



**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras  
Universidad de Buenos Aires

A

# Antropología y juego: apuntes para la reflexión

Autor:

Enriz, Noelia

Revista:

Cuadernos de Antropología Social

2011, 34, 93-114

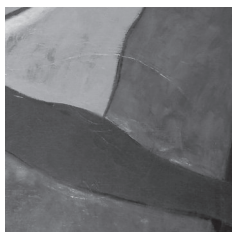


Artículo



**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL  
Repositorio Institucional de la Facultad  
de Filosofía y Letras, UBA



## Antropología y juego: apuntes para la reflexión

Noelia Enriz\*

### RESUMEN

Entre los abordajes de los fenómenos sociales por parte de las ciencias humanas los juegos han presentado un interés particular. Analizado por diversas disciplinas, el juego presenta grandes dificultades para ser conceptualizado.

Este texto tiene por objeto caracterizar los abordajes del juego –vinculados con el desarrollo de la antropología– de diferentes autores que han aportado a la temática, y también de aquellas líneas de investigación asociadas a otras disciplinas de las ciencias sociales, que consideramos contribuyen de manera relevante a las indagaciones antropológicas. Ofrecemos un posible ordenamiento de los autores, considerando sobre todo el objetivo que se proponen a la hora de estudiar lo lúdico.

**Palabras clave:** Juego; Antropología; Teorías; Niñez indígena; Mbyá

ANTHROPOLOGY AND PLAY: NOTES FOR REFLECTION

### ABSTRACT

Among different approaches of the social or human sciences, between social phenomena, a particular interest has been submitted about plays and games. Addressed by different disciplines, play has presented great difficulties to be conceptualized, however has remained the desire of inquiry it.

The aim of this text is to conceptualize different approaches of game, linked to the development of the discipline. We will address the central authors of anthropology who have contributed to the relations of anthropology and game, and also those areas of research associated with other social science disciplines, which make important contributions to anthropological

---

\* Doctora en Antropología Social (FFyL). Becaria Postdoctoral de CONICET. Correo electrónico: nenriz@yahoo.com.ar. Fecha recepción: noviembre de 2010. Fecha de aprobación: octubre de 2011.

research. We offer a possible order of the theories, considering centrally pursued objective in its approach of playfulness.

**Key words:** Game; Anthropology; Theories; Indigenous children; Mbyá

## INTRODUCCIÓN: ANTROPOLOGÍA Y JUEGO, HACIA UNA REVISIÓN DE ABORDAJES

El interés de la antropología por el juego como fenómeno social se remonta a los comienzos de esta disciplina, cuando su indagación formaba parte de los argumentos que daban lugar a sostener postulados particulares. Al historizar la relación entre el juego y la antropología Handelman (1974) sostiene que los primeros abordajes se interesan por los diversos mensajes que en el marco del juego se brindan sobre aspectos de la sociedad. Por otro lado, Schwartzman (1976) sostiene la necesidad de volver sobre los primeros estudios, particularmente a partir de las obras de Tylor (1879), Culin (1899) y Gomme (citado en De Sanctis Ricciardone, 1994). La autora sostiene que, si bien hasta mediados de siglo no volvieron a darse avances teóricos en esta temática, los existentes fueron condensados en la creación de la Anthropological Association for Study of Play (que deviniera luego Association for Study of Play).

A pesar de que, para la antropología actual, el juego puede parecer un tema de menor relevancia, en los comienzos de la consolidación disciplinar existía un gran interés por tal tema. En la propuesta de De Sanctis Ricciardone (1994) se señala que luego de 1930, particularmente con los aportes de Huizinga (1972) y Caillois (2000), se manifiesta una fragmentación entre las investigaciones que se interesan en particular sobre el juego, como las de éstos, y aquellas donde aquel está completamente ausente, y cita por caso la obra de Evans Pritchard. Esta ruptura parece revertirse, a mediados de siglo, tanto a partir de las perspectivas de Levi-Strauss (1964) como de la obra de Goffman, donde pueden recuperarse ciertos aspectos de la “teoría del juego” de Von Neumann y Morgestern.<sup>1</sup> Para esta misma época, Bateson (1991) ya se interesaba por pensar el juego y, posteriormente, los abordajes simbólicos confluirán en los aportes de Geertz (2001), en su estudio de la riña de gallos en Bali. A través de esta cronología De Sanctis Ricciardone sostiene –y coincidimos con ella– que el estudio del juego ha seguido de modo permanente, aunque con ciertos focos de desarrollo más intenso, un curso continuo desde los comienzos de la disciplina hasta la actualidad.

En el presente texto nos proponemos sistematizar un amplio corpus de producciones teóricas que aportaron elementos a la reflexión sobre el juego. Para ello, construimos tres grandes ejes para diferenciar propuestas que se sucedieron en períodos muy diversos. Tomaremos por un lado los abordajes cuyo hincapié reside en las relaciones que los sujetos establecen con el juego como elemento en el desarrollo y la formación, por otro, una serie de propuestas que recuperan el simbolismo presente en el juego, a partir de diferentes recorridos teóricos, y, por último, los estudios cuyo objetivo está más ligado a las taxonomías del juego como práctica. Esta propuesta de ordenamiento de los autores, tiene por objeto facilitar el establecimiento de relaciones, pero no significa en modo alguno un esquema rígido, ya que las teorías entre sí se encuentran muy relacionadas.

#### ABORDAJES INTERESADOS POR LA FORMACIÓN Y EL DESARROLLO

El interés por los aspectos formativos y de *enculturación* de los sujetos en vinculación con el juego supone un antecedente teórico muy recurrente a la hora de abordar las prácticas lúdicas en general, fundamentalmente por su impacto sobre propuestas didácticas. Comenzaremos con los autores que hicieron énfasis en el desarrollo de la sociedad, o de los grupos en general. En segundo lugar, nos dedicaremos a aquellos que se abocaron a estudios sobre el desarrollo individual y el lugar del juego en el mismo.

Desde la perspectiva de la filosofía griega, surgieron expresiones que otorgaban al juego valor como elemento de adiestramiento de la personalidad. Así, para Platón (1998), la sociedad ateniense debía atenuar su corrupción con una educación en valores centrada en el juego. El juego era percibido como un elemento disciplinador que sería tutorado, apuntando a la formación en valores de interés para el orden de la sociedad. Esta línea, aunque más vinculada al deporte,<sup>2</sup> presenta una interesante vinculación entre juegos, saberes y prácticas. Las relecturas e influencias de esta perspectiva pueden rastrearse entre muy diversos autores.

Si bien los desarrollos de Platón han influido de formas muy diversas en la historia del pensamiento, en los aspectos referidos al juego sus aportes fueron recuperados por el ámbito deportivo y sus postulados sirvieron a la hora de constituir valores respecto al modo de practicarlos. Los tutores

serían los actuales encargados del entrenamiento deportivo, en cualquier disciplina de que se trate.

De modo que Platón inaugura la teorización de la relación entre juego y formación, que fuera luego recuperada por la didáctica en sus más variadas formas. En esta línea, donde el juego es entendido como elemento de entrenamiento intelectual de diversas características, se enmarcan los aportes que se referencian en el ámbito de las ciencias de la educación.

Actualmente Gilles Brougère (1998) es uno de los pensadores que mayor interés manifiestan por las relaciones que pueden establecerse entre estos términos. A su vez, propone una categoría de juego lo suficientemente amplia y flexible como para dar cuenta de los múltiples sentidos de éste. Su propuesta de análisis destaca la dificultad que presenta el uso de la categoría y resalta la presencia de tres aspectos a considerar a la hora de abordar los juegos. Por un lado el aspecto material, que refiere al conjunto de objetos vinculados entre sí para jugar. Su segundo aspecto de análisis es la estructura, que hace referencia al sistema de reglas en que el jugador enmarca su actividad y que otorgan sentido a la práctica. Para superar esta instancia se encuentra la práctica en sí, es decir la acción de jugar. Práctica que se emplaza en un contexto determinado que enmarca las condiciones para el juego y que, a su vez, es condicionado por estas mismas.

Entre las posturas presocráticas, de las que hablamos al comienzo y las contemporáneas, como la de Brougère, se ha desarrollado una muy variada gama de indagaciones que pueden enmarcarse en esta misma línea. Entre éstas, nos interesa recuperar la obra de Brian Sutton-Smith (1997), fundador de la Association for the Anthropological Study of Play, quien ha centrado sus investigaciones en diversos aspectos de la actividad lúdica. Una de sus obras iniciales (1963), donde estudia alumnos de escuelas norteamericanas, recupera las prácticas de niños y niñas en tres períodos diferentes del tiempo. En esta indagación sostiene que las diferencias de género se profundizan en torno a los 9 años. Realiza su trabajo con niños de 3°, 4° y 5° grado. Les pide a los niños que elijan qué juego les gusta y cuál no, de un repertorio de 180 juegos previsto por los investigadores. Luego, realiza una comparación entre las elecciones que se realizan en diversos momentos de la historia de la niñez en esa región. Para las indagaciones de índole intercultural (1962), concibe al juego como un conjunto de eventos culturales que son distintivos, antiguos y difundidos a través de diversas culturas a lo largo del mundo. Su enfoque para el desarrollo

de un estudio transcultural propone pensar los juegos en cuatro categorías: de desarrollo físico, de desarrollo físico y estrategia, de estrategia, y de azar.

Así, realiza un estudio sobre ciertas prácticas lúdicas, como aquellas donde se involucran mentiras (Abrams y Sutton-Smith, 1977). Compara juegos de palabras de niños en África y en América del Norte, y destaca las diferencias: mientras en unos aparecen más palabras de orden sexual, en los otros aparecen más palabras ligadas a la violencia. El juego es utilizado —en estas experiencias— como elemento para conocer aspectos particulares de la población.

En su obra se manifiesta el interés por la concepción cultural del juego, la organización que el juego manifiesta y sus efectos mediadores en el proceso educativo —entre reglas, normas, comportamientos, aceptación, tolerancia y prohibición—.

Posteriormente, en Estados Unidos se desarrollaron otros trabajos en esta línea como el de Erchak (1980), quien indaga la enculturación a partir de la interacción entre niños. Metodológicamente, en su investigación realiza observación sistemática, a la que entiende como la medición del tiempo asignado a cada actividad. Así, otras pesquisas (Guberman *et al.*, 1998) recuperan la presencia de lógicas matemáticas en los juegos infantiles e intentan realizar con ellas un aporte a la formación docente.

La psicología ha sido durante décadas la disciplina más habilitada a la hora de considerar las transformaciones infantiles. Los aportes en este campo han estado sobre todo vinculados al desarrollo individual de la mentalidad de los sujetos. Estos abordajes de la infancia y centralmente del juego tienen su momento privilegiado en la obra de Piaget (1977), quien a la vez que vivifica el interés de la psicología por la infancia, toma al juego como un elemento de desarrollo. Su propuesta permite pensar en la infancia niveles diferentes de acercamiento al conocimiento donde se incluye al juego como un componente más.

Por su parte, Vygotsky (2003) llama la atención sobre la posibilidad creativa de la imaginación en la infancia. Con relación al juego, nos interesa recuperar de este autor el concepto de *imaginación cristalizada*, con el que se refiere a la re-creación de prácticas, que permite vivificar la creatividad en prácticas que en realidad son ya conocidas por los sujetos. Así, el juego es una instancia donde producción, re-producción y creación se mixturán de modo muy particular.

Los abordajes de Freud (1988) y Winnicott (1972) van en otro sentido, la innovación de su propuesta consiste en colocar al juego también como un elemento de tratamiento, de curación, en el proceso de indagación de una persona

sobre sí misma. Para Winnicot, en el desarrollo de los niños el juguete constituye un *objeto transicional* en tanto posibilita mitigar ausencias, desde los primeros tiempos de vida. En la actualidad y siempre dentro de esta misma perspectiva, el juego es recuperado desde diversos sectores de la psicología (Noriega, 2007) como un espacio médico, de curación o elaboración de problemas personales. Esta línea propone que el juego, como práctica reconocida dentro de la teoría psicoanalítica, y como elemento terapéutico en el trabajo con niños, sigue siendo una herramienta valiosa. Sostiene que jugar para el niño es un trabajo a partir del cual va construyendo subjetividad y estableciendo lazos sociales, constituyendo un lenguaje verbal y físico, ya que permite construir corporeidad.

Esta breve revisión sobre el tratamiento psicológico del juego tiene dos objetivos, por un lado recuperar sus aportes, y por otro, marcar las limitaciones de algunos de estos abordajes en relación al trabajo de investigación que nos proponemos.

#### ABORDAJES CERCANOS AL SIMBOLISMO

El interés de la antropología por el estudio de diversas manifestaciones simbólicas de las poblaciones ha sido un elemento distintivo del desarrollo de la misma como disciplina científica. De hecho, revisaremos cuatro formas de acercamiento al simbolismo lúdico, todas con arraigo en la antropología y que expresan grandes diferencias de objetivos, de metodología y por tanto de resultados. Tomaremos cuatro ejes centrales: las perspectivas ligadas a la fenomenología del psiquismo, a paradigmas estructuralistas, a la hermenéutica de lo sagrado, o bien aquellas en las que la etnografía tenga un lugar destacado. Si bien, como destacaremos, sus abordajes y metodologías presentan diferencias, en todos los casos se trata de intentos por observar la sociedad a través del simbolismo, expresado por el juego en este caso.

1. En su abordaje fenomenológico sobre el papel del cuerpo en la percepción, Merleau Ponty refiere al juego en tanto práctica infantil donde se forma *experiencia en concepciones generales*:

(...) lo que llamamos funciones del conocimiento (...) percepción, imaginación, etc. no remite a una actividad previa al conocimiento propiamente dicho, sino a una función de la organización de la experiencia que impone en ciertos conjuntos, la configuración, el tipo de equilibrios posibles en las condiciones corporales y sociales que son las del niño (Merleau Ponty, 1951: 9).

Es decir, la actividad es conocimiento en sí misma en tanto *gestaltung*.

Si bien Merleau Ponty recupera algunos aportes de la obra de Henri Wallon, su interés en las relaciones o la práctica en el desarrollo del niño – discutiendo la existencia de una unidad entre las etapas, pero también dentro de cada etapa en sí– coincide con los aportes de Piaget sobre este punto en particular. Coincide también con Vygotsky, por el énfasis fuerte referido al papel de la lengua y del entorno social al abordar la génesis del niño como ser social, otorgándole valor a las formas sociales y culturales, en este caso en una postura más distanciada de Piaget.

Otro aporte para pensar las características particulares de lo lúdico desde una perspectiva fenomenológica es el de Astrada (1942), quien destacó el valor del juego en términos de acontecimiento, azar y riesgo. Su interés por estudiar la libertad no se restringía al individuo, sino que se extendía a la sociedad y, por tanto, encontraba correlato en el juego grupal. Recientemente, en un estudio referido al juego incaico de la Pichica (Castro Rojas y Uribe Rodríguez, 2004) se destaca que este juego y otros habrían servido al Inca para ganar tierras para sí y, al mismo tiempo, para donar y entregar tierras. Sostiene la posibilidad de entender este juego como una relación entre conquistador y conquistado, de incorporación y reproducción del imperio.

2. Por otro lado tenemos los estudios de Lévi-Strauss (1964) quien, en su interés por abordar los elementos de ordenamiento social plantea sistemas de pensamiento que dan cuenta de tales órdenes. En su obra, así como establece una analogía entre magia y ciencia, lo hace entre rito y juego. El rito es presentado inicialmente como una situación asimétrica que se resuelve estableciendo un nuevo conjunto homogéneo, es decir, donde el final está previsto. El juego en tanto fenómeno que parte de una situación inicial y se resuelve por el azar mediante un desnivel generado entre los sujetos. Lévi-Strauss está pensando el caso del juego agonístico o competitivo propio de las sociedades modernas. El mundo mítico, en cambio, se encuadra en el *bricolage*, es decir en la forma de operar de la lógica de lo concreto que construye lo nuevo a partir de elementos pre-existentes. Por tanto, los rituales aparecen como opuestos a los juegos porque en los primeros el objetivo es recuperar la afinidad entre dos grupos, en tanto los segundos son disyuntivos, ya que diferencian ganadores y perdedores. Unos aparecen asociados a la magia y otros a la ciencia. Desde nuestra perspectiva, colocar juego y rito como formas de



dos sociedades diferentes resta la posibilidad de hallarlos juntos. A su vez, esta definición presenta dificultades a la hora de abordar juegos que no se correspondan con el modelo agonístico.

3. En su propuesta hermenéutica, Mircea Eliade (1973) considera que el juego se enmarca en el vínculo entre mito y rito. Al igual que el juego, el mito constituye un orden propio, particular, que lo define a la vez que es definido por éste, y que lo diferencia del orden de la vida cotidiana. Ambos conforman un orden que se presume perfecto, y que refleja parámetros y valores sociales. Existen para Eliade tres momentos distinguibles dentro del vínculo entre mito y rito, que nosotros entrecruzaremos posteriormente con el juego. El primero es el estado primordial, donde el hombre permanece en el paraíso, goza de una amplia libertad y se vincula con deidades que están a su alcance. Luego, pasa a un segundo momento, en que esta idealidad se rompe, y se transforma en humano, se distancia de las deidades. Por último, el ciclo se cierra con las instancias que permiten restaurar el ideal: es el rito el que da lugar a este salto, permitiendo vivificar de manera esporádica, breve, el tiempo de la idealidad cósmica. Graciela Scheines (1985) traza una brillante analogía entre esta configuración y la estructura de los juegos:

Es factible traducir la teoría de Mircea Eliade a estos términos: /Estado primordial de participación del Gran Juego cósmico; // Expulsión del Gran Juego; /// Toma de conciencia de la condición de expulsado. En éste último estado el mito se define como recuerdo del Gran Juego, y el rito como el juego humano que permite al hombre (...) recuperar su condición de jugador (Scheines, 1985: 148-149).

4. Con respecto a los avances en torno al abordaje del simbolismo social con métodos etnográficos, nos interesa particularmente recuperar la mención que aparece en el Manual de Etnografía de Marcel Mauss, donde el juego es considerado como aspecto estético “Los juegos suelen ser el origen de (...) muchas actividades elevadas, rituales o naturales ensayadas en principio en la actividad de excedente que es el juego” (Mauss, 2006). En este mismo sentido nos acercaremos a aspectos simbólicos de las producciones infantiles y las vinculaciones entre estas actividades y otras de la vida social.

Siempre en relación con el juego, Eugene Fink (1969) sugiere que en las culturas primitivas, lo sagrado quedaba determinado a través del juego. El juego es entonces un símbolo de la cultura, porque a través de él se percibe el poder activo que la atraviesa. Para el autor, la persistencia de ciertos juegos

y juguetes nos mantiene conectados a través del tiempo, conservando ciertos parámetros comunes, a pesar de los cambios contextuales, casi como un hilo conductor del juego humano a través del tiempo.

Por otro lado, la presencia del juego se manifestó de diversos modos en diversos trabajos de campo de la antropología. En el próximo apartado veremos cómo estas manifestaciones del campo retroalimentaron taxonomías de muy diverso tipo.

Si bien el juego y la infancia han estado presentes en las indagaciones desde el comienzo disciplinar de la antropología, es a partir de los impulsos dados por antropólogos norteamericanos –promediando los años 40’– que toman vigor estos temas. En este marco se destacan los trabajos de Jules y Zunia Henry (1974 [1944]), acompañados por otros de la misma época y corriente, pero cuyo eje no ha sido el juego (Mead, 1975; Whiting y Whiting, 1979) El trabajo del matrimonio Henry expresa, para nosotros, el más importante antecedente, por un lado porque trabaja con infancia indígena en argentina, por otro porque pretende avanzar respecto del lugar social que al juego le es atribuido por un grupo particular en cierto contexto, lo que representa un punto en común con nuestros objetivos. Esta orientación de trabajo se mantiene hasta entrados los años 70’.

Los últimos aportes de la antropología a esta discusión aparecen quizá por fuera del interés sobre la relación entre juego y ritualidad. El énfasis se colocó en los elementos que aporta la dinámica lúdica a la complejidad social. Tal es el avance de Gregory Bateson (1991), que revisa el valor de cierta práctica familiar –ritos de iniciación– a la hora de poner luz sobre la conciencia individual. Por su parte Geertz (2001), desde otra perspectiva, abona a los mismos intereses cuando realiza un análisis de ceremonias domésticas de transformación y reproducción social en términos de juego. Así, recupera las dimensiones sociales de una práctica competitiva entre animales –la riña de gallos– que es seguida, instada y sostenida por los hombres. Caracteriza, a través de la descripción profunda como metodología, las diferentes instancias sociales necesarias para que el juego tenga lugar, y describe este marco en términos de ritual, estableciendo relaciones entre los animales y sus dueños. La relación entre animales y prácticas lúdicas, ya había sido recuperada un siglo atrás (Hough: 1888) en relación a un juego indígena que utiliza como objetos a unas serpientes, que deben lograr ciertas metas en distancia.

## ABORDAJES TAXONÓMICOS

Respecto de aquellos abordajes que estuvieron interesados en las taxonomías, nos encontramos con dos vertientes muy diversas de trabajo. Por un lado aquellos que a través del juego, como elemento, establecieron diversas relaciones entre grupos —a los que nos referiremos en primer término—. Por otro lado aquellos enfoques interesados en construir taxonomías de los juegos a partir de diferencias entre aspectos de los mismos.

1. Aquellos trabajos teóricos que se interesaron por pensar las relaciones posibles entre sociedades diferentes, tomaron algunos aspectos del juego que les permitieron dar cuenta de estas relaciones. Así fue que las exploraciones iniciales de la antropología sobre el juego han estado vinculadas a la tensión entre evolución y difusión. Tylor (1879, 1880, 1882, 1884) utilizó registros y relatos sobre juego en diversas regiones para sostener sus explicaciones generales. En ese marco, la población de América pareció atraer mayor interés, siendo inspiradora de diversas obras. Contemporáneas a estas investigaciones, se desarrollaron las de Alice Berta Gomme (en: De Sanctis Ricciardone, 1994), las que inauguran la indagación folklórica con relación a los juegos. Ambos abordajes dan cuenta de intereses muy disímiles.

En términos generales, antes de 1920 más de 20 artículos dedicados a los juegos habían sido publicados en revistas especializadas de antropología (Babcock, 1888; Coxe Stevenson, 1903; Culin, 1899, 1900, 1902; Dorsey, 1901; Harrington, 1912; Hoffman, 1890; Hough, 1888; Kroeber, 1916; Laufer, 1919; Mason, 1896; Mcgee, 1899; Mooney, 1890; Reagan y Waugh, 1919; Simms, 1908; Speck, 1917; Stearns, 1890; Wilkinson, 1895). Incluso, algunos suscitaron polémicas, generando comentarios y revisiones (Culin: 1899, 1902).

Los trabajos mencionados, si bien recorren experiencias en muy variadas poblaciones, presentan en común algunas características muy relevantes para nuestra indagación. Por un lado, manifiestan un marcado interés folklórico por recopilar las formas tradicionales de estas prácticas. Por otro, registran actividades que son definidas como lúdicas por los propios investigadores y narran el desarrollo de las mismas en busca de sus reglas fundamentales y su origen. Es decir, no consideran la perspectiva nativa sobre el juego, ni contemplan las dimensiones sociales de ésta, sino el relato cristalizado.

Culin trabaja en las tres últimas décadas del siglo XIX y las primeras del siguiente. En diversos trabajos sostiene que los juegos indígenas de América del

Norte presentan un origen común, a partir del tipo de elementos que utilizan y de las características de los mismos. Con respecto a los indígenas de América del Norte (1902), releva los juegos a partir de dos grupos: juegos de destreza o de azar. Cuando indaga sobre otras poblaciones, suele utilizar registros de viajeros, como es el caso de sus investigaciones sobre Filipinas (1900), donde describe un repertorio de juegos que un viajero recupera y que se exhiben en una muestra. El conjunto lo constituyen tableros y juguetes, por lo tanto vuelven a estar ausentes las dimensiones sociales. Para el caso de poblaciones Hawaianas –donde Culin (1899) trabaja a partir de fuentes escritas por marineros– el autor sostiene que algunos juegos fueron dejados de lado cuando se desarrolló la conquista de la zona, y luego recuperados a partir de la memoria. Enuncia la categoría nativa y una traducción de noventa juegos diferentes, seguida de una breve explicación de la dinámica interna. Como en muchos otros juegos recuperados a partir de perspectivas folklóricas, esta indagación carece de los elementos necesarios para comprender cómo y cuándo se desarrollaba la práctica y qué valor social tendría la misma.

La obra de Culin ha repercutido fuertemente en la teoría de su época, dando lugar a varios comentarios, de los que recuperaremos algunos. Por un lado, hay quienes discuten sus postulados, como es el caso de los investigadores Royal y Carpenter (1944) quienes discuten su perspectiva de la grupalidad. En tanto Kroeber (1920), cuando indaga los juegos en Estados Unidos, realiza una reflexión a partir de la obra de Culin (1899, 1900, 1902). Inicia destacando que los juegos indígenas de Norte América han sido descriptos por Culin (1899, 1900, 1902) a través de una estructura que es la siguiente: juegos de azar y de destreza y divisiones dentro de éstos. Discute estas categorías a partir de preguntarse por juegos que no estaban mencionados. Mason (1896) destaca que Culin (1899, 1900, 1902) fundamenta su trabajo en Korea, porque la considera en el grado medio de la evolución, ya que según el autor hay una significativa supervivencia de costumbres antiguas junto con incorporaciones y transformaciones.

Por otro lado, en la época se daban otras investigaciones, algunos de cuyos postulados –más vinculados a las perspectivas de Tylor (1879)– abordan el difusionismo de ciertas prácticas. Distintos autores recuperan las características de la difusión y los diferentes usos que se dan, por ejemplo, de juegos de pelota (Mooney, 1890). Otro objeto de juego que fue recuperado en estos términos han sido las canciones, frases o juegos verbales específicos (Babcock, 1888); se

recuperan las prácticas y se establecen las regiones donde se desarrollan. Otros autores (Stearns, 1890) contrastan la descripción de un juego indígena, en contraposición a la práctica que se desarrollaba en Boston en la misma época y se preguntan si lo habrán aprendido unos de otros.

Por otro lado, hubo quienes se interesaron por las prácticas donde un adulto sea personaje central, partiendo de que éstas eran muy profusas en el territorio (Whiting y Whiting, 1979). Así comienzan a categorizar juegos a los que consideran segundas versiones de otros, como el caso de la Araña Negra (que consiste en que una madre o cuidadora llama y captura a los niñitos, que le preguntan qué les ofrece para permanecer con ella) al que se lo considera como otra versión de un juego denominado “La vieja bruja”.

Por otro lado, hay algunos trabajos donde se destacan diferencias de género entre los niños (Dorsey, 1901). Luego, se señalan grandes variaciones en los juegos en función de las estaciones climáticas. Por otro lado se dan estudios de recuperación de prácticas (Harrington, 1912), donde a través de registros obtenidos en el trabajo de campo y elementos obtenidos a través de indagaciones arqueológicas se obtiene información de cómo se desarrollaba un juego, en este caso el *Cañute*, del que logró recuperarse tanto su lírica, los objetos de juego, su musicalidad, como aspectos de su implementación en campo. Al fin del artículo, Harrington recupera las posibles relaciones entre estas actividades y las de otros pueblos indígenas de la región.

Otros se interesan por ciertos particularismos de los juegos (Skeel, 1890), es decir por una forma particular de llevarlo a cabo, y los registran a partir de ciertas particularidades que se destacan teniendo en mente un modelo ideal de cómo éstos debía practicarse.

Por último, deseamos destacar la re-lectura de campo efectuada por Kelly (1931) donde se destaca el significado mágico asignado por la autora a los juegos entre las poblaciones chaqueñas. Esta autora subraya la similitud entre los objetos construidos para desarrollar estas prácticas en el Gran Chaco y en América del Norte, considerando que Nordeskiöld ya había dado cuenta de tal fenómeno.

2. Una siguiente esfera de interés es la vinculada a las taxonomías del juego, abordadas éstas en la tensión entre la historicidad, el instinto y la libertad como tópicos del juego. Aquí quedará incluida la obra más relevante de la investigación en ciencias sociales sobre el juego, el texto de Huizinga (1972 [1958]): *Homoludens*. Esta obra es la primera en dedicarse a la conceptualización

del juego desde una tal perspectiva. Allí el autor historiza el juego, recorriendo prácticas de diversos momentos. Luego coteja y compara actividades, partiendo de considerar en primer lugar que el juego es previo a la cultura, por aparecer entre los animales antes que en la especie humana “(...) nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional” (Huizinga, 1972: 15).

Por otro lado, Huizinga define el juego a través de tres aspectos: es libre, no es la vida “corriente”, y reconoce límites de tiempo y espacio. Es libre en tanto los individuos que juegan por mandato no están jugando, y los que juegan lo hacen porque encuentran en la práctica gusto y en esto consiste la libertad. En el hombre adulto es más claro aún, porque el juego define los momentos de ocio, resaltando en éste una excelente unión entre aspectos antagónicos como fe e incredulidad. Se diferencia de la vida “corriente” porque es una forma de escaparse de ésta. En tal punto, el autor compara esta abstracción con la de los cultos religiosos. Al igual que Lévi-Strauss, considera que el juego crea orden. Reconoce, además, un factor estético de vinculación con el cuerpo y de belleza grupal.

En esta misma línea donde se confunden los intereses por historizar el fenómeno, entenderlo a la luz de la libertad y producir una taxonomía interna, se inscribe también la labor de Roger Caillois (2000), quien se encargó de diseñar una clasificación de los juegos, a los que considera impulsados en primera instancia por una libertad primaria, necesidad de relajación que puede conjugarse incluso en las formas más complejas de dificultad. Según su clasificación, existen juegos de competición, azar, ficción y vértigo. Se enmarcan en dos formas de manifestación del impulso lúdico: la *paidía* –juego puro, expresión feliz y desordenada– y el *ludus* que implica la necesidad de someter y encauzar el juego a través de reglas y límites. El segundo corresponde, según el mismo autor, a sociedades civilizadas, donde el cálculo, la combinatoria, la legalidad y el orden, son la base de organización.

En esta dimensión, la del *ludus*, se suceden épocas convulsionadas y caóticas donde las reglas del juego de la vida se mezclan y la vida tiende a convertirse en hipertrofia del juego, o atrofia del juego. Es decir, jugar desmesuradamente o no jugar a nada.

En esta misma línea de intereses asociados a la relación entre el juego y la libertad de los sujetos, donde se inscribe la obra de Caillois, surgen los desarrollos que consideran al juego como una conducta instintiva, donde se coloca a los

hombres en un mismo plano con los animales. El juego es concebido allí como parte del desarrollo instintivo de los seres, y, en tal medida, dotado de absoluta libertad. En estrecha relación con el medioambiente los seres desarrollan sus habilidades instintivas y construyen sus conductas características, que no son más que rasgos únicos. Mediante estos actos se liberan los instintos, por tanto el juego no es más que la expresión de esta libertad, una libertad entendida en los términos de la naturaleza, “Ser libre significa hacerse libre, la libertad se comprende como el vencimiento de aquello que se le opone. Ya desde su origen la libertad se ve encerrada en el límite representado por el orden, y solamente dentro de este límite puede existir”. (Bally, 1973: 99)

Contrariamente a las perspectivas de la libertad otros investigadores (Haile, 1933) han propuesto trabajar a partir de la idea de Tabú. Indagan un juego que podría haber desaparecido y vuelto a aparecer como si el mismo pudiera significar un tabú, es decir algo prohibido de hacer por la propia población en ciertos momentos de su desarrollo.

#### ANTROPOLOGÍA Y JUEGO: CAMBIOS Y CONTINUIDADES

En este trabajo abordamos un amplio espectro de autores que estudiaron el juego interesados en la relevancia social de esta práctica. Partimos de considerar que las indagaciones antropológicas sobre el juego recorren la disciplina desde sus comienzos hasta el presente. No obstante, como destacamos, en los comienzos la relevancia del juego para problematizar el desarrollo de las sociedades —en la tensión entre evolución y difusión— tuvo alto impacto.

En los últimos años, los trabajos antropológicos sobre el juego han perdido protagonismo. Queremos, con este artículo, convocar la atención de quienes se interesen por pensar las dinámicas actuales de la sociedad en las esferas del tiempo de trabajo, como de quienes se interesen por las nuevas formas de comunicación e, indudablemente, por la búsqueda didáctica. El juego sigue siendo un área muy fructífera a la hora de reflexionar sobre la sociedad, y merece que sus indagaciones presenten nuevas problemáticas.

Pero la pregunta que ha guiado nuestro interés particular sobre el juego es la referida a la dimensión social de esta práctica. Y en este sentido, algunos aportes brindan más herramientas de reflexión.

Entre los abordajes centrados en la formación y el desarrollo, nos interesa recuperar aquellas perspectivas centradas en la tensión entre juego

y formación social. Estas permiten encarar las relaciones entre los sujetos en el marco del juego, pero más aún permiten observar las representaciones con que se habilita la posibilidad de jugar en diversos entornos sociales. Sin dudas, para quienes emprendemos el trabajo de campo con niños, los aportes de la psicología son de vital relevancia. Respecto a los trabajos cercanos al simbolismo, es importante destacar que la antropología ha sido la disciplina que dinamizó más fuertemente las indagaciones que dieron sustento a estos desarrollos. En cierta medida, todos los estudios simbólicos aportan a una antropología del juego que se proponga reflexionar sobre el lugar social del mismo. Por último, los abordajes taxonómicos, que marcaron los primeros vínculos de la relación entre antropología y juego, se encuentran claramente desplazados de nuestro interés actual, que se centra en las prácticas de los sujetos en tanto dimensión central de producción de saber, de organización social y de construcción de perspectivas superadoras de lo cotidiano. En este sentido, destacamos el valor de la categoría de práctica lúdica, ya que ésta enfatiza el valor de los sujetos. Hablamos de práctica porque el juego produce transformaciones en los otros a la vez que transforma a la misma, es decir, es una experiencia tanto transformadora de los sujetos como del grupo.

De modo que las prácticas lúdicas permiten desdibujar un poco los límites de lo que es y no es juego, considerando en cambio las diversas formas de aproximarse a diferentes situaciones y las definiciones de los sujetos sobre la práctica. Así también, pensamos que la categoría nativa debe ser el timón en este abordaje, es decir, el elemento que indique que se desarrolla un juego, más allá de las propias percepciones del investigador. Como plantea Nunes (2003), entendemos que las prácticas lúdicas infantiles son ámbitos cuya principal función es la vinculación con reglas y valores socialmente válidos. También es relevante el aporte de Angela Nunes (2003) a la hora de diferenciar instancias de juego, estableciendo diferencias entre juego y juego responsable. Este último es el que se realiza en medio de tareas domésticas y actividades productivas y que los infantes realizan *de verdad*.

A su vez, el juego ha sido utilizado recientemente como estrategia de indagación, es decir para generar un ámbito a la hora de conocer ciertos temas. Una de las investigaciones recientes más relevantes en este punto es la de Carla Donoso (2005), quien explora los conocimientos referidos al HIV por parte de niños portadores que ignoraban su diagnóstico.



Queremos agregar también que en nuestra perspectiva las prácticas lúdicas son experiencias formativas de los sujetos (Rockwell, 1996), en tanto constitutivas de un desarrollo activo y transformador, a la vez que condicionadas por éste mismo. Las experiencias de los sujetos son al mismo tiempo formadoras de saberes en interacción con el medio, e instancias de circulación de este saber, en las que aparecen aspectos identitarios.

Finalmente, consideramos que el estudio de los juegos, como otros aspectos particulares para la disciplina antropológica, se desarrollaron asociados a la noción de cultura y al devenir de sus transformaciones. En este sentido, una aproximación al desarrollo histórico de tal tema puede enriquecer una revisión del concepto de cultura.

Mientras quienes sostuvieron las ideas de evolución o difusión de las culturas las consideraban como un “(...) todo complejo que comprende el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y otras capacidades o hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de la sociedad” (Tylor, 1871; citado en Cuche, 1999); quienes con Boas (1964) hablan de las culturas desconfiando de las teorías de evolución, sostienen que éstas se expresan a través de la lengua, las creencias, las costumbres y también el arte. Cuando en el primer caso tenían lugar las supervivencias de aspectos y las perspectivas folklóricas, en el segundo se delinearon aspectos de lo que luego fuera el *relativismo cultural*. En esta línea, posteriormente, Kroeber y Kluckhohn (1952) se dedicarán a considerar las dimensiones históricas de estos fenómenos.

En tanto, para Malinowski (1984), la cultura constituye el repertorio de respuestas funcionales que los grupos dan a ciertas necesidades *naturales*. Pero será la escuela de *Cultura y personalidad* quien invierta mayor interés por comprender el modo en que las personas viven e incorporan la cultura. Dado el cruce entre la psicología y la antropología en la formación de varios de los integrantes de esta escuela, el interés reside en los sujetos. Es decir, consideran que la cultura está presente en los individuos y que es allí donde pueden expresarse los estilos de comportamientos comunes. De aquí tomaremos centralmente los trabajos de Cora Du Bois y Margaret Mead, ambas interesadas por el modo en que un individuo es incluido en la cultura y las consecuencias en la formación de su personalidad. Por su parte, Cora Du Bois pone mayor énfasis en la historización del contexto donde se emplazan los grupos particulares.

En esta investigación consideramos que la cultura es el complejo entramado compuesto por representaciones simbólicas, prácticas, discursos e instituciones que se producen, reproducen y circulan en sociedad, y consecuentemente el sistema de significados que éste supone (Williams, 1980; Du Bois, 1959). Productora de sentidos, representaciones y reelaboraciones simbólicas que den lugar a la comprensión, reproducción y transformación de un sistema social (García Canclini, 1984), la cultura es transmisible y transformable, transformadora y guía de códigos, sentidos, significados, valores y prácticas. Producto de la interacción del individuo y la comunidad, y, en estos casos particularmente, de la comunidad con la sociedad global en la que está inmersa. Por ende la cultura no es considerada ni unívoca, ni estática, ni total.

La producción, reproducción y reinención de la cultura encuentra un momento particular en la infancia, un tiempo en que ciertos conocimientos son pensados como primeros. Aquí, la idea de adquisición es central y nuestro interés en este trabajo es considerar estos aspectos en el caso particular mbyá guaraní.

Es necesario tener en cuenta que en sus procesos madurativos los sujetos estructuran y modifican su medio social mientras resultan modificados por éste (Henry y Henry, 1974; Mead, 1975; Whiting y Whiting, 1979). Este aspecto aparece vigorizado en el actual contexto de transformaciones sociales por las nuevas relaciones con el estado nacional. Intentaremos dar cuenta de la tensión entre las lenguas, la escuela y lo religioso que permean las prácticas lúdicas infantiles.

Por otro lado, hay aspectos de la organización social, como las cuestiones ligadas al género, que se expresan en el juego claramente, como se destaca en un estudio referido a la literatura infantil en Francia (Bereau, 1975).<sup>3</sup>

Estas influencias de los contextos generales, encuentran un anclaje particular en los estudios sobre ámbitos de juego.<sup>4</sup> Porque desde aquí pueden abordarse tanto las etapas de la vida, como las diferencias de género, los procesos formativos, los vínculos parentales, pero especialmente pueden encararse escenarios imaginados, nuevos, creados por los sujetos. Estos elementos, que recuperan aspectos del simbolismo, ofrecen una oportunidad única de estudio de las perspectivas infantiles sobre la sociedad, porque es la sociedad particular la que ofrece al juego esas posibilidades.

## NOTAS

1. Para ampliar ver Bateson (1991).
2. La relación entre juego y deporte es compleja. El segundo, aparece como una construcción elaborada a partir del juego, pero que dispone de mayores estructuras y reglamentos, a punto tal de constituirse en una industria (véase Scheines, 1998).
3. La autora recupera dos conclusiones centralmente, por un lado que la imagen femenina está menos representada que la masculina en los libros franceses para niños indagados (Castor y Rose series), por otro, que los roles femeninos y masculinos están dicotómicamente diferenciados a partir de caracterizaciones fundadas en estereotipos tradicionales.
4. De los cuales nos interesa destacar aquellos que estudian la incidencia del panoptismo en los ámbitos infantiles de juego donde se espera que las madres logren ocupar el lugar de supervisión.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABRAMS David M. y SUTTON-SMITH Brian. 1977. "The Development of the Trickster in Children's Narrative". *The Journal of American Folklore*, Vol. 90, N° 355: 29-47.
- ASTRADA, Carlos. 1942. *El Juego Metafísico*. Buenos Aires: El Ateneo.
- BABCOCK, William Henry. 1888. "Games of Washington children". *American Anthropologist*, Vol. 1, N° 3: 243-284.
- BALLY, Gustav. 1973. *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BATESON, Gregory. 1991. *Pasos hacia una ecología de la mente*. Madrid: Planeta. [1972]
- BÉREAU Jacques. 1976. *Les églogues et aultres Oeuvres Poétiques; édition critique avec introduction et notes par Michel Gautier*. Genève et Paris: Droz.
- BOAS, Franz. 1964. "Review of Mac Donald, Arthur: Experimental Study of Children". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 1, N° 4: 773-775. [1899].
- BROUGÈRE, Gilles. 1998. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- CAILLOIS, Roger. 2000. *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani. [1960]
- CASTRO ROJAS, Victoria y URIBE RODRÍGUEZ, Mauricio. 2004. "Dos 'Pirámides' de Caspana. El juego de la *Pichica* y el dominio del Inka en el Loa superior". *Chungara*, Vol. 36, suplemento especial tomo 2: 879-891.
- COXE STEVENSON, Matilda. 1903. "Zuñi Games". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 5, N° 3: 468-497.

- CUCHE, Denys. 1999. *La noción de la cultura en las ciencias sociales*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- CULIN, Stewart. 1899. "Hawaiian Games". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 1, N° 2: 201-247.
- CULIN, Stewart. 1900. "Philippine Games". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 2, N° 4: 643-656.
- CULIN, Stewart. 1902. "American Indian Games". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 5, N° 1: 58-64.
- DE SANCTIS RICCIARDONE, Paola. 1994. *Antropología e gioco*. Napoli: Liguori.
- DONOSO, Carla. 2005. *Buscando las voces de los niños/as viviendo con VIH: aportes para una antropología de la infancia*. Ponencia presentada en el I Congreso Latinoamericano de Antropología. Rosario, 11 al 15 de Julio.
- DORSEY, George A. 1901. "Certain Gambling Games Of The Klamath Indians". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 3, N° 1: 14-27.
- DU BOIS, Cora. 1959. *The cultural interplay between East and West*. Ponencia presentada en el East and West must meet. Symposium. The Michigan State University Press.
- ELÍADE, Mircea. 1973. *Lo sagrado y lo profano*. Madrid: Guadarrama.
- ERCHAK, Gerald M. 1980. "The Acquisition of Cultural Rules by Kpelle Children". *Ethos*, Vol. 8, N° 1: 40-48.
- FINK, Eugen. 1969. *Il gioco come simbolo del mondo*. Roma: Lerici, Discorsivita.
- FREUD, Sigmund. 1988. *El malestar en la cultura*. Buenos Aires: Alianza Editorial.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. 1984. *Las culturas populares en el capitalismo periférico*. México: Península.
- GEERTZ, Clifford. 2001. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GUBERMAN, Steven R., RAHM, Jrene y MENK, Debra W. 1998. "Transforming Cultural Practices: Illustrations From Children's Game Play". *Anthropology & Education Quarterly*, Vol. 29, N° 4: 419-445.
- HAILE, Berard. 1933. "Navaho Games of Chance and Taboo". *Primitive Man*, Vol. 6, N° 2: 35-40.
- HANDELMAN, Don. 1974. "A Note on Play". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 76, N° 1: 66-68.
- HARRINGTON, John P. 1912. "The Tewa Indian Game of 'Cañute'". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 14, N° 2: 243-286.
- HENRY, Jules y HENRY, Zunia. 1974. *Doll Play of Pilagá Indian Children*. New York: Vintage Books. [1944].
- HOFFMAN, Walter James. 1890. "Remarks on Ojibwa Ball Play". *American Anthropologist*, Vol. 3, N° 2: 133-136.

- HOUGH, Walter. 1888. "Games of Seneca Indians". *American Anthropologist*, Vol. 1, N° 2: 134.
- HUIZINGA, Johan. 1972. *Homoludens*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé Editores. [1958]
- KELLY, Isabel. 1931. "Ceremonial Games of the South American Indians by Rafael Karsten". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 33, N° 2: 243.
- KROEBER, Alfred. 1916. "The Speech of a Zuñi Child". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 18, N° 4: 529-534.
- KROEBER, Alfred. 1920. "Games of the California Indians". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 22, N° 3: 272-277.
- KROEBER, Alfred y KLUCKHOHN Clyde. 1952. *Culture: a critical review of concepts and definitions*. Harvard: Univ. Press.
- LAUFER, Berthold. 1919. "Reviewed Work(S): Quelques considérations sur les jeux en Chine et leur développement synchronique avec celui de l'empire chinois by George E. Mauger". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 21, N° 1: 86-89
- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1964. *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- MALINOWSKI, Bronislaw. 1984. *Una teoría científica de la cultura*. Madrid: SARPE, Sudamericana.
- MASON, Otis. 1896. "Reviewed Work(S): Korean games, with notes on the corresponding games of China and Japan by Stewart Culin". *American Anthropologist*, Vol. 9, N° 1: 22-23.
- MAUSS, Marcel. 2006. *Manual de Etnografía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- MCGEE, William John. 1899. "Reviewed Work(S): Chess and playing-cards by Stewart Culin". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 1, N° 3: 565-568.
- MEAD, Margaret. 1975. "Children's Play Style: Potentialities and limitations of its use as a cultural indicator". *Anthropological Quarterly*, Vol. 48, N° 3: 157-181.
- MOONEY, James. 1890. "The Cherokee Ball Play". *American Anthropologist*, Vol. 3, N° 2: 105-132.
- NORIEGA, José Ángel. 2007. Condiciones psicosociales de los niños y sus familias migrantes en los campos agrícolas del noroeste de México. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*. Vol. 9, Nro. 1: 21-48.
- NUNES, Angela. 2003. *Brincando de ser criança, contribuições da etnologia brasileira à antropologia da infância*. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- PIAGET, Jean. 1977. *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

- PLATÓN. 1998. *Las leyes: Epinomis; El político*. México: Editorial Porrúa.
- REAGAN, Albert B., WAUGH, Frederick W. 1919. "Some games of the bois fort Ojibwa". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 21, N° 3: 264-278.
- ROCKWELL, Elsie. 1996. "De huellas, bardas y veredas: una historia cotidiana en la escuela". En: Rockwell, E. (coord.) *La escuela cotidiana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- ROYAL, Hassrick y CARPENTER, Edmund. 1944. Rappahannock Games and Amusements. *Primitive Man*. Vol. 17, No. 1/2: 29-39
- SCHEINES, Graciela (comp.) 1985. *Los juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- SCHEINES, Graciela. 1998. *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- SCHWARTZMAN, Helen B. 1976. "The anthropological study of children's play". *Annual Review of Anthropology*. Vol. 5: 289-328.
- SIMMS, Stephen Chapman. 1908. "Bontoc Igorot Games". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 10, N° 4: 563-567.
- SKEEL, Mary H. 1890. "Version of the Game of the Child-Stealing Witch". *The Journal of American Folklore*, Vol. 3, N° 11: 315.
- SPECK, Frank G. 1917. "Game Totems Among The Northeastern Algonkians". *American Anthropologist*, New Series, Vol. 19, N° 1: 9-18.
- STEARNS, Robert E. C. 1890. "On the Nishinam Game of 'Ha' and the Boston Game of 'Props'". *American Anthropologist*, Vol. 3, No. 4: 353-358.
- SUTTON-SMITH, Brian. 1997. *The Ambiguity Of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- TYLOR, Edward B. 1879. On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and its Probably Asiatic Origin. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, Vol. 8: 116-131.
- TYLOR, Edward B. 1880. Remarks on the Geographical Distribution of Games. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, Vol. 9: 23-30.
- TYLOR, Edward B. 1882. Notes on the Asiatic Relations of Polynesian Culture. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, Vol. 11: 401-405.
- TYLOR, Edward B. 1884. Old Scandinavian Civilisation Among the Modern Esquimaux. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, Vol. 13: 348-357.
- WHITING, Beatrice y WHITING, John. 1979. *Children of six cultures. A psycho-Cultural analysis*. USA: Harvard University Press. [1975]

WILKINSON, W. H. 1895. "Chinese origin of playing cards". *American Anthropologist*, Vol. 8, Nro. 1: 61-78.

WILLIAMS, Raymond. 1980. *Marxismo y literatura*. México: Península.

WINNICOT, Donald Woods. 1972. *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Editorial Granica.