

Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad

PERE LAVEGA*

FRANCISCO LAGARDERA

Doctores en Actividad Física.

Grupo de Estudios Praxiológicos INEFC-Lleida (Universitat de Lleida)

FIDEL MOLINA

Doctor en Historia. Catedrático en Sociología.

Departamento de Sociología (Universitat de Lleida)

ANTONI PLANAS

Doctor en Actividad Física. Profesor titular INEFC-Lleida (Universitat de Lleida)

ANTONI COSTES

Doctor en Actividad Física. Catedrático INEFC-Lleida (Universitat de Lleida)

UNAI SAEZ DE OCARIZ

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Máster europeo en Actividad Física Adaptada.

Grupo de Estudios Praxiológicos INEFC-Lleida (Universitat de Lleida)

Correspondencia con autores

* plavega@inefc.es

Resumen

El juego es un elemento básico de socialización: es una creación cultural en el marco de una sociedad determinada. La visión contextualizada de todo juego tradicional debe considerar las propiedades que caracterizan su lógica interna, así como las condiciones socioculturales y los significados simbólicos que le atribuyen sus protagonistas (lógica externa).

En esta investigación se realiza un inventario y análisis de la lógica interna y la lógica externa de los juegos tradicionales de adultos que se practican actualmente en 11 regiones europeas.

Entre las conclusiones más relevantes destacar que existe un gran repertorio de juegos psicomotores y sociomotores. Se trata de juegos con un alto componente competitivo, en los que se distinguen vencedores y perdedores. Los grupos son básicamente masculinos y mixtos y sin la presencia de un líder o capitán, excepto en las regiones más deportivizadas en las que sí aparece esta figura.

Se observa que muchas de estas prácticas se están transformando en deportes (regionales), sobre todo aquellas que son protagonizadas por el género masculino.

En definitiva, esta investigación aporta datos muy relevantes para comprender la naturaleza de la cultura lúdica tradicional europea.

Palabras clave

Juego tradicional, Sociedad, Cultura, Praxiología motriz, Europa.

Abstract

Games and traditional sports in europe: between tradition and modernity

Playful activities are a basic element of socialization: they are cultural creations in the context of a society. The contextual vision of traditional games must consider the properties of their internal logic, as well as the social-cultural conditions and the symbolic meanings attributed by their players (external logic).

In this research, an inventory and analyses of internal logic and external logic of adult traditional games from 11 European regions is done.

Among the most important conclusions, it must highlight that there are a long sample of psychomotor and sociomotor games. Traditional games are mainly competitive activities, which differentiate winners and losers. The groups of players are mostly masculine and mixed, and without a leader or captain, except in sportive regions in which this role appears very often.

Many of these traditional games are becoming regional sports, mainly when they are played by masculine people.

The research shows important data to understand better the nature of European traditional playful culture.

Key words

Traditional game, Society, Culture, Motor praxiology, Europe.

Introducción

El juego es un fenómeno básicamente social (Mauss, 1996/1936) que establece entre sus protagonistas un sistema de relaciones que se proyecta en las dimensiones

cognitiva, afectiva y social. “*Se trata de una verdadera escuela de socialización en la que el practicante se familiariza con los códigos, usos y las diferentes maneras de comportarse en esa situación. Se puede formular una*



El carácter integrador de muchos juegos tradicionales como los bitlles catalanes permiten adaptar las reglas y competir personas de distinta edad y género. (Fuente: Pere Lavega).

hipótesis: las normas y los valores de una cultura marcan las conductas lúdicas de los practicantes. Entrar en juego es entrar en sociedad. El juego es una especie de emblema de una cultura, de ahí que el conocimiento profundo de las prácticas lúdicas es un elemento importante del conocimiento de una sociedad” (Parlebas, 2005, p. 13).

Sin embargo, en el campo científico, a pesar de haberse reconocido la presencia universal del juego, ha permanecido escondido, ignorado o poco reconocido. Probablemente la dimensión motriz de estas manifestaciones, en una sociedad que académicamente ha exaltado la mente y ha desprestigiado el cuerpo, da testimonio de este descuido.

Sin embargo, en términos de Mauss, cada sociedad dispone de unas técnicas corporales que no son naturales sino adquiridas mediante creaciones simbólicas que crean los “habitus” vinculados íntimamente a las normas y valores de la sociedad a la que pertenecen. *“los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura, considerando que a las peculiaridades culturales corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos” (Parlebas, 2001, p. 223).*

El juego tradicional no aparece como una pura frivolidad. Participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones. Por este motivo parece sensato afirmar que los juegos son el espejo de su sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger. *Las birllas*

en Aragón, *a malha* en Baixo Guadiana; la *Gouren* en Bretaña; el *salto del pastor* en Canarias; el *bolo palma* en Cantabria; los *castells* en Cataluña; el *krulbol* en Flandes; el *palet gascon* en Midi Pyrénées; el *caliche huertano* en Murcia; el *kapele* en Poznan; y el *canut* en Valencia son prácticas tan distintivas como la gastronomía, la arquitectura o la música de cada una de esas regiones. De ahí la necesidad de proclamar una etnología de la motricidad, es decir, una etnomotricidad entendida como *“el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado” (Parlebas, 2001, p. 227).*

En el ámbito de la motricidad los juegos tradicionales constituyen una familia singular, portadora de escenarios lúdicos contruidos desde la variedad, originalidad y proximidad a rasgos culturales de carácter local. Lejos de ser obras menores y obsoletas se trata de manifestaciones que activan valores, mensajes y símbolos cargados de significación y sentido para la sociedad del siglo XXI; el diálogo intergeneracional, el respeto a los demás o la relación sostenible con el medio ambiente... son buenos algunos ejemplos (Lavega, 2005).

Esta investigación forma parte del proyecto subvencionado parcialmente por la Unión Europea en su programa “cultura 2000” para el año 2005-06, y pretende contribuir a entender mejor la naturaleza “práxica” y sociocultural de los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en distintas regiones europeas, en tanto que espejo de la sociedad que los acoge.¹

¹ Este proyecto consta de diferentes acciones (inventario y análisis de los resultados; creación de una página Web, elaboración de filmaciones, organización de un congreso internacional y festival de juegos y deportes tradicionales y la edición de un libro con los resultados de cada región).

Los juegos tradicionales son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales. Sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno (Lavega, 2000). De ahí que en el caso de los juegos practicados por los adultos se esté produciendo una deportificación (Parlebas, 2001) incorporando estas prácticas en la regulación institucional (federaciones) que controla, unifica y establece las condiciones de práctica. Juego y deporte, tradición y modernidad, diversidad y uniformidad, globalización y proximidad, son dos caras de una misma moneda que confirma el carácter bipolar de nuestra sociedad.

La Sociedad en que vivimos que ha sido calificada de “*modernidad tardía*” por autores como Habermas, Giddens o Touraine, dado que la situación social y cultural se configura a partir de dos tendencias aparentemente contrapuestas: globalización y diferenciación. Otros intelectuales como Lyotard, Lipovetski, Vattimo y Maffesoli opinan que estamos en una nueva era: “*la postmodernidad*”. También estudiosos como Castells (1999) analizan la difusión de internet como emergencia de la sociedad red. Se vive en un proceso de globalización, que constituye un proceso creciente de complejas interconexiones entre sociedades, culturas, instituciones e individuos a escala mundial. Hall argumenta que debido a la globalización las identidades están más desvinculadas de un tiempo, lugar, historia y tradición. Todo esto llevaría a una ruptura con la vieja idea de identidad nacional y a la aparición de un nuevo plan de renovadas y cosmopolitas posibilidades abiertas por la globalización de la cultura. Halloran (1997) y Castells (1999) emplean el término “*glocalización*” para referirse al doble proceso de globalización de lo local y de localización de lo global que se está dando a nivel mundial. Estamos en una sociedad bipolar, una aldea global que combina homogeneización y diversidad cultural, universalismo y particularismo, el yo y la red, globalización más proximidad. Ante estas dualidades autores como Habermas indican que ser requiere procedimientos como consenso, acuerdos negociados y sobre todo comunicación. Molina (2002) expresa que las potencialidades de la sociedad ante estos nuevos retos se encuentran en un proyecto inacabado.

La *glocalización* en esta *modernidad tardía* de comienzos del siglo XXI, también está impulsando la emergencia y recuperación de antiguas tradiciones para ser reutilizadas y revitalizadas en la actualidad, es un pro-

ceso de *retroprogresión* (Pániquer, 1987) que conviene observar con detenimiento, pues estos nuevos usos pueden estar albergando la semilla de un nuevo orden, de ahí pues que los juegos tradicionales puedan funcionar actualmente como catalizadores de nuevos usos culturales, como impulsos retroprogresivos que se abren paso, en este caso, diferenciados de la cultura deportiva hegemónica en nuestros días.

En este contexto los juegos y deportes tradicionales funcionan como agentes que contribuyen al desarrollo cultural como eje vertebrador de procesos de colaboración basados en el diálogo, que se manifiestan a través de lenguajes motores y expresivos.

El discurso que se sigue en este artículo se fundamenta ante todo en dos unidades conceptuales: la lógica interna y la lógica externa del juego tradicional.

La lógica interna del juego tradicional

Parlebas, creador de la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz, muestra sabiamente que al aplicar la teoría de sistemas, reforzada por un enfoque estructuralista, cada juego deportivo se puede concebir como un sistema praxiológico, cuyos componentes están ordenados de forma lógica, presentando unos mecanismos de funcionamiento y unas propiedades singulares para cada práctica.

Todo juego es portador de un patrón básico de organización, una especie de filtro oculto que hace posible que las acciones y comportamientos propios de cada juego, las acciones motrices, como el caso de chutar, botar, lanzar, o correr, tengan rasgos distintivos y singulares. Se trata de una red de vínculos y relaciones entre los componentes del juego que determinan su organización que sigue siempre una secuencia lógica, puesto que es precisamente este orden interno, esta profunda y compleja cohesión la que hace posible la existencia misma del juego o deporte en cuestión. Esta estructura profunda que organiza y ordena a cualquier juego motor de reglas, es conocida y denominada por la Praxiología Motriz como la *lógica interna* del juego.

La persona que participa de un juego es un actor que interpreta las “leyes internas”, la “gramática” del sistema, es decir, su lógica interna, dando testimonio de esta aventura mediante acciones motrices. Desde este punto de vista, toda persona al jugar debe interactuar con los otros protagonistas, y relacionarse con el espacio, el tiempo y el material.

La lógica interna de los juegos y deportes tradiciona-

les lleva el sello de la cultura que los origina, elevándolos a la categoría de patrimonio lúdico inmaterial, portador de relaciones, aprendizajes y simbolismos. Se trata de la carta de identidad de cada juego.

“Los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de la lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno...” (Parlebas, 2001, p. 223). La cultura con su presión endógena presiona a los miembros de la sociedad y suscita por ello el entretreído de determinadas lógicas internas en los juegos y pasatiempos ciudadanos, que una vez contruidos se convierten en vehículos inmateriales que hacen emerger con su puesta en acción la semilla impuesta en otro tiempo por la cultura, en un proceso circular que se construye sin cesar desde tiempo inmemorial.

La lógica externa del juego tradicional

Si bien la lógica interna de los juegos es un espejo excelente donde observar el conjunto de relaciones y aprendizajes que suscitan, esta visión se puede enriquecer si se complementan los datos con informaciones correspondientes a las condiciones de práctica y a las características de sus protagonistas, es decir, considerando la lógica externa del juego dado que no forma parte del sistema praxiológico. Informaciones de gran interés, incluso relevantes, pero que quedan fuera del campo de la acción motriz, de la praxiología motriz, de ahí que se tenga que recurrir al legado de la antropología, de la sociología o de la historia, entre otras disciplinas.

Así pues, la lógica interna de un juego o deporte tradicional se puede reinterpretar desde fuera, por una lógica externa que le atribuye significados simbólicos insólitos o específicos. Mientras la lógica interna dirige la atención al estudio de las propiedades internas que fundamentan las reglas de un juego, la lógica externa se interesa por aquellas condiciones, valores y significados que le dan sus protagonistas.

Por este motivo, resulta de gran interés complementar la visión interna del juego observando en la lógica externa relaciones socioculturales tales como: características de los protagonistas (por edad, género, condición social...), zonas donde se celebra la práctica (emplazamientos: calle, plaza, instalación específica...), materiales (proceso de construcción y personalización de los objetos) y la localización temporal (momento de práctica:

festividad, época del año, momento del día...). Se trata de considerar relaciones de otra naturaleza a la práctica, constituyendo todas ellas un sistema sociocultural (Lavega, 1997). Se trata en suma de poner las notas distintivas del juego tradicional, sus rasgos pertinentes, sobre un pentagrama, el contexto sociocultural, para poder así componer la mejor melodía que interpretar pueda la presente investigación.

Objetivos

Este proyecto centra su objeto de estudio en el inventario y análisis de los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en la actualidad en las once regiones europeas: 6 de España (Aragón, Cantabria, Canarias, Cataluña, Murcia y Valencia), 2 de Francia (Bretaña y Midi Piréneés), 1 Bélgica (Flandes), 1 de Portugal (Baixo Guadiana) y 1 de Polonia (Poznan).

Los objetivos específicos de esta investigación tienen una relación directa con los propósitos generales que en estos momentos se están planteando más de 30 instituciones europeas que pertenecen a la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. Dada la limitación de extensión de este artículo se abordan los siguientes objetivos:

- Inventariar los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados actualmente en las regiones europeas participantes en este proyecto.
- Desvelar algunos de los rasgos pertinentes dominantes de la lógica interna de los juegos y deportes tradicionales de adultos inventariados, concretados en dos variables:
 - Variable Interacción motriz de los juegos, referida a las características del sistema de relaciones que se establece entre los jugadores
 - Variable Finalización de los juegos, concerniente al modo en como finalizan las partidas en estas prácticas motrices.
- Poner al descubierto alguno de los aspectos más relevantes de la lógica externa (contexto) de los juegos y deportes tradicionales de adultos inventariados, concretados en dos variables:
 - Variable Protagonistas, correspondiente a las características de los grupos de juegos en función de la edad y del género
 - Variable Liderazgo, referida a la presencia o ausencia de un líder o capitán en la organización de los participantes.

Material y método

Participantes

En la fase de inventario de los juegos y deportes tradicionales de adultos han participado once grupos de trabajo de las regiones mencionadas: 6 facultades de educación física (INEFC-Lleida, La Laguna de Tenerife, Las Palmas, Católica de Murcia, Academia Wychowania Fizycznego de Poznan) 3 museos (de juegos tradicionales de Campo –Huesca–, Museo de l’Urgell –Lleida–, Museo de juegos y deportes de Lovaina), 4 federaciones deportivas (Cántabra de Bolos, Catalana de Bitlles y Bowling, FALSAB - Confédération des Comités de Sports et Jeux Traditionnels de Bretaña, Vlaamse Volkssportcentrale de Flandes), 3 Asociaciones Culturales (Odiana - Associação para o desenvolvimento do Baixo Guadiana, Federation Departamentale des Foyers Ruraux du Gers) y otras 4 instituciones oficiales (Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana –Departamento de Cultura–, Secretaria General de l’Esports de Catalunya, Colegio Oficial de Profesores y Licenciados de Educación Física de Cataluña, Escola Valenciana del Joc).

Se han considerado dos apartados sobre las regiones participantes:

- **La densidad** de la población expresada en número habitantes por km² (h/km²). Según este criterio se deducen cuatro categorías: *a*) Aragón 26,6; Baixo Guadiana 30 y Midi Pyrénées 56; *b*) Cantabria 104, Murcia 105 y Bretaña 110; *c*) Valencia 192, y *d*) Cataluña 210, Canarias 263; Flandes 443,4.
- **Grado de exhaustividad alcanzado en la recogida de la información.** De las 11 regiones participantes 7 han realizado una revisión exhaustiva de los juegos y deportes tradicionales que practicados en la actualidad. Estas regiones constituyen una muestra de 279 prácticas repartidas de la siguiente forma según el número de juegos localizados: Cataluña 130; Aragón 49; Flandes 40; Cantabria 25; Canarias 13; Baixo Guadiana 11; y Poznan 11.

En otras cuatro regiones el inventario de 87 juegos se ha realizado parcialmente. En dos de ellas se han considerado únicamente los deportes tradicionales que siguen un modelo federado (Bretaña 30 y Midi Pyrénées 20) y en otras dos atendiendo a los juegos y deportes tradicionales de una parte de la región (Valencia 21 y Murcia 16).

La disparidad en los criterios de densidad pero sobre todo el nivel de profundidad del inventario (que constituye un total de 366 juegos) aconsejan prudencia a la hora de interpretar los resultados; no obstante si que se apuntaran las tendencias más relevantes entre las regiones comparables, destacando cuando sea oportuno, algunos otros datos en el resto de comunidades autónomas.

Procedimiento e Instrumentos

De los tres objetivos detallados se establecen una serie de dimensiones y variables que exigen seguir estrategias metodológicas específicas para cada caso.

La primera dimensión comporta la construcción de un inventario de juegos y deportes tradicionales de adultos existentes en las regiones europeas participantes. Esta dimensión ha seguido las siguientes acciones:

Selección de las fuentes de datos y documentación

Esta primera fase ha consistido en delimitar el objeto de estudio, considerando aquellos juegos o deportes tradicionales de adultos, entendidos como prácticas motrices lúdicas, regladas y practicadas en la actualidad. Se trata de prácticas que ya conocidas por las generaciones más ancianas, de ahí su condición de tradicionales. No se han atendido otro tipo de juegos como son los de sociedad (no motores), los inventados o los deportes de masa extendidos de forma estandarizada por todo el planeta. En el caso de los deportes tradicionales nos referimos a aquellas modalidades han iniciado su proceso de institucionalización, mediante la incorporación en alguna federación o asociación que controla, regula y organiza su práctica, en toda la región o en alguna zona de ésta.

Elección de la muestra de localidades

Atendiendo a la disponibilidad y recursos de cada región se plantea la revisión exhaustiva de las distintas comarcas o zonas que constituyen esa zona geográfica. Conviene considerar que metodológicamente no se ha actuado del mismo modo en la selección muestral de los diferentes territorios estudiados, habida cuenta de las distintas características de cada región, así como la disponibilidad y experiencia del equipo humano que ha llevado a cabo la recopilación de este repertorio lúdico actualmente vivo en estas regiones. No obstante, el estudio al señalar tendencias y no comparar datos absolutos de cada territorio, resulta suficientemente representativo.

Procedimiento de recogida de datos

En base a las dimensiones que constituyen los rasgos de la lógica interna y lógica externa de los juegos se ha elaborado un cuestionario con 42 entradas; en este artículo se aprovechan los resultados de algunos de estos apartados.

En relación a la segunda dimensión denominada *lógica interna* los descriptores se han considerado las siguientes variables:

- **Interacción motriz:** Según el tipo de interacción motriz que se establecen entre los protagonistas las prácticas se han diferenciado en: *a) juegos psicomotores* (cada jugador actúan sin mantener relaciones motrices con los demás participantes; p.e. bolos, cortar troncos, levantar objetos, lanzar tejos, carreras cortas en espacios separados...); *b) juegos cooperativos*, en los que se interviene colaborando con los demás para obtener un objetivo común (p.ej. torres humanas, juegos bailados, cortar troncos por parejas ...); *c) juegos de oposición*, en los que puede haber uno o más adversarios a los cuales desafiar (p. ej. Luchas, carreras media o larga distancia,...), y *d) juegos de cooperación-oposición*, en los cuales participan compañeros y adversarios para conseguir un objetivo colectivo (p.ej. la *billarda* o *bélit*, *tiro de sogas*, la *petanca*...).
- **Finalización de la partida.** Se distinguen cinco opciones: finalización por *tiempo límite* (p.ej. fútbol); *puntuación límite* (p.ej. juegos de pelota); *por puntuación o tiempo límite* (p.ej. boxeo, judo); *por criterio de clasificación homogéneo* (p.ej. carreras, bolos, levantamiento de objetos...) y *otros criterios*, que incluye aquellos juegos que finalizan por *causas externas* (por cansancio, por oscurecer el día, por tener que ir a comer...).

En relación a la tercera dimensión denominada *lógica externa* los descriptores se han contemplado las siguientes variables:

- **Protagonistas-Edad**, diferenciando dos grupos: los adultos (sólo intervienen jugadores adultos) y los mixtos (actúan adultos con otros sectores de población, ya sea infantil o población anciana).
- **Protagonistas-Género**, que distinguen los grupos masculinos, femeninos, masculinos y femeninos

por separado y mixtos (cuando hombres y mujeres juegan juntos).

- **Liderazgo**, referida a la presencia o ausencia de un líder o capitán en la organización de los participantes.

Considerando las distintas estrategias empleadas en las regiones participantes, la recogida de la información se ha realizado mediante los siguientes *instrumentos*:

- **Cuestionarios resumidos y adaptados**, enviados a distintas localidades: ayuntamientos, regidurías de deportes, responsables de clubes deportivos y asociaciones; instituciones que promueven la cultura tradicional, hogares de jubilados; colegiados en educación física. Los cuestionarios se han enviado empleando distintas vías (correo electrónico, correo postal y fax).
- **Entrevistas semiestructuradas** (a cargo básicamente de alumnos universitarios y de miembros de los grupos investigadores) dirigidas a responsables políticos, directivos, animadores contratados y jugadores. A veces los informantes se localizaban a través de algunas páginas Web.
- **Consultas telefónicas** para complementar datos o aclarar detalles de algunos juegos
- **Vaciado bibliográfico** de las fuentes más representativas: a) las fuentes de cronistas e historiadores más fiables; b) fuentes de los autores que han realizado trabajos de campo; c) recopilaciones de corte académico;
- **Consulta de páginas Web** de distintos ayuntamientos o instituciones deportivas y culturales.
- **Escritos en periódicos locales**, en revistas de alguna de las asociaciones y también en informaciones aparecidas en distintas páginas Web de las instituciones participantes.

Registro de los datos

Toda la información obtenida se ha introducido en una base de datos (en formato Access) que incluye 42 descriptores, traducida al castellano, catalán, francés, inglés y portugués. Cuando ha sido necesario aclarar alguna duda o detalle se ha contactado con los distintos grupos de trabajo.

A pesar de que cada región ha utilizado distintos instrumentos en la recogida de información, considerando la idiosincrasia cada lugar, así como la disponibilidad y recursos (humanos y económicos), se han sugerido y coordinado las principales directrices a emplear, sobre

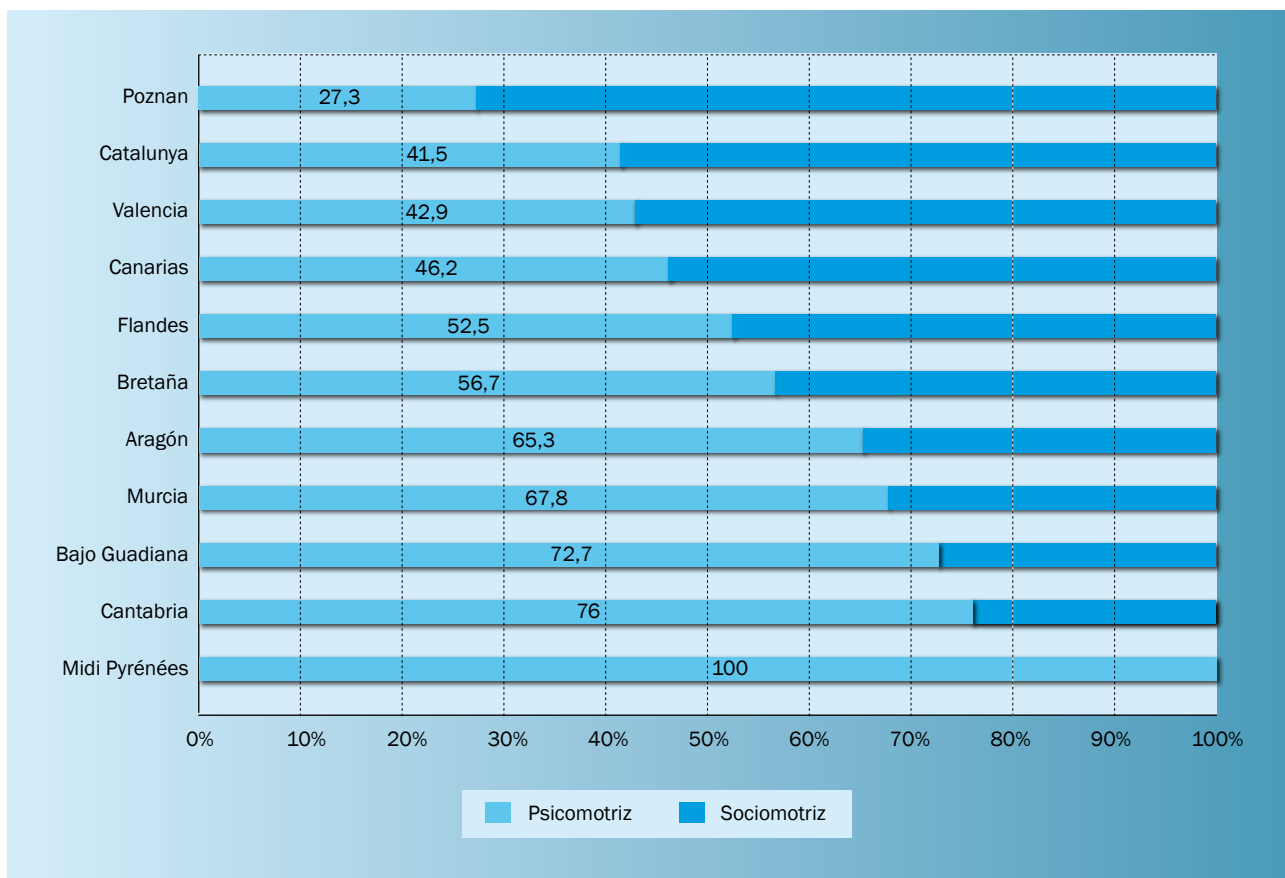


Figura 1

Distribución de los juegos y deportes tradicionales por regiones, según el criterio de interacción motriz: práctica psicomotriz o sociomotriz.

todo en la utilización de la base de datos. Para ello, el laboratorio de praxiología motriz del INEFC-Lleida ha estado en contacto permanente por correo electrónico, y también se ha realizado un seminario de coordinación en Santander en el mes de agosto de 2005 para solucionar posibles dudas.

La fase de recogida de información se ha realizado desde septiembre de 2005 hasta febrero de 2006. La primera fase del análisis de los datos se ha efectuado entre los meses de febrero a abril de 2006.

Análisis de los datos

Se ha realizado con el programa SPSS v11.0 y ha seguido dos tipos de enfoques: a) *análisis descriptivo* con el propósito de desvelar las tendencias más representativas en cada una de las variables que constituyen la lógica interna y la lógica externa de los juegos inventariados, y b) el *análisis comparado* mediante el cruce o estudio de las proporciones entre las diferentes variables.

Resultados y discusión

La psicomotricidad y sociomotricidad al servicio de desafío

En términos generales los juegos psicomotores en los que los jugadores actúan sin interactuar con otros protagonistas, obtienen mayor presencia (54,8 %) respecto a los sociomotores (45,2 %). Esta tendencia se mantiene en las regiones de Aragón, Cantabria y Baixo Guadiana. En cambio se invierte en Cataluña (41,5 %) y Canarias (46,2 %) y Poznan (27,3 %) cuyos valores principales son sociomotores. (Fig. 1)

Al analizar con más detalle el carácter interactivo de los juegos sociomotores se constata la extraordinaria presencia del antagonismo, dado que los juegos con un componente antagónico (ya sea de oposición o de cooperación-oposición) representan el 84 % del total de las prácticas sociomotrices (y el 38 % del total de los juegos). En cambio los juegos exclusivamente cooperativos constituyen la categoría menos atendida 16 % de

entre los juegos sociomotores (y el 7,2 % del total de las prácticas identificadas). Sólo tres regiones superan tímidamente los valores superiores a la media, Canarias (7,6 %), Poznan (9,1 %) y Cataluña (13,2 %). (Fig. 2)

Al considerar el género de los grupos también se confirma que los juegos psicomotores son los más practicados por todos los grupos. Las situaciones de oposición obtiene los promedios más elevados cuando los grupos son masculinos, en Cantabria (100 %), en Aragón (62,5 %) y en Poznan (75 %); en cambio la cooperación alcanza los valores máximos cuando los hombres y mujeres juegan juntos: en Canarias (100 %) y en Cataluña (58,8 %).

Ganar o perder en los juegos tradicionales europeos

Tanto los juegos y deportes tradicionales de adultos protagonizados en ambientes lúdicos o festivos, como los que se organizan de forma regular mediante campeonatos deportivos privilegian la comparación de los resultados entre los protagonistas. Al ser prácticas que presentan mayoritariamente una estructura interactiva simple (al tratarse de prácticas psicomotrices y sociomotrices con una red de comunicación motriz exclusiva y estable)² permite el seguimiento y la evaluación de las intervenciones de los jugadores.

Se trata de escenarios y prácticas que favorecen el control y “evaluación” de las intervenciones de los participantes; aspecto que se ve reforzado por otro aspecto de su lógica interna: el modo de concluir la partida.

El 89,6 % de los juegos identificados tienen un final establecido que facilita retener en memoria el registro (“marcador”) de lo acontecido. La opción más usada (66,6 %) para comparar los resultados se basa en introducir un criterio homogéneo de clasificación que no sea el sistema de puntos (p.ej. en lanzamientos de objetos contabilizar los efectuados correctamente, carreras pedestres o náuticas registrar la posición de llegada; transporte objetos anotar el número de los trasladados adecuadamente...). Este criterio obtiene los valores superiores en Aragón (79,6 %), Cantabria (79,2 %), Baixo Guadiana (72,7 %) y Cataluña (65,4 %) mientras que en las otras regiones los promedios son sustancialmente menores; en Flandes (52,5 %), en Poznan (45,4 %) y en Canarias (30,8 %).

² Una red de comunicación motriz es exclusiva cuando dos jugadores no pueden ser compañeros y adversarios al mismo tiempo; y es estable si estas relaciones no varían durante el decurso del juego (Parlebas, 2001).

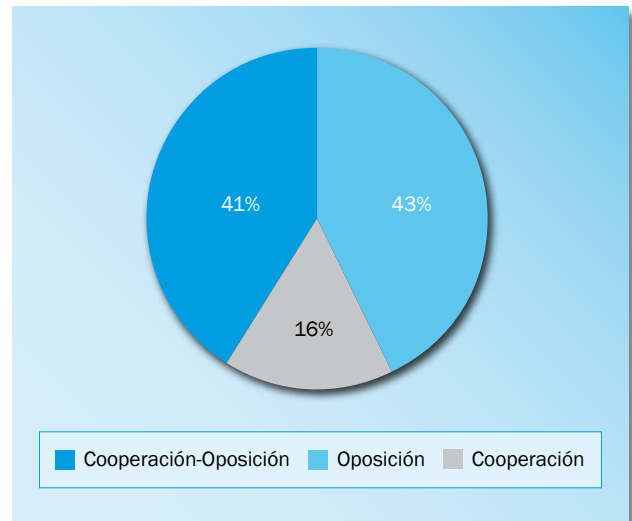
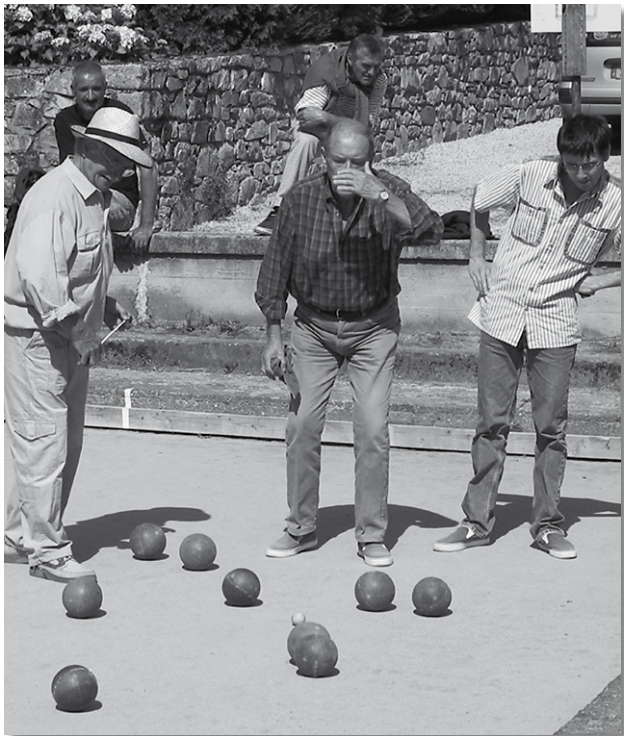


Figura 2
Distribución de los juegos y deportes tradicionales sociomotores, atendiendo a su condición interactiva de cooperación, oposición o cooperación-oposición.



La lucha canaria es una práctica de oposición protagonizada por el género masculino (Fuente: Ulises Castro, Universidad Las Palmas).



La mayoría de los juegos tradicionales europeos como les boules a cinq plombs de Bretaña identifican con claridad los vencedores y perdedores en cada partida (Fuente: Guy Jaouen).

El segundo criterio utilizado, aunque con menor presencia (18,3 %), es la finalización mediante un límite de puntos, es decir, el juego concluye una vez se ha conseguido obtener un número de tantos pactados en la competición (ej. Juegos de pelota, la *morra*, *tiro al palo* en Aragón y Cataluña; *biring* y *beugelen* en Flandes; *pieklo* y *niebo* en Poznan; *pic i pala* en Valencia; *bola canaria*; la *boule nantaise et bretonne* ...).

Es curioso observar que el criterio de finalización por un límite de tiempo (tan habitual en deportes mediáticos como el fútbol, baloncesto, balonmano, rugby,...), tan sólo se presenta en un 4 % de los casos. Esta opción a pesar de obtener valores dispares en las distintas regiones, nunca el porcentaje supera el 10 % respecto al resto de criterios. En cinco regiones esta opción no aparece (Aragón, Baixo Guadiana, Canarias, Cantabria y Flandes), mientras que en otras dos aparece con timidez (Cataluña 10 %, en los juegos de *bélit*, *fútbol botones*, *pasada de rajoles*, y Poznan 9,1 % en el *juego del palant*).

Se trata de un indicador que confirma que en el caso de los juegos tradicionales, las modalidades deportivas todavía se encuentran en un proceso de deportivización inmaduro, sobre todo si se compara con los “deportes es-

pectáculo”. Sin lugar a dudas, todavía no han tenido que adaptarse a influencias mediáticas tan importantes como la televisión o los patrocinadores que exigen el máximo control de la duración de los encuentros, para optimizar la comercialización de estos productos mediáticos.

Finalmente, significar que los resultados son más dispares cuando se considera el criterio de finalización por causas externas a la lógica interna de la práctica (p.ej. cuando finaliza el juego porque se hace de noche o al llegar la hora de comer...) La media general se sitúa en el 10,4 %; valor que alcanza los resultados más bajos en Aragón (0 %) y Flandes (0 %), seguidos de Cantabria (8,3 %) y Baixo Guadiana (9,1 %). En cambio en tres regiones el valor promedio se ve superado, concretamente en Cataluña (17,7 %, con ejemplos como los *raiers*, la *corretja*, el *borinot*,...) , Poznan (27,3 % en el caso del *kapele*, *kulik*,...) y sobre todo en Canarias (46,1 %, en los juegos como *tablas de San Andrés*, *salto del pastor*...). (Fig. 3)

Si se considera el género de los grupos se observa que los criterios de concluir más próximo al modelo de los deportes federados seguidos por grandes masas de población (tiempo límite) aparece en los juegos masculinos (46,2 %); en cambio los juegos que finalizan por causas externas alcanzan los valores superiores (26,9 %) cuando hombres y mujeres juegan juntos.

También cabe indicar que el criterio homogéneo de clasificación, tal y como se acaba de explicar en párrafos anteriores, obtiene los valores máximos cuando hombres y mujeres juegan por separado (91,3 %), seguidos de los grupos masculinos (66 %), los mixtos (53,8 %) y finalmente los femeninos (50 %).

Al comparar las regiones atendiendo el género de los grupos, los valores obtenidos en los criterios de clasificación se modifican sustancialmente cuando los grupos son mixtos. En Canarias un 57,1 % de los juegos finalizan debido a causas externas; en Cantabria alcanza el mismo valor que la finalización por límite de puntos (50 %) y en Flandes se prefiere acabar las partidas mediante la puntuación límite (68,4 %).

Predominio de los Juegos masculinos y mixtos

Los juegos y deportes inventariados son prácticas cuyos protagonistas son básicamente hombres (39,1 %) o grupos mixtos (38,6 %). En un 17,6 % de los casos los hombres y mujeres juegan por separado. Finalmente indicar que los juegos únicamente femeninos casi no están presentes (4,6 %). (Fig. 4)

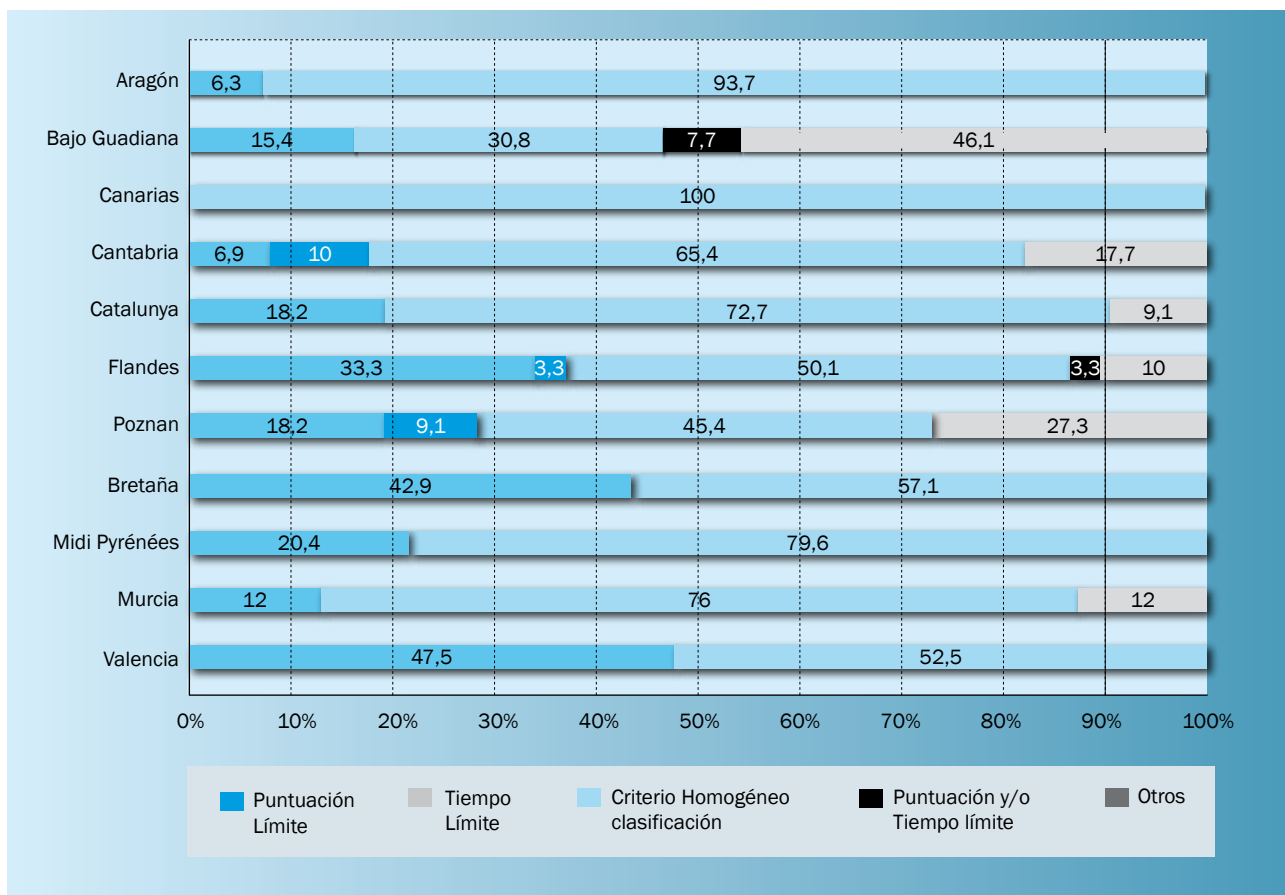


Figura 3
Distribución de los juegos y deportes tradicionales por regiones según las distintos modos de finalización de las partidas.

Al analizar las distintas regiones, se observa una masculinización de los grupos sobre todo en Cantabria (72%), seguida de Poznan (54,5%), registrando los resultados más bajos en Flandes (8,1%) y en Canarias (7,7%).

En cambio, en Flandes (75,7%) y en Canarias (53,8%) es donde más juegan los hombres y mujeres juntos, mientras que Cantabria (8%) obtiene los valores inferiores.

Los hombres y mujeres juegan por separado sobre todo en Baixo Guadiana (45,5%) y en Canarias (38,5%), mientras que apenas lo hacen en Aragón (8,2%).

Finalmente indicar que sólo en Aragón (28,6%) y Cataluña (1,5%) se han localizado juegos practicados exclusivamente por mujeres.

En las regiones francesas cuyos juegos recopilados se acercan al modelo deportivo, muestran los porcentajes más elevados en los grupos mixtos (Midi Pyrénées 70% y Bretaña 40%) seguidos de los grupos masculinos (33,3% Bretaña y 20% Midi Pyrénées) y en último lu-

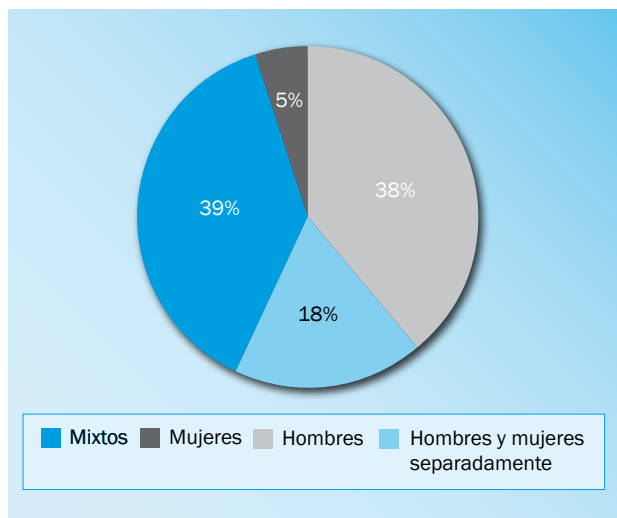


Figura 4
Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos atendiendo al género de los grupos de protagonistas.



El ronde bol es un juego flamenco que puede ser jugado por hombres o grupos mixtos y personas adultas o ancianas (Fuente: Erik de Vroede, Museo de deportes Lovaina).

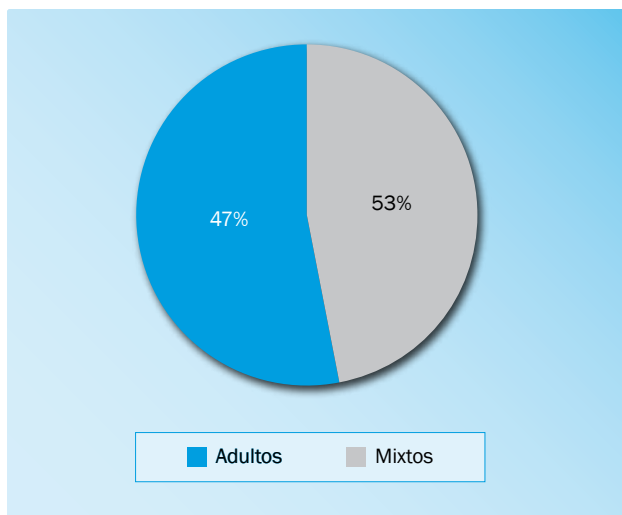


Figura 5
Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos atendiendo a la edad de los grupos de protagonistas.

gar en los grupos masculinos y femeninos por separado (26,7 % Bretaña y 10 % Midi Pyrénées), no apareciendo actualmente vigentes juegos exclusivamente femeninos.

En las otras dos comunidades españolas que han recogido parcialmente juegos tradicionales federados y festivos, indicar que también predominan los grupos masculinos (61,9 % Valencia y 50 % Murcia), seguidos de grupos mixtos (38,1 % Valencia y 18,8 % Murcia) y grupos masculinos y femeninos por separado (0 % Valencia y 25 % Murcia). Finalmente decir que sólo Murcia tiene grupos femeninos (6,1 %).

La edad de los juegos

En estos juegos los grupos de adultos tienen una presencia algo superior (53,3 %) que los grupos integrados por distintos sectores de población (46,7 %). Los grupos mixtos están muy presentes en Baixo Guadiana (90,9 %) y aparecen escasamente en Aragón (18,4 %). (Fig. 5)

En la mayoría de regiones cuando los grupos sólo los componen adultos entonces los protagonistas suele ser hombres (Cantabria, 88,9 %; Flandes, 66,7 %; Aragón, 57,5 %; Cataluña, 52 %). Además en Canarias en los juegos de adultos los hombres y mujeres juegan sobre todo por separado (71,4 %). Esta circunstancia también se constata en el resto de regiones en las cuales el inventario se ha realizado parcialmente (en Murcia y en Midi Pyrénées, cuando los hombres y mujeres juegan por separado los grupos son sólo de adultos (100 %); en las regiones españolas los grupos están formados únicamente por adultos cuando los hombres juegan solos (Valencia, 100 % y Murcia 87,5 %).

En cambio cuando las personas de distintas edades juegan juntas, entonces también suelen predominar los juegos en los que hombres y mujeres juegan juntos (Baixo Guadiana, 100 %, Canarias, 100 %, Aragón, 88,9 %; Poznan, 66,7 %; Flandes, 65 % y Cataluña, 50,8 %). Igual que en el apartado anterior, en el resto de regiones estudiadas se confirma esta misma tendencia (Midi Pyrénées, 100 %; Murcia 100 %, Valencia 100 % y Bretaña, 58,3 %). (Fig. 6)

Jugar sin líder o capitán

Los juegos y deportes tradicionales identificados se realizan principalmente (75,4 %), sin la presencia de un líder o capitán. Esta figura tan dominante en el terreno de los deportes con federaciones internacionales apenas se da en las regiones de Aragón (3,5 %) y en Baixo Guadiana

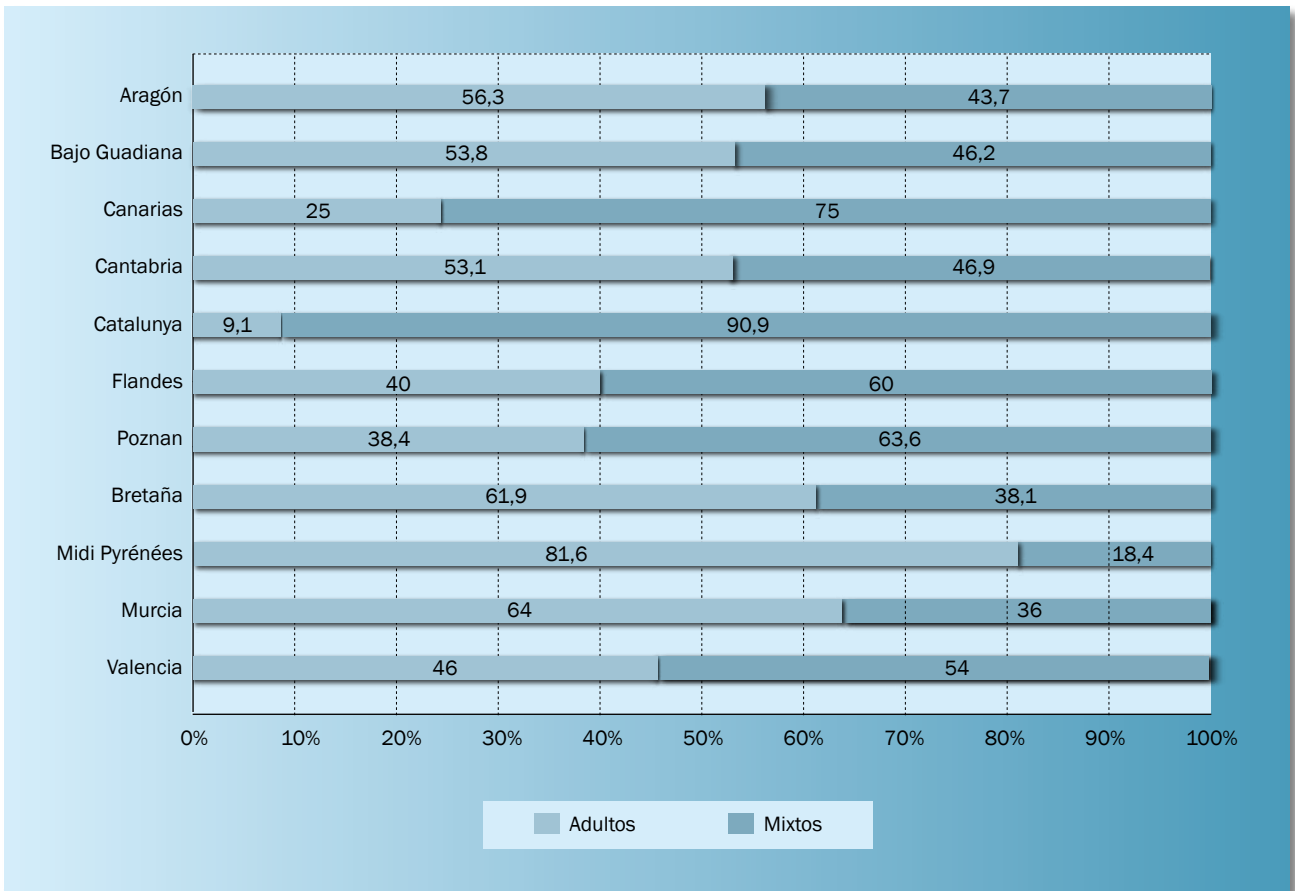


Figura 6

Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos por regiones atendiendo a la edad de los grupos de protagonistas.



El tiro de cuerda muy deportivizado en algunas regiones europeas también se juega sin categorías estrictas, capitanes o líderes en contextos festivos (Fuente: F. Bardaji, Museo de Tárrega, Catalunya).

(9,1 %). En cambio en las regiones con presencia de prácticas que son únicamente deportes (tradicionales), esta tendencia se invierte, predominando los juegos con líder o capitán; en Bretaña (66,7 %) y en Midi Pyrénées (55 %).

Aunque en todas las regiones se prefiere jugar sin líder o capitán, esta circunstancia se acentúa cuando los grupos son mixtos y los hombres y mujeres juegan juntos: en Aragón (100 %), en Cantabria (100 %), en Flandes (92,9 %) y en Canarias (71,4 %). En regiones españolas donde el inventario ha sido parcial pero ha incluido juegos festivos y federados, se constata la misma tendencia (Murcia 100 %) y Valencia (62,5 %).

En las regiones más deportivizadas la presencia del líder o capitán aparece en los distintos grupos de jugadores (en Bretaña los grupos mixtos se realizan en un 70 % igual que los grupos masculinos también en un 70 %). Estas regiones también obtienen porcentajes elevados cuando las mujeres y hombres juegan por separado (Midi Pyrénées 100 %; Bretaña 50 %).

Conclusiones

Como se ha podido constatar, la praxiología motriz aporta datos muy relevantes para comprender mejor los rasgos dominantes de la cultura lúdica europea; además su potencialidad se hace más evidente tras complementar los resultados procedentes de la lógica interna de los juegos con los correspondientes a su lógica externa o contexto sociocultural.

A pesar de que cualquier afirmación definitiva y generalista debe hacerse con cautela y prudencia, se puede aseverar que las regiones europeas estudiadas combinan tendencias comunes en relación a otras comunidades, con singularidades propias de su propia idiosincrasia cultural, confirmando el carácter de “glocalización” que se mencionaba al principio de este texto. En términos generales se pueden destacar algunos rasgos dominantes:

- Se trata de prácticas psicomotrices competitivas mayoritariamente, y en menor medida sociomotrices, de carácter antagónico, que establecen un modo de finalización que incluye mayoritariamente una clasificación de los jugadores. Modelo que favorece la comparación de los resultados en el caso de los campeonatos deportivos y también facilita el seguimiento por parte de los espectadores que asisten a celebraciones festivas o lúdicas en las que el juego tradicional aún toma protagonismo en estos momentos.

- Muchos juegos y deportes tradicionales de adultos se están transformando actualmente en deportes (regionales). No obstante, salvo en algunas excepciones, este proceso de deportivización se encuentra en una fase preliminar e inmadura que origina situaciones singulares, que concilia tradición con modernidad y por tanto peculiaridades locales con pautas de actuación homogenizadas. En estas circunstancias el panorama muestra dos polaridades:

- Por una parte, el lado más deportivizado de estas prácticas aparece en aquellos casos en los que destaca la presencia del género masculino. En efecto, cuando los hombres juegan solos, entonces sus prácticas suelen caracterizarse por ser de oposición, concluir las partidas aplicando también el criterio de tiempo límite tan presente en el deporte espectáculo. Además suelen establecer categorías más rígidas al jugar en grupos formados íntegramente por adultos. En las regiones en las que la muestra ha estado constituida por juegos dominados por el modelo deportivo, esta tendencia se enfatiza.
- Esta tendencia aunque sin alcanzar valores tan elevados, también toma protagonismo cuando los hombres y las mujeres juegan por separado. Esta circunstancia da testimonio de la presencia cada vez más de la mujer en aquellos escenarios que antaño estaban reservados exclusivamente a los hombres; la substitución de la apuesta por los puntos ha favorecido probablemente esta feminización de los juegos.
- En el otro extremo, correspondiente a las prácticas menos deportivizadas, predominan los juegos con la intervención compartida por hombres y mujeres. En estos casos, se alcanzan los valores más elevados en la cooperación y la finalización de los encuentros por causas externas, relativizando la voluntad de jerarquizar los resultados. Además, los grupos también suelen estar constituidos por personas de distintas edades y con prácticamente ausencia de la figura del líder o capitán del equipo.

Agradecimientos

Esta investigación forma parte del proyecto de cooperación cultural “*play with your heart, share your culture*” –CH/A1/ES-445– subvencionado por la Unión Europea en su programa “Cultura 2000”.

Bibliografía

- Halloran, J. (1997). International Communication Research: Opportunities and Obstacles, en Ali Mohammadi (ed.), *International Communication and Globalization*, Londres: SAGE, p. 21.
- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, 2001. Tesis doctoral. Universidad Paris V-René Descartes. U.F.R. de sciences humaines et sociales.
- Habermas, J. (1988). La crisis del estado del bienestar y el agotamiento de las energías utópicas. En *Ensayos políticos*. Madrid: Península, págs. 113-134.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: UdL-INEFC-Lleida. Colección motriu n.º 1.
- Lavega, P. (2005) El valor pedagógico del joc tradicional. En *Jocs i Esports tradicionals, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volumen 3. Barcelona: Enciclopèdia catalana; págs. 164-168
- (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Mauss, M. (1966/1936). Les techniques du corps, *Sociologie et anthropologie*. París: PUF, pp. 363-386.
- Molina, F. (2002). *Sociología de la Educació Intercultural*. Buenos Aires: Lumen.
- Pániquer, S. (1987). *Ensayos retroprogresivos*. Barcelona: Kairós.
- Parlebas, P. (2000). Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif. *Vers l'Education Nouvelle*, n.º 496, pp.6-15.
- (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2005). *El joc, emblema d'una cultura* en Enciclopedia catalana “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volumen 3. Barcelona: Enciclopèdia catalana, p. 13.