5% es dona a causa d'una pràctica executada en un espai delimitat, i únicament en un 1,3% dels segells que manifesten incertesa espacial, aquesta està motivada per jocs portats a terme en un terreny irregular i alhora delimitat.

Amb aquestes dades es pot afirmar que gairebé la meitat dels jocs no presenten incertesa espacial. La incertesa apareix associada al terreny irregular el doble de vegades que a la delimitació espacial.

L'anàlisi quantitativa del context sociocultural relacionat amb l'espai posa de manifest que en un 20% dels jocs no és possible determinar la tipologia del terreny a causa de la naturalesa de la il·lustració. En un 21,8% del catàleg filatèlic, els jocs es realitzen a l'interior, per tant, cal considerar que més de les tres quartes parts de les manifestacions lúdiques són jugades a l'exterior.

Quan els jugadors desenvolupen els seus jocs en un espai exterior, en un 46% l'escenari escollit és el medi natural, enfront d'un 34% que opta per un hàbitat rural o urbà. Els espais naturals lúdics que apareixen en la col·lecció són neu, prats, boscos, llacs, rius i platges. En l'hàbitat rural o urbà, les il·lustracions trien com a escenari lúdic els carrers, les places pavimentades, les superfícies de terra i els terrenys propers al nucli rural o urbà. De tot això es desprèn, doncs, que els jocs es practiquen sobretot a l'exterior. Únicament un joc de cada quatre es desenvolupa a l'interior. Destaquen per damunt de tot els jocs en el medi natural (prats i platges) i en menor mesura en l'hàbitat rural o urbà (places i carrers)

Si el percentatge d'absència d'incertesa espacial és d'un 46,2%, pel que fa a l'absència d'incertesa temporal, aquesta arriba a un 81,2% dels segells emesos en la sèrie. Quan la incertesa espacial està present, cadascun dels indicadors que la quantifiquen assoleixen els següents percentatges: finalització del joc per l'assoliment d'una tasca (12,5%), finalització per causa de l'obtenció d'un determinat nombre de punts (6,3%). En cap cas un joc acaba per arribar a un límit temporal.

Per tant, de les dades extretes de l'anàlisi d'acarar els diferents segells pot desprendre's que en la majoria de jocs no intervé la incertesa temporal. En quatre de cada cinc segells no hi ha incertesa espacial. És remarcable l'escassa importància que tenen els jocs que arriben a la

seva fi per la consecució d'un determinat tempteig, així com la inexistència de manifestacions lúdiques associades a una limitació temporal prèvia.

Pel que fa al context sociocultural relacionat amb el temps, els jocs mostrats en la sèrie filatèlica presenten una llarga temporalitat (87,5%), mentre és força minso el percentatge que assoleix la curta temporalitat (12,5%). No hi ha dubte que el catàleg recull una mostra de jocs tradicionals i que els il·lustradors tot just incorporen jocs desenvolupats en la nostra societat a partir de la consolidació de l'esport modern.

Una vegada revisats els resultats per a les diferents variables que conformen l'estructura lúdica, així com els indicadors elaborats per a cadascuna d'elles, de manera sintètica la discussió pot centrar-se entorn les especulacions següents:

- a) El catàleg filatèlic permet constatar el declivi del joc sociomotor i l'auge del psicomotor. Hom es troba davant la configuració d'una nova cultura lúdica infantil que exigeix als jugadors afrontar l'ús de l'oci i del temps lliure en solitari?
- b) La iconografia de la sèrie "*Europa-Juegos infantiles-1989*" és una reproducció d'una societat dominada pel sexe masculí.
- c) Hi ha una ruptura en l'associació "joc-gènere" i s'esvaeixen les fronteres que antany atribuïen una tipologia de joc a un determinat sexe.
- d) El joc (oci) apareix associat a l'ús de materials (consum).
- e) L'ús individual i únic del material prepara o afavoreix la individualització del procés de socialització lúdica.
- f) Declivi d'ús de materials extrets del medi natural i de fabricació artesana davant l'auge de la indústria lúdica.
- g) Més que delimitar espais (zones, marques, límits...) és convenient impulsar la creació de terrenys irregulars o accidentats per a la praxi lúdica, amb major èmfasi en l'hàbitat urbà. Es passa de la construcció de polisportius a espais polinatural, potser també aprofitables per al desenvolupament dels "esports d'aventura" urbana.

- h) La col·lecció mostra que un 78% de jocs es practicaven a l'exterior. On són ara els nens? És factible la conversió dels carrers en zones per als vianants, i aquestes en espais d'impuls i desenvolupament del joc infantil?
- i) Si en els jocs de sempre poc importava la mesura del temps, és la seva inadaptació al valor atorgat al temps, des que el temps és or, una de les causants de la creixent marginalitat dels jocs tradicionals, els quals en altres èpoques van ésser populars? Explicitat d'una altra manera, pot arribar a ésser cert que et deportes (et diverteixes, t'entretens) o bé desapareixes?

A manera de conclusió d'aquest primer estudi poden assenyalar-se bàsicament dues qüestions. En primer lloc, es demostra que la incipient línia d'investigació desenvolupada que inclou la utilització de fonts iconogràfiques es revela com a necessària per a progressar en l'estudi del joc, de la mateixa manera que aquest es realitza mitjançant la confrontació de fonts documentals i orals.

Finalment, i en segon lloc, cal reconèixer que l'emissió de la sèrie "Europa - Juegos Infantiles - 1989" permet captar en els seus vuitanta segells la pervivència d'uns valors associats a la cultura lúdica infantil tradicional, com són l'autotelisme, el plaer i l'espontaneïtat que caracteritzen l'essència qualitativa del joc. De la mateixa manera es percep el joc com un element de socialització, i aquest escull per al seu desenvolupament els espais públics i entorns naturals, en els quals l'acció lúdica transcorre al marge del pas del temps.

A continuació es presenta un segon estudi que amplia la mostra de jocs seleccionats, pel fet de tenir en compte no exclusivament una determinada sèrie de segells, sinó totes les emissions filatèliques efectuades per qualsevol país d'Europa amb relació al joc.

2. Elaboració d'un catàleg filatèlic de jocs tradicionals d'Europa mitjançant l'adaptació de la classificació COMET. Primeres aplicacions

La finalitat del present estudi és indagar entorn de la tipologia del joc i la seva naturalesa a partir de la selecció de segells de jocs tradicionals a Europa. Des d'un paradigma praxeològic, ha semblat escaient emprar una adaptació simplificada de la classificació COMET confeccionada per Bantulà (2005).

L'objectiu d'aquesta taxonomia és aconseguir un nivell d'anàlisi més profund que permeti matisar amb major precisió totes les possibilitats que aglutina el joc motor. Es tenen en compte quatre elements (jugadors, material, espai i temps), amb els quals s'estableix una relació binària.

En funció de la presència o absència de companys i opositors, trobem el joc psicomotor (absència d'ambdós) i el sociomotor. Aquest últim es podrà classificar alhora en sociomotor individual, sociomotor cooperatiu i sociomotor de col·laboració i oposició.

Pel que fa al material, l'únic indicador que es té en compte és la presència o absència d'aquest, a diferència dels elements de l'espai i el temps en què es valora el grau d'incertesa en funció de la seva presència o absència.

Amb referència a l'espai, es considera que hi ha incertesa si el joc representat en el segell es practica en un medi de tipologia irregular; en un medi delimitat mitjançant marques, límits o zones; o bé si es practica en un medi amb ambdues característiques, és a dir, en un terreny irregular i delimitat.

D'altra banda, es considerarà que hi ha incertesa en el temps sempre que es produeixi la realització d'una tasca determinada, l'assoliment d'un nombre de punts, la fixació d'un límit temporal o bé la fixació d'un límit d'intents.

Per a ordenar els segells, a més dels indicadors proporcionats per la classificació COMET, s'han confegit els paràmetres de context sociocultural següents: el sexe dels jugadors (femení, masculí, unisex o desconegut), l'edat dels jugadors (infants, joves, adults, gent gran, qualsevol, desconegut), la procedència del material (segons si és extret del medi natural, de construcció artesana o de fabricació industrial) i l'espai en el qual es desenvolupa el joc (interior, exterior rural, exterior urbà, medi aquàtic/platja o desconegut).

A partir de la recerca de catàlegs filatèlics dels països que formen part de la Unió Europea i d'aquells que estan en vies d'integració, han estat seleccionats els segells relacionats amb els jocs tradicionals, tenint en consideració diversos criteris d'exclusió i inclusió.

D'una banda, queden exclosos de la selecció tots els segells en què apareguin esports relacionats amb els Jocs Olímpics, jocs o esports que formen part de federacions internacionals reconegudes pel COI (Comitè Olímpic Internacional), imatges relacionades amb la dansa i totes aquelles activitats on apareixen nens treballant, fent tasques domèstiques o escolars.

D'altra banda, els segells que s'inclouen en la selecció són tots aquells que fan referència a jocs o esports amb accions motrius (s'inclouen des d'aquelles d'habilitat motriu fina fins a aquelles que tenen un gran requeriment físic), els jocs o esports realitzats en parcs i jardins, els jocs o esports amb animals, així com totes aquelles iconografies on apareixen materials de joc.

A partir d'aquests criteris, val a dir que dels més de 50.000 segells del catàleg Yvert & Tellier (2003, 2004, 2005), un total de 310 fan referència als jocs tradicionals. A continuació se'n detallen els resultats de l'anàlisi.

Pel que fa als jugadors, les dades obtingudes permeten assenyalar que hi ha un domini del joc psicomotor davant del sociomotor. Veiem també que hi ha un percentatge elevat de jugadors que opten per jugar de manera individual, sense companys. Per veure això, només cal tenir en compte els percentatges atribuïts als jocs psicomotors i als sociomotors individuals, la suma dels quals arriba a un 52,9% dels jocs, davant del 24,3% de jocs realitzats amb companys (jocs cooperatius i jocs sociomotors de col·laboració-oposició).

Una quarta part dels jocs que apareixen en els segells seleccionats tenen un caràcter no competitiu (jocs psicomotors i jocs sociomotors cooperatius).

Un altre resultat a destacar és l'escassa rellevància que tenen els jocs de col·laboració-oposició (1,9%) davant la resta de les tipologies d'interrelació.

Amb referència al context sociocultural dels jugadors, les dades relatives a la pràctica lúdica en funció del sexe dels seus protagonistes mostra que hi ha un predomini en els jocs del sexe masculí (29,8%) davant del femení (14,1%), però que encara té més importància el joc en què apareixen el sexe femení i masculí de manera conjunta, ja que el percentatge és major que en els dos anteriors (30,8%).

En darrer lloc, pel que fa a l'edat dels jugadors, podem constatar que el joc majoritàriament és cosa d'infants, ja que el percentatge de segells en què els protagonistes són els nens és molt superior (62,2%) a la resta de tipologies que estan entre un 4-5%.

Respecte al material, es constata que aquest és utilitzat en un 88,5% dels segells. En els que s'utilitza material, veiem que en un 21,6% aquest apareix al marge dels jugadors, mentre que en un 78,4% apareixen jugadors. Aquestes dades demostren la gran importància del material com a promotor i acompanyant de les manifestacions lúdiques.

Quant al context sociocultural que guarda relació amb l'ús del material, és bo saber que els materials de fabricació industrial cobren un valor molt important ja que corresponen a un 63,8%, mentre que les altres tipologies referents a la procedència del material tenen uns valors molt inferiors.

Pel que fa a l'espai, val a dir que en la majoria de manifestacions lúdiques mostrades als segells (62,2%), l'acció lúdica posada en escena pels jugadors es desenvolupa sense incertesa espacial.

L'anàlisi quantitativa del context sociocultural relacionada amb l'espai posa de manifest que en un 42,6% dels jocs no és possible determinar la tipologia del terreny a causa de la naturalesa de la il·lustració. Però sí que es pot constatar que hi ha un predomini de la pràctica lúdica a l'exterior (50,6%) enfront de la pràctica a l'interior on el percentatge és molt inferior (6,7%). D'aquest joc a l'exterior, cal destacar que majoritàriament es refereix a l'exterior rural (30,1%) més que no pas a l'exterior urbà o en l'àmbit aquàtic/platja.

Els espais naturals lúdics que apareixen amb més freqüència són, d'una manera molt destacada, la neu i, en segon lloc, els boscos i les platges.

I, per últim, pel que fa al temps, cal destacar que en un 62,5% les manifestacions lúdiques representades en els segells apareixen sense incertesa en el temps, mentre que només un 15,7% presenta incertesa. Per tant, és remarcable l'escàs protagonisme que té la incertesa temporal en el desenvolupament dels jocs.

Com a conclusions d'aquesta recerca, s'ha d'insistir, en primer lloc, en el fet que l'estudi del joc a través de fonts iconogràfiques, i concretament de les

filatèliques, aporta una informació necessària i molt útil per complementar les fonts orals i documentals sobre la tipologia i naturalesa del joc.

En segon lloc, cal remarcar el fet que tot i haver ampliat la mostra, és a dir, el nombre de segells, els resultats obtinguts coincideixen en gran manera amb els explicitats en la recerca que encapçala aquest article i amb la qual es pretenien comparar els resultats. Aquest fet constata la validesa de l'estudi del joc a través de la filatèlia pel que fa a la percepció que en té la societat europea.

Per acabar, cal recordar les dades obtingudes de manera resumida de l'anàlisi del material filatèlic. Pel que fa a la lògica interna, veiem que hi ha un predomini del joc psicomotor individual (47,1%), amb presència de material (88,5%), sense incertesa de temps (62,5%) i sense incertesa en l'espai (62,2%). Quant al context sociocultural, la majoria de manifestacions lúdiques són protagonitzades pels infants (62,2%), amb la participació del sexe femení i masculí de forma conjunta (30,1%), i el material que utilitzen és majoritàriament industrial (63,8%) i es realitzen bàsicament a l'exterior (50,6%).

Arriba el moment de presentar el tercer estudi amb relació a les fonts iconogràfiques filatèliques. En aquest cas, ens trobem davant d'una recerca que és motiu d'una tesi doctoral en fase d'elaboració, per la qual cosa, dissortadament, no és possible mostrar els resultats obtinguts. Nogensmenys, sembla pertinent donar notícia del seu procés d'elaboració, sobretot pel fet que la mostra filatèlica abasta tots els països del món que en un determinat moment han emès un segell que guarda estreta relació amb el nostre objecte d'estudi.

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

La recerca que presentem a continuació segueix una mateixa línia d'investigació que l'estudi anteriorment esmentat, encara que en aquest cas la mostra s'amplia a les mostres iconogràfiques de tots els països del món que representen formes jugades, jocs, jocs de tauler, esports tradicionals, joguines i lluites d'arreu del món des de l'inici de la filatèlia fins a l'any 2004. Per tant, la complexitat i la quantitat de dades d'aquest serà molt més significatiu que en el cas dels dos estudis anteriors.

La primera fase de la recerca va tractar d'esbrinar l'existència d'estudis previs sobre mostres iconogràfiques que feien referència a les categori-

es lúdiques esmentades anteriorment per tal de valorar les categories, amb relació a la lògica interna i externa, que podien ser objecte d'estudi. Al mateix temps, es van buscar estudis sobre filatèlia per tal de contrastar l'existència de treballs sobre l'objecte d'estudi seleccionat. Malauradament, no hi ha gaires treballs on la filatèlia sigui objecte d'estudi, i menys dintre del món de l'activitat física i l'esport. Dintre del nostre camp, cal destacar, per ser un dels pioners, la tesi doctoral de Jones (1975), que fou presentada a la Universitat de Iowa (EEUU). Aquesta investigadora va estudiar la importància i consideració que es feia de l'àrea de l'Educació Física a partir de les mostres iconogràfiques dels segells postals de 12 països dels 5 continents.

Una vegada realitzada una aproximació conceptual, calia centrar i concretar el camp d'estudi perquè, tal com vam constatar posteriorment, les mostres iconogràfiques serien molt diverses i podrien generar una certa confusió a l'hora de decidir quines entrarien i quines serien excloses de l'estudi. Després de sospesar diverses possibilitats, es va determinar que serien incloses dintre de l'estudi aquelles mostres iconogràfiques que fessin referència a formes jugades, aquelles que en anglès es coneixen amb el nom de "play", és a dir, formes lúdiques en què no hi ha normes o regles que determinen el funcionament i desenvolupament del joc; els jocs reglats, que en anglès considerariem representats en el "game" i els esports. Així, segons García Blanco (2006:85), *el play anglès, equivalent al paidia grec, defineix el joc espontani, personal i creatiu; en canvi, el game, equivalent al ludus llatí, està determinat per la reglamentació que condiciona els jugadors*. Aquestes dues tipologies serien considerades sempre que les activitats no haguessin estat esports olímpics ni estiguessin reconegudes pel Comitè Olímpic Internacional. Amb aquest criteri es volia abordar i estudiar aquelles formes lúdiques de caràcter tradicional, que no tinguessin gaire difusió, així com aquells jocs que conformen el patrimoni lúdic dels nens. També s'hi afegiren les joguines, els jocs de taula/tauler i les lluites, exceptuant aquelles que formen part del programa olímpic i les que estan incloses o reconegudes pel COI.

Encara que la selecció és força aclaridora, la determinació de la mostra iconogràfica resulta certament complexa perquè, en ocasions, es poden trobar algunes activitats que en la mostra no ens permeten reconèixer si s'està jugant (play) o és un joc reglat (game). Així mateix, algunes mostres feien referència a jocs que tenien una certa semblança a un esport, de forma que apareixia el dubte de seleccionar o no aques-

ta iconografia. Per exemple, en el cas de trobar una iconografia en què dos nens intenten ficar la pilota dintre d'una porteria que està construïda per dos pals defensada per un tercer jugador i, a més a més, el segell conté la referència "playing with a ball"⁵, es consideraria aquesta mostra iconogràfica com un joc, malgrat que pugui tenir una certa relació amb un esport, en considerar la seva finalitat lúdica, la manca de reglamentació i institucionalització, aspectes que comporten al nostre entendre el seu allunyament del concepte esport. No obstant això, si els jugadors presentessin una mateixa indumentària i el camp hagués estat delimitat per línies, o bé la temàtica es reconegués amb facilitat com la modalitat esportiva de futbol (esport reconegut pel COI), aquesta iconografia hauria estat descartada i, per tant, no hauria format part del catàleg.

Una vegada determinat l'objecte d'estudi, calia recórrer als catàlegs filatèlics per cercar les mostres iconogràfiques. Actualment hi ha nombrosos catàlegs filatèlics que es van actualitzant en diferents anys per tal de donar abast a tot el món. Aquest fet comporta, però, haver de resoldre en primera instància diversos problemes per tal de seleccionar el catàleg o catàlegs més adients.

D'entrada, val a dir que malgrat que hi ha un catàleg en espanyol, anomenat DOMFIL Deportes, que recull les mostres iconogràfiques d'esports de tot el món, no recull les mostres iconogràfiques relacionades amb formes jugades, jocs i joguines. A més a més, la data d'actualització del catàleg és de l'any 1999, fet que no donaria gaire consistència a l'estudi a causa de la seva antiguitat.

Pel que fa als catàlegs internacionals, aquests no recullen totes les mostres iconogràfiques, sinó que, en moltes ocasions, d'una mateixa sèrie tan sols apareix un segell com a model de la sèrie i se n'omet la resta d'iconografies. Per exemple, en una sèrie dedicada als esports olímpics composta de tres valors que són atletisme, basquetbol i voleibol, el catàleg tan sols presenta, posem per cas, el segell dedicat a l'atletisme i dels altres dos només especifica el nom però no mostra la imatge. És per aquest motiu que, després de consultar l'American Philately Society (APS), i davant la impossibilitat de trobar un únic catàleg que recollís totes les mostres iconogràfiques,⁶ s'optà per no utilitzar un únic catàleg

⁵ Hem introduït la referència en anglès perquè un dels catàlegs emprats, tal com veurem posteriorment, és americà i, per tant, està escrit en anglès.

filatèlic sinó per emprar conjuntament dos dels principals catàlegs mundials. Així, els catàlegs seleccionats foren l'americà SCOTT Catalogue 2005 i l'alemany MICHEL-Briefmarken-Katalog. En tots dos casos, el catàleg s'edita en nombrosos volums. El catàleg americà es va editar l'any 2005 seguint l'ordre alfabètic, mentre que el catàleg alemany s'edita en nombrosos volums, no sempre el mateix any, i per zones geogràfiques. Altres catàlegs com el francès YVERT&TELLIER foren descartats per la falta d'actualització de les dades, ja que, en el moment de fer la recerca de les mostres, la 2^a part del catàleg d'Ultramar, per exemple, que anava des de Seychel a Zul, tenia una data d'actualització de l'any 1998.

Una vegada seleccionades les fonts a partir de les quals es podien extreure les mostres iconogràfiques, va ésser el moment de passar a buscar pàgina per pàgina les mostres. Al mateix temps, i després d'una extensa consulta bibliogràfica, es va elaborar una fitxa en la qual es recolliren les dades de la mostra iconogràfica. Aquesta fitxa incloïa categories relacionades, d'una banda, amb la lògica interna que, segons Parlebas (2001:303), *"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 dels participants tinguin una o una altra característica; i, d'altra banda, amb la lògica externa, és a dir, la visió sociocultural que conforma aquests.

Les categories relacionades amb la lògica interna van ésser determinades a partir del model COMET desenvolupat per Bantulà (2005) i que també fou emprat en l'elaboració del catàleg filatèlic de jocs d'Europa suara esmentat.

Quant a les categories referides a la lògica externa, aquestes foren elaborades fonamentant-se en els treballs de Parlebas (1998); Etxebeste (2001); Lavega, P., Lagardera, F. Molina, F. et al. (2006).

Per tant, a partir de les categories de lògica interna i externa fou creada una fitxa censual configurada per 9 dimensions. Cadascuna d'aquestes dimensions estava integrada per un nombre diferent de variables que tenien distintes opcions. També hi havia alguna

⁶ L'APS és la principal institució americana dedicada al món dels segells i compta amb socis als cinc continents. Periòdicament edita un butlletí d'esports anomenat *Journal of Sports Philately*

variable que no tenia opció i que s'omplia directament, com és el cas de l'any d'emissió. Al mateix temps també es van crear uns apartats específics per tal de poder trobar mostres iconogràfiques que tenen en compte algun aspecte determinat a partir de la introducció de paraules clau. Per exemple, hi ha una apartat dedicat al nom del joc. D'aquesta forma, si volem saber en quantes iconografies trobem el joc de la xarranca, per exemple, introduïm aquesta paraula en aquell apartat ja ens sortiran les mostres que atenen aquest joc.

A continuació comentem de manera detallada cadascuna de les nou dimensions.

La dimensió 0 fa referència a aspectes relacionats amb la filatèlia en què podem trobar entrades o variables com el país, l'any d'emissió i la temàtica.

La primera dimensió, anomenada supòsits estructurals generals, recull informació sobre la variable de tipologia dintre de la qual podem trobar opcions com esport, game, play, lluita, joguina i joc de taula/tauler.

La dimensió número 2 fa referència a aspectes relacionats amb els protagonistes com el gènere, l'edat, amb qui jugo, qui dirigeix, la presència o absència d'espectadors/observadors i l'existència de lideratge.

La tercera dimensió reflecteix aspectes de caràcter cultural com l'àmbit de localització, la família lingüística a la qual pertany, la religió que es practica en el país d'emissió, la difusió cultural i l'existència d'aspectes rituals al voltant del joc.

Segueix la 4a dimensió amb aspectes relacionats amb l'espai, com són el tipus d'emplaçament o quin ús se'n fa.

La dimensió 5 fa referència a aspectes temporals com l'estacionalitat, quan es juga, quin origen o la transculturalitat.

En la sisena dimensió trobem els elements que conformen el material considerant la propietat del material de joc, l'obtenció i el seu procés d'elaboració, l'existència d'equipament-vestuari i l'existència o no d'animals presents en el joc.

La dimensió número 7 recull els aspectes relacionats amb la funció social i utilitat social amb variables com, per exemple, la classe social que el practica, l'existència de premi, travesses, publicitat, qui l'organitza i, si escau, quina funció i utilitat social té.

L'última dimensió recull informació sobre els aspectes motrius i cognitius que presenta el joc de forma que trobem dues variables. La primera d'aquestes fa referència a capacitats implicades, entre les quals podem determinar si és de força, resistència, velocitat, flexibilitat, coordinació, equilibri, ritme, agilitat, mixta, cognitiva (com és el cas de la major part dels jocs de taula i tauler) i desconeguda. La segona variable considera el tipus d'habilitat que caracteritza el joc tenint per a escollir els desplaçaments, els desplaçaments en el medi aquàtic, els desplaçaments adequats a la resolució de problemes (tipus trepar, escalar, lluitar...), les formes de desplaçament incipients, els salts, girs, llançament de precisió, llançament de distància, llançament/recepció, colpejar, maneig d'implementes, habilitats manuals, habilitats cognitives, si no requereix habilitats i l'opció d'habilitat desconeguda per si no ens permet, mitjançant la iconografia, establir quin tipus d'habilitat implica.

Una vegada elaborada la fitxa es va crear una base de dades amb totes les mostres iconogràfiques seleccionades. Aquest fitxer no integraria només les dades corresponents a les dimensions establertes anteriorment, sinó que també integraria la imatge de la iconografia per tal de facilitar la tasca d'observació i permetre amb posterioritat efectuar comparacions. Cal destacar que no es crea una fitxa per a cada segell, sinó que s'elabora una fitxa per cada joc que apareix al segell, de forma que, si hi ha un segell amb dos jocs, es creen dues fitxes perquè allò que creiem interessant és copsar la quantitat i característiques dels jocs que han considerat oportú reflectir els diferents correus postals d'arreu del món en les seves mostres. De totes maneres, també hi ha una categoria en la qual es comptabilitzen el nombre de segells que contenen un o més jocs.

Quan a la base de dades s'hagin introduït totes les mostres iconogràfiques i totes les dimensions hagin estat completades, s'efectuaran diverses comparacions per tal d'analitzar després els resultats i discutir-los abans de poder establir conclusions. També es realitzaran comparacions amb altres estudis, com els mencionats anteriorment, per tal de veure si hi ha una certa tipologia i característiques dels jocs quan són representats iconogràficament.

En definitiva, val a dir que qualsevol tipus d'iconografia que conté elements lúdics i esportius presenta unes possibilitats d'estudi àmplies tant des del punt de vista de la lògica interna com des de la lògica externa, malgrat que en moltes ocasions l'investigador ha de fer una interpretació de les imatges, sobretot quan aquestes no van acompanyades d'informació escrita.

Els segells, com a mostres iconogràfiques que són, també tenen aquestes possibilitats, i més quan és el Correu Postal d'un país el que escull quin tipus d'iconografia ha de conformar aquell segell. És per aquest fet que el Correu Postal tracta de seleccionar imatges que siguin representatives del seu territori per tal de difondre la seva cultura arreu del món. L'anàlisi dels segells ens permetrà conèixer, en aquells casos que disposin de força sèries dedicades al tema, el patrimoni lúdic d'aquell territori.

BIBLIOGRAFIA

- ARACIL, F. (1991). *La Filatelia qué y cómo coleccionar*. Madrid: Edifil
- BANTULÀ, J.; MORA, J.M.^a; (1998) *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona. Paidotribo.
- BANTULÀ, J.; (2005) *Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesi doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona. Director Conrad Vilanou.
- BANTULÀ, J.; (2006) "Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: la serie <<Europa - Juegos Infantiles - Año 1989>>" a Pujadas, X.; et altres (2006) *Culturas Deportivas y valores sociales*. Madrid. Librerías Esteban Deportivas.
- DE VRODE, E.; (1985) "Kinderpel, Spaelgoed en Pieter Bruegel de Oude't" en *Trojaanse Hobbelpaard 1*
- DOMFIL; (1999) *Catálogo de sellos temáticos*. Sabadell. Domfil.
- ETXEBESTE, M.J.; (2001) *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Tesi doctoral. Univesitat París V. Sorbonne. Director Pierre Parlebas.
- GARCIA BLANCO, S. (2006): "Joc i esport: aproximació conceptual" en *Apunts. Educació Física i Esport*. (83), 82-90.
- HUIZINGA, J.(1972) *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- JONES, M. A. (1975) *Selected Philatelic Events in Physical Education*. Tesis doctoral sense publicar. Universitat de Iowa.
- LAVEGA, P.; (1997) *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida. Pagés editors.

- LAVEGA, P., LAGARDERA, F. MOLINA, F. Et al (2006): “Els jocs i esports tradicionals en Europa: entre la tradició i modernitat” en Apunts. Educació Física i Esport, nº 85, p.68-81. Barcelona: Generalitat de Catalunya-INEFC.
- NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Inde.
- OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Tesis doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona.
- PARLEBAS, P.; (1986) *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga. Unisport.
- PARLEBAS, P.; (1998) “Jeux d’enfants d’après Jacques Stella et culture ludique au XVII siècle”, en *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges* (Festival d’histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998), (separata)
- PARLEBAS, P.; (2001) *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo.
- VANDEN BRADEN, J.P.; (1982) “Les jeux d’enfants de Pieter Bruegel” en ARIÈS, P; MARGOLIN, J.C. (1982) *Les jeux à la Renaissance*. París. Librairie Philosophique J. Vrin.
- YVERT&TELLIER (ed). (2005). *Catalogue mondial de cotation* (vol.1). França.
- YVERT&TELLIER (ed). (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol.3 1ªpart). França.
- YVERT&TELLIER (ed). (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol.3 2ªpart). França.
- YVERT&TELLIER (ed). (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol.3 3ªpart). França.
- YVERT&TELLIER (ed). (2003). *Catalogue mondial de cotation* (vol.4 1ªpart). França.
- YVERT&TELLIER (ed). (2003). *Catalogue mondial de cotation* (vol.4 2ªpart). França.

ABSTRACT

Desde el Grupo de Búsqueda e Investigación sobre Deporte y Sociedad (GRIES) nos ha parecido oportuno iniciar un proyecto de investigación que permita profundizar en el estudio de la “cultura lúdica como patrimonio”. Este proyecto de investigación y el dedicado al “deporte y modernización en Cataluña en el siglo XX” son los dos proyectos que sostienen una de las cuatro líneas de investigación desplegadas por

este grupo de investigación, en concreto, aquella que hace referencia a “cultura, deporte y patrimonio”.

Pues bien, el presente artículo da a conocer los resultados obtenidos en tres estudios en relación a la utilización de una de las fuentes iconográficas que, según nuestro entender, no ha merecido la suficiente atención por parte de los investigadores, pese a disponer de informaciones bastante valiosas, cuando menos en el ámbito del estudio de juegos populares y tradicionales. Nos estamos refiriendo a la iconografía filatética.

El primero de los estudios muestra los resultados obtenidos en la investigación de una emisión filatética que reunía bastantes manifestaciones lúdicas, la serie “Europa -Juegos Infantiles- 1989”. El segundo ha consistido en la elaboración de un catálogo filatélico de juegos tradicionales de Europa y su correspondiente análisis. Por último, el tercero pretende consolidar este proyecto con la realización de una tesis doctoral, que pretende estudiar los juegos y deportes tradicionales de todo el mundo a través de la filatelia.

The Research Group on Sport and Society (GRIES) has started a new research project on the study of “Playful culture as heritage.” This project, together with the research project about “Sport and modernization in Catalonia in the 20th century,” represents one research line of this research group, that referring to “Culture, sport, and heritage.”

This article shows the results of three studies concerning the use of an iconographic source, in our opinion overlooked by many researchers although it provides us with many valuable pieces of information in the field of popular games and traditions, at least. We mean the stamp iconography.

The first study shows the results from a research on a philatelic issue with many playful expressions, “Series Europe - Children’s Games - 1989.” The second study consisted in preparing a stamp catalogue of traditional games in Europe, with its corresponding analysis. Finally, the third study aimed at consolidating this project by developing a doctoral thesis on the study of traditional games and sports in the world through stamps.

Depuis le Groupe de Recherche et Investigations sur Sport et Société (GRIES) il a semblé approprié commencer un projet de recherche qui permettra d'approfondir dans l'étude de la "Culture ludique comme patrimoine". Ce projet de recherche et celle consacrée à "Sport et modernisation en Catalogne dans le XXe siècle" ce sont les deux projets qui soutiennent une des quatre lignes d'investigation déployées par ce groupe de recherche, concrètement celle qui fait référence à "Culture, sport et patrimoine".

Cet article présente, donc, les résultats obtenus de trois études quant à l'utilisation d'une des sources iconographiques qui n'a pas eu, d'après nous, la suffisante attention des investigateurs malgré qu'on disposait d'informations assez précieuses, au moins dans le domaine de l'étude des jeux populaires et traditionnels. Nous faisons allusion à l'iconographie philatélique.

Le premier des études montre les résultats obtenus dans l'investigation d'une émission philatélique qui rassemblait assez de manifestations ludiques, la "Serie Europa -Juegos infantiles - 1989 ». Le deuxième a élaboré, et analysé aussi, un catalogue philatélique de jeux traditionnels d'Europe et le sienlleur. Finalement, le troisième prétend consolider ce projet, avec la réalisation d'une thèse doctorale qui veut étudier les jeux et sports traditionnels de partout dans le monde à travers la philatélie.