

Aisiaren bi euskal konzeptu: jokoa eta jolasa

(Two Basque concepts for the game: *jokoa* and *jolasa*)

Etxebeste, Joseba

Soin Hezkuntzako Euskal Erakundea-Instituto Vasco de Educación Física,
(SHEE-IVEF)

Lasarteko bidea z/ g

01008 Gasteiz

Etnikerreko ikerlari talde batek egindako landa lanean, "Juegos infantiles en Vasconia" izenburukoan, jokoa bere barmen logikaren ezaugarrien arabera sailkatuak ageri dira. Jokalarien arteko erlazio-aldagai horiek, espazio, denbora eta objektuekin batera, jokoen arauen azterketatik ateratakoak izanik, euskal joko eta jolasen bereizgarriak plazaratzea eta hitz horien hizkuntz erabilerekin konparatzea bideratzen dituzte.

Giltza-Hitzak: Kirol jokoa. Euskal Herria. Komunikazio eragilea. Jokoa. Jolasa. Gorputza. Sozializazioa.

Basandonos en el trabajo de campo realizado por el grupo de investigadores de Etniker, titulado "Juegos infantiles en Vasconia", los juegos son categorizados siguiendo sus características de lógica interna. Estas variables de relación entre los jugadores, con el espacio, el tiempo y los objetos, obtenidos gracias al análisis de la regla de juego, permite sacar a la luz las características propias del jokoa y del jolasa vascos y compararlos con el uso lingüístico de dichos términos.

Palabras Clave: Juego deportivo. País Vasco. Comunicación motriz. Jokoa. Jolasa. Cuerpo. Socialización.

En nous basant sur le travail de terrain réalisé par le groupe de chercheurs d'Etniker, intitulé "Jeux infantiles en Pays Basque", les jeux sont répertoriés en suivant leurs caractéristiques de logique interne. Ces variations de relation entre les joueurs, avec l'espace, le temps et les objets, obtenues grâce à l'analyse de la règle du jeu, permettent de révéler les caractéristiques propres du jokoa et du jolasa basques et de les comparer avec l'usage linguistique de ces termes.

Mots Clés: Jeu sportif. Pays Basque. Communication motrice. Jokoa. Jolasa. Corps. Socialisation.

Euskarak, frantsesak eta erdarak ez bezala, bi hitz erabiltzen ditu ondo pasatzeko edo aisien ekin-tza nagusiak izendatzeko: joko eta jolasa. Normalean, "jolasa" hitza apustu gabeko haur-jolasen kasuan aplikatzen da, eta "jokoa" hitza, aldiz, helduen joko apustudunen kasuan. R. Jose Maria de Azkueren hiztegiak¹ joko hitzari "juego", "jeu", itzulpena ematen dio erdaraz eta frantsesez, eta bestetik "jolasa" terminoari "jeu, amusement et récréation", "juego, diversión y recreación" itzulpena. Luis Mitxelenaren² "Orotariko euskal hiztegiak" "jokoa" honela definitzen du: "juego (si está sin adjetivo hace referencia a juego de azar) competición, deporte o acción de jugar". Jokorako adibide hauek aurkezten ditu: "kanazko jokua" antzinako makil joko a, "karta jokukoak", "aizkora jokua", "zezen joko", "indar-yokua", "antzara jokua", "zirku jokua", "diru-jokoa", "pelota joko a", "Olinpiar-iokoa" eta "burruka-joko". Hiztegiak argitaratzen du haurrak joko hitza erabiltzeko aukera ere, eta zera dio: "Ume txikien jokoa antzera".

"Jolasa" hitza "broma, burla y fiesta" bezala definitua dago (txiste, burla eta jaia). Jokorekin konparatuz nahiko arraroa bada ere, adibide bakar bat aurkezten du: "Olinpiar jolasak". Baina sakondu nahian "jolastu" aditzari erreparatzen badiogu, honela dio: "Lehiaketarik ez denean (soka-saltoan, bale-baleka) edo denbora pasa jokatzen denean". Esanguratsua da nola jolastu hitza definitzerakoan "jokatu" terminoa erabiltzen duen.

Baita ere, bi aditzak, jokatu eta jolastu, mota ezberdinekoak dira. Lehena iragankorra "osagarritzat objektu bat hartzen duena"³, "jokatu dugu", eta bigarena iragangaitza, "objekturik ez dutenak", "jolastu gara".

Joseba Zulaika⁴ antropologoarentzat bi kontzeptuak izaera ezberdinekoak dira. Jokoa ezau-gariak lehia, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza, eta irabazlearen anbiguetaterik gabeko definizioa argiak dira. Jokatu, benetan eta seriooki egiten da. Irabazi ala galdu. Euskaraz, "bata ala bestea" esaldiak adieraziko luke jokoa zentzua. Jolasa kontzeptuak, ordea, apurtuko luke "ala" hitzaren bipolaritatea "bata eta bestea" kontzeptua eskaintzeko. Ondo pasatzeko jolasten gara. Ez dago irabazle argirik. Jolasten direnek denbora berean irabazi eta galdu egingo dute. Anbiguitatez betetako ekintzak dira, "egiaz betetako gezur borobila". Zulaikaren interpretazioan ez dago adin-noziorik. Berarentzat, gizon helduek egindako "bertsolaritza" jolas-munduan mantendu egin beharko litzateke eta ez gaur egun hain modan dagoen lehiaz betetako joko-munduan.

Jokoa eta jolasa hitzek argi adierazten dute nola euskal hiztegiak eta hizkuntza herri baten mentalitatez beterik dauden. Bestalde, sarrera honen arabera azaldu dugu nola hitzak pentsamendua mugatzen duen. Halaber, adierazi dugu eginkizun bera joko eta jolas gisa azal daitekeela. Ez hori bakarrik, hiztegiak, hitzak erabiliz, beste hitz batzuk definitzen saiatzen da, ekintzak erabat baztertuz. Hitzak tranpatiak direnez, har dezagun beste bide bat eta saia gaitezen ekintzen bitartez ikuskerak osatzen. Bi termino horien definizio erabilgarri bat aurkitzea eta euskaldunon bizimoduarekin dituzten harremanak aztertzea izango dira ikerketa honen helburua nagusiak.

EUSKAL HERRIKO HAUR JOKO-JOLASEN IKERKETARAKO METODOLOGIA

1993an, Etniker etnografi taldeak euren Atlas etnografikoaren bigarren atala argitaratu zuen, XX mendeko Euskal Herriko hauren aisi-kultura nagusia bilduz, "Juegos infantiles en Vasconia" izenpean. Hain erabilgarria eta eskergarria den lan horrek zehaztasunez eta sistematikoki eginiko Euskal Herriko joko-jolas korpus osoa eta orekatua aurkezten du, jatorrizko gizarte guneari etengabeko erreferentziak eginez. Beraz, ikerketa etnografiko hori abiapuntu hartuta, Euskal Herriko haur-kulturaren sena aztertzen jardungo gara.

Gure azterlana atlasean agertutako kirol-joko eta kirol-jolasen identifikazio prozesuarekin hasi zen. Lanaren tamaina (900 orrialde baino gehiago) eta joko-jolas nagusiak eta horien aldaeren nahasteagatik, joko-jolasen identifikazio lana luzea eta zorrotza izan da. Gure lanerako ez dugu jolasteko modu egoki bat dagoenik onartu, alde batetik, joko-jolas "nagusia" ala "iturria" eta, bestetik, bigarren mailako joko-jolasen aldaerak. Joko-jolas askoren tokian-tokiko garapenak eta ingurunearekiko duten egokitze-gaitasunak, hauren aisi-kulturaren aberastasuna adierazten dute, eta, horrela, adi-adi aztertuko ditugu. Azterlan honek kirol-joko eta kirol-jolasak ditu helburu, zalantzarik gabe, aisi kulturaren zutabe nagusia, atlasaren orrialde kopuru nagusia joko-jolas horiei baitagokie. Horiek horrela, Atlasaren orrialdeen %81,3 (447 orrialde) kirol-joko eta kirol-jolasei dagokie, eta %18,7 (103 orrialde) kirol-joko eta kirol-jolasei ez dagozkienak dira: mahai-jokoak, eraikuntza-jolasak, doinu-jolasak, hitz-jokoak, jolas simbolikoak eta bilduma-zaletasuna. Emaitzek adierazten dute argi eta garbi, euskal kultura tradizionalan, kirol-joko eta kirol-jolasek duten garrantzia; etxean hain beharrezkoa den gorputz-heziketa bultzatuko duten eginkizunak.

Joko-jolasak identifikatu eta gero (861 joko-jolas desberdin), eurak aztertzeari ekin genion inkesta fitxa baten laguntzaz. Fitxa hori, Pierre Parlebasek Errenazimentuko joko-jolasak, J.Stellaren "Jeux et plaisirs de l'enfance" grabatuen arabera, aztertzeko erabilitako behaketa parrillan oinarrituta dago. Fitxa horrek bai haur-aisiaren ingurune soziala, bai joko-jolasen araudian oinarritutako barne-logikan dagoen informazioa ere, biltzen laguntzen

1. MARIA DE AZKUE (R.) – Diccionario vasco-español-francés. Bilbao: Euskaltzaindia, 1984.

2. MITXELENA (L.) – Orotariko euskal hiztegia. Bilbao: Euskaltzaindia, 1997.

3. ZULAIKA (J.) – Bertsolariaren jokoa eta jolasa. Editions Baroja, 1985.

4. Ibid.

du. Joko-jolasen berezko ezaugarriak, barne-logika, lau arlotan bildu ditugu: joko-jolasetan zehar jokalariek euren artean duten harremana, jokalariek espazioarekin duten harremana, denborarekiko harremana, eta, azkenik, tresnekiko harreman-arloa. Horretaz gainera, giza testuingurua irizpide berdintsuetan oinarritutako antolamenduaren arabera bildu dugu, baina era askoz estatikoagoan: jokalarien ezaugarriak (adina, sexua...), espazioaren ezaugarriak (non jolasten den, ingurunea, lurraldea...), denboraren ezaugarriak (uda eta neguko jaietako joko-jolasak...) eta tresnaren ezaugarriak (material-mota, materiala nola egin den...). Azterlan horren bitartez, Clifford Greetzek dioenez, giza egin-kizunaren maila desberdinen esanahia, gure kasuan, joko-jolasen esanahia, testua izango balitz bezala irakuri behar izango genuke. Horrek, azterketa, maila ezberdinen arteko harremanen azterlana egitera bultzatzen gaitu.

JOKOAREN ETA JOLASAREN BARNE-LOGIKAREN EZAUGARRIAK

Aurkeztuko dugun ikerketa, joko-jolasen barne-logikaren ezaugarrietan oinarritutako azterlana da, hau da, “Ekintza motorra egiterakoan dauden ondorioak eta berezko ezaugarriak egoera motor berezi baterako”⁵ gaiaren azterketa. Aurkezten dugun komunikazio honen antolaketa baldintzak direla-eta, esanahi-maila hau bakarrik azalduko dugu gaur.

Joko-jolasen araudiari helduko diogu, esanahi-maila hau ulertzeko. Joko-jolas bakoitza hitzarmen berezian oinarrituta dago, ohitura berezi batean, J.J.Rousseau-ren hitzetan, giza kontratuan. Bi joko-jolasen araudiak desberdinak diren heinean, bi mundu, bi giza-harreman ezberdinak azalduko ditu. Txomomorka ez da harrapaketa, eta harrapaketa ez da soka-saltoa ere. Araudiak harreman zehatzen mundu bat azaltzen du, eta denak, batzuk eta besteak, bereizten ditu. Joko-jolasak giza ekintzak dira, batetik, gizartearen barnean jaiotzen direlako, eta, bestetik, jokalariek harremanetan ipintzen dituztelako, eta, horrela, kultura zehatz baten soziabilitatea zehatzen du.

Agian, jokalarik baten portaera motorrak beste jokalarik batzuen portaeran eraginik izan lezake. Pilota-jokoa erabiliko dugu adibide gisa. Joko horretan, jokalarik baten sotamanozko satea, beste batek txapa gaina bueltatu du. Batek egin duenari besteak erantzun behar; baten portaerak bestearengan eragina du, beha daitekeen eragina. Ezaugarri hori duten joko-jolasei buruz, jokalarien arteko harremana soziomotorra dela esango dugu. Jokalarien arteko eragin soziomotorrik gertatzen ez denean, joko-jolas psikomotorra deritza horri, hots, yoyoa, diaboloa, baina baita hari jasotzea ere. Egoera horietan ez dago jokalarien arteko eraginik,

bakoitzak bere “lana” ahalik eta modunik egokienean egiteari ekingo dio.

Joko-jolas guztiek ez dute espazioarekin harreman berbera, espazio-informazioaren eraginez, hain zuzen ere. Kirol-joko eta kirol-jolas horietan, jokalariek, lekuaren ezaugarrien arabera, moldatu eta jarduten dira, horra estropaden kasua edo Joseba Zulaikak maisuki azaltzen duen ehizaren kasua. Pierre Parlebask joko-jolas horiei ziurgabetasun jokoak deritze. Beste batzuk ordea, leku ziurretan egiten dira, aresti aipatutako pilotaren adibidea, esaterako. Pilotalekuak ez du jokalarirengan arazorik sortzen, plazaren eragina izan behar duten ekintzak ezagunak direnez, espazioa ez da informazio-iturria bihurtzen.

Denborarekiko harremana aztertzerakoan araudiak joko-jolasen bukaera zehazgabe ala zehatza izan, horren arabera egingo dugu. Joko-jolas guztiak ez dira modu berebean bukatzen. Pilota-partidan, jokoa jokalarik edo talde batek araudiak adierazitako tanto kopuru zehatz batera iritsita bukatuko da, hots, 22. tantora iritsita, eta une horretantxe eza gutuko da zein izen den garailea. Joko garailedunak albo batera utzita, badaude beste joko-jolas batzuk, zeinetan jokalariek, etengabe, joan-etorrietan ibiltzen diren, gordeketa eta harrapaketa, esate baterako. Kasu horietan joko-jolasaren araudiak ez du bukaerarik zehatzen, eta neska-mutilek jarduera bukatutzat emango dute jolasetik kanpo dauden baldintzengatik: jokalarien nekea, afaltzeko ordua edo errekreo-ordua bukatu delako.

Azkenik, joko-jolasak tresneriaren arabera ere banatu ditzakegu. Ez dira “gorputz-tekника” berberak erabiltzen, M. Mauss-en esanetan, tresna ezberdinak erabiltzen direnean. Neska-mutilek punteria egitera jokatzen dutenean, harrika egin dezakete, baina baita tirabikez, tiragomaz, karabinaz, listuka, habailaz, geziz eta arkuz, zerbatanaz, tiratakoz, maloteaz edo baita helburu horretarako egindako beste edozein tresnaz ere. Tresneria, kultura-materiala, joko-jolasen barne-logikaren ezaugarria da.

Kontuan izan behar da “jokoa” eta “jolasa” fenomenoaren barne-logika, arestian aurkeztutako lau ezaugarri biko horien konbinaketan datzala, hau da: harreman psiko edo soziomotorra, espazio ziurra edo ziurtasunik gabea, irabazle edo irabazlerik gabeko denbora eta tresnadun edo tresnarik gabeko joko-jolasa. Ezaugarri horiek, alde zaurretik beste giza testuinguruaren elementuetatik independenteak direla onartuz, joko-jolas berbera egoera sozial desberdinetan ager daitekeela esan daiteke. Hau da, “al pasar la barca” soka-saltorako jolasa, beti jolas berbera da, nahiz eta neskek, mutilak, helduak, jaietan, eskolako patioan edo beste giza baldintza batzuetan jolastua izan. Dударik gabe, joko-jolasen giza esanahia aberastuko da eta benetako garrantzi soziala adieraziko da beste maila hauek aztertuz, baina komunikazio honen tamaina dela eta, beste garai bateko utzi beharko dugu eginkizun hau. Hurrengo taulan laburbilduko ditugu azalduko aldagaiak.

5. PARLEBAS (P) – Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris: INSEP, 1999.

MODALITATEAK		
Arloak	Aldagaiak	Kodea
Jokalarien harremana	Psikomotorra	0
	Soziomotorra	1
Espazioarekiko harremana	Ziurra	0
	Ziur gabekoa	1
Denborarekiko harremana	Garaileduna	0
	Garaile gabekoa	1
Tresnarekiko harremana	Tresnaduna	0
	Tresna gabekoa	1

Aurkeztutako aldagaien arabera, joko-jolas guztiak azal daitezke. Galdames herrian haurrek egiten zuten “champlón” jokoan, txanpon-jaurtiketarako lehian, helduen toka-jokoaren itxurakoan, jokalarien artean harreman psikomotorra dago, espazioa ziurran egindakoa, lehia garaileduna eta tresnaduna da. Bestetik, gordeketa-jolasa, jolas soziomotorra, espazio ziur gabekoa, garaile gabekoa eta tresna gabekoa izango da. Bestalde, soka-saltoko “al pasar la barca” honela azal daiteke: jolas soziomotorra, espazio ziurra, garaile gabekoa eta tresnaduna. Hiru joko-jolas mota ezberdin horiek ez ezik, beste 13 aukera gehiago ere badauzkagu, aldagaiak konbinatuz gero. Hamasei konbinaketak hurrengo taula honetan aurkeztuko ditugu, biko kodeak bakarrik erabiliz.

JOKO-JOLAS MOTA	JOKALARIK	ESPAZIOA	DENBORA	TRESNA
1 (Champlón)	0	0	0	0
2	1	0	0	0
3	0	1	0	0
4	0	0	1	0
5	0	0	0	1
6 (al pasar la barca)	1	1	0	0
7	0	1	1	0
8	0	0	1	1
9	1	0	0	1
10	1	0	1	0
11	0	1	0	1
12	1	1	1	0
13	0	1	1	1
14	1	0	1	1
15	1	1	0	1
16 (gordeketa)	1	1	1	1

Modu honetan, txanpon jaurtiketa, joko-jolas mota 1, gordeketa, joko-jolas mota 16 eta soka-saltoko joko-jolas mota 6 izendatu ditugu. Era berean, Euskal Herriko haurren joko-jolas guztiak aztertuz eta sailkatuz, euskal haurren aisiaren ezaugarriak aurkezten zaizkigu. Orain beraz, prest gaude gure hipotesiari aurre egiteko: Zer aisi egingizak dute joko-ikuskerak eta zeintzuk, ordea, jolasarena?

Argi dago, gure egiteko erak ez duela joko edo jolasaren alde zuzeneko ikuskerarik hartzen. Garatutako joera, behin metodo inductiboa hau erabiliz agertzen zaizkigun ezaugarrien esanahia garatzea da. Korpusaren tamaina handiak, 861 joko-jolas, azterlan etnografikotan ez ohiko diren metodo esta-

tistikoak erabiltzeko aukera daukagu. Honela, korrespondentzia anizkunen analisisa⁶ erabili dugu, baina datuen ezagutza tresna moduan bakarrik.

Aldagaien plano faktorialen kokapenaren arabera, esan dezakegu aldagaiak bi taldetan antolatzeko joera dutela. Batetik, egoera psikomotorrak, espazio ziurra, garailedunak eta tresnarekin, joko-jolas mota 1 (txanpon-toka joko), eta bestetik, egoera soziomotorrak, ziurtasun gabekoak, garaile gabekoak eta tresna gabekoak, joko-jolas mota 16 (gordeketa).

“Champlón” egoeraren ezaugarriak, lehia, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza, eta irabazlearen anbiguitaterik gabeko definizio argia ezaugarriak dira, Joseba Zulaikak aurkeztutako jokodeiaren ezaugarriak. Jokatu, benetan eta serioski egiten da. Irabazi *ala* galdu. Aitzitik, gordeketa, denbora pasatzeko jolasten gara. Ez dago irabazle argirik. Jolasten diren denbora berean irabazi *eta* galdu egingo dute. Anbiguitatez betetako ekintza da. Bi joko-jolas mota horiek bi ikuskera ezberdin adierazten dute: joko eta jolasaren sen ezberdinak. Bi sen ezberdin, bi mundu ezberdin, bi balore ezberdin, eta ondorioz, bi sozializazio ezberdin.

Euskal Herriko joko-jolas guztiak ez dituzte aurkeztutako ezaugarri osoak betetzen, adibidez, joko-jolas mota 6ko “al pasar la barca” delakoak. Egindako datuen esplorazio estadiatikoak aldagaien joera nagusia adierazten du bakarrik, bidean informazioa galduz. Horrek haurren aisi munduan joko eta jolasa bi bloke bakarrek ikuskerak ez direla esan nahi du, ezaugarri berdintsuak bai, baina ez beti berberak. Horiek horrela, pentsa dezakegu euskal joko-jolasak bi muturretan zabalduko eskala edo “continuum” batean banatu daitezkeela, erpin batean joko-jolas mota 1 dagoelarik, “berezko joko”, eta bestean joko-jolas mota 16, “berezko jolasa”. Berezko jokoaren albotik, onar dezakegu, horren hiru ezaugarri izango dituzten jokoak eta beharrezkoa denez, berezko jolasaren ezaugarri bakarra, eta berezko jolasaren albotik beriz, horren hiru ezaugarri izango dituzten jolasak eta berezko jokoaren ezaugarri bakarra. Lehendabiziko taldean, ia berezko jokoaren ezaugarri guztiak dauzkaten jokoak, “*ia-jokoak*” deituko ditugu eta ia berezko jolasaren ezaugarri guztiak dauzkatenak, beriz, “*ia-jolasak*”. Hurrengo eskemak lagunduko digu hori argitzen:



6. Análisis de correspondencias múltiples.

Sailkapen-prinzipio horien arabera ia-jokoak deitu ditugunen artean lau kasu egongo dira:

1. *Joko soziomotorra*. Jolasaren ezaugarri bakarra, jokalarien arteko harreman soziomotorra, izango da, baina, pilotaren adibidean bezalaxe, espazio ziurra eta tresnarekin egindako lehia izango da beti. Oso joko eza-gunak eta zabalduak dira arlo horietakoak.
2. *Tresna gabeko jokoak*. Tresnarik ez izatea da jolasaren ezaugarri bakarra, beste hirurak jokoarenak dira. Aozeko mutilak (Na) lehian aritzen dira, errenka, gehien nork iraungo. Etnikerren Atlasean mota horretako oso joko gutxi agertzen dira.
3. *Ziurtasun ezadun jokoak*. Espazio aldakorrean emandako jokoak, espazioaren informazioa irakurri behar duten lehiak dira, hain zuzen ere. Oso arraroak dira, eta atlasean lau bakarrik topatu ditugu. Portugaleten (Bi), haurrek paperezko hegazkinekin jokatuko dute nork urrutien botako. Aizearen irakurketa eta erabilera beharrezkoak dira ondo aritzeko.
4. *Garaile gabeko jokoak*. Joko horrek ez ditu emaitzak gordetzen, ezta onetik txarrenera haurrak sailkatzen, horra adibide gisa: yoyo jokoak. Jokalariak, bakarka, espazioa leunen, besteen aurrean irudiak egiten ditu yoyoarekin, duen trebezia adieraziz, berak nahi izan arte. Berezko jokoaren prestaketa dela dirudi.

Modu bereberan eginda, ia-jolasak lau hauek izango dira:

1. *Jolas psikomotorra*. Neska-mutilak ziurgabetasun espazioan, itsasoan adibidez, lehia eta tresna gabeko jolasean, bakarka jolas-tutako jolasa da. Nahiz eta kopuru eskaseko jolasak izan, oso ezagunak dira, adibidez, "txanpetan" ibiltzea hondartzako olatuetan. Jokalariak igeri egin behar du, asmatu olatua noiz apurtuko den eta, horretaz baliatuta, olatuak ertzera eramane dezan lortu.
2. *Tresnadun jolasa*. Lehia gabeko ziurgabetasun espazioan jolastutako jolas soziomotorra da, baina tresnak erabilita. Oso ezagunak eta hemikoiak diren jolasak, adibidez, tiragomaz egindako txori-ehiza edo pote-poteka gordeketa jolasa.
3. *Ziurtasun eza gabeko jolasa*. Harrapaketa-jolas gehienak honelakoak dira. Haurrak elkarrekin jolasten dira, elkar-ekintzan, amaiera eta tresna gabeko jolasean, alabaina, herriko plazan aritzen dira, eremu ziuorean.
4. *Jolas Garaile duna*. Oso jolas bereziak eta gutxi dira, eta irabazlea nor den adierazten

dute. Hala ere, herriko jaietan maiz agertzen den jolasa da, kaietan ahate deslaia edo ahate askaketa, adibidez. Olatuz beteriko espazio aldakorrean, haurrak askatutako ahatea saiitzen dira eskuz harrapatzen, eta lortzen duenak, ahatea gordeko sari gisa.

Eskala edo "continuum" horren bi ertzen erdian, argitasun handi gabeko eremu berria agertzen da, jolasaren bi ezaugarri eta jokoaren beste bi izango dituzten aisi ekintzak. Soka-saltoko kasuak, joko-jolas mota 6, dira nagusiki. Batetik garaile gabeko jolas soziomotorrak, berezko jolasaren ezaugarriak, eta bestetik, espazio ziurra eta tresnadunak, berezko jokoen ezaugarriak. Nahiz eta aisi mundu horri buruz oso aurkezpen azkarra egin, gutxienez esan behar dugu, joko eta jolasen arteko biko ezaugarrien sei konbinazioei, oro har, "jolas-jokoak" deritzegula.

Ikus pegi orokorra hartuz, nagusiki, hiru aisi mundu dauzkagula adieraz dezakegu: "jokoak", berezko jokoak eta ia-jokoak osatutakoa, "jolasa", berezko jolasa eta ia-jolasak osatutakoa, eta azkenez, "jolas-jokoak", bi arlo desberdinetako bi ezaugarri dauzkatenek osatua.

Daukagun tresneria berriarekin R. María de Azkue eta L. Mitxelena hizegian egindako joko eta jolas ezaugarriekin konparatuz gero, oro har, bien arteko adostasun handia aurkituko dugu. Hizegiaren arabera, jokoak lehia du ezaugarri nagusi eta jolasak lehiarik eza, guk azaldu duguna, alegia. Printzipio hori jarraituta, oso zaila egiten da "Olinpiar jolasak" onartzea, "Olinpiar iokoak" izango litzateke terminorik egokiena; kirol horien joera, psiko-soziomotor espazio ziuorean egindako lehia tresnadunak direlako, Pierre Parlebasek adierazten duen moduan⁷. Bestalde, gure aisi kulturaren ikerketaren arabera berezko jokoak eta joko soziomotorrak dira.

Koldo Mitxelena etsenpluak kontuan harturik, esanguratsua da soka-saltua jolasaren adibide gisa erabiltzea. Horren arabera, soka-saltua, "jolas-jokoak", jolas gisa adierazten dira. Beraz, ez da ulergaitza, hauren aisi ekintzak azaltzeko nagusiki jolasa erabiltzea, jolas-jokoak eta jolasa bera, hitz bereberan azalduz; nahiz eta, joko-arloa nabaria izan.

Bestalde, badago beste ideia pare bat ere, jokoan adierazitako "errekreazioa" eta jolasa agertutako "denbora-pasa". Argi dago ideia berbera dela, hortaz, jokoak "errekreazio lehiaduna" izango da, eta jolasa "lehiagabeko denbora-pasa". Bi ikuskeren esanahi nagusia honela adieraziko genituzke: jokoak "irabazteko" denbora-pasa eta jolasa "elkarbanatzeko" denbora-pasa.

Euskal kulturak aisi-ekintza motorrak bi arlo ezberdinen arabera antolatzen ditu, bi antonimo,

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

jokoa eta jolasa, barne-ezaugarri antonimoarekin ere bai. Haurren mundua bitan zatitutako aisiaren esanahia ulertzen goazen heinean, jokoa eta jolasa ulertuta, joango gara euskal haurren pentsamendua eraikitzeko prozesua ezagutzen ere, baita horren itxura duen helduen mundua ere. Bi hitz, bi ideia, bi mundu, bi sozializazio, jokoaren irabazteko gozamina eta jolasa elkarrekin ondopasatzeko plazerra.

BIBLIOGRAFIA

- AZKUE (R. M.^a de) – *Diccionario vasco-español-francés*. Bilbao: Euskaltzaindia, 1984.
- BATESON (G.) et al. – *La nouvelle communication*. Paris: Éditions du Seuil, 1981.
- CARO BAROJA (J.) – *Los vascos*. Madrid: Itsmo, 1971.
- CARO BAROJA (J.) – *De la vida rural vasca*. Donostia: Ediciones Txertoa, 1974.
- DURING (B.) – *La crise des pédagogies corporelles*. Paris: éditions du Scarabée, 1981.
- DUVERT (M.) et AGUERGARAY (A.) – Étude d'un jeu de bergers basques en Soule: Urdanka. In: *Anuario Eusko Folklore*, Vol 35, 36, 37, 1988, 1990, 1991.
- ELIAS (N.) – *Du temps*. Paris: Fayard, 1984.
- ELIAS (N.) – *Qu'est-ce que la sociologie?* (1970). Paris: Pocket, 1991.
- EINIKER. – *Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao: Eusko Jauriaritza, 1993.
- FERNANDEZ DE LARRINOA (K.) – *Hitzak, Denbora, Espazioa. Denboraren eta Espazioaren Perzepzioa Euskal Baserrian*. Donostia: Elkar, 1991.
- GADAMER (H.G.) – *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1988.
- GEERTZ (C.) – *Jeu d'enfer* (1973). In: *Bali. Interpretation d'une culture*. Paris: Ed. Gallimard, 1983.
- GEERTZ (C.) – *Savoir local, savoir global*. Paris: PUF, 1986.
- HALL (E.T.) – *La dimension cachée* (1966). Paris: Editions du Seil, 1978.
- LAVEGA (P.) – *La litúrgia de les bitlles*. Leida: Pagès editors, 1997.
- LEE (D.) – “Codifications of Reality: Lineal and Nonlineal. *Psychosomatic Medicine*, May 1950, N^o.12. In: *Freedom and Culture Spectrum book*. 1959.
- LEVI-STRAUS (C.) – *Anthropologie structurale* (1958). Paris: Éditions Plon, 1974.
- MANTEROLA (A.) et al. – *Elxea*. In: *Euskaldunak* Vol 3. Donostia: Etor, 1980.
- MAUSS (M.) – *Técnicas du corps* (1934). In: *Sociologie et Anthropologie*. Paris: PUF, 1966.
- MITXELENA (L.) – *Orotariko euskal hiztegia*. Bilbao: Euskaltzaindia, 1997.
- PARLEBAS (P.) – *Analyse mathématique élémentaire d'un jeu sportif*. In: *Mathématiques et sciences humaines*, n^o 47. Paris: Gauthier-Villars, 1974.
- PARLEBAS (P.) – *Elementos de sociología del deporte* (1986). Málaga: Junta de Andalucía, 1988.
- PARLEBAS (P.) – *Activités physiques et éducation motrice* (1976). Dossiers EPS, n^o 4, 1990.
- PARLEBAS (P.) – *Sociométrie, réseaux et communication*. Paris: PUF, 1992.
- PARLEBAS (P.) – *Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII^e siècle*. In: *A quoi joue-t-on?* Festival d'histoire de Montbrison, 1998.
- PARLEBAS (P.) – *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. (1999) Barcelona, Paidotribo (2001).
- WARNIER (J.P.) – *Construire la culture matérielle*. Paris: PUF, 1999.
- ZULAIKA (J.) – *Ehiztariaren erotika*. Donostia: Erein, 1990.
- ZULAIKA (J.) – *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*. Editions Baroja, 1985.