

JUEGOS TRADICIONALES Y SALUD SOCIAL

JEUX TRADITIONNELS
ET SANTÉ SOCIALE

TRADITIONAL GAMES
AND SOCIAL HEALTH

AUTORES:

Guy Jaouen (Francia), Pere Lavega Burgués (España),
Pierre Parlebas (Francia), Juan Carlos Martín Nicolás (España),
Henning Eichberg (Dinamarca), Chuchchai Gomrratut (Tailandia)
y João Francisco Magno Ribas (Brasil)



Peñaranda de Duero (España)

10 de julio de 2009

Reservados todos los derechos. De conformidad con lo dispuesto en el art. 270 del Código Penal vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reprodujeran o plagiaran, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte, sin la preceptiva autorización por escrito.

Autores

Guy Jaouen, Pere Lavega Burgués, Pierre Parlebas, Juan Carlos Martín Nicolás, Henning Eichberg, Chuchchai Gomrraratut y João Francisco Magno Ribas.

Traductores

Silvia Sedano Campo, Rosa Ricart, Guy Jaouen, Willie Baxter, Pere Lavega, Cristina de la Villa, Celine Roux, Carlos de la Villa, José Angel Hoyos Perote y Emily Rose Jesse James.

Coordinador

Carlos de la Villa Porras

Portada e ilustraciones de títulos

Ángela Gavilán ©

Editor



Asociación Cultural La Tanguilla
Ctra. Madrid-Irún. Km 160
09400 ARANDA DE DUERO
España
www.latanguilla.com

Coeditor



Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales
Breheunien
29260 – LANARVILY
France
www.jugaje.com

Maquetación e Impresión:

Gráficas de la Ribera-Aranda de Duero

Depósito Legal

BU-_____–2010

I.S.B.N.:

978-84-613-8304-7

SALUDA

*L*a Asociación Cultural “La Tanguilla”, fundada en el año 1996 en la localidad de Aranda de Duero (Burgos), tiene como fines específicos, establecidos en sus estatutos, *“la recuperación de las tradiciones lúdicas y recreativas de carácter popular, el fomento de las actividades relacionadas con la cultura popular y la colaboración con las diferentes Administraciones Públicas en la realización de programas de promoción cultural”*.

Para el cumplimiento de estos fines, La Tanguilla se compromete a *“realizar labores de investigación y catalogación de las diferentes expresiones lúdicas de carácter popular; publicación y difusión de los resultados en publicaciones periódicas o en monografías y realización de actividades de promoción, con el fin de dar a conocer nuestro patrimonio lúdico: encuentros, charlas, cursos, exhibiciones en centros docentes de la provincia”*.

El Congreso Mundial “Juegos Tradicionales y Salud Social”, celebrado en el incomparable marco del palacio de Avellaneda en Peñaranda de Duero (Burgos), dentro del Encuentro Internacional de Juegos Tradicionales “Ribera del Duero 2009”, refleja fielmente el espíritu y los objetivos de nuestra Asociación.

Este gran evento formativo ha sido posible merced a la estrecha colaboración con la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. En él han tenido voz los representantes más cualificados del panorama mundial de los juegos tradicionales, cuyas aportaciones, reflexiones y alegatos han puesto de manifiesto, una vez más, la necesidad imperiosa de recuperar y potenciar el rico patrimonio cultural y etnográfico existente en todos los rincones del planeta. Sin duda, el reto que tenemos ahora los amantes de estas actividades lúdicas es hacer llegar las resoluciones aquí registradas a los responsables de los principales organismos mundiales culturales (UNESCO, UE...) para que se sumen a la revitalización de los juegos tradicionales en todos los países del mundo.

Si alto ha sido el nivel de las ponencias, con representación de doctores de Europa, Asia y América, no ha sido menor el alcanzado en las comunicaciones al Congreso, con diez intervenciones de gran prestigio y contenido, a las que habría que añadir las presentaciones realizadas por los representantes de la Asociación de Profesorado de Educación Física (APEFADAL), Manuel Hernández y Ricardo Navacerrada. Todas estas comunicaciones serán publicadas próximamente por nuestra Asociación.

Otro elemento indicativo del gran interés y de la enjundia conseguida en el Congreso realizado en Peñaranda durante el mes de julio de 2009, fue contar con la presencia e intensa participación de más de una veintena de ilustres expertos de universidades originarias de todos los rincones del mundo. Este dato aporta un elemento de esperanza y de confianza en el futuro del resurgimiento con fuerza de todas estas actividades a quienes trabajamos para situar a los juegos tradicionales en el eje diario de la convivencia social. Es de esperar que esta máxima se haya interiorizado con firmeza en las mentes de todos los que estuvimos allí, puesto que el reto que tenemos por delante es arduo, pero nuestra ilusión es infinita.

A los intervinientes en el Congreso, a los asistentes, a los compañeros de la Asociación Cultural "La Tanguilla", al grupo de voluntarios que han trabajado duramente para que este Encuentro Internacional "Ribera del Duero 2009" resultara un éxito; a todos ellos, mi más profundo y sincero agradecimiento.

Y, por supuesto, nuestra gratitud y nuestro reconocimiento a las administraciones e instituciones que han hecho posible este Encuentro Internacional: Diputación Provincial de Burgos, Ayuntamiento de Aranda de Duero, Caja de Ahorros del Círculo Católico, Ayuntamiento de Peñaranda de Duero e Instituto Provincial para el Deporte. Vaya por delante que, entre alguna de sus muchas obligaciones, está velar por el rico patrimonio cultural y etnográfico de esta tierra. Entre sus recursos y nuestra férrea voluntad por seguir firmes en esta tarea, ***estoy plenamente convencido que entre todos lo conseguiremos.***

Aranda de Duero, febrero de 2010

Carlos de la Villa Porras

Presidente
de la A.C. "La Tanguilla"

JUEGOS TRADICIONALES Y SOCIEDAD

¿Cuáles son las principales aportaciones de los juegos tradicionales a la salud global/social?

Los juegos de tradición cultural también llamados **juegos tradicionales** suscitan un nuevo interés desde algo más de veinte años. En Europa, esta situación es resultado de la acción realizada por parte de numerosas federaciones, confederaciones, asociaciones y organizaciones culturales y educativas. En los años noventa para crear un movimiento europeo de juegos tradicionales que se estructuró oficialmente en 2001 bajo el nombre de la Asociación Europea de Juegos y Depotes Tradicionales (AEJDT). ¡Actualmente somos cerca de cincuenta organismos! Sin embargo estas prácticas de tradición cultural se tienden a considerar como actividades deportivas de segunda categoría. El deporte comercial hace uso de todos los medios de comunicación y ocupa todo el espacio que generan las prácticas físicas y deportivas, atribuyéndose unilateralmente todos los valores nobles: el deporte es la salud, la honradez, la igualdad social, la educación, el vínculo social, la emancipación de las mujeres, etc.

Desde hace dos años la obesidad, como problema de máxima actualidad, ha sido motivo de preocupación de varias organizaciones internacionales, aconsejando la promoción masiva de la actividad física en general. En el bienio 2005-2006 la OMS asume la necesidad de luchar contra el problema de la obesidad de la juventud. A nivel europeo, se celebró una Conferencia Ministerial del 15 al 17 de noviembre de 2006, en Estambul (Turquía), organizada por la Comisión de la OMS en Europa en colaboración con la Comisión de la Unión Europea. El mensaje de la OMS era hacer comprender que la obesidad es actualmente uno de los problemas de Salud Pública más graves a los cuales Europa debe enfrentarse. Representa un peligro particular para los jóvenes y los grupos socialmente desfavorecidos; impone gastos indirectos muy importantes para los sistemas sanitarios debido a la pérdida de vidas, y también de productividad. La OMS precisaba que la obesidad surge tanto de nuestro modo de vida como de nuestras elecciones individuales. Representa no solamente un riesgo inmediato para la salud, sino que también contribuye a la aparición de otro buen número de problemas. La OMS hablaba incluso de epidemia y pandemia adelantaba que el aumento inquietante de la obesidad en los niños y los adolescentes amenazaba la salud y la prosperidad de las generaciones futuras.

Sin embargo, la OMS tomaba en consideración todos los factores y no solamente la actividad física: factores genéticos y medioambientales, como la lactancia materna al principio de vida y un régimen alimentario equilibrado durante el primer año. La educación, es decir, la familia y la escuela principalmente, en particular en las primeras edades, deben inculcar buenas prácticas en cuanto a alimentación y actividad física. Es necesario enseñar a los niños a adoptar un estilo de vida saludable ya que son por otra parte especialmente vulnerables de cualquier producto alimentario. Así pues, si los determinantes socioeconómicos y el nivel social ejercen un impacto importante en la aparición de la obesidad, asociados a un buen consumo en calidad, cantidad, equilibrio y consumo de distintos alimentos todo indica claramente que estos factores no son los únicos a tener en cuenta.

La Unión Europea prolongó esta acción de la OMS elaborando a partir de 2007-2008 una línea maestra de acciones recomendadas en cuanto a actividad física concierne. Se indicaba que este problema podría combatirse mediante la autorregulación del mercado, invitando al consumidor a elegir las soluciones a sus propios problemas: deporte, alimentación, etc. Estas directrices originaron la emergencia de un extraordinario abanico de oportunidades para las industrias que trabajan en el sector de la salud desde el ámbito del deporte (gimnasios, fabricantes de equipamientos, complementos alimentarios de multinacionales, etc). Pero por otra parte, algunas federaciones deportivas o asociaciones de deporte para todos, como ISCA (Asociación Internacional Deporte y Cultura, que firmó un convenio de asociación con el AEJDT), decidieron también crear introducir estas directrices en sus actividades, dado que su población más bien urbana está claramente sensibilizada en estos problemas de salud.

Por su parte, las organizaciones de juegos tradicionales no se sintieron completamente afectadas por esta problemática de la obesidad, dado que sus participantes viven en un medio donde el equilibrio cultural también se traslada en los ámbitos de la alimentación, actividad física y salud social. Lo mismo ocurre cuando se habla de dopaje: ninguno de los participantes de juegos tradicionales se ve aludido o afectado. Sin embargo, cuando se trata de la salud global, lo que está en juego es demasiado importante como para que el movimiento de los juegos tradicionales no aporte su contribución a este problema social que nos afecta a todos.

Por otra parte, los principales activos de los juegos tradicionales se concretan en: favorecer los intercambios entre barrios, entre municipios, entre regiones y mantener signos y raíces de identidad cultural, concebidos como factores de salud psicológica y social. Como la mayoría de las actividades físicas y deportivas, los juegos de tradición cultural a través de la actividad corporal que originan también contribuyen a la salud fisiológica y psicológica. Los juegos tradicionales, de modo distinto a los deportes de masa, favorecen la cohesión y proyección social del propio grupo, dado que no persiguen diferenciar o separar drásticamente a los vencedores de los perdedores.

Por último, dado que su hábitat natural es el medio rural, los juegos tradicionales tienen como contexto habitual el de la gastronomía tradicional. Se trata de un estilo de alimentación resultado de la transmisión de costumbres durante cientos de años que ha dado como resultado un abanico extraordinario de platos equilibrados en términos de

salud, donde se combina el consumo de proteínas, grasas y cereales o hidratos de carbono.

A partir de estas constataciones, el congreso de Aranda de Duero una serie de ponencias que integran todos los temas relacionados con la salud global:

- Juegos tradicionales y salud a través de la educación (agentes como: la escuela, la familia, el pueblo)
- Juegos tradicionales y salud fisiológica y psicológica a través la actividad física y el deporte
- Juegos tradicionales y emancipación (favoreciendo una emancipación y una expansión social; por ejemplo el caso de los juegos de bolos de mujeres en España)
- Juegos tradicionales y salud psicológica por la risa y la entretenimiento colectiva.
- El tema "Juegos tradicionales y entorno favorable a través de una alimentación equilibrada".

Será interesante que los estudios evidencien algunos vínculos transversales entre actividades motrices, actividades sociales, educación cultural, equilibrios sociales, incluyendo a los hábitos alimentarios. El fenómeno de aculturación representado por la imposición de un modelo deportivo *extranjero* a poblaciones que ya tienen formas locales de expresiones corporales debería también abordarse. Estudios de etno psiquiatría pusieron de manifiesto que este fenómeno aculturador favoreció la aparición de un sentimiento de vergüenza en algunas poblaciones, sentimiento que generó a continuación fuertes problemas de alcoholismo y suicidios (p.ej.: el pueblo Inuit en el Canadá, también ocurrió lo mismo en algunas sociedades en Europa).

Finamente indicar que este congreso del año 2009 da continuidad a otros congresos organizados en las últimas asambleas generales de la AEJDT. En la anterior edición se eligió el tema *juegos tradicionales y espiritualidad*. El primer objetivo es por supuesto abordar de manera científica todas las cuestiones que sean de interés social, que sirvan de base de reflexión y de acción de los miembros de la AEJDT. El segundo objetivo es desarrollar el movimiento cultural representado por el AEJDT a favor de la defensa de la diversidad cultural como definida en la declaración universal de la UNESCO.

<http://www.jugaje.com/es/?go=Textes>

Unesco - Declaración universal sobre la diversidad cultural

JEUX TRADITIONNELS ET SOCIETE

Quelles contributions majeures les jeux traditionnels apportent-ils à la santé globale / sociale?

Les **jeux de tradition culturelle** également appelés **jeux traditionnels** suscitent un intérêt nouveau depuis un peu plus de vingt ans. En Europe, c'est le résultat de l'action de nombreuses fédérations, confédérations, associations et organisations culturelles et éducatives. Une vingtaine d'entre-elles se sont petit à petit coordonnées dans les années 1990 pour créer un mouvement européen des jeux traditionnels qui s'est officiellement structuré en 2001 sous le nom de l'AEJST. Aujourd'hui nous sommes près de cinquante ! Cependant on a toujours tendance à réduire les pratiques sportives de tradition culturelle à des activités sportives secondaires, non majeures. Le sport commercial utilise ainsi tous les moyens médiatiques pour tenter d'occuper l'espace entier généré par les pratiques physiques et sportives, en s'octroyant unilatéralement tous les slogans flatteurs : le sport c'est la santé, la loyauté, l'égalité sociale, l'éducation, le lien social, l'émancipation des femmes, etc.

Un problème moderne, celui de l'obésité, a particulièrement été souligné depuis deux années par plusieurs organisations internationales pour une campagne intensive de promotion de l'activité physique en général. C'est en 2005-2006 que l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) met l'accent sur la nécessité de lutter contre le danger de l'obésité des jeunes. Au niveau européen, une Conférence ministérielle eut lieu du 15 au 17 novembre 2006, à Istanbul (Turquie), organisée par le Bureau de l'OMS pour l'Europe en collaboration avec la Commission européenne. Le message de l'OMS était de faire comprendre que l'obésité est l'un des plus graves problèmes de santé publique auxquels l'Europe doit faire face aujourd'hui. Elle représente un danger particulier pour les jeunes et les groupes socialement défavorisés. Elle impose des coûts indirects très importants pour les systèmes de santé, dus à la perte de vies, mais aussi de productivité. L'OMS précisait que l'obésité résulte autant de notre cadre de vie que de nos choix individuels. Elle représente non seulement un risque immédiat pour la santé mais contribue aussi secondairement à générer un grand nombre d'autres problèmes. L'OMS parlait même d'épidémie et de pandémie et mettait en avant que la progression inquiétante de l'obésité chez les enfants et les adolescents menaçait la santé et la prospérité des générations futures.

Cependant, l'OMS prenait en considération tous les facteurs et pas seulement l'activité physique : facteurs génétiques et environnementaux, comme l'allaitement maternel en début de vie et un régime alimentaire équilibré au cours de la première année. L'éducation, c'est-à-dire la famille et l'école principalement, en particulier l'école maternelle, doit inculquer de bonnes habitudes en matière d'alimentation et d'activité physique dès le plus jeune âge. Il faut apprendre aux enfants à adopter un comportement favorable à la santé car ils sont par ailleurs particulièrement sensibles au marketing des aliments. Ainsi, si les déterminants socioéconomiques et le niveau social exercent un impact important sur l'apparition de l'obésité, mettant en avant les différences d'accès à un régime alimentaire sain en termes de qualité, de quantité, d'équilibre et de fréquence de consommation de divers types d'aliments, il apparaît clairement que ces facteurs ne sont pas les seuls à prendre en compte.

L'Union Européenne prolongea cette action de l'OMS en élaborant dès 2007-2008 une ligne directrice d'actions recommandées en matière d'activité physique. Celle-ci privilégiait la résolution du problème par l'autorégulation du marché, le consommateur étant invité à choisir les solutions à ses propres problèmes : sport, alimentation, etc. Ces annonces ouvrirent ainsi un champ d'opportunités aux industries de la santé dans le domaine du sport (salles de gymnastique, équipementiers, compléments alimentaires avec des multinationales, etc). Mais d'un autre côté, des fédérations sportives ou de sport pour tous, comme l'ISCA (Association Internationale Sport et Culture) qui a signé une convention de partenariat avec l'AEJST, décidèrent également d'en faire un slogan pour leurs activités car leur population plutôt urbaine est très sensibilisée à ces problèmes de santé.

De leur côté, les organisations de jeux traditionnels ne se sentirent pas totalement concernées par cette affaire de population obèse, principalement parce que les pratiquant(e)s vivent dans un environnement où l'équilibre culturel induit de façon habituelle un équilibre humain en terme d'alimentation, d'activité physique, de santé sociale. C'est comme lorsque l'on parle de dopage, personne ne se sent concerné dans les jeux traditionnels. Pourtant, lorsqu'il s'agit de la santé globale, l'enjeu est trop important pour que le mouvement des jeux traditionnels n'apporte pas sa contribution à ce problème social qui nous concerne tous.

Cependant, pour une fois les jeux traditionnels peuvent faire valoriser de façon naturelle leurs atouts réels, ce qui fait leur corps et leur âme : ils favorisent les échanges entre quartiers, entre communes, entre régions et le maintien d'une identité culturelle, de racines et de repères qui sont facteurs de santé psychologique et sociale. Comme la plupart des activités physiques et sportives, les jeux de tradition culturelle produisent une activité corporelle et relationnelle, facteurs de santé physiologique et psychologique. Les jeux traditionnels permettent encore, de façon différente aux sports, une émancipation et un épanouissement du Groupe lui-même, car les vainqueurs ne sont pas adules et les perdants laissés au bord de la route.

Enfin, de par leur environnement culturel dans les campagnes, ou aux abords des zones rurales, les jeux traditionnels baignent encore dans la gastronomie traditionnelle. Cette alimentation est le fruit de centaines d'années d'expérimentation et a contribué à

construire des plats équilibrés, ainsi qu'un rythme équilibré en terme de santé, avec une régulation des jours *de gras*, des jours *de maigre*, de repas à base de viande, d'autres à base de céréales.

A partir de ces constatations, nous pouvons envisager pour la conférence d'Aranda de Duero une série de conférences qui intégreraient tous les thèmes en rapport avec la santé globale:

- Jeux traditionnels et santé par l'éducation (éléments favorisant à travers l'environnement éducatif : l'école, la famille nucléaire, le village)
- Jeux traditionnels et santé physiologique et psychologique par l'activité physique et sportive
- Jeux traditionnels et émancipation (favorisant une émancipation et un épanouissement social ; cas des quilles de femmes en Espagne par exemple)
- Jeux traditionnels et santé psychologique par le rire et l'amusement.
- Le thème "Jeux traditionnels et environnement favorisant par une alimentation équilibrée" peut être intégrée dans au moins les deux premières conférences.

Il sera intéressant que les études fassent apparaître quelques liens transversaux entre activités motrices, activités sociales, éducation culturelle, équilibres sociétaux incluant les rythmes alimentaires. Le phénomène d'acculturation représenté par l'imposition d'un modèle sportif *étranger* à des populations qui ont déjà des formes locales d'expressions corporelles devrait également être abordé. Des études d'ethnopsychiatrie ont montré que cela avait fortement contribué à créer un sentiment de honte dans certaines populations, sentiment qui a ensuite généré de forts problèmes d'alcoolisme et de suicides (ex : le peuple Inuit au Canada, mais également d'autres populations en Europe). D'autres éléments sociétaux de ce type, liés à la santé globale mais non assimilés en général au thème de la santé, peuvent être introduits dans cette conférence.

Précisons pour terminer que ce Congrès 2009 s'inscrit dans la continuité des Congrès organisés lors des dernières assemblées générales. L'an passé le thème choisi était *Les jeux traditionnels et la spiritualité*. Le premier but est bien sûr d'aborder de façon scientifique toutes les questions de sociétés relevant du thème qui est choisi, ceci afin de fournir la matière à argumentation pour tous les membres de l'AEJST et les personnes travaillant avec eux. Le second but est de développer le mouvement culturel représenté par l'AEJST et à travers lui la défense de la diversité culturelle telle que définie dans la déclaration universelle de l'UNESCO.

<http://www.jugaje.com/fr/textes.htm>

Unesco - Déclaration universelle sur la diversité culturelle

TRADITIONAL GAMES AND SOCIETY

Which major contributions traditional games bring to social / global health?

The **games of cultural tradition** also called **traditional games** cause a new interest since a little more than twenty years. It is the result of the action of numerous federations, confederations, cultural and educational associations and organisations. About twenty among them co-ordinated themselves gradually in the years 1990 to create a European movement of the traditional games that was officially structured in 2001 under the name of the ETSGA. Today we are close to fifty five organisations! However one still tends to reduce the sporting practices of cultural tradition to secondary, non-major sporting activities. The commercial sport uses all the media means thus to tempt to occupy the whole space generated by the physical and sport practices, while granting one-sidedly all flattering slogans: sport is health, loyalty, social equality, education, social link, emancipation of the women, etc.

The modern problem of obesity has been especially emphasised in the past two years by several international organisations for an intensive campaign of promotion of physical activity, in general. In 2005-2006 the World Health Organisation (W.H.O.) accentuated the necessity of struggling against the danger for youth obesity. At the European level, a ministerial Conference took place from 15th to 17th, November 2006, in Istanbul (Turkey), organised by the Office of the W.H.O. for Europe in collaboration with the European Commission. The message of the WHO was to make clear that obesity is one of the most serious public health problems which Europe faces today. It represents a particular danger for juniors and socially underprivileged groups and imposes very important indirect costs for health systems, due to the loss of lives and productivity. The WHO specified that obesity is the result of our life styles as much as that of our individual choices. This does not only represent an immediate risk for health but also secondarily contributes to generate many other problems; the WHO even used the terms epidemic and pandemic and emphasised that the troubling progression of childhood and adolescent obesity threatened the health and prosperity of future generations.

However, the WHO took into consideration all factors, not only physical activity but genetic and environmental factors such as maternal nursing from birth or a balanced food regime during the early years. Education, at home and in particular nursery schools, must install good habits concerning food and physical activity at the youngest possible age. It is necessary to teach children to adopt behaviour favourable to health because they are particularly sensitive to junk food marketing. Thus, if socio-economic determinants, and social level, exercise an important impact on the phenomenon of obesity, by the differences of access to a healthy food regime in terms of quality, quantity, balance and frequency of consumption of various types of food, it clearly appears that these factors are not the only ones to be taken into account.

The European Union prolonged this action of the WHO while developing since 2007-2008 an important line of advisable actions concerning physical activity. This called for the resolution of the problem by self-regulation of the market, the consumer being invited to choose the solutions to his own problems of sport and food. These announcements opened a field of opportunities for the health industries in the domain of sport (gymnastic halls, manufacturers, food supplements with multi-national companies). But from another side, the sport or sport for all federations such as ISCA (International Sport & Culture Association), which signed a memorandum of understanding with ETSGA, also decided to make a slogan with this for their own activities, because their predominantly urban membership is very aware of these types of health problems.

The traditional games organisations didn't feel very concerned by this obese population problem, mainly because the players tend to live in an environment where the cultural balance leads to a balance in terms of food, physical activity and social health. This is like when one speaks of doping, no one feels concerned in the traditional games, yet, when it is about global health, the stake is too important for the traditional games movement not to bring its contribution to a social problem which concerns all of us.

For once traditional games can valorise naturally what are their real assets, what makes their body and their soul: they encourage exchanges between town districts, between parishes, between regions and the maintenance of cultural identities, roots and reference marks that are factors of psychological and social health. As with most physical and sporting activities, the games of cultural tradition produce a bodily and relational activity, which are factors of physiological and psychological health. Traditional games permit again, in a different way to commercial sports, emancipation and a blossoming of the group itself, because the winners are not adulated and the losers not left at the side of the road.

Finally, by their cultural environment in the country-side, or around the outskirts of farming zones, traditional games often still bathe in the traditional gastronomy. This food is the fruit of hundreds of years of experimentation and contributed to develop balanced dishes, as well as a balanced rhythm in terms of health, with a regulation of the *fat days* and *lean days*, of meals with a meat basis or of others with a cereal basis.

From these observations, we can consider for the Aranda de Duero conference a set of conferences that would integrate these themes:

- Traditional games and health by education (encouraging elements through the educational environment: schools, the nuclear family or the village)
- Traditional games and physiological health (by physical activity)
- Traditional games and emancipation (encouraging an emancipation and a social blossoming; an example is the case of female skittle players in Spain)
- Traditional games and psychological health by laughter and amusement.
- The theme "traditional Games and environment; encouragement by a balanced diet" can be integrated in at least the first two conferences.

It will be interesting to have studies that show transversal links between motor activities, social activities, cultural education and societal balances including the food rhythms. The phenomenon of acculturation, represented by the imposition of "foreign" sporting models to populations that have already local types of bodily expressions should also be presented. Studies of ethno-psychiatry have demonstrated that this had strongly contributed to create feelings of shame in some populations, feelings that then generated huge problems of alcoholism and suicides, an example is the Inuit people in Canada, but populations in Europe are also affected. Other societal elements at this level, bound to global health but not assimilated in general to the theme of health, can be introduced in the conference.

To finish, let us specify that this 2009 Congress be registered in the continuity of the Congresses organised at the last annual general meeting. Last year the theme was *Traditional games and Spirituality*, the first goal is of course to approach, in a scientific way, all the questions of societies arising from the chosen theme, in order to provide the intellectual material for debate for all ETSGA members and people working with them. Then we must develop the cultural movement represented by ETSGA and through it the defence of cultural diversity as defined in the universal declaration of the UNESCO.

<http://www.jugaje.com/en/?go=Textes>

Unesco - Universal declaration on cultural diversity

INDICE

	<i><u>Pág.</u></i>
■ Guy Jaouen	
– <i>Entorno institucional de los Juegos tradicionales y salud social</i>	17
– <i>Environnement institutionnel des jeux traditionnels d'adultes et santé sociale</i>	28
– <i>The Institutional environment of adult traditional games, and social health</i>	38
■ Pere Lavega	
– <i>Contribución de los juegos y deportes tradicionales a una concepción sistémica de la salud</i>	48
– <i>La contribution des jeux et des sports traditionnels à une approche systémique de la santé</i>	61
– <i>Contribution of the traditional sports and games to a systemic conception of health</i>	73
■ Pierre Parlebas	
– <i>Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales</i>	85
– <i>Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels</i>	95
– <i>Health and relational well-being in traditional games</i>	102
■ Juan Carlos Martín Nicolás	
– <i>Proceso de formación de los juegos y deportes tradicionales y bienestar relacional</i>	110
– <i>Processus de formation des Jeux et Sports Traditionnels et bien-être relationnel</i> ..	118
– <i>The formation process of Traditional Games and Sports and relational well-being</i>	125

	<u>Pág.</u>
■ Henning Eichberg	
– <i>La risa en los juegos y deportes populares. Hacia una fenomenología de la gente risueña</i>	133
– <i>Le rire dans les jeux populaires - Une autre voie pour la santé, en jouant</i>	146
– <i>Laughter in popular games - The other health of human play</i>	160
■ Chuchchai Gomaratur	
– <i>Juegos tradicionales en el sudeste de Asia: Investigación sobre los valores en Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales</i>	174
– <i>Traditional Games and Sports in South East Asia. Values in Health Science and Social Science through Research in Thailand</i>	188
■ João Francisco Magno Ribas	
– <i>Diagnóstico das manifestações de esporte e lazer do campo e da cidade da região central do Rio Grande do Sul, Brasil</i>	201



Guy Jaouen

Presidente de la AEJST

Président de l'AEJST

President of ETSGA

**Entorno institucional de los juegos tradicionales
de adultos y salud social**

***Environnement institutionnel des jeux traditionnels
d'adultes et santé sociale***

***The Institutional environment
of adult traditional games, and social health***

■ Entorno institucional de los juegos tradicionales de adultos y salud social

Guy Jaouen

Presidente de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales

Resumen:

El desarrollo del tiempo libre en la revolución industrial poco a poco ha ayudado a construir un sistema deportivo en línea con el entorno social, orientado cada vez más hacia el elitismo y la industria del deporte, un modelo copiado del sistema de gestión de las empresas. Este proceso se ha ido instalando en detrimento de una forma de democracia participativa en la cual los agentes locales tenían plena responsabilidad sobre su ocio, incluida la práctica de los juegos tradicionales. El entorno original y el uso de los valores han perdido crédito, siendo más tarde relegados a un segundo plano, como imágenes de un mundo con valores anticuados.

La presentación del deporte moderno como un proceso irreversible de progreso de la civilización ha permitido que los diferentes grupos de presión se hayan instalado en aquellos puestos importantes en la toma de decisión a nivel mundial. Esta plataforma ha sido utilizada para instalar un sistema institucional en el cual no tienen lugar las actividades incompatibles con las nuevas normativas, por ejemplo los juegos tradicionales y culturales. Así se ha ido forjando la retórica del mito del deporte en los grandes gobiernos y en el público, mediante el uso de las emociones que ofrecen los grandes acontecimientos deportivos, asociados a la mitología antigua y a una profunda necesidad espiritual, mezcla de comunión y de identificación colectiva.

Uno de los procedimientos utilizados para reducir el impacto social de los juegos tradicionales es su infantilización, como un proceso neo-colonial de aculturación, que tiene como efecto secundario la destrucción de la 'solidaridad mecánica' y la creación de patologías sociales que pueden llegar a ser profundas. De hecho, el mercado que maniobra hoy en la industria del deporte tiende a eliminar todos los obstáculos, que puedan impedir la racionalización y el control de la economía, causados por la actividad física y el deporte. El deporte comercial no es sólo un mero entretenimiento, sino que es el resultado de una elección civilizada. Pero sólo a través de la democracia entre las naciones, a nivel mundial, concediendo más poder a la sociedad civil es como la sociedad podrá expresar el más fundamental de los derechos: la diversidad cultural, mejorando así la salud social.

Palabras clave: aculturación, democracia, solidaridad mecánica, infantilización, salud social.

El desarrollo del tiempo libre era importante para los ciudadanos desde la aparición de la era moderna en las sociedades industrializadas, especialmente después de finales del siglo XIX. Este nuevo espacio-tiempo ha provocado cambios en el entorno sociocultural, con sociedades altamente urbanizadas, al mismo tiempo que desconectadas del entorno original de los juegos deportivos. Dichos juegos han encontrado siempre su lugar en zonas simbólicas cargadas de valores de uso con significado para todos: las fiestas religiosas, las celebraciones festivas marcadas por un calendario laboral de acuerdo con el trabajo en el campo, y también más recientemente, los momentos de descanso en el entorno del trabajo en el medio urbano. Esta situación ha creado una solidaridad mecánica, tal y como lo define Durkheim ¹, así como diversas formas de contrato social que crean estrechos vínculos en el grupo. La clase obrera, los arte-

sanos y campesinos, es decir, la mayoría de la sociedad civil organizaba sus juegos en el mismo contexto de su lugar de trabajo, estas personas construían o acondicionaban su campo de juego y también elaboraban los materiales para jugar. Al actuar de este modo, no disponían de nada que procediera del exterior, ya que ellos eran dueños de sus propios juegos, de modo que parecía que el mundo se detuviera cuando en alguna ocasión abandonaban este contexto. En toda Europa occidental, habitualmente se organizaban desafíos o competiciones lúdicas con motivo de la celebración de fiestas y ferias locales. En ese contexto los jugadores podían desafiar a jugadores foráneos que no pertenecían a su grupo habitual.

Por otro lado, la sociedad industrial se caracteriza por su deseo de aprovechar al máximo los medios de producción para aumentar los beneficios, por la imposición de la centralización en la toma de decisiones, con su correspondiente pirámide de poder, por la distribución de objetos estandarizados así como por la racionalización de las tareas. Naturalmente, estos conceptos se han trasladado a la construcción de las instituciones encargadas de la gestión del deporte y a las federaciones nacionales. Así nos encontramos con el lema olímpico “más alto, más fuerte, más rápido”, lema que está en consonancia con la sociedad industrial elitista y productivista. La focalización de los medios de comunicación en la obtención de los resultados, medidos en centímetros, kilogramos o segundos, así como las estadísticas en términos de registro de récords, van en la misma dirección. La actividad social denominada deporte ha ido forjándose un lugar en el tiempo de asueto. Hoy en día el fenómeno deportivo no es un mero entretenimiento, sino un hecho universal de la civilización, desde el punto de vista económico, social y político, aunque su imagen exterior puede parecer a veces una forma simplificada del funcionamiento social. El COI es la organización mundial que reúne a más países, seguida por la FIFA, por delante incluso de la ONU. Detrás de este modelo de deporte afloran distintos problemas y desafíos.

Si echamos la vista atrás hacia el pasado, hace ciento cincuenta años, en los dos grandes imperios coloniales de Europa occidental, Francia e Inglaterra, lo común para los trabajadores eran jornadas laborales de doce a catorce horas, una duración incluso más elevada que en siglos anteriores. En los Estados Unidos, tercer país en el renacimiento de los Juegos Olímpicos modernos de 1896², la semana de trabajo, también pasó de sesenta y cinco a setenta horas en 1850. En Francia, en 1841 tan sólo surgió una ley que limitaba a doce horas la jornada laboral para los niños de doce a dieciséis años, y en Inglaterra en 1847 se limitó dicha jornada a diez horas por día para los niños menores de doce años. Sin embargo, a menudo estas leyes no se cumplían³, lo que conllevaba a su vez el desarrollo de otras. En algunas grandes ciudades de Inglaterra, la tasa de migración (de otras regiones) fue de un 40-50%. En diez años, de 1851 a 1871, aproximadamente el 30% de los agricultores, granjeros y pastores abandonaron el campo para emigrar a las ciudades o al Nuevo Mundo, lo que contribuyó al desarrollo de la revolución económica, que estaba necesitada de gran cantidad de mano de obra. La perspectiva de puestos de trabajo menos agotadores, y el atractivo de la riqueza mostrada por las ciudades, parecía ofrecer una vida mejor para una población rural que emigraba en masa. Este éxodo masivo de personas del campo a las ciudades constituye también una situación actual en muchos países pobres.

EL DEPORTE MODERNO COMO MERCANCÍA

Las nuevas actividades practicadas en el tiempo libre han ganado rápidamente el interés de los promotores. Es con la intervención, cada vez más intensa, de los medios de comunicación como se ha construido el entorno deportivo mundial de hoy en día. Dicha evolución comenzó en la Inglaterra de principios del s. XIX con la difusión de panfletos y carteles. Sin embargo, es con el directo radiofónico, cuyo inicio se encuentra a mediados de los años 1910

en los EE.UU., cuando se desarrollará un fenómeno donde la actividad deportiva se vuelve más y más un producto comercial. A continuación, la imagen, con la televisión, acentuó dicho desarrollo. La mejora de la tecnología, impulsada con el lanzamiento de satélites desde 1962, permitirá la retransmisión intercontinental y más tarde ofrecerá en directo imágenes de los acontecimientos deportivos. Junto con esta construcción de los medios de comunicación, se ha podido constatar la misma evolución en el material, los terrenos, la vestimenta, etc. El desarrollo del modelo deportivo se ha ido construyendo en consonancia con el desarrollo tecnológico actual, el modelo al que la mayoría de las federaciones se han unido en un momento u otro. En realidad, cada sistema ha efectuado sus contribuciones con el objetivo de que todos caminen en la misma dirección.

Por lo tanto, fabricantes y proveedores de material e infraestructuras deportivas, medios de comunicación, profesionales de la industria del espectáculo, patrocinadores y federaciones deportivas se unen para obtener un buen beneficio de sus inversiones: incrementar las ventas de equipamientos, la influencia mediática, las subvenciones económicas, el número de licencias, etc. La nueva práctica deportiva ha ido incrementando paulatinamente su valor de cambio en el mercado. El ejemplo del torneo de tenis de Roland Garros en París, es significativo. En 1967 el ganador recibió como premio un vale de compra de 150 dólares para gastar en una tienda local. Con la llegada de los profesionales al torneo, en 1968 el ganador recibió un centenar de veces esa cantidad. La retransmisión en directo del torneo durante dos semanas en la década de los setenta tuvo un efecto vertiginoso sobre el número de practicantes en Francia, con cerca de cien mil licencias tramitadas cada año. Hoy, el ganador recibe un cheque que representa ocho mil veces lo ganado en 1967. Sin embargo, esta cifra no es comparable a los 225.000⁴ dólares por día que ganaron los deportistas mejor pagados en 2007, o con los doscientos treinta mil millones de dólares gastados por la industria publicitaria, sólo en EEUU en 2001.

El entorno deportivo está padeciendo una fuerte lucha económica a nivel internacional con ramificaciones de gran alcance en ámbitos extradeportivos. Se podría incluso decir que el concepto de deporte moderno ha sido una de las primeras actividades, no industriales, globalizada. En la medida en que el modelo deportivo moderno se instalaba como un atractivo proceso de civilización, encontramos que la gran mayoría de la población en los países industrializados a la que implicaba ha ignorado este proceso a medida que iba ocurriendo. Sin embargo, al no apreciar el lado económico que ofrecen las nuevas actividades, los ciudadanos se convierten de hecho, cada vez más, únicamente en consumidores de actividades de recreación. Nuestras sociedades han permitido crear un sistema que se acompaña de una regresión democrática, y ante ello la sociedad civil sólo puede observar y como mucho expresar su opinión. Este proceso se ha visto en el espectáculo deportivo, ya que es un vehículo actual, de transmisión de emociones de juego asociadas con la fiesta, condicionando culturalmente a la sociedad e introduciendo un nuevo concepto de relaciones humanas y de consumo. La actividad lúdica - los juegos y los deportes- son un elemento social, que forma parte de nuestra más profunda sensibilidad emocional, que casi dejamos escapar. Los juegos deportivos siempre han formado parte del terreno cultural, pero la sociedad industrial ha dejado que poco a poco se integrasen en el plano económico y comercial.

CUALQUIER SOCIEDAD BUSCA REPRODUCIR ESE MODELO

Es especialmente paradójico que para una sociedad que desde el siglo XVIII dice guiarse permanentemente por los valores olímpicos de la antigüedad, los JJOO sean considerados como una mercancía, algo que no se asemeja al espíritu inicial de los mismos. En las sociedades democráticas, se observa una tendencia al abandono por parte de la población

de su derecho a elegir y a que cuando llevan a cabo su deber cívico de elección de los representantes políticos rápidamente se olvidan de que los derechos democráticos ha sido difícil ganarlos y de que el mundo político deja a menudo al mundo económico establecer sus propias normas. Hoy en día según afirma el sociólogo Olivier Galland⁵ en las encuestas efectuadas a jóvenes de varios países, se muestra que la mayoría ha perdido la confianza en el futuro. La cifra es sorprendente, el 74% en Francia, en España el 68%, 64% en Alemania, e incluso el 57% en China. Esto se entiende fácilmente si tenemos en cuenta el asombroso legado dejado por los adultos: deudas en los países, daño ambiental causado en el planeta en nombre del crecimiento económico, y un mundo (incluyendo todos los ámbitos de la sociedad: la cultura, la educación y la salud), dominado por personas que nadie conoce y que no se eligen: el mercado y sus especuladores. Si los jóvenes no tienen la oportunidad de ser parte de la pequeña minoría de winners, el mundo de la empresa no se interesa por ellos, y todos compartimos la responsabilidad en este sentido.¶

Nuestras sociedades industriales están 'enfermas de consumismo'⁶. La patología del hiperconsumismo, y del deporte comercial que invade nuestras pantallas de televisión ha mostrado que la industria del deporte aplica los mismos métodos que los grandes distribuidores. Pero para desarrollar un estilo hiperconsumista, es necesario estandarizar la cultura, es decir, los gustos, los entretenimientos lúdicos, la imaginación, lo espiritual, todo con el fin de distribuir en el mundo entero las mismas bebidas, la misma comida, las mismas aficiones, etc. Esta es una situación de neocolonialismo que refleja un regreso al proceso de colonización. Es similar al proceso llevado a cabo por los ingleses en Irlanda a mediados del siglo XVII como un primer experimento a gran escala de una política colonial, precisamente en el momento de la introducción de las instituciones progresistas en Londres con la Cámara de los Comunes. Los irlandeses tuvieron que soportar muchas prohibiciones, tales como hablar en su idioma oficial, tocar música en público, practicar sus juegos, y todas las prohibiciones habituales cuando el objetivo final es la aculturación de un país con el fin de extraer la mayor parte de su energía y su riqueza. Como en el colonialismo, para someter a una sociedad es necesario destruir las referencias culturales, el idioma de los mayores, decidiendo imponer una nueva estructura en la organización económica, el sistema educativo y los juegos deportivos. Los juegos, el gusto (gastronómico, cultural, arquitectónico, etc.), la música, etc. son representaciones ligadas a los distintos referentes culturales.

Para la población autóctona, los juegos tradicionales de adultos siempre permanecen vivos como una manera de representar el Nosotros: "nosotros existimos, creamos, pensamos y decidimos por nosotros mismos". Las sociedades industriales han sido desarrolladas a través de la imposición de nuevas superestructuras, a veces, para racionalizar y desarrollar la economía, pero en cualquier caso siempre para desestabilizar o destruir las sociedades tradicionales de los países colonizados, en nombre de una misión civilizadora. Por lo tanto, una parte significativa de la riqueza cultural intangible del mundo que ha alimentado nuestra generación está desapareciendo o ha desaparecido. Sin embargo, la importancia de la diversidad de la práctica de juegos se confirma cada vez más a través de trabajos científicos que demuestran que el juego tiene una enorme capacidad para desarrollar las energías, para construir identidades individuales y colectivas, y para liberar y desarrollar la energía creativa. La práctica de juegos tradicionales para adultos está también, por lo general, en armonía con el espacio natural.

En el deporte actual es necesario dominar el entorno en espacios ahora artificiales, agravando una urbanización ya excesiva, y además es necesario también imponer una dominación psicológica sobre los adversarios, no para jugar, sino para ganar. Este hecho es utilizado en las empresas que demandan a sus directivos el cumplimiento de los objetivos de excelencia⁷, como en una competición deportiva, donde sólo el primer puesto es hermoso. De hecho, para la sociedad industrial es algo natural, al menos desde su punto de vista, el

deseo de desarrollar una fuerza creativa en potencial económico. De la misma manera, es natural que se quiera medir y cuantificar todo, porque en términos de gestión, lo intangible es imprevisible y, por tanto, arriesgado. Por otra parte, aunque la sociedad industrial ha transformado los más diversos ámbitos de la cultura lúdica en herramientas de producción económica, siempre se ha mantenido un aire mítico en los espacios deportivos, porque de lo contrario el espejo, el sueño, no funcionarían. Así como los ganadores de los conflictos siempre han enseñado la historia desde su punto de vista, podemos decir que el sistema económico dominante naturalmente reproduce un sistema de entretenimiento a su imagen. Esto nos lleva a observar que la victoria deportiva es a menudo utilizada por los países para representar la imagen de un mayor éxito social para su pueblo, una imagen a menudo teñida de nacionalismo. El deporte no es sólo un simple entretenimiento, es un hecho universal de civilización de carácter económico, social y político, detrás del cual afloran distintas cuestiones e importantes desafíos. Dar poder al sistema deportivo para discutir únicamente la problemática del deporte, sería como dejar que solamente los líderes del comercio de la energía debatieran el problema de la contaminación y del futuro de nuestro planeta.

EL MITO DEL DEPORTE

No parece clara la forma en que esta situación puede tener lugar y por qué existe hoy en día sin que la sociedad civil de prueba de la misma vigilancia democrática mostrada en muchos otros campos como el trabajo, la escuela, la alimentación, los derechos humanos, la contaminación, etc. Parece que nos encontramos con un tema tabú, comparable al de otros mitos, donde el deporte se magnifica, como en otros tiempos, en una actividad divina. Los atributos honorables que se asocian al deporte no pueden ser criticados: instrumento de formación de la personalidad, de integración social, de salud, de construcción democrática, de formación y de educación, de emancipación, de desarrollo económico e incluso instrumento al servicio de la paz y el entendimiento entre los pueblos. La mayoría de la gente de hoy se refiere al deporte con su imagen de actividad física, incluso cuando hablamos simplemente de caminar unos cientos de metros para ir de compras. Este es el resultado de una estrategia promocional de tipo comercial, transmitida por los practicantes y por la maquinaria administrativa del sistema en su conjunto (administraciones, federaciones, fabricantes, etc.). En este sentido, la cuestión no es plantearse si estos valores se transmiten por el deporte, sino que hay que denunciar la hipocresía de decir que el deporte es un remedio milagroso para los problemas de la sociedad. Por tanto, es necesario hoy en día dar a conocer las definiciones de las diferentes prácticas de actividad física.

Yuxtaponer este discurso complaciente al estado institucional privilegiado de las grandes federaciones de los deportes modernos puede llevarnos a pensar en la retórica. En efecto, todos sabemos que el deporte de alto nivel, en muchas disciplinas, tiene a menudo efectos nefastos para la salud y que muchos atletas frecuentan los quirófanos de los hospitales⁸. Estos mismos atletas de la élite tienen a veces dificultades para aceptar la idea de volver a ser ciudadanos de a pie. Por lo tanto, tienen la tentación de usar distintos artificios para evitar caer en el anonimato al finalizar su carrera. Como algunos políticos, o la élite de las finanzas en la crisis actual, algunos son a veces decididos a aferrarse a su posición social, tomando distintos riesgos bien conocidos: drogas, dopaje, manipulación. “Para la mayoría de los campeones, parar es una pequeña muerte”, dijo un ex ciclista profesional campeón del Tour de Francia. El problema del dopaje no es un hecho social independiente del deporte, sino una aparición visible de su degeneración, al igual que la de nuestras sociedades, y como un hecho inmutable de que la apuesta financiera que está en juego es muy importante en el deporte comercial. En lo que concierne al deporte amateur, ¿cómo no pensar en algunos casos que la visión ética de sus diri-

gentes⁹ no esté perturbada o alienada, debido a que el ejemplo que se muestra desde la cumbre de la pirámide institucional no es el más adecuado?

La realidad está mucho más contrastada que esta retórica. ¶Sabemos que, dependiendo del club, de la condición social del practicante o de la situación social del país, existe una desigualdad cuando se trata de satisfacer a los deportistas, de hecho, los atletas de los países ricos ganan más medallas. Se pueden encontrar muchos ejemplos en contra de los valores enumerados anteriormente, como el hecho de que en muchos deportes de equipo se elige a los mejores niños para jugar, algo que aunque parece normal para muchos adultos, no lo es para los educadores. Según ellos, es una actitud desocializadora y anti-educativa. Si se hace referencia al valor del deporte como instrumento de comprensión entre los pueblos, podemos decir, como mínimo, que es un tema muy controvertido puesto que se sabe bien que el deporte mundial es principalmente un reflejo de la sociedad occidental. Este es el caso de los deportes olímpicos en los que sólo dos de ellos no son occidentales. Dos investigadores de Túnez¹⁰ escribieron en 1985 que “la cultura corporal mundial se ha extendido (en Túnez) tras la segunda mitad del siglo XX” después de que el país sufriera la influencia del protectorado¹¹ francés. En su estudio concluyeron que la actividad física se encontraba regulada por unas instancias piramidales “satelizadas por las federaciones internacionales y el Comité Olímpico Internaciona “. Después de hacer un inventario de las prácticas lúdicas de Túnez, el estudio mostró que en el espacio de tres cuartos de siglo de protectorado las prácticas corporales tradicionales habían desaparecido casi por completo.

Existen muchos otros ejemplos para demostrar que el deporte moderno refleja una forma de etnocentrismo. Si tenemos en cuenta la organización masiva de la emigración anglosajona en el siglo XIX para colonizar América del Norte, Australia y muchos otros países, el resultado fue la buena difusión a nivel mundial de una forma de cultura lúdica y corporal. Por ejemplo, los Juegos de la Commonwealth son una representación moderna de esta difusión, con cincuenta y tres países participantes que poseen un enorme peso político. Estos juegos son los más importantes después de los Juegos Olímpicos. Su concepto se inició incluso antes de la renovación de los Juegos Olímpicos modernos, en 1891, con la creación de una competición británica cada cuatro años. Por si este proyecto se agrietaba con la celebración de los primeros JJOO de Atenas en 1896, se organizó entonces un Festival del Imperio en 1911 en Londres. En 1930 se denominó a este evento los British Empire Games y en 1966, Jamaica acogió los British Empire Commonwealth Games.

Hoy en día, la difusión mediática del deporte ofrece un terreno más favorable para su desarrollo. Para un individuo común, es una oportunidad de subir a la cima de la jerarquía social, convirtiéndose en una especie de héroe de videojuego, un cuasi-dios de la mitología antigua con todas las ventajas que eso conlleva. Para los grupos sociales más desfavorecidos el sistema ofrece una gran resonancia, a través de las celebraciones deportivas que responden a una profunda necesidad espiritual, mezclando la comunión y la identificación colectiva así como la veneración por la hazaña casi sobrehumana. También es la representación de un espacio fuera del tiempo y la realidad, una necesidad de retorno a la fiesta, un poco como los juegos tradicionales. El mundo del deporte también exige evolucionar en un mundo paralelo al de la sociedad, evocando sus propias leyes en este ámbito, como por ejemplo en el momento de las negociaciones del Libro Blanco de la Unión Europea¹², poniendo en escena incluso graves transgresiones. En Polonia, la corrupción generalizada ha dado lugar a finales de enero de 2006, al despido y la detención de los principales dirigentes de la federación de fútbol, lo que demuestra que una federación deportiva no es un estado omnipotente. La última polémica en torno a los Juegos Olímpicos de Pekín no ha hecho más que confirmar la evidente relación entre la política y el deporte olímpico.

IMPACTO DEL MITO DEL DEPORTE EN LA DECISIONES INSTITUCIONALES

La lista de casos que muestran la discriminación inducida por el mito del deporte, creado por el sistema macrodeportivo es larga y compleja. Cortinas opacas reducen la visibilidad y protegen el mito, continuando con la transmisión de una especie de sueño dopante. Este sistema de lo intocable se refleja en un estudio realizado en 2005 por el Instituto Danés de Estudios del Deporte concluyendo que los editores de los periódicos deportivos de todo el mundo son los mejores promotores de la industria del deporte. Ésta es la principal conclusión de uno de los mayores estudios realizados sobre este tema, estudio basado en el análisis de diez mil artículos recogidos de treinta y siete periódicos de diez países diferentes ¹³. La investigación concluye que las páginas de deportes parecen funcionar como una rama de marketing anexa a la industria del deporte y no responden al código deontológico periodístico. Knut Helland, profesor de la Universidad de Bergen en Noruega y experto en periodismo deportivo concluye que “la actividad comercial alrededor del deporte ejerce una especie de presión sobre el periodismo que ha convertido en imposible el trabajo siguiendo los ideales clásicos del periodista”, algo que es una cuestión fundamental y que está directamente relacionado con la democracia.

Otros hallazgos, preocupantes para la democracia en los países europeos aparecen cuando se muestra la interdependencia entre las decisiones y los condicionantes políticos. El no reconocimiento político tiene relación con la negativa a subvencionar a las organizaciones de los juegos tradicionales de los distintos estados, situación que luego se reproduce en todos los demás ámbitos administrativos: regionales, provinciales e incluso en ocasiones municipales. Esto también concierne al sistema escolar, donde la puerta está por lo general cerrada, tanto en la formación de los docentes como en la práctica en las escuelas. Así pues, la mayoría de las federaciones de juegos tradicionales de adultos, como Boule de Fort en Francia, que incluye a cincuenta y ocho mil jugadores - en tercer lugar en cuanto al número de practicantes en la región del Loira - en general no recibe ninguna ayuda. Este juego de Boule de Fort es practicado principalmente por la población rural de condición modesta y del cual los medios de comunicación no hablan jamás. En cambio, nos encontramos con que las televisiones emiten imágenes de juegos que casi no tienen seguimiento en Francia, como por ejemplo los partidos de fútbol americano.

Ante esta falta de reconocimiento institucional de los practicantes de juegos tradicionales suelen existir dos alternativas: abandonar la práctica o desarrollar una dinámica creativa para buscar soluciones que permitan a su juego sobrevivir. Esto ha permitido a las organizaciones de los juegos tradicionales desarrollar determinadas cualidades que ya estaban presentes en la esencia de los juegos tradicionales: capacidad inventiva, creatividad del ser humano y, especialmente, el deseo de ser actor. Valores absolutamente contrarios a la situación de espectador - consumidor desarrollada por un sistema mercantilista. Todas estas actividades creadas alrededor de los juegos tradicionales han forjado su imagen como herramienta para el desarrollo de los lazos sociales, lo que permite a los clubes y círculos de amistad recibir apoyo para su acción social y cultural por parte de los representantes políticos locales, permitiendo iniciar un proceso de reconocimiento en muchos países de Europa. Esta tendencia ha afectado incluso al sistema administrativo, aunque sigue faltando la implicación mediática. También es voluntad de algunos parlamentos regionales el hecho de que para permitir que ciertas prácticas puedan ascender a un nivel equivalente al de las federaciones deportivas, en una combinación de deporte y cultura, se conceda una especie de status oficial de deporte cultural.

Hoy en día se sabe que la adopción de la lengua, la cultura -y podemos añadir los juegos- de un sistema dominante, siempre ha constituido una vía de promoción. De este modo, las élites autóctonas han adoptado los juegos de sus ‘amos’, sin duda con el fin de promocionar

socialmente, incluso aunque existiesen juegos locales similares. El caso del cricket muestra, en efecto, que el juego puede ser un terreno en el que el colono aceptaba un cierto grado de igualdad, al menos, durante un partido. Sin embargo actualmente los encuentros internacionales de cricket tienen el aspecto de una especie de revancha nacionalista. El filósofo griego Platón, dijo hace unos dos mil quinientos años “si deseas controlar al pueblo, controla su música”, lo que significa también controlar su tiempo, sus momentos de celebración, sus juegos, etc. Sin embargo, si algunas formas de expresión han sido destruidas en contra de su voluntad, las personas tienen derecho a reconstruirlas, de conformidad con su patrimonio cultural y espiritual. Paradójicamente, algunos estados, como los antiguos países de Europa del Este, han llevado a cabo estas reconstrucciones de manera reaccionaria y nacionalista decidiendo destruir o limitar a algunas prácticas a un papel mínimo, secundario. Este fue el caso de la lucha tradicional Grundbirkózás de Hungría, un deporte muy popular a nivel escolar en el país, la lucha Trinta en Rumanía o el Palant, similar al béisbol, en Polonia. En los dos primeros la práctica se ha limitado a los niños en edad escolar. Se sabe que la recuperación tiene tintes más bien nacionalistas vinculados con los principales acontecimientos deportivos.

Estos argumentos obsoletos continúan influyendo en numerosos países en la política de su educación física, donde los juegos son a menudo relegados. Un caso excepcional es el de España, donde el sistema educativo ha permitido a las universidades introducir los juegos en las facultades de Educación Física en la creación de puestos específicos de profesores. Esta situación pone de manifiesto los temores de los macrosistemas políticos o económicos de ver que los ciudadanos recuperan sus lugares de debate, de decisión democrática, de ser actores de sus propias vidas y de rechazar la cultura de masas impuesta por el mercado. Una vez más el problema del reconocimiento de los juegos tradicionales se encuentra vinculado a una concepción de la democracia: por un lado el poder de los expertos nombrados por el gobierno central y por otro lado el poder local que permite la implicación de la sociedad civil en una democracia participativa; en otras palabras, los conceptos de pueblo teórico y de pueblo sociológico desarrollados por Pierre Rosanvallon ¹⁴.

LA DEMOCRACIA Y LAS PRÁCTICAS SOCIALES EN RELACIÓN CON LA SALUD

Se puede decir que las prácticas lúdicas son un espejo para la sociedad. Debemos preguntarnos entonces acerca del sistema de encuentros únicamente antagonistas constituido e implantado por el movimiento deportivo. No preocupa el carácter repetitivo de estas prácticas así como sus funciones normativas que reclaman por otro lado la inexistencia de consecuencias sobre la vida política (social). Después de casi un siglo de existencia, este sistema ha contribuido a crear una imagen de “perdedores” para los jóvenes que no están siempre delante, un poco como la sociedad industrial recreando una nueva clase para los primeros, los winners o gagnants (ganadores). Sin embargo, es una sociedad que fabrica ganadores, en parte contra una mayoría de perdedores, según constata Albert Jacquard ¹⁵, Poly técnico francés. Para persuadir a toda una parte de la sociedad que forma parte de los losers (perdedores), está la infantilización. La infantilización ¹⁶, es un tipo de desculturación del pensamiento crítico de los adultos. Benjamin Barber, en su libro ¹⁷ sobre la regresión cultural y democrática que se esconde tras el consumismo, explica que uno de sus efectos es a menudo una radicalización sectaria de las partes y un debilitamiento de la cultura adulta.

Hoy en día en las grandes empresas, este sistema de ganadores y perdedores, inspirado en el deporte moderno está completamente integrado en un sistema elitista de gestión, donde la excelencia se requiere en todo momento. La idea de que el progreso de la sociedad se realiza a través de la selección de los seres humanos se aplica: el mercado elimina a los débiles y presta atención a los fuertes. Esta organización tiene sus raíces en las ideas de

Darwinismo social de Herbert Spencer ¹⁸, para quien una sociedad 'sana', como una especie descrita por Darwin, se organiza con la eliminación de los elementos más débiles, en una especie de autorregulación natural. Todos los sistemas dominantes, sin reglas previamente establecidas, tienen tendencia a excluir o destruir a aquellos elementos que no sirven. Por definición, esta nueva organización social tiene el propósito de romper las bases de la solidaridad entre empleados, o los cimientos de la antigua solidaridad mecánica, aunque todos los oficiales actuales solicitan la creación de un vínculo social. Por lo tanto, cuando se yuxtapone el discurso enviado por la industria del deporte (véase el capítulo El deporte como mito) y el resultado de la puesta en práctica de la política real, es patente el carácter contradictorio. Deporte comercial y sistema mercantil en tanto que son lo mismo, y éste se reproduce en el deporte amateur dado que no encuentra resistencia alguna. Así pues, como dice Benjamin Barber sobre el mercado y la educación, "no están contentos con haber transformado la educación en comercio sino que transforman el comercio en educación". Así, después de décadas, nuestra sociedad se enriquece de teorías que no funcionan en términos de salud social, sino que son contraproducentes en términos de inversión humana.

La infantilización de las culturas locales (de tipo neocolonial o de otro tipo), es una forma de inocular la vergüenza o el fatalismo, desacreditando el contrato social. Esta supresión que afecta a las influencias culturales ha sido estudiado por etno-psiquiatras. El equipo del Dr. Carrer, que ha trabajado sobre algunas patologías ¹⁹ muy importantes en Bretaña, como el suicidio y el alcoholismo, ha demostrado que cuando se pierde de influencia del padre, éste representa la imagen de autoridad en la familia en esta región, o en psicoanálisis el padre tiene la función de moderar la influencia de la madre en los niños pequeños. En las sociedades matriarcales, como en el oeste de Bretaña británica, esto se acentúa debido a que la falta de influencia del padre se supone que se compensa con el fenómeno conocido como padre extra psíquico, es decir las costumbres, los ritos religiosos y sociales o el peso del grupo social. En el caso que nos ocupa, son el padre y el padre extra psíquico los que se devalúan. El Dr. Carrer concluye que cuando una cultura externa es impuesta, destruyendo las instituciones socio-culturales, los efectos son lo suficientemente sensibles como para crear una patología social. Podemos comparar estos resultados con los realizados con los Inuit de Canadá, que tienen las tasas más altas de suicidio y de alcoholismo en el mundo, o los problemas de las familias inmigrantes en los suburbios, donde el padre ya no puede imponer su autoridad en una lengua y dentro de unas referencias culturales.

Pierre Parlebas señaló ²⁰ en el simposio celebrado en Nantes en 2002, que los juegos tradicionales han "acumulado indignidades", "condenados por la iglesia, sospechosos para el poder, a menudo abandonados por los niños" están "refugiados en las clases desfavorecidas", y, podemos añadir, que este proceso de denigración se ha aplicado al conjunto de las prácticas corporales populares. En Francia, en el siglo XVIII, en el momento de afirmación de las ideas filosóficas, políticas y científicas de la Ilustración, la aristocracia y la burguesía creciente confinaron al pequeño pueblo a un rol secundario, insignificante. Este rol se ajustará a través de la separación simbólica pueblo - niños frente a aristocracia - adultos, señala Philippe Ariès ²¹. Así pues, para ellos, la práctica de los juegos de fiesta, como las danzas en grupo, colectivas, donde participan los niños, muestran los elementos reveladores de la infancia en las cuales se encuentra el pequeño pueblo. Por otro lado la danza a dos, contrariamente la danza en cadena, se convirtió en el baile de las clases aristocráticas, que dejaron de lado los juegos deportivos. En Inglaterra, la aristocracia se desmarcó practicando actividades de ocio creadas a partir de la transformación de los antiguos juegos en disciplinas deportivas, los deportes. Ambos casos son ejemplos de situaciones que van en el sentido de la teoría de la Eugenesia ²² desarrollada por Francis Galton.

El deporte no es ni virtuoso ni lo contrario, así como los juegos tradicionales no son remedios milagrosos para nuestras sociedades. Sin embargo, una sociedad que crea una discriminación, una situación de alienación, sin respeto a la dignidad humana para todos, contribuye a crear graves patologías sociales que tienden entonces a ser transformados en problemas fisiológicos. Hay pruebas de que las diferentes situaciones institucionales impuestas en las prácticas deportivas o lúdicas ponen de manifiesto realidades discriminatorias para los juegos de tradición cultural en particular, y la erradicación de dicha discriminación no puede más que contribuir a atenuar determinadas patologías sociales. Hoy en día, la mejor respuesta al problema global de la salud es una respuesta global mediante la creación de estructuras sociales que respondan a criterios altamente democráticos, permitiendo, en primer lugar a los seres humanos ser el centro del sistema mundial, no al mercado. Es una necesidad, para que todo el mundo sea capaz de expresar el más fundamental de los derechos: su cultura. Claude Lévi-Strauss, el gran antropólogo y pensador, dijo que "la civilización implica la coexistencia de culturas que ofrecen entre ellas el máximo de diversidad, y consiste mismo en esta coexistencia ²³". El remedio para solucionar los males que aquejan a nuestras sociedades, es una mayor democracia entre las naciones, a nivel mundial, y un mayor poder de la sociedad civil por una acción ciudadana respetuosa para todos. En este sentido, los estados que se orienten al reconocimiento de los juegos y deportes tradicionales al mismo nivel que otras prácticas deportivas modernas favorecerán la mejora de la salud social de su población.

Es la dialéctica que mis colegas van a desarrollar, a través de varias perspectivas.

BIBLIOGRAFÍA:

- BARREAU J.-J. & JAOUEN G., (1998), "Les jeux populaires, des traditions aux régions de l'Europe de demain". Confédération FALSAB.
- (2001), - "Les jeux traditionnels en Europe - los juegos tradicionales en Europa". Confédération FALSAB.
- BARBER B., (2007) "Consumed: How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole", W.W. Norton, New York.
- BAXTER W. & JAOUEN G., (1990). "Celtic wrestling, our culture - les luttes celtiques, notre culture". Fédération Internationale des Luttes Celtiques.
- EICHBERG H. (1998). "A Revolution of Body Culture" dans Les jeux populaires, des traditions aux régions de l'Europe de demain. BARREAU J.-J. & JAOUEN G. Confédération FALSAB.
- (2003). - "Playing and displaying identity" dans Postmodernity and Olympism. PAWLUCKI A., Academy of Physical Education and Sport, Gdansk.
- (2004). - "The people of democracy". Klim/Ifo, Arhus.
- GUIBERT J. & JAOUEN G., dir. (2005). "Jeux traditionnels - Quels loisirs sportifs pour la société de demain?" Institut Culturel de Bretagne.
- JAOUEN G. Articles.
- (1996). - "The necessity of preserving and promoting traditional games", dans I° congreso internacional de luchas y juegos tradicionales - Canaria, Gobierno de Canaria
- (2003). - "L'éducation et la culture au travers de la transmission des jeux traditionnels", dans la revue Hopala, Brest.
- (2004). - "The need for unity in Brittany", dans The way ahead for traditional sports in the 21st century, Federation of Indigeneous Scottish Sports and Games, Glasgow.
- (2007). - "Un necesario reconocimiento para os xogos tradicionais". Dans Revista Galega de Educación N° 37, Santiago de Compostela.
- LIPONSKI W. & JAOUEN G. (2003). "Ethnology of Sport. Special issue of Studies in Physical Culture and Tourism". University of Poznan.
- LIPONSKI W., auteur, JAOUEN G., Rédacteur en chef de la version française (2005) - "L'Encyclopédie des sports - plus de 3000 jeux et sports du monde entier" - Gründ, Paris.
- PARLEBAS Pierre - "Jeux, sports et sociétés" - Lexique de praxéologie motrice - Paris - INSEP Publication, 1999.
- "Le destin des jeux, Héritage et filiation", dans Jeux traditionnels - Quels loisirs sportifs pour la société de demain? Institut Culturel de Bretagne GUIBERT J. & JAOUEN G., dir. (2005).

- "Les jeux traditionnels et leurs destins culturels", conférence donnée en avril 2008 pour la 1ère rencontre Euro méditerranéenne de l'Ariana, Tunisie.
- RENSON R. (1997), "The reinvention of tradition in sports and games", dans Journal of Comparative Physical Education and Sport, XIX (2), pp. 46-54.

NOTAS:

1. Estudioso francés, pedagogo, uno de los padres fundadores de la sociología.
2. Los JJOO de 1896 únicamente permitieron la participación a 13 países, de los cuales, únicamente dos presentaron equipos.
3. Los informes parlamentarios ingleses de 1831-1832 (vol XV, pp 44, 95-97, 115, 195, 197, 339, 341-342) describen las entrevistas efectuadas a niños de 8 años que comenzaban sus jornadas de trabajo todos los días a las 5 ó 6 horas de la mañana y las finalizaban a las 8 ó 9 horas de la tarde.
4. Más de 28,000 dolares por hora de trabajo, y en cualquier caso es lo que una gran parte de los trabajadores ganan a lo largo de toda su vida en los países industrializados.
5. Dossier en el periódico Le Monde del 10 de Marzo de 2009.
6. En el significado que se le da en sociología.
7. La definición de deporte de Pierre de Coubertain señala que "El deporte es el culto voluntario y habitual del ejercicio muscular intenso, apoyado en el deseo de progreso y que puede conllevar un riesgo. Se debe aplicar con ardor, podría decirse que con violencia. El deporte no es el ejercicio físico bueno para todos, a condición de ser bueno y moderado: el deporte es el placer de los fuertes o de aquellos que quieren conjugarse física y moralmente. Nada acabará con él a no ser que se quiera limitar a una moderación contraria a su esencia".
8. En los años 90, un estudio mostró que en Francia, el 85% de los deportistas de alto nivel sufrieron lesiones que conllevaron de media, un mes y cinco días de baja
9. En 1994, une étude faite aux Etats Unis estimait que chaque année un million de sportifs amateurs dépensaient 120 millions de dollars dans l'achat de produits anabolisants au marché noir.
10. Borhane Erraïs y Mohammed Ben Larbi - Ethnographie des pratiques corporelles dans la Tunisie précoloniale. En Histoires sociales del pratiques sportives, INSEP, Paris, diciembre, 1985.
11. Sistema donde un país está bajo la tutela de otro país en cuanto a las fuerzas armadas, la administración y la economía. Similar al dominio británico. Túnez consiguió la independencia en 1956.
12. Art. D'Henning Eichberg, Prof. Universidad de Syddansk, Dinamarca. Instituto de Investigación del Deporte, la Salud y la Sociedad Civil. <http://isca-web.org/filer/football%20European%20Sport%20revised300407.pdf>
13. Ver el link: www.playthegame.org
14. La légitimité démocratique, por Pierre Rosanvallon, profesor al Collège de Francia, Seuil, 2008.
15. Halte aux jeux (Olympiques), Stock, Paris, 2004.
16. La infantilización es una actitud consistente en actuar con una persona como un niño incapaz de desenvolverse solo. El sistema que infantiliza, adopta una postura de superioridad sobre las personas infantilizadas, sugiriendo lo que se estima bueno para ellos y manifestando una voluntad de pensar las cosas, enseñando su propia moral. La infantilización conduce a las personas infantilizadas a abrazar el punto de vista del sistema.
17. Consumed: How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults and Swallow Citizens Whole, por Benjamin Barber, profesor de ciencias políticas en la universidad de Maryland, presidente de la ONG CivWorld, publicado por W.W. Norton, New York, 2007.
18. Erudito inglés del siglo XIX que asocia las ciencias sociales a la biología.
19. L'enfant breton et ses images parentales. Actes de la VIIème encuentro de estudios etnopsiquiátricos. Instituto Cultural de Bretaña, 1986.
20. En Jeux traditionnels - Quels loisirs sportifs pour la société de demain?. Dir. Guibert, J. y Jaouen, G. Instituto cultural de Bretaña (2005)
21. L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime, por Philippe Ariès, Seuil, 1973.
22. La Eugenesia designa la acción de búsqueda de una mejora en el carácter hereditario de la especie humana por intervenciones intencionadas. Muchos movimientos políticos están inspirados en esa teoría. Su promotor fue Francis Galton, pensador inglés del siglo XIX y primo de Darwin.
23. Discurso en la UNESCO.

■ Environnement institutionnel des jeux traditionnels d'adultes et santé sociale

Guy Jaouen

Président de l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels

Résumé:

Avec la révolution industrielle le développement du temps libre a peu à peu permis de construire un système sportif conforme à l'image de la société marchande environnante, orienté de plus en plus vers l'élitisme et l'industrie du sport, modèle maintenant copié par le système de management des entreprises. Ce processus s'est installé au détriment d'une forme de démocratie participative qui voyait les acteurs locaux prendre entièrement en charge leurs loisirs, dont la pratique des jeux traditionnels. L'environnement originel ainsi que les valeurs d'usage de ceux-ci furent ensuite discrédités, puis relégués au second plan, comme des images d'un monde aux valeurs dépassées.

La présentation du sport moderne comme un processus irréversible de progrès de civilisation aura permis aux différents lobbies du système sportif de s'imposer dans les hauts lieux de décision au niveau mondial. Ce tremplin a été utilisé pour installer un système institutionnel refoulant toute activité non conforme à la nouvelle norme, comme les jeux régionaux de traditions culturelles. Ainsi s'est forgée la rhétorique du mythe du sport auprès des grandes administrations et du public, par l'utilisation des émotions qu'offrent les grands événements sportifs, associées à la mythologie antique ainsi qu'à un besoin spirituel profond, mélangeant communion et identification collective, vénération de l'exploit extraordinaire.

Un des procédés utilisés pour réduire l'impact social des jeux traditionnels fut l'infantilisation, comme dans un processus néo-colonial d'acculturation, ce qui a comme effet secondaire de détruire la solidarité mécanique et d'engendrer des pathologies sociales qui peuvent être profondes. En effet, le Marché qui manœuvre aujourd'hui l'industrie du sport tend à éliminer tous les obstacles qui peuvent l'empêcher de rationaliser et de maîtriser l'économie engendrée par l'activité physique et sportive. Le sport commercial n'est pas un simple divertissement, c'est le résultat d'un choix de civilisation. C'est par plus de démocratie entre les nations, au niveau mondial, plus de pouvoir à la société civile que la société pourra exprimer le plus fondamental des droits: Sa culture dans la diversité, facteur majeur de santé sociale.

Mots clé: acculturation, démocratie, solidarité mécanique, infantilisation, santé sociale.

Le développement du temps libre a été considérable pour les citoyens depuis l'avènement de la période Moderne dans les sociétés industrialisées, surtout après la fin du 19^{ème} siècle, et cet espace-temps dégagé a considérablement changé l'environnement socioculturel de ces sociétés. Celles-ci se sont fortement urbanisées en même temps qu'elles se déconnectaient de l'environnement originel des loisirs dans lequel les jeux sportifs s'étaient développés et trouvaient leur place, c'est-à-dire dans des espaces symboliques ayant des valeurs d'usage remplies de sens pour tous: les fêtes religieuses, les rassemblements festifs liés au calendrier des travaux collectifs dans les campagnes, mais aussi plus récemment les moments de détente dans l'environnement de leur lieu de travail en milieu urbain. Cette situation avait créé une solidarité mécanique, telle que définie par Durkheim ¹, ainsi que différentes formes de contrat social liant le groupe. Le monde ouvrier, celui des artisans et des paysans, c'est-à-dire la majorité de la société civile, organisaient leurs jeux dans l'environnement même de leur lieu de travail, le terrain étant fabriqué par eux, ainsi que le matériel. Ce faisant,

alors qu'ils n'étaient 'rien' dans le monde environnant, ils étaient leurs propres maîtres dans celui de leur jeu, et ce monde s'arrêtait dès lors qu'ils quittaient ce lieu. Dans tout l'ouest Européen, c'est en général dans les concours organisés à l'occasion des fêtes locales et des jours fériés, que les joueurs pouvaient se mesurer à des joueurs externes au groupe habituel.

D'un autre côté, la société industrielle est caractérisée par la volonté d'optimiser les moyens de production afin d'augmenter les profits financiers, imposant la centralisation des décisions avec sa pyramide des pouvoirs, la distribution d'objets standardisés, la rationalisation des tâches. Ces concepts ont naturellement été transférés dans la construction, voulue par les états, des institutions chargées de gérer les sports, et des fédérations nationales à qui aucune autre alternative ne fut jamais vraiment proposée au moment de la construction des sports. C'est ainsi qu'on retrouve dans la devise Olympique "plus haut, plus fort, plus vite" les slogans conformes à la société industrielle élitiste et productiviste. La focalisation des médias autour de la production de résultats en centimètres, en kilos, en secondes, en statistiques, en terme de records, va dans le même sens. L'activité sociale qu'on appelle sport s'est ainsi forgée petit à petit une place dans le temps libéré par le travail. Aujourd'hui le phénomène sportif n'est plus un simple divertissement, c'est un fait de civilisation universel, d'ordre économique, social et politique, même si son image externe donne parfois l'illusion d'une forme simplifiée de fonctionnement social. D'ailleurs le CIO est l'organisation mondiale rassemblant le plus de pays, suivi par la FIFA, avant l'ONU! Derrière le sport affluent donc des questions et des enjeux majeurs.

Si nous faisons un petit détour dans le passé, il y a cent cinquante ans, rappelons que dans les deux grands empires coloniaux de l'Europe occidentale qu'étaient la France et l'Angleterre, il était ordinaire pour les ouvriers de travailler douze à quatorze heures par jour, une durée plus longue que les siècles précédents. Aux Etats-Unis, le troisième pays à l'origine du renouveau des jeux olympiques de 1896², la semaine était également de soixante-cinq à soixante-dix heures vers 1850. En France ce ne fut qu'en 1841 qu'une loi limita à douze heures par jour le travail des garçons de douze à seize ans, et en Angleterre ce fut en 1847 que le travail fut limité à dix heures par jour pour les enfants de moins de douze ans. Mais ces lois n'étaient en général pas respectées³, obligeant à l'élaboration d'autres lois. Dans certaines grandes villes d'Angleterre, le taux de migration (d'autres régions) allait jusqu'à 40-50 %. En dix années, de 1851 à 1871, c'est au moins 30% des agriculteurs, valets de fermes et bergers qui quittent la campagne anglaise pour émigrer vers les villes ou le Nouveau Monde car pour faire fonctionner la Révolution économique il fallait énormément de bras. La perspective d'emplois moins pénibles, ainsi que le pouvoir d'attraction des villes exhibant leurs richesses, semblaient offrir une vie meilleure à une population campagnarde qui émigra en masse. Cette situation d'exode massif des populations de la campagne vers les villes est d'ailleurs une situation contemporaine dans de nombreux pays pauvres.

LE SPORT MODERNE COMME PRODUIT MARCHAND

Les nouvelles activités pratiquées dans le temps libre gagné sur le temps de travail ont très vite intéressé les promoteurs. Puis c'est l'intervention de plus en plus intense des moyens médiatiques qui a construit l'environnement sportif mondialisé d'aujourd'hui. Cette histoire commence avec les journaux et les affiches dès le début du 19^{ème} siècle en Angleterre, mais c'est le direct radiophonique, dont les débuts se situent au milieu des années 1910 aux USA, qui, appliqué aux spectacles sportifs va développer un phénomène où cette activité devient de plus en plus un produit commercial. Ensuite c'est l'image, avec la télévision, qui accentue le développement. L'amélioration des moyens techniques accentuera ce poids suite au lancement des satellites de télécommunications à partir de 1962, permettant des retransmissions intercontinentales et un peu plus tard les images en direct des 'événements sportifs'. Parallèlement à cette construction médiatique, comme si elle la nourrissait, on a pu constater la même évolution dans le domaine de l'amélioration technique du matériel, des terrains,

des vêtements, etc. Le développement du modèle sportif s'est ainsi construit en permanence avec le développement technologique, modèle que la plupart des fédérations ont rejoint à un moment ou à un autre, chaque système s'engageant à apporter son appui aux autres à condition de tous aller dans le même sens.

Ainsi équipementiers et constructeurs d'infrastructures sportives, médias spécialisés, professionnels de l'industrie du spectacle, sponsors et fédérations s'unissent pour que tous aient des retours sur investissements: augmentation des ventes d'équipements, de l'influence médiatique, des retombées économiques, du nombre de licenciés... Tout est lié. La nouvelle pratique sportive voit progressivement grandir sa valeur d'échange marchand. L'exemple du tournoi de tennis de Roland Garros, à Paris, est significatif. En 1967 le vainqueur recevait un bon d'achat de 150 dollars à dépenser dans un magasin local. Avec l'arrivée des professionnels dans le tournoi, le vainqueur gagne cent fois cette somme dès 1968. La diffusion télévisée en direct du tournoi pendant deux semaines dans les années 1970 produit ensuite un effet vertigineux sur le nombre de pratiquants en France, avec environ cent mille licenciés supplémentaires chaque année! Aujourd'hui le vainqueur reçoit un chèque représentant huit mille fois le gain de 1967! Ce chiffre n'est cependant pas comparable aux 225 000 ⁴ dollars, par jour, que les sportifs les mieux payés gagnaient en 2007, ni aux deux cent trente milliards de dollars dépensés par l'industrie publicitaire, uniquement aux USA, en 2001.

L'environnement sportif est ainsi devenu par étapes un très fort vecteur économique international, aux puissantes ramifications extra sportives. On pourrait même affirmer que le concept du sport moderne a été l'une des premières activités, non industrielle, à être mondialisée. Au fur et à mesure que le modèle sportif moderne s'installait en prenant la forme d'un processus de progrès de civilisation, on constatait que l'immense majorité de la population concernée dans les pays industrialisés se désintéressait complètement de la façon dont cela se passait. Pourtant, en ne voyant que le côté profitable offert par les nouvelles activités, les citoyens devenaient de fait, de plus en plus, uniquement des consommateurs d'activités récréatives. Nos sociétés ont laissé se mettre en place un système qui était accompagné d'une régression démocratique, et la société civile ne peut que constater qu'elle n'a presque plus son avis à donner. Ce processus a vu le spectacle sportif, tel qu'il est véhiculé aujourd'hui, utiliser commercialement les émotions du jeu associé à la fête, conditionnant culturellement la société et introduisant un nouveau concept de rapports humains et de consommation. L'activité ludique -les jeux et les sports-, un élément social faisant partie de notre sensibilité émotionnelle la plus profonde, nous a presque échappé. De tous temps les jeux sportifs avaient fait partie du domaine culturel ; la société industrielle les aura fait passer petit à petit dans le domaine économique et commercial.

TOUTE SOCIÉTÉ DOMINANTE CHERCHE À REPRODUIRE SON MODÈLE

Ce constat est d'autant plus paradoxal pour une société qui, depuis le 18^{ème} siècle, dit en permanence s'inspirer des valeurs olympiques de l'antiquité, car considérer les Jeux comme une marchandise ne serait même pas venue à l'esprit des hommes de cette époque. Dans les sociétés démocratiques on peut aujourd'hui observer une tendance à une sorte d'abandon par le peuple de son droit de décision en contre partie de biens matériels, et ceci dès lors qu'il a procédé à son devoir civique, lequel consiste à élire ses représentants politiques. C'est vite oublier que ces droits démocratiques ont été gagnés difficilement, et nous ne sommes pas sans savoir que le monde politique laisse souvent le monde économique établir ses propres règles. Aujourd'hui pourtant, dans les enquêtes réalisées auprès de la jeunesse de plusieurs pays industrialisés il apparaît qu'une majorité a perdu confiance en l'avenir nous dit Olivier Galland ⁵, sociologue. Le chiffre est effarant, 74% en France, 68% en Espagne, 64 % en Allemagne, et même 57% en Chine! Nous pouvons les comprendre, car l'héritage laissé par les adultes est sidérant: des dettes pour leur pays, des dégâts écologiques infligés à la planète au nom de la croissance économique, et un monde (y compris tous les liens de la société:

culture, éducation, santé) dominé par des individus que personne ne connaît et pour qui personne ne vote: le Marché et ses spéculateurs, le pouvoir privé illégitime comme le nomme Thomas Fiedman ⁶! Si les jeunes n'ont pas la chance de faire partie de la petite minorité de winners, le monde de l'entreprise ne s'intéresse pas à eux, et nous avons tous une part de responsabilité dans cette situation.

Nos sociétés industrielles sont malades du consumérisme⁷, pathologie de l'hyper consommation, et le sport commercial qui envahit nos écrans de télévision montre bien que l'industrie du sport applique les mêmes méthodes que la grande distribution. Mais pour développer une hyper consommation rationalisée, il faut standardiser la culture, c'est-à-dire le goût, les pratiques ludiques, l'imaginaire, le spirituel, le tout afin de distribuer au monde entier les mêmes boissons, la même nourriture, les mêmes loisirs, etc. C'est une situation de néo-colonialisme qui mérite que l'on revienne sur le processus de colonisation. C'est sans doute au milieu du 17^{ème} siècle, en Irlande, que furent menées par les anglais les premières expérimentations à grande échelle d'une politique coloniale, justement au moment de l'instauration d'institutions progressistes à Londres avec la chambre des communes. Les Irlandais subirent de nombreuses interdictions, comme parler leur langue dans les lieux officiels, jouer de la musique en public, pratiquer leurs jeux, et tous les interdits habituels lorsque l'objectif final est d'acculturer un pays afin de l'asservir pour en puiser la majeure partie des énergies et richesses. Comme pour le colonialisme, pour soumettre une société il faut donc détruire les références culturelles, la langue des anciens décideurs pour imposer celle des nouveaux, l'organisation économique, le système éducatif, les jeux sportifs. Les jeux, le goût (gastronomique, musical, architectural, etc.), la musique, etc., sont des représentations liées à des référents culturels.

Pour les autochtones les jeux traditionnels d'adultes ont toujours été vécus, avec de nombreux autres éléments, comme une façon de signifier un Nous: "Nous existons, nous créons, nous pensons et nous décidons par nous-mêmes". Les futures sociétés industrielles se sont ainsi développées en imposant de nouvelles superstructures, parfois pour rationaliser et développer l'économie, mais toujours en déstabilisant ou détruisant les sociétés traditionnelles des pays colonisés au nom d'une mission civilisatrice, et leurs propres régions ont souvent subi des politiques proches. Ainsi une part importante de la richesse de la culture immatérielle mondiale, celle qui a nourri nos générations, est en train de disparaître ou a disparu. Pourtant l'importante de cette diversité des pratiques ludiques est de plus en plus affirmée par les travaux des scientifiques, montrant que le jeu a une immense capacité de développer les énergies pour construire les identités individuelles et collectives, il libère et développe l'énergie créatrice. La pratique des jeux traditionnels d'adultes est également, en général, en harmonie avec l'espace naturel.

Dans le sport il faut dompter la nature en lui arrachant des espaces désormais artificiels, aggravant une urbanisation déjà excessive, mais aussi imposer une domination psychologique aux adversaires ; le but n'est pas de jouer mais de gagner. Ce constat est d'ailleurs utilisé dans les entreprises qui demandent à ses managers d'obéir à des objectifs d'excellence ⁸, comme dans une compétition sportive où seule la première place est belle. En effet, pour la société industrielle il était naturel, du moins nécessaire à ses yeux, de vouloir développer cette force créatrice comme potentiel économique. De la même façon, il lui était naturel de vouloir tout quantifier et mesurer, car en terme de gestion, l'immatériel est imprévisible et donc risqué. Par ailleurs, si la société industrielle a transformé la plupart des différents domaines de la culture ludique en outils de production économique, elle a voulu conserver une enveloppe mythique à ces espaces car sinon le mirage, le rêve ne marche plus! De la même façon que les vainqueurs des conflits ont toujours modelé à leur façon l'enseignement de l'Histoire, on peut dire que le système économique dominant a naturellement reproduit un système des loisirs à son image. Ceci nous amène à observer que la victoire sportive est souvent utilisée par les pays pour représenter l'image d'une réussite sociale supérieure pour leur population, image souvent teintée de nationalisme. Le sport n'est donc pas un simple divertissement, c'est un fait de civilisation universel d'ordre économique, social et politique, derrière lequel

affleurent des questions et des enjeux majeurs. Donner le pouvoir au système sportif de débattre seul de la problématique du sport serait comme laisser les leaders du commerce de l'énergie débattre seuls du problème de la pollution, et de l'avenir de notre planète!

LE MYTHE DU SPORT

Comment cette situation a-t-elle pu se mettre en place et pourquoi existe-t-elle toujours aujourd'hui sans que la société civile fasse preuve de la même vigilance démocratique montrée dans de nombreux autres domaines, comme celui du travail, de l'école, de l'alimentation, des droits de l'homme, de la pollution, etc.? Il semble que nous sommes là dans un domaine tabou, comparable à celui de tous les mythes, où le sport est magnifié, comme autrefois une activité divine. Tous les attributs les plus honorables lui sont associés, sans aucune critique: Instrument de la formation de la personnalité, d'intégration sociale, de santé, de construction démocratique, de formation et d'éducation, d'émancipation, de développement économique et même instrument au service de la paix et de compréhension entre les peuples! Ainsi, la plupart des personnes font aujourd'hui référence au sport pour imaginer leurs activités physiques, même lorsqu'il s'agit simplement de marcher quelques centaines de mètres pour aller faire des courses. C'est le résultat d'une stratégie promotionnelle de type commercial, relayée par les pratiquants et par la machine administrative du système tout entier (administrations, fédérations, équipementiers, etc.). Même s'il n'est pas question ici de dire qu'aucune de ces valeurs n'est véhiculée par le sport, il faut dénoncer l'hypocrisie consistant à dire que le sport est un remède miracle aux problèmes de société! Les définitions des différentes pratiques d'activité physique sont donc aujourd'hui plus que nécessaires à faire connaître.

Si nous juxtaposons ce discours complaisant au statut institutionnel privilégié donné aux grandes fédérations de sports modernes, cela nous fait penser à une rhétorique. En effet, nous savons tous que le sport de haut niveau, dans de nombreuses disciplines, a souvent des effets néfastes pour la santé et que les sportifs fréquentent beaucoup les salles d'opération des hôpitaux⁹. Ces mêmes sportifs de l'élite ont parfois également bien du mal à accepter l'idée de redevenir des citoyens ordinaires. Dès lors, il est tentant d'user d'artifices pour ne pas tomber dans le vide représenté par l'anonymat de fin de carrière. Comme certains hommes politiques, ou l'élite de la finance dans la crise actuelle, certains sont déterminés à s'accrocher à leur position sociale, avec des conduites à risque bien connues: la drogue, le doping, la manipulation. "Pour la plupart des champions, arrêter c'est une petite mort" disait un ancien champion cycliste professionnel du tour de France. Le problème du dopage n'est donc absolument pas un fait social indépendant du sport mais bien une émergence visible de sa dégénérescence, comme de celle de nos sociétés, et un fait immuable tant que les enjeux financiers seront si importants dans le sport commercial. Quant au sport amateur, comment ne pas penser dans certains cas que la vision éthique de ses dirigeants ne soit pas troublée¹⁰, voire aliénée, puisque le bon exemple n'est pas donné par le sommet de la pyramide?

La réalité est beaucoup plus contrastée que cette rhétorique. Nous savons que selon le club, la condition sociale du pratiquant ou encore la situation sociale du pays, il n'y a pas d'égalitarisme lorsqu'il s'agit de faire se rencontrer des athlètes: Ce sont les athlètes des pays riches qui gagnent les médailles! On pourrait trouver de nombreux contre exemples aux valeurs listées plus haut, comme le fait que dans de nombreux sports par équipe on ne choisisse que les meilleurs enfants pour jouer, ce qui semble normal pour beaucoup d'adultes, mais qui, pour les éducateurs, est une attitude désocialisante, anti-éducative. Si l'on prend le rôle de compréhension entre les peuples, nous pouvons dire à minima qu'il est très controversé, car il est bien connu que les sports mondialisés sont principalement le reflet de la société occidentale. C'est le cas des sports olympiques où seuls deux d'entre eux ne sont pas occidentaux. Deux chercheurs tunisiens¹¹ écrivaient en 1985 que "la culture corporelle mondiale

s'était répandue (en Tunisie) depuis la deuxième moitié du 20^{ème} siècle" après que le pays ait subi l'influence du Protectorat ¹² français. L'aboutissement fut que les activités physiques se trouvèrent régies par des instances pyramidales "satellisées par les fédérations internationales et le Comité Olympique". Après avoir fait l'inventaire des pratiques ludiques de la Tunisie, l'étude montrait qu'en l'espace de trois quarts de siècle de Protectorat les pratiques corporelles traditionnelles avaient presque totalement disparu.

D'autres exemples existent pour montrer que les sports modernes d'aujourd'hui reflètent bien une forme d'ethnocentrisme. Si nous considérons l'organisation massive de l'émigration anglo-saxonne du 19^{ème} siècle pour coloniser le continent Nord américain, l'Australie, et de nombreux autres pays, une des conséquences en fut bien la diffusion au niveau mondial d'une forme de culture ludique et corporelle. Les jeux du Commonwealth sont une des représentations modernes de cette diffusion et les cinquante-trois pays membres représentent un poids politique énorme car ces Jeux sont les plus importants après les Jeux Olympiques. Leur concept fut initié avant même la rénovation des J.O. modernes, dès 1891, avec la création d'une compétition Pan Britannique toutes les quatre années. Si ce projet se fissura avec les premiers Jeux d'Athènes en 1896, un Festival de l'Empire fut encore organisé en 1911, à Londres. En 1930 il s'appelle British Empire Games et en 1966, à la Jamaïque, c'est British Empire Commonwealth Games.

Aujourd'hui la médiatisation du sport offre au système sportif un terreau très favorable pour se développer. Pour un individu ordinaire cela représente la possibilité de monter tout en haut de la hiérarchie sociale en devenant une sorte de héros de jeu vidéo, un quasi dieu de la mythologie antique avec tous les avantages qui s'y associent. Pour les groupes sociaux défavorisés le système trouve une résonance au travers des grandes célébrations sportives qui répondent à un besoin spirituel profond, mélangeant communion et identification collective, vénération de l'exploit extraordinaire en se glissant par mimétisme dans la peau d'êtres quasi surhumains. C'est aussi la représentation d'un espace hors du temps et des réalités, un nécessaire besoin de retour à la fête, un peu comme dans les jeux traditionnels. Le monde sportif réclame d'ailleurs en permanence ce droit au temps séparé, à évoluer dans un monde parallèle à la société, invoquant ses propres lois dans cet espace comme au moment des négociations du livre blanc de l'Union Européenne ¹³, même lorsque cela met en scène des transgressions graves. En Pologne, la corruption généralisée a abouti fin janvier 2006 à la destitution et l'arrestation des principaux dirigeants de la fédération de football, montrant qu'une fédération sportive n'est pas un état dans l'état. La dernière polémique sur les J.O. de Pékin n'a fait que conforter l'évidente connexion entre politique et Jeux Olympiques.

IMPACT DU MYTHE DU SPORT SUR LES DÉCISIONS INSTITUTIONNELLES

La liste des cas concrets montrant une discrimination induite par ce mythe du sport, institué par le macro système sportif, est longue, complexe. Des rideaux opaques brouillent la visibilité et protègent le mythe, continuant ainsi à transmettre une sorte de rêve dopant. Ce système de l'intouchable transparait dans une étude réalisée en 2005 par le Danish Institute for Sports Studies concluant que les éditeurs sportifs des journaux du monde entier sont les meilleurs promoteurs de l'industrie du sport. C'est la principale conclusion d'une des plus grandes études réalisée sur ce sujet et basée sur l'analyse de dix mille articles collectés dans trente sept quotidiens généralistes de dix pays différents ¹⁴. L'enquête déduit que les pages sportives semblent fonctionner comme une branche marketing annexe à l'industrie du sport et ne répondent pas à la déontologie attendue chez tout journaliste. Knut Helland, professeur à l'université de Bergen en Norvège et expert du journalisme sportif en déduisait que "l'activité commerciale autour du sport exerce une telle pression sur le journalisme qu'il est

devenu impossible de travailler d'après les idéaux classiques du journalisme", ce qui est une question fondamentale, touchant directement à la démocratie.

D'autres constats, consternants pour la démocratie au niveau des pays européens, peuvent être faits montrant bien l'interdépendance entre les décisions et le conditionnement politique. La non reconnaissance politique rime en général avec le refus de subventionner les organisations de jeux traditionnels par les états, situation qui est ensuite reproduite par tous les autres étages administratifs: régions, provinces et parfois communes. Cela concerne également le système scolaire où la porte est en général fermée, tant au niveau de la formation des enseignants que de la pratique dans les écoles. C'est ainsi que la plupart des fédérations de jeux traditionnels d'adultes, comme la Boule de Fort en France qui regroupe cinquante huit mille joueurs - troisième fédération en terme de pratiquants de la région Pays de la Loire -, ne reçoivent en général aucune aide. Ce jeu de la Boule de Fort est principalement pratiqué par des ruraux de condition modeste et les médias français n'en parlent jamais! A l'inverse, nous constatons que la télévision diffuse de façon régulière des images de jeux quasiment sans adhérents en France, comme les matchs de football américain.

Confrontés à cette absence de reconnaissance institutionnelle les pratiquants des jeux traditionnels ont donc, soit abandonné leur pratique, soit ils ont dû élaborer une dynamique et une créativité pour trouver des solutions permettant à leur jeu de survivre. Ce faisant, les organisations de jeux traditionnels ont développé des qualités déjà présentes dans l'essence même des jeux traditionnels: l'inventivité, la créativité chez un être humain, et surtout l'esprit d'indépendance et la volonté d'être acteur de sa propre vie, valeurs absolument opposées à la situation de spectateur - consommateur développé par le système marchand. Ce sont toutes ces activités créées autour des jeux traditionnels qui ont forgé leur image d'outil de développement du lien social, ce qui a permis aux clubs et amicales de recevoir du soutien pour leur action sociale et culturelle de la part des représentants politiques locaux, permettant d'enclencher un processus de reconnaissance dans plusieurs pays d'Europe. Cette évolution a même touché le système administratif, même si les moyens font toujours souvent défaut. C'est également la volonté de certains parlements régionaux qui aura permis que certaines pratiques puissent se hisser à un niveau équivalent aux fédérations sportives, dans un registre associant sport et culture, pour obtenir en quelque sorte un statut officiel de sport culturel dans les régions concernées.

Il est aujourd'hui bien connu qu'adopter la langue, la culture -et nous pouvons ajouter les jeux- du système dominant, a toujours constitué une voie de promotion. Ainsi les élites autochtones ont souvent adopté les jeux de leurs maîtres, certainement dans le but de s'élever socialement même si parfois un jeu similaire local existait déjà. Le cas du cricket montre en effet que le jeu pouvait être un espace où le colon acceptait une certaine égalité, du moins le temps d'un match, mais aujourd'hui les rencontres internationales de cricket peuvent prendre l'allure de revanche nationaliste. Platon, le philosophe Grec, déclarait il a environ deux mille cinq cents ans: "si tu veux contrôler le Peuple, contrôles sa musique", ce qui signifie aussi contrôler les temps libres, les moments de fête, les jeux... Cependant, si des formes d'expressions corporelles ont été détruites contre leur gré, les populations sont donc en droit de les reconstruire, conformes à leur environnement culturel et spirituel. Paradoxalement, certains états, comme les anciens pays de l'Europe de l'Est, jugèrent ces reconstructions potentiellement réactionnaires et nationalistes et décidèrent de les détruire ou de les confiner dans un rôle mineur. Ce fut par exemple le cas avec la lutte traditionnelle Grundbirkózás en Hongrie, un des sports scolaires toujours très populaire de ce pays, la lutte Trinta en Roumanie ou encore le Palant, similaire au Baseball, en Pologne, dont les deux premiers furent confinés à la pratique scolaire des jeunes enfants. Nous savons cependant aujourd'hui que les manipulations et récupérations nationalistes sont plutôt liées avec les grands rendez-vous sportifs.

Ces arguments obsolètes continuent d'influencer de nombreux pays dans leur politique d'éducation physique où les jeux traditionnels sont souvent exclus, sauf dans de rares cas, comme en Espagne où le système éducatif a permis aux jeux traditionnels d'entrer dans les universités d'éducation physique en créant des postes spécifiques d'enseignants. Cette situation dévoile en fait les peurs des macro systèmes politiques ou économiques de voir les citoyens se réapproprier des lieux de débats, de décisions démocratiques, d'être acteur de leur propre vie, refusant la culture de masse imposée par le Marché. Une fois de plus le problème de la reconnaissance des jeux traditionnels se trouve lié à une conception de la démocratie: d'un côté le pouvoir des experts nommés par les administrations centrales et de l'autre le pouvoir local permettant l'implication de la société civile dans une démocratie participative ; en d'autres mots les concepts de peuple théorique et de peuple sociologique développés par Pierre Rosanvallon ¹⁵.

DÉMOCRATIE ET PRATIQUES SOCIALES EN LIEN AVEC LA SANTÉ

Les pratiques ludiques sont les miroirs des sociétés dit-on, alors nous devons nous interroger quant au bien fondé du système de rencontres uniquement antagoniste mis en place par le système sportif. On ne se soucie pas suffisamment du côté répétitif et des fonctions normatives de ces pratiques se réclamant par ailleurs sans conséquences sur la vie politique (sociale). Après environ un siècle d'existence ce système a contribué à créer une image de losers pour les jeunes qui ne sont pas toujours devant, un peu comme si la société industrielle recréait une nouvelle caste pour les premiers de la classe, les winners ou gagnants. Cependant une société qui fabrique des gagnants, fabrique en contre partie une multitude de perdants constate Albert Jacquard ¹⁶, polytechnicien. Persuader toute une partie de la société qu'elle fait partie des losers, c'est l'infantiliser. L'infantilisation ¹⁷, c'est en quelque sorte une déculturation de la pensée critique des adultes. Dans un livre ¹⁸ éblouissant publié en 2007, Benjamin Barber démontre la régression culturelle et démocratique qui se cache derrière le consumérisme, nourri par l'infantilisation de nos sociétés, et dont un des effets pervers est souvent une radicalisation sectaire des intéressés et une fragilisation de la culture adulte.

Dans les grandes entreprises d'aujourd'hui, ce système de gagnants et de perdants inspiré du sport moderne est complètement intégré au système élitiste de management, où l'excellence est requise en permanence. L'idée que les progrès de société se réalisent à travers la sélection des êtres humains est appliquée: le marché élimine les faibles et garde les forts. Cette organisation prend sa source dans les idées du Darwinisme social de Herbert Spencer ¹⁹, pour qui une société 'saine', comme une espèce animale décrite par Darwin, organise l'élimination de ses éléments faibles, dans une sorte d'auto régulation naturelle. Tout système dominant, sans règles pré-établies, a ainsi tendance à exclure ou détruire les éléments qui ne peuvent pas suivre ou ne se laissent pas assimiler. Par définition, cette nouvelle organisation sociale cherche à casser les bases de la solidarité entre employés, soit les fondements de la vieille solidarité mécanique, alors qu'aujourd'hui tous les discours officiels demandent de recréer du lien social! C'est comme si on recréait une société avec une sous classe sociale, de nouveaux intouchables indous. Ainsi, lorsque l'on juxtapose le discours affiché par l'industrie du sport (voir le chapitre mythe du sport) et le résultat de la mise en application de sa politique réelle, le caractère contradictoire est criant. Sport commercial et système mercantile ne font qu'Un, et celui-ci est reproduit dans le sport amateur tant qu'il n'y a pas de résistance. Ainsi, comme l'affirme Benjamin Barber à propos du Marché et de l'éducation, "il ne se contente pas d'avoir transformé l'éducation en commerce, il transforme le commerce en éducation". Ainsi, depuis des dizaines d'années notre société est nourrie de théories qui ne fonctionnent pas en terme de santé sociale, qui sont même contre-productives en terme d'investissement humain.

L'infantilisation des cultures locales (de type néo colonial ou autre), est une façon d'inoculer la honte ou le fatalisme en décrédibilisant le contrat social local. Cet effacement, contraint, des influences culturelles a été étudié par des ethno psychiatres. L'équipe du Dr Carrer qui travaillait sur certaines pathologies ²⁰ très importantes en Bretagne, comme le suicide et l'alcoolisme, a montré qu'à chaque fois on a constaté la perte d'influence du père, car celui-ci représente l'image de l'autorité auprès de la famille dans cette région, or en psychanalyse le rôle du père est de modérer l'influence de la mère chez le jeune enfant. Dans les sociétés matriarcales comme en Bretagne occidentale britophone, ceci est accentué car le manque d'influence du père est sensé être compensé par le phénomène appelé père extra psychique, c'est-à-dire les coutumes, les rites religieux et sociaux, ou encore le poids du groupe social. Dans ce cas, ce sont le père et le père extra psychique qui sont dévalués. Le Dr Carrer conclut que lorsqu'une culture extérieure est imposée, détruisant les institutions socio culturelles, les effets sont suffisamment sensibles pour créer une pathologie sociale. On peut rapprocher ces constats de ceux réalisés auprès des Inuits du Canada qui connaissent le plus fort taux de suicides et d'alcoolisation au monde, ou encore des problèmes des familles d'immigrés dans les banlieues, là où le père ne peut plus exprimer son autorité que dans une langue et à travers des références culturelles désormais étrangères.

Pierre Parlebas nous déclarait ²¹, lors du colloque organisé à Nantes en 2002, que les jeux traditionnels ont "cumulé les indignités", "condamnés par l'Église, suspectés par le pouvoir, souvent abandonné aux enfants", ils se sont "réfugiés dans les classes défavorisées", et nous pouvons ajouter que ce processus de dénigrement a été appliqué à l'ensemble des pratiques corporelles populaires. En France, au 18^{ème} siècle, au moment de l'affirmation des idées philosophiques, scientifiques et politiques du siècle des lumières, l'aristocratie et la bourgeoisie montante confinèrent le petit peuple dans un rôle secondaire, négligeable. Ceci se fit au moyen de la séparation symbolique peuple - enfants opposée à celle aristocratie - adultes nous dit Philippe Ariès ²². Ainsi, pour eux, la pratique des jeux de fêtes, comme les danses de groupe, collectives, où participent les enfants, étaient des éléments révélateur de l'enfance dans laquelle se trouvait le petit peuple, tandis que la danse à deux, contrairement à la danse en chaîne, devenait la danse des classes aisées et supérieures, qui délaissèrent d'ailleurs les jeux sportifs. En Angleterre, l'aristocratie se démarquera en pratiquant des loisirs nouvellement créés à partir de la transformation d'anciens jeux en disciplines sportives, les sports. Ces deux cas sont des exemples de situations allant dans le sens de la théorie de l'Eugénisme ²³ développée par Francis Galton.

Le sport n'est ni vertueux, ni son contraire, de même que les jeux traditionnels ne sont pas des remèdes miracles à nos sociétés. Cependant une société qui crée des discriminations, des situations d'aliénation, ne respectant pas la dignité humaine pour tous, contribue à créer des pathologies sociales graves qui ont tendance ensuite à se transformer en problèmes physiologiques. Il est prouvé que les différentes situations institutionnelles imposées aux pratiques sportives ou ludiques révèlent bien des réalités discriminatoires pour les jeux de tradition culturelle en particulier, et l'éradication de ces discriminations ne peut que contribuer à atténuer certaines pathologies sociales. Aujourd'hui, la meilleure réponse au problème global de la santé est une réponse globale par la mise en place de structures sociétales répondant à des critères hautement démocratiques, permettant en premier lieu de replacer l'être humain au centre du système mondial, et non plus le Marché. C'est une nécessité, de façon à ce que chacun soit en mesure d'exprimer le plus fondamental des droits: Sa culture. Claude Lévi-Strauss, le grand anthropologue et penseur, disait ainsi que "la civilisation implique la coexistence de cultures offrant entre elles le maximum de diversité, et consiste même en cette coexistence ²⁴". Le remède afin de résoudre les maux qui accablent nos sociétés, c'est plus de démocratie entre les nations, au niveau mondial, plus de pouvoir à la société civile pour une action citoyenne respectueuse de tous. En ce sens, les états qui s'orientent vers

une reconnaissance des jeux et sports traditionnels à un même niveau que les autres pratiques sportives modernes favorisent l'amélioration de la santé sociale de leur population.

C'est la dialectique que mes collègues vont développer, à partir de plusieurs problématiques.

NOTES:

1. Savant français, pédagogue, un des pères fondateurs de la Sociologie
2. Les jeux de 1896 ne virent la participation que de 13 pays, et seuls deux d'entre eux présentèrent des équipes, les Etats-Unis et l'Allemagne (les autres n'ayant que quelques participants individuels).
3. Des rapports parlementaires anglais de 1831-1832 (vol. XV. pp. 44, 95-97, 115, 195, 197, 339, 341-342) décrivent des interviews d'enfants de 8 ans commençant tous les jours leur travail à 5 ou 6 heures du matin et finissant à 8 ou 9 heures du soir!
4. Soit plus de 28 000 dollars par heure de travail, et en quelques jours ce que la plupart des employés gagnent pendant toute une vie dans les pays industrialisés.
5. Dossier paru dans le journal Le Monde du 10 mars 2009.
6. Editorialiste du journal New York Times.
7. Dans le sens qui lui est donné en sociologie.
8. La définition du sport de Pierre de Coubertin ne contient-elle pas les germes de l'excès?: "Le sport est le culte volontaire et habituel de l'exercice musculaire intensif, appuyé sur le désir du progrès et pouvant aller jusqu'au risque. Il doit être appliqué avec ardeur, je dirai même avec violence. Le sport, ce n'est pas l'exercice physique bon pour tous, à condition d'être sage et modéré ; le sport est le plaisir des forts, ou de ceux qui veulent le devenir physiquement et moralement. Rien ne le tuerait plus sûrement que de le vouloir emprisonner dans une modération contraire à son essence."
9. Dans les années 1990, une étude montrait qu'en France 85% des athlètes de haut niveau étaient victimes d'une blessure entraînant au moins 5 jours d'arrêt.
10. En 1994, une étude faite aux Etats Unis estimait que chaque année un million de sportifs amateurs dépensaient 120 millions de dollars dans l'achat de produits anabolisants au marché noir.
11. Borhane Errais et Mohammed Ben Larbi - Ethnographie des pratiques corporelles dans la Tunisie pré-coloniale. Dans Histoires sociales des pratiques sportives - INSEP, Paris, décembre 1985.
12. Système où le pays est sous tutelle pour les forces armées, l'administration et l'économie. Similaire au Dominion Britannique. La Tunisie est devenue indépendante en 1956.
13. Art. d'Henning Eichberg, Prof. université de Syddansk, Danemark, Institut de recherche pour le Sport, la Santé et la Société Civile (CISC). <http://isca-web.org/filer/football%20European%20Sport%20revised300407.pdf>
14. Voir sur le lien www.playthegame.org/
15. La légitimité démocratique, par Pierre Rosanvallon, professeur au collège de France, Seuil, 2008.
16. Halte aux Jeux (Olympiques), Stock, Paris, 2004
17. L'infantilisation est une attitude consistant à agir envers une personne comme envers un enfant incapable de se débrouiller seul. Le système qui infantilise adopte une posture de supériorité vis-à-vis des personnes infantilisées, suggère ce qu'il estime bon pour elles, manifeste une volonté de penser les choses à leur places, enseigne sa morale. L'infantilisation conduit les personnes infantilisées à épouser le point de vue du système.
18. Consumed: How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole, par Benjamin Barber, professeur de sciences politiques à l'université du Maryland, président de l'ONG CivWorld, publié par W.W. Norton, New York, 2007.
19. Savant anglais du 19ème siècle qui associa les sciences sociales à la biologie.
20. L'enfant breton et ses images parentales. Actes de la VIIème rencontre d'études ethno psychiatriques, Institut Culturel de Bretagne, 1986.
21. Dans Jeux traditionnels - Quels loisirs sportifs pour la société de demain? Dir. Guibert J. & Jaouen G., Institut Culturel de Bretagne (2005).
22. L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime, par Philippe Ariès, Seuil, 1973.
23. L'eugénisme désigne l'action de chercher à améliorer le caractère héréditaire de l'espèce humaine par des interventions délibérées. Plusieurs dérives politiques très graves furent inspirés par cette théorie. Son promoteur fut Francis Galton, savant anglais du 19ème siècle et cousin de Darwin.
24. Discours à l'UNESCO.

■ The Institutional environment of adult traditional games, and social health

Guy Jaouen

President of European Traditional Sport and Games Association

Summary:

Since the industrial revolution, the development of free time has gradually permitted the creation of a sporting system in conformity with the image of the surrounding merchant society, turned more and more toward the elitism and the sport industry, model now copied by the system of management in the enterprises. This is to the detriment of a form of participative democracy, which saw the local actors taking ownership of their leisure, as the practice of their traditional games. The original environment and its values of usage were denigrated, and then relegated to an inferior status as images of an old fashioned world.

The presentation of modern sports as an irreversible process of civilised progress has permitted the sporting system lobbies to impose themselves at the highest level bodies of decision making. This has been used as a springboard to install an institutional system, which devalues any activities not in conformity with the new norm, such as regional or cultural games and sports. A rhetoric of the myth of sport to the large administrations and the public has been created by these lobbies, by the exploitation of emotions associated with major events, the use of ancient mythology and the deep human need for collective identification and admiration of extraordinary feats.

One of the processes used to reduce the social impact of traditional games was their infantilisation similar to a neo-colonial process of acculturation, which has a secondary effect of destroying mechanical solidarity and generating social pathologies that can be profound. Indeed the market, which manoeuvres today the sports industry, has tendency to eliminate any obstacles which can prevent it from rationalising and controlling the economy generated by sporting activity. Commercial sport is not simple entertainment; it is the result of a choice of civilisation. It is with more democracy between nations at the highest level and more power to civil societies that societies will be able to express the most fundamental of their rights; their cultural diversity, a major factor of social health.

Key words: acculturation, democracy, mechanical solidarity, infantilisation, social health.

The development of free time has been considerable since the advent of modern industrialised societies, especially in the 20th century, and this free space-time has greatly changed their socio-cultural environment. They became strongly urbanised and disconnected from the original environment in which sporting games had developed and found their place. That means in symbolic spaces having values of usage full of the sense for all: the saint's days festivals, or festive gatherings bound to the collective works calendar in the country side, but also more lately the recreation time in the environment of their urban work place. This situation had created a mechanical solidarity, as defined by Durkheim ¹, as well as different shapes of social contract binding the group. The working world of the craftsmen and peasants, in another words the majority of civil society, organised their games in the very environment of their work place, the play ground being built by them, as well as the material. By this, whereas they were "nothing" in the surrounding world, they were their own masters in the one of their game, and this world stopped at the moment they left work. In Western Europe, it is in general in the contests organised at the occasion of the local festivals and bank holidays that the players could play against other than their usual group.

Industrial society is characterised by the will to optimise the means of production in order to increase profits, imposing the centralisation of decision making with its pyramid of decision, distribution of standardised objects, and rationalisation of tasks. These concepts have been naturally transferred in the construction, wanted by the states, to the institutions assigned to manage sports, and to national federations to which no other alternative has ever been proposed. This is how we find in the Olympic motto "Swifter, Higher, Stronger" a slogan in conformity with the elitist and productivist industrial society. The focusing of the media around the production of results in centimetres, kilograms, seconds, statistics, or records, goes in the same direction. The social activity that we call sport thus forged itself, gradually a place in the period free from work. Today the sporting phenomenon is no longer a simple entertainment; it is a universal civilisation fact, of economic, social and political order, even if through its external picture this gives sometimes the illusion of a simplified social working shape. The IOC is the world organisation which comprises the most countries, then FIFA, and each has more members than the UN! Major questions and stakes hide behind sport.

If we turn to the recent past, one hundred and fifty years ago, let's recall that in the two powerful colonial empires of Western Europe that were France and Great Britain, it was common for the workers to work twelve to fourteen hours per day, longer than in the previous centuries. In the United States, the third country at the origin of the 1896² Olympic Games revival, the week was also from sixty-five to seventy hours around 1850. In France it was only in 1841 that the law limited to twelve hours per day the work of boys from twelve to sixteen years, and in Britain it was limited in 1847 to ten hours for children under twelve years. But these laws were not respected³ in general, obliging the development of other laws. In some big cities of Britain, the migration rate (from other regions) rose to 40-50%. In twenty years, from 1851 to 1871, at least 30% of the farmers, farm workers and shepherds had to leave the British countryside to emigrate to the cities or the New World because the Industrial Revolution needed hand workers. The perspective of less difficult jobs, and the power of attraction of the cities exhibiting their wealth, seemed to offer a better life to a countryside population which emigrated en masse. The massive exodus of countryside populations to the cities is still now a contemporary situation in many poor countries.

MODERN SPORT AS A MERCANTILE PRODUCT

The new activities practised during the free time won from working time have very quickly interested promoters and the more and more intense intervention of the media has created the globalised sporting environment of today. It began with newspapers and posters at the beginning of the 19th century in Great Britain, but it is the direct broadcasting techniques, which began about 1910 in the US that, applied to sporting spectacles, developed a phenomenon where they become more and more a commercial product. Then the images, on television, accentuated development and the improvement of technology accentuated this further after the launching of telecommunication satellites in 1962. Intercontinental broadcasts were now possible and a little later, images projected directly from sporting events. In parallel to this media construction, and fed by it, one can note the same evolution in the domain of technical material improvement, of sports stadia and equipment. The development of the sporting model was thus permanently built alongside technological development, a model that most of the federations joined sooner or later, every system committing to bring its support to the others with the condition that all must go in the same direction.

So sport equipment manufacturers, sporting infrastructure builders, specialised media's, professionals of the entertainment industry, sponsors and federations unify, in order that all will get returns from their investments, an increase of facility sales, media influence, economic returns and the number of membership cards sold. All are bound together. The new sporting practice oversees a progressive growth of its mercantile exchange value. The example of the Roland Garros tennis tournament in Paris is very relevant; in 1967 the winner received a purchase order of

\$150 to spend in a local shop. Now with the professionalisation of the tournament, in 1968 the winner earned one hundred times this sum. The live televising of the tournament during two weeks from 1970 then produced a dizzy effect on the number of players in France, with about one hundred thousand extra members every year for the federation! Today the winner receives a cheque representing eight thousand times the prize of 1967! However this sum is not comparable to the \$225,000⁴, per day, that some better paid sportsmen won in 2007, nor to the two hundred and thirty billion dollars spent by the advertising industry, solely in USA, in 2001.

Thus, the sporting environment became by stages a very strong international economic vector, with powerful extra sporting ramifications. One could even affirm that the modern sport concept was one of the first non-industrial activities to be globalised. As the modern sporting model got settled under the guise of a civilisation process, one noted that the immense majority of the major industrialised countries lost completely any interest in the way in which this happened. Yet, while only seeing the profitable side offered by the new activities, people became in fact, more and more, solely consumers of recreational activities. Our societies permitted the development of a system that was accompanied by a democratic regression, and civil society can only note that it almost lost all influence. This process saw the sporting spectacle, as it exists today, using commercially, the emotions of games associated festivals, culturally conditioning society and introducing new concepts of human links and consumption. Playful activity - games and sports, a societal element being part of our deepest emotional sensitivity, is almost lost to us. Sport and games have always been part of our cultural heritage but the industrial society would have allowed them to gradually fade away in the economic and commercial domain.

ALL DOMINANT SOCIETIES TRY TO REPRODUCE THEMSELVES

This observation is paradoxical for a society that since the 18th century has claimed to be inspired by the Olympic values of antiquity, because to consider the Games as merchandise would not have occurred to the men of that epoch. In democratic societies today one can observe a tendency to a sort of abandonment by the people of their rights in compensation for material goods, and this from the moment they have done their civic duty which consists of electing political representatives. It seems to have been very quickly forgotten that these democratic rights were won with difficulty, and we are aware that the political world often lets the economic world establish its own rules. However, in polls taken among the youth of several industrialised countries it appears that a majority have lost confidence in the future, reported the sociologist Olivier Galland⁵. The number is alarming, 74% in France, 68% in Spain, 64% in Germany, and even 57% in China! We can understand them, because the inheritance left by their parents is striking: their countries in debt, ecological damage inflicted on the planet in the name of economic growth, and a world (including all binders of society: culture, education, health) dominated by individuals whom nobody knows and for whom nobody votes: the Market and its speculators, the illegitimate private power as Thomas Fiedman⁶ names it! If the young don't have the good fortune to be part of the small minority of winners, the world of enterprise is not interested in them, and we all bear some responsibility for this situation.

Our industrial societies are sick due the consumerism⁷ pathology of hyper consumption, and the commercial sport, which invades our TV screens, shows clearly that the sports industry applies the same methods as that of the commercial market place. But to develop a rationalised hyper consumption, it is necessary to standardise cultures, that is to say tastes, playful practices, the imaginary, the spiritual, the whole in order to distribute to the world the same drinks, the same food or the same leisure. It is a situation of neo-colonialism that requires that one looks back on the process of colonisation. In the middle of the 17th century, in Ireland, the English led the first experiments of colonial policies on a large scale, exactly at the time of the setting up of progressive institutions in London within the House of Commons. The Irish had numerous interdictions against speaking their language in official places, or playing certain music in public, or

to practice certain games, and all the usual prohibitions when the final objective is to acculturate a country in order to enslave it and to draw from it the major part of its energy and wealth. As for colonialism, to ensure the submission of a society it is necessary to destroy cultural references, economic organisation, the education system, sports and games and the language of the former decision-makers then to impose that of the new masters. The games, taste gastronomic, musical and architectural, are representations bound to cultural references.

For the autochtones the traditional games of adults have always been lived with many other elements, like a way to mean a Us: "We exist, we create, we think and we decide by ourselves". Thus, the future industrial societies developed while imposing new superstructures, sometimes to rationalise and to develop the economy, but always while destabilising or destroying the traditional societies of colonised countries in the name of a civilising mission, their own regions often underwent similar policies. So an important part of the world's cultural wealth, that enriched our generation is disappearing or has disappeared. However the importance of the diversity of these playful practices is more and more affirmed by the works of scientists, who show that games have an immense capacity to develop the energy to construct individual and collective identities, they liberate and develop creative energy. The practice of adult traditional games is also, in general, in harmony with natural space.

In sport it is necessary to tame nature while creating artificial spaces, aggravating an urbanisation already excessive, but also to impose a psychological domination of the opponents; the goal is not only to play but mainly to win. This philosophy is also used in enterprises that require its managers to follow objectives of excellence⁸, as in a sporting competition where only the first place is important. For industrial society it was indeed natural, at least necessary to its eyes, to develop this creative strength as an economic potential. In the same way, it was natural to it to always quantify and measure, because in terms of management the unknown is unforeseeable and therefore risky. However, if the industrial societies have transformed most of the different playful culture domains in terms of economic production, they wanted to keep a mythical ideal because otherwise the mirage, the dream doesn't work! As the winners of wars have always controlled the teaching of history in their favour, one can say that the economic dominating system reproduced naturally a leisure system in its image. This brings us to observe that sporting victory is often used by countries to present the image of a superior social system for their population, a picture often tinted by nationalism. Sport is not therefore a simple entertainment; it is a fact of universal civilisation of economic, social and political order, behind which crop up major questions and stakes. To give power to the sporting system to debate alone sports problems and philosophy would be the same as permitting leaders of commerce and energy to debate alone about the problems of pollution, and of the future of our planet!

THE MYTH OF SPORT

How can this situation be settled and why does it still exist today, in that civil society does not have the same democratic vigilance shown in many other domains, such as work, education, food, human rights, or pollution? It seems that we have a taboo domain, comparable to that of all the myths, where sport is magnified, as formerly a divine activity. All the most honourable attributes are associated to it, without any critique; an instrument of personality formation, social integration, health, democratic construction, formation and education, emancipation, economic development and even an instrument to the service of peace and understanding between peoples! Thus, today most people refer to sport to describe their physical activities, even when it is merely about walking a few hundreds metres to do some shopping. This is the result of a commercial promotional strategy, relayed by the players and the entire system of the administrative machine, federations, administrations and equipment manufacturers. Even though it is not questioned here that some of these values are carried by sport, it is necessary to denounce the hypocrisy which consists of saying that sport

is a miracle medicine for the problems of society! The definitions of the different physical activity practices are therefore more than necessary to be made known.

If we juxtapose this complaisant speech to the privileged institutional position given to the huge modern sport federations, it makes one think of rhetoric. Indeed, we are all aware that high-level sport, in numerous disciplines, has often ominous effects for health, and those athletes often frequent hospital⁹ operating rooms. These same elite athletes have sometimes difficulty in accepting the idea of becoming again ordinary citizens when their sporting career is over. From this, it is very tempting to use artifices not to fall into the emptiness represented by the anonymity of a career's end. Like some politicians, or like the elite of the finance in the present crisis, some are determined to cling to their social standing, with risky conduct such as drugs, doping, manipulation. "For most champions, to stop is a small death" said a former professional champion of the Tour de France. The doping problem is therefore absolutely not an independent social fact of sport but a visible emergence of its degeneration and that of our societies, and an unchangeable fact so much so that the financial stakes are so important in commercial sport. If we take amateur sport, we must ponder that in certain cases the ethical vision of its leaders should be disturbed¹⁰, even alienated, since a good example is not being given by the summit of the sporting pyramid?

The reality is much more contrasted than this rhetoric. We know that according to the club, the social condition of the player or the social situation of the country, there is no egalitarianism when the object is to organise a meeting between athletes: These are the athletes of the rich countries who win the medals! One could find many counter examples to the values listed in the last chapter, as the fact that in many team sports only the best children were chosen to play, which seems normal for adults, but that, for the educators, is a desocialising attitude and anti-educational. If one takes the role of understanding between the peoples, we can tell at a minimum that it is very controversial because it is well known that the globalised sports are mainly the reflection of Western society. It is the case among the Olympic sports where only two among them are non-western. Two Tunisian¹¹ researchers wrote in 1985 that "the world body culture had spilled out (in Tunisia) since the second half of the 20th century" after the country underwent the influence of the French Protectorate¹². The outcome was that physical activities became controlled by pyramidal bodies "subjugated by the international federations and the Olympic Committee". After having made a collection of the playful practices of Tunisia, the survey showed that in three-quarters of the Protectorate century the indigenous body practices had almost completely disappeared.

Other examples exist to show that today's modern sports reflect a type of ethnocentrism. If we consider the massive emigration from Great Britain in 19th century to colonise the North American continent, Australia, and many other countries, one of the concrete consequences was the international spread of a playful and body culture form. The Commonwealth games are one of the modern representations of this spread, and the fifty-three nations in membership and seventy-five teams participating represent an enormous political weight, as these Games are the most important after the Olympics. Their concept was initiated in 1891 with a Pan British competition which was intended to be held every four years. Whether this project was weakened with the 1896's first Games of Athens, an Empire Festival was again organised in 1911 in London. In 1930 The British Empire Games were founded and in 1966, in Kingston, Jamaica, the name was changed to, The British Empire and Commonwealth Games, then later due to political changes, The Commonwealth Games.

Today the sports media cover offers the sporting system a very favourable compost to develop itself. For the ordinary person it represents the possibility to climb to the top of the social hierarchy while becoming a sort of video game hero, almost a god of ancient mythology with all the advantages associated with this position. For underprivileged social groups the system finds a resonance through the big sporting celebrations that answer to a deep spiritual need, mixing communion and collective identification and veneration of extraordinary exploits while slipping themselves, by mimetism, into the skin of almost superhuman beings.

It is also the representation of a space out of time and realities, a necessary need to go back to the fair, as in traditional games. However, the sporting world asks permanently for this right to a separated time, to evolve as in a parallel world to society, invoking its own laws in this area as it was for the European Union white book¹³ negotiations, even when one had serious transgressions. In Poland, the generalised corruption succeeded at the end of January 2006 in the dismissal and arrest of the main leaders of the football federation, showing that a sporting federation is not a state within the state. The last polemic on the Beijing OLYMPICS reinforces the obvious connection between politics and Olympic Games.

IMPACT OF THE SPORTS MYTH ON INSTITUTIONAL DECISIONS

The list of concrete cases showing discrimination led by this myth of sport, instituted by the macro sporting system, is long and complex. Opaque curtains scramble the visibility and protect the myth, continuing thus to transmit a sort of doping dream. This system of the untouchable's appears in a study made in 2005 by the Danish Institute for Sport Studies, which concluded that newspapers and sporting publishers from all over the world are the best promoters of the sports industry. It is the main conclusion of one of the more important studies achieved on this topic and based on the analysis of ten thousand articles collected in thirty-seven general daily newspapers from ten different countries¹⁴. The investigation deduces that the sporting pages seem to operate like a supplementary marketing branch to the sport industry and don't respect the ethics we expect from journalists. Knut Helland, professor in the Bergen University in Norway and a sports journalism expert deduced that "the commercial activity around sport generates such a pressure on the journalist that it has become impossible to work according to the classic ideals of journalism", which is a fundamental question, touching directly on democracy.

Other observations, alarming for democracy at the European level, can be made showing clearly the interdependence between decisions and political conditioning. The political non recognition in general rhyme with the refusal to subsidise traditional games organisations by the states, a situation that is then reproduced by all other administrative levels: regions, provinces and sometimes the town councils. This also concerns the school system where the door is in general closed, at the level of the teacher training or of practice in the schools. This is how most adult traditional games federations are treated; an example is the Boule de Fort in France that comprises fifty eight thousand players, the third biggest federation in terms of the number of participants in the region of Pays de la Loire it doesn't receive any financial aid. This game of the Boule de Fort is mainly practised by rural people of modest means and the French media never mentions it! On the contrary, we note that the TV regularly broadcasts images of games almost without participants in France, such as American football.

Confronted by this absence of institutional recognition the players of traditional games have therefore, either abandoned their practice, or they had to create a dynamic and a creativeness to find solutions to allow their games to survive. The traditional games organisations developed some qualities already present in the very essence of traditional games: resourcefulness, creativeness of a human being, and especially the mind of independence and the will to be actors in their own lives, absolutely opposite values to the spectators' consumer situation developed by the mercantile system. These are all activities created around traditional games that forged their image of a social linking tool of development, which allowed clubs and academies to receive the support for their social and cultural action on behalf of local political representatives, permitting to them to engage in a process of recognition in several countries of Europe. This evolution even touched the administrative system, even if the means are still often not there. It is also the will of some regional parliaments which have now permitted some sporting practices to hoist themselves to a equivalent level to modern sports federations, in a register associating sport and culture, to gain an official recognition as a cultural sport in the concerned regions or country as Ireland.

Today we are aware that to adopt the language, the culture - and we could add the games - of the dominant system, has always constituted a way of promotion. So the autochthonous elite's have often adopted the games of their masters, certainly in the goal to rise socially even though sometimes a similar local game already existed. The case of cricket shows indeed that the game could be a space where the colonist accepted a certain equality, at least during a match, but today cricket international meetings can take the dimension of a nationalistic revenge says Adam Kuper¹⁵. Plato, the Greek philosopher, declared about two thousand five hundred years ago, "when you want to control the people, control their music", which means to control the free time, the fairs and the games... However, if forms of body expressions have been destroyed against their will, the populations therefore have the right to reconstruct them, in conformity with their cultural and spiritual environment. Paradoxically some states, such as the former Eastern Europe countries, judged these reconstruction's potentially reactionary and nationalistic and decided to destroy them or to confine them in a minor role. It was for example the case with the traditional wrestling *grund-birkózás* in Hungary, one of today's most popular school sports there, *trinta* wrestling in Romania or *palant*, a game similar to baseball, in Poland, of which the two first were confined to the school practice for young children. However we are all aware today that the manipulations and the nationalistic recuperation's are bound up with major sporting events.

These obsolete arguments continue to influence many countries in their physical education policies in which traditional games are often excluded, except in some cases, such as in Spain where the education system allows traditional games to be taught in the universities of physical education while creating specific jobs for teachers. This situation in fact uncovers the fears of the macro political or economic systems to see the citizens appropriate to themselves the places of debates, of democratic decisions, to be actors of their own lives, refusing the mass culture imposed by the market. Once again the problem of the traditional games recognition is bound to a conception of democracy: on one hand the power of the experts named by the central administrations and on the other the local power permitting the implication of civil society in a participative democracy; in other words the concepts of theoretical people and sociological people developed by Pierre Rosanvallon¹⁶.

DEMOCRACY AND SOCIAL PRACTICES LINKED WITH HEALTH

When we say that playful practices are the mirrors of their societies, then we must wonder about the pertinence of a solely antagonistic system of meetings put in place by the sporting system. One does not worry sufficiently about the repetitive side and the normative functions of these practices which always claim they are without consequences on political (social) life. After about a century of existence this system contributed to create an image of losers for the young that are not always in front, as if the industrial society has recreated a new caste for the first of the class, the winners. However a society that creates winners, also forges a multitude of losers noted Albert Jacquard¹⁷, a French Poly-technician. To persuade a whole part of society that they are part of the losers, is to infantilise them. Infantilisation¹⁸, is a way to deculturate the critical thought of adults. In a great book¹⁹ published in 2007, Benjamin Barber demonstrates to us the cultural and democratic regression that is hidden behind consumerism, fed by the infantilisation of our societies, and of which one of its perverse effects is also often a sectarian radicalisation of the concerned persons and a weakened adult culture.

In the today's big companies, this system of winners and losers inspired from modern sport is completely integrated to the elitist system of management, where excellence is permanently required. The idea that the progress of society is achieved through the selection of human beings is applied: the market eliminates the weak and keeps the strong. This organisation takes its source in the social Darwinism ideas of Herbert Spencer²⁰, for whom a 'healthy' society, like an animal species described by Darwin, organised the elimination of its weaker elements, in a sort of auto natural regulation. All dominant systems, without pre-established rules,

tends thus to exclude or to destroy the elements that cannot follow or do not allow themselves be assimilated. By definition, this new social organisation tries to break the bases of solidarity between employees, the foundations of the old mechanical solidarity, whereas today all official speeches ask to recreate the social link! It is as if we have recreated a society with an underclass. Thus, when one juxtaposes the speeches made by the sports industry (see the chapter 'myth of sport') and the result of the setting up of its real politics, the contradictory character is striking. Commercial sport and the mercantile system is one unit, and this is reproduced in amateur sport so much so that there is no resistance. Thus, as Benjamin Barber affirms about the market and education, "it is not enough to have transformed the education in trade; it transforms the trade in education". So for dozens of years our society has been fed with theories that do not function in terms of social health, that are even counter-productive in terms of human investment.

The infantilisation of local cultures (of neo colonial type or other) is a way to inoculate the shame or fatalism by destroying the credibility of the local social contract. This erasing, constrained, from cultural influences has been studied by ethno psychiatrists. Dr Carrer's team which worked on some very important pathologies in Brittany ²¹, such as suicide and alcoholism, showed that each time one noted the father's loss of influence, because he represents the image of authority in the family in this region; however in psychoanalysis the father's role is to curb the mother's influence on the young child. In matriarchal societies as in the Breton speaking western Brittany, this is accentuated because the father's lack of influence is supposed to be compensated by the phenomenon named psychic extra father, that means the customs, religious and social rituals, or the weight of the social group. In this case, the father and the psychic extra father are devalued. Dr Carrer concludes that when an outside culture is imposed, destroying the socio-cultural institutions, the effects are sufficiently sensitive to create a social pathology. One can compare these observations to those about the Canadian Inuit population which has the highest rates of suicides and alcoholism in the world, or again the problems of immigrant families in Europe, where the father cannot express his authority in a language and through cultural references now foreign to him.

Pierre Parlebas said ²², at the 2002 symposium in Nantes ²³, that traditional games "accumulated indignities", "condemned by the Church, suspected by the State, often abandoned to the children", that they "took refuge in the underprivileged classes", and we can add that this process of denigration has been applied to all the traditional body practices. In France, in the 18th century, at the time of the affirmation of the philosophical, scientific and political ideas of the Age of Enlightenment, the aristocracy and upward moving bourgeoisie confined the common people to a secondary, negligible role. This was done by means of a symbolic separation (common) people - children opposed to the aristocracy - adults (Philippe Ariès ²⁴). Thus, for them, the practice of festival games, the group dances in which everyone including children participated, revealed elements of "childhood" in which were the common people, while couples dancing became the dance of the comfortable and superior classes, who also abandoned traditional games. In Britain the aristocracy distanced themselves from ordinary people while practising sports newly created from the transformation of former games into sporting disciplines, sports. These are two examples confirming the theory of Eugenics ²⁵ developed by Francis Galton.

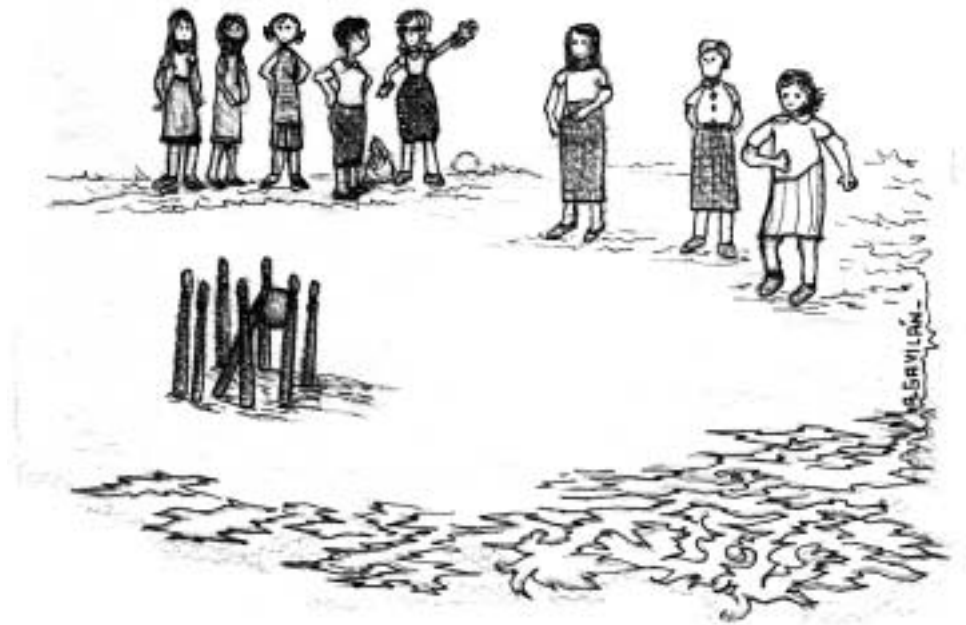
Sport is neither virtuous, or the opposite, nor do traditional games have miraculous remedies for our societies. However a society that creates discriminations or alienation and which does not respect human dignity, contributes to create serious social pathologies that tend then to turn into physiological problems. It is proven that the different institutional situations imposed on the sporting or playful practices reveal discriminatory realities, in particular for the games of cultural tradition, and the eradication of these discriminations can only contribute to attenuate some social pathologies. Today, the best answer to the global problem of health is a global answer, by the setting up of societal structures, which answer to a more highly democratic criterion, permitting first of all to place the human being at the centre of the

world system, and not the market. This is a necessity in order that everybody should be in a condition to express the most fundamental of rights: their culture. Claude Lévi-Strauss, the great anthropologist and thinker, said that “civilisation implies the coexistence of cultures offering between them the maximum of diversity, and consist even in this coexistence ²⁶”. The remedy in order to solve the pains that overwhelm our societies is more democracy between nations at the world level, and more power to a civil society which will be respectful of all. In this sense, states moving towards the recognition of traditional games and sports and giving them the same prestige as modern sporting disciplines contribute to the improvement of the social health of their population.

This is the dialectics that my colleagues are going to develop, from several problematic.

NOTES:

1. French scientist, pedagogue, one of the founding fathers of Sociology.
2. The 1896 games only registered the participation of 13 countries and only two among them presented teams, the United States and Germany (the other having only some individual participants).
3. British parliamentary reports of 1831-1832 (vol. XV. pp. 44, 95-97, 115, 195, 197, 339, 341-342) describe interviews of 8 years old children beginning their work every day at 5 or 6 o'clock in the morning and finishing at 8 or 9 o'clock in the evening!
4. Or more than \$28 000 per hour of work, which is in a few days, what almost all workers earn during a whole working life in industrial societies.
5. File published in the newspaper *Le Monde*, March 10, 2009.
6. Leader writer of the *New York Times*.
7. In the sense given in sociology.
8. Does the definition of sport by Pierre de Coubertin not contain the germs of excess?: “Sport is the voluntary and usual cult of intensive muscular exercise, motivated by the desire to progress and capable to go on until the risk (of injury). It must be applied with ardour, I will even say with violence. Sport, is not physical exercise good for everybody, under the condition to be reasonable and moderate; sport is the pleasure of the strong, or of those who want to become so, physically and morally. Nothing would kill it more surely than to want to imprison it in a moderation contrary to its essence.”
9. In 1990's, a study showed that in France 85% of the high-level athletes were victims of an injury obliging them to take at least 5 days break.
10. In 1994, a study made in the United States estimated that every year a million amateur sportsmen spent \$120 millions in the purchase of anabolic steroid products on the black market.
11. Borhane Erraïs & Mohammed Ben Larbi - *Ethnographie des pratiques corporelles dans la Tunisie pré-coloniale*. In *Histoires sociales des pratiques sportives* - INSEP, Paris, December 1985.
12. A system where the administration and economy of the country is under the control of the armed forces, similar to a British Dominion. Tunisia became independent in 1956.
13. Article of Henning Eichberg, prof. at Syddansk university, Denmark, research Institute for Sport, Health and Civil society (CISC). <http://isca-web.org/filer/football%20European%20Sport%20revised300407.pdf>
14. More on www.playthegame.org/
15. Adam Kuper, 1995, “Le cricket, le nationalisme et le cambrioleur”, In *Terrain*, n° 25.
16. *La légitimité démocratique*, by Pierre Rosanvallon, prof. to the Collège de France, Seuil, 2008.
17. *Halte aux Jeux (Olympics)*, Stock, Paris, 2004
18. Infantilisation is an attitude consisting of acting towards a person as to a child incapable of managing alone. The system that infantilises adopts an attitude of superiority to the infantilised persons, suggests that it knows what is good for them, manifests a will to think for them and, teaches them its morals. Infantilisation drives the infantilised people to adopt the point of view of the dominant system.
19. *Consumed: How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole*, by Benjamin Barber, professor of political sciences at the Maryland University, president of the NGO *CivWorld*, W.W. Norton, New York, 2007.
20. English scientist of the 19th century who associated social studies to biology.
21. *L'enfant breton et ses images parentales*. Actes de la VIIème rencontre d'études ethno psychiatriques, Institut Culturel de Bretagne, 1986.
22. *In Jeux traditionnels - Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* Guibert J. & Jaouen G., Institut Culturel de Bretagne (2005).
23. *Popular Culture and Education for the 21st Century* - October 2002 - Nantes (Fr)
24. *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, Philippe Ariès, Seuil, 1973.
25. Eugenics is an action which tries to improve the hereditary character of the human species by deliberate intervention. Several very serious political attitudes were inspired by this theory. Its promoter was Francis Galton, a 19th century English scientist and cousin of Darwin.
26. Speech at UNESCO.



Dr. Pere Lavega

INEFC, Universidad de Lleida, España

INEFC, Université de Lleida, Espagne

INEFC, University of Lleida, Spain

**Contribución de los Juegos y deportes tradicionales
a una concepción sistémica de la salud**

***La contribution des jeux et des sports traditionnels
à une approche systémique de la santé***

***Contribution of the traditional sports and games to a
systemic conception of health***

■ **Contribución de los Juegos y deportes tradicionales a una concepción sistémica de la salud**

Dr. Pere Lavega

INEFC, Universidad de Lleida

Resumen:

La revisión del concepto de casi juego deportivo, juego deportivo tradicional, casi deporte o deporte tradicional y deporte, así como del concepto de salud o calidad de vida exige adoptar una visión sistémica cuando se trata de relacionarlos.

El concepto de salud remite a un fenómeno complejo, poliédrico, caracterizado por aspectos subjetivos y objetivos que además de ser ausencia de enfermedad, corresponden al bienestar físico, psíquico y social de la persona. Además tiene relación con la posición que tiene cada individuo en la vida según su contexto cultural, valores o expectativas.

Al participar en un juego deportivo tradicional o deporte tradicional (Jdt-Dt) cada jugador protagoniza conductas motrices. El concepto de conducta motriz es multidimensional y se caracteriza por estar asociado a un significado externo (lo que se observa) y uno interno (vivencia corporal, imagen mental, emoción...) que activa de modo unitario las distintas dimensiones biológica, cognitiva, afectiva y social de la persona. Estas conductas motrices están cargadas de significado en el contexto social y cultural en el que se vive.

Partiendo de estas consideraciones en este texto se realiza un repaso a la contribución de los Jdt-Dt en cada una de las dimensiones de la salud o calidad de vida. En la dimensión biológica se explica la importancia de ser activos para mejorar los distintos sistemas osteomuscular, cardiovascular, inmunológico, hormonal... En este apartado se remarca que la tradición lúdica se ha transmitido sobre todo a través de juegos deportivos o motores, en los cuales la persona interviene con conductas motrices asociadas a un esfuerzo físico.

En la dimensión afectiva o emocional se recuerda a Parlebas quien en 1969 ya afirmaba que la afectividad es la llave de las conductas motrices y del desarrollo de la personalidad. La implicación afectiva es una parte constitutiva de las conductas motrices. En un estudio reciente hemos podido confirmar la extraordinaria contribución de los Jdt-Dt a la educación de las emociones.

Del mismo modo los Jdt-Dt juegan un papel fundamental en la dimensión social y cultural de la salud. Las relaciones interpersonales, el diálogo social, y la socialización a partir de diferentes interacciones motrices en el seno del contexto cultural en el que se vive son algunas de las aportaciones más destacadas en este nivel.

Por todo ello confirmamos la necesidad de considerar la contribución de los Jdt-Dt en el concepto sistémico de salud para el siglo XXI.

1. CONCEPTO DE JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL

El juego tradicional igual que otros términos como juego o deporte ha sido estudiado e interpretado desde distintos puntos de vista, disciplinas o áreas de conocimiento. Sin embargo, a menudo el concepto empleado no es suficientemente preciso como para poder aplicarlo en el ámbito científico. En este texto el marco teórico de referencia parte de los fundamentos de la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz.

Por este motivo antes de justificar la relación entre el juego y la salud o calidad de vida resulta necesario diferenciar los conceptos de casi juego deportivo, juego deportivo, juego deportivo tradicional, juego deportivo institucional o deporte, y casi deporte.

1.1 Juego deportivo tradicional y juego deportivo institucionalizado

Por **juego deportivo** se entiende *“aquella situación motriz de enfrentamiento codificado, denominada juego o deporte por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna”* (Parlebas, 2001:276)

Esta definición no hace juicios prematuros sobre el contenido de los juegos deportivos y deja el campo abierto a toda clase de análisis. El criterio de institución invita a distinguir dos grandes categorías lúdicas socialmente marcadas: los juegos deportivos institucionales y la de los juegos deportivos tradicionales.

El **juego deportivo institucional o deporte** *“es un juego deportivo dirigido por una instancia oficialmente reconocida (federación) y consagrado en consecuencia por las instituciones deportivas; un juego deportivo institucional es un deporte”* (Parlebas, 2001:281). Según Parlebas estos juegos se presentan bajo la autoridad de instituciones reconocidas oficialmente (federaciones internacionales, comités olímpicos...); se rigen por reglamentos precisos, registrados y reconocidos; su desarrollo va unido a la espectacularidad; están profundamente ligados a procesos socioeconómicos de producción y consumo. La referencia al concepto de institución comporta la intervención de poderosas instancias que disponen de instrumentos materiales a gran escala: comités directivos, reglamentos, calendarios, árbitros, personal administrativo, mecanismos de financiación, sanciones, etc. En su máximo apogeo, el reconocimiento institucional tiende a la mundialización de los juegos deportivos adoptados (Parlebas, 2001:281). Son ejemplos el fútbol, el baloncesto, el balonmano o el atletismo.

El **juego deportivo tradicional** *“es un juego deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales”*. (Parlebas, 2001:286). En opinión de Parlebas, a menudo están unidos a una tradición a menudo muy antigua; su sistema de reglas admite muchas variantes según la voluntad de los participantes; no dependen de instancias oficiales; suelen estar ignorados por los procesos socioeconómicos. Mientras que en el juego institucional existe una instancia centralizadora que fija las reglas, se podría decir que con la intención de extenderlas a todo el mundo, el juego tradicional deja a la tradición local el cuidado de transmitir sus códigos y rituales; el sistema de reglas lo establecen los grupos que lo ponen en práctica, según costumbres y rasgos locales. Un mismo juego puede dar origen a otras formas que podrían convertirse a su vez en nuevos juegos. Existen numerosos ejemplos de juegos de pelota, juegos con bastones, juegos infantiles o juegos de adultos con reglas locales que se practican sin un calendario estricto o que a menudo forman parte de celebraciones festivas (modalidades de bolos, carreras,...).

Llama la atención comprobar que la eterna división peyorativa entre trabajo, considerado una actividad noble, y juego, acusado de distracción infantil, se reproduce fielmente entre el juego institucional, proclamado serio y noble, y el juego tradicional, tachado de infantil e inferior. Sin embargo, antes de establecer engañosas jerarquías al servicio de una ideología subyacente que no se atreve a salir a la luz, sería sin duda preferible explorar todo el campo de las prácticas ludomotrices, donde el deporte es un rico subconjunto, y profundizar sus distintos elementos. La cultura de la diversidad parece más enriquecedora que la alineación dogmática con un sólo modelo. Ante estas observaciones resulta necesario iniciar una reflexión científica y por tanto crítica en torno a una teoría de los juegos deportivos, tal y como afirma y realiza Parlebas (2001).

Entre el juego deportivo tradicional y el juego deportivo institucional se encuentra el **casi deporte** denominados generalmente **deporte tradicional**, correspondiente a aquel *“juego deportivo que goza de un gran reconocimiento institucional a nivel local, y que tiende a revestirse de las características del deporte, pero que no ha logrado todavía de forma indiscutible el estatus internacional de éste”* (Parlebas, 2001:50). Suelen ser juegos semiinstitucionalizados cuya deportificación está muy adelantada, aunque no acabada, y que por tanto no han conseguido el estatus internacional de manera incontestable. Son ejemplos, muchos ejemplos de juegos de luchas, bolos, pelota... cuya federación es de carácter regional.

Indicar también que en el extremo opuesto al deporte, existen los **casi juegos deportivos** correspondientes a *“una situación motriz informal y libre llamada normalmente juego o deporte, y carente de reglas y competición”* (Parlebas, 2001:53). Se trata de actividades físicas que se desarrollan sin someterse a reglas precisas; son prácticas motrices que comienzan por iniciativa de sus participantes, que buscan un entretenimiento inmediato que no dependa de un reglamento externo con finalidad competitiva. Son ejemplos de estas actividades autoorganizadas, jugar con una peonza, con un bilboquet, con un yoyó, con un aro...

2. CONCEPTO DE SALUD Y DE CALIDAD DE VIDA

El concepto de **salud** debe abordarse concibiéndolo como un fenómeno “poliédrico”, constituido por un conjunto de diferentes factores. Ya en 1948 la Organización Mundial de la Salud (OMS) asociaba el concepto de salud a *“un estado de completo bienestar físico, psíquico y social y no meramente la ausencia de enfermedad”* (OMS, 1948).¹

El concepto inicial de salud se ha visto enriquecido con la incorporación del concepto de **calidad de vida**. La OMS crea en 1991 un grupo multicultural de expertos que avanza en la definición de calidad de vida entendida como la *“percepción del individuo de su posición en la vida en el contexto de la cultura y sistema de valores en los que vive y en relación con sus objetivos, expectativas, estándares y preocupaciones”* (1994).

El concepto de calidad de vida es más amplio que el de salud al englobar la posibilidad de realización personal en todas las dimensiones vitales, siendo la salud una condición básica entre éstas, dado que la ausencia de salud niega o disminuye el nivel de calidad de vida.

El proyecto de organización mundial para la calidad de vida (WHOQOL) se inició en 1991. El objetivo era desarrollar un instrumento para determinar la calidad de vida en cualquier población del planeta. Este instrumento de visión intercultural considera las percepciones de la persona en el contexto de su cultura y de su sistema de valores, así como sus objetivos personales. Incluye 26 ítems que evalúa los dominios de salud física, salud psicológica así como salud social y entorno.²

Una vez más este enfoque exige superar el modelo biomédico (biológico) del concepto de salud o calidad de vida para acudir a un modelo integral o sistémico que atienda de manera unitaria las diferentes dimensiones biológica, psicológica, social y cultural de la persona.

3. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL Y LA SALUD O CALIDAD DE VIDA

Dado que el marco teórico referido a la salud o a la calidad de vida se construye a partir de un enfoque sistémico resulta también necesario buscar su relación con el juego deportivo tradicional a partir de una visión sistémica. Por ello, la praxiología motriz o ciencia de la acción motriz creada por Parlebas es la disciplina científica en la que se apoya este trabajo,



Fig. 1. *Diferentes dimensiones de la conducta motriz*

ya que supera modelos de análisis del deporte o juego obsoletos que curiosamente todavía vigentes en el ámbito de la educación física. El modelo mecanicista apoyado en disciplinas como la biomecánica todavía sigue vigente; este modelo se inspira en el enfoque cartesiano que tiende a reducir los principios de la fisiología a los de la física; se consideran suficientes las reglas de la mecánica para dar cuenta de la persona que actúa; la explicación de los juegos deportivos se ha realizado desde la biome-

cánica entendiendo la conducta motriz de cualquier jugador como una máquina simple que activa un conjunto ordenado de articulaciones óseas y grupos musculares que funcionan como una suma de engranajes sucesivos. Este modelo tampoco se ve superado por el enfoque fisiológico que reduce la interpretación de la conducta motriz de un jugador al análisis del esfuerzo, de la energía que consume un deportista. Tampoco satisface pretender interpretar la intervención del jugador en un juego a partir de un modelo cibernético o informacional al asociar la conducta motriz a un ordenador que procesa la información que recibe y da una respuesta a menudo en términos reduccionistas de estímulo-respuesta como si la persona fuera un autómata totalmente autorregulado cuyas decisiones están todas programadas.

Frente a estos modelos reduccionistas Parlebas propone adoptar un punto de vista sistémico, rupturista con otros planteamientos, al superarlos por concepción, extensión y precisión. En este enfoque adquiere el máximo protagonismo la significación, de lo simbólico y de la metacomunicación, la semiotricidad, donde los datos mecánicos, energéticos e informacionales permanecen sometidos a la atribución a un significado por el sujeto actuante, significado que se materializa en la decisión motriz (Parlebas, 2001). Un jugador de pelota que decide devolver la pelota a la pared no sólo realiza determinados movimientos, sino que observa la colocación de los diferentes jugadores, se anticipa desplazándose allí donde va a ir la pelota y golpea la pelota con distintas intenciones en cada jugada. No se trata sólo de gestos, movimientos o técnicas, sino de la acción global de una persona que improvisa una conducta motriz en función de las reglas de juego y la dinámica de cada situación motriz a la que debe someterse (ubicación de los jugadores velocidad de los desplazamientos, posición desde donde golpear la pelota...). Es toda la personalidad del jugador la que está en juego, sus competencias cognitivas que le permiten evaluar cada situación que cambia constantemente, y que le permiten decidir y preactuar; también están en acción sus recursos afectivos que toman cuerpo en las reacciones emotivas, en la toma de riesgos, así como en su disponibilidad para el enfrentamiento relacional, es decir, para la comunicación motriz que puede llegar a realizarse mediante el contacto cuerpo a cuerpo. Por ello, las diferentes dimensiones de la personalidad – biológica, afectiva, cognitiva y relacional- se activan de manera unitaria en las conductas motrices de los practicantes (ver figura 1).

El concepto sistémico de la conducta motriz remite a considerar a la totalidad de la persona que actúa dotando de significado cada una de sus respuestas de naturaleza motriz. El concepto de conducta motriz corresponde a toda “*organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portador de signi-*

ficado. Se trata de la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa, la pertinencia de cuya expresión es de naturaleza motriz. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa. Por ejemplo cuando se filma a un jugador de voleibol, se graban sus inmovilidades, sus actos de desplazamiento, de salto y golpeo de pelota, en suma sus comportamientos motores; se habla de conducta motriz cuando se intenta captar, junto con esas manifestaciones objetivas, el significado de la vivencia que tienen asociada directamente (intención, percepción, imagen mental, proyecto, motivación, deseo, frustración, etc.).

Concepto de Salud o Calidad de Vida	Concepto de Conducta Motriz
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fenómeno polidémico ▪ Aspectos Subjetivos (percepción del individuo) + Aspectos Objetivos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fenómeno multidimensional ▪ Significado externo + Significado interno (vivencia corporal, imagen mental, emoción,...)
<p>Más que ausencia de enfermedad es ante todo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bienestar físico, ▪ Bienestar psíquico ▪ Bienestar social <p>Posición en la vida según su contexto cultural, valores, expectativas...</p>	<p>Activa de modo unitario las distintas dimensiones de la persona:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Biológica, ▪ Cognitiva, Afectiva ▪ Social de la persona que actúa <p>En el contexto social y cultural en el que vive</p>
<p>Tabla 1. Resumen de ideas y factores asociados a los conceptos de salud , calidad de vida y conducta motriz.</p>	

Tabla. 1. Resumen de ideas y factores asociados a los conceptos de salud , calidad de vida y conducta motriz.

De hecho, la conducta motriz no se puede reducir ni a una secuencia de manifestaciones observables, ni a una pura conciencia desligada de la realidad. Responde a la totalidad de la persona que actúa, a la síntesis unitaria de la acción significativa o, si se prefiere, del significado actuado. Esta doble perspectiva que combina el punto de vista de la observación externa (comportamiento observable) y el del significado interno (la vivencia corporal: percepción, imagen mental, anticipación, emoción...) permite al concepto de conducta motriz desempeñar un papel crucial en la educación física” Parlebas (2001:85).

A pesar de que en los últimos años la educación física y los licenciados en ciencias de la actividad física y del deporte han ganado en estatus social, la formación de los docentes sigue basándose en saberes dispersos e inconexos, carentes de una organización teórica coherente y de una aplicabilidad congruente, ya que se sustenta en conceptos muy poco actualizados en relación a los paradigmas vigentes. A la modernización tecnológica y al avance social no le ha correspondido una revitalización de los conocimientos científicos, por ello sus procedimientos siguen siendo arcaicos. “Resulta imprescindible que la educación física se abraze definitivamente a los principios de la física cuántica, de la biología embrionaria, de las ciencias humanas y de la sistémica para que se entienda al ser humano como un sistema inteligente que reacciona como un todo, aunque sólo se estimule algunas de sus partes, y que sobre todo, decida aplicar de manera resolutive y pragmática estos principios de la vida ya aceptados universalmente” (Lagardera & Lavega, 2005:85).

4. APORTACIONES DEL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL A LA DIMENSIÓN BIOLÓGICA DE LA SALUD

A menudo la mayoría de reflexiones que relacionan el juego o el ejercicio físico con la salud centran la atención exclusivamente sobre la dimensión biológica de la persona. Aunque aportan datos de interés resulta insuficiente referirse únicamente a esta dimensión del concepto sistémico de salud o calidad de vida.

Desde el punto de vista biológico se ha demostrado que la practica regular de ejercicio físico mejora el funcionamiento de los distintos sistemas orgánicos, especialmente el sistema osteomuscular y el inmunológico, equilibrando la sangre y la linfa, activando positivamente el

sistema hormonal, mejorando el funcionamiento del sistema locomotor y, en suma aportando un equilibrio homeostático al cuerpo. Los especialistas indican que el ejercicio físico es saludable si comporta un coste energético superior al gasto energético basal (entre 800 y 2000 kilocalorías diarias) y además se aconseja que sea variado, no monótono y a ser posible que se realice en grupo.

También se ha constatado que la falta de ejercicio físico provoca enfermedades osteomusculares, patologías coronarias, hiperlipidemia, reduce la masa muscular y la esquelética y disminuye la capacidad funcional de la persona. Según apuntan Martínez Vizcaíno & Sánchez López, (2008) en adultos, la actividad física se asocia a un menor riesgo de obesidad, enfermedades cardiovasculares, hipertensión, diabetes, cáncer y mortalidad prematura. Hay suficiente evidencia de que los orígenes de la enfermedad cardiovascular se encuentran en la infancia y la adolescencia. Las cifras relativas de lípidos y lipoproteínas, presión arterial y adiposidad de los jóvenes tienden a persistir a lo largo de la vida (*tracking*). También hay pruebas de que los patrones de conducta en cuanto a actividad física en la infancia permanecen en la vida adulta². Si, además de todo ello, tenemos en cuenta la dificultad de modificar los hábitos en la vida adulta, podemos decir sin temor a equivocarnos que la infancia y la adolescencia son etapas clave en la prevención primaria de la enfermedad cardiovascular y otras enfermedades asociadas al sedentarismo.

Uno de los últimos estudios (Moscoso & Moyano, 2009) indica que la población española es eminentemente sedentaria; menos de la mitad de la población practica ejercicio físico, y sólo dos de cada diez personas lo realizan habitualmente. Caminar es la principal acción motriz que se realiza durante el tiempo libre, mientras que la práctica de juegos deportivos se sitúa en quinta posición. Seis de cada diez españoles indica que en su jornada laboral pasan la mayor parte del tiempo sentados o de pie sin efectuar grandes esfuerzos.

Los problemas derivados de la falta de ejercicio físico afectan especialmente a los jóvenes y a los mayores. Los jóvenes actuales son mucho más pasivos que generaciones pasadas. Según el observatorio español de sostenibilidad (OSE) la tasa de obesidad entre los españoles menores de 24 años es la más alta de Europa (cuatro de cada diez niños o jóvenes padecen obesidad o sobrepeso), originando un aumento prematuro de enfermedades.

Durante los años 2004-2006 Martínez Vizcaíno & Sánchez López (2008) y colaboradores realizaron una investigación en Cuenca (Castilla y la Mancha) "Evidencia científica en la prevención del sobrepeso en escolares: estudio de Cuenca", en la que se estudiaron más de 1.000 niños de 4º y 5º de Educación Primaria, de 9 a 11 años, pertenecientes a 20 colegios públicos, en la participación en un programa extraescolar basado en juegos deportivos tradicionales y otras prácticas físicas recreativas, considerando que en esas edades los niños quieren jugar y pasárselo bien. Las sesiones se realizaron durante hora y media, tres veces a la semana". Además para favorecer la persistencia en este programa los investigadores idearon un plan de adherencia trimestral en el que se les daba un premio (una camiseta, una gorra o un cuaderno) a los que superaran el 70% de asistencia. Los alumnos fueron divididos en dos grupos, uno control que no siguió este programa y otro de intervención, y a todos se les evaluó las mismas variables: porcentaje de sobrepeso y obesidad, grosor del pliegue cutáneo tricipital (la zona del tríceps es un buen indicador de la grasa subcutánea), porcentaje de grasa corporal, analítica y gasto energético. También se les hizo una prueba respiratoria. Los resultados mostraron que en el grupo de intervención disminuyó la obesidad (del 33,16% al 27,08%), el pliegue cutáneo tricipital (del 17,41 a 16,83 milímetros) y el porcentaje de grasa corporal (del 24,29% al 23,99%). Asimismo, se redujo la APO B, una proteína relacionada con el colesterol malo, y aumentó la APO A, una proteína vinculada con el colesterol bueno. Los niños más delgados aumentaron el pliegue cutáneo mientras que disminuyó en los más

obesos. Las cifras de grasa corporal se redujeron ligeramente en los más obesos y aumentaron en los más flacos.

En esta dimensión resulta conveniente reiterar la contribución de los juegos tradicionales ya que requieren una intervención fisiológica de la persona. Diferentes estudios europeos confirman la extraordinaria presencia de los juegos de naturaleza motriz en la cultura tradicional; la tradición lúdica se transmite sobre todo a través de la ludomotricidad. A modo de ejemplo indicar que hasta los años 1950 los juegos tradicionales de carácter motor predominaban claramente sobre los juegos de mesa o de sociedad (en Cataluña representaban un 87% (Lavega, 2004), en Euskadi el 81,3 % (Etxebeste, 2001) datos que todavía son mucho más elevados en otros momentos históricos como la época del pintor Brueghel (siglo XVI) investigada por Parlebas, (1999) en la que los juegos motores ocupaban el 100% de las diversiones reflejadas por la obra de ese pintor flamenco.

Esta naturaleza práxica de los juegos deportivos tradicionales a diferencia de los juegos de mesa o sociedad exigen a los protagonistas realizar algún tipo de esfuerzo físico en todas las situaciones motrices, ya sean en juegos psicomotores en los que se participa sin interactuar con los demás protagonistas (carreras cortas, saltos, lanzamientos...) o en los juegos sociomotores en los que se exige interactuar con compañeros (juegos danzados, construcción de torres humanas, transporte de una embarcación náutica...), oponerse a adversarios (enfrentamientos de luchas, carreras de media o larga distancia,...) o cooperar y oponerse por equipos contra otros colectivos (juegos de pelota, juegos con bastones como el béisbol o billarda, ...). Sin embargo el nivel de dosificación e implicación del esfuerzo físico es muy distinto en los juegos cíclicos (generalmente los psicomotores) en los que todos los participantes reciben un esfuerzo físico parecido respecto a los juegos cuya lógica interna desencadena situaciones que van cambiando constantemente, debido a la incertidumbre o imprevistos que originan los adversarios o la relación con el medio físico; en estos casos cada jugador realizará esfuerzos distintos dependiendo de su toma de decisiones asociada a los roles, estrategia y toma de decisiones que realice durante el juego.

5. APORTACIONES DEL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL A LA DIMENSIÓN AFECTIVA-EMOCIONAL DE LA SALUD

Hace cuarenta años que Parlebas 1969 (citado en Parlebas, 1990) ya adelantaba que para entender la contribución de la educación motriz en el desarrollo de la personalidad resulta necesario entender que la afectividad es la llave de las conductas motrices. Es decir, cuando una persona participa de un juego deportivo tradicional, la toma de decisiones y sus respuestas motrices están modeladas por la afectividad, de modo que no se puede separar el nivel afectivo del cognitivo y por tanto el emotivo de la motricidad. Cuando se interviene en cualquier juego deportivo tradicional la percepción es por ella misma afectividad, igual que la afectividad es por ella misma percepción. La percepción no es una recepción pasiva que realiza el jugador sino una elaboración activa impregnada fuertemente de elementos emotivos.

Al considerar la aportación del juego tradicional al concepto sistémico de salud o calidad de vida es necesario integrar los componentes afectivos e interpersonales no sólo como factores que facilitan provisionalmente la intervención de las acciones motrices sino como ingredientes fundamentales de la propia acción motriz.

Los datos afectivos se convierten en partes constitutivas de la acción motriz y por tanto de todo el proceso de aprendizaje de cualquier juego deportivo tradicional. Por ejemplo, se pueden observar numerosos ejemplos de situaciones que causan una cierta inhibición en los protagonistas, como el caso de un jugador de bolos o lanzador de barra que intenta realizar de

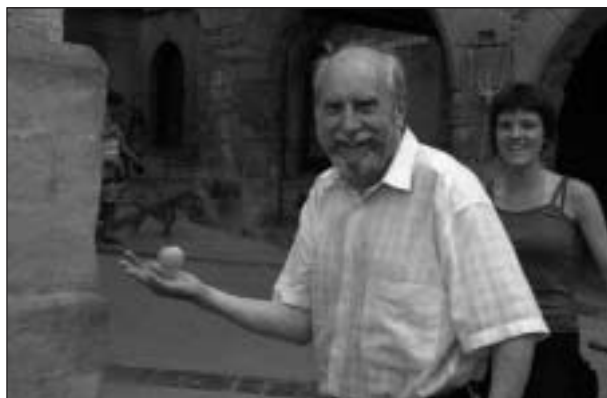


Fig. 2 y 3. Ejemplos de juegos psicomotores en los que la persona se pone a prueba, valorando y reconociendo sus virtudes, sus limitaciones, sus miedos, sus percepciones y sus emociones.

nuevo aquella acción más difícil que le provocó una lesión en el hombro; o aquel luchador que se vuelve a enfrentar al adversario que le derrotó y le lesionó tras recibir un contacto brusco; o aquel niño que vuelve a subir en la misma torre humana de la que cayó la última vez desde varios metros de altura. En todos estos casos no se puede hacer un análisis o valoración de las respuestas sólo desde el punto de vista biomecánico ya que a pesar de aportar datos interesantes se deberán contextualizar en una situación motriz concreta en la que existe una fuerte implicación emotiva.

La praxiología motriz al incorporar el concepto sistémico de conducta motriz muestra que las vías afectiva, cognitiva y social son inseparables, ya que cada intencionalidad despliega un conjunto de implicaciones emotivas y de significaciones.

La emoción debe entenderse como una reacción vital de la vida ante un estímulo externo o interno; es decir, que la vida se hace presente a través de la emoción; sea cual sea el desencade-

nante. Paralelamente el juego deportivo tradicional se corresponde con un proceso activo generador de acciones motrices, de aquí el interés de identificar los procesos emocionales que se producen según se pongan en acción unos juegos deportivos u otros.

La contribución de los juegos deportivos tradicionales a la educación o mejora de la salud o calidad de vida desde el punto de vista emocional es incuestionable. La variedad de situaciones que proponen estos juegos permiten incidir sobre las diferentes dimensiones de la emoción. Por ejemplo los juegos deportivos tradicionales psicomotores realizados en un medio estable tienden a reproducir estereotipos motores, es decir, respuestas automatizadas, tal es el caso de los juegos psicomotores de bolos, lanzamiento de barra y también otros juegos como el bilboquet o lanzar al suelo una peonza. La lógica interna de cada una de estas situaciones le lleva a la persona a conocer con detalle sus limitaciones corporales, sus defectos y sus virtudes y a ser conscientes y regular sus emociones en las situaciones que requieren la concentración de cada uno de los grupos musculares y articulaciones del cuerpo.

También existen otros juegos que se basan en superar dificultades e imprevistos del terreno de juego (la mayoría de los que se realizan en la naturaleza) como carreras desde una localidad a una ermita, competiciones entre embarcaciones al desplazarse en ríos o en el mar, en las que es necesario ajustar cada una de las intenciones al proceso de

adaptabilidad a los imprevistos que genera la constante incertidumbre del medio. El riesgo controlado comporta altas dosis de implicación emotiva, lo cual supone una especie de juego de desafío de las leyes de la naturaleza.

Además, los juegos deportivos tradicionales proporcionan un extraordinario mosaico de situaciones en las que se debe interactuar con los demás, ya sean compañeros o adversarios. En estos juegos sociomotores la afectividad está asociada a saber leer y reaccionar ante emociones, imprevistos y riesgos que generan los demás participantes. Este puede ser el caso de la lucha leonesa, la lucha canaria o la lucha bretona; en los que la persona que actúa debe descifrar, interpretar y reaccionar ante cada una de las acciones motrices a menudo imprevistas de su adversario. Lo mismo ocurre con juegos entre equipos, como son muchos juegos de pelota, en los que es necesario adaptarse a las acciones y reacciones emotivas que origina la intervención de los demás.

No existe jerarquía entre las distintas clases de juegos deportivos tradicionales, por tanto no se pueden identificar juegos mejores o peores; juegos de primera categoría y juegos secundarios, sino juegos que activan procesos diferentes y por tanto consecuencias también desiguales. En principio no hay ningún juego deportivo aséptico, sino que cualquier situación de juego desencadena procesos activos asociados a la expresión de las distintas clases de emociones (positivas, negativas o ambiguas).

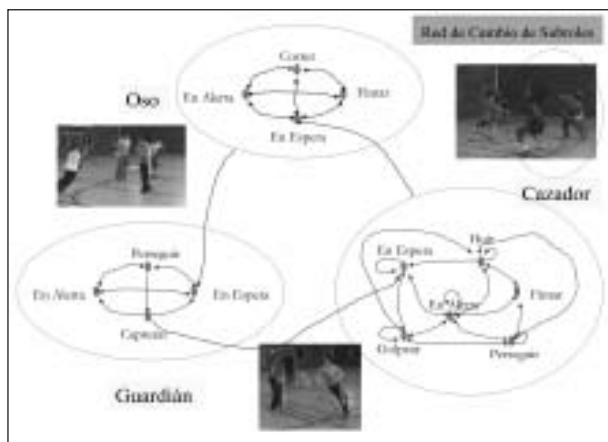
Cualquier terreno donde acontecen los juegos deportivos tradicionales (calle, plaza, era o pabellón polideportivo) es un laboratorio donde se generan experiencias emocionales, aprendizajes, relaciones motrices y consecuencias socializadoras que merecen ser investigadas.

Las consideraciones indicadas anteriormente han animado a diferentes grupos de investigación de universidades de España, Portugal y Brasil a iniciar un estudio en torno a la relación entre las distintas clases de emociones y las distintas familias de juegos deportivos tradicionales. En una primera fase, de conciencia emocional, se han estudiado las emociones experimentadas por 284 estudiantes universitarios tras haber practicado juegos deportivos tradicionales representativos de los cuatro dominios de acción motriz (Parlebas, 2001) según el criterio de interacción motriz (psicomotores, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición). Además la mitad de estos juegos diferenciaba a los participantes en ganadores y perdedores, mientras que la otra mitad eran juegos sin victoria. El análisis de los datos confirma que los distintos dominios de acción motriz o familias de juegos no se comportan de la misma manera; las emociones positivas se manifestaron con máxima intensidad en juegos cooperativos sin victoria; mientras que las emociones negativas se activaron básicamente en los juegos en los que se podía ganar o perder e incluso quedar eliminado (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Soldevila, 2009). Sobre este apartado indicar que en diversos estudios de juegos tradicionales infantiles en regiones mediterráneas se ha visto un predominio de juegos sin victoria respecto a los juegos que distinguen los vencedores de los perdedores. En cambio en el caso de los juegos de adultos en diferentes regiones europeas se ha observado que los juegos con victoria predominan ante el resto de juegos, aunque a diferencia de los deportes profesionales, la mayoría de estos juegos deportivos acontecen en un contexto festivo o de competiciones locales en los que el éxito en la competición a menudo es compartido por el resto de participantes (en otro tipo de actividades que comparten todos los asistentes, como por ejemplo bailes, gastronomía, cantos...).

El juego deportivo tradicional es portador de un sinfín de experiencias óptimas (en el sentido que entiende Csikszentmihalyi, 1997) que pueden contribuir a mejorar la autoestima, la conciencia y regulación emocional y por tanto a potenciar esta dimensión afectiva de la salud o calidad de vida. Este autor, estudioso de la felicidad, indica que las experiencias óptimas



Fig. 4 y 5. Ejemplos de juegos sociomotores, arriba el borinot (juego de oposición) y abajo la cadena (juego cooperativo) en los que la relación con los demás resulta una dimensión imprescindible para valorar la contribución de estas situaciones.



que generan felicidad aparecen en condiciones muy concretas.

“- **Capacidad activa del protagonista para provocar que algo suceda.** Los mejores momentos de nuestra vida, no son momentos pasivos, receptivos o relajados. Los mejores momentos suelen suceder cuando el cuerpo o la mente de una persona han llegado hasta su límite en un esfuerzo voluntario para conseguir algo difícil y que valiera la pena. Una experiencia óptima es algo que hacemos que suceda.

- **Sentimiento de participación.** Los músculos del nadador pueden haberle dolido durante su carrera memorable, sus pulmones pueden que hayan estado a punto de explotar, y tal vez haya sufrido un poco de mareo y fatiga; sin embargo pueden haber sido los mejores momentos de su vida.

- **Flujo.** Estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en la actividad que nada más parece importarles; la experiencia, por sí misma, es tan placentera que las personas la realizarán incluso aunque tenga un gran coste, por el puro motivo de hacerla

- **Estado óptimo de experiencia interna.** Este estado se manifiesta cuando hay orden en la conciencia. La falta de orden interno se muestra en una condición subjetiva que algunos autores llegan a denominar ansiedad ontológica o angustia existencial.

Fig. 6. Ejemplo de la representación de los roles y subroles en el juego deportivo tradicional denominado el Oso, el Guardián y el Cazador. Los riesgos y las implicaciones emotivas están vinculadas a la toma de decisiones en relación a los demás protagonistas.

Mientras que la humanidad ha incrementado colectivamente sus poderes materiales cientos de veces, no ha avanzado mucho en términos de mejorar el contenido de su experiencia". Csikszentmihalyi (1997: 34).

Efectivamente, la participación en juegos deportivos tradicionales permite activar estas cuatro condiciones que seguro que van a favorecer la dimensión afectiva del bienestar o de un estilo de vida saludable.

6. APORTACIONES DEL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL A LA DIMENSIÓN SOCIAL Y CULTURAL DE LA SALUD

En el estudio realizado por Moscoso & Moyano (2009) la población española encuestada informa estar bastante satisfechos con la vida, tener altos niveles de bienestar y una buena calidad de vida. De los aspectos concretos de la calidad de vida se destaca la importancia de las relaciones interpersonales tienen una importancia prioritaria, aspecto que también se ha confirmado en otros países mediterráneos por otros estudiosos que citan estos mismos autores como Antonucci et al., 1996; Fernández-Ballesteros, Zamarrón, Rudinger et al., 2005; Fernández-Ballesteros, Zamarrón y Macía, 1996.

Para las personas de edad avanzada realizar ejercicio físico es un medio extraordinario para reconstituir vínculos sociales ya que se trata de actividades que se realizan fuera del hogar; aspecto que sobre todo es muy importante que las mujeres mayores combatan riesgos como la soledad, la depresión y el desánimo.

En diversos estudios realizados sobre los juegos deportivos tradicionales en diferentes regiones de Europa (Etxebeste, 2001; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2001; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2002; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2005; y López de Sosoaga, 2006), y también en otras regiones del mediterráneo africano (Bouid, 2000; Elloumi, 2000) siguiendo un planteamiento etnomotor, se confirma una gran presencia de juegos sociomotores que exigen interactuar motrizmente con otras personas. En el caso de los juegos transmitidos en la primera mitad del siglo XX diversos estudios confirman este predominio de la sociomotricidad en diversas regiones europeo mediterráneas como Cataluña (74,7%), en el País Vasco (76,7%), en Valencia (85%) o en Túnez (84%).

Al jugar una persona tiene diferentes opciones según la lógica interna del juego que elija: puede cooperar con compañeros, oponerse a los rivales, participar con otras personas para solucionar un reto común, plantear estrategias de equipo, intervenir en redes de comunicación motriz originales, como por ejemplo intervenir en juegos en los que es posible cambiar de compañeros o adversarios durante la partida o realizar juegos paradójicos en los que los demás participantes pueden ser compañeros y adversarios a la vez. El juego deportivo tradicional entendido como una sociedad en miniatura o como un laboratorio de relaciones motrices promueve entre sus protagonistas una socialización basada en descubrir, reconocer y compartir experiencias con los demás. Todo ello se convierte en un escenario extraordinario para favorecer la socialización de un estilo de vida saludable basada en las relaciones interpersonales.

En un estudio realizado en diversas regiones europeas (Lavega, 2006) dentro del programa cultura 2000 sobre juegos deportivos tradicionales practicados por adultos, los resultados confirmaron la dimensión integradora de estos juegos. Atendiendo al género de los protagonistas se observa la presencia de juegos mixtos (39%) sobre todo en contextos festivos. También se han localizado juegos masculinos (38%) y juegos femeninos (5%). Paralelamente se identifican juegos en los que participan hombres y mujeres por separado (18%) cuando se trata de juegos deportivos federados cuya organización responde a la competición en campeonatos (Ver figura 7). En la figura 8 se puede apreciar que también existen juegos en los

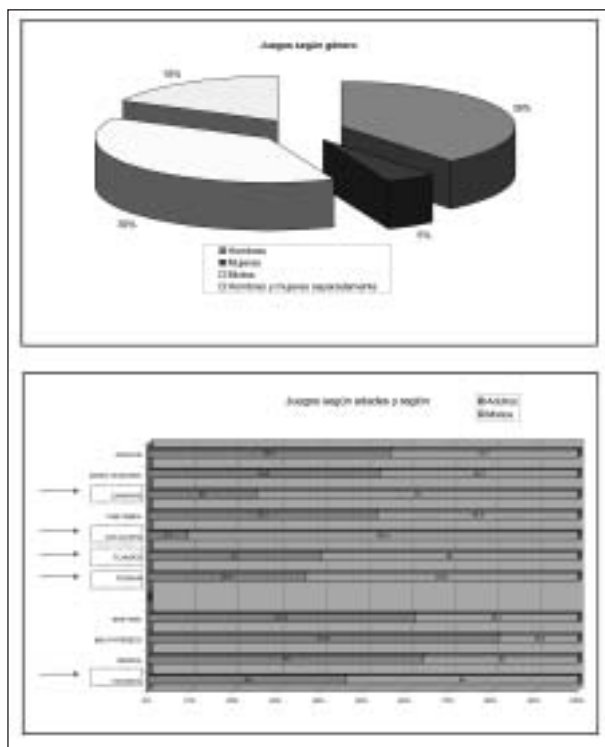


Fig. 7 y 8. Resultados de la composición de los grupos de juegos deportivos de adultos en diversas regiones europeas, atendiendo al género y a la edad.

la cual supone promover el derecho a ser diferentes, a compartir nuestros juegos y vuestros juegos, a favorecer una cultura de la paz basada en relaciones democráticas y que permite la integración de todos los participantes al contexto colectivo al que pertenece (Jaouen, 2001) . Actualmente todavía existen muchas localidades de Europa y de otros continentes en los que los juegos tradicionales constituyen un ingrediente imprescindible de las fiestas locales. De hecho, los resultados obtenidos en la organización de los juegos deportivos tradicionales en diversas regiones europeas muestran la extraordinaria importancia de colectivos locales como asociaciones de vecinos, comité organizador de una feria o fiesta, asociaciones culturales o peñas, entidades de carácter laboral (p.ej. cofradías, cooperativas, asociaciones de ganaderos...), casas comerciales e incluso instituciones públicas del municipio que celebra la fiesta.

Sin lugar a dudas este apartado junto con los anteriores justifican la excelente contribución de los juegos tradicionales en la mejora de las distintas dimensiones de la salud o calidad de vida. La visión sistémica de los juegos tradicionales y de la salud permite justificar el papel tan necesario de los juegos deportivos tradicionales en el siglo XXI.

que participan al mismo tiempo personas de distintas edades, sobre todo cuando no se trata de campeonatos o competiciones. Estos datos difícilmente se podrían dar en los escenarios del deporte profesional, circunstancia que confirma la gran contribución de los juegos deportivos tradicionales a la dimensión social de la calidad de vida o salud.

En el contexto de los juegos deportivos resulta imprescindible reconocer que la fiesta o celebración local es uno de los escenarios donde el juego deportivo tradicional adquiere su máxima significación y sentido. En todo contexto festivo el juego favorece la interrelación entre diversos grupos sociales, contribuyendo a activar la convivencia, la armonía y la relación con los demás. Además en una sociedad en la que la interculturalidad está cada vez más y más presente, es necesario reconocer la dimensión "folkelig" del juego (Eichberg, 2001),

Referencias Bibliográficas

- Bouzid, E. (2000). Etude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne : la période romaine et l'époque actuelle In Ministère Jeunesse, Enfance et Sports de la République Tunisienne (Eds.), *Jeux, Sports et sociétés. Actes du colloque Tuniso-français* (pp. 35-54). Tunis: CERDOJES.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- Eichberg, H. (2001). L'identité populaire dans le sport et la culture. A propos de la démocratie vivante. In J. J. Barreau & G. Jaouen (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, Culture et Société au XXIe siècle* (pp. 247-285). Plonéour Lanvern: Éditions Confédération FALSAB.
- Elloumi, A. (2000). Analyse socio-culturelle des jeux traditionnels tunisiens. In Ministère Jeunesse, Enfance et Sports de la République Tunisienne (Eds.), *Jeux, Sports et sociétés. Actes du colloque Tuniso-français*. Tunis: CERDOJES.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, elements de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. Université Paris V-Rene Descartes, Paris.
- Jaouen, G. (2001). Quels jeux de tradition pour le XXIème siècle en Europe? In Barreau, J.J & Jaouen, G. (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, Culture et Société au XXIe siècle* (pp. 23-34). Plonéour Lanvern: Éditions Confédération FALSAB.
- Lagardera, P., & Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de conductas motrices. *Tandem. Revista de Educación Física*, 79-101.
- Lavega, P. (2004). Traditional games and education To learn to create bonds. To create bonds to learn. *Studies in physical culture & Tourism. University School of Physical Education in Poznan (Poland)*, Vol. XI(1), 9-32.
- Lavega, P. (Ed.). (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P., Bardají, F., Costes, A., & Saula, O. (2001). Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga. *Revista Etnologia de Catalunya* (19), 116-120
- Lavega, P., Bardají, F., Costes, A., & Saula, O. (2002). Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell). *Revista Etnologia de Catalunya* (20), 118-121.
- Lavega, P., Bardají, F., Costes, A., & Saula, O. (2005). Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l'Ondara i el Sió (Urgell). *Revista Etnologia de Catalunya* (26), 128-132
- Lavega, P.; Filella, G.; Lagardera, F.; Mateu, M.; Soldevila, A. (2009). Motor action Domains and Emotions. Unpublished Research.
- López de Sosoaga, A. (2006). Juegos infantiles y juegos de adultos ¿dos realidades diferenciadas? . In Martínez de Santos. R & Etxebeste, J. (Eds.), *Investigaciones en praxiología motriz*. (pp. 11-20). Vitoria: AVAFIEP y Universidad del País Vasco.
- Martínez Vizcaíno V, Salcedo Aguilar F, Franquelo Gutiérrez R, Solera Martínez M, Sánchez López M, Serrano Martínez S, et al. (2008). Assessment of an after-school physical activity program to prevent obesity among 9- to 10-year-old children: a cluster randomized trial. *International Journal of Obesity*, 32(1), 12-22.
- Martínez Vizcaíno, V., & Sánchez López, M. (2008). Relación entre actividad física y condición física en niños y adolescentes. *Revista española de cardiología*, 61 (2), 108-111.
- Moscoso, D., & Moyano, E. (Eds.). (2009). *Deporte, salud y calidad de vida*. . Barcelona: Fundación “La Caixa”.
- Parlebas, P. (1990). Contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité. In EPS (Ed.), *Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS* (Vol. 4, pp. 60-75). Paris: Editions Revue E.P.S.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux d'enfants, d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIIe siècle* Paper presented at the Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges, Montbrison.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

NOTAS:

1. Definición que apareció en el preámbulo a la constitución de la Organización Mundial de la Salud según lo adoptado por la conferencia internacional de la salud, Nueva York, 19-22 de junio de 1946; firmado el 22 de julio de 1946 por los representantes de 61 estados (expedientes oficiales de la Organización Mundial de la Salud, No. 2, P. 100) y entrado en vigor el 7 de abril de 1948. Debe indicarse que las siglas OMS en castellano corresponden a WHO en inglés.
2. World Health Organization (1993). WHOQoL Study Protocol. WHO (MNH7PSF/93.9) http://www.who.int/substance_abuse/research_tools/en/english_whoqol.pdf

■ La contribution des jeux et des sports traditionnels à une approche systémique de la santé

Dr. Pere Lavega

INEFC, Université de Lleida, Espagne

Résumé:

Revoir les notions de “quasi-jeu sportif”, de “jeu sportif traditionnel”, de “quasi-sport, ou jeu traditionnel” et de “sport” ainsi que celle de santé ou de qualité de vie, puis relier ces concepts entre eux... tout cela exige l'adoption d'une vision systémique.

La notion de santé renvoie à un phénomène complexe, polyédrique, caractérisé par des aspects subjectifs et objectifs. Outre l'absence de maladie, ces aspects correspondent au bien-être physique, psychique et social de l'individu. Ils sont de plus liés à la place que chacun occupe dans la vie en fonction de son contexte culturel, de ses valeurs et de ses attentes.

Lorsqu'il participe à un jeu sportif traditionnel ou à un sport traditionnel (Jst-St), le joueur adopte certaines conduites motrices. Le concept de conduite motrice est multidimensionnel. Il a pour caractéristique d'être associé à une signification externe (ce que l'on observe) et à une signification interne (vécu corporel, image mentale, émotion...) qui active comme un tout les différentes dimensions – biologique, cognitive, affective et sociale – de l'individu. Ces conduites motrices sont chargées de signification dans le contexte social et culturel où chacun vit.

À partir de ces considérations, le texte passe en revue la contribution des Jst-St à chacune des dimensions de la santé ou de la qualité de vie. Ainsi, pour la dimension biologique, il souligne l'importance d'être actif pour améliorer les différents systèmes – ostéo-musculaire, cardiovasculaire, immunologique, hormonal... Ce chapitre insiste sur le fait que la tradition ludique se transmet principalement via les jeux sportifs ou moteurs, où l'individu intervient moyennant des conduites motrices associées à un effort physique.

Pour ce qui est de la dimension affective ou émotionnelle, l'auteur évoque Parlebas, qui, dès 1969, affirmait que l'affectivité est la clé des conduites motrices et du développement de la personnalité. L'implication affective est une partie constitutive des conduites motrices. Une étude récente nous a permis de confirmer l'extraordinaire apport des Jst-St à l'éducation des émotions.

Les Jst-St jouent, de même, un rôle essentiel dans la dimension sociale et culturelle de la santé. Les relations interpersonnelles, le dialogue social, et la socialisation survenant à partir de différentes interactions motrices au sein du contexte culturel où l'on vit comptent parmi les contributions les plus remarquables sur ce plan.

Voilà pourquoi nous réitérons qu'il est nécessaire de prendre en compte la contribution des Jst-St à l'approche systémique de la santé au XXI^e siècle.

1. LA NOTION DE JEU SPORTIF TRADITIONNEL

Le terme de “jeu traditionnel” – à l'instar d'autres, comme jeu ou sport – a fait l'objet d'études et d'interprétations depuis différents angles, disciplines ou domaines de connaissance. Toutefois, il arrive souvent que le concept utilisé ne soit pas assez précis pour qu'il soit possible de l'appliquer au domaine scientifique. Dans le présent texte, le cadre théorique de référence s'appuie sur les fondements de la science de l'action motrice, la praxéologie motrice.

Voilà pourquoi, avant de justifier le rapport entre jeu et santé ou qualité de vie, il est nécessaire de distinguer les concepts de “quasi-jeu sportif”, “jeu sportif”, “jeu sportif traditionnel”, “jeu sportif institutionnel, ou sport” et “quasi-sport”.

1.1 Jeu sportif traditionnel et jeu sportif institutionnalisé

Par jeu sportif, on comprend “une situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne” (Parlebas, 2001:276)

Cette définition ne porte pas de jugement à l'emporte-pièce sur le contenu des jeux sportifs et laisse la place à toutes sortes d'analyses. Le critère d'institution, lui, invite à distinguer deux grandes catégories de jeux socialement bien séparées : les jeux sportifs institutionnels et les jeux sportifs traditionnels.

Le jeu sportif institutionnel, ou sport “est un jeu sportif régi par une instance officiellement reconnue (fédération) et ainsi consacré par les institutions sportives ; un jeu sportif institutionnel, c'est un sport”. Ces jeux se présentent sous l'autorité d'institutions officiellement reconnues (fédérations internationales, comités olympiques...). Ils sont régis par des règlements précis, enregistrés et reconnus. Leur développement est uni à la spectacularité. Ils sont profondément liés à des processus socioéconomiques de production et de consommation. La référence au concept d'institution renvoie à l'intervention de puissantes instances qui disposent d'instruments matériels à grande échelle : comités de direction, règlements, calendriers, arbitres, personnel administratif, mécanismes de financement, sanctions, etc. À son apogée, la reconnaissance institutionnelle tend à la mondialisation des jeux sportifs adoptés (Parlebas, 2001:281). Le football, le basket-ball, le handball et l'athlétisme en sont des exemples.

Le jeu sportif traditionnel “est un jeu sportif souvent enraciné dans une longue tradition culturelle, mais qui n'a pas été consacré par les instances traditionnelles”. Il est souvent lié à une tradition très ancienne ; son système de règles admet de nombreuses variantes, selon la volonté des participants ; il ne dépend pas des instances officielles ; il est généralement ignoré des processus socioéconomiques. Alors que, dans le jeu institutionnel, il existe une instance centrale qui fixe les règles, dans l'intention, pourrait-on dire, de les étendre au monde entier, le jeu traditionnel laisse à la tradition locale le soin de transmettre ses codes et ses rituels. Le système de règles est établi par les groupes qui les mettent en pratique conformément aux coutumes et aux caractéristiques locales. Un même jeu peut donner naissance à d'autres formes, qui pourraient à leur tour devenir de nouveaux jeux (Parlebas, 2001:286). Il y a de nombreux exemples de jeux de balle, de jeux de bâtons, de jeux d'enfants ou d'adultes qui ont leurs règles locales et sont pratiqués sans calendrier strict ou qui, souvent, font partie de célébrations festives (modalités de quilles, courses...).

Il est intéressant de constater que l'éternelle division, péjorative, entre le travail – considéré comme une activité noble – et le jeu – accusé d'être une distraction puérile – se retrouve fidèlement entre le jeu institutionnel, proclamé sérieux et noble, et le jeu traditionnel, étiqueté de puéril et d'inférieur. Toutefois, avant d'établir des hiérarchies trompeuses au service d'une idéologie sous-jacente qui n'ose pas sortir au grand jour, il vaut sans doute mieux explorer tout le champ des pratiques ludomotrices, où le sport est un riche sous-ensemble, et en approfondir les différents éléments. La culture de la diversité semble plus enrichissante que l'alignement dogmatique sur un seul modèle. Ces affirmations rendent nécessaire d'entamer une réflexion critique autour d'une théorie des jeux sportifs, ainsi que l'affirme et le fait Parlebas (2001).

Entre le jeu sportif traditionnel et le jeu sportif institutionnel, on trouve le quasi-sport, généralement dénommé sport traditionnel, qui est le “jeu sportif qui jouit d'une grande reconnaissance institutionnelle à l'échelon local, et qui tend à revêtir les caractéristiques du sport, mais

qui n'a pas encore atteint de façon indiscutable le statut international de celui-ci" (Parlebas, 2001:50). Il s'agit généralement de jeux semi-institutionnalisés dont la sportification est très avancée, mais non achevée, et qui, par conséquent, n'ont pas atteint de statut international incontestable. De nombreux jeux de lutte, de quilles, de balle... dotés d'une fédération régionale en sont l'exemple.

On signalera également que, à l'extrémité opposée au sport, on a les quasi-jeux sportifs qui correspondent à "une situation motrice informelle et libre, normalement appelée jeu ou sport, et exempte de règles et de compétition (Parlebas, 2001:53). Ce sont des activités physiques qui se déroulent sans se soumettre à des règles précises, des pratiques motrices qui commencent sur l'initiative de leurs participants, lesquels recherchent un amusement immédiat, non soumis à un règlement externe à finalité compétitive. Jouer à la toupie, au bilboquet, au yoyo, au cerceau... sont des exemples d'activités auto-organisées de ce type.

2. LA NOTION DE SANTÉ ET DE QUALITÉ DE VIE

La notion de santé doit être abordée comme phénomène "polyédrique", composé d'un ensemble de facteurs. Dès 1948, pour l'Organisation mondiale de la Santé (OMS), la santé est "un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité". (OMS, 1948).

La notion initiale de santé a été enrichie par l'incorporation de la notion de qualité de vie. L'OMS crée en 1991 un groupe multiculturel d'experts, qui avance vers la définition de la qualité de vie, comprise comme étant la "perception qu'a un individu de sa place dans l'existence, dans le contexte de la culture et du système de valeurs dans lesquels il vit en relation avec ses objectifs, ses attentes, ses normes et ses inquiétudes" (1994).

La notion de qualité de vie est plus large que celle de santé car elle englobe la possibilité de l'épanouissement personnel dans toutes les dimensions de la vie, la santé étant une condition essentielle puisque son absence empêche ou diminue le niveau de qualité de la vie.

Le projet d'une Organisation mondiale pour la Qualité de la vie (WHOQOL) a été lancé en 1991. Il avait pour but de développer un instrument capable de mesurer la qualité de vie dans n'importe quelle population de la planète. Cet instrument de vision interculturel prend en compte les perceptions de l'individu dans le contexte de sa culture et de son système de valeurs, de même que ses objectifs personnels. Il inclut 26 items, qui évaluent les domaines de la santé physique, de la santé psychologique ainsi que de la santé sociale et de l'environnement.

Là aussi, cette approche demande de dépasser le modèle biomédical (biologique) de notion de santé ou de qualité de vie pour aller vers un modèle intégral, ou systémique, qui prenne en charge comme un tout les différentes dimensions – biologique, psychologique, sociale et culturelle – de l'individu.

3. LE RAPPORT ENTRE LE JEU SPORTIF TRADITIONNEL ET LA SANTÉ OU LA QUALITÉ DE VIE

Étant donné que le cadre théorique relatif à la santé ou à la qualité de vie se construit à partir d'une approche systémique, il va falloir, là aussi, établir sa relation avec le jeu sportif traditionnel à partir d'une vision systémique. C'est pourquoi la praxéologie motrice, ou science de l'action motrice, créée par Parlebas est la discipline scientifique sur laquelle les présents travaux s'appuient. Elle dépasse en effet des modèles caducs d'analyse du sport ou du jeu qui sont toutefois, étrangement, encore en vigueur dans le domaine de l'éducation phy-



Fig. 1. *Diférentes dimensiones de la conduíte motrice*

articulaciones osseuses et de groupes de muscles qui fonctionnent comme une somme d'engrenages successifs. Ce modèle n'est pas amélioré par l'approche physiologique, laquelle réduit l'interprétation de la conduíte motrice d'un joueur à l'analyse de l'effort, de l'énergie qu'il dépense. Il n'est pas non plus satisfaisant de chercher à interpréter l'intervention d'un joueur dans un jeu à partir d'un modèle cybernétique ou informationnel en associant la conduíte motrice à un ordinateur qui traite l'information qu'il reçoit et fournit une réponse, souvent exprimée en termes réductionnistes de stimulus/réponse, comme si l'individu était un automate totalement autorégulé dont les décisions sont toutes programmées.

Face à ces modèles réductionnistes, Parlebas propose d'adopter un point de vue systémique, qui rompt avec d'autres démarches. Dans cette approche, le rôle le plus important est dévolu à la signification, celles du symbolique et de la métacomunication, et à la semiotricité, où les données mécaniques, énergétiques et informationnelles restent soumises à l'attribution d'une signification par le sujet agissant, signification qui se matérialise par la décision motrice (Parlebas, 2001). Un joueur de balle qui décide de renvoyer la balle contre le mur effectue non seulement certains mouvements, mais observe la disposition des différents joueurs, anticipe en se plaçant là où la balle va aller, et tape dans la balle avec différentes intentions à chaque fois. Il ne s'agit pas seulement de gestes, de mouvements ou de techniques, mais de l'action globale de quelqu'un qui improvise une conduíte motrice en fonction des règles du jeu et de la dynamique de chaque situation motrice à laquelle il doit se soumettre (emplacement des joueurs, vitesse des déplacements, position d'où taper dans la balle...). C'est toute la personnalité du joueur qui est en jeu, ce sont ses compétences cognitives qui lui permettent de décider et de pré-agir. Ce sont aussi ses ressources affectives qui prennent corps dans les réactions émotionnelles, dans la prise de risque ainsi que dans la disponibilité pour l'affrontement relationnel, autrement dit pour la communication motrice qui peut se réaliser par le contact corps à corps. C'est pourquoi les différentes dimensions de la personnalité – biologique, affective, cognitive et relationnelle – sont activées comme un tout dans les conduítes motrices des participants (voir figure 1).

Le concept systémique de la conduíte motrice pousse à envisager la totalité de la personne agissante, et donne une signification à chacune de ses réponses motrices. Parlebas (2001) définit le concept de conduíte motrice comme suit : "Organisation signifiante du comportement moteur. La conduíte motrice est le comportement moteur en tant qu'il est porteur de signification. Il s'agit donc de l'organisation signifiante des actions et réactions d'une personne agissante dont la pertinence de l'expression est alors de nature motrice. Une conduíte

sique. Le modèle mécaniciste fondé sur des disciplines comme la biomécanique est toujours en vigueur. Ce modèle s'inspire de l'approche cartésienne qui tend à réduire les principes de la physiologie à ceux de la physique et où les règles de la mécanique sont jugées suffisantes pour rendre compte de la personne agissante. L'explication des jeux sportifs s'est faite à partir de la biomécanique, en appréhendant la conduíte motrice de tout joueur comme une machine simple qui active un ensemble ordonné d'ar-

Notion de santé ou de qualité de vie	Notion de conduite motrice
<ul style="list-style-type: none"> • Phénomène polyédrique • Aspects subjectifs (perception de l'individu) + Aspects objectifs 	<ul style="list-style-type: none"> • Phénomène multidimensionnel • Signification extérieure + Signification intérieure (vécu corporel, image mentale, émotion...)
Plus qu'absence de maladie, c'est avant tout <ul style="list-style-type: none"> • Un bien-être physique, • Un bien-être psychique • Un bien-être social Place occupée dans la vie, selon le contexte culturel, les valeurs, les attentes...	Active de façon unitaire les différentes dimensions de la personne : <ul style="list-style-type: none"> • Biologique, • Cognitive, affective • Social de la personne agissante Dans le contexte social et culturel où elle vit

motrice ne peut être observée qu'indirectement. Elle se manifeste moyennant un comportement moteur dont les données observables sont dotées de sens et qui est vécu de façon consciente ou inconsciente par la personne agissante. Par exemple, quand on filme un joueur de volley-ball, on enregistre ses immobilités, ses actions de déplacement, de saut et de frappe de la

balle, en somme, ses comportements moteurs. On parle de conduite motrice quand on tâche de capter, aux côtés de ces manifestations objectives, la signification du vécu auxquelles elles sont directement associées (intention, perception, image mentale, projet, motivation, désir, frustration, etc.).

De fait, la conduite motrice ne peut être réduite ni à une séquence de manifestations observables ni à une pure conscience dissociée de la réalité. Elle répond à la totalité de la personne agissante, à la synthèse de l'action signifiante ou, si l'on préfère, de la signification agie. Cette double perspective, qui conjugue le point de vue de l'observation extérieure (comportement observable) et le point de vue de la signification intérieure (le vécu corporel : perception, image mentale, anticipation, émotion...) permet à la notion de conduite motrice de jouer un rôle crucial dans l'éducation physique" Parlebas (2001:85).

Même si, ces dernières années, l'éducation physique et les licenciés en science de l'activité physique et du sport sont montés dans l'estime sociale, la formation des enseignants s'appuie toujours sur des savoirs dispersés et séparés, dépourvus d'une organisation théorique cohérente et d'une applicabilité homogène, sous-tendus par des concepts très peu actualisés par rapport aux paradigmes en vigueur. La modernisation technologique et les progrès sociaux n'ont pas donné lieu à une revitalisation des connaissances scientifiques et les procédures restent archaïques. "Il est indispensable que l'éducation physique embrasse définitivement les principes de la physique quantique, de la biologie embryonnaire, des sciences humaines et de la systémique pour appréhender l'être humain comme un système intelligent, qui réagit comme un tout, même si seules certaines de ses parties sont stimulées et, surtout, qu'elle décide d'appliquer de manière résolutive et pragmatique ces principes de la vie désormais acceptés universellement (Lagardera & Lavega, 2005:85).

4. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION BIOLOGIQUE DE LA SANTÉ

La plupart des réflexions qui associent le jeu ou l'exercice physique à la santé centrent l'attention exclusivement sur la dimension biologique de la personne. Bien que ces données soient intéressantes, il n'est pas suffisant de s'en tenir à cette dimension de la notion systémique de la santé ou qualité de vie.

Il a été démontré que, du point de vue biologique, la pratique régulière de l'exercice physique améliore le fonctionnement des différents systèmes organiques, notamment du système ostéo-musculaire et du système immunologique, en équilibrant le sang et la lymphe, en activant positivement le système hormonal, en améliorant le fonctionnement du système locomoteur et, en somme, en apportant au corps un équilibre homéostatique. Les experts signalent que l'exercice physique est salutaire s'il a un coût énergétique supérieur à la dépen-

se énergétique de base (entre 800 et 2000 kilocalories par jour). Ils recommandent de plus qu'il soit varié, non monotone et, si possible, effectué en groupe.

Il a de même été constaté que le manque d'exercice physique entraîne des maladies ostéo-musculaires, des pathologies coronaires, de l'hyperlipidémie, la réduction de la masse musculaire et osseuse et qu'il réduit les capacités fonctionnelles de l'individu. D'après Martínez Vizcaíno & Sánchez López, (2008), chez les adultes, l'activité physique est liée à un moindre risque d'obésité, de maladies cardiovasculaires, d'hypertension, de diabète, de cancer et de mortalité prématurée. Il a suffisamment été prouvé que la maladie cardiovasculaire a son origine dans l'enfance et l'adolescence. Les chiffres relatifs aux lipides et aux lipoprotéines, à la pression artérielle et à l'adiposité chez les jeunes tendent à persister tout au long de la vie (tracking). Il y a aussi des preuves que les modèles de conduite relatifs à l'activité physique dans l'enfance demeurent dans la vie adulte. Si on ajoute à tout cela la difficulté de modifier les habitudes dans la vie adulte, on peut dire sans crainte de se tromper que l'enfance et l'adolescence sont des étapes essentielles dans la prévention primaire de la maladie cardiovasculaire et d'autres maladies associées au sédentarisme.

Une étude très récente (Moscoso & Moyano, 2009) indique que la population espagnole est éminemment sédentaire. Moins de la moitié de la population pratique l'exercice physique et seules deux personnes sur dix en font de manière habituelle. La marche est la principale action motrice effectuée pendant le temps libre, la pratique de jeux sportifs se situant en cinquième position. Six Espagnols sur dix déclarent qu'ils passent la plus grande partie de leur journée de travail assis ou debout, sans effectuer de gros efforts.

Les problèmes dérivés du manque d'exercice physique touchent spécialement les jeunes et les personnes âgées. Aujourd'hui, les jeunes sont bien plus passifs que ceux des générations passées. D'après l'OSE (Observatoire espagnol de la durabilité), le taux d'obésité chez les Espagnols de moins de 24 ans est le plus important d'Europe (quatre enfants ou jeunes sur dix souffrent d'obésité ou de surpoids), ce qui entraîne une augmentation prématurée des maladies.

Pendant les années 2004-2006, Martínez Vizcaíno & Sánchez López (2008) et leurs collaborateurs ont effectué une enquête à Cuenca (Castille-La Manche) visant à faire un test scientifique sur la prévention du surpoids chez les écoliers. Cette étude portait sur plus de 1 000 enfants du primaire âgés de 9 à 11 ans, appartenant à 20 écoles publiques, qui ont participé à un programme extrascolaire s'appuyant sur des jeux sportifs traditionnels et autres pratiques physiques récréatives, compte ayant été tenu du fait qu'à cet âge, les enfants veulent jouer et s'amuser. Les séances, organisées trois fois par semaine, duraient une heure et demie. Pour favoriser l'assistance régulière au programme, les enquêteurs ont eu l'idée d'un plan d'adhésion trimestrielle où les enfants qui dépassaient les 70 % d'assistance gagnaient un prix (un T-shirt, une casquette ou un cahier). Les élèves ont été divisés en deux groupes : un groupe contrôle, qui n'a pas suivi le programme, et un groupe d'intervention. Les mêmes variables ont été mesurées chez tous : taux de surpoids et d'obésité, grosseur du pli cutané tricipital (la région du triceps est un bon indicateur de la graisse sous-cutanée), taux de graisse corporelle, analyse et dépense énergétique. Ils ont aussi effectué un test respiratoire. Les résultats ont montré une diminution de l'obésité dans le groupe d'intervention (de 33,16 % à 27,08 %), du pli cutané tricipital (de 17,41 à 16,83 millimètres) et du taux de graisse corporelle (de 24,29 % à 23,99 %). De plus, l'APO B, une protéine liée au mauvais cholestérol, a diminué, tandis que l'APO A, une protéine liée au bon cholestérol, a augmenté. Le pli cutané des enfants les plus minces a augmenté, tandis que celui des plus gros diminuait. Les chiffres relatifs à la graisse corporelle ont légèrement baissé chez les plus gros alors qu'ils augmentaient chez les plus minces.

Il convient de rappeler la contribution des jeux traditionnels à la dimension biologique, puisqu'ils exigent une intervention physiologique de la personne. Différentes études européennes confirment l'extraordinaire présence des jeux de nature motrice dans la culture traditionnelle. La tradition ludique est essentiellement transmise par le biais de la ludomotricité. À titre d'exemple, on indiquera que, jusque dans les années 1950, les jeux traditionnels à caractère moteur l'emportaient largement sur les jeux de table ou de société (en Catalogne, ils atteignaient 87 % (Lavega, 2004), au Pays-Basque, 81,3 % [Etxebeste, 2001]). Ces chiffres sont d'ailleurs encore bien plus élevés à d'autres moments de l'histoire, comme à l'époque où vivait le peintre Brueghel (XVI^e siècle), étudiée par Parlebas (1999), où les jeux moteurs occupent 100 % des divertissements peints par cet artiste flamand.

À la différence des jeux de table ou de société, la nature pratique des jeux sportifs traditionnels exige aux joueurs d'effectuer un certain effort physique dans toutes les situations motrices, que ce soit dans des jeux psychomoteurs où l'on participe sans interaction avec les autres joueurs (courses courtes, sauts, lancers...) ou dans des jeux sociomoteurs, où il faut interagir avec d'autres joueurs (jeux dansés, tours humaines, transport d'une embarcation nautique...), s'opposer à des adversaires (affrontements de luttes, courses sur une moyenne ou longue distance,...) ou coopérer et s'opposer par équipes à d'autres groupes (jeux de balle, jeux employant des bâtons, comme le bélit ou billarda...). Toutefois, le dosage ou l'implication de l'effort physique est très différent dans les jeux cycliques (généralement les psychomoteurs) où tous les participants effectuent un effort physique semblable et dans les jeux dont la logique interne donne lieu à des situations qui changent sans arrêt, en raison de l'incertitude ou des imprévus venant des adversaires ou du rapport avec le milieu physique. Dans ces cas-là, chaque joueur effectuera un effort différent selon sa prise de décisions associée aux rôles, à la stratégie et aux risques pris pendant le jeu.

5. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION AFFECTIVE ET ÉMOTIONNELLE DE LA SANTÉ

En 1969, il y a quarante ans, Parlebas (cité in Parlebas, 1990) affirmait déjà que, pour comprendre la contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité, il fallait d'abord comprendre que l'affectivité est la clé des conduites motrices. Autrement dit, lorsque quelqu'un participe à un jeu sportif traditionnel, ses prises de décision et ses réponses motrices sont façonnées par l'affectivité, tant et si bien que l'on ne peut pas séparer le niveau affectif du cognitif, et, partant, l'émotionnel de la motricité. Lorsqu'on intervient dans un jeu sportif traditionnel, la perception est en elle-même affectivité, tout comme l'affectivité est en elle-même perception. La perception n'est pas une réception passive du joueur, mais une élaboration active fortement imprégnée d'éléments émotionnels.

Lorsque l'on considère la contribution du jeu traditionnel à la notion systémique de santé ou de qualité de vie, il faut intégrer les composantes affectives et interpersonnelles, non seulement en tant que facteurs qui facilitent provisoirement l'intervention des actions motrices, mais aussi en tant qu'ingrédients essentiels de la propre action motrice.

Les données affectives deviennent des parties constituantes de l'action motrice et, par conséquent, de tout le processus d'apprentissage de n'importe quel jeu sportif traditionnel. Il y a de nombreux exemples de situations qui entraînent une certaine inhibition chez les protagonistes. Ce sera le cas du joueur de quilles ou du lanceur de barre qui essaye d'effectuer à nouveau une action difficile qui lui a une fois valu une blessure à l'épaule, ou celui du lutteur qui se retrouve devant l'adversaire qui l'a vaincu et blessé après un contact brutal, ou celui de l'enfant qui re-escalade la tour humaine dont il est tombé la dernière fois de plusieurs mètres de haut. Dans tous ces cas, on ne peut pas analyser ou évaluer la réponse

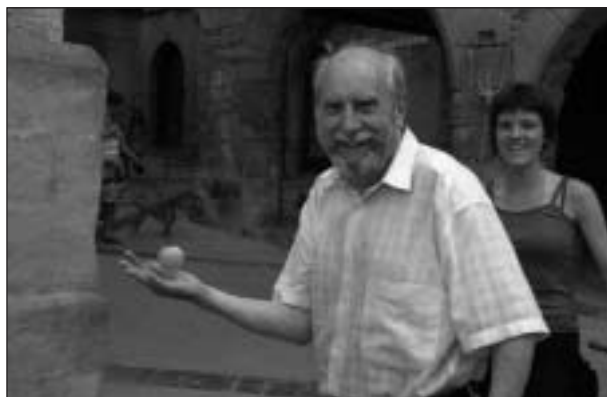


Fig. 2 et 3. Exemples de jeux psychomoteurs mettant à l'épreuve l'individu, qui évalue et reconnaît ses qualités, ses limites, ses craintes, ses perceptions et ses émotions.

du participant du seul point de vue biomécanique, qui, même s'il apporte des renseignements intéressants, doit être placé dans le contexte d'une action motrice concrète marquée par une forte implication émotionnelle.

Incorporant la notion systémique de conduite motrice, la praxéologie motrice montre que les voies affective, cognitive et sociale sont inséparables, car chaque intentionnalité déploie un ensemble d'implications émotionnelles et de significations.

L'émotion doit être comprise comme une réaction surgie de la vie face à un stimulus extérieur ou intérieur. Autrement dit, c'est la vie qui fait acte de présence à travers l'émotion, quel que soit son déclencheur. Parallèlement, le jeu sportif traditionnel entraîne un processus actif générateur d'actions motrices, d'où l'intérêt d'identifier les processus émotionnels qui se produisent selon les jeux sportifs mis en action.

La contribution des jeux sportifs traditionnels à l'éducation ou à l'amélioration de la facette émotionnelle de la santé est indiscutable. La variété de situations que

proposent ces jeux permet de toucher aux différentes dimensions de l'émotion. Ainsi les jeux sportifs traditionnels psychomoteurs se déroulant dans un milieu stable tendent à reproduire des stéréotypes moteurs, autrement dit les réponses automatisées. C'est le cas des jeux psychomoteurs des quilles, du lancer de barre, mais aussi d'autres jeux comme le bilboquet ou le lancer d'une toupie par terre. La logique interne de chacune de ces situations conduit la personne à connaître en détail ses limites corporelles, ses défauts et ses qualités, à prendre conscience de ses émotions et à les réguler dans les situations qui exigent la concentration de chacun des groupes musculaires et des articulations du corps.

D'autres jeux, eux, consistent à déjouer les difficultés et les imprévus du terrain de jeu (c'est le cas de la plupart de ceux qui se déroulent dans la nature) : que ce soit une course allant d'un village à une chapelle ou une compétition entre embarcations, en rivière ou en mer, ils obligent à ajuster chaque intention aux imprévus issus de l'incertitude perpétuelle du milieu. Le risque contrôlé contient de fortes doses d'implication émotionnelle, ce qui se traduit par une espèce de jeu de défi des lois de la nature.

Qui plus est, les jeux sportifs traditionnels constituent une mosaïque inouïe de situations où il faut interagir avec les autres, partenaires ou adversaires. Dans ces jeux sociomoteurs, l'affectivité est indissociable de la faculté d'interpréter les émotions, les imprévus et les risques

générés par les autres participants et de savoir y réagir. C'est par exemple le cas de la lutte léonaise, canarienne ou bretonne, où la personne agissante doit déchiffrer, interpréter et réagir face aux actions motrices souvent imprévisibles de son adversaire. Il en va de même avec les jeux en équipe, comme le sont de nombreux jeux de balle, où il faut s'adapter aux actions et aux réactions émotionnelles que l'intervention des autres entraîne.

Il n'y a pas de hiérarchie entre les différentes sortes de jeux sportifs traditionnels et on ne distingue pas entre meilleurs et moins bons jeux, entre jeux de première ou deuxième catégorie, mais entre jeux qui activent des processus différents et ont donc des retombées différentes. Il n'y a en principe pas de jeux aseptiques, toute situation de jeu déclenchant des processus actifs associés à l'expression des différents types d'émotions (positives, négatives ou ambiguës).

Tout terrain sur lequel se déroulent des jeux sportifs traditionnels (rue, place, terrain vague ou salle omnisports) est un laboratoire où se produisent des expériences émotionnelles, des apprentissages, des rapports moteurs et des retombées socialisatrices qui méritent d'être étudiées.

Les considérations précédentes ont conduit différents groupes de recherche rattachés à des universités espagnoles, portugaises et brésiliennes à entreprendre une étude sur le rapport entre les différents types d'émotions et les différentes familles de jeux sportifs traditionnels. La première étape, qui portait sur la conscience des émotions, s'est penchée sur les émotions ressenties par 284 étudiants après avoir participé à des jeux sportifs traditionnels représentatifs des quatre domaines d'action motrice (Parlebas 2001), d'après le critère d'interaction motrice (domaines psychomoteur, de coopération, d'opposition et de coopération-opposition). En outre, la moitié de ces jeux déterminait des gagnants et des perdants chez les participants, l'autre moitié étant des jeux sans victoire. L'analyse des données confirme que les différents domaines de l'action motrice ou familles de jeux n'agissent pas de la même manière. Les émotions positives se sont manifestées avec plus d'intensité dans les jeux coopératifs, sans victoire, tandis que les émotions négatives se sont déclenchées surtout dans les jeux où l'on pouvait gagner, perdre ou se faire éliminer (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Soldevila, 2009). On indiquera à ce propos que, dans différentes études de jeux traditionnels d'enfants dans les régions méditerranéennes, on constate la prédominance de jeux sans victoire sur ceux qui établissent des gagnants et des perdants. En revanche, on observe que, dans les jeux d'adultes de différentes régions européennes, les jeux débouchant sur une victoire l'emportent sur les autres jeux. Ceci dit, à la différence des sports traditionnels, la plupart de ces jeux sportifs se déroulent dans un contexte festif ou dans le cadre de compétitions locales où la victoire est partagée par le reste des participants (à l'occasion d'autres types d'activités auxquelles tout le monde participe : bals, repas, chants...).

Le jeu sportif traditionnel est porteur d'une infinité d'expériences optimales (au sens qu'en donne Csikszentmihalyi (1997) qui peuvent contribuer à améliorer l'estime de soi, la conscience et la régulation des émotions et, donc, à promouvoir la dimension affective de la santé ou de la qualité de vie. Cet auteur, analyste du bonheur, indique que les expériences optimales qui génèrent du bonheur surgissent dans des conditions très précises.

- La capacité active du sujet pour faire en sorte que quelque chose arrive. Les meilleurs moments de notre vie ne sont pas des moments passifs, réceptifs ou de repos. Ces grands moments surviennent quand le corps ou l'esprit sont utilisés jusqu'à leurs limites dans un effort volontaire en vue de réaliser quelque chose de difficile et d'important. Une expérience optimale, c'est quelque chose que nous avons fait en sorte de provoquer.

- Sentiment de participation. Les muscles d'un nageur lui ont peut-être fait mal au cours d'une course mémorable, il a peut-être eu l'impression que ses poumons allaient exploser, et



Fig. 4 et 5. Exemples de jeux sociomoteurs. En haut, le borinot (jeu d'opposition) et en bas, la chaîne (jeu coopératif) où le rapport à autrui est une dimension indispensable à l'évaluation de la contribution des situations.

il s'est peut-être senti un peu nauséux et fatigué. N'empêche, c'était peut-être là un des meilleurs moments de sa vie.

- Flow (courant). État dans lequel les personnes sont tellement plongées dans leur activité que rien ne leur semble plus important. L'expérience en soi est si agréable que les gens la feront même si elle demande un gros effort, juste pour le plaisir de la faire.

- État optimal d'expérience intérieure. Cet état se manifeste lorsqu'il y a de l'ordre dans la conscience. Le manque d'ordre intérieur se manifeste comme une condition subjective, que certains auteurs désignent sous le nom d'anxiété ontologique ou angoisse existentielle. Alors que, collectivement, l'humanité a multiplié par cent ses pouvoirs matériels, elle n'a pas beaucoup progressé dans l'amélioration du contenu de son expérience. P. 34.

En effet, la participation à des jeux sportifs traditionnels permet d'activer ces quatre conditions, qui favorisent sans nul doute la dimension affective du bien-être ou d'un mode de vie sain.

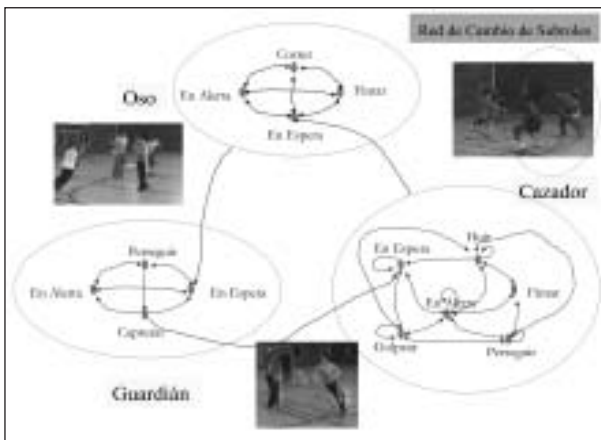


Fig. 6. Exemple de la représentation des rôles et des sous-rôles dans le jeu sportif traditionnel dénommé "L'ours, le gardien et le chasseur". Les risques et les implications émotionnelles sont liées à la prise de décision par rapport aux autres protagonistes.

6. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION SOCIALE ET CULTURELLE DE LA SANTÉ

Dans l'étude réalisée par Moscoso & Moyano (2009), la population espagnole interrogée déclare être plutôt satisfaite de sa vie, jouir d'un bon niveau de bien-être et d'une bonne qualité de vie. Parmi les aspects concrets de la qualité de vie, on soulignera l'importance donnée aux relations interpersonnelles, un élément également confirmé dans d'autres pays méditerranéen par des analystes qui citent eux aussi des auteurs, tels qu'Antonucci et al., 1996, Fernández-Ballesteros, Zamarrón, Rudinger et al., 2005, et Fernández-Ballesteros, Zamarrón et Macía, 1996.

Pour les personnes âgées, l'exercice physique est un excellent moyen de reconstruire des liens sociaux puisqu'il les fait sortir de chez elles. Cela est particulièrement important chez les femmes âgées, qui doivent lutter contre des risques tels que la solitude, la dépression et le découragement.

Plusieurs études portant sur les jeux sportifs traditionnels dans différentes régions d'Europe (Etxebeste, 2001; Lavega, Bardají, Costes, & Saula, 2001; Lavega, Bardají, Costes, & Saula, 2002; Lavega, Bardají, Costes, & Saula, 2005; et López de Sosoaga, 2006), et dans des régions de la Méditerranée africaine (Bouزيد, 2000; Elloumi, 2000) selon une approche ethnomotrice confirment l'abondance de jeux socio-moteurs qui exigent une interaction motrice avec d'autres gens. En ce qui concerne les jeux transmis dans la première moitié du XXe siècle, plusieurs études confirment la prédominance de la sociomotricité dans diverses régions euro-méditerranéennes comme la Catalogne (74,7 %), le Pays Basque (76,7 %), la région de Valencia (85 %) ou la Tunisie (84 %).

En jouant, une personne a différentes options selon la logique interne du jeu qu'il choisit: coopérer avec ses partenaires, à s'opposer à ses rivaux, à tenter avec d'autres participants de relever un défi commun, à proposer des stratégies d'équipe ou à intervenir dans des réseaux de communication motrice originaux (en participant, par exemple, à des jeux où on peut changer de partenaires ou d'adversaires en cours de partie, ou en réalisant des jeux paradoxaux où les autres participants peuvent être en même temps partenaires et adversaires). Le jeu sportif traditionnel, vu comme une société en miniature ou comme un laboratoire de rapports moteurs, promeut chez ses protagonistes une socialisation fondée sur la découverte, la reconnaissance et le partage d'expériences avec autrui. Tout cela forme un cadre extraordinaire pour favoriser la socialisation d'un mode de vie sain, fondé sur les relations interpersonnelles.

Les résultats d'une étude menée dans plusieurs régions européennes (Lavega, 2006) dans le cadre du programme Culture 2000 sur les jeux sportifs traditionnels pratiqués par des adultes confirment la dimension intégratrice de ces jeux. Pour ce qui est du genre des protagonistes, on observe la présence de jeux mixtes (39 %) dans des contextes festifs principalement. On distingue également entre jeux masculins (38 %) et jeux féminins (5 %). Parallèlement à cela, il y a des jeux où hommes et femmes participent séparément (18%) lorsqu'il s'agit de jeux sportifs fédérés dont l'organisation répond à la compétition en championnats (Cf. figure 7). La figure 8 montre qu'il y a aussi des jeux auxquels participent en même temps des personnes d'âges différents, surtout lorsqu'il n'y a ni championnats ni compétitions à la clé. Ces conditions-là seraient difficilement réunies dans le sport professionnel, ce qui confirme que les jeux sportifs traditionnels contribuent grandement à la dimension sociale de la qualité de vie ou de la santé.

Dans le contexte des jeux sportifs, on ne peut que reconnaître que la fête ou la célébration locale est l'un des cadres où le jeu sportif traditionnel acquiert toute sa signification, tout son sens. Dans tout contexte festif, le jeu favorise l'interrelation entre différents groupes sociaux et contribue à activer la convivance, l'harmonie et le rapport à autrui. En outre, dans une société où l'interculturalité est de plus en plus présente, il faut reconnaître

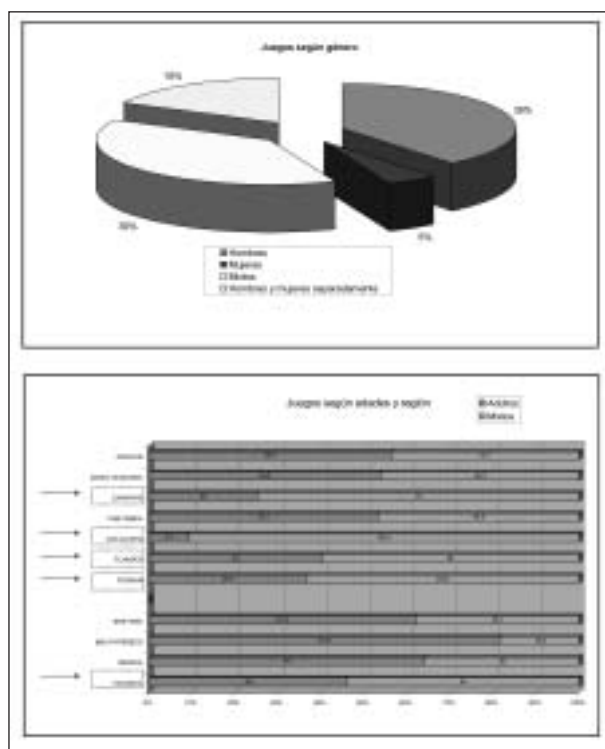


Fig. 7 y 8. Les jeux par genre. Hommes. Femmes. Mixtes. Hommes et femmes séparément. Les jeux par âges et par régions. Adultes. Mixtes. Aragón / Baixa Guadiana / Canarias / Cantabrie / Catalogne / Flandre / Poznan / Bretagne / Midi-Pyrénées / Murcie / Valencia

la dimension folkelig du jeu (Eichberg, 2001), laquelle promeut le droit à être différent, à partager nos jeux et vos jeux, à favoriser une culture de la paix fondée sur des relations démocratiques et permettant l'intégration de tous les participants au contexte collectif auquel ils appartiennent (Jaouen, 2001). Il reste aujourd'hui de nombreuses communes d'Europe et d'autres continents où les jeux traditionnels sont un ingrédient indispensable des fêtes locales. De fait, les résultats obtenus dans l'organisation de jeux sportifs traditionnels dans plusieurs régions européennes montrent l'extraordinaire importance des collectifs locaux – associations de riverains, comités d'organisation d'une foire ou d'une fête, associations culturelles, clubs, organisations professionnelles (confréries, coopératives, associations d'éleveurs...), établissements commerciaux et, même, institutions publiques de la commune qui célèbre la fête.

Nul doute que cette facette, unie aux précédentes, montre la contribution des jeux traditionnels à l'amélioration des différentes dimensions de la santé ou de la qualité de vie. La vision systémique des jeux traditionnels et de la santé donne toute sa justification au rôle nécessaire des jeux sportifs traditionnels au XXI^e siècle.

■ Contribution of the traditional sports and games to a systemic conception of health

Dr. Pere Lavega

INEFC, University of Lleida, Spain

Summary:

The review of the concept of almost sporting game, traditional sporting game, almost sport or traditional sport or sport, as well as the concept of health or quality of life requires adopting a systematic vision when it comes to linking them.

The concept of health refers to a complex polyhedral phenomenon, characterized by the subjective and objective aspects of the person, than with the sickness absence, correspond with the physical, mental and social well being of the person. It is also related with the individual position each one has in life, depending on the cultural context, values and expectations.

When participating in a traditional sporting game or traditional sport (Tsg-Ts) each player starts motor activities. The motor activity is multidimensional and it's characterized for being associated to an external signification (what we observe) and an internal one (body experience, mental image, emotion...) that activates at once the biological, cognitive, affective and social dimensions of the person. These motor activities are full of meaning in the social and cultural context where the person lives.

Proceeding from these considerations, we accomplish in this text a review of the contribution of Tsg-Ts in each one of the dimensions of health and quality of life. In the biological dimension we explain the importance of being active to improve the musculoskeletal, cardiovascular, immune and hormonal systems. In this paragraph we show how the playful tradition has been passed on specially through sporting games, in which the person intervenes with motor activities associated to an exertion.

In the affective or emotional dimension we recall Parlebas, who in 1969 stated that the affection is the key to the motor activities and personality development. The emotional involvement is an integral part of the motor activities. In a recent research we have been able to confirm the extraordinary contribution of Tsg-Ts to the education of the emotions.

The Tsg-Ts play as well a fundamental role in the social and cultural dimension of health. The interpersonal relationships, the social dialog, the socialization starting from different driving interactions in the cultural context in which we live are some of the most well known contributions in this level.

Therefore, we need to consider the contribution of the Tsg-Ts in the systemic concept of health in the XXI Century.

1. CONCEPT OF TRADITIONAL SPORTING GAME

Traditional game, as well as other concepts as game or sport, has been studied and interpreted since different views, disciplines or knowledge areas. Still the concept is not precisely enough to be use in the scientific field. In this text, the theoretical frame of reference from the fundamentals of the driving action or driving praxiology science.

For that reason, before we justify the relationship between game and health or quality of life is necessary to difference between the concepts of almost sporting game, sporting game, traditional sporting game, institutional sporting game or sport, or almost sport.

1.1 Traditional sporting game and institutionalized sporting game.

For **sporting game** we understand “*that situation of codified motor confrontation, called game or sports by the social circumstances. Each sporting game is established by a rules system which determines its internal logic*”. (Parlebas, 2001:276)

This definition doesn't make premature judgement about the content of the sporting games and lets the field open to any kind of analysis. The institution criterion invites to distinguish to big playful categories socially marked: the institutional sporting games and the traditional sporting games.

The **institutional sporting game** or **sport** “*is a sporting game conducted for an officially recognised institution (federation) and consecrate in consequence by the sport institutions; an institutional sporting game is an sport*”. These games are presented by the authority of officially recognised institutions (international federations, Olympic committees...); they are ruled by strict, registered and recognised regulations. Its development is connected with the spectacularity and it's tied to the socioeconomic processes of production and consumption. The reference to the concept of institution requires the intervention of powerful institutions that provide with the material instruments in a big amount: directive committees, regulations, calendars, referees, administrative personal, financial mechanisms, sanctions, etc. At peak of it, the institutional recognition try to world-wide extend the adopted sporting games (Parlebas, 201:281). As examples, football, basketball, handball or athletics.

The **traditional sporting game** is “*an sporting game frequently played in a long cultural tradition, which has not been regulated by the social institutions*”. Often they are linked to a very old tradition, their rule system admits a lot of variations depending on the players wishes, not of the official institutions and they use to be ignored by the socioeconomic processes. While in the institutional game there is an centralizing institution that makes the rules, we can say that with the intention of extend them to everyone, the traditional game lets the local tradition to take care of the transmission of codes and rituals. The rules are being established by the groups that practice the game depending on local customs and characteristics. The same game can give form to new ways of playing, which can become new games (Parlebas, 2001:286). There exist an incredible amount of ball games, games with sticks, children games or adult games with local rules and are being played without and strict calendar or that in many occasions are part of local festivities.

It's funny to see that the everlasting peyorative division between work, considered a noble activity, and game, accused of being a children distraction, reproduces between the institutional game, proclaiming the seriousness and nobility, and the traditional game, being called childlike and inferior. However, before we establish crooked hierarchies at the service of underground ideologies that don't dare to become public, it will be preferable to explore the full scope of the motor-ludic practises, where the sport is a rich subset, and study in depth its different elements. The biodiversity culture looks more enriched than the dogmatic alienation with only one model. Looking at these observations, it's necessary to start a scientific reflection and therefore critical about the theory of sporting games, as Parlebas states and achieves (2001).

Between the traditional **sporting game** and the institutional **sporting game** we find the almost sport called generally traditional sport, corresponding to that “*sporting game which enjoys of a big institutional recognition at a local level, but hasn't achieve yet the unquestionable international status*”(Parlebas, 2001:50). They are normally semi-institutionalized games which “sportification” is very developed, but not finished, and therefore hasn't achieved the international status yet. There are examples, like many fight games, bowling games, ball... which federation has a regional character.

Also indicate that in the opposite extreme to sport, we find the **almost sporting games** corresponding with “a non formal and free physical situation normally called sport or game and lack of rules and competition” (Parlebas, 2001:53). These are physical activities that are not subject to precise rules, motor activities that start by their participants own initiative, that try to seek an immediate entertainment that is not dependent on external regulation with competitive purpose. Examples of these self-organized activities are play with a spinning top, a bilboquet, a yoyo and a hoop.

2. CONCEPT OF HEALTH AND QUALITY OF LIFE

The concept of **health** should be addressed as a polihedral phenomenon, consisting in a set of different factors. Already in 1948 the World Health Organization (WHO) associated the concept of health to “a state of physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity” (WHO, 1948)¹.

The initial concept of health has been enriched by the incorporation of the concept **quality of life**. The WHO creates in 1991 a multicultural group of experts which move on in the definition of quality of life as “the individual’s perception of their position in life in the cultural and values system in which they live and in relation to their objectives, expectations, standards, and concerns” (1994)

The concept of quality of life is broader than that of health, as it includes the possibility of personal realization in every vital dimension, being health a basic condition between these dimensions, as the health absence denies or decreases the quality of life.

The World Health Organization Quality Of Life project (WHOQOL) was initiated in 1991. The aim was to develop an international cross-culturally comparable quality of life assessment instrument. It assesses the individual’s perceptions in the context of their culture and value systems, and their personal goals, standards and concerns. It includes 26 items which measure the following broad domains: physical health, psychological health, social relationships, and environment.²

Once again, this approach requires overcoming the biomedical model (biological) concept of health or quality of life to reach an integral or systematic model to respond uniformly to the biological, psychological, social and cultural dimensions of the individual.

3. RELATIONSHIP BETWEEN TRADITIONAL SPORTING GAME AND HEALTH OR QUALITY OF LIFE

Since the theoretical framework related to the health or quality of life is built from a systemic approach it is as well necessary to examine its relationship with the traditional sporting game from a systematic view. Therefore, the motor praxiology or science of motor action created by Parlebas is the scientific discipline in which this work is supported, as it overcomes obsolete analysis models of sports and games which curiously are still active in the physical education field. The mecha-



Fig. 1. Different dimensions of the motor behavior.

nist model, supported in disciplines as the bio mechanism is still valid; this model is inspired by the Cartesian approach that tends to reduce the principles of physiology to physical ones; the rules of mechanic are considered enough to account for the person who acts; the explanation of the sporting games is been made from the bio mechanic understanding the motor activity of each player as a simple machine that activates an ordered setoff bone joints and muscle groups that function as a sum of successive gear. This model is neither over-passed by the physiologic approach that reduces the interpretation of the motor activity of a player to analyze of the effort, the energy an athlete consumes. Neither satisfies attempting to interpret the intervention of a player in a game from a cybernetic model when associating the motor activity to a computer that processes the information it receives and gives often an answer in stimulus-response reductionist terms as if the person was an automaton completely auto regulated which decisions are all scheduled.

Facing these reductionist models, Parlebas proposes a systemic point of view, disruptive with other approaches. The protagonism in this approach is for the signification, the symbolic and the meta-communication, the motricity, where the mechanical, energetic and informational data remain subject to the attribution to a meaning by the active subject, meaning that materializes in the motor decision (Parlebas, 2001). A pelotari (ball player) who decides return the ball to the wall not only performs certain movements, he tries to anticipate moving there where the ball will probably go and hits the ball with different intentions each move. It's not only about gestures, movements and techniques, but also about the global action of a person who improvises a motor activity according to the rules of the game and the dynamic of every motor situation (location of the players, speed of movements, position where to hit the ball from...). Is the personality of the player that is at stake, the cognitive skills that allow the player to evaluate each situation that constantly changes, and that allow the player to pre operate; also the affective resources that take shape in the emotive reactions, in the way we take risk and also in the availability to relational conflict, i.e. to the motor communication that can be established through melee. Therefore, the different dimensions of personality – biological, affective, cognitive and relational- are activated by once in the motor behavior of the players (Figure 1).

The systemic concept of the motor behavior refers to considering the whole person acting, giving meaning to each of the answers of motor nature. Parlebas (2001) defines the concept of motor behavior as *“significant organization of motor participation. The motor behavior is the motor participation as bearer of meaning. It is the significant organization of actions and reactions of an acting person, which relevance of expression is of motor nature. A motor behavior can only be observed indirectly; it's manifested by a motor participation which observing data are sense fitted and that is experience consciously or unconsciously by the acting person. For example, when we film a volley player, we record their immobilities, their changes of location in the space, jumping and hitting the ball, in sum their motor participation; we talk about motor behavior when we try to achieve,, with all these objective manifestations, the significance of the experience they have directly associated (intention, perception, mental image, project, motivation, wish, frustration...).*

In fact, the motor behavior can not be reduce to a sequence of observable events, nor a pure consciousness detached from reality. It responds to the totality of the acting person, to the unitary synthesis of the significant action, or, if preferred, the acted meaning. This double perspective combines the point of view of the extern observation (observable behavior) and the intern significant (the body experience: perception, mental image, anticipation, emotion...) allows the motor behavior concept play a crucial role in physical education” Page 85.

Although in recent years the physic education and graduates in physical activity and sport science have improve their social status, the teacher of physical education is still based

in dispersed and unconnected knowledge, without any coherent theoretical organization or consistent application, since it is based in not so recently updated concepts in relation with the existing paradigms. The technological modernization and social progress has not matched a revival of scientific knowledge, therefore procedures are still archaic. (Lagardera & Lavega, 2005) " It is essential that the physical education will definitely embrace the principles of quantum physics, the embryonic biology, the human sciences and the systemic to be able to understand the human being as an intelligent system that reacts as a totality/total, even if only one of its parts is being stimulated and specially, it will need to enforce in a resolute and pragmatic way these life foundations already universally accepted.

Concept of Health or quality of life	Concept of motor Behavior
<ul style="list-style-type: none"> • Poliedric phenomenon • Subjective aspects (individual perception) + objectives aspects 	<ul style="list-style-type: none"> • Multidimensional phenomenon • External meaning +Internal meaning (body experimentation, mental images, emotions,...)
Rather than absence of disease is primarily: <ul style="list-style-type: none"> • Physical well-being. • Psychological well-being • Social well-being Position in life according to their cultural context, values, expectations...	Activates uniformly the different dimensions of the person: <ul style="list-style-type: none"> • Biological, • Cognitive, Affective • Social In social and cultural context where the person lives.

Table 1. Resume of the ideas and factors associated to the concepts of health, quality of live and motor behavior.

4. BENEFITS OF TRADITIONAL SPORTING GAME TO THE BIOLOGICAL DIMENSION OF HEALTH.

Often, the most of the reflections that relate game or physic exercise with health focus attention exclusively in the biological dimension of the person. Even when they provide interesting data is insufficient referring only to this dimension of the systemic concept of health or quality of life.

From a biological point of view, has been proved that regular physical exercise improves functioning of the different organ systems, specially the musculoskeletal and immunologic system, balancing blood and lymph, activating positively the hormonal system, and in short, providing a homeostatic balance to the body. Specialist believe that physical exercise is healthy if it involves a higher energy cost to the basal energy expenditure (between 800 and 2000 kilocalories per day) and as well recommend that its diverse, not boring and if possible to be performed in groups.

Instead, it's also been proved that lack of physical activity causes musculoskeletal diseases, heart pathologies, hyperlipidemy, reduces muscle and skeletal mass and and reduces the functional capacity of the person. Martínez Vizcaíno & Sánchez López, (2008) tell, physical activity in adults is associated with a lower risk of obesity, cardiovascular disease, hypertension, diabetes, cancer and premature mortality. There are enough evidences that the origins of cardiovascular disease are found in childhood and adolescence. The figures of lipids and lipoproteins, blood pressure and adiposity in youth tend to persist throughout life (tracking). There are also proves that the patterns of behaviour in terms of physical activity remain in adult life. If, beyond this, we consider the difficulty of changing habits in adulthood, we can say, without fear of error that the childhood and adolescence are key stages in the primary prevention of cardiovascular disease and other diseases associated with sedentary.

One of the recent studies (Moscoso & Moyano, 2009) indicates that the Spanish population is mainly sedentary; under half of the population practices physical exercise and only two

out of ten persons do it regularly. Walking is the main motor activity performed in leisure, while practise of sporting games lie sin fifth position. Six out of ten Spanish indicates that at work they spend most of their time sitting or standing without much effort.

The problems derivated from lack of exercise affect specially the young and elderly. Young people today are much more passive than past generations. According to the Spanish Observatory for Sustainability (OSE) the rate of obesity among Spanish children under 24 years is the highest in Europe (four out of ten children or young suffer from obesity of overweight), originating a premature increase of diseases.

Between 2004 and 2006, Martínez Vizcaíno & Sánchez López (2008) and collaborators conducted an investigation in Cuenca (Castilla y la Mancha) *Scientific evidence in prevention of overweight in school; Cuenca's study*, in which they study over 1000 9 to 11 years old children on 4th and 5th grade from 20 different primary schools who participated in a program based on traditional sporting games and other leisure physical practice, whereas this age children want to play and enjoy themselves. The sessions were conducted during one hour and a half, three times a week. In addition to encourage persistence in this program, researchers devised a plan; they were given a prize (a T-shirt, a hat or a book) that exceed the 70% attendance. The students were divided into two groups, one of control that did not follow this program and another of intervention, and all were evaluated the same variables: percentage of overweight and obesity, triceps skinfold thickness (triceps area is a good indicator of subcutaneous fat), percent body fat, analytical energy expenditure and a breathing test. The results showed that in the intervention group decreased obesity (from 33.16% to 27.08%), triceps skin fold (from 17.41 to 16.83 millimetres) and percentage body fat (24, 29% to 23.99%). It also reduced APO B, a protein linked to bad cholesterol, and increased the APO A, a protein linked to good cholesterol. The thinnest children's skin fold increased while it declined in the most obese. The figures of body fat in the most obese were slightly reduced and increased in the thinnest.

In this dimension is convenient to reaffirm the contribution of traditional games because they require a physiological intervention of the individual. Different European studies confirm the extraordinary presence of motor nature games in the traditional culture; the ludic tradition is transmitted mainly through the ludic motor activity. As an example we can tell that until the 50's traditional games of motor nature clearly dominated over society games (in Catalonia they represented the 87% (Lavega, 2004), in Basque Country the 81% ,Etxebeste, (2001) and these data are even higher in another historical times like in painter Brueghel's time (XVI century) researched by Parlebas, 1999, where the motor games are the 100% of the entertainment reflected in the work of this Flemish painter.

This praxis nature of traditional sporting games unlike society games requires players to make some kind of physical effort in all motor situations, whether in psychomotor games in which persons participate without interacting with other players (short runs, jumps, throws ...) or in socio-motor games in which is required to interact with other players (i.e. dancing, building human towers, transportation of a boat sailing...), to oppose adversaries (i.e. fighting battles, races and half long distance...) o to cooperate and to oppose in teams against other groups (i.e. ball games, games with sticks as the bélit or the billarda...). However, the level of physical effort and involvement is very different in the cyclic games (normally the psychomotor ones) in which all the participants perform a similar physical effort in contrast to games whose internal logic trigger situations that are changing constantly, due to uncertainty and contingencies that cause adversaries or relationship with the physical environment; in these cases each player will perform different efforts depending on their decision making associated with the roles, strategy and decisions they make during the game.

5. BENEFITS OF TRADITIONAL SPORTING GAMES TO THE AFFECTIVE -EMOTIONAL DIMENSION OF HEALTH.

Already for forty years ago, Parlebas 1969 (cited in Parlebas 1990) advanced that to understand the contribution of motor education in the development of personality is necessary to understand that emotions are the key drivers of motor behaviors. That is to say, when someone participates in a traditional sporting game, the decision making and the motor answers are shaped by affectivity, so that you can not separate the cognitive and affective level and therefore the emotions from the motricity. When been involved in any traditional sporting game the perception is by itself affectivity, as the affectivity is by itself perception. The perception is not a passive reception the player makes but an active elaboration heavily impregnated with emotional elements.

In considering the contribution of the traditional game to the systemic concept of health and quality of life, it is necessary to integrate all the affective and inter-personal components not just as mere factors that temporarily facilitate the involvement of motor actions, but as key ingredients of the motor action itself.

Affective data become constituent parts of the motor action and therefore of the entire process of learning in any traditional sporting game. As an example, we can observe that there are numerous examples of situations that cause an inhibition in some players, such as a skittles player or a bar thrower player that try again to perform the same action that caused them a shoulder injury; or such as a wrestler that face again the opponent who defeated him and injured him after a sharp contact; or such as the kid that climbs again the same human tower from which he fell. In all these cases we can not do an analysis or assessment of the responses only from a biomechanical point of view, as despite providing interesting facts should be contextualized in a specific motor situation in which there is a strong emotional involvement.

The motor praxiology when incorporating the systemic concept of motor behavior shows that the affective, cognitive and social dimensions are inseparable, as intentionality displays a set of meanings and emotional implications.

The emotion should be understood as a vital reaction to an internal or external stimulus, i.e., that life is present through the emotion, whatever the trigger is. At the same time, as

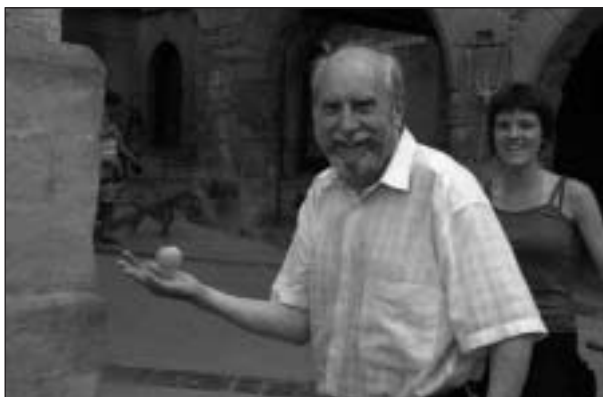


Fig. 2 and 3. *Examples of psychomotor games in which players learn to recognize their strengths, their limitations, their fears, their perceptions and emotions.*

traditional sporting games corresponds with a generating active process of motor actions, is necessary to identify the emotional processes.

The contribution of the traditional sporting games to the education or health improvement or quality of life from an emotional point of view is unquestionable. The variety of situations that these games offer, allow identify benefits on the different dimensions of emotion. For example, the traditional psycho-motor games performed in a stable environment tend to reproduce motor stereotypes, i.e., automatic replies; such is the case of psycho-motor games of skittles, bar throwing and other games as the bilboquet or throwing a spinning top. The internal logic of each of these situations leads to the person to know in detail their physical limitations, their weaknesses and their strengths and to be aware of and regulate their emotions in situations that require the concentration of individual muscle groups and joints the body.

There are also other games that are based on overcoming difficulties and incidentals of playground (most of which take place in nature) as races from a village to a chapel, competitions between ships to travel on rivers or at sea, in which it is necessary to adjust each intention to the process of adaptability to unforeseen that are generated by the uncertainty of the environment. The controlled risk involves high doses of emotional involvement, which is a kind of a challenge the laws of nature game.

Furthermore, traditional games provide an extraordinary mosaic of situations in which people must interact with others, whether companions or opponents. In these socio-motor games affectivity is associated with being able to read and reacting to emotions, and unforeseen risks generated by other participants. This may be the case of the Leonese, Canarian or Bretonian wrestling games, where the acting person must decipher, interpret and react to each motor action often unforeseen of their adversary. The same happens with games between teams, as many ball games, in which it's necessary to be adapted to the actions and emotional reactions caused by the intervention of others.

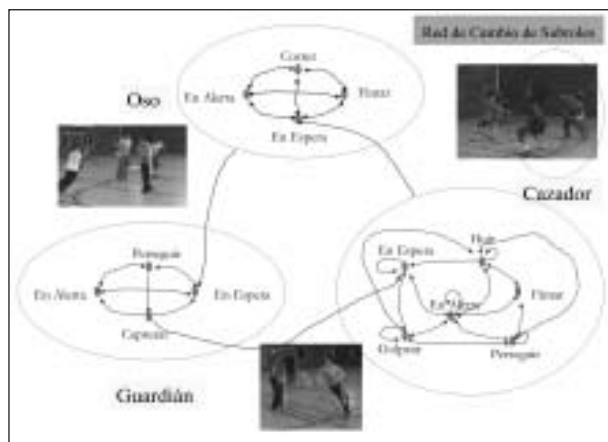
There is no hierarchy among different types of traditional sporting games, therefore we can not identify the best and the worst games, first-class games and secondary ones, but games that activate different processes and therefore also unequal consequences. In principle there is no aseptic sporting game, but any game situation triggers active processes associated with the expression of different classes of emotions (positive, negative or equivocal).

Any ground where traditional sports games take place (street, square, sports facilities...) is a laboratory where emotional experiences, learning, motor relations and socializing consequences are being generated and that deserve to be investigated.

The above considerations have prompted several research groups from universities in Spain, Portugal and Brazil to launch a study on the relationship between different kinds of emotions and the various families of traditional sporting games. In a first phase, of awareness emotional, we have studied the emotions experienced by 284 university students after the practice of traditional sporting games that are representative of the four domains of motor action according to the motor interaction criterion (psycho-motors, cooperation, opposition and cooperation-opposition). In addition half of the games distinguished participants into winners and losers, while the other half were games without victory. Data analysis confirms that the different domains of motor action or games families do not behave the same way; positive emotions were expressed with high intensity in cooperative games without victory, while negative emotions are activated basically in those games in which they could win, lose or be eliminated (Lavega, Filella, Lagardere, Mateu, & Soldevila, 2009). On this point we can indicate that in several studies of children's traditional games in Mediterranean regions it is been observed a predominance of games without a victory regarding rather than games that distinguish winners from losers. However in the case of adult games in different European it is



Fig. 4 and 5. Examples of socio-motor games above the borinot (opposition game) and above the chain (cooperative play) in which the relationship with others is an essential dimension to assess the contribution of these situations.



been observed that games with victory are the dominating games, but unlike professional sports, most of these games take place in a holiday or local competitions in which success in the competition is often shared by other participants (other types of activities shared by all attendees, such as dances, food, songs ...).

The traditional sporting game is carrier of a myriad of optimal experiences (understood in the sense that (Csikszentmihalyi, 1997) can help to improve self-esteem, awareness and emotional regulation and thus to enhance the emotional dimension of health or quality of life. This author, a student of happiness, indicates that the best experiences that generate happiness appear in very specific conditions.

“-The protagonist active ability to cause something to happen.

The best moments of our lives, are not passive, receptive and relaxed moments. The best moments usually occur when the body or the mind of a person have reached its limits in a voluntary effort to achieve something difficult and worthwhile. An optimal experience is something that we make happen.

- Sense of participation. The muscles of the swimmer may have hurt during the memorable career, the lungs may have been about to explode, and he may have suffered a bit of dizziness and fatigue, but they may have been the best moments of his life.

Fig. 6. Example of the representation of roles in the game and subroles in the traditional sporting game called the Bear, the Guardian and the Hunter. The risks and emotional implications are associated with decision making in relation to other players.

- **Flow.** State in which people are so involved in the activity that nothing else seems to care, the experience itself is so enjoyable that people will take place in it even if it has a great cost, for the pure reason of making it.

- **Optimal state of inner experience.** This state manifests itself when there is order in consciousness. The lack of internal order is a subjective condition that some authors know as ontological anxiety or existential angst. While humanity has collectively increased their material powers hundreds of times, it has not achieved much in terms of improving the content of his experience. Page 34.

Indeed, participation in traditional sporting games allows enable these four conditions that will surely promote the affective dimension of well-being or a healthy lifestyle.

6. BENEFITS OF THE TRADITIONAL SPORTING GAME TO THE SOCIAL AND CULTURAL DIMENSION OF HEALTH.

In the study surveyed by (Moscoso & Moyano, 2009), Spanish population reported being very satisfied with life, have high levels of welfare and quality of life. Of specific aspects of quality of life highlights the importance of interpersonal relations, which has also been confirmed in other Mediterranean countries by other scholars who these same authors cite such as Antonucci et al., 1996, Fernandez - Ballesteros, Zamarrón, Rudinger et al., 2005, Fernandez-Ballesteros, Zamarrón and Macía, 1996.

For aging people exercise is an extraordinary way to restore social bonds because these activities are been performed outside, especially that aspect is very important for aging women to combat risks as loneliness, depression and discouragement.

In several studies about traditional sporting games in different regions of Europe (Etxebeste, 2001; Lavega, Bardají, Costes, & Saul, 2001; Lavega, Bardají, Costes, & Saul, 2002; Lavega, Bardají, Costes, & Saul, 2005 and Lopez Sosoaga, 2006), and in other Mediterranean regions of Africa ((Bouزيد, 2000; Elloumi, 2000) using a etnomotor approach, the presence of a large socio-motor games that require motor interaction with another people has been confirmed. If the games beamed in the first half of the twentieth century, several studies confirm the predominance of socio-motricity in various European Mediterranean regions as Catalonia (74.7%), Basque Country (76.7%), Valencia (85 %) and Tunisia (84%).

Among the options while playing the person can cooperate with partners, oppose to the rivals, participate with others to solve a common challenge, propose team strategies, involve in original motor networks communications, such as intervening in games in which is possible to change partners or adversaries while playing or make paradoxical games in which other participants can be companions and adversaries at once. Traditional sporting games understood should be understood as a society in miniature or as a laboratory of motor relationships. These activities develop among players socialization based on discovering, recognizing and sharing experiences with others. For this reason traditional sporting games become an extraordinary scenario to make possible the socialization of a healthy lifestyle based on interpersonal relationships.

A study surveyed in various European regions (Lavega, 2006 ed.) within the 2000 culture program about traditional sporting games practiced by adults, the results confirmed the high integrative dimension of these games. If we consider the gender of the protagonists we can observe the presence of mixed games (39%), especially in a holiday context, and also male games (38%) and women's games (5%). At the same time there are games in which men and women play separately (18%) mainly in federated sporting championship games (see Figure 7). In Figure 8 we can see that there are also games played by people of different ages, especially when the context is not a tournament or a competition. These data could hardly be

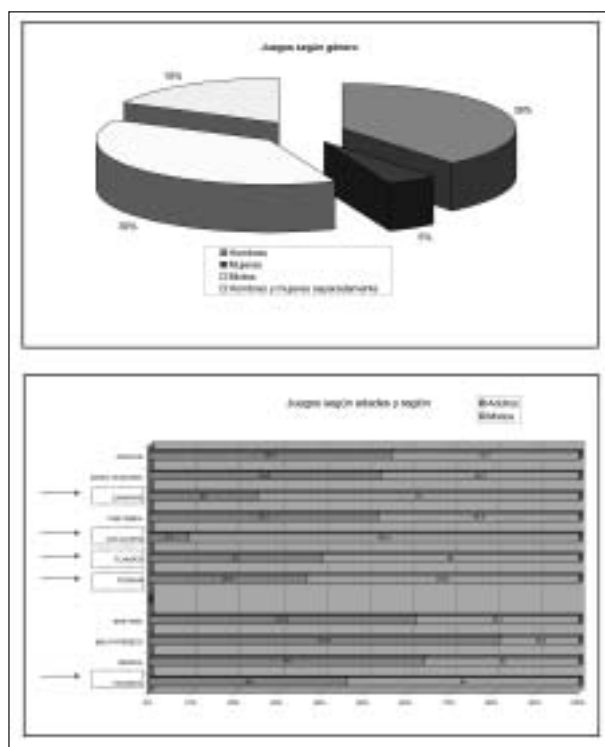


Fig. 7 and 8. Results of the composition of the groups of adult sporting games in different European regions attending gender and age.

found on the stage of professional sport, which confirms the large contribution of the traditional sports to the social dimension of quality of life or health.

The local festivity or celebration is one most important contexts where traditional sporting games achieves their maximum significance and meaning. Throughout every festive context the game improves the interrelationship between diverse social groups, helping to enable coexistence, harmony and relation with others. Moreover, in a society where multiculturalism is becoming more and more present, it is necessary to recognize the “folkelig” dimension of game (Eichberg, 2001), which implies promoting the right to be different, to share our and your games to foster a culture of peace based on democracy and enabling the integration of all participants in the collective context where it

belongs (Jaouen, 2001). Currently there are still many places in Europe and other continents where the traditional games are an essential ingredient of the local festivals. In fact, the results obtained in the organization of traditional games in various European regions show the outstanding importance of local groups such as neighbourhood associations, organizing committees for a fair or festival, cultural associations or clubs, organizations of labor (f ex. fraternities, cooperatives, associations of farmers ...), commercial and public institutions of the town that celebrates the festivity.

Undoubtedly this last section together with the previous, justify the excellent contribution of the traditional games in the improvement of the various dimensions of health or quality of life. The systematic view of the traditional games and health can justify a much needed role of traditional games in the XXI century.

NOTES:

1. Definition that appeared in the preamble of the constitution of the World Health Organization as being adopted in the international conference of health, New York, June 19th -22nd, 1946; signed on July 22nd, 1946 by representatives of 61 states and entered into force on April 7th, 1948.
2. World Health Organization (1993). WHOQoL Study Protocol. WHO (MNH7PSF/93.9) http://www.who.int/substance_abuse/research_tools/en/english_whoqol.pdf



Pierre Parlebas

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales-Sorbonne (Paris-Descartes)
Presidente de los CEMEA
Doctor Honoris Causa por la Universidad de Lleida, España

Faculté de Sciences Humaines et Sociales – Sorbone (Paris-Descartes)
Président des CEMEA
Docteur Honoris Causa par l'Université de Lleida, Espagne

Faculty of Human and Social Sciences-Sorbonne (Paris-Descartes)
President of the CEMEA
Honoris Causa Doctor by the University of Lleida, Spain

Salud y bienestar relacionados en los juegos tradicionales

Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels

Health and relational well-being in traditional games

■ SALUD Y BIENESTAR RELACIONAL EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Pierre Parlebas

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales-Sorbonne (Paris-Descartes)

Presidente de los CEMEA

Doctor Honoris Causa por la Universidad de Lleida, España

La salud habitualmente se asocia, de manera casi exclusiva, a las características biológicas del individuo. Sin embargo, como nos dice Pere LAVEGA, los fenómenos afectivos, cognoscitivos y sociales que influyen profundamente en las conductas motrices, intervienen considerablemente sobre este estado orgánico. Por eso adoptaremos la excelente definición propuesta por la Organización Mundial de la Salud, según la cual la salud es “un estado de completo bienestar físico, psicológico y social y no solamente la ausencia de enfermedad”. Salida de una entidad oficial, esta definición tiene la feliz iniciativa de asociar a las características sanitarias factores de bienestar psicológico y relacional que desempeñan un gran papel en la calidad de vida de cada persona.

EL BIENESTAR RELACIONAL

En el marco de los juegos tradicionales, ¿qué se puede entender por “bienestar relacional”? Desde luego, el placer del encuentro con otros, la búsqueda del “vivir juntos”, la división de tareas y emociones comunes. Esta alegría del encuentro no excluye la tonicidad de la confrontación y de la lucha; el enfrentamiento de adversarios en un marco aceptado forma parte del estímulo colectivo. Los juegos tradicionales poseen una diversidad inagotable, y el bienestar relacional se basa en la capacidad de adaptación del jugador a esta ludodiversidad abundante.

El jugador debe ser capaz de vivir la oposición y la cooperación bajo sus múltiples formas; debe adaptarse a las situaciones adversas, a las astucias o sutilezas de en los conflictos y alianzas, a las tomas de iniciativa inesperadas en los grupos. Poner toda su energía al servicio de sus compañeros, recibir la ayuda de los jugadores del mismo equipo, actuar en comunión con los camaradas solidarios, todos estos impulsos pueden suscitar un entusiasmo que enciende la afectividad relacional. Para que se pueda cumplir, este bienestar lúdico acepta las dificultades de la regla del contrato colectivo; se convierte en el marco indispensable de vivencias compartidas cuyas distintas experiencias, a veces agradables y otras desagradables, se inscriben en una aventura globalmente muy motivadora. Aprender a superar una derrota, a correr el riesgo de perder una ventaja personal para salvar a un compañero en dificultad, a sacrificarse para salvar a un compañero prisionero, representan experiencias enriquecedoras que invitan al jugador a salir de las rutinas demasiado centradas en uno mismo.

Las sutilezas de la comunicación motriz, muy diferente de la comunicación verbal, introducen una originalidad apasionante. Los cuerpos se convierten en signos. El jugador debe descifrar el comportamiento corporal de los otros a sabiendas de que los otros descifrarán el suyo. Las falsas evidencias y los trucos abundan en la “Pelota sentada”¹, “El Oso y el guardián” o “Zorros, víboras o Tres Campos”. El niño se sumerge con placer en esta descodificación y codificación de las conductas de interacción práxica. Se dice a sí mismo que: debe

“ocultar su juego”, ofrecer falsas pistas o indicios e intentar ponerse en el lugar de los otros por empatía, para adivinar sus proyectos.

El placer del juego está bien allí; en esta comunicación sobre una comunicación, en esta meta-comunicación que incita al jugador a intervenir en el primer grado, y también en el segundo grado, y a menudo en el tercer grado de los significados tácticos. Muy pronto, el niño celebra ser el dueño de los acontecimientos en curso. Durante algunos instantes, es él que tiene las claves... o que cree tenerlas antes de que otro se adjudique las mismas prerrogativas transitorias.

En este intercambio de contactos de jugador a jugador, se multiplican las experiencias de interacción que, poco a poco, fijan a los participantes y desarrollan un sentimiento de pertenencia al grupo. Una sensación de aventura compartida y un sentimiento de identidad colectiva se afirman y son percibidos por los participantes. Las reacciones alegres de los niños en el transcurso de una partida de Marro, Balón prisionero (Cementerio, Jugar a Matar o Brile), Pelota Sentada o Gato y ratón (jarras) “Accroche-décroche” revelan que el juego tradicional puede producir euforia. Este bienestar relacional se vive como una emoción agradable y estimulante, como una poderosa motivación al intercambio, al contacto y al compartir acciones. A este respecto, el juego tradicional favorece el mejor vivir y representa un incuestionable factor de salud según el sentido que ofrece la Organización Mundial de la Salud.

En este contexto, se plantea un problema general, ¿se pueden analizar brevemente situaciones concretas que acontecen sobre el terreno de juego e identificar las grandes categorías de juegos motores en función de su participación en relación a la salud bajo el punto de vista relacional?

LOS CORROS Y LOS JUEGOS CANTADOS

Estas prácticas se presentan en forma de distintas agrupaciones: farándulas, comitivas, cadenas, rondas, tríos, dúos, a menudo acompañados de una canción infantil o de coplas y estribillos cantados. La situación global de la acción es regulada por la sucesión de los acontecimientos anunciados en el contenido de las palabras; se deja a los distintos protagonistas la elección de intervenir en algunas secuencias y, muy a menudo, la posibilidad de elegir a sus compañeros.

En estos juegos cantados, el vector relacional impide la competición y la contabilidad: no hay ganador final. Se trata de un juego de roles, de una verdadera puesta en escena durante la cual la armonización de la conducta motriz del jugador a las exigencias colectivas, suscita un fuerte sentimiento de pertenencia al grupo. El cántico, que apoya el desarrollo de la acción, aumenta el sentimiento de pertenencia grupal y resalta los matices colectivos de este tipo de juego.

La atmósfera de alegría que acompaña habitualmente a estos juegos cantados muestra como éstos pueden ser los agentes activos del placer de actuar juntos, generadores de un bienestar relacional.

LOS DUELOS LÚDODEPORTIVOS

Las situaciones simétricas de “duelos” y de “coaliciones” representan la gran mayoría de los deportes: deportes colectivos, deportes de combate, esgrima, tenis... Se encuentra también este esquema simétrico del duelo y de coaliciones en numerosos juegos tradicionales: el Marro, Robar piedras, Balón prisionero (Cementerio, Jugar a matar o Brile), los juegos de bolos, de bolas y chitos (tejos o lanzamientos de objetos).

En los duelos, estos “juegos de dos jugadores y de suma nula”, como los denomina la “Teoría de juegos”, lo que uno gana es en detrimento del otro que lo pierde. La gloria del ganador se forja sobre las derrotas del perdedor. La cooperación en un equipo se pone al servicio de una oposición al otro equipo. Es decir, la solidaridad no es más que un subproducto de la rivalidad. Y la posible igualdad de oportunidades, predicada al principio de la prueba, no hace más que dar aún más pie a la desigualdad del resultado final y, por consiguiente, a la superioridad del vencedor.

El duelo desencadena una confrontación objetiva que incita a cada uno a movilizar sus mejores recursos ante un adversario sin complacencia. El duelo muestra al mismo tiempo las debilidades y capacidades del jugador. Éste aprende a perder, lo que favorece una mejor socialización; y puede también aprender a controlar su victoria. Practicado a dosis razonable, el duelo deportivo puede implicar una buena integración de los jugadores al conjunto de los protagonistas y es entonces parte indiscutible del dispositivo educativo.

Sin embargo, el duelo puede convertirse en prueba nociva y peligrosa si se utiliza de manera sistemática. Cuando es el único horizonte de la sociabilidad, se transforma en una máquina de exclusión. ¡Es necesario ganar a toda costa, ya que solamente la victoria es bella, en tanto que sea lo peor posible para el perdedor!

Cuando los duelos son una práctica sistemática como en el deporte, el fracaso puede generar frustraciones y debilitar la autoestima. El contacto con otros se convierte en una fuente de desengaños y decepciones. Las consecuencias de los duelos deportivos sistematizados desembocan entonces en un malestar relacional.

Todos los deportes son duelos (o su generalización en estructuras de coalición). La práctica repetida de estas prácticas motrices que valorizan la dominación, provoca una interiorización de las normas competitivas que se convierten así en los criterios fundamentales de una relación social exitosa. ¿Cómo extrañarse de que la agresividad, o incluso la violencia, surgidas en la realización de esas prácticas se generalizan en el conjunto de los comportamientos de la vida diaria?

Cuando son el objeto de una práctica hipertrofiada, los duelos deportivos corren el riesgo de desencadenar múltiples frustraciones y un insidioso malestar social. No parece razonable presentarlos como factores de buena salud.

JUEGOS CON BRUSCOS CAMBIOS DE ALIANZAS

Frente a los desafíos de equipos que oponen dos bloques monolíticos según relaciones positivas o negativas que van a permanecer rigurosamente intangibles a lo largo del partido, existen juegos deportivos sometidos a bruscos cambios de alianzas; éstos ofrecen al jugador la ocasión de cambiar brutalmente de compañero y de adversario en el transcurso de la partida. Aquel jugador que era un compañero y a quien se ayudaba o a quien se pasaba el balón, pasa a ser bruscamente un opositor a quien se persigue o sobre quien se tira. Las dos relaciones, de cooperación y oposición, son exclusivas, es decir, completamente distintas y separadas, pero son inestables. No es ya la estabilidad de relaciones inamovibles lo que se pone a prueba, sino la flexibilidad de la competencia relacional de los practicantes. Así pues, en la Pelota cazadora, el jugador que fue agresivamente alcanzado como objetivo por el cazador, en el momento en que es tocado se convierte en un compañero de este anterior deprimido; y se transforma entonces en un feroz adversario de sus anteriores compañeros que salen corriendo tan rápido como les es posible (antes de que vuelvan a ser de nuevo sus compañeros).

Esta inversión brusca de la naturaleza de la interacción entre los jugadores se encuentra en numerosos juegos tradicionales: En el Gavilán, en “la Balle au fanion, en l’Esquive-

ballon au loup”, en la “Mère Garuche”, el Oso y su Guardián, el Corta-hilos... se invierten brutalmente las relaciones pero no son nunca ambiguas: en cada momento se distinguen claramente los compañeros y los adversarios. Estas situaciones ludomotrices son un tanto desconcertantes, pero en si mismas sensibilizan la plasticidad relacional. Aprenden a moverse en la inestabilidad de las redes de interacción y en los riesgos del vínculo social.

LOS JUEGOS CON REDES ORIGINALES

Numerosos juegos tradicionales, algunos de los cuales pertenecen a las categorías que acabamos de mencionar, se basan en sistemas de interacción muy diferentes del duelo simétrico representativo de los deportes colectivos. Estos sistemas ofrecen a quienes lo practican la ocasión de vivir diversas situaciones relacionales insólitas y fuertemente diversificadas, que los sumergen en un universo social muy distante del esquema dicotómico y estereotipado de los deportes sociomotores clásicos. Estas estructuras son ilustradas, a veces por redes de interacción motriz que imponen un escenario inusual del vínculo social, y a veces por redes de roles sociomotores que proponen al jugador comportamientos singulares autorizados en cualquier momento de la partida.

1. Redes de comunicación motriz

En el amplio universo que constituyen los juegos tradicionales se pueden distinguir varias estructuras originales:

- *El duelo disimétrico*: al contrario de los deportes colectivos (fútbol, baloncesto...) donde los equipos que se enfrentan están en situación de duelo igualitario, en estos juegos se oponen dos equipos disimétricos donde los estatus respectivos son diferentes. A menudo, los unos son los depredadores y los otros las víctimas potenciales (Policías y ladrones, la Bandera, las Siete piedras, la Varita-, el Chambot...)
- *Cada uno por su lado (Todos contra todos)*: en ausencia de equipo constituido, cada uno juega para sí mismo, sin vínculo formal preestablecido (las cuatro esquinas, Gato y ratón o jarras, Aeiou,...)
- *Uno contra todos*: un jugador se enfrenta a todos los demás que participan contra él (Juego de Tocar y parar, la Peste,...). Unas veces el perseguidor es sustituido por el jugador que consigue capturar (Un, dos, tres soldadito inglés...), otras se convierte al adversario capturado en compañero (Pelota cazadora, El Gavilán, la Cadena...) y el juego se acaba entonces en una estructura de “todos contra uno”.
- *Un equipo contra los otros*: un equipo de varios jugadores se enfrenta al resto de participantes (El Oso y el guardián, la gallina y los polluelos).
- *Red que opone de modo disimétrico a tres equipos*: se trata de una confrontación de al menos tres coaliciones (Zorros-gallinas-víboras).
- *Red paradójica*: las relaciones entre jugadores son ambivalentes. Cada practicante es al mismo tiempo compañero y adversario de los otros jugadores, a la voluntad de la fantasía de los jugadores y de las circunstancias del juego (la Pelota sentada, Zorros-gallinas-víboras, “le Gouret” o el Puerco, la Galine o Bote, la Puerta...).

2. Redes de roles sociomotores

Globalmente se pueden distinguir tres grandes tipos originales de redes de roles sociomotores que predeterminan las conductas relacionales de los participantes:

- *Los juegos con una red convergente*: todos los jugadores convergen poco a poco hacia el mismo rol al final de partida, pasando a estar al lado de los ganadores (la Cadena, Pelota cazadora, el Gavilán, La Araña...)

- *Los juegos con una red permutante*: el flujo de los jugadores se somete a una norma de permutación sistemática de roles. En función de las secuencias de juego y según las condiciones de la regla, cada participante podrá pasar sucesivamente por todos los roles disponibles en el juego (las Cuatro esquinas, Tocar y parar, el Oso y su guardián...).
- Los juegos con una red fluctuante: en estos juegos los cambios de rol constituyen el alma del juego y tienen una resonancia excepcional en tanto que están unidos a las reacciones afectivas de los jugadores (Pelota Sentada, “la Galine” o Bote, ...).

Esta abundancia de estructuras revela que los juegos tradicionales proponen configuraciones extremadamente diversificadas que ofrecen una multiplicidad de experiencias relacionales diferenciadas. Ponen a prueba la adaptabilidad a los distintos modelos de relación social; a este respecto, representan a una notable escuela de aprendizaje de la competencia relacional, factor de salud.

LOS JUEGOS PARADÓJICOS

Algunos juegos tradicionales proponen situaciones radicalmente originales: son los juegos paradójicos en los cuales el adversario de un jugador es al mismo tiempo su compañero. Este esquema, desconocido en los deportes colectivos, proyecta a los practicantes hacia una ambivalencia relacional desconcertante, pero muy estimulante. Amigos y enemigos al mismo tiempo: ¡esa es la paradoja! La incertidumbre asociada a los comportamientos de los otros participantes es permanente. El jugador debe descodificar la conducta de los distintos protagonistas con sutileza, e interpretarla como una meta-comunicación de segundo o de tercer grado. Y está es la sutileza relacional que representa la “chispa” de los juegos paradójicos y que encanta tanto a los niños como los adolescentes o a los adultos.

- *En algunos juegos, la paradoja se impone y aparece explícita*. Es el caso de Zorros-gallinas-víboras (también se denomina Tres campos), en el cual las víboras atacan a los zorros, los zorros a las gallinas y las gallinas a las víboras.

Aparentemente banales, estas reglas ocultan realmente una “doble dificultad” sorprendente e inevitable: ¡el protector de un jugador es en efecto el que este jugador debe eliminar para ganar! ¡Así pues, en tal ciclo, los zorros deben capturar a las gallinas para ganar, pero capturando a las gallinas estos zorros eliminan a los jugadores que los protegen de las víboras!

El jugador debe pues anticiparse a las reacciones de los otros jugadores, negociar, demostrar la intención de sus relaciones en el contexto de comportamientos contradictorios sobre los otros participantes. La comunicación de solidaridad y la contracomunicación de hostilidad se entrecruzan y se funden constantemente. Cada uno pretende jugar del modo más fino posible en esta comunicación triangular. La relación social con los demás se enreda, acto seguido se desenreda y se vuelve a enredar, al compás de las peripecias lúdicas. Esta agitada experiencia, marcada de éxitos y desengaños, suscita una efervescencia que causa gran entusiasmo en los protagonistas. Enriquece manifiestamente la competencia relacional de los jugadores.

En otros juegos paradójicos, la paradoja que no se propone y sigue siendo implícita, puede revestir grados de importancia más o menos acentuados.

Así pues, en la Pelota sentada, un jugador que tiene la pelota en las manos puede elegir lanzarla violentamente por el aire sobre cualquier otro jugador o puede decidir hacer un pase amigo pasándola con un bote picado. Autorizada por la lógica interna del juego, esta ambivalencia trastorna los esquemas deportivos habituales que conforman los encuentros de una oposición absoluta entre dos bloques antagónicos, como al rugby, al baloncesto o el waterpolo. Un buen acuerdo paradójico entre dos jugadores supone que cada uno ellos gane la

confianza del otro y se muestre honesto hacia él. Esta manera de presentar la paradoja rechaza el acto de traición, que puede aparecer muy fácilmente en esta situación en la que se pone a prueba la posible confianza del compañero.

Los juegos paradójicos abundan en los juegos tradicionales: la Pelota Sentada, “el Gouret” o Puerco, “Galine” o Bote, el Oso y su guardián, la Puerta, las Cuatro esquinas, el Cortahilos... Aunque está presente el rendimiento físico y las demostraciones de gran habilidad gestual, en estos juegos también pueden tener éxito los niños menos robustos y los que suelen pasar desapercibidos. A menudo son prácticas que animan a jugar juntos chicos y chicas; favoreciendo interacciones cargadas de humor permitiendo frecuentes bromas e interacciones teñidas de humor, lo que añade cierta “chispa” a esta aventura.

Tras realizar un trabajo experimental sobre el terreno de juego, empleando cuestionarios sociométricos y la observación meticulosa de los comportamientos, se ha constatado que el juego de la Pelota sentada por ejemplo, puede modificar las relaciones socio-afectivas de los jugadores y favorecer la afirmación de la cohesión interpersonal de los protagonistas.

COMPETICIÓN EXCLUYENTE Y COMPETICIÓN COMPARTIDA

El interés que aportan los juegos tradicionales reside, en particular, en la multiplicidad y en la diversidad de las situaciones de interacción que proponen. El niño aprende a vivir las distintas modalidades de la comunicación, los roles y los contra-roles de intercambio.

Este aprendizaje de la adaptabilidad al contacto con los otros participantes es un factor de socialización que favorecerá la desenvoltura relacional y el placer del encuentro. Los juegos tradicionales son verdaderos laboratorios que intentarán transformar el “plomo” de la agresividad lúdica en “el oro” de la cohesión social.

Sin embargo existe un problema: al igual que en los deportes propiamente dichos, los juegos tradicionales se basan en una confrontación, en una competición. Ahora bien, hemos observado que cuando la competición se vuelve sistemática tiende a suscitar frustraciones y a crear malestar. ¿Los juegos tradicionales pueden evitar este malestar, este ataque a la salud relacional?

Los análisis anteriores permiten hacer una importante distinción entre los dos tipos de competición: la competición que excluye y la competición compartida.

1. La competición excluyente

Es la confrontación absoluta del duelo: todo lo que un jugador gana, se lo quita a su adversario. El resultado es agudo como un golpe de sable y se anota en la contabilidad implacable de un sistema de resultados revelador de una superioridad.

El vencedor impone su soberanía tanto en los enfrentamientos individuales (esgrima, tenis, lucha...) como en los de equipos (fútbol, hockey, el Marro, Balón-prisionero – BalónTiro-, Robar piedras, la Bandera...). Todos los deportes se basan en el modelo del duelo y basan su ambición en la búsqueda de una jerarquía y de una soberanía reflejada en la contabilidad del resultado. La igualdad de oportunidades afirmada al principio de la competición no hará más que legitimar aún más la superioridad del vencedor. Sólo la victoria es bella y solamente los ganadores suben al podio. Se constata que la competición deportiva es excluyente porque finalmente pone fuera del juego a los más débiles. El deporte es una máquina de fabricar perdedores, de producir frustrados potenciales.

2. La competición compartida

– *En muchos juegos tradicionales basados en cambios bruscos de alianzas, la confrontación competitiva, puede convertirse en muy viva dando lugar a secuencias de juego extra-*

ordinariamente originales. Así, en la Pelota cazadora, el Gavilán o la Cadena, el jugador capturado no es el perdedor; al ser vencido se incorpora al bando contrario, al de la victoria, porque finalmente se convierte en compañero del ganador (del que persigue). En estos juegos que tienen una red de cambio de roles convergente, todos los jugadores son partícipes de la victoria y estarán del lado de los vencedores: la competición es compartida.

- *En el caso de los juegos tradicionales con una red de cambio de roles permutante*, la división se efectúa de diferente manera. En los juegos como el Oso y su Guardián, las Cuatro esquinas o de Tocar y parar, cada jugador tiene oportunidades de apoderarse del puesto dominante e imponer su éxito; pero no podrá sin embargo evitar volver a entrar rápidamente en el otro rol no dominante. Por turnos, cada jugador es vencido y luego vencedor, temporalmente. El juego está desprovisto de contabilidad y se acaba sin que un resultado afirme la superioridad de uno de los protagonistas, y en consecuencia sin destacar la inferioridad de los otros.

Se desdramatiza el fracaso ya que es sustituido rápidamente por el éxito que lo sigue y él mismo que no podrá causar demasiado narcisismo ya que también desaparece rápidamente en el remolino de las interacciones. Las incesantes confrontaciones de los juegos permutantes, originan por tanto, una competición compartida.

- *La cima de la riqueza relacional y de su complejidad a veces desconcertante es ofrecida por los juegos paradójicos*. El jugador se prueba y provoca a los otros dinamitando las prohibiciones habituales de la adversidad y la solidaridad. Juega la paradoja dando una nueva percepción de sus comportamientos, revolviendo su imagen. El juego tradicional se convierte en un laboratorio donde el jugador experimenta nuevas actitudes frente a otros, o puede infringir las relaciones académicas sin incurrir en sanciones exteriores; la actividad lúdica es un mundo aparte que permite vivir emociones y conexiones de trasgresión, sin consecuencias objetivas.

Cada uno puede, a su vez, salir bien y fallar, perder y ganar. Sin embargo, el juego se acaba sin contabilidad, sin vencedores ni vencidos, ofreciendo a todos los jugadores la posibilidad de vivir las distintas facetas de la emoción relacional. Allí aún, la competición es eminentemente compartida.

Los juegos tradicionales ofrecen, a quien sabe utilizarlos, situaciones de acción muy favorables a la expansión de una sociabilidad abierta y adaptable a múltiples configuraciones cambiantes. Los duelos académicos del deporte instituido, proponen prácticas estimulantes de una gran claridad dicotómica, separando claramente a los compañeros de los adversarios. Sin embargo, el recurso sistemático y exclusivo en este tipo de competición excluyente, encabeza la lista de resentimientos y frustraciones. Poseyendo un lugar legítimo en una enseñanza equilibrada, el duelo deportivo se vuelve dañino cuando se asume la casi exclusividad de las prácticas consideradas educativas. Numerosos juegos tradicionales dibujan una perspectiva original activando la oposición y la cooperación en una competición compartida, que favorece la vivencia del bienestar relacional.

El juego tradicional es como una maqueta, una clase de “modelo reducido” que hace vivir a los practicantes los principios fundamentales que presiden la complejidad y la armonía en las relaciones sociales. A este respecto, su papel puede ser de una gran contribución en el aprendizaje de una sociabilidad abierta, en la adquisición de un aspecto significativo del bienestar social, factor de salud.

Nota de los traductores: Descripción de los juegos que se mencionan en el texto. Los lectores interesados en la descripción de estos juegos y otros similares pueden consultar:

- CEMÉA (2002). *Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières*. Paris: Cémea Publications
 - Guillemard, G., Marcha, J.C.; Parent, M., Parlebas, P. y Schmitt, A. (1984). *Aux 4 coins des jeux*. Paris: Éditions du Scarabée. Versión española de 1988. *Las cuatro esquinas del juego*. Lleida: Agonos.
- A** – *A,e,i,o,u*. Juego con una red de comunicación motriz original (cada uno por su lado o todos contra todos). Es un juego de pelota en el que un jugador lanza la pelota al aire con los dedos de ambas manos sin cogerla diciendo A, otro hace lo mismo diciendo I, otro dirá O y el último mientras dice U golpeará la pelota dirigiéndola a otro jugador, intentando contactar su cuerpo. Ese jugador acumula una penalización. La partida avanza mientras los jugadores acumulan más y más penalizaciones. El jugador que llegue al número de penalizaciones pactado pierde.
- *(La) Araña*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador se coloca en el centro del campo. A la señal, todos los demás jugadores saldrán a la vez de un extremo intentando superar la línea del centro, sin ser cogido por la araña. La araña sólo puede desplazarse lateralmente. Cada jugador que toque pasará a ser su compañero, formando una tela de araña en uno de los dos extremos de la línea del centro. El juego termina cuando todos estén atrapados.
- B** – *Balón prisionero*. Juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo simétrico, de competición excluyente. En un extremo se coloca un jugador “muerto” de cada equipo. Delante de esa zona “cementerio” se sitúan los jugadores vivos del equipo rival. Un jugador será capturado e irá al cementerio si un rival lanzando el balón consigue alcanzar su cuerpo y acto seguido el balón toca el suelo. Si el jugador que ha lanzado la pelota es uno de los muertos podrá liberarse y regresar a la zona de vivos (siempre que al menos haya otro jugador muerto). Gana el equipo que antes capture a los contrarios.
- *(La) Bandera*. Juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo disimétrico, de competición excluyente. Frente a frente, cuando están en su campo respectivo, dos equipos iguales se oponen en un duelo disimétrico. Se coloca un banderín entre los dos. Los atacantes deben apodarse de él y llevárselo a su campo; los defensores intentan impedirselo. Cada defensor puede eliminar a cualquier atacante por simple toque, excepto a un atacante en particular: al caballero. Los atacantes ordinarios sólo tienen un poder: el de coger la bandera y llevársela corriendo a su zona. Equilibrando las posibilidades de los dos equipos, el caballero, invulnerable, puede eliminar a cualquier defensor tocándolo, así puede proteger y ayudar a los atacantes. Cuando éstos consiguen llevar la bandera a su campo gana una partida. Los defensores la ganan cuando son capaces de capturar a todos los atacantes o cuando tocan al que lleva la bandera. Este juego se juega a varias partidas. Los equipos cambian de rol en cada partida.
- C** – *(La) Cadena*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador persigue a los adversarios. Si consigue capturar a un rival, éste le da la mano, formando una cadena y pasando a ayudar a perseguir al resto de jugadores. La cadena de perseguidores será cada vez más y más larga hasta atrapar a los adversarios.
- *Corta-hilos*. Juego sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a un adversario, si antes de capturarlo otro jugador es capaz de pasar por medio de la distancia que les separa, ese jugador pasará a ser el nuevo jugador perseguido. Si el perseguidor captura al rival, éste pasará a ser el nuevo perseguidor.
- G** – *“Galine” (Bote)*. Juego con una red de comunicación motriz paradójica y con una red de cambio de rol sociomotor fluctuante. En este juego sin equipos, los jugadores lanzan por turno su piedra hacia el bote con el fin de derribarlo. Previamente, utilizando una fórmula ritual, nombran a un jugador cuya suerte dependerá, de ahora en adelante, del éxito del tiro. Antes de su lanzamiento, el tirador grita “viva Pierre”, o “abajo Juan”, como prefiera; si el bote es derribado, Pierre será liberado o Juan irá a prisión. En ese momento, el guardián del bote, vigilante, se precipita para volver a ponerlo en su sitio y seguidamente intenta tocar a alguno de los antiguos tiradores que vuelven a su campo a toda prisa tras haber recogido su piedra. Si uno de estos tiradores es tocado, sustituye al guardián. Si el tirador al lanzar su piedra no toca el bote, deberá dirigirse al lugar donde haya quedado su objeto. En este juego, sin vencedores ni vencidos permanentes, cada uno puede, por turno, lanzar sobre el bote, convertirse en guardián o ir a la cárcel.
- *(La) Gallina y los polluelos*. Juego de cambio de rol sociomotor permutante y por tanto con un cambio brusco de alianzas. Los jugadores se colocan en fila cogidos de la cintura del jugador de delante. El primero de ellos hará la función de gallina y con los brazos abiertos evitará que otro jugador rival situado delante de ellos toque al último polluelo. Si lo consigue, el lobo pasará a ser gallina, la gallina primer polluelo, y el último polluelo que ha sido tocado pasará a ser lobo.
 - *Gato y Ratón*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador (gavilán) se coloca en el centro del campo. A la señal, todos los demás jugadores saldrán a la vez de un extremo intentando superar la línea del centro, sin ser cogido por el gavilán. El perseguidor sólo puede desplazarse lateralmente. Cada jugador que toque pasará a

- ser su compañero y se colocará en esa línea imaginaria para ayudarlo. El juego finaliza cuando todos los participantes han sido capturados.
- *"Gouret" (El Puerco)*. Juego con una red de comunicación motriz original (paradójica). En este juego no existen equipos, cada uno puede jugar con o contra los otros. Los jugadores, provistos de un palo, disponen de un agujero cavado en el suelo. Sólo uno de ellos no dispone de él: es el "rodador". Su objetivo es apoderarse del agujero de otro jugador. Con su palo empuja una bola de madera, "el puerco", hacia el "agujero común" o hacia cualquier otro. Los demás jugadores deben proteger su agujero; eventualmente ayudar a otros jugadores a defender el suyo; impedir o permitir al rodador llevar el puerco al agujero común; ayudar al rodador a apoderarse de un agujero.
 - M** - *Marro*. Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo simétrico y de competición excluyente. En este juego los jugadores se reparten en dos equipos en campos opuestos y simétricos. Los participantes intentan capturar a sus adversarios y liberar a sus compañeros prisioneros mediante un simple toque. La originalidad del juego, reside en la regla que indica que todo jugador que sale de su casa, tiene ventaja sobre los adversarios que han salido antes que él y lo puede capturar. Los jugadores capturados se sitúan cerca de la casa de los adversarios, en un lateral formando una cadena. El equipo que consiga capturar a todos sus rivales gana.
 - O** - *(El) Oso y el guardián*. Juego de cambio de rol sociomotor permutante y por tanto con un cambio brusco de alianzas. Un jugador, el oso, se coloca acurrucado en el suelo y permanece inmóvil cogiendo un extremo de una cuerda. Otro jugador, el guardián de pie, coge el otro extremo de la cuerda y se encarga de defenderlo. Todos los demás jugadores, los cazadores, intentan golpear al oso con su pañuelo, al mismo tiempo que evitan ser golpeados por el guardián, porque en este caso: el jugador tocado pasa a oso, el oso se convierte en guardián y el guardián pasa a cazador.
 - P** - *Pelota cazadora*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- equipo contra el resto) y con un sistema de cambio de roles convergente. Cuando comienza el juego, el cazador intenta alcanzar con la pelota a uno de los rivales que huyen. Todo jugador capturado pasa a ser compañero del cazador. El juego finaliza cuando todos están capturados.
 - *(La) Pelota Sentada*. Juego con una red de comunicación motriz original (paradójica) y con un sistema de cambio de roles fluctuante. Repartidos a su gusto en un espacio común, los jugadores intentan apoderarse de una pelota muy disputada. Al no tomar parte en ningún equipo designado de antemano, el participante puede, cuando tiene la pelota, elegir a quién va a pasar o sobre quién va a tirar. Alianzas y traiciones se suceden según las amistadas o las oportunidades. El poseedor del balón no puede desplazarse con la pelota. Todo jugador tocado directamente con la pelota se convierte inmediatamente en prisionero y debe sentarse en el sitio donde ha sido tocado; deberá esperar hasta coger la pelota, ya sea por el azar de los rebotes que la pongan al alcance de su mano, ya sea por el pase amistoso de otro jugador sentado. Vuelve entonces a ser jugador libre y se levanta.
 - *(La) Peste*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos) y con un sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a los demás; si consigue capturar a un rival, éste será el nuevo perseguidor, pero deberá desplazarse poniendo una mano en la parte del cuerpo donde haya sido tocado.
 - *Policías y ladrones*. Es un juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo disimétrico. Es un juego de persecución con dos equipos con igual número de participantes. Los ladrones disponen de un campo de refugio y los policías de una prisión. En algunas formas de jugar los ladrones sólo pueden ser capturados si son tocados en la espalda tres veces consecutivas por el mismo policía; en otras ocasiones es suficiente con ser tocado una única vez. Los prisioneros hacen una cadena y pueden ser liberados por sus compañeros.
 - *(La) Puerta*: Juego con una red de comunicación motriz paradójica. Juego de pelota sin equipos, en el que los jugadores envían la pelota contra una pared, tras un rebote, golpeándola con la mano. Cada jugador golpea la pelota cuando lo desee o pueda. Todo participante que inicie la acción de golpeo debe enviar la pelota contra la pared, por encima de una línea, de lo contrario es sancionado con ir a la "puerta". En este caso tendrá que permanecer al pie de la pared, y sólo podrá ser liberado cuando consiga atrapar la pelota antes de que ésta toque la pared. Un jugador puede enviar a otro a la "puerta" si lanza directamente la pelota sobre él. Cada jugador evitará ir a la puerta y si no puede hacerlo intentará salir de ella lo antes posible.
 - R** - *Robar Piedras*. Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo simétrico. Dos equipos disponen de un número idéntico de piedras repartidas a lo largo de su casa (en uno de los extremos del campo). El campo se divide en dos mitades, si un jugador está en el campo contrario puede ser tocado por un rival y ser capturado; momento en el que deberá sentarse en ese lugar. Un jugador capturado puede ser liberado por un compañero por un simple toque. Si un jugador llega al extremo contrario sin ser tocado, ahí podrá coger una piedra e intentar regresar a su campo sin ser tocado. Si es capturado, deberá devolver el objeto y regresar a su casa. Gana el equipo que antes recoja las piedras del equipo rival.

- S** – *(Las) Siete piedras*. Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo de equipos disimétrico. Se enfrentan dos equipos, los atacantes que intentan apoderarse de una torre construida con siete piedras apiladas procurando, en un principio, tirarla con un lanzamiento de balón para reconstruirla seguidamente, y los defensores, que, en el momento en que la torre es derribada, cogen la pelota para tirarla sobre los atacantes con la intención de eliminarlos.
- T** – *(la) Varita*. Juego con una red de comunicación motriz correspondiente con un duelo de equipos disimétrico. Dos equipos de igual número de participantes están cara a cara. Uno de ellos debe transportar un objeto al otro lado de una frontera delimitada y el otro evitarlo por medio de carrera de persecución y simple toque. Secretamente designado por sus compañeros, un jugador del equipo de los contrabandistas esconde en su mano la clave de la partida: un trocito de madera, la varita. Sus compañeros van a hacer todo lo posible para que el portador de la varita consiga traspasar la frontera sin que lo cojan. La identidad de este portador es desconocida por los defensores de la frontera; cada uno de éstos puede parar a un contrabandista, simplemente tocándolo. ¿A quién elegir? Los “contrabandistas” consiguen ganar la partida si su portador de la varita franquea la frontera sano y salvo. Los equipos cambian de rol y de campo en la partida siguiente.
- *Tocar y parar*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos) y con un sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a los demás; si consigue capturar a un rival, éste será el nuevo perseguidor. El juego no tiene final y transcurre hasta que los jugadores deciden terminar la partida.
- Z** – *Zorros, gallinas y víboras o Tres campos*. Juego con una red de comunicación motriz original (paradójico) y con un sistema de cambio de roles fluctuante. Tres equipos se enfrentan de forma circular: cada uno de ellos puede capturar a un segundo y ser, a su vez, capturado por un tercero (los zorros a las gallinas, las gallinas a las víboras y las víboras a los zorros). Los miembros de cada equipo pueden refugiarse en su casa. Las capturas se realizan tocando a un jugador rival fuera de su casa. Un jugador que ha capturado a un contrario debe acompañarle a su casa y no puede ser tocado durante este trayecto. Formando una cadena, a partir del campo de sus rivales, los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros también con un simple toque. Cada equipo amenaza a otro que a su vez amenaza al equipo que le persigue. ¡El rival que capturo, es en realidad mi protector! ¿Cómo resolver este dilema?

Bibliografía

- BORDES, Pascal; COLLARD, Luc; DUGAS, Eric - *Vers une science des activités physiques et sportives* - Ed. VUIBERT - Paris, 2007
- COLLARD, Luc - *Sport et agressivité* - Ed. DESIRIS- Méolans-Revel, 2004
- DURING, Bertrand - *Histoire culturelle des activités physiques au XIXème et au XXème siècles* - Ed. VIGOT - Paris, 2000
- LAGARDERA, Francisco; LAVEGA, Pere - *La ciencia de la accion motriz* - Edicions de la Universitat de Lleida, 2004
- PARLEBAS, Pierre - *Jeux, sports et sociétés* - INSEP Publications - Paris, 1999
- PARLEBAS, Pierre - *Réseaux dans les jeux et les sports* - in **L'Année sociologique** - vol. 52 - n°2 - PUF - Paris, 2001
- PARLEBAS, Pierre - *Modélisation dans les jeux et les sports* - in **Mathématiques et Sciences Humaines** - n° 170 - Ed. CAMS - Paris, 2005.

■ SANTÉ ET BIEN-ÊTRE RELATIONNEL DANS LES JEUX TRADITIONNELS

Pierre Parlebas

Faculté de Sciences Humaines et Sociales – Sorbone (Paris-Descartes)

Président des CEMEA

Docteur Honoris Causa par l'Université de Lleida, Espagne

La santé est habituellement associée, de façon quasi exclusive, aux caractéristiques biologiques de l'individu. Cependant, ainsi que vient de le rappeler avec beaucoup d'à-propos Pere LAVEGA, les phénomènes affectifs, cognitifs et sociaux, qui influencent profondément les conduites motrices, interviennent de façon importante sur cet état organique. Aussi adopterons-nous l'excellente définition proposée par l'Organisation Mondiale de la Santé, selon laquelle la santé est *"un état de complet bien-être physique, psychologique et social et pas seulement l'absence de maladie"*. Issue d'une instance officielle, cette définition a eu l'heureuse initiative d'associer aux caractéristiques sanitaires, des facteurs de bien-être psychologique et relationnel qui jouent un grand rôle dans le ressenti lié à la qualité de vie de chaque personne.

LE BIEN-ETRE RELATIONNEL

Dans le cadre des jeux traditionnels, que peut-on entendre par "bien-être relationnel"? A coup sûr, le plaisir de la rencontre avec autrui, la recherche du "vivre ensemble", le partage d'actions et d'émotions communes. Cette joie de la rencontre n'exclut pas la tonicité de la confrontation et de la lutte; l'affrontement d'adversaires dans un cadre accepté fait partie de la stimulation collective. Les jeux traditionnels possèdent une diversité inépuisable, et le bien-être relationnel repose sur la capacité d'adaptation du joueur à cette foisonnante ludo-diversité.

Le pratiquant doit être capable de vivre l'opposition et la coopération sous leurs formes multiples; il doit pouvoir s'adapter aux renversements de situations, aux subtilités des conflits et des alliances, aux prises d'initiative inopinées au sein des groupes. Mettre toute son énergie au service de ses partenaires, recevoir l'aide appuyée de ses co-équipiers, agir en communion avec des compagnons solidaires, tous ces élans peuvent susciter un enthousiasme qui enflamme l'affectivité relationnelle. A son niveau abouti, ce bien-être ludique accepte les contraintes de la règle du contrat collectif; celui-ci devient le cadre indispensable à un vécu partagé dont les différentes péripéties, parfois agréables et parfois désagréables, s'inscrivent dans une aventure globalement très motivante. Apprendre à surmonter une défaite, à risquer de perdre un avantage personnel pour sauver un équipier en difficulté, à se sacrifier pour délivrer un partenaire prisonnier, représentent des expériences enrichissantes qui invitent le joueur à sortir des routines trop centrées sur soi-même.

Les subtilités de la communication motrice très différente de la communication verbale, introduisent une originalité passionnante. Les corps se font signe. Le joueur doit déchiffrer le comportement corporel des autres tout en sachant que les autres déchiffrent le sien. Les fausses évidences et la ruse rôdent sur le terrain de la "Balle assise", de "l'Ours et son gardien" ou de "Poules, renards, vipères". L'enfant se plonge avec délectation dans ce décodage et cet encodage des conduites d'interaction praxique. Il est sollicité au plus profond de lui-même: il doit "cacher son jeu", offrir de faux indices et essayer de se mettre à la place des autres par empathie, pour deviner leurs projets.

Le plaisir du jeu est bien là; dans cette communication sur une communication, dans cette méta-communication qui incite le joueur à intervenir au premier degré, mais aussi au second degré, et souvent au troisième degré des significations tactiques. Très tôt, l'enfant jubile de s'offrir le luxe d'être le maître des événements en cours. Durant quelques instants, c'est lui qui détient les clés... ou qui croit les détenir avant qu'un autre s'arroge les mêmes prérogatives éphémères. Dans cet entrelacs des contacts de joueur à joueur, se multiplient les expériences d'interaction qui, peu à peu, soudent les participants et développent un sentiment d'appartenance au groupe. Un parfum d'aventure partagée et un sentiment d'identité collective s'affirment et sont perçus par les intervenants. Les réactions joyeuses des enfants au cours d'une partie de Barres, de Balle au prisonnier, de Balle assise ou d'Accroche-décroche révèlent que le jeu traditionnel peut devenir euphorisant. Ce bien-être relationnel est vécu comme une émotion agréable et stimulante, comme une puissante motivation à l'échange, au contact et au partage. A ce titre, le jeu traditionnel favorise le mieux-vivre, représente un indiscutable facteur de santé au sens où l'entend l'Organisation Mondiale de la Santé.

La problématique générale étant posée, peut-on analyser brièvement des situations concrètes de terrain, et identifier les grandes catégories de jeux moteurs en fonction de leur participation à la santé sous l'angle relationnel?

LES RONDES ET LES JEUX CHANTES

Ces pratiques se déploient sous forme de groupements divers: farandoles, cortèges, chaînes, rondes, trios, duos, souvent accompagnés d'une comptine ou de couplets et de refrains chantés. Le scénario global de l'action est réglé par la succession des événements annoncés dans le contenu des paroles; il laisse aux différents acteurs, le choix d'intervenir à certaines séquences et, très souvent, la possibilité de désigner leurs partenaires.

Dans ces jeux chantés, le vécu relationnel est dénué de compétition et de comptabilité: il n'y a pas de vainqueur final. Il s'agit d'un jeu de rôles, d'une véritable mise en scène au cours de laquelle l'harmonisation de la conduite motrice du joueur aux exigences collectives, suscite un fort sentiment de fusion dans le groupe. Le chant, qui soutient le déroulement de l'action, accroît le sentiment d'appartenance groupale et souligne la tonalité collective de ce type de jeu.

L'atmosphère de joie qui accompagne habituellement ces jeux chantés montre combien ceux-ci peuvent être les agents actifs du plaisir d'agir ensemble, générateur d'un bien-être relationnel.

LES DUELS LUDOSPORTIFS

Les situations symétriques de "duels" et de "coalitions" représentent la grande majorité des sports: sports collectifs, sports de combat, escrime, tennis... On retrouve également ce schéma symétrique du duel et des coalitions, dans de nombreux jeux traditionnels: les Barres, le Voleur de pierres, la Balle au prisonnier, les jeux de quilles, de boules et de palets.

Dans les duels, ces "jeux à deux joueurs et à somme nulle", comme les nomme la "Théorie des jeux", ce que l'un gagne, c'est au détriment de l'autre qui le perd. La gloire du gagnant se forge sur les déboires du perdant. La coopération au sein d'une équipe est mise au service d'une opposition à l'autre équipe. Autrement dit, la solidarité n'est qu'un sous-produit de la rivalité. Et l'éventuelle égalité des chances, prônée au début de l'épreuve, ne fait que donner davantage de poids à l'inégalité du résultat final et, partant, à la supériorité du vainqueur.

Le duel déclenche un affrontement objectif qui incite chacun à mobiliser ses meilleures ressources face à un adversaire sans complaisance. Le duel témoigne tout à la fois des faiblesses

et des capacités du joueur. Celui-ci apprend à perdre, ce qui favorise une meilleure socialisation; et il peut aussi apprendre à maîtriser sa victoire. Pratiqué à dose raisonnable, le duel sportif peut entraîner une bonne intégration des joueurs à l'ensemble des acteurs et il fait alors indiscutablement partie du dispositif éducatif.

Cependant, le duel peut se muer en épreuve néfaste et dangereuse s'il est utilisé de façon systématique. Quand il est le seul horizon de la sociabilité, il se transforme en une machine à exclusion. Il faut gagner à tout prix, car seule la victoire est belle, et tant pis pour le vaincu!

Dans le cas où les duels sont une pratique systématique comme dans le sport, l'échec peut engendrer des frustrations et affaiblir l'estime de soi. Le contact avec autrui devient une source de déconvenues et de dépit. Les conséquences des duels sportifs systématisés débouchent alors sur un mal-être relationnel.

Tous les sports sont des duels (ou leur généralisation à des structures de coalition). La pratique répétée de ces activités motrices qui valorisent la domination, provoque une intériorisation des normes compétitives; celles-ci deviennent ainsi les critères fondamentaux d'une relation sociale réussie. Comment s'étonner alors que l'agressivité, voire la violence, deviennent le cri de ralliement des pratiques, se généralisent à l'ensemble des comportements de la vie quotidienne?

Lorsqu'ils sont l'objet d'une pratique hypertrophiée, les duels sportifs risquent de déclencher de multiples frustrations et un insidieux mal-être social. Il ne semble guère raisonnable de les présenter comme des facteurs de bonne santé.

LES JEUX A BRUSQUES RENVERSEMENTS D'ALLIANCES

A côté des duels d'équipes qui opposent deux blocs monolithiques selon des relations positives ou négatives restant rigoureusement intangibles tout au long du match, existent des jeux sportifs à brusques renversements d'alliances; ceux-ci offrent au joueur l'occasion de changer brutalement de partenaire et d'adversaire au cours même de la partie. Tel joueur qui était un coéquipier que l'on aidait ou à qui l'on passait le ballon, devient brusquement un opposant que l'on poursuit ou sur qui l'on tire. Les deux relations, de coopération et d'opposition, sont exclusives, c'est-à-dire totalement distinctes et séparées, mais elles sont instables. Ce n'est plus la stabilité de relations inamovibles qui est éprouvée, mais la flexibilité de la compétence relationnelle des pratiquants. Ainsi, à la Balle au chasseur, le joueur qui était agressivement pris pour cible par le chasseur, au moment même où il est touché devient un partenaire de cet ancien prédateur; et il se transforme alors en un farouche adversaire de ses anciens compagnons qui, désormais, détalent à toutes jambes à son approche (avant de redevenir bientôt ses partenaires).

Ce renversement ex abrupto de la nature de l'interaction entre les joueurs se retrouve dans de nombreux jeux traditionnels: A l'Épervier, à la Balle au fanion, à l'Esquive-ballon au loup, à la Mère Garuche, à l'Ours... Les relations sont brutalement inversées mais elles ne sont jamais ambiguës: à chaque instant, équipiers et opposants sont clairement distingués. Ces situations ludomotrices sont quelque peu déconcertantes, mais en cela même, elles sensibilisent à la plasticité relationnelle. Elles apprennent à se mouvoir dans l'instabilité des réseaux d'interaction et dans les aléas du lien social.

LES JEUX AUX RESEAUX ORIGINAUX

De nombreux jeux traditionnels, dont certains appartiennent aux catégories que nous venons d'évoquer, reposent sur des systèmes d'interaction très différents du duel symétrique repré-

sentatif des sports collectifs. Ces systèmes offrent au pratiquant l'occasion de vivre des situations relationnelles insolites et fortement diversifiées, qui l'immergent dans un univers social très éloigné du schéma dichotomique et stéréotypé des sports sociomoteurs classiques. Ces structures sont illustrées, parfois par des réseaux d'interaction motrice qui imposent un canevas inhabituel du lien social, et parfois par des réseaux de rôles sociomoteurs qui proposent au joueur l'étonnante gerbe des comportements autorisés à tout moment de la partie.

1. Réseaux de communication motrice

Dans la surabondance des jeux traditionnels, on peut distinguer plusieurs structures originales:

- *Le duel dissymétrique*: à l'opposé des sports collectifs (football, basket...) dont les équipes en miroir sont en situation de duel égalitaire, ces jeux opposent deux équipes dissymétriques dont les statuts respectifs sont différents. Souvent, les uns sont les prédateurs et les autres les victimes potentielles (Gendarmes et voleurs, le Drapeau, les Sept cailloux, la Thèque, le Chambot...).
- *Le chacun pour soi*: en l'absence d'équipe constituée, chacun joue pour soi-même, sans lien formel préétabli (Quatre coins, Chandelle, Accroche-décroche, Balle nommée...).
- *Un contre tous*: un joueur affronte tous les autres ligüés contre lui (Cache-cache Gamole, le Main chaude...). Parfois, il est remplacé par celui qui réussit à le prendre en défaut (Balle au fanion, Un, deux, trois, soleil...), parfois il transforme en partenaire l'adversaire qu'il capture (Balle au Chasseur, Esquive-ballon au loup, Mère Garuche, Epervier...) et le jeu s'achève alors en une structure de "tous contre un".
- *Une équipe contre les autres*: une équipe de plusieurs joueurs est opposée au reste des participants (l'Ours et son gardien, le Filet du pêcheur).
- *Réseau opposant de façon dissymétrique trois équipes ou davantage*: sont alors en confrontation au moins trois coalitions (Poules-renards-vipères).
- *Réseau paradoxal*: les relations entre joueurs sont ambivalentes. Chaque pratiquant est en même temps partenaire et adversaire de certains autres, au gré des fantaisies des joueurs et des circonstances du jeu (la Balle assise, Poules-renards-vipères, le Gouret, la Galine, la Porte...).

2. Réseaux de rôles sociomoteurs

On peut globalement distinguer trois grands types originaux de réseaux de rôles sociomoteurs qui prédéterminent les conduites relationnelles des participants:

- *Les jeux à réseau convergent*: tous les joueurs convergent petit à petit vers le même rôle en fin de partie, et ils se retrouvent tous du côté des gagnants (la Sardine, la Balle au chasseur, l'Epervier...).
- *Les jeux à réseau permutant*: le flux des joueurs est soumis à une règle de permutation systématique de rôle à rôle. En fonction des épisodes ludiques et selon les prescriptions de la règle, chaque participant pourra endosser successivement tous les rôles disponibles (les Quatre coins, Accroche-décroche, la Chandelle, l'Ours et son gardien...).
- *Les jeux au réseau fluctuant*: là encore, les changements de rôle sont au cœur du jeu et possèdent une résonance exceptionnelle d'autant qu'ils sont liés aux réactions affectives des joueurs (la Galine, la Balle assise...).

Ainsi que le révèle ce foisonnement de structures, les jeux traditionnels proposent des configurations extrêmement diversifiées qui offrent une multiplicité d'expériences relationnelles différenciées. Ils provoquent une mise à l'épreuve de l'adaptabilité aux différents modèles du lien social; à ce titre, ils représentent une remarquable école d'apprentissage de la compétence relationnelle, facteur de santé.

LES JEUX PARADOXAUX

Certains jeux traditionnels proposent des situations radicalement originales: ce sont les jeux paradoxaux dans lesquels l'adversaire d'un joueur est en même temps son partenaire. Ce schéma, inconnu des sports collectifs, projette les pratiquants dans une ambivalence relationnelle déconcertante, mais très stimulante. Amis et ennemis tout à la fois: c'est là que gît le paradoxe! L'incertitude associée aux comportements des autres intervenants est permanente. Le joueur doit décoder la conduite des différents acteurs avec subtilité, et l'interpréter comme une méta-communication du 2^{ème} ou du 3^{ème} degré. Et c'est bien cette subtilité relationnelle qui fait le piment des jeux paradoxaux et qui enchante aussi bien les enfants que les adolescents ou les adultes.

- *Dans certains jeux, le paradoxe est imposé et apparaît explicite.* C'est le cas de Poulerevard-vipère (encore appelé les Trois camps), dans lequel les vipères ont prise sur les renards, les renards sur les poules et les poules sur les vipères.

Apparemment banales, ces règles recèlent en réalité une "double contrainte" surprenante et inévitable: le protecteur d'un joueur est en effet celui que ce joueur doit éliminer pour gagner! Ainsi, dans un tel cycle, les renards doivent capturer les poules pour vaincre, mais en capturant les poules, ces renards éliminent les joueurs qui les protègent des vipères!

Le pratiquant doit donc anticiper les réactions des autres joueurs, négocier, et faire preuve d'adresse relationnelle face aux comportements contradictoires d'autrui. La communication de solidarité et la contre-communication d'hostilité s'entrecroisent et se fondent constamment. Chacun cherche à jouer au plus fin lors de cette communication triangulaire. Le lien relationnel se noue, se dénoue puis se renoue au fil des péripéties ludiques. Cette expérience mouvementée, ponctuée de réussites et de déconvenues, suscite une effervescence qui provoque un engouement marqué. Elle enrichit manifestement la compétence relationnelle des joueurs.

- *Dans d'autres jeux paradoxaux, le paradoxe n'est que proposé et reste implicite;* il peut revêtir des degrés d'importance plus ou moins accentués.

Ainsi, à la Balle assise, un joueur qui tient le ballon en mains, peut choisir de le lancer agressivement de volée sur tout autre pratiquant ou peut décider de le lui passer amicalement par rebond au sol. Autorisée par la logique interne du jeu, cette ambivalence bouleverse les schémas sportifs habituels qui cantonnent les rencontres à une opposition absolue entre deux blocs antagonistes, comme au rugby, au basket-ball ou au water-polo. Une bonne entente paradoxale entre deux joueurs suppose que chacun d'eux fasse confiance à l'autre et se montre en retour loyal envers lui. Cette façon de surpasser le paradoxe refuse l'acte de trahison, rendu facile dans cette situation par l'éventuelle confiance du partenaire.

Les jeux paradoxaux abondent dans les jeux traditionnels: la Balle assise, le Gouret, la Galine, l'Ours et son gardien, la Porte, les Quatre coins, Accroche-décroche... Ces jeux enchantent les participants. Tout en autorisant des performances physiques et des démonstrations éventuelles d'habileté gestuelle, ils n'excluent pas de la partie les enfants les moins robustes et les plus discrets. Ils se prêtent volontiers à la mixité entre garçons et filles; ils permettent de fréquentes facéties et des interactions teintées d'humour, ce qui ajoute du sel à la rencontre.

En menant un travail expérimental sur le terrain, reposant sur des enquêtes sociométriques et l'observation méticuleuse des comportements, nous avons constaté que la Balle assise, par exemple, pouvait modifier les relations socio-affectives des joueurs et favoriser le développement d'une cohésion interpersonnelle plus affirmée.

COMPETITION EXCLUANTE ET COMPETITION PARTAGEANTE.

L'intérêt présenté par les jeux traditionnels réside notamment dans la multiplicité et la diversité des situations d'interaction qu'ils proposent. L'enfant apprend à vivre les différentes facettes de la communication, les rôles et les contre-rôles de l'échange.

Cet apprentissage de l'adaptabilité au contact d'autrui est un facteur de socialisation qui favorisera l'aisance relationnelle et le plaisir de la rencontre. Les jeux traditionnels sont de véritables laboratoires qui essaieront de transformer le plomb de l'agressivité ludique en l'or de la cohésion sociale.

Cependant, un problème reste posé: tout comme les sports proprement dits, les jeux traditionnels reposent sur un affrontement, sur une compétition. Or, avons-nous observé, quand la compétition devient systématique, elle tend à susciter des frustrations et à créer du mal-être. Les jeux traditionnels peuvent-ils éviter ce mal-être, cette atteinte à la santé relationnelle?

Les analyses précédentes permettent d'opérer une distinction capitale entre deux types de compétition: la compétition excluante et la compétition partageante.

1. La compétition excluante

C'est l'affrontement absolu du duel: tout ce qu'un joueur gagne, il le prend à son adversaire. Le résultat est tranchant comme un coup de sabre et s'inscrit dans la comptabilité implacable d'un système des scores révélateur d'une supériorité.

Le vainqueur impose sa domination aussi bien dans les duels d'individus (escrime, tennis, lutte...) que dans les duels d'équipes (football, hockey, les Barres, la Balle au prisonnier, le Voleur de pierres, le Drapeau...). Tous les sports fonctionnent sur le modèle du duel et adoptent son état d'esprit: la recherche d'une hiérarchie et d'une domination sanctionnée dans la comptabilité du score. L'égalité des chances affirmée au départ de la compétition, ne fera que mieux légitimer la supériorité du vainqueur. Seule la victoire est belle et seuls les gagnants montent sur le podium. On constate que la compétition sportive est excluante: finalement, elle met hors jeu les plus faibles. Le sport est une machine à fabriquer des perdants, à produire des frustrés potentiels.

2. La compétition partageante.

– *Dans de nombreux jeux traditionnels aux brusques changements d'alliances,*

l'affrontement compétitif, qui peut devenir très vif, connaît des déroulements particulièrement originaux. Ainsi, à la Balle aux chasseurs, à l'Épervier ou à la Mère garuche, le joueur capturé n'est pas perdant; loin d'être vaincu, il est au contraire incorporé au camp de la victoire puisqu'il devient finalement l'un des partenaires du gagnant. Dans ces jeux au réseau des rôles convergent, tous les intervenants participent à la victoire et seront du côté des vainqueurs: la compétition est partageante.

– *Dans le cas des jeux traditionnels au réseau de rôles permutant,* le partage s'effectue de façon différente. Au cours des jeux tels l'Ours et son gardien les Quatre coins ou le Gouret, chaque joueur à l'occasion de s'emparer du poste dominant et d'imposer sa réussite; mais il ne pourra pas pour autant éviter de rentrer rapidement dans le rang. A tour de rôle, chacun est vaincu puis vainqueur, provisoirement. Le jeu est dépourvu de comptabilité et s'achève sans qu'un score affirme la supériorité de l'un des protagonistes, et donc sans souligner l'infériorité des autres.

L'échec est dédramatisé car il est rapidement remplacé par le succès qui le suit et qui ne pourra pas lui-même provoquer trop de narcissisme car lui aussi disparaît rapidement dans le tourbillon des interactions. Les incessants affrontements des jeux permutants donnent lieu, là encore, à une compétition partageante.

- *Le comble de la richesse relationnelle et de sa complexité parfois déconcertante est offert par les jeux paradoxaux.* Le joueur s'éprouve et provoque les autres en dynamitant les interdits habituels de l'adversité et de la solidarité. Il joue le paradoxe en donnant une nouvelle perception de ses comportements, en brouillant son image. Le jeu traditionnel devient un laboratoire où le joueur expérimente de nouvelles attitudes face à autrui, ou il peut enfreindre les relations académiques sans encourir de sanctions extérieures; l'activité ludique est un monde à part qui permet de vivre des émotions et des liaisons de transgression, sans conséquences objectives.

Chacun peut, tour à tour, réussir et échouer, perdre et gagner. Cependant, le jeu s'achève sans comptabilité, sans vainqueurs ni vaincu, en ayant offert à tous les pratiquants la possibilité de vivre les différentes facettes de l'émotion relationnelle. Là encore, la compétition est éminemment partageante.

Les jeux traditionnels offrent, à qui sait les saisir, des situations d'action très favorables à l'épanouissement d'une sociabilité ouverte et adaptable à de multiples configurations, fussent-elles déroutantes. Les duels académiques du sport institué, proposent des pratiques stimulantes d'une grande clarté dichotomique, séparant partenaires et adversaires. Cependant, le recours systématique et exclusif à ce type de compétition excluante, entraîne son cortège de défits et de frustrations. Possédant une place légitime au sein d'un enseignement équilibré, le duel sportif devient néfaste quand il s'arroge la quasi-exclusivité des pratiques censées être éducatives. De nombreux jeux traditionnels dessinent une perspective originale en mettant en œuvre l'opposition et la coopération dans une compétition partageante qui favorise un vécu de mieux-être relationnel.

Le jeu traditionnel est une sorte de maquette, une sorte de "modèle réduit" qui fait vivre aux pratiquants les principes fondamentaux présidant à la complexité et à l'harmonie des relations sociales. A ce titre, son rôle peut être d'un grand apport dans l'apprentissage d'une sociabilité épanouie, dans l'acquisition d'un aspect significatif du bien-être social, facteur de santé.

■ HEALTH AND RELATIONAL WELL-BEING IN TRADITIONAL GAMES

Pierre Parlebas

Faculty of Human and Social Sciences-Sorbonne (Paris-Descartes)

President of the CEMEA

Honoris Causa Doctor by the University of Lleida, Spain

Health is usually associated, in an almost exclusive way, with the individual's biological characteristics. However, as Pere Lavega appropriately reminds us, the emotional, cognitive and social phenomena, that deeply influence, motor conducts, intervene in an important way in this organic state. Thus we adopt the excellent definition proposed by the World Health Organisation, according to which "*health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity*". Created by an official body, this definition has the happy initiative to associate with health, the factors of psychological and relational well-being that play an important role in the experiences linked to the quality of life of every person.

RELATIONAL WELL-BEING

In the setting of traditional games, what do we understand by "relational well-being?" Undoubtedly, the pleasure of meeting with others, the search for "togetherness", the sharing of common actions and emotions. This joy of meeting doesn't exclude the aspect of confrontation and struggle; the contest of opponents in an accepted setting being part of the collective stimulation. Traditional games possess an inexhaustible diversity, and relational well-being is based on the player's capacity of adaptation to this abounding ludodiversity.

The player must be capable of accepting opposing and co-operating actions in their multiple forms; he must be able to adapt to reversing situations, to the subtleties of conflict and alliance, to the sudden initiatives of groups. To put all his energy at the service of his partners, to receive strong help from his team, to act in common with loyal companions, all these impetuses can cause an enthusiasm that inflames the relational affectivity. At an accomplished level, this playful well-being accepts the constraints of the collective contract. This becomes the indispensable setting for shared factual experiences in which the different episodes, sometimes pleasant and sometimes unpleasant blend in a globally very satisfying adventure. To learn to manage defeat, to risk losing a personal advantage to save a team member in difficulty, to sacrifice oneself to deliver a captive partner, represent enriching experiences that invite the player to leave aside self centred routines.

The subtleties of motor communication are very different from verbal communication, and introduce a passionate originality. Bodies make signals and the player must decode the body behaviour of the others while knowing that the others can decode his, for example, the false evidence and ruses in the game of "Balle assise" (Sitting ball), of "l'Ours et son gardien" (the Bear and his guard) or of "Poules, renards, vipères" (Hens, foxes, vipers). The child immerses himself happily in this decoding and encoding of **praxique interaction**. He is appealed to in his innermost depths: he must "hide his game", offer false indications and try to guess the projects of the others by empathy.

The pleasure of the game is there; in this communication on a communication, in this meta-communication that incites the player to intervene to the first degree, but also to the second degree, and often to the third degree of tactical significances. Very early, the child rejoices to get the luxury to be the master of the events in progress. Sometimes it is he that holds the keys, or rather that he believes that he holds them before another takes the same ephemeral prerogatives.

In these interlacing contacts from player to player the interactional experiences increase and little by little unite the participants and develop a team spirit. A shared sense of adventure and a feeling of collective identity develop and are discerned by the protagonists. The happy reactions of the children during a “Bar” (Prisoner’s base) game, of “Ballon prisonnier” (the prisoner’s ball) or “Balle assise” reveal that traditional games can be an euphoriant. This relational well-being is experienced as a pleasant and stimulating emotion, as a powerful motivation to exchange, to contact and to sharing. In this way, traditional games encourage better-living and represent an indisputable factor of health in the sense given by the World Health Organisation.

The general problematic having been posed, can we analyse concrete field situations briefly, and identify the main categories of motor games according to their involvement with health in the relational angle?

CIRCLES AND SINGING GAMES

These practices take place in various types of group: dances, processions, chains, circles, trios, duets, often accompanied by a nursery rhyme or verses and sung choruses. The global script of the action is adjusted by the succession of events announced in the content of the words; it allows the different actors the choice to intervene in some sequences and, very often, the possibility to choose their partners.

In these sung games, relational real life is deprived of competition and score keeping: there is not a final winner. It is a playing role, a real production during which the player must harmonise his motor conduct to the collective requirements. This creates a strong feeling of fusion within the group. The song, which supports the development of the action, increases the feeling of belonging to a group and underlines the collective tonality of this type of game.

The atmosphere of joy that usually accompanies these singing games demonstrates the extent to which they can be active agents of the pleasure of acting together generating relational well-being.

SPORTING PLAYFUL DUELS

The symmetrical situations of “duels” and “coalitions” represent the majority of sports: collective sports, combat sports, fencing, or tennis for example. One can equally find this symmetrical duel and coalitions diagram in many traditional games: “les Barres” (Bars), “le Voleur de pierres”, “la Balle au prisonnier”, skittle games, bowls and pucks or quoits...

In the duels, these “games of two players’ and to null sum,” as the “Theory of Games” calls them; that which one wins is to the detriment of the other who loses. The winner’s glory is built on the setbacks of the loser; co-operation within a team is used as opposition to the other team. In other words, solidarity is only a by-product of the rivalry. And the possible equality of chances advocated at the beginning of the game, only emphasises the inequality of the final result and by this the winner’s superiority.

The duel triggers an objective confrontation that incites everyone to mobilise his best resources to face an adversary without kindness. The duel reveals at once the weakness and the capacity of the player. One learns to lose, which encourages better socialisation; and one

can also learn to control one's victory. Practised at a reasonable level, the sports duel can bring a good integration among the actors and it makes it indisputably part of the educational mechanism.

However, the duel can turn into a unproductive and dangerous ordeal if it is used in a systematic way. When this is the only horizon of sociability, it is transformed into a machine of exclusion. It becomes absolutely necessary to win, because only victory is beautiful, and who cares about the loser?

When duels are a systematic practice as in sport, failure can generate frustrations and weaken one's esteem. Contact with others becomes a source of setbacks and spite. The consequences of systematised sport duels results then in relational discomfort.

All sports are duels (or their generalisation into structures of coalition). The repeated practices of these motor activities that valorise domination provoke an internalisation of the competitive norms, which thus become the fundamental criteria of a successful social relation. Small wonder then that aggressiveness, or even violence, now the rallying cry of these practices has become generalised in daily behaviour?

When they are the object of overdeveloped practices sporting duels risk creating multiple frustrations and insidious social discomfort. It hardly seems reasonable to present them as factors of good health.

GAMES WITH SUDDEN REVERSAL OF ALLIANCES

Next to the team duels, which oppose two monolithic blocks according to positive or negative relations, remaining absolutely intangible throughout the game, exist sporting games with abrupt reversals of alliances. These offer the player the opportunity to suddenly change partner and opponent during the same match. Such a player who was a partner, whom one helped or to whom one passed the ball, suddenly becomes an opponent whom one pursues or at whom one throws the ball. The two relationships, of co-operation and opposition, are exclusive, that means completely distinct and separated, but they are unstable. It is no longer the stability of irremovable relationships that is put to the test, but the flexibility of relational competence of the players. Thus, in the "Balle au chasseur" (Ball to the hunter), the player who was aggressively made a target by the hunter, at the very moment when he is touched by the ball, becomes a partner of the former attacker; and then he changes into a vigorous opponent of his former companions who now try to escape his approach (shortly before becoming his partner again).

This ex abrupto reversal of the nature of the interaction between players is found in many traditional games: "Epervier" (or British Bulldogs), "Esquive-ballon au loup", "Mère Garuche", or "l'Ours" (the Bear)... The relationships are suddenly reversed but they are never ambiguous: at every instant, partners and opponents are clearly distinguished. These 'ludomotor' situations are somewhat disconcerting, but it is exactly this that creates awareness of the relational malleability. They teach one how to move in the instability of networks of interaction and in the hazards of social ties.

GAMES OF ORIGINAL NETWORKS

Many traditional games, some of which belong to the categories that we have discussed, are based on systems of interaction very different from the symmetrical duel representative of team sports. These systems offer the player the opportunity to experience unusual and greatly varied relational situations, which immerse him in a social universe far removed from the dichotomous and stereotyped diagram of the classic socio-motor sports. These structures

are illustrated, sometimes by networks of motor interaction which impose an unusual canvas of social ties, and sometimes by networks of socio-motor roles which offer to the player an astonishing package of authorised behaviour throughout the game.

1. Motor communication networks

In the superabundance of traditional games, one can distinguish several original structures:

- *The dissymmetrical duel*: contrary to collective sports such as soccer or basketball, in which the teams are mirror imaged in the position of an egalitarian duel, these games oppose two dissymmetrical teams whose respective roles are different. Often some of the players are predators and the others potential victims (“Gendarmes et voleurs” (Policemen and thieves), “la Thèque” (Rounders), “le Chambot”...).
- *Everyone for oneself*: in the absence of a constituted team, everyone plays for oneself, without formal pre-established bonds (“Chandelle”, “Accroche-décroche”...).
- *One against all*: a player confronts all the others united against him (“Cache-cache Gamole”, “la Main chaude”...). Sometimes, he is replaced by the one that has succeeded in catching him out (“Balle au fanion”), in some games he makes a partner of the opponent that he has captured (“Balle au Chasseur”, “Epervier”...) and the game then comes to an end in a structure of “all against one”.
- *A team against the rest*: a team of several players is opposed to the rest of the participants (“l’Ours et son gardien”, “le Filet du pêcheur”).
- *A network opposing three teams or more in a non symmetrical way*: at least three coalitions are then in confrontation (“Poules-renards-vipères”).
- *Paradoxical network*: the relations between players are ambivalent. Each player is at the same time a partner and an opponent of certain others, depending on the circumstances of the game and how the fancy takes him, (“la Balle assise”, “Poules- renards-vipères”, “le Gouret”...).

2. Socio-motor roles networks

One can globally distinguish three main types of these original networks of sociomotor roles, which predetermine the relational conducts of the participants:

- *Convergent network games*: all players converge gradually towards the same role at the end of the game and all meet on the winning side (“la Balle au chasseur”, “l’Epervier”).
- *Permutating network games*: the continuous changing of players is subject to a rule of systematic permutation from role to role. According to the play situations and the dictates of the rules, every participant will be able to take successively all available roles (“les Quatre coins”, “Accroche-décroche”, “l’Ours et son gardien”...).
- *Fluctuating network games*: once again changing roles are at the heart of the game and introduce an exceptional resonance all the more so since they are linked to the emotional reactions of the players as in “la Galine” and “la Balle assise”.

As this profusion of different structures reveals, traditional games offer extremely varied configurations that give a multiplicity of differentiated relational experiences. They provoke a test of the adaptability of different patterns of social ties; as such they represent a remarkable training school for relational expertise, an important factor of health.

PARADOXICAL GAMES

Some traditional games offer completely original situations: these are the paradoxical games in which a player’s opponent is at the same time his partner. This system, unknown in collective sports, projects the protagonists into a disconcerting but very stimulating relational

ambivalence. Friends and enemies at the same time: therein lies the paradox! The uncertainty associated with the behaviour of the other players is permanent. The player must decode the conduct of the different actors with subtlety and interpret it like a second or third degree meta-communication and it is this relational subtlety which is the spice of paradoxical games and which delights the players whether, children, teenagers or adults.

– *In some games, the paradox is imposed and appears explicit.* It is the case in “Poule-renard-vipère” (also called the Three camps), in which the vipers capture foxes, foxes hens and hens vipers.

Apparently banal, in reality these rules conceal a surprising and unavoidable “double constraint”: the player’s protector in fact is the one that the player must eliminate in order to win! Thus, in such a cycle, the foxes must capture the hens to win, but in capturing hens, the foxes eliminate players who protect them from vipers!

The player must therefore anticipate the reactions of other players, negotiate, and demonstrate relational skill in the face of the contradictory behaviour from the others. The communication of solidarity and counter-communication of hostility intertwine and merge continuously. Each one tries to outsmart the other during this triangular communication. The relational link is tied, untied, and then tied again throughout these playful adventures. This eventful experience, punctuated by successes and by setbacks, causes an effervescence that provokes a marked delight, which manifestly enriches the players’ relational expertise.

– *In other paradoxical games, the paradox is only offered and remains implicit;* it can assume degrees of importance more or less accentuated.

Thus, to the “Balle assise,” a player who holds the ball can choose to throw it aggressively at any other participant, or can decide to pass it to him amicably, by bouncing it on the ground. Authorised by the internal logic of the game, this ambivalence turns upside down the usual sporting schemes which confine matches to an absolute opposition between two antagonistic blocks, as in rugby, basketball or water-polo. A good paradoxical understanding among players presumes that each of them trusts the other and shows loyalty in return. This way of surpassing the paradox rejects the act of treason, in this situation made easy by the partner’s confidence.

Paradoxical games abound in traditional games: “la Balle assise”, “le Gouret”, “la Galine”, “l’Ours et son gardien”, “la Porte”, “les Quatre coins”... These games delight the participants. While allowing physical performances and possibly demonstrations of overt fitness, they don’t exclude from the game the less robust and more unassuming children. They lend themselves readily to co-education; they permit pranks and interactions tinged with humour, all of which adds spice to the encounter.

On conducting an experimental field work, based on sociometric investigations and meticulous observation of behaviour, we noted that “la Balle assise”, for example, could modify the player’s socio-emotional relations and further the development of a more positive inter-personal bond.

EXCLUDING COMPETITION AND SHARING COMPETITION

The interest presented by traditional games lies notably in the multiplicity and diversity of the interactive situations that they offer. The child learns to live through different facets of communication, the roles and counter-roles of exchanges.

This initiation into adaptability, in contact with others, is a factor of socialisation that furthers easy relationships and pleasure in the encounter. Traditional games are veritable laboratories that will help to transform the lead of playful aggressiveness into the gold of social cohesion.

However, a problem remains to be addressed; just like sports in general, traditional games are based on confrontation, on competition. Now, has it been noticed that when competition becomes systematic, it tends to provoke frustrations and create ill-being. Can traditional games prevent this bad feeling, this undermining of relational health?

The preceding analyses enable one to make a fundamental distinction between two types of competition: the excluding competition and the sharing competition.

1. The excluding competition

It is the absolute confrontation of the duel: everything that a player gains is taken from his opponent. The result is clear and cuts as a stroke of the sword and is in keeping with the implacable accounting of a system of scores, which reveals superiority.

The winner imposes his domination just as much in the individual duels (fencing, tennis, wrestling), as in the team games such as soccer, bowls, hockey, "les Barres", "la Balle au prisonnier", "le Voleur de pierres", "le Drapeau"... All sports function on the duel model and adopt its state of mind; the pursuit of an hierarchy and of a domination sanctioned by the score count. The equality of chance asserted at the beginning of the competition will only help to further justify the winner's superiority. Only victory is beautiful and only the winners go up onto the podium. One notes that sporting competition is excluding: finally, it puts aside the weakest; sport is a kind of machine for making losers, and producing potential frustration.

2. The sharing competition

- *In numerous traditional games with sudden changes of alliances*, the competitive confrontation, which can become very keen, has a particularly original development, so, in "la Balle aux chasseurs," "l'Epervier" or British Bulldogs, the captured player is not the loser; far from being defeated, he is on the contrary incorporated into the victorious camp, since he finally becomes a partner of the winners. In these converging role network games, all protagonists participate in the victory and will be on the winners' side: the competition is sharing.
- *In the case of traditional games in a permutating role network, the sharing takes a different form.* During such games as "l'Ours et son gardien" or "le Gouret", each player has the opportunity to seize the dominant position and to impose his success; but for all that he will not be able to avoid a quick return to the ranks. In turn everyone is the victim and then the victor, temporarily. The game is devoid of accountability and ends without any score maintaining the superiority of one of the protagonists, and therefore without emphasising the inferiority of the others.

Failure is made light of for it is quickly replaced by the success that follows, and this in itself does not cause too much narcissism because it also quickly disappears in the interactive turbulence. The incessant confrontations of the permutating games give way, once again, to a sharing competition.

- *Paradoxical games offer the gratification of relational wealth and at times disconcerting complexity.* The player tests himself and incites the others while blowing apart the customary taboos of adversity and solidarity. He plays the paradox while giving a new perception of his behaviour, while blurring his image. Traditional games become a laboratory where the player experiments with new attitudes face to face with the others, where he can contravene academic relationships without incurring outside sanctions. Playful activity is a world apart that permits one to experience emotions and contacts of transgression without objective consequences.

By turns everyone can succeed and fail, lose and win. However, the game ends without strict score keeping, without winners or losers, having offered to all players the possibility to

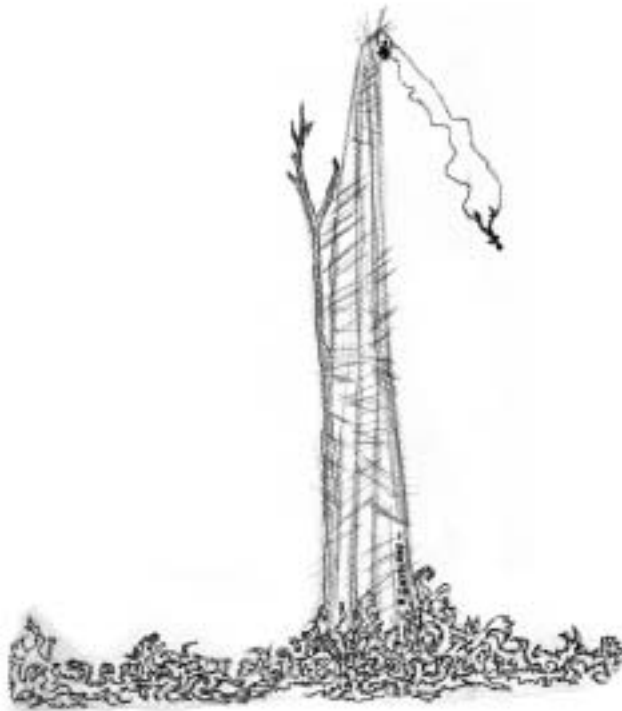
experience different facets of relational emotion. There again, the competition is eminently sharing.

Traditional games offer, to those who know how to seize the opportunity, action situations very favourable to the blossoming of an open and adaptable sociability to multiple configurations even if they are a bit disconcerting. Mainstream sport duels offer stimulating practices of great dichotomous clarity, separating partners and opponents. However, the systematic and exclusive recourse to this type of excluding competition brings with it a retinue of disappointments and frustrations. Possessing a legitimate place within a well balanced education system, the sporting duel becomes harmful when it assumes quasi-exclusivity rights to practices supposed to be educational. Many traditional games delineate an original perspective while implementing opposition and co-operation in a sharing competition that furthers factual experience in greater relational welfare.

Traditional games are a scale model, a kind of “reduced example”, which bring to life, for the participants, fundamental principles directing the complexity and harmony of social relations. As such, their role can make an important contribution to the training of fully developed sociability, in the acquisition of a significant aspect of social well-being, a factor of health.

Note from the translators: For the descriptions of the games mentioned in the text and similar others, the interested readers can consult:

- CEMÉA (2002). Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières. Paris: Cémea Publications
- Guillemard, G., Marcha, J.C.; Parent, M., Parlebas, P. y Schmitt, A. (1984). *Aux 4 coins des jeux*. Paris: Éditions du Scarabée.



Dr. Juan Carlos Martín Nicolás

Universidad de León, España

Université de León, Espagne

University of León, Spain

**Proceso de formación de los juegos y deportes
tradicionales y bienestar relacional**

***Processus de formation des Jeux et Sports
Traditionnels et bien-être relationnel***

***The formation process of Traditional Games and
Sports and relational well-being***

■ **Proceso de formación de los juegos y deportes tradicionales y bienestar relacional**

Dr. Juan Carlos Martín Nicolás

Universidad de León

“El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento” (Huizinga, 1972, 22)

El punto inicial de partida bien puede ser tomado de acuerdo a la concepción de que los juegos y deportes tradicionales y autóctonos son producto o expresión del contexto cultural en el cual se generan, desarrollan y manifiestan. Así, podríamos tomar en cuenta, como visión inicial, el pensamiento de E. B. Tylor que refería en 1871 que *“la cultura o civilización es un todo complejo que incluye conocimiento, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y cualquier otra aptitud o hábito adquiridos por el hombre en tanto que es miembro de la sociedad”* (Tylor, 1981, 19). Estas características que nos refiere Tylor sobre las costumbres y hábitos, son las que marcan las actitudes del individuo y que dan sentido y comprensión al comportamiento lúdico y agonístico del ser humano y que tiene como elemento final de expresión, en el momento actual, el comportamiento deportivo.

En el contexto de la cultura, el juego y el deporte surgen de la conducta de la persona, como sujeto social, y por tanto, forman parte de la misma como manifestación compartida por los miembros de una sociedad. Las definiciones de cultura son múltiples¹, sin embargo, hay características de las cuales participan todas.

La cultura como conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida de un pueblo, posee la cualidad de presentarse como una integración global de todas sus partes entrelazadas en un proceso de conjunto, de tal forma que un cambio en una de ellas afecta a todas las demás. Básicamente la cultura consiste en contenidos de conocimiento y pautas de conducta socialmente aprendidos, lo que no sólo quiere decir que nace de la interacción humana, sino que la cultura también consiste en pautas de comportamiento. En resumen, la cultura es un comportamiento simbólico adquirido y compartido cuya función es la de ser guía de la acción colectiva e individual del ser humano. La cultura es también un conjunto integrado de componentes relacionados entre los cuales se encuentran las manifestaciones motrices tradicionales (juegos y deportes).

Ahora bien, en un planteamiento general de la cultura lúdico-deportiva, hemos de referir que ésta se plasma en dos contextos diferentes que son: la cultura material, manifiesta en todos los objetos de que se sirve el hombre y que suponen los elementos de juego; y la cultura inmaterial, que la forman los valores y las conductas perseguidas². Ambas manifestaciones participan claramente de la evolución que ha sufrido el juego tradicional hacia el deporte tradicional. Antaño la variabilidad del juego, según su ubicación geográfica y su interpretación cultural, implicaba la variabilidad de ese material, o elemento de juego a utilizar; que incluso se mantiene en la actualidad tal y como sucede en los juegos de la calva, morrillo, chana o mazas en Castilla y León. En un segundo contexto, el de los valores y actitudes, implicamos el que no podemos negar la evolución sufrida de los valores representativos de un juego en cuanto a su valor dentro del proceso de enculturación de ese entorno, como eran los bolos

o la lucha, y la inclusión y cambio de nuevos valores propios del deporte actual como son el juego limpio, lo importante es participar aunque no se gane³, lo importante es desarrollar las habilidades y cualidades físicas⁴.

En el contexto de la actividad lúdica como elemento cultural es significativa la apreciación que realiza Lavega Burgués (2000, 28) al referir que *“el juego, al igual que otras formas de relación o de expresión del ser humano, refleja en buena parte elementos y características de los protagonistas, del entorno en el que se encuentran y de su vida cotidiana”*. En este sentido hay que llamar la atención para significar que el juego, como elemento de expresión cultural, es manifestador de caracteres de acuerdo a los sujetos, al entorno geográfico y al periodo histórico en el cual se desarrolla, en definitiva al protagonista de la acción lúdica y a sus parámetros espacio temporales donde se desarrolla, por ello Lavega Burgués (2000, 29) refiere que *“el juego, entendido una vez más como un pacto de reglas entre jugadores, hace la función de espejo de la manera de ser las personas que lo protagonizan y de su entorno. En cada momento los aspectos más cotidianos y próximos sirven para que en cualquier pueblo o país se improvisen situaciones de juego”*. En resumen, la cultura y el juego son dos conceptos estrechamente asociados y como tal, participan de los enunciados citados anteriormente, ya que no solo se juega, sino que se transmite cultura, dentro de un contexto general; si bien en un contexto particular que refiere la cultura deportiva, debemos señalar que el juego tradicional, en algunos casos, manifiesta en la actualidad parámetros que caracterizan el deporte, con la implicación que conlleva el que dichas manifestaciones lúdicas hayan pasado de la categoría de juegos a la categoría de deportes, por un lado tradicionales y por otro autóctonos.

De forma general, la cultura como elemento característico generado por el ser humano, participa de los procesos de transmisión entre individuos del mismo marco cultural, que recibe el nombre de enculturación. Este proceso de iniciación cultural comienza en el momento en que el sujeto nace y consiste en que debe aprender lo que caracteriza el lugar donde desenvuelve su vida, así como las relaciones sociales que tienen lugar en el mismo. El ser humano aprende a cumplir su funciones de acuerdo al lugar que ocupa en la sociedad y como ésta se estructura, mediante su producción, consumo y la relación con el entorno humano y biológico que le rodea⁵, así como el simbolismo cognitivo que caracteriza su entorno natural: arte, danza, literatura, filosofía, juego y deporte, ... Bajo esta perspectiva el ser humano no deja de recibir información sobre el comportamiento de los demás miembros de su sociedad participando de un fenómeno no interrumpido que caracteriza la transmisión cultural de los adultos a los jóvenes. En este contexto, podemos referir como ejemplo, el hecho de que la lucha leonesa servía como elemento simbólico que permitía a los jóvenes introducirse en el mundo del adulto y que se significaba en como el entorno familiar llegaba a crear una saga de luchadores que habían de defender el honor de la familia o entorno geográfico, o cómo el material de los juegos de bolos de adultos eran manejados por los más jóvenes hasta el momento en que eran aceptados por los mayores para jugar con ellos⁶; o bien cómo en los juegos de bolos de mujeres las niñas estaban siempre en un segundo plano aprendiendo de las mayores cada vez que se celebraba una partida. También en el sentido de la enculturación y dentro del aspecto lúdico nos encontramos que Blanchard y Cheska refieren que si bien los juegos de azar caracterizan a las sociedades que valoraban la responsabilidad, en el sentido de la realización de tareas rutinarias no caracterizadas por conceder un papel protagonista a la creatividad del sujeto, y los juegos de estrategia están relacionados con las sociedades que valoraban la obediencia a las órdenes de los dirigentes; los juegos de destreza física son característicos de las sociedades que premiaban el éxito de esta exigencia⁷, así nos encontramos, por ejemplo, como en la cultura balear el aprendizaje de la habilidad de lanzar piedras con la honda tenía como cometido servir de defensa de la población; por

ello las madres colocaban alimentos en lugares elevados como blanco a derribar para que sus hijos utilizaran la honda con buena precisión ya que solo podrían tomar aquellos alimentos que fueran derribados⁸. Finalmente referir que el fenómeno de enculturación en cuanto a lo lúdico no solo se va a centrar en el desarrollo de la destreza física del sujeto sin más, así tenemos que el pueblo inuit tiene unos curiosos juegos donde lo fundamental es el intento de reforzar la comprensión de la cooperación de los sujetos, incluso por encima de cualquier rivalidad⁹.

Blanchard y Cheska (1986, 144 – 150) nos proponen que a través del comportamiento deportivo, la enculturación de los nuevos miembros puede contribuir a la instauración de nuevas formas de conducta y de mecanismos adaptativos rehabilitadores susceptibles de proporcionar sentido a la interacción del individuo y las demandas de la sociedad. Asegurada la continuidad de la sociedad, esas nuevas combinaciones de comportamiento configuran los prototipos del futuro.

Asimismo la cultura también es transmitida a través del contacto entre grupos de diferentes culturas, proceso denominado aculturación. Es este un proceso dinámico donde se modifican concepciones y actitudes ya adquiridas de tal forma que el sujeto adopta elementos de otra cultura. Simplificando, cuando dos culturas coinciden y se influyen hay aculturación. Por ejemplo, los administradores británicos del siglo XVIII iniciaron a los príncipes hindúes, con quienes habían negociado tratados de comercio, en algunos juegos como es el caso del cricket; en contrapartida los hindúes familiarizaron a los británicos con el polo. La aparición del bowling, como manifestación bolística actual, tiene sus orígenes en los antiguos juegos de bolos del norte de Europa (holandeses, belgas) y que fueron trasladados antaño por emigrantes que viajaron a América llevando inevitablemente sus tradiciones con ellos (Braun Trueba, 1984, 90); asimismo en España la presencia de juegos de bolos y juegos de pelota tiene gran influencia de los juegos practicados durante los siglos XIV-XVI en Europa. En la península, el caso del billar romano como juego característico de Zamora, y por extensión deportiva de Castilla y León, ha supuesto un caso de claro de cómo este juego se ha expandido de Zamora a Aranda de Duero, mediante jugadores de petanca, e incluso al mismo Aragón que lo ha adoptado como juego propio autóctono dentro de su federación de juegos tradicionales y autóctonos.

En resumen, este contexto de carácter antropológico, dentro del marco cultural deportivo, tal y como se ha referido, también afecta a las manifestaciones motrices tradicionales (juegos y deportes), porque ellas también forman parte del conjunto de costumbres y hábitos que son mencionados por E. B. Tylor en su definición de cultura. Por tanto, como un elemento más de este conjunto, también participan en los procesos de enculturación y aculturación de los pueblos.

La tradición es el elemento de enlace del presente con el pasado. En este contexto, las tradiciones no se inventan ni se modifican por sí mismas sino que son materialmente los individuos que constituyen una sociedad quienes al poner énfasis en determinados elementos de la vida social generan, desarrollan, modifican, suprimen o recuperan la tradición en sí, por ello los juegos surgen y evolucionan por la interpretación que realiza el sujeto de su vida ya sea laboral, espiritual u ociosa.

El juego como elemento que participa por extensión de la tradición tiene como posibles funciones las siguientes:

- Poner al alcance del jugador en el momento presente las creencias, normas, valores y objetos creados en el pasado y que suponen el conocimiento y vivencia de la herencia histórica¹⁰.
- Legítima los códigos e instituciones que se representan en las diferentes formas de vida¹¹.
- Proporciona símbolos de identidad colectiva y fortalece los vínculos de un grupo¹².

No solo establecemos situaciones significativas respecto del concepto de la tradición, sino que también debemos plantearnos la situación que implica la visión de lo tradicional respecto del tipo de sociedad que caracteriza a los sujetos. Hoy en día es clara y significativa la diferenciación entre el tipo de sociedad urbana o moderna, respecto de la rural o tradicional. Así, Zapico Robles (1997, 428 – 429) refiere que deberíamos tener en consideración la diferencia que existe entre ambos tipos de sociedad y su relación con la manifestación lúdica correspondiente. En este sentido refiere que la sociedad rural se caracteriza por los siguientes condicionantes:

- Son pautas de comportamiento que tienden a mantenerse bajo la costumbre y el hábito¹³. Los juegos se han mantenido durante décadas como bien pueden atestiguar las memorias de nuestros mayores, así como la información bibliográfica e iconográfica de nuestra cultura.
- En las actividades se deja vislumbrar el peso de la labor agrícola, ganadera, marina o de la faena diaria, que la ha caracterizado¹⁴.
- El peso de los vínculos familiares son muy fuertes¹⁵, y las formas de ocio y recreo pasan fácilmente de padres a hijos.
- Las relaciones entre los miembros de la sociedad rural son mucho más frecuentes, la gente se conoce mucho mejor, así los juegos son el mecanismo ideal para demostrar la habilidad del sujeto y ser reconocido por la misma¹⁶.

Hoy en día, los juegos significados en la sociedad tradicional están siendo influidos por las nuevas actividades que se ofertan en el mercado del ocio y del deporte, planteándose un punto de encuentro entre ambos contextos donde se implica la recuperación de los antiguos valores y tradiciones en consonancia armónica con los nuevos valores de hoy en día¹⁷.

Los individuos no nacen portadores de una cultura particular, sino que son criados en un ambiente cultural específico y por medio del proceso de enculturación asimilan gradualmente una tradición popular, como los demás miembros de su grupo. Como parte de la cultura, el juego y el deporte están sujetos a las mismas fuerzas y procesos transformadores que los demás componentes del sistema cultural. El hecho de que el juego y el deporte sean una parte y un reflejo del sistema cultural global significa que las características a escala de la sociedad deberán manifestarse en los mismos. Es por ello que el hecho lúdico y deportivo se convierte en medio de identidad cultural, situación clara que se manifiesta en el tiempo desde el punto de vista de reivindicar una determinada expresión lúdica y deportiva, autóctona, de cada comunidad del Estado español, tal y como se refleja en la génesis de las federaciones regionales de deportes autóctonos y/o tradicionales.

Al tratar el juego y el deporte, desde el punto de vista de su origen en la sociedad tradicional respecto de la moderna, encontramos diferencias fundamentales significativas que refieren que las primeras están en una relación mayor a resolver problemas de adaptación¹⁸, supervivencia¹⁹, o bien a expresar contenidos rituales²⁰, o simplemente divertimento del sujeto²¹. En este contexto el adversario o el equipo rival era un aspecto secundario, lo importante era realmente el desafío²². Indudablemente, el hecho lúdico llevado a su expresión deportiva en la sociedad actual se distingue de las manifestaciones más antiguas en el énfasis en la competición, mientras estos son más significados en su comportamiento ritual. El deporte moderno es a menudo competición por amor a la competición, y la victoria es el objetivo principal de los participantes. En los juegos más antiguos, en cambio, el elemento competitivo pasa por lo general al segundo plano de una actividad profundamente ritual.

Dentro del contexto que engloba las distintas manifestaciones que han caracterizado la Educación Física y los deportes, se encuentra el ser humano como precursor de la acción gracias a su creatividad. Parte de esta actividad creativa ha servido para la génesis de juegos que han sido precursores de los deportes actuales²³. Así, en este contexto, el universo

de las manifestaciones lúdicas implica el que solo un número pequeño de estas manifestaciones adquieren el valor de deportes institucionalizados en nuestra sociedad moderna, en este sentido los juegos y deportes institucionalizados no representan más que la punta del iceberg de lo que implica el hecho lúdico en sí. En este contexto, son las manifestaciones tradicionales génesis de lo que denominamos deportes modernos, así nos podemos encontrar con curiosidades del tipo de cómo el puenting tiene un referente en la cultura indígena de la isla de Pentecostés, en el archipiélago de Nuevas Hébridas, en el Pacífico Sur²⁴.

Para José María Cagigal (1996), antropológicamente la primera conducta natural del hombre que se mueve es el juego físicamente activo. Por ello, el juego de movimiento debía constituir la forma natural de conducta aprovechada, utilizada, explotada, como elemento sustancial en toda tarea de Educación Física. En este sentido habría que considerar las formas antropológicas y socioculturales que podían constituir una manera más o menos constante de expresión natural del hombre que se mueve, incorporándola como conducta natural básica en la tarea educativa: es decir, como primer gran elemento que debía estar presente en todas o casi todas las distintas conductas en que se cristalizan los contenidos. Para Cagigal toda Educación Física debía tener presente los tres pilares básicos correspondientes a la natural conducta humana, por tanto, todo ejercicio físico, toda tarea, todo programa planteado como Educación Física debía, pues, tener algo de juego físicamente activo, algo de danza o algo de deporte; o algo de todo ello a la vez. Finalmente considerar que el hombre posee un cuerpo, el cual está capacitado para moverse. Sobre estos dos elementos, sobre la inherencia y la implacable instancia del cuerpo en la vida del hombre, no ya como parte del hombre, sino como hombre mismo, por un lado y, por otro, sobre la realidad antropodinámica del movimiento físico, debía ser estructurada la Educación Física, base de una generalizada cultura física. Esta intención deriva en que el hombre debe conocer, atender, cuidar y cultivar su cuerpo. Este es el fundamento de una cultura física o corporal.

Las manifestaciones que tratamos no han surgido tal y como nosotros las conocemos actualmente, sino que han experimentado una evolución desde una normativa sencilla o estructura simbólica que proporcionaba sentido a la lógica interna del juego o de la manifestación, dando lugar a la posibilidad de ser variable de una zona geográfica a otra y que los practicantes pudieran modificarla bajo consenso o contrato, ya que los instrumentos y espacios a emplear no estaban en la mayoría de los casos estandarizados. No obstante, las formas de desarrollo de las manifestaciones motrices tradicionales sufren cambios a lo largo de la historia en función del contexto cultural en el cual se han desenvuelto. De este modo, la cultura como conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo, posee la cualidad de presentarse como una integración global de todas las partes entrelazadas en un proceso de conjunto, de tal forma que un cambio en una de ellas afecta a todas las demás. Básicamente, la cultura consiste en contenidos de conocimiento y pautas de conducta socialmente aprendidas, entre las que se encuentran las manifestaciones motrices tradicionales. De forma general, la cultura como elemento característico generado por el ser humano participa de los procesos de transmisión cultural y del contacto entre grupos de diferentes culturas. En este contexto, y como si se tratara de una especie más dentro de la teoría evolucionista de Charles Darwin, que refiere que solo los más fuertes sobreviven, nos encontraríamos que el paso del tiempo y el mayor número de relaciones entre los individuos y entre diversas culturas han arrastrado a las manifestaciones motrices tradicionales a la regulación estricta de pautas reglamentarias y que tienen como único fin la universalidad de la actividad. Al igual que el deporte moderno conllevarán la unificación de normas, instrumentos y terrenos de juego y la práctica sistemática de determinados aspectos de la actividad para mejorar el rendimiento. Es por ello que sea necesario considerar que la cultura no ha pertenecido a unos grupos que la disfrutaron, o a otros que no mostraron nin-

gún interés por difundirla, porque la cultura es algo que se hereda y para ello ha de ser transmitida. Bajo este prisma, las manifestaciones motrices tradicionales no pueden ser consideradas como supervivientes de tiempos pasados, sino como una vivencia del presente con significado propio.

En nuestra sociedad actual la superioridad de los deportes modernos es patente, si bien, un análisis profundo de ellos y de las manifestaciones motrices tradicionales nos llevarían a reconocer que no existen ventajas significativas de su práctica entre ellos, existiendo fundamentalmente la diferencia esencial de que los primeros se encuentran más promocionados y difundidos que los segundos, lo cual conlleva de forma paralela el que exista una menor demanda social. Ante este panorama se ha hecho necesario la búsqueda del reconocimiento oficial que merecen a través de asociaciones y federaciones deportivas, en un intento de convertirlos en una alternativa a los deportes modernos en determinados ámbitos. La institucionalización por sí sola no es suficiente para que realmente sean un elemento manifestador de cultura. Por ello, será necesario investigar el valor real de estas actividades tradicionales en el contexto social en el que se han desenvuelto en la historia y su interpretación en la actualidad para saber cómo se han desarrollado y cuál es el valor de su práctica, experimentándolas para mejorar el conocimiento del ser material y social.

Aunque en mente de muchos se encuentra la idea de que esta serie de manifestaciones se encuentran en declive, es necesario señalar el valor antropológico y educativo que han desempeñado a lo largo de la historia del ser humano, pensando que es labor de todos enriquecer nuestra etnología y las tradiciones populares, en tanto que son creaciones de una cultura y fruto de una historia, constituyendo un auténtico patrimonio cultural.

Notas:

1. Tal y como se refiere las definiciones de cultura son múltiples, y siempre de acuerdo al campo conceptual que la elabora. Esta situación se puede comprobar mediante la revisión bibliográfica de contenidos específicos en esta temática. Ahora bien, en este contexto, es importante llamar la atención sobre la situación de confundir los términos sociedad y cultura, al ser conceptos relacionados pero que no son intercambiables. Así tenemos que la sociedad debe ser concebida como el grupo de individuos y las relaciones regulares que se establecen entre ellos, mientras que la cultura hacer referencia al modo en cómo se producen esas relaciones. Así, Blanchard y Cheska (1986, 22) refieren al respecto lo siguiente: *“la sociedad es el hecho de esas relaciones, la cultura es el carácter, la calidad y la naturaleza abstracta de esas pautas de relación”*.
 2. *“La cultura material es siempre resultado de la cultura no material y sin ella no tiene sentido. Unos bolos o unos luchadores en un corro son elementos de la cultura material; el público, las características de los jugadores, las reglas del juego, las tácticas, las estrategias, la habilidad, son elementos de cultura no material”* (Zapico Robles, 1997, 426).
- Al respecto de los diferentes tipos de cultura, así como su relación con la cultura material e inmaterial, cfr. San Martín Salas (1999, 194 – 215).
3. Seguramente sería curiosa esta apreciación si le planteáramos el siglo pasado este último enunciado a alguien de la montaña leonesa que era eliminado en un corro delante de sus paisanos y de su familia.
 4. Lo importante antes era jugar para entretenerse, si bien lo importante era ganar. El juego era el elemento utilizado para demostrar las cualidades físicas y las habilidades motoras que en su caso no se desarrollaban con el juego, sino que habían sido adquiridas indirectamente por el sujeto durante su vida laboral diaria.
 5. No solo en plano material sino en el inmaterial, de esta forma sobreentendemos que el sujeto no solo se limita a realizar acciones materiales sino que asimila también lo simbólico de su entorno.
 6. Éste es un ejemplo muy significativo que podemos encontrar referido en González Largo y González Alarcón (1983, 31 – 43 y 79 – 80).
 7. De acuerdo a estos contenidos Blanchard y Cheska (1986, 145), refieren que *“los juegos son estructuras micro-cósmicas de la cultura que atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto –resultado que el individuo no logra alcanzar mediante la participación cultural a gran escala. Básicamente, los juegos son operaciones cognoscitivas propias del éxito competitivo; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir. Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto. Esta explicación recibiría el nombre de “teoría de la enculturación por conflicto”*.
 8. Al respecto de este ejemplo aconsejamos consultar: Salors Pons y García Blanco (1993, 29 – 31).

Otros ejemplos en cuanto al fenómeno de la enculturación dentro del campo de lo lúdico lo tenemos en cómo determinados elementos de la vida cotidiana son utilizados como instrumento lúdico que implica el aprendizaje de su manejo. En concreto, podemos referir los diferentes juegos de pastores, que de acuerdo a cada cultura manifiestan una expresión diferente, así tenemos el juego de la monterilla donde la cachaba del pastor sirve como elemento a lanzar para demostrar la habilidad y precisión del sujeto (García Duránte, 1983); o bien los juegos que implican la utilización del garrote en la cultura pastoril insular canaria, que implicaban juegos de equilibrio por parte del sujeto, así como de habilidad en su manejo, circunstancias que tendrían su reflejo en cuanto a transferencia en la habilidad física y destreza del sujeto para utilizar el garrote en el entorno natural geográfico donde el sujeto desarrollaba su labor pastoril, así como instrumento de defensa ante una agresión física por parte de otro sujeto (Noda Gómez, 1990).

9. Así podríamos referir saltar a la piel de foca o bien el manteo inuit. En el primero los jugadores intentan saltar, acumulando participantes de forma gradual, una cuerda de cuero de foca o caribú. La piel tras rellenarla de hierba o musgo en el centro suponía un engrosamiento que dificultaba el salto, además, el movimiento de la cuerda cambiaba constantemente en el juego (arriba a la derecha, abajo y sobre la cabeza; arriba a la izquierda, abajo y sobre, ...). El segundo juego consistía en lanzar a un compañero hacia arriba con una manta que era sujetada por todos la participantes, a modo de cama elástica. Para consultar juegos de esta tribu así como de otras culturas, cfr. Orlyck (1990).
10. La puesta en práctica del juego en el contexto de la tradición nos remonta a cómo se desarrollaba el mismo por nuestros mayores y antepasados, tal y como nos los demuestra la Historia.
11. El aprendizaje de la lucha del garrote o del juego del palo estaba significada por la enseñanza de los maestros, patriarcas de la familia, que con su conocimiento de utilización del palo como elemento de defensa les avalaba como sujetos transmisores de esa tradición.
En un contexto de nueva generación de elementos, la aparición de instituciones que representan valores deportivos en la representación de juegos tradicionales está suponiendo un elemento nuevo, que con la intención de revitalizar, se va a convertir en el elemento de representación oficial por tradición.
12. El ser leonesista o insular son muestras significadas de potenciación de las manifestaciones luctatorias características de su marco geográfico.
13. En la localidad de Magaz, en la provincia de Palencia, únicamente juegan a los bolos las mujeres.
14. Valga de ejemplo el juego de la monterilla como juego de lanzamiento de precisión de los pastores que implicaba la utilización de la cachaba, como elemento a lanzar, y de la montera, como blanco a intentar conseguir con la cachaba lanzada (García Duránte, 1983). O bien el ejemplo de la corta de troncos que utilizaba los elementos característicos de la faena laboral (De la Villa Porra, 2001, 149 – 156) (Aguirre Franco, 1978, 107 – 196), al igual que la regata de traineras (Aguirre Franco, 1978, 551 – 674).
15. En la lucha canaria nunca se ha visto luchar, enfrentándose, a dos hermanos o familiares muy cercanos.
16. Ya los griegos eran reconocidos por los héroes que representaban sus polis. En este sentido la gente ha sido reconocida y venerada por potencial físico., Casos como Iñaki Perurena en el levantamiento de piedra, Tete Rodríguez en el bolo palma o el Pollo de la Frontera en la lucha canaria son ejemplo significativos de este hecho.
17. En el fondo una ilusión ya que el fenómeno actual deportivo está ganando la partida a la variedad y riqueza del juego tradicional. En el caso que implica el deporte autóctono en Castilla y León, el primer presidente de la Federación Regional de Deportes Autóctonos, Mariano Asensio Campuzano, deja bien claro esta circunstancia en las diferentes modalidades deportivas y en especial en la calva y la tanga (Asensio Campuzano, 1997, 443 – 453).
18. Como el salto pasiego. (García Lomas, 1986, 207 – 219)
19. La lucha (Espartero Casado, 1999, 23 – 54).
20. Los bolos. (Braun Trueba, 1984, 47 - 54)
21. Cualquier entretenimiento tradicional que implicaba la demostración de una habilidad o cualidad, bien con este único fin, bien con la intención de superar o mofarse de otro sujeto.
22. En los extremos nos encontramos sus más significativas expresiones al respecto. Primitivamente el jugador se preparaba para el encuentro lúdico agudizando su destreza y fortaleciendo su cuerpo, pero sobre todo estaban los preparativos rituales, los ritos mágicos, la invocaciones y las rogativas que conciliaran el favor de los dioses, mientras, el hombre moderno utiliza el deporte para perfeccionar su cuerpo, para competir por puro gusto, lejos de toda finalidad práctica o ritualmente orientada.
23. Al respecto de la situación que implica la disposición actual de la expresión lúdica, Parlebas (1988, 43) refiere que *“en este aspecto convencional, el juego deportivo se somete a las leyes de la realidad física y del cuerpo biológico; provoca un compromiso corporal frente al mundo objetivo y suscita una dinámica motriz de enfrentamiento que conviene dominar”*.
24. Estos aborígenes construían una alta torre para que los sujetos más valientes se lanzaran al vacío sujetos de los pies por largos bejucos El objeto de esta actividad era demostrar la valentía del sujeto que intentaba no poner las manos en actitud de proteger su cabeza del golpe contra la cercanía del suelo durante la caída.

Bibliografía

- AGUIRRE FRANCO, R. (1976), *Enciclopedia General Ilustrada del País Vasco. Juegos y Deportes Vascos*, Auñamendi, San Sebastián.
- ASENSIO CAMPUZANO, M. (1997), "De la agrupación deportiva "La Rubia" Valladolid, hasta nuestra Federación", en AA. VV., *Recursos para la gestión, el rendimiento y entrenamiento deportivo, y para la intervención pedagógica en la actividad física y deportiva*, Junta de Castilla y León, Valladolid, pp. 443 – 453.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986), *Antropología del deporte*, Bellaterra, Barcelona.
- BRAUN TRUEBA, J. (1984), *Bolos y cultura*, Resma, Santander.
- CAGIGAL GUTIÉRREZ, J. M. (1996), "Cultura intelectual y cultura física?", en *José María Cagigal. Obras seleccionadas*, C.O.E., Ente de Promoción Deportiva José María Cagigal, Asociación de Deportes para Todos, Cádiz, II: 669 – 782.
- DE LA VILLA PORRAS, C. (2001), *Juegos y Deportes Tradicionales de la Provincia de Burgos*, Instituto Provincial para el Deporte y Juventud de Burgos, Burgos.
- ESPARTERO CASADO, J. (1999), "Aproximación histórico conceptual de los deportes de lucha", en VILLAMÓN, M. dir., *Introducción al Judo*, Hispano Europea, Barcelona, pp. 23 – 54.
- GARCÍA DURÁNTEZ, F. (1983), "Juegos tradicionales", en *Apuntes Palentinos*, Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Palencia, Palencia, V, 1.
- GARCÍA LOMAS, A. (1986), *Los pasiegos*, Ediciones de Librería Estudio, Santander.
- GONZÁLEZ LARGO, F. y GONZÁLEZ ALARCÓN, M. T. (1983), *Escenas costumbristas de la montaña leonesa*, Consultores Editoriales, Madrid.
- HUIZINGA, J. (1987), *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- LAVEGA BURGUEÉS, P. (2000), *Juegos y deportes populares tradicionales*, INDE, Barcelona.
- NODA GÓMEZ, T. (1990), *Salto del pastor*, Cabildo Insular de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
- ORLICK, T. (1990), *Libres para cooperar, libres para crear*, Paidotribo, Barcelona.
- PARLEBAS, P. (1988), *Elementos de sociología del deporte*, Junta de Andalucía, Universidad Internacional Deportiva de Andalucía, Málaga.
- SALORD PONS, E. y GARCÍA BLANCO, S. (1993), "Aproximación histórica al deporte del Tiro con Honda", en *Perspectivas de la actividad física y el deporte*, INEF Castilla-León, León, 12: 29 - 31.
- SAN MARTÍN SALAS, J. (1999), *Teoría de la cultura*, Síntesis, Madrid.
- TYLOR, E. B. (1981), *Cultura Primitiva*, Ayuso, Madrid.
- ZAPICO ROBLES, B. (1997), "Valores sociales y culturales en los juegos populares", en AA. VV., *Recursos para la gestión, el rendimiento y entrenamiento deportivo, y para la intervención pedagógica en la actividad física y deportiva*, Junta de Castilla y León, Valladolid, pp. 425 – 429.

■ Processus de formation des Jeux et Sports Traditionnels et bien-être relationnel

Dr. Juan Carlos Martín Nicolás

Université de León, Espagne

“ En tant que forme culturelle le jeu acquiert immédiatement une structure solide. Une fois qu’on y a joué, il reste en mémoire comme une création ou comme un trésor spirituel, c’est la tradition qui le transmet et il peut être ainsi reproduit à n’importe quel moment.” (Huizinga, 1972, 22)

On peut considérer comme point de départ le concept selon lequel les jeux et sports traditionnels et autochtones sont le produit ou l’expression du contexte culturel dans lequel ils naissent, se développent et se manifestent. Ainsi nous pourrions prendre en compte, comme vision initiale, la pensée de E. B. Tylor qui disait en 1871 que la “ *culture ou civilisation est un tout, complexe, qui englobe la connaissance, les croyances, l’art, la morale, les lois, les coutumes et n’importe quelle autre aptitude ou habileté de l’homme en tant que membre de la société* ” (Tylor, 1981, 19).” Ces caractéristiques sur les usages et coutumes auxquelles fait référence Tylor, sont celles qui marquent les attitudes de l’individu et qui donnent sens et compréhension au comportement ludique et agonistique de l’être humain et dont la forme finale d’expression, à l’heure actuelle, est le comportement sportif.

Dans un contexte culturel, le jeu et le sport surgissent de la conduite de la personne, en tant que sujet social, et donc en font partie comme une manifestation partagée par les membres d’une société. Les définitions de la culture sont multiples²⁵, cependant elles ont toutes des caractéristiques communes.

La culture en tant qu’ensemble de manifestations à travers lesquelles s’exprime la vie d’un peuple, possède la qualité de se présenter comme une intégration globale de toutes ses composantes dans un processus d’ensemble, de sorte qu’un changement dans l’une affecte toutes les autres. À la base, la culture comprend des contenus de connaissances et de règles de conduite socialement apprises, ce qui ne veut pas uniquement dire qu’elle naît de l’interaction humaine mais également que la culture consiste en des règles de comportement. En résumé la culture est un comportement symbolique acquis et partagé dont la fonction est celle d’un guide d’action collective et individuelle de l’être humain. La culture est aussi est un ensemble intégré de composants liés entre eux, parmi lesquels se trouvent les manifestations motrices traditionnelles (jeux et sports).

En effet, en considérant de façon générale la culture ludico-sportive, nous devons dire que celle-ci se concrétise en deux contextes différents qui sont: la culture matérielle, présente dans tous les objets dont se sert l’homme et qui constituent les éléments de jeu ; et la culture immatérielle, formée par les valeurs et les conduites désirées²⁶. Ces deux manifestations font clairement partie de l’évolution qui affecte le passage du jeu traditionnel vers le sport traditionnel. Jadis, la variabilité du jeu, en fonction de sa situation géographique et de son interprétation culturelle, impliquait la variabilité de ce matériel, ou élément de jeu à utiliser; un fait qui persiste toujours de nos jours dans les jeux de La Calva, du Morrillo, Chana ou Mazas en Castille et León. Dans un second contexte, celui des valeurs et des attitudes, nous ne pouvons nier l’évolution subie par les valeurs représentatives du jeu quant à sa valeur dans le processus d’enculturation à son environnement, comme c’était le cas pour le jeu de quilles et

la lutte. De même nous ne pouvons nier l'apport de valeurs nouvelles, propres au sport, comme le sont le fair-play, l'importance de la participation même si l'on ne gagne pas²⁷, et l'importance du développement des habiletés et qualités physiques²⁸.

Dans le contexte de l'activité ludique comme élément culturel, il faut noter l'appréciation faite par Lavega Burgués (2000, 28) disant que *"le jeu, de même que d'autres formes de relation ou d'expression de l'être humain, reflète en bonne partie les éléments et caractéristiques des protagonistes, de leur cadre de vie et de leur quotidien."* Dans ce sens il faut attirer l'attention sur le fait que le jeu, en tant qu'expression culturelle, témoigne des caractères propres aux sujets, de leur cadre géographique et du moment historique dans lequel il se déroule, en définitive du protagoniste de l'action ludique et des paramètres spatio-temporels où il a lieu. C'est pour cela que Lavega Burgués (2000, 29) affirme que *"le jeu, représentant une somme de conventions entre les joueurs, fait fonction de miroir de la manière d'être des personnes qui le pratiquent et de leur cadre de vie. À chaque instant les aspects les plus proches et quotidiens servent à improviser des situations de jeu au sein de n'importe quelle population ou pays."* En résumé, la culture et le jeu sont deux concepts étroitement associés et qui, en tant que tels, participent des éléments énoncés précédemment. En effet, non seulement on joue mais on transmet aussi la culture, dans un contexte général. En outre il faut signaler que le jeu traditionnel, dans un contexte particulier de culture sportive, possède dans certains cas les paramètres caractérisant le sport, ce qui fait passer ces manifestations ludiques à la catégorie de sports, traditionnels et autochtones à la fois.

De manière générale, la culture comme élément caractéristique généré par l'être humain, fait partie d'un ensemble de processus de transmission entre individus du même cadre culturel recevant le nom d'enculturation. Ce processus d'assimilation des valeurs sociales et des traditions culturelles à l'intérieur d'un groupe humain commence dès la naissance d'un individu et consiste à apprendre ce qui caractérise le lieu où il vit, ainsi que les relations sociales qui s'y déroulent. L'être humain apprend à jouer son rôle en fonction de la position qu'il occupe dans la société et de la façon dont elle se structure au travers de sa production, consommation et relation avec son environnement humain et biologique²⁹. Il en est de même à partir du symbolisme cognitif qui caractérise son entourage naturel : l'art, la danse, la littérature, la philosophie, le jeu et le sport... Dans cette perspective l'être humain ne cesse de recevoir des informations sur le comportement des autres membres de sa microsociété et participe ainsi à un phénomène continu de transmission culturelle d'adultes aux jeunes. Dans ce contexte nous pouvons citer en exemple le fait que la lutte léonaise servait d'élément symbolique d'intronisation des jeunes dans le monde des adultes, et signifiait pour l'entourage familial la perpétuation d'une saga de lutteurs qui devaient défendre l'honneur de la famille ou du cadre géographique. Un autre exemple est le fait que les jeunes ne pouvaient manipuler le matériel des jeux de quilles des adultes qu'au moment où ceux-ci acceptaient de jouer avec eux³⁰. Ainsi dans les jeux de quilles de femmes, les jeunes filles devaient toujours se trouver en arrière plan pour apprendre des anciennes lorsqu'elles jouaient.

Blanchard et Cheska ont également étudié l'enculturation ludique. Ils considèrent que les jeux de hasard caractérisent les sociétés où la responsabilité est mise en avant, dans un sens où l'accomplissement de tâches routinières ne donne pas un rôle d'acteur créatif à l'individu. Pour eux les jeux de stratégie sont plutôt liés aux sociétés où l'obéissance aux castes dirigeantes est centrale, et les jeux de dextérité physique sont caractéristiques des sociétés qui récompensaient le succès de cette dernière exigence³¹. C'est ainsi que dans la culture baléaire nous constatons que l'apprentissage au jeu de la fronde (un lance-pierre) remplissait aussi un objectif défensif. C'est à cet effet que les mères de famille plaçaient des aliments sur des endroits élevés, comme cibles, afin que leurs enfants les fassent tomber de leur fronde, sachant que sinon ils n'auraient rien d'autre à manger³².

Il nous reste à évoquer que dans le jeu, le phénomène d'enculturation ne se concentre pas seulement sur le simple développement de l'habileté physique du sujet, par exemple le peuple inuit possède de curieux jeux où l'important est de renforcer la compréhension de la coopération entre les sujets, même au-delà d'une rivalité quelconque³³.

Blanchard et Cheska (1986, 144-150) exposent qu'au travers du comportement sportif, l'enculturation des nouveaux membres peut contribuer à l'instauration de nouvelles formes de conduites et de mécanismes d'adaptation et de réhabilitation susceptibles de donner un sens à l'interaction de l'individu et des demandes de la société. La continuité de la société ainsi assurée, ces nouvelles combinaisons de comportement donnent formes aux prototypes du futur.

De la même manière la culture se transmet aussi au travers des contacts entre des groupes de différentes cultures, processus appelé acculturation. Il s'agit d'un processus dynamique où les conceptions et attitudes déjà acquises se modifient de telle façon que le sujet adopte des éléments de l'autre culture, souvent de façon non volontaire. Par exemple les administrateurs britanniques du XVIIIème siècle initièrent les princes hindous, avec qui ils avaient signés des traités de commerce, à certains jeux comme le cricket; en contrepartie les hindous familiarisèrent les britanniques au polo. L'apparition du bowling américain, telle que nous le connaissons aujourd'hui, possède des origines qui remontent aux jeux de quilles du nord de l'Europe (hollandais, belges) et qui furent emportés en Amérique par les émigrants amenant inmanquablement avec eux leurs traditions (Braun Trueba, 1984, 90); de la même façon en Espagne la tradition de jeux de quilles et de balles est très influencée par les jeux pratiqués aux XIVème-XVIème siècles en Europe. Le billard romain, jeu caractéristique de la région de Zamora et par extension sportive de Castille et Léon, s'est répandu de Zamora à Aranda de Duero grâce aux joueurs de pétanque, et même jusqu'en Aragon où il a été adopté comme un jeu autochtone au sein de la fédération des jeux traditionnels et autochtones.

En résumé, ce contexte de caractère anthropologique dans la culture sportive affecte aussi les manifestations motrices traditionnelles (les jeux et sports), parce qu'elles aussi font partie de l'ensemble des us et coutumes cités par E. B. Tylor dans sa définition de la culture. Comme un élément supplémentaire de cet ensemble, il participe donc aux processus d'enculturation et d'acculturation des peuples.

La tradition est l'élément qui relie le présent au passé. Dans ce contexte, les traditions ne s'inventent ni ne se modifient pas par elles-mêmes. Matériellement ce sont les individus qui, en insistant sur certains éléments de la vie sociale génèrent, développent, modifient, suppriment ou récupèrent la tradition en elle-même ; c'est pour cette raison que les jeux surgissent et évoluent par les représentations de chaque individu de sa vie, que ce soit de travail, spirituelle ou de loisirs.

Le jeu, comme élément participant par extension de la tradition, a pour possibles fonctions les suivantes :

- Mettre à portée du joueur, au moment présent, les croyances, normes, valeurs et objets créés dans le passé et qui supposent la connaissance et l'expérience de l'héritage historique³⁴.
- Légitimer les codes et institutions présents dans les différentes formes de vie³⁵
- Fournir des symboles d'identité collective et renforcer les liens d'un groupe³⁶

Il faut non seulement considérer les situations significatives par rapport au concept de la tradition, mais aussi poser la question de la vision de la tradition au sein d'une société d'individus. De nos jours la différence est claire et significative entre un type de société urbaine et moderne, face à une société rurale et traditionnelle. En effet, Zapico Robles (1997, 428-429) suggère que nous devrions considérer la différence entre ces deux types de sociétés en

ce qui concerne les manifestations ludiques. Dans ce sens, il considère que la société rurale se caractérise par :

- Des règles de comportement qui ont tendance à se maintenir sous l'effet des us et coutumes³⁷. Les jeux se sont perpétués comme en témoignent la mémoire de nos ancêtres, ainsi que l'information bibliographique et iconographique de notre culture.
- Le poids du labeur agricole, de l'élevage, du monde maritime ou des tâches quotidiennes qui les caractérise est entrevu dans le jeu³⁸.
- Le poids des liens familiaux est très fort³⁹, et les modes de loisirs et de divertissement passent facilement de père en fils.
- Les relations entre les membres de la société rurale sont beaucoup plus fréquentes, les gens se connaissent mieux, ainsi les jeux sont un outil idéal pour un individu qui souhaite faire preuve de son adresse et être reconnu⁴⁰.

De nos jours, les jeux significatifs de la société traditionnelle sont influencés par les nouvelles activités qu'offre le marché des loisirs et du sport, offrant un point de rencontre entre les deux contextes où se trouve impliquée la récupération des anciennes valeurs et traditions, en harmonie avec les nouvelles valeurs⁴¹.

Les individus ne naissent pas porteurs d'une culture en particulier, mais ils grandissent dans une ambiance culturelle spécifique et au moyen du processus d'enculturation, ils assimilent de façon graduelle une tradition populaire, comme les autres membres de leur groupe. En tant que partie de la culture, le jeu et le sport sont assujettis aux mêmes forces et processus transformateurs que les autres composants du système culturel. Le fait que l'ensemble jeu et sport soit une partie et un reflet du système culturel global signifie que les caractéristiques à l'échelle de la société devront se manifester en eux. C'est pour cela que l'acte ludique et sportif devient un moyen d'expression de l'identité culturelle, qui au cours du temps se manifeste clairement dans les revendications d'expression ludique et sportive autochtones de la part de chaque communauté de l'État espagnol, tel que le reflète la genèse des fédérations régionales des sports autochtones et /ou traditionnels.

En considérant le jeu et le sport du point de vue de leur origine dans la société traditionnelle, face à la moderne, nous trouvons des différences fondamentales significatives dont les premières tendent surtout à résoudre des problèmes d'adaptation⁴², de survie⁴³, ou bien d'exprimer des contenus rituels⁴⁴, ou simplement à divertir le groupe⁴⁵. Dans ce cas l'équipe rivale ou l'adversaire est placé sur un plan secondaire, l'important étant le défi⁴⁶. Cependant, le fait ludique élevé à son expression sportive dans la société actuelle se distingue des manifestations les plus anciennes de par l'aspect compétitif, tandis que celles-ci reflétaient un comportement rituel. Le sport moderne est souvent déterminé par l'amour de la compétition, la victoire étant l'objectif principal des participants. À l'inverse, dans les jeux les plus anciens, l'élément compétitif était relégué à un second plan face à une activité profondément rituelle.

Parmi les différentes manifestations qui ont caractérisé l'Éducation Physique et les sports, l'être humain se trouve précurseur de l'action grâce à sa créativité. Une partie de cette activité créatrice a donné naissance aux jeux précurseurs des sports actuels⁴⁷. Ainsi dans ce contexte, l'univers des manifestations ludiques implique que seulement un petit nombre soient devenus des sports institutionnalisés dans notre société moderne, c'est à dire que les jeux et sports institutionnalisés ne représentent que la partie émergée de l'iceberg représentant les jeux. Dans ce cas, la genèse des sports modernes naît des manifestations traditionnelles, comme c'est le cas du Puenting qui renvoie à la culture de l'Île de Pentecôte, dans l'archipel des Nouvelles Hébrides, dans le Pacifique Sud⁴⁸.

Pour José María Cagigal (1996), d'un point de vue anthropologique, la première conduite naturelle de l'homme qui se meut est le jeu physiquement actif. C'est pour cette raison que le jeu de mouvement devrait constituer la forme naturelle de conduite, employée et exploitée

comme élément substantiel dans toute tâche d'Éducation Physique. Dans ce sens il faudrait prendre en compte les formes anthropologiques et socioculturelles qui pourraient constituer une façon plus ou moins constante d'expression corporelle de l'homme, en l'incorporant comme conduite naturelle de base dans la tâche éducative : c'est à dire comme élément principal qui devrait être présent dans toutes ou presque toutes les différentes conduites dans lesquelles se cristallisent les contenus. Pour Cagigal l'Éducation Physique devrait prendre en compte les trois piliers de base correspondant à la conduite naturelle de l'homme, c'est-à-dire que tout exercice physique, toute tâche programmée en Éducation Physique devrait posséder une partie de jeu physique et actif, une partie de danse et une partie de sport, ou un peu de tout à la fois. Finalement il faut considérer que l'homme possède un corps, ce qui le rend capable de se mouvoir. L'Éducation Physique devrait être structurée sur les deux éléments suivants, d'une part l'inhérence et l'exigence propre du corps dans la vie de l'homme, non comme une partie de l'homme mais comme homme lui-même, et d'autre part la réalité anthropo dynamique du mouvement physique, comme base d'une culture physique généralisée. Il découle de cette intention l'idée que l'homme doit connaître, s'occuper, prendre soin et cultiver son corps. C'est le fondement d'une culture physique ou corporelle.

Les manifestations dont nous parlons ne sont pas apparues telles que nous les connaissons actuellement, mais elles ont subi une évolution d'une norme simple ou structure symbolique qui donnait du sens à la logique interne du jeu ou manifestation, donnant lieu à de possibles variations d'une zone géographique à l'autre, et que les participants pouvaient modifier d'un commun accord, puisque les instruments et espaces employés n'étaient pas standardisés dans la plupart des cas. Cependant les formes de développement des manifestations motrices traditionnelles ont subi des modifications au cours de l'histoire en fonction du contexte culturel dans lequel elles se développaient. De cette façon la culture, en tant qu'ensemble des manifestations où s'exprime la vie traditionnelle d'un peuple, possède la qualité de représenter une intégration globale de toutes les parties entremêlées dans un processus global, de telle façon qu'un changement dans l'une affecte toutes les autres. À la base, la culture consiste en des contenus de connaissances et règles de conduite socialement apprises, parmi lesquelles se trouvent les manifestations motrices traditionnelles. De façon générale, la culture comme élément caractéristique généré par l'être humain participe aux processus de transmission culturelle et à l'échange entre les groupes des différentes cultures. Dans ce contexte, et comme s'il s'agissait d'une espèce supplémentaire dans la théorie de l'évolution de Charles Darwin, qui disait que seuls les plus forts survivaient, nous constatons que le passage du temps et l'accroissement des relations entre les individus et les diverses cultures ont entraîné le besoin d'une réglementation stricte dans les manifestations motrices traditionnelles dont l'unique but est l'universalité de l'activité. Il en est de même pour le sport moderne, entraînant l'unification de normes, d'instruments et de terrains de jeux, et la pratique systématique de certains aspects de l'activité pour en améliorer le rendement. Il faut donc considérer qu'une culture particulière n'appartient pas à des groupes l'ayant pratiquée, ni à d'autres ne montrant aucun intérêt pour sa diffusion, parce que la culture s'hérite et doit être transmise. Sous cette perspective on ne peut considérer les manifestations motrices traditionnelles comme de simples survivances des temps passés, mais comme une expérience du présent ayant un sens propre.

Dans la société actuelle, la supériorité des sports modernes est nette, même si une analyse approfondie des manifestations motrices traditionnelles nous conduirait à constater qu'il n'existe pas d'avantages particuliers dans leur pratique, la différence essentielle est visible est que les premiers sont plus promus et diffusés que les seconds, ce qui entraîne une demande sociale moindre pour ceux-ci. Face à ce constat, la recherche d'une reconnaissance officielle méritée est devenue nécessaire au travers d'associations et de fédérations sportives, en

tendant de les reconverter en alternative aux sports modernes dans certains secteurs. L'institutionnalisation en elle-même n'est pas suffisante pour qu'elles deviennent réellement un élément témoignant d'une culture. C'est pour cela qu'il est nécessaire de faire des recherches sur la valeur réelle de ces activités traditionnelles dans le contexte social où elles se sont développées, pour savoir comment elles en sont arrivées à cette situation, quelle est la valeur de leur pratique, en les expérimentant pour en améliorer la connaissance matérielle et sociale.

Bien que la plupart d'entre nous ont dans l'esprit que ces manifestations culturelles se trouvent en plein déclin, il faut signaler le rôle anthropologique et éducatif qu'elles ont joué tout au long de l'histoire humaine, et de penser que c'est le travail de tout un chacun d'enrichir notre ethnologie et nos traditions populaires, en tant que créations d'une culture et fruit de l'histoire, constituant ainsi un authentique patrimoine culturel.

Notes:

25. Comme il est dit, les définitions de la culture sont multiples, et toujours en accord avec le champ conceptuel dans lequel elle s'élabore. On peut vérifier cette situation en révisant la bibliographie de contenus spécifiques sur cette thématique. En effet, dans ce contexte, il faut souligner la confusion entre les termes société et culture, qui sont des concepts liés mais pas interchangeable. Ainsi on doit considérer la société comme un groupe d'individus liés par des relations régulières établies entre eux, tandis que la culture se réfère à la façon dont se produisent ces relations. Ainsi Blanchard et Cheska (1986, 22) font référence à ce propos: " la société est le fait de ces relations, la culture est le caractère, la qualité et la nature abstraite de ces règles de relation".
26. "La culture matérielle est toujours le résultat de la culture immatérielle, et sans elle n'a pas de sens. Des quilles ou des lutteurs sur une place sont des éléments de la culture matérielle; le public, les caractéristiques des joueurs, les règles de jeu, les tactiques, les stratégies, la dextérité, sont des éléments de la culture immatérielle." (Zapico Robles, 1997, 426). Au sujet des différents types de culture, ainsi que de leur relation avec la culture matérielle et immatérielle, cf San Martín Salas (1999, 194-215).
27. Cette appréciation serait sûrement bien curieuse, si elle était replacée au siècle dernier, aux yeux d'un habitant des monts léonais qui se trouvait éliminé d'un cercle de personne devant ses pairs et sa famille.
28. Ce qui comptait jadis c'était de s'amuser, même s'il était important de gagner. Le jeu était l'élément utilisé pour démontrer les qualités physiques et habiletés motrices qui, dans ce cas, ne s'étaient pas développées grâce à lui mais avaient été acquises par l'individu au travers des labeurs quotidiens.
29. Non seulement sur le plan matériel mais aussi sur le plan immatériel, de cette façon nous laissons entendre que le sujet ne se contente pas de réaliser des actions matérielles mais qu'il assimile aussi l'aspect symbolique de son environnement.
30. C'est un exemple très significatif dont nous pouvons trouver la référence chez González Largo et González Alarcón (1983, 31-43 et 79—80).
31. Blanchard et Cheska (1986, 145) exposent: "les jeux sont des structures microcosmiques de la culture qui attirent l'individu et modèlent les aspects émotionnels et cognitifs de son conflit, résultat que l'individu n'atteint qu'au travers de la participation culturelle à grande échelle. À la base les jeux sont des opérations cognitives propres au succès compétitif; l'enfant apprend de façon simple et directe à faire preuve de sa dextérité, à prendre des risques et faire semblant. Grâce à cet apprentissage cumulatif, l'enfant apprend à se comporter en adulte. Cette explication reçoit le nom de "théorie de l'enculturation par conflit".
32. A ce propos nous vous recommandons de consulter: Salors Pons et García Blanco (1993,29-31). Nous avons d'autres exemples concernant le phénomène de la soumission culturelle au niveau ludique, dans le fait que des outils de la vie quotidienne sont utilisés comme instruments ludiques supposant l'apprentissage de leur maniement. De façon concrète nous pouvons faire référence aux différents jeux de bergers, qui diffèrent selon chaque culture, comme le jeu de la Monterilla où le bâton du berger sert aux lancers démontrant l'habileté et la précision du protagoniste (García Duránte, 1983) ; ou encore les jeux qui impliquent l'utilisation du bâton comme dans la culture des bergers des Iles Canaries, où figurent des jeux d'équilibre du protagoniste ainsi que d'habileté dans sa manipulation, circonstances reflétant des habiletés physiques et d'adresse dans l'utilisation du gourdin dans son cadre naturel géographique, soit comme instrument de travail du berger, ou bien comme instrument de défense face à une agression physique. (Noda Gómez, 1990).
33. Nous pourrions ainsi faire référence au saut de la peau de phoque ou au lancer par la couverture des Inuits. Dans le premier les joueurs essayent de franchir, en augmentant au fur et à mesure le nombre de participants, une corde faite de peau de phoque ou de caribou. La peau est remplie d'herbe ou de mousse en son centre ce qui la grossit et rend plus difficile le saut, par ailleurs complexifié par un mouvement changeant de la corde dans

- le jeu. Le deuxième jeu consiste à projeter en hauteur un joueur au moyen d'une couverture tenue par tous les participants, comme un trampoline. Pour consulter les jeux sur cette tribu, cf Orlyck (1990).
34. La mise en pratique du jeu dans le contexte de la tradition remonte à la façon dont les anciens et ancêtres y jouaient, comme le démontre l'Histoire.
 35. L'apprentissage de la lutte du gourdin ou jeu du bâton était enseigné par les maîtres, patriarches de la famille, qui s'assuraient de la connaissance de l'utilisation du bâton comme élément de défense des sujets transmetteurs de la tradition. Dans un nouvel état des choses, l'apparition des Institutions qui représentent les valeurs sportives des jeux traditionnels, suppose un élément nouveau en vue de les revitaliser et de devenir l'élément représentatif officiel de la tradition.
 36. Etre Léonais ou insulaire est une preuve significative du potentiel des manifestations de luttes caractéristiques de ce cadre géographique.
 37. Dans la localité de Magaz, dans la province de Palencia, seules les femmes jouent aux quilles
 38. À titre d'exemple : le jeu de la Monterilla, un jeu de lancer des bergers, impliquait l'utilisation du bâton comme élément à lancer et le béret comme cible à atteindre. (García Duránte, 1983); ou bien l'exemple de la coupe des troncs utilisant des éléments caractéristiques du travail quotidien (De la Villa Porra, 2001, 149-156) (Aguirre Franco, 1978, 107-196), et de même pour les régates de traînières.
 39. Il n'a jamais été constaté l'affrontement de deux frères ou deux personnes ayant un lien de parenté dans la lutte des Canaries.
 40. Les Grecs étaient connus au travers des héros qui représentaient leurs cités. Dans ce sens la reconnaissance et la vénération concernaient la puissance physique. Le cas de Iñaki Perurena dans le soulever de pierres, Tete Rodriguez dans le jeu de bolos palma ou bien de Pollo de la Frontera dans la lutte des Canaries, en sont des exemples significatifs.
 41. Ça n'en reste pas moins une illusion car le phénomène sportif actuel gagne du terrain sur la variété et la richesse de jeu traditionnel. Dans le cas du jeu sportif autochtone en Castille et Léon, le premier président de la Fédération Régionale des Sports Autochtones, Mariano Asensio Campuzano, corrobore cette idée dans les différentes modalités sportives, spécialement avec la Calva et la Tanga (Asensio Campuzano, 1997, 443-453).
 42. Comme le Salto Pasiego (García Lomas, 1986, 207-219)
 43. La lutte (Espartero casado, 1999, 23-54)
 44. Les quilles. (Braun Trueba, 1984, 47-54)
 45. N'importe quel divertissement traditionnel qui impliquait la démonstration d'une habileté ou qualité, soit dans ce but uniquement, soit dans l'intention de dépasser ou de se moquer d'un autre sujet.
 46. Nous en trouvons l'expression la plus signifiante dans le fait qu'au départ le joueur se préparait pour la rencontre ludique en perfectionnant son adresse et en fortifiant son corps, mais aussi surtout au travers des préparatifs rituels, des rites magiques, des invocations et prières qui attireraient la faveur des dieux, tandis que l'homme moderne utilise le sport pour perfectionner son corps, par goût de la compétition, loin de toute fin pratique ou rituelle.
 47. Au sujet de la situation qu'implique la disposition actuelle pour l'expression ludique, citons Parlebas (1988, 43) : "dans un sens conventionnel, le jeu sportif est soumis aux lois de la réalité physique et du corps biologique; il provoque un engagement corporel face au monde objectif et suscite une dynamique motrice qu'il convient d'appeler d'affrontement."
 48. Ces autochtones construisaient une haute tour pour que les sujets les plus courageux se lancent dans le vide, retenus aux pieds par de longues lianes. Le but de cette activité était de montrer le courage du protagoniste qui parvient, durant la chute, à ne pas mettre ses mains pour protéger sa tête d'un éventuel choc avec le sol.

■ The formation process of Traditional Games and Sports and relational well-being

Dr. Juan Carlos Martín Nicolás

University of León, Spain

“The game immediately becomes a solid structure as a cultural form. Once it has been played it stays in the memory as a creation or spiritual treasure, it is transmitted by tradition and it can be repeated in any given moment”

(Huizinga, 1972, 22)

The initial point of the game can be taken in accordance with the idea that traditional and autochthonous games and sports are a product or expression of the cultural context in which they are created, developed and expressed. Thus, we could take into account, as an initial idea, the thoughts of E.B. Tylor, who stated in 1871, “*culture or civilisation is a whole which includes knowledge, beliefs, art, morals, laws, customs and any other aptitude or habit acquired by man whilst he is a member of society*” (Tylor, 1981, 19). These characteristics of customs and habits which Tylor describes are those that mark the attitudes of the individual; which give meaning and comprehension to the recreational and agonistic behaviour of the human being and which has as a final result, in the present day, sporting behaviour.

In the context of culture, games and sports emerge from the conduct of a person as a social subject, and therefore they form a part of it as a shared expression by the members of society. Many definitions of culture exist⁴⁹, although there are characteristics common in all of them.

Culture as a behavioural whole, in which the life of the people expresses itself, has the quality of being able to present itself as a global integration of all its interlinked parts as a whole process, in such a way that changing one of them would affect all the others. Basically, culture consists of knowledge contents and rules of conduct, socially learnt, which means to say, not born from human interaction, but that culture also consists of rules of behaviour. In brief, culture is an acquired and shared symbolic behaviour whose function is that of being the guide of the collective and individual action of the human being. Culture is also an integrated whole of related components among which can be found traditional motor expressions (games and sports).

However, in a general approach to sporting-recreational culture we have to mention that this consists of two different contexts: material culture, present in all objects that man uses and are elements of the game; and immaterial culture which is formed of the sought after values and conducts⁵⁰. Both expressions can be seen clearly in the evolution from the traditional game to the traditional sport. Before, the variability of the game according to its geographical setting and cultural interpretation, involved the variability of that material, or element of the game to be used: which even now is maintained in the games of *calva*, *morrillo*, *chana* or *mazas* in Castile and Leon. In a second context, that of values and attitudes, we cannot deny the change of the representative values of the game suffered as far as its value within the process of enculturation of this environment is concerned, such as skittles, or *la lucha*, nor the inclusion and change of new values of contemporary sport such as fair play, the important thing is to take part even if one does not win⁵¹, and to develop physical skills and qualities⁵².

In the context of recreational activity as a cultural element, the appreciation of Lavega Burgués (2000, 28) is significant. He states that “the game, just as other forms of relation or expression of the human being, in a large part reflects the elements and characteristics of the protagonists, of their environment and of their daily life”. In this way it is necessary to draw our attention to the fact that the game, as an element of cultural expression, expresses the character of its subjects, the geographical setting and the historical period in which it is developed, in short, the protagonist of the recreational action and the time space parameters where it takes place. For that reason Lavega Burgués (2000, 29) states that “the game, understood once again as a pact of rules among players, acts as a mirror, as in, the people and their environment are the protagonists. In every moment, the closest and most everyday aspects serve to bring about game situations in any village or country”. To sum up, culture and the game are two concepts closely associated and as such, they are mentioned in the previously cited statements, now that not only does one play, but transmits culture, within a general context; if we speak of a specific context, such as sporting culture, we must point out that the traditional game, in some cases, nowadays expresses the parameters that characterise sport, with the implication that such expressions have moved from the category of games, to that of sports, on the one hand traditional and on the other autochthonous.

In general, culture as a characteristic element generated by the human being, takes place in the transmission process among individuals of the same cultural framework; given the name of cultural submission. This process of cultural initiation begins in the moment that the subject is born and consists of learning what characterises the place where his life unfolds, as well as the social relationships which take place there. A human being learns to accomplish his functions in accordance with his place in society and how that is structured, by means of his production, consumption and relationship with the human and biological environment which surrounds him⁵³, as well as the cognitive symbolism that characterises his natural environment: art, dance, literature, philosophy, games and sports ... in this perspective the human being does not stop receiving information about the behaviour of other members of his society participating in an uninterrupted phenomenon which characterises the cultural transmission between the adults and the youth. In this context we can take as an example the fact that the Leonese *lucha* served as a symbolic element which allowed the young people to introduce themselves into the adult world and which meant for the family environment the continuation of the saga of *luchadores* (fighters) who had to defend the family honour or geographical surroundings, or how the equipment of the adult ball games was handled by the young, until the moment in which they were accepted by the adults to play with them⁵⁴; or how in the women’s skittle games, the young girls would always be in the background learning from their elders whenever a game was played. Also, in the sense of cultural submission and within the recreational aspect we find that Blanchard and Cheska state that if games of chance characterise societies that respect responsibility, in the sense of the completion of routine tasks not characterised by conceding a protagonist’s role to the creativity of the subject, and games of strategy are related to societies that value the obedience of orders from above; games of physical dexterity are characteristic of societies which reward the attainment of this aptitude⁵⁵. Thus we find, for example, how in the culture of shooting, learning the skill of firing stones with a catapult had its function in the defence of the population; for this reason the mothers would place food in high places as a target to be shot down so that their sons would use the catapult with precision, as they could only eat what they managed to shoot down⁵⁶. Finally, it has to be said that within the game, the phenomenon of cultural submission is not centred solely in the simple development of the physical dexterity of the subject, for example the Inuit people have some curious games where the fundamental thing is the

attempt to reinforce the understanding of the cooperation among the subjects, above even their rivalries⁵⁷.

Blanchard and Cheska propose that through sporting behaviour, the cultural submission of the new members can contribute to the instauration of new modes of conduct and adaptive, susceptible, rehabilitating methods to give meaning to the interaction of the individual and the demands of the society. Having assured the continuation of society, these new combinations of behaviour set up the prototypes of the future.

Also the culture is also transmitted through contact between groups of different cultures, a process called acculturation. This is a dynamic process where ideas and attitudes are changed and learned so that the subject adopts elements of another culture. Put simply, when two cultures overlap and acculturation influence there. Simplified, when two cultures coincide and influence each other, we have cultural assimilation. For example, the British administrators of the 18th century introduced games such as cricket to the Indian princes, with whom they had negotiated trade deals; in exchange, the Indians taught the British polo. The appearance of bowling, as we know it now, has its origins in the old games of skittles from northern Europe (such as Dutch and Belgian) which were taken to America with those who emigrated there in the past, inevitably taking their traditions with them as well (Braun Trueba, 1984, 90). Likewise, in Spain the presence of ball games has been significantly influenced by the game practised between the fourteenth and sixteenth centuries in Europe. In the peninsular, Roman billiards as a typical game from Zamora, and by extension a sport of Castile and Leon, is a clear case of how this game has spread from Zamora to Aranda de Duero, by way of players of pétanque, and as far as Aragon, which has adopted it as its own native game, within its federation of traditional and autochthonous games.

In short, this context of anthropological character, within the cultural framework as has been referred to, also affects the traditional motor expressions/ (games and sports), because they too form a part of the group of customs and habits mentioned by E. B. Tylor in his definition of culture. Therefore, the processes of cultural submission and cultural assimilation of the people also participate as further elements of this group.

Tradition is the element that links the present to the past. In this context, traditions do not invent themselves, nor do they change by themselves but it is the individuals that make up the society who, by putting emphasis on determined elements of social life generate, develop, change, suppress or bring back tradition. For this reason, games arise and evolve through the way the subject takes inspiration from his life, whether these aspects are work related, spiritual, or recreational.

The game as an element which takes part in the spread of tradition has the following possible functions:

- In any given moment, put within reach of the player, the beliefs, norms, values and objects that are created in the past and that assume the knowledge and experience of historical heritage⁵⁸.
- Legitimise the codes and institutions that are represented in different ways of life⁵⁹.
- Provide symbols of collective identity and strengthen the ties of a group⁶⁰.

Not only do we establish significant situations in terms of the concept of tradition, but also we should consider the situation which implies the vision of the traditional, with respect to the type of society that characterises the subjects. Nowadays the differentiation between an urban or modern society and a rural or traditional one is evident and significant. Thus, Zapico Robles (1997, 428-429) affirms that we should take into consideration the difference that exists between both types of society and their relationship with the corresponding recreational expression. In this way he explains that a rural society is characterised by the following determining factors:

- Rules of behaviour that tend to keep themselves within custom and habit⁶¹. Games that have been maintained for decades, as our elders can easily testify, and also the bibliographic and iconographic information of our culture.
- In the activities, one can discern the weight of agricultural and livestock based labour, marine work, or the daily tasks, which have characterised it⁶².
- The weight of the family ties is considerable⁶³, and the ways of spending recreational or leisure time are very easily passed down from fathers to their sons.
- Relationships between the members of rural societies are much more common, people know each other much better, and in this way, games are the ideal mechanism to demonstrate the skills of the subject, and for him to be recognised for them⁶⁴.

Nowadays, the significant games of traditional society are being influenced by the new activities that are offered in the sport and leisure market, suggesting a meeting point between both contexts where the recuperation of old values and traditions has a harmonious relationship with the new values of today⁶⁵.

Individuals are not born as carriers of a particular culture, but are brought up in a specific cultural environment and by means of a process of cultural submission they gradually assimilate a popular tradition, like the other members of the group. As part of culture, the game and the sport are subjected to the same forces and processes of transformation as the other components of the cultural system. The fact that the game and the sport are a part and a reflection of the global cultural system means that their characteristics on a social scale should express themselves in them. It is for that reason that recreational and sporting action becomes a medium of cultural identity, a situation that has been clear for some time, because a determined recreational, sporting and autochthonous expression is present, in every autonomous community of the Spanish state, just as it can be seen in the creation of regional federations of autochthonous and/or traditional sports.

Considering games and sports, from the point of view of their origin in traditional society, as compared to modern society, we find significant fundamental differences that show that the former are in a better position to resolve problems of adaptation⁶⁶, survival⁶⁷, or to express ritual contents⁶⁸, or simply for the subjects own entertainment⁶⁹. In this aspect the adversary or rival team was a secondary aspect, the important thing really was the challenge⁷⁰. Undoubtedly, the recreational action brought to its sporting expression in contemporary society distinguishes itself from the ancient expressions because of the emphasis on competition; while the ancient society put more emphasis on the ritual element. Modern sport is often now competition for the love of competing, and victory is the main objective of the participants. In the more ancient games however, the competitive element would generally be in the background of an activity that was essentially ritual.

Within the context that includes the different expressions that have characterised Physical Education and sports, one finds the human being as a precursor of the action, thanks to his creativity. Part of this creative activity has served as the creation of games that have been the precursors of contemporary sports⁷¹. Thus, in this context, the universe of ludic expression involves only a small number of these expressions that acquire the value of institutionalised sports in our modern society, and in this way institutionalised games and sports represent nothing more than the tip of the iceberg of what the recreational action itself consists of. The traditional expressions are the very beginning of what we call modern sports, thus we can come across curiosities such as that of *puenting*, which reflects the indigenous culture of Pentecost Island, in the archipelago of the New Hebrides, in the South Pacific⁷².

For José María Cagigal (1996), from an anthropological point of view, the first natural conduct of a man who moves is the physically active game. For that reason, movement in a natural way should become a conduct that is a substantial element in every exercise in Phys-

ical Education. In this sense, one has to consider the anthropological and socio-cultural forms that could constitute a more or less constant way of the natural expression of the man that moves, incorporating it as a basic natural conduct in the educative exercise of education: that is to say, as the first great element that should be present in all, or almost all the different conducts in which the contents are defined. For Cagigal, all Physical Education should contain the three basic pillars that correspond to natural human conduct, therefore, all physical exercise, all tasks, all of the programme set out as Physical Education should have some type of physically active game, some kind of dance, or some kind of sport, or a bit of both at the same time. Finally, one must consider that a man has a body, and therefore the capacity to move. Physical Education should be structured according to the following two elements, the inference, and the implacable demand of the body during the life of the man, now not as a part of the man but as the man himself, on the one hand, and on the other, about the anthropodynamical reality of physical movement, is how Physical Education should be structured, as a base of a generalised physical culture.

The expressions that we are talking about did not emerged just as we know them now, but have experienced an evolution from simple rules or symbolic structure that gives meaning, to the internal logic of the game or expression, giving rise to the possibility of being variable from one geographical area to another and that the players can modify them under consensus or contract, as the instruments and spaces to be used, for the most part were not standardised. However, the forms of development of the traditional games and sports underwent changes during the history based on the cultural context in which it unfolded. In this way, culture as a group of expressions in which the traditional life of the village is expressed, possesses the quality of being a global integration of all the interlinked parts in the process as a whole, in such a way that a change in one of them affects them all. Basically, the culture consists of knowledge contents and rules of conduct socially learnt, amongst which we find the traditional motor expressions. In a general sense, culture as a characteristic generated by the human being participates in the processes of cultural transmission and in the contact between groups of different cultures. In this context, and as if it were a case of another specie within Charles Darwin's theory of evolution (which states that only the strongest survive), we would find that the passing of time and the growing number of relationships between individuals and diverse cultures have dragged the traditional motor expressions towards the strict regulation of statutory rules and have as their only objective the universality of the activity. In the same way, modern sport will entail the unification of rules, equipment, playing fields and the systematic practise of certain aspects of the activity to improve performance. It is for that reason that it is necessary to remember that culture does not belong to the groups that enjoy it, nor to the others who showed no interest in spreading it, because culture is something that is inherited and for that reason it has to be passed on. From this perspective, one cannot consider the traditional motor expressions as survivors of past times, but as an experience of the present with their own meaning.

In our contemporary society the superiority of the modern sports is patent, even if, a deeper analysis of them and of the traditional motor expressions would bring us to recognise that significant advantages in their practise do not exist in one or the other, as fundamentally, the essential difference that exists between them is that the former are spread and promoted more, which naturally means that there is less demand socially for the latter. Faced with this outlook it has been necessary to look for the official recognition that these games and sports deserve, in the form of sporting associations and federations, in an attempt to convert them into an alternative to modern sports in certain sectors. Institutionalisation alone is not enough for them to really be a testifying element of culture. For that reason it will be necessary to investigate the real value of these traditional activities in the social context in

which they have unfolded in history and their interpretation nowadays to know how they have developed and what is the value of their practise, playing them to improve the knowledge of the material and social being.

Although in the minds of many one encounters the idea that this series of expressions is to be found in decline, it is necessary to point out the anthropological and educational value that they have had in the human being throughout history, and to consider that it is the duty of everyone to enrich our ethnology and popular traditions, in as much as they are the creations of culture and the fruit of history, representing an authentic cultural patrimony.

Notes:

49. Just as has been said, the definitions of culture are many, and are always in accordance with the conceptual field in which they are devised. One can confirm this situation revising the bibliography of the specific contents of this topic. However, in this context, it is necessary to underline the confusion between the terms society and culture, being as they are concepts that are related but not interchangeable. Thus we have it that the society should be conceived as a group of individuals and the regular relationships that they establish between themselves, whilst culture refers to the way in which these relationships are produced. Thus, Blanchard and Cheska (1986, 22) affirm, "society is the concrete fact of these relationships, culture is the character, quality and abstract nature of those rules of relationships".
50. "Material culture is always the result of immaterial culture, without which it has no meaning. Skittles or players on the pitch are elements of material culture; the audience, the characteristics of the players, the rules of play, the tactics, strategies, skills, these are elements of immaterial culture" (Zapico Robles, 1997, 426).
With respect to different types of culture, such as their relationship with material and immaterial culture, cf San Martín Salas (1999, 194-215).
51. This statement would certainly be curious if we were to suggest it last century to someone from the Leonese Mountain who had been eliminated from the circle in front of his fellow countrymen and family.
52. Before, the important matter was to entertain oneself, not to win. The game was an element used to demonstrate physical qualities and motor skills that were not developed through the game but that had been acquired indirectly by the subject throughout his daily working life.
53. Not only on a material plane but also on an immaterial one, in this way we understand that the subject not only limits himself to performing concrete actions but that he also takes in the symbolism of his environment.
54. This is a very significant example which we can find referred to in González Largo and González Alarcón (1983, 31-43 and 79-80).
55. In accordance with the contents of Blanchard and Cheska (1986, 45), it is affirmed that "games are microcosmic structures of culture that attract the individual by moulding the emotional and cognitive aspects of his conflicts- the result is that the individual does not manage to reach his goal by means of cultural participation on a grand scale. Basically, games are cognitive operations typical of competitive success; a child learns in a simple and direct way to demonstrate dexterity, to take risks and to pretend. Thanks to this cumulative learning the child learns to behave as an adult. This explanation can be called 'theory of cultural submission via conflict'".
56. With respect to this example we recommend consulting: Salors Pons and García Blanco (1993, 29-31).
Other examples as far as the example of cultural submission within the field of recreation are certain elements of daily life, used as recreational instruments which involve the learning of their use. Specifically, we can make reference to the different games of shepherds, and, every culture being different, thus we have the game of the *monterilla* where the shepherd's staff is thrown to demonstrate the skill and precision of the subject (García Duránte, 1983); or the games that involve the use of the staff in the shepherd culture of the Canary Islands, that test the subject's balance, along with his skill in its use, circumstances which would show the subject's physical skill and dexterity of the subject to use the staff in the natural geographical environment where the subject carries out his pastoral work, as well as an instrument of defence against physical aggression from another subject (Noda Gómez, 1990).
57. Here we could refer to jumping over the seal's skin, or the Inuit blanket. In the former, the players, accumulating participants gradually, try to jump over a thick rope of seal or caribou leather. Once the skin has been filled with grass or moss it becomes much fatter, making the jump more difficult, and also, the movement of the rope changes constantly during the game, (up to the right, down and over the head, up to the left, over and under...). The second game consisted of throwing a fellow player up in the air with a blanket that was supported by all the participants, like a trampoline. For information about the games of this tribe, or other cultures, consult Orlyck (1990).

58. Putting the game into practise in the context of tradition takes us back to how it was developed by our elders and ancestors, just as history shows us.
59. The club fight, or the spear game, was taught by the masters, patriarchs of the family, who, because of their knowledge of the use of the spear as a weapon of defence, were endorsed as transmitter subjects of that tradition.
60. The Leonese or insular person is a significant example of how the characteristic fights in their geographical region have increased.
61. In the area of Magaz, in the province of Palencia, the only people who play skittles are the women.
62. The game of the *monterilla* serves as an example as a shepherds' game of precision throwing, which involved the use of the club, as the throwing element, and of the *montera*, as a target which one would intend to hit with the thrown spear (García Durántez, 1983). There is also the example of the trunk cutting, which involved the characteristic elements of the daily tasks (De la Villa Porra, 2001, 149-156) (Aguirre Franco, 1978, 107-196), as is also the case with the regattas of the sardine fishing boats (*traineras*).
63. Never have two brothers, or close family members been seen fighting face to face in the *lucha* of the Canary Islands.
64. The Greeks were recognised for the heroes that represented their cities. In this sense people have been recognised and venerated for their physical potential. Cases such as that of Iñaki Perurena in the stone lifting, Tete Rodríguez in the game of *bolo palma*, or el Pollo de la Frontera in the *lucha canaria* are a significant example of this fact.
65. In reality this is an illusion, as the contemporary sporting phenomenon is prevailing over the variety and richness of the traditional game. In the case of the autochthonous sport of Castile and Leon, the first president of the Regional Federation of Autochthonous Sports, Mariano Asensio Campuzano, makes this clear in the circumstance of various sporting categories, and in particular *la calva* and *la tanga* (Asensio Campuzano, 1997, 443-453).
66. Such as the *pasiego* jump (*salto pasiego*), (García Lomas, 1986, 207-219).
67. *La Lucha* (Espartero Casado, 1999, 23-54).
68. Bowls (*Los bolos*) (Braun Trueba, 1984, 47-54).
69. Any traditional form of entertainment which involved the demonstration of a skill or quality, or with this as its main aim, or with the intention of overcoming or making fun of another subject.
70. In these extremes we find the most significant expressions of this. Primitively, the player would prepare himself for the ludic meeting honing his skill and strengthening his body, but above all it was the ritual preparations, magic rites, invocations and appeals to the gods to show favour, meanwhile, the modern man uses sport to perfect his body, to compete for pure pleasure, far from any practical finality or ritual.
71. Concerning the contemporary situation of recreational expression, Parlebas (1988, 43) affirms that "in this conventional aspect, the sporting game depends on the laws of the body and physical reality; the corporal engagement in the objective world leads to a dynamism of movement to face the world that needs to be dominated".
72. These aborigines constructed a high tower so that the braver subjects would throw themselves into the void, tied at the feet by long creepers. The purpose of this activity was to demonstrate the courageousness of the subject, who, during the fall, would t



Dr. Henning Eichberg

Gerlev Center for Play and Movement Culture, Denmark
University of Southern Denmark, Institute of Sports Science and Clinical Biomechanics

**La risa en los juegos y deportes populares.
Hacia una fenomenología de la gente risueña**

***Le rire dans les jeux populaires.
Une autre voie pour la santé, en jouant***

***Laughter in popular games.
The other health of human play***

■ LA RISA EN LOS JUEGOS Y DEPORTES POPULARES. HACIA UNA FENOMENOLOGÍA DE LA GENTE RISUEÑA

Dr. Henning Eichberg

Univeristy of Southern. Denmark

DOS CASOS DE DEPORTES POPULARES – ¿SALUDABLE O MALSANO?

Jugando al hurling en Cornwall en torno al año 1600. Dos pueblos se enfrentan en el valle, revelando de esta manera un cuadro de juego, violencia y risa. La gente está de fiesta, siguiendo una antigua tradición. Dos caballeros de la nobleza local han donado la pelota de plata que es el objeto que está en juego. Tan pronto como la pelota se pone en juego, los dos equipos, que nadie ha medido en número o fuerza, tratan de agarrarla con el fin de llevarse el premio a sus respectivas “casas”. Ese lugar puede ser el bar local o la silla del patrón o cualquier otro lugar previamente convenido. Así, en ese paisaje montañoso con sus ríos, sus campos de cultivo y sus setos, comienza la persecución. Si uno de los jugadores se engancha en un arbusto espinoso, o si veinte o treinta hombres se pelean en el barro por la pelota, la diversión es aún mayor. Finalmente uno de los equipos se marcará un gol y allí se reunirá el público. Y todos juntos beberán la cerveza que abundantemente habrá sido donado por el patrón del equipo vencedor.¹

Otro caso de la Dinamarca rural en el siglo XIX. Un anciano granjero recuerda en 1913 un juego tradicional de pelota de su juventud.

“En el pueblo de Ljørslev era tradición que los jóvenes en el segundo o tercer día de la Semana Santa fueran pronto por la mañana al patio de la iglesia a jugar a la pelota. Los participantes formaban dos equipos, cada uno tenía su portería en uno de los extremos del patio de la iglesia. La pelota se tenía que entregar tres veces y a la tercera se tenía que abandonar la portería, y entonces aquellos podían ser golpeados con la pelota. El juego era similar al longball.² Si la pelota era golpeada mas allá de los muros de la iglesia, entonces se pitaba un penalti, que se tenía que lanzar por la tarde.”³

Historiadores y sociólogos siempre han considerado esta clase de juegos como los antecesores del deporte moderno. Allí donde los deportes tradicionales no tenían un espacio, tiempo, tamaño de equipo o reglas estandarizadas, el deporte moderno ha regulado las tres dimensiones del juego: el comportamiento (anti)violento, el control de resultados, planificación, estrategia, tácticas, técnicas y evaluación de la acción de la competición. Esto ha sido contado como una historia de mejora social – una historia de progreso.

Lo que los análisis normalmente ignoran es la risa de los participantes. Los juegos de la cultura popular no pueden ser entendidos sin el ruido de disfrute y regocijo, la ironía, las citas obscenas, la risa a cuenta de la situación cómica, o el fallo o la caída. Todo esto último no es solamente un efecto colateral del juego sino la base central del mismo. Así, estos juegos no son únicamente predecesores, sino que representan otro tipo de interacción social. Estaban en el centro de la festividad popular, siendo de este modo otro tipo de práctica diferente al deporte moderno. La risa es un indicador de esa diferencia fundamental. Esa diferencia puede ser vista en una nueva perspectiva gracias al muy reciente cambio en la higiene del deporte. A través del siglo pasado, el deporte se ha practicado como algo muy competitivo, en línea con la vida industrial/laboral, pero en los últimos diez o veinte años se le ha añadi-

do una nueva orientación, el deporte como parte de una forma de vida saludable. Si esto es sólo una retórica políticamente correcta del deporte o en realidad una corriente que empieza a dominar la práctica del deporte, es una pregunta sin respuesta. De todas maneras, eso nuevo nos lleva a preguntarnos qué es saludable o malsano en el deporte y el juego. Los juegos populares fueron reprimidos durante cientos de años argumentando el desorden, la violencia y su carácter insalubre. Pero después del cambio en la forma de entender el deporte de los últimos años, esos argumentos deberían probablemente ser cambiados.

De todos modos, durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual.⁴ Miremos más detenidamente esta transformación a través del tiempo y olvidemos por un momento la salud, para así poder volver a ello más tarde.

EL FENÓMENO DE LA RISA EN LOS DEPORTES POPULARES

Los juegos y competiciones en la sociedad preindustrial estaban llenos de risas y acciones de provocación del adversario y algunos de esos juegos han llegado a nuestros días. Pero la risa no es una cosa tan simple – hay muchas formas de risa producidas de diferentes y explotando en diferentes situaciones físicas de interacción social. Así, se requiere una fenomenología diferencial de la risa en la cultura popular. Podríamos hablar de la risa cuando se da en el blanco, cuando se toma el pelo al perdedor, cuando se obstaculiza al contrario o se tropieza, cuando se simula una pelea o cuando se ríe una tontería.

DAR EN EL BLANCO EL PROPÓSITO DEL JUEGO – EL SORPRENDENTE PUNTO DE CIRCULACIÓN

De una manera muy elemental, la risa es provocada por al dar en el blanco. Los deportes modernos de pelota/de lanzamiento de pelota están diseñados de forma que el resultado está medido en centímetros – correspondiendo al slogan *citius, altius, fortius!* – pero esos patrones no tienen ninguna importancia en los juegos tradicionales. En estos últimos simplemente hay que dar en un determinado blanco y eso es lo que ha originado deportes como los bolos, la herradura o el curling. Uno puede “oír” esos juegos ya que tienen una determinada entonación de risa.

Si un atleta arroja el disco o la pelota no se puede uno reír de la distancia alcanzada al arrojar pero en caso de dar en el blanco o fallar, o la configuración extraña de las bolas tras el último lanzamiento pueden provocar tanto la risa como la sorpresa.

Este modelo de dar en el blanco, se corresponde con el hecho de que la broma tiene también un blanco/propósito, una finalidad, la explosión de la carcajada (*éclat du rire, in Gelächter ausbrechen*). Los mismos patrones pueden ser encontrados a la hora de correr. Correr más deprisa – *citius!* – no era de tanta importancia en los deportes tradicionales. Lo esencial era tocar o coger algo.⁵ En la Bretaña rural, correr era y es hoy día una competición en la cual hay que atrapar un pollo.

Lo mismo a la hora de nadar. La natación ha sido popular durante cientos de años pero nunca se había nadado en líneas paralelas con el fin de rebajar un tiempo. En un juego popular portugués, los niños se echan al agua tratando de atrapar un pato. Lo imprevisible del blanco en movimiento es lo que hace a éste juego tan popular.

JUGANDO A PERDER

Algunos de esos juegos de coger o pillar pueden aparecer como el juego del perdedor, porque lo esencial no era ser el primero sino evitar ser el último. Nadie quería ser el cabeza

de turco o el chivo expiatorio. ¿Pero es esta evitación verdaderamente el propósito de muchos de estos populares juegos de coger?

Fijémonos más detenidamente en el juego infantil de “pillar”. El propósito del juego es tocar o agarrar a los otros jugadores o alejarse los unos del otro con la finalidad de no ser “pillados”. Normalmente uno de los jugadores “se la queda” y tiene que perseguir a los otros que al ser “pillados” pasan a “quedársela”.⁶

Desde una perspectiva deportiva moderna, este es un juego en el que hay que correr rápido y en el que se determina cual es el corredor más lento. En ciertos aspectos parece muy deportivo, aún cuando no se dictamina un ganador sino un perdedor. Pero no se le puede llamar deporte en los ojos de un observador deportivo. Si este juego tuviera que ser practicado como un deporte, no sería viable. El corredor más lento se quedaría atrás lloroso y el juego tendría que ser interrumpido. Para poder continuar, los jugadores deberían olvidar esas pautas de velocidad y excelencia en el logro. Así, el mejor corredor se aproximará al que “se la queda”, mientras haciendo gestos le canta: “A que no me pillas...” El corredor más veloz provoca a los demás para ver si consiguen pillarle porque así se consigue que el juego siga su curso. El juego, no produce un perdedor. En este juego no se evita ser el que pierde, sino que se juega a perder.

Algo característico de este tipo de juegos es su entonación, la risa que los acompaña. Perder puede ser divertido, es en cierto modo grotesco. Si el jugador más veloz es pillado por el más lento – ya voluntariamente a fin de que el juego siga adelante, ya fruto de la casualidad- esto creará una atmosfera de bromas, burlas y guasas. Jugar a perder hace a los jugadores reír. El jugar a pillar puede ser oído en la distancia y es un sonido muy diferente al de una carrera de atletismo. En vez de ganar o de intentar ser el chivo expiatorio, la reclama/la intención del juego es otro: ¡No tomárselo en serio!

De la cultura popular de fiesta y juego nos han llegado algunos eventos preservados hoy día como eventos folclóricos. Bien conocido es el Markgröninger Schäferlauf, que tiene su origen en una carrera de pastores en Württemberg. A día de hoy es un evento folclórico turístico anual. La carrera es conocida por su atractivo especial: Las *pastoras* se obstaculizan las unas a las otras durante la carrera.⁷

Todo esto, no es sólo una cuestión de historia versus modernidad. Este problema aparece con cada nueva generación cuando éstos entran en el sistema educativo. Cuando los niños son en la pista de atletismo instruidos en la manera correcta de hacer deporte, ellos se obstaculizarán los unos a los otros mientras bromean y se empujan. Paso a paso, se les enseña disciplina: ¡Sin empujar! ¡Sin pisar!

Otro tipo de carrera popular es la carrera de sacos. El saco es una desventaja artificial para hacer que los participantes se caigan, y de nuevo, este evento puede ser oído por las risas que lo acompañan. En la carrera popular, la caída no es un fallo o una tragedia, tal y como es deplorada en el atletismo moderno, sino una característica central carnavalesca del juego.

En la misma categoría están los juegos de equilibrio. Es jugar a perder el equilibrio y probablemente caerse. El regocijo ante la caída es un patrón en todos los juegos populares, en contraste con el deporte, donde la caída (por ejem. La caída de un gimnasta desde la barra de ejercicios) es considerada un grave error.

La risa que acompaña estos populares movimientos – correr, balancearse, saltar – puede estar conectada con la contradicción entre la *línea curva* y la *línea recta*. Eludir, bordear (German: *Hakenslagen*) y rodear crean una maravillosa fuente de diversión y sorpresa, que contrasta con la línea recta de las modernas carreras deportivas.⁸

SIMULACROS DE LUCHA

También se puede ver una relación entre ese movimiento curvo de la carrera popular en ciertas formas de lucha. Es visible en torneos de remo en la cultura popular. En vez de remar en paralelo tratando de romper un record, en los juegos populares se lucha bote contra bote intentando tirar a los otros en el agua.⁹

Esa batalla en el agua, era, así, una lucha simulada, una pelea irónica, por eso en danés se le llama *dyst*. En contraste con una lucha real de guerreros o una competición de deporte de lucha moderno, las peleas *dyst* incluyen simulaciones y risas. Un juego en particular que incluye esas cualidades es el nórdico “Markus and Lukas”. En él, dos jugadores están de pie a ambos lados de una mesa, los dos con los ojos tapados y con una “espada” formada por un trapo o un periódico enrollado. Los jugadores se llaman por los nombres de Markus y Lukas y deben intentar acercarse el uno al otro siguiendo el sonido de sus voces. El juego es una variación de la “gallinita ciega” para dos personas. Tanto los participantes como los espectadores no dejan de reírse.¹⁰

En el mundo de la tracción tenemos el alemán *Fingerhakeln*, o tirar de la cuerda. Este juego tiene elementos de simulacro también. Tirar de la cuerda, ha sido una de las pocas disciplinas olímpicas que ha sido excluida. Serios atletas lo consideraban como un deporte de broma.¹¹

LA PARTE GROTESCA

El juego “tirar de la boca”, muy popular entre los Inuit del Norte en Groenlandia, nos enseña una nueva dimensión de esa risa en el juego, la exposición de lo grotesco.

En el juego de “tirar de la boca”, dos personas están de pie hombro con hombro/en paralelo. Cada uno pasa su brazo sobre el hombro del otro. Los jugadores abren los labios y el oponente introduce el dedo índice en la boca del contrincante. A la de tres empiezan a tirar. La boca y las mejillas se deforman, los ojos se desvían, las facciones se hacen grotescas. Los participantes vuelven la cara para así intentar evitar el dolor, hasta que uno de los dos grita y se rinde.¹² Además, esta competición puede ser oída. Los espectadores reaccionan también ante esa deformación facial. Aquí encontramos esa parte grotesca del juego.

Una forma aún más excéntrica de jugar a este juego fue retratada por el pintor Groenlandés Aron de Kangeq en el siglo XIX. En una de sus pinturas vemos el “tirar del culo” donde vemos un grupo de Inuit alrededor de dos hombres jugando con los pantalones bajados. Se usaba una cuerda con dos trozos de maderas anudados en los extremos. Éstos se ponían entre las piernas, justo debajo de los muslos para así tirar de la cuerda con los músculos de la espalda.¹³

Estos juegos de tirar son una competición en sí pero no son deportes. Son un juego con una parte grotesca en su existencia física.

Además de la boca y el culo, la parte sexual siempre ha estado muy presente en muchos de estos juegos en los que esa grosería está presente.¹⁴ Elementos del travestismo – hombres vestidos de mujeres y viceversa – siempre han estado presentes en las fiestas populares. En la festividad Tártara del Sabantuy, festividad de la primavera organizada en torno a la lucha libre *korash*, en la cual un hombre intenta imitar los movimientos de una mujer y así todos rompen a reír. A través de esa parodia sexual, las tensiones y desigualdades entre géneros en la sociedad patriarcal tártara son expuestas y reveladas a la risa.¹⁵

EL TONTO

Esa cultura de la risa tiene también otro rol añadido, el del tonto.¹⁶ El tonto o idiota era un personaje central en los juegos y competiciones populares. El juego medieval Hausbuch, del

siglo XV era un torneo de caballeros, acompañado de una carrera de caballos entre campesinos: en ésta, los tontos se dedicaban a tirar de la cola a los caballos.¹⁷ En el cobre grabado de Pieter Brueghel el viejo, que representa las competiciones, danzas y juegos de “Kermes of Hoboken” (1559), uno ve al tonto en primer plano, cogiendo a los niños de la mano.

Un personaje especialmente conocido entre esos tontos, era el del *Pritschenmeister*, un gracioso o bufón que presentaba un rol central en las competiciones de tiro alemanas.¹⁸ El nombre venía de Pritsche, una espada de madera que era también usada por Karpele, una polichinela del teatro de marionetas alemán. EL *Pritschenmeister* se burlaba y pegaba del mal jugador, especialmente si éste era un noble o persona de alto rango, y le daba un extraño “premio”. Este premio era un bandera hecha de una tosca tela de saco que se fijaba a una rama espinosa, una parodia del honor. El *Pritschenmeister* se convirtió en los siglos XVI y XVII en una especial de poetas vinculados a las competiciones urbanas de tiro al blanco. Éstos se encargaban de los discursos donde se incluían críticas en clave de humor. Se situaron en algún lugar entre la tradición popular y la risa faltona, una forma pomposa y barroca de policía del orden.

EL tonto en la cultura popular de la risa, se situaba ente el “tonto real”, que era una persona con algún tipo de deficiencia mental y el “tonto artificial” que jugaba el papel de bufón como si fuera un artista.¹⁹ Aún bien avanzado el siglo XX en las fiestas populares en Dinamarca, un “tonto real” era nombrado como conductor de la fiesta.²⁰ Su papel, por un día, era el de ser acosado a cuenta de su minusvalía y a la vez el de ser una persona socialmente integrada en la comunidad.²¹

EL CARNAVAL - LA FIESTA DEL MUNDO AL REVÉS

De las fiestas populares en las que los juegos eran la atracción física principal, y especialmente aquellas en la que la realidad se ponía patas arriba, está el Carnaval.²² Aquí el tonto de verdad, jugaba a ser rey y el rey a ser el idiota. En ese ritual de farsas y lo burlesco, las reglas de la Iglesia, de la aristocracia y de los ricos, y de la autoridad eran puestas patas arriba. El Carnaval, estaba basado en lo carnal, en lo corporal. Normalmente, el cuerpo estaba escondido debajo de las ropas, pero por un día ese cuerpo grotesco se exhibía.

Lo carnavalesco del juego es que la penalización – como en el caso de Ljøselev - no era un castigo como en el deporte moderno sino una parte importante del juego. Sin el error no había bebida, sin el error, no había placer.

Además, no sólo los ganadores se llevaban el premio, como era costumbre en las competiciones de tiro urbanas o en los torneos aristocráticos. Aquí la cerveza la pagaba el vencedor – como en el caso del hurling en Cornish.²³

Desde la Edad Media y hasta la era Moderna, las clases altas se divertían con este fiesta popular, siendo patronos y a la vez jugando. En los siglos XVII y XVIII, sin embargo, se retiraron de estos festejos y comenzaron a crear las suyas propias, inventando torneos pseudo arcaicos, y ballets con caballos. En estos eventos, la risa estaba excluida. La risa, se convirtió así en un ámbito de la diferencia de clases.

En le lado del pueblo, se produjo un cruce entre la risa espontánea de la gente y la risa organizada, que ridiculizaba a ciertas personas – los *charivari*. Los granjeros se organizaban en sociedades secretas, que consistían principalmente en jóvenes solteros y célibes, que se ponían en acción en cuanto algo no iba bien en la sociedad. Éstos eran por ejemplo responsables de las festividades de Mayo o de la rivalidad territorial con otros grupos, así como de juegos y otras competiciones. Pero a la vez disfrazados de demonios y con las caras pintadas, aparecer en medio de la noche para usar su arma – la risa colectiva – contra aquellos que infringían las normas de la comunidad. Normalmente estos charivari provenían de

las comunidades vecinas y eran llamados por la organización local que de ese modo permanecía en el anonimato. El malhechor se veía forzado a permanecer en el centro de un círculo que se reía y burlaba de él a través de discursos y rimas.

Los charivari podían entrometerse en política. Uno de los últimos casos fue el de los disturbios de los llamados *Habererbund*, una sociedad secreta de campesinos de los Alpes Bávaros en el siglo XIX. Esta sociedad dirigió un espectacular charivari contra un noble que instaló aserraderos industriales y acusado por ello de dejar a la gente sin empleo. La acción nocturna terminó con la aparición de la policía y el ejército. El Estado no consiguió la desaparición de esta sociedad hasta la llegada de la Primera Guerra Mundial²⁴

Los *Habererbund* tienen algunas similitudes con el modo en que algunos granjeros usaban *La soule* y otros juegos parecidos. Este juego tipo fútbol jugado en las praderas, era perfecto a la hora de mover mojonos y destrozarse recintos que los terratenientes habían levantado al tomar posesión de tierras comunales. El juego estaba legitimado en la tradición y los terratenientes no podían negarse. El juego desempeñaba un papel en el conflicto político-económico.²⁵

EL SER HUMANO NO ES PERFECTO

No hay un título exhaustivo para la gran cantidad de elementos que configuran la risa popular en el juego. Pero hay un patrón que tiene un significado especial: la risa ante el fracaso.

En los juegos populares, el fallo del otro era equilibrado con la risa irónica ante el fallo propio. El intentar alcanzar el objetivo es fallar el objetivo. Jugar a perder también es jugar a fallar. Caerse y simular una pelea crean situaciones irónicas con resultados no deseados. Lo grotesco es una pantalla de lo que es imperfecto en el cuerpo humano. El tonto y el carnaval son imágenes de lo que va mal en la vida. Todo esto produce la risa, que es así, un reconocimiento de los fallos humanos y es excluido de la cultura de perfección.

En otras palabras, el ser humano no es perfecto, esta era la narración de los juegos populares. Esta no-perfección era expresada en la risa carnavalesca. En contraste, el deporte moderno fue construido en torno a la perspectiva de que el ser humano debe ser perfecto. El ser humano debe ser sano, fuerte, estar en forma y bien entrenado. Esto se convirtió en un nuevo concepto de la vida humana/nueva forma de vivir – una nueva forma de entender la salud.

LOS DEPORTES MODERNOS: LA RISA DESAPARECE

La dialéctica entre el fracaso y la perfección nos enseña, así, una base para el entendimiento de la moderna represión de la risa. El proceso de formación del Estado moderno estuvo acompañado por diferentes formas de prohibición y persecución, que estuvieron dirigidas contra la risa popular y todas las formas de festividad y juegos. Este proceso ha sido descrito detenidamente.²⁶ La persecución del fútbol y *La soule* a través de los siglos es especialmente ilustrativa.²⁷ El desorden y la violencia eran los argumentos empleados por esta represión ya que causaban daños y perjuicios. Ante esos aspectos insanos, el poder debía garantizar el orden.

La represión por medio de edictos tuvo, de todas maneras, poco efecto. Más efectivos fueron los intentos de crear formas de cultura del cuerpo bien ordenadas. Las autoridades trataron de transformar las fiestas de barrio en desfiles militares y asambleas.²⁸ Pero fue, especialmente, el deporte moderno, el que se convirtió en el instrumento más eficaz para disciplinar la cultura popular, sustituyendo a los antiguos juegos. El deporte combinó el disfrute y el entre-

tenimiento con la racionalidad siguiendo los patrones de la revolución industrial – evitando así los elementos carnavalescos de los juegos populares.

En el deporte moderno, el tonto y el carnavalesco *Pritschenmeister* desaparecen. Cuando la competición y el juego se convierten en un modo de producción²⁹ - los resultados y los récords – la risa se convierte en marginal y hasta disfuncional. Ni el evaluador, ni el árbitro, ni el funcionario del COI que lleva las medallas ejercen de tonto o podrían ser sustituidos por éste. Además la nueva disciplina de historia del deporte que describe la progresiva y racional evolución del principio de rendimiento, tuvo que olvidarse de la risa – y la historia de su desaparición.

A nivel intelectual, nos encontramos con que en la Ilustración alemana, la risa desaparece del estudio de la vida humana.³⁰ De Emmanuel Kant a Jürgen Habermas, no encontramos ninguna relación entre la risa y la búsqueda de la verdad en la filosofía.

Fundamental para esto fue el cambio en las reglas de la práctica deportiva. Desde ese momento, el empujar y pisar se dejó fuera de la práctica deportiva, nada de tirar, ni de jugar a perder, ni de reír en el patio de la iglesia. Sólo quedaron unos pocos juegos de equilibrio y de precisión. Carreras, lanzamientos y juegos en el agua fueron razonados hacia la producción de resultados y récords – *citius, altius, fortius*.

De este modo, el deporte y el circo fueron separados. En otras palabras, mientras el deporte ocupaba el terreno de la seriedad, el circo creaba su propio reino. Ambos son producto de la modernidad. Ambos exhibían las excelencias del cuerpo y habilidades acrobáticas pero sólo uno de ellos, el circo, mantuvo al payaso como figura central. Esa es la razón por la cual durante un siglo, el deporte, y especialmente la Educación Física, desearon distanciarse del circo por ser éste, informal e irrisorio.

Las gimnasias trataron durante el siglo XIX de desarrollarse como un deporte serio de competición. Los participantes tenían que comportarse de manera adecuada a las reglas médico científicas, educativas y estéticas. Así no había espacio para la risa. Quizá algunos entrenadores permitían la risa e incluso alguna tontería en los entrenamientos, pero en los Spartakiads del Este de Europa, la risa era considerada como un elemento contra productivo e incluso subversivo.³¹ La gimnasia expresaba el concepto moderno de la salud como algo serio, nada de lo que reírse.

A esta práctica corresponden las teorías del logro en el deporte como el funcionalismo anglo-americano y la opuesta *Handlungstheorie* alemana de 1980, que sistemáticamente hicieron desaparecer a la risa.³²

Y aún así, el deporte es practicado por el ser humano, y éste ríe. La risa en el deporte se volvió clandestina. La fenomenología de la risa en los deportes modernos es diferente a la de los juegos populares.

LA RISA DE SUPERIORIDAD

En el deporte, se puede oír la risa triunfante, que se dirige al perdedor en tono burlón. Esto no es justo ni deportivo pero aún así... La risa triunfante que sigue al éxito personal se ajusta a la cultura de rivalidad en la pirámide del deporte moderno.³³

La risa de arriba a abajo, del que está en la posición más alta. Se corresponde con lo que Henri Bergson ha teorizado sobre la filosofía moderna de la risa.³⁴ Aquí la risa tiene la función de ridiculizar. Reírse del otro, algunas teorías feministas exponían el insulto de género que suponía la risa masculina hacia las mujeres, y la consideraban como una especie de ataque.³⁵ La comprensión de ese desprecio que supone la risa de arriba abajo, es la raíz de la equivocación de que jugar a perder en los deportes populares era una forma de determinar quien era el cabeza de turco.³⁶

EL FALLO COMO TRAGEDIA

El ser adelantado en la carrera, el caerse de la barra de gimnasia, tropezarse en el campo de fútbol – todo esto ocurre en los deportes modernos, pero se consideran accidentes, no una situación que produzca risa. El espectador aguanta la respiración cuando ve al gran corredor caerse, es una tragedia, y el que se cayó puede acabar llorando.

El deporte, en contraste con los juegos populares, es el movimiento a lo largo de una escala de resultados. Ante esos números conseguidos, centímetros, gramos, segundos y puntos, no hay nada que reír.

Comparando la risa de los juegos populares tenía un carácter reflexivo, mientras que el proceso de producción, logro y perfección en el deporte moderno carece este elemento. En el deporte uno encuentra una reflexión tecnológica: ¿Como consigo un logro de un modo más eficiente? Gracias a esta observación, la famosa tesis de la “modernidad reflexiva” de los sociólogos Anthony Giddens y Ulrich Beck, se muestra superficial.

LA SONRISA DEL QUERER GANAR

Generalmente, en el deporte hay más sonrisas que risas. El atleta victorioso sonríe a la cámara. En esta situación, el atleta no se ríe de otros, ni de nada, ni de sí mismo, sino que presenta para el público una imagen de sí mismo: ¡Miradme!

La sonrisa representa la alegría, que es muy importante en orden de crear una atmósfera social y facilitar la comunicación. De todos modos, la sonrisa se adaptaba muy bien a esa cultura felicidad en algunos regímenes como por ejemplo, la URSS de Stalin. Mientras que la risa era considerada un elemento subversivo contra el régimen, la iconología de la sonrisa era fuertemente promovida en la pintura, escultura y el cine.³⁷ Había una enorme contradicción entre la sonrisa de la “felicidad comunista” por un lado y la subversión de la risa por el otro. De esta manera, el atleta sonriente era una figura tan importante en el régimen de Stalin. En él, no había errores, y no podía haber errores en la perfección del “comunismo científico”, por eso se recelaba de la risa.

Esto arroja algo de luz en la contradicción entre la lucha por la perfección en el deporte y la cultura de la sonrisa. Y en el enlace entre la represión del error y la desaparición de la risa.

LA SONRISA DEL FITNESS

En la cultura moderna, se ha desarrollado un modelo que rivaliza con el del deporte: La gimnasia. También en los deportes gimnásticos el atleta es entrenado para sonreír. La sonrisa en el fitness forma parte del hábito de la salud deportiva y se reafirmó gracias a la reciente ola saludable: sonreír mientras se entrena duro.³⁸ Si duele, se sonríe – eso es lo que movimiento fitness nos enseña.³⁹ Los deportes estéticos, como la natación sincronizada, han asumido este lema.

Los ejercicios gimnásticos y el fitness tienen como objetivo la perfección. Por eso, la risa no tiene cabida en ellos. Aún así, en la práctica popular de la gimnasia, el error puede provocar la risa, y de este modo, la llamada *folkelig gymnastic* danesa (gimnasia popular) saca el lado carnavalesco a la superficie en las modernas disciplinas de gimnasia.

El ritmo físico de la risa y la sonrisa son diferentes. Así como la risa en el juego es espontánea, la sonrisa en la gimnasia expresa el auto control.⁴⁰ No existe la explosión de sonrisa.

LA RISA DE LOS AFICIONADOS

Debajo de la superficie de la corriente principal de deporte y gimnasia, hay un sonido más polifónico en el amplio mundo de los deportes. Se encuentran otras formas de pensar y una

risa clandestina. El carnaval ha invadido el mundo de los aficionados. La risa de éstos es claramente diferencial. La risa del seguidor afable, que apareció en los años 80 y que los daneses llamaron el *roligan*, contrasta con la risa agresiva del seguidor violento, el *hooligan*. Diferentes fracciones como los ultras o los casuales complementan este cuadro.⁴¹ Juntos muestran esa presencia clandestina de la risa.

Ciertas estrategias se cruzan en su camino. Las animadoras producen y se entrenan para producir una sonrisa formalizada, militarizada.⁴² La risa del aficionado se convierte en una forma de felicidad moderna...

Otro proceso de colonización es el del *streaker*, o corredor desnudo.⁴³ Desde principios de los 70, uno podía ver personas desnudas corriendo de las gradas y a través del campo de juego, atrayendo consigo a las fuerzas del orden y las cámaras. Desarrollado en los campus de las universidades, el *streaking* puede ser considerado como un fenómeno entre la provocación rompedora de tabús, el placer personal, y la locura. Lo que había sido un acto para conmocionar al público y hacerlo reír, fue en los 90 redescubierto por la industria del espectáculo y reconvertido en algo relacionado con los intereses de las empresas y sujeto a la explotación del mercado. Las empresas empezaron a contratar streakers para publicitar en los cuerpos desnudos, y así nació una extraña mezcla de porno suave y comercialización.

NUEVOS JUEGOS – NUEVOS CIRCOS

Desde la clandestinidad del movimiento cultural moderno, los Nuevos Juegos de 1970/1980 trajeron unas nuevas formas de feria en el deporte moderno. Estos se inspiraron en el movimiento hippie de California. En los Nuevos Juegos, era el proceso, y no el resultado lo que contaba.

Con este nuevo impulso, las actividades de la acrobacia y el payaso se pusieron de moda e invadieron el deporte y la Educación Física. De esta manera se produjo una importante ruptura con los atentados educativos de los últimos 200 años de mantener ese “circo” fuera del deporte.

Probablemente, el movimiento de los Nuevos Juegos, que en algunos países nórdicos fue el causante del redescubrimiento de los juegos tradicionales, fue más significativo de lo que parece. Sólo tuvo una duración temporal pero abrió la puerta a nuevas formas de cultura de la risa en el deporte o juegos modernos.

LA RISA OSCURA.

Merece atención el papel de la risa en otro tipo de actividades clandestinas, las del mundo de lo subversivo y los juegos macabros. Estos van desde las versiones más suaves como el nuevo movimiento *parkour*, la escalada de fachadas urbana o el *puenting*, hasta el *metro surfing*. El investigador de juegos Brian Sutton-Smith ha advertido de la idealización de estar jugando, apuntando a los juegos de riesgo y peligro, que son normalmente jugados bajo la influencia del alcohol.⁴⁴ Muchas de esas actividades no deportivas están caracterizadas por la risa que las acompaña, por lo cual tampoco tenemos que idealizar esta risa. Esta risa ha sido llamada la risa diabólica o la risa demente.

Y LA RISA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Mirado desde el aspecto de la risa, la supervivencia y el renacimiento de los juegos populares como “juegos tradicionales” puede ser visto de una manera crítica. En ciertos entornos rurales o marginales, los viejos juegos han mantenido esa conexión con la cultura popu-

lar de lo carnavalesco. Al reaparecer, cuando hablamos de renacimiento, y los juegos son transformados en algo “tradicional” entran a formar parte del mundo moderno. Con esas condiciones, la restauración de la vieja cultura popular no es una opción realista.

Lo que está ocurriendo en muchos lugares es una *deportivización* de esos juegos. Convertidos en deportes competitivos, se establece una nueva conexión con los patrones de progreso y resultado y así pierden la conexión con la risa.

Otra transformación puede ocurrir durante la folclorización. Los juegos son expuestos en la vitrina de un museo o representados en un escenario como algo “tradicional” “regional” o “nacional”. Así se convierten en un proyecto serio que se centra en la correcta representación de las formas “originales”, y de esta manera, no hay nada de lo que reírse.

Otra tercera vía es la introducción de los juegos en el contexto escolar. La pedagogización es una opción, especialmente en las sociedades del estado del bienestar con gran enfoque en la educación. Esto es lo que yo mismo he experimentado en Dinamarca durante el renacimiento de los “antiguos juegos de pueblo” en los 80 y los 90. Esta vía también puede hacer la risa desaparecer y transformar los juegos en un instrumento de aprendizaje, escolarización y disciplina.

Si tratamos de evitar las estrategias de deportivización, folclorización y pedagogización, que nos queda? El Centro *Gerlev for Play and Movement Culture* (formerly *Idrættshistorisk Værksted*) en Dinamarca ha tratado desde los 90 de crear un lugar para la cultura del juego experimental, intentando encarar esos desafíos.⁴⁵ Cuando uno se acerca a este campo de juegos, se oyen las bolas rodando y la risa. La risa no esta pregrabada ni dirigida, pero nos cuenta una historia acerca de la práctica del juego, nos cuenta una historia de salud social/ de la sociedad.

LA RISA COMO AGITACIÓN DEL CUERPO SOCIAL Y LA SALUD SOCIAL DE LA SOCIEDAD

En el plano de la teoría social, la contradictoria historia de juegos y risas en el deporte moderno puede estimular preguntas acerca de las conexiones sociales y psicológicas entre los procesos de deportivización, modernización y supresión de la risa. Esto arroja luz en el subversivo papel de la risa en el desarrollo de la moderna cultura del logro en Occidente en relación con la producción y el poder, y todo esto en el nivel de las prácticas físicas.

Lo que vemos asomarse es la antropología de la risa.⁴⁶ La antropología tiene tres niveles: el cuerpo, el espíritu y las relaciones sociales.

La risa tiene una base física.⁴⁷ La risa es más que una expresión de un algo cognitivo (como un chiste? Y más que una expresión de las emociones, que los términos “humor” y “alegría” puedan degradar. La risa esté también relacionada con las payasadas - de Charlie Chaplin, Buster Keaton y Laurel y Hardy a Mister Bean. La risa es físicamente compulsiva. Se puede hablar de fisiología de la risa.⁴⁸ Pero atención, el termino científico de fisiología puede llevar a equívocos, ya que la risa (como la fisiología biológica) no puede ser disociada de la práctica cultural. Y así, como un proceso físico de convulsión, la risa es existencial y universal, como el dolor, schadenfreude, hubris...⁴⁹

Al mismo tiempo, la risa es una explosión de energía que crea una atmósfera psico-social.⁵⁰ El cómo esta energía, con sus dimensiones física y psíquica, puede ser entendida en el marco de los estudios culturales, sigue siendo hasta la fecha una pregunta abierta.⁵¹

Y por último, pero no por menos, los procesos físico y energético de la risa están vinculados a las relaciones sociales. El fenómeno de las cosquillas es ilustrativo: no podemos hacernos cosquillas a nosotros mismos, sólo por otras personas. Esto demuestra los límites del acercamiento fisiológico, y que la relación social es física/ de una manera especial: es intercorporal.

Estos tres niveles de la risa están sorprendentemente en consonancia con las tres dimensiones de la salud, que han sido descubiertas paso a paso por las modernas autoridades sanitarias. La Organización Mundial de la Salud definió en 1949: “*la salud es el estado de completo bienestar físico, mental y social y no solamente la ausencia de enfermedades o dolencias*”. Esto fue confirmado en la OMS Ottawa Charter for Health Promotion en 1986, entendiendo el objetivo de la promoción de la salud como, “alcanzar un estado de completo bienestar físico, mental y social” y añadiendo: “*La promoción de la salud es el proceso que permite a las personas aumentar el control sobre, y mejorar, su salud*”

Mientras que durante los dos últimos siglos, los estados han invertido en expertos, instituciones y prácticas que se centraban en la parte *física*, la parte *mental* (salud emocional, subjetiva y relaciona) así como la *social* (salud cooperacional y movilizadora) han sido sorprendentemente ignoradas. El jugar y el juego, son parte de este grupo de prácticas saludables, y la risa es una expresión de *salud*.⁵² El sonido de la risa nos informa de gente imperfecta que se esfuerza por controlar su vida.

“*La risa es sana*” dice un dicho popular. Como nos demuestran los juegos populares, la salud de la risa reconoce la *imperfección* de los seres humanos. Esta es otra manera de entender la salud diferente de la de *perfección y normalización* que caracterizó la medicina, los deportes y la gimnasia en la cultura industrial.

Ahora, la sabiduría del experto moderno dice que “*el deporte es saludable*”. Este dicho nunca ha sido realmente aceptado por los observadores críticos, y el poeta Bert Brecht señaló que los grandes deportes comenzaron ahí donde dejaron de ser saludables.⁵³ Esta objeción es, no solamente cierta para los grandes deportes, sino también para una gran cantidad de actividades. Ante las máquinas de los gimnasios de fitness, la gente joven e incluso niños, se entrenan a fin de conseguir un cuerpo de Tarzán (con doping) o muñeca Barbie (con anorexia). Saludable? El concepto de saludable cambia a través de la historia, y no hay una única salud.

En otras palabras, la risa marca lo saludable en la cultura popular, pero lo saludable pueden ser muchas cosas diferentes. La desaparición y reaparición de la risa en el deporte nos habla de la contradicción en la cultura física del mundo actual. La risa no es inofensiva, puede ser un juego y puede actuar como medicina. La risa es humana, y puede ser diabólica...

Y el discurso académico sobre la risa tampoco es inofensivo. Que es lo que ocurre cuando la fría mano académica (y el entendimiento científico de la salud) se enlaza a la convulsión humana?

Notas:

1. Vivaz descripción de Richard Carew (1602): *Survey of Cornwall*. Londres: Faulder 1811, 195-199. -Un superviviente de estos tipos de juegos es el Fútbol del Carnaval de Ashbourne, llamado “uno de los mas antiguos, grandes, largos y disparatados juegos de fútbol”. Está documentado desde 1349 y es famoso por la dinámica violenta en el paisaje rural. - Similar a este juego de pelota es el Bretón *La Soule*, que es jugado hoy día en un único pueblo de la Bretaña. Un libro de fotografías cuenta la historia a día de hoy: Serge Moëlo & Jean Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad / Kergohann et la soule*. Loudéac: Dastum.
2. Longball es un juego híbrido baseball-cricket donde se batea la pelota mientras uno corre y golpea. Es a día de hoy jugado por los niños en Dinamarca.
3. Extracto recordado por el granjero Peder Kr. Nygaard de Ljørslev en 1913. Recogido por Ove Korsgaard 1986: *Krop og kultur*. Odense: Odense Universitetsforlag, 13
4. Leer sobre la controversia de la singularidad del deporte actual: John Marshal & Arnd Krüger 1990 (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.
5. El antiguo juego del Punjab, El Kabbadi, nos demuestra como un deporte tradicional puede llegar a convertirse en un moderno deporte competitivo que se está expandiendo por toda Asia.

6. Para más detalles sobre este tipo de juegos leer Jørn Møller 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. Ed. Gerlev: Idrætshistorisk Værksted 1997, vols. 1-4, especialmente vol.” – También Jørn Møller 1984: Sports and old village games in Denmark.” En: *Canadian Journal of History of Sport*, 15, 2: 19-29.
7. Erich Tomschik et al. 1971: *Der Markgröninger Schäferlauf*. Markgröningen: Verlag des Arbeitskreises Heimat- und Denkmalpflege. – Sobre ésta y otras carreras populares ver Guillaume Depping 1881: *Die Körperkraft und Geschicklichkeit des Menschen. Historische Darstellung der Leibesübungen bei den alten und neueren Völkern*. Minden 2nd ed., 137-141, 250-253, 275.
8. Henning Eichberg 2005: “Racing in the labyrinth? About some inner contradictions of running.” In: *Athletics, Society & Identity*. (= Imeros, Journal for Culture and Technology, 5:1) Athens: Foundation of the Hellenic World, 169-192.
9. Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard
10. Møller 1990/91, 2: 100-101.
11. Eichberg 2003: “Three dimensions of playing the game: About mouth pull, tug-of-war and sportization.” In: Verner Møller & John Nauright (eds.): *The Essence of Sport*. Odense: University Press of Southern Denmark, 51-80.
12. Asociación Inuit Keewatin 1989: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet, 38. Para un análisis más complete de los juegos Inuit ver Eichberg 2003.
13. Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakiorfik, 152-154.
14. The role of the grotesque body in popular carnival was emphasized by Mikhail Bakhtin 1968: *Rabelais and his World*. Cambridge: MIT.
15. Zinaida Kuznezova & Oleg Milstein 1992: “Traditions of the Tatar Cultural Minority.” In: Leena Laine (ed.): *Sport and Cultural Minorities*. Helsinki: Finnish Society for Research in Sport and Physical Education, 282-84.
16. Ese importante rol del tonto entre los caracteres de la cultura popular ha sido descrito por Peter Burke 1978: *Popular Culture in Early Modern Europe*. London: Temple Smith. – Más material en Werner Mezger 1991: *Narrenidee und Fastnachtsbrauch. Studien zum Fortleben des Mittelalters in der europäischen Festkultur*. Konstanz: Universitätsverlag. (Habil.) – Una interpretación teológica: Harvey Cox 1969: *The Feast of Fools. A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
17. Walter Schaufelberger 1972: *Der Wettkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*. Bern: Paul Haupt, 1: 64/65.
18. Un *Pritschenmeister* golpeando a dos personas en las nalgas puede ser visto en el cuadro de una competición de tiro al blanco entre tres ciudades en St Gallen, Suiza, 1527. Los historiadores modernos no entendiend esta figura cuando la comentan: Schaufelberger 1972, 1: 48/49. – Wilhelm Seytter 1904: *Unser Stuttgart*. Stuttgart: Max Kiemann, 281-283, comentan una competición de tiro en Stuttgart en 1560 y su *Pritschenmeister* Leonhard Flexel. – Deutscher Schützenbund 1961: *Wir Schützen. 800 Jahre deutsche Schützen. Das offizielle Dokumentarwerk*. Stuttgart. EL libro muestra la figura de un *Pritschenmeister* de 1603 (p. 217) y reproduce las palabras de un *Pritschenmeister* de Dresden 1707 (pp. 209-216). – Also Sigurd Graf von Pfeil 1975: *Schützenwesen und Schützenfeste in Niedersachsen*. Göttingen: Schwartz, 210-231.
19. Angelika Gross 1990: “La folie”. *Wahnsinn und Nartheit im spätmittelalterlichen Text und Bild*. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).
20. Memorias de un estudiante, recordando esta costumbre de su pueblo en 1980.
21. Como caso particular de el Trobrian cricquet, retratado en la película de Jerry W. Leach 1976: *Trobriand Cricket – an Ingenious Response to Colonialism*. Berkeley: University of California. En este juego de la Melanesia, el tonto jugaba el papel de turista que hacía fotos del evento deportivo con una cámara de madera.
22. Bakhtin 1968. – Dietz-Rüdiger Moser 1986: *Fastnacht – Fasching – Karneval. Das Fest der “Verkehrten Welt”*. Graz/Vienna/Cologne: Styria-Kaleidoskop. – Wolfgang Dressen 1986: “Possen und Zoten. Ausflüge unter die Gürtellinie.” In: Dietmar Kamper & Christoph Wulff: *Lachen – Gelächter – Lächeln*. Frankfurt/M.: Syndikat, 147-169.
23. La remuneración por parte de la parte ganadora es una costumbre en muchos de los juegos populares de todo el mundo, como por ejemplo, el juego de pelota parecido al hockey jugado por los beduinos en Libia.
24. Richard Wolfram 1936: *Schwertanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226-238.
25. Roland Renson 1981: “Folk football: Sport and-or-as ritual?” In: Proceedings of the 9th International HISPA Congress. Sport and Religion. Lissabon, 275-284. – Same in: The Association for the Anthropology of Play Newsletter, 8:1 (1981) 2-8.
26. Keith Thomas 1977: “The place of laughter in Tudor and Stuart England.” In: *Times Literary Supplement*, 3, 906: 77-81. – Burke 1978 and Dressen 1968
27. En la localidad bretona de Commana se produjo un conflicto entre las autoridades y el pueblo en 1777. Durante la procesión católica los portadores de los pendones y las cruces competían entre sí. Los sacerdotes y las autoridades consideraron este juego como indecente y lo prohibieron, lo que causó una revuelta popular y

- disturbios. Henning Eichberg 1998: "A revolution of body culture? Traditional games on the way from modernization to 'postmodernity'." In: Jean-Jacques Barreau & Guy Jaouen (eds.): *Éclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karæez: FALSAB, 202-203.
28. Schaufelberger 1972.
29. Henning Eichberg 2003: „Die Produktion des ‚Unproduktiven‘.“ In: Manfred Lämmer & Barbara Ransch-Trill (Hrsg.): *Der „künstliche Mensch“ – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112-140.
30. Lothar Mikos en el congreso internacional "Le rire européen", Perpignan 2007.
31. Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.
32. Para una lectura crítica de la Handlungstheorie ver Henning Eichberg 1985: "Handlung, Spielraum, Spiel-Raum. Sozialökologische Bedenken und etwas über das Lachen." In: Günter Hagedorn, Herbert Karl & Klaus Bös (Red.): *Handeln im Sport*. Clausthal-Zellerfeld: DVS, 77-98.
33. La pirámide como modelo del deporte fue presentada en un informe de la Comunidad Europea por José Luis Arnaut 2006: *Independent European Sport Review 2006*. October 2006. <http://www.independentfootballreview.com>.
34. Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." In: Kamper/Wulff 1986: 52-67.
35. Helga Kotthoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.
36. He reproducido el error moderno de la risa premoderna una vez analizado el principio moderno del éxito: *Leistung, Spannung Geschwindigkeit*. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, 223-225.
37. Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". In the international colloquium "Le rire européen", Perpignan
38. Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer." In: Kamper/Wulff 1986: 322-337.
39. Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94-95.
40. John Holten-Andersen 2007: *Vanvid og virkelighed. En økologisk omtænkning*. Højbjerg: Hovedland, 199.
41. Lise Joern 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Gerlev: Bavnebanke.
42. Charlotte Macdonald 2004: "Putting bodies on the line. Marching spaces in Cold War culture." In: Patricia Vertinsky & John Bale (eds.): *Sites of Sport. Space, Place and Experience*. London & New York: Routledge, 85-100.
43. Una discusión muy detallada acerca de este fenómeno se encuentra en Ben Carrington & Ian McDonald 2006: "The ontological impossibility of the Black streaker: Towards a sociology of streaking." Manuscript.
44. Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." In: Ommo Grupe et al. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60-75.
45. Henning Eichberg & Kit Nørgaard 2005: "Education through play and game – Danish experiences." In: *International Journal of Eastern Sports & Physical Education*, Suwon/Korea, 3, 1: 166-197.
46. Un texto clásico de la filosofía antropológica es Helmuth Plessner 1941: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*. Bern. New ed. in: Plessner: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982, vol. 7: 201-387.
47. Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." In: *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1-41.
48. Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" In: Kamper/Wulff 1986: 301-312, here 305-6.
49. David B. Morris 1991: *The Culture of Pain*. Berkeley: University of California Press. – Mike McNamee 2002: "Hubris, humility, and humiliation: Vice and virtue in sporting communities." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 29, 1: 38-53. – The same 2003: "Schadenfreude in sport: Envy, justice and self-esteem." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, 1: 1-16. – The same 2006: "Suffering in and for sport: Some philosophical remarks on a painful emotion." In: Sigmund Loland, Berit Skirstad & Ivan Waddington (eds.) *Pain and Injury in Sport. Social and Ethical Analysis*. New York & London: Routledge, 229-245.
50. En los arbores de la psicología moderna encontramos el acercamiento empírico de Hall/Allin 1897.
51. Henning Eichberg 2008: "The energy of festivity. Atmosphere, intonation and self-orchestration in Danish popular sports." In: Anthony Bateman & John Bale (eds.): *Sporting Sounds. Relationships between Sport and Music*. London & New York: Routledge, 99-112.
52. Un extraño fenómeno en la cultura actual es el movimiento (o iniciativa) de la risa terapéutica. En 1995, un médico de Mumbai (India), Madan Kataria, fundó el primer club de la Risa Yoga (Hasya Yoga). Desde entonces, más de 5000 Clubs de la Risa han sido fundados en 40 países. Algunos de los precursores pueden ser vistos como iniciativas sectarias en América comenzadas por la Cienciología de L. Ron Hubbard and Dynamic Meditation of Bhagwan Shree Rajneesh, and in the work of Norman Cousins.
53. Bert Brecht 1928: "Die Krise des Sports." In: Brecht: *Gesammelte Werke*. Vol. 8, Frankfurt/Main 1967, 582-584.

■ LE RIRE DANS LES JEUX POPULAIRES. UNE AUTRE VOIE POUR LA SANTÉ, EN JOUANT

Dr. Henning Eichberg

Gerlev Center for Play and Movement Culture, Denmark
University of Southern Denmark, Institute of Sports Science and Clinical Biomechanics

Résumé

Le Hurling en Cornouailles Britannique, la soule en Bretagne : Ce type de jeux populaires ont généralement été traités comme les précurseurs du sport moderne, le sport ayant régulé l'espace et le temps du jeu, la (non -) violence du comportement, le contrôle des résultats, l'organisation, la stratégie, les tactiques, les techniques et l'évaluation de l'action compétitive. Ceci est généralement présenté comme une histoire de l'amélioration sociale et du progrès – ou encore comme celle d'une sauvagerie dégénérée transformée en activité sportive saine et civilisée.

Ce que l'analyse sociologique de l'action ludique eut tendance à ignorer est le rire des participants. Avec la sérieux du sport moderne, comme cela fut instauré au dix-neuvième siècle, toute une culture de rire a disparu. Le fou ou le bouffon qui jouait un rôle central dans les compétitions populaires médiévales n'avait plus aucune place dans le sport de l'Âge Industriel. Quand la compétition et le jeu furent transformés en moyen de production – production de résultats et records – le rire devint marginal et même contraire à la fonction supposée.

Cette étude essaie de contrecarrer ce courant dominant par la phénoménologie du rire dans les jeux populaires. Une approche contrastée se penche vers le sérieux de la compétition du sport, le sourire dans le sport moderne et le fitness, et la dimension souterraine du rire dans les sports modernes. Par analyse comparative, le rire se révèle comme une sorte de discours corporel à propos de l'imperfection de l'être humain, proposant une version opposée à l'image du perfectionnisme de la pensée Occidentale. Les dimensions de la 'physiologie' du rire, de l'explosion de l'énergie psychique, et celle des relations sociales inter corporelles dans le rire et le jeu nous orientent vers la multi dimensionnalité de la santé, comme cela fut formulé par l'OMS : un "bien-être physique, mental et social". Si 'le rire est sain', comme le dit une vieille expression populaire, alors la santé n'est pas une seule entité, mais consiste en différentes relations, et la dimension populaire est une de celles-ci.

DEUX CAS DE JEUX FOLKLORIQUES – PRATIQUE SAINE? NON SAINE?

Le Hurling en Cornouailles Britannique vers 1600. Deux villages s'affrontent sur un chemin à travers la vallée, composant une tableau de jeu, de violence et de rire. Les gens se rencontrent lors d'une fête, suivant une vieille tradition. Deux chevaliers de la noblesse locale ont offert une balle d'argent, l'objet principal du combat qui a lieu en ce moment. Dès que la balle est lancée, les deux équipes, que personne n'a mesuré en nombre ou en force, essayent de la saisir pour l'apporter dans leurs base respective. Les bases peuvent être l'auberge du village, la chaise du maître de cérémonie ou toute autre lieu convenu d'avance. Et dans ce paysage campagnard, à travers collines et rivières, à travers champs et haies, la course sauvage commence. Si l'un des combattants tombe lourdement dans les buissons épineux, ou

si vingt ou trente assauts pour la balle ont lieu dans l'eau boueuse, la joie reste toujours la plus forte. Finalement, la balle atteindra un des buts où la foule se réunira. Et tous ensemble ils boiront la bière fournie avec grande générosité par le patron de l'équipe victorieuse¹.

Un autre cas vient du Danemark rural au dix-neuvième siècle. Un vieux fermier se souvient d'un jeu de balle traditionnel de sa jeunesse, en 1913:

“Au village de Ljørslev, le second ou troisième jour de Pâques, la coutume voulait que les jeunes gens se rendent de bon matin au cimetière pour jouer à la balle. Les participants formaient deux équipes, et chacune avait son but à chaque bout du cimetière. La balle devait être lancée en l'air trois fois, et à la troisième les joueurs devaient sortir du but et pouvaient être pris en étant touchés par la balle. Le jeu était semblable à celui de longball². Si la balle passait par dessus le mur du cimetière, un gage devait être payé, et consommé avec plaisir dès l'après-midi³.”

Les historiens et sociologues ont toujours traité ce type de jeux comme des pré-sports. Alors que les jeux traditionnels n'étaient pas encore été standardisés concernant l'espace, le temps, la taille des équipes et les règles, le sport a régulé toutes ces dimensions du jeu, le (non -) comportement violent, le contrôle des résultats, la planification, la stratégie, les tactiques, techniques et évaluation des phases compétitives. Cela est toujours raconté comme l'histoire d'une amélioration sociale fonctionnelle - comme une histoire de progrès.

Ce que l'analyse a tendance à ignorer est le rire des participants. Les jeux de la culture populaire ne peuvent pas être compris si l'on n'écoute pas les exclamations de joie et de plaisir, les appels ironiques, les remarques obscènes, le rire au sujet de situations comiques suite à un coup manqué ou à une chute. Toutes ces intonations ne sont pas seulement un effet secondaire du jeu, c'est un élément central pour le processus de socialisation corporelle. A cet égard, les jeux n'étaient pas seulement des pré-sports, en vérité ils représentaient un tout autre type d'interaction sociale. Ils étaient au coeur des festivités populaires, ce qui en fait le reflet d'un tout autre type de pratique sociale que le sport moderne. Et le rire est un indicateur de ces différences fondamentales.

Ces différences peuvent être observées sous l'angle du récent retournement hygiénique du sport, *hygienic turn of sport*. Pendant au moins un siècle, le sport fut regardé comme quelque chose de très compétitif, dans la lignée de l'activité industrielle, mais ces dix ou vingt dernières années on lui a ajouté une nouvelle facette, celle du sport indispensable à un mode de vie sain. S'agit-il juste d'une simple rhétorique politico sportive ou cela commence t-il vraiment à dominer la pratique sportive, reste une question ouverte. Toutefois, cette orientation ouvre la porte à une nouvelle approche à propos de ce qui est sain ou non sain dans le sport - et dans les jeux. Pendant des siècles les jeux populaires ont été réprimés au prétexte de leur violence, du désordre provoqué, - et de leur insalubrité. Cependant, après le récent retournement hygiénique du sport, ce débat peut être revu - à quelle fin?

En tout état de cause, pendant la période de la modernité industrielle, la culture du rire populaire a disparu au profit du sérieux du sport moderne⁴. Examinons de plus près cette transformation historique - et oublions un instant la santé afin d'y revenir avec un regard nouveau.

LE PHÉNOMÈNE DU RIRE DANS LES JEUX POPULAIRES

Dans la société préindustrielle les jeux et les compétitions étaient pleins de rires et d'actions de provocation de l'adversaire, et certains de ces jeux sont arrivés jusqu'à nous. Mais le rire n'est pas une chose si simple - il y a de nombreuses formes de rire, exprimées par des pratiques corporelles différentes et dans différentes situations d'interaction sociale. Il faut donc

avoir recours à une phénoménologie du rire dans la culture populaire. On pourrait parler du rire quand on ‘tape dans la cible’, quand on se moque du soi-même comme perdant, le rire à s’écrouler par terre, le rire du combat burlesque, le rire au corps grotesque, le rire au bouffon, et le rire du carnaval.

TOUCHER LA CIBLE - LE BUT SURPRENANT DU MOUVEMENT

De façon très élémentaire, le rire est provoqué par l’action de ‘renverser la cible’. Les sports modernes de lancer sont conçus uniquement dans une orientation où le résultat est mesuré en centimètres - concordant avec le slogan *citius, altius, fortius!* - mais ce modèle n’a aucune importance dans les jeux traditionnels. Là, le point décisif est de toucher une certaine cible. Cette logique particulière est à l’origine de jeux comme les boules, les palets (le lancer du fer à cheval), etc. Et on peut même ‘entendre’ ces jeux, car ils ont une intonation de rire bien précise.

Lorsqu’un joueur lance une boule ou un palet, il n’y a pas matière à rire de la distance qui a été obtenue, mais s’il touche la cible, ou s’il la manque, ou si une configuration inattendue est créée par un lancer, cela donne des occasions de surprise et de rire.

Ce modèle particulier du ‘toucher de cible’ correspond également au fait que toute plaisanterie a aussi une certaine ‘cible’. Le rire est alors marqué par une explosion corporelle et psychique - l’éclat de rire. On trouve des modèles similaires aux jeux de lancers dans les courses. Courir aussi rapidement que possible - *citius!* - ne crée pas la même fascination qu’un jeu populaire où le but est de toucher ou d’attraper quelqu’un⁵. En Bretagne rurale, un de ces jeux de course était de chercher à attraper un poulet. Un jeu similaire utilisait la nage, pratique qui fut populaire pendant de nombreux siècles, jamais cependant en étant formée le long de lignes parallèles pour un résultat déterminé par le temps. Dans un jeu du Portugal, les garçons nagent et sortent de l’eau afin d’attraper un canard et c’est l’imprévisibilité des réactions de l’animal qui rend ce jeu populaire.

JOUER LE PERDANT – JOUER A PERDRE

Certaines activités de jeu de ‘course et attrape’ peuvent apparaître comme un ‘jeu du perdant’ parce que les joueurs ne s’efforcent pas d’être premiers. En fait ils évitent d’être ‘le dernier’ car ils ne veulent pas prendre le rôle du ‘bouc émissaire’ dévolu à cette place. Mais cette logique d’évitement est-elle vraiment le point commun des jeux de ‘course et attrape’ dans le monde de la culture populaire?

Arrêtons-nous sur le jeu du ‘chat’ pratiqué par les enfants. Le but du jeu est de toucher d’autres joueurs - et ensuite de s’éloigner afin d’éviter d’être soi-même attrapé. Habituellement le chat est choisi par une comptine puis il doit chasser les autres joueurs. Celui qu’il attrape devient alors le nouveau ‘chat’⁶.

D’un point de vue sportif moderne, c’est une course rapide afin de déterminer le coureur le plus lent. Si d’un certain côté cela semble sportif, pourtant ce qui est déterminant n’est pas de désigner un vainqueur, mais un perdant. Un observateur sportif ne dirait pas que c’est du sport. Si le jeu était pratiqué avec la logique sportive, il ne fonctionnerait pas car le coureur le plus lent resterait aussitôt à l’arrière, en larmes, et le jeu se terminerait brutalement. Si le jeu veut durer, les joueurs doivent oublier les consignes habituelles de vitesse, de victoire et d’excellence. C’est ainsi que le coureur le plus rapide tourne autour du plus lent en le taquinant et le narguant : ‘Tu ne m’attraperas pas, tra-la-la!’ Il crée cette situation afin de prendre le risque d’être touché car c’est seulement cette interaction qui apporte du sens au jeu. C’est dans l’intérêt de tous qu’aucun réel perdant ne soit produit. Dans ces jeux de ‘course et attrape’ le but est de risquer d’être un perdant - donc une façon d’apprendre à perdre.

La caractéristique de ce type de pratique est son intonation - le rire qui l'accompagne. En effet, perdre peut être amusant avec les traits du grotesque. Si le coureur le plus rapide est touché par le plus lent - soit volontairement pour que le jeu continue, ou involontairement suite à quelque situation fortuite - cela va créer une atmosphère conviviale, avec plaisanteries et railleries. Jouer à perdre fait rire les joueurs. Jouer à "chat" est un jeu qui s'entend de loin, et c'est un autre son qu'une course sur une piste d'athlétisme. L'essence la plus profonde du jeu n'est pas de chercher à gagner la victoire ou d'éviter la place du bouc émissaire, c'est quelque chose de différent. Elle nous dit : "Ne vous prenez pas au sérieux, c'est un jeu!"

ENTRAVÉ ET CHUTER – SE MOUVOIR ENTRE DES LIGNES NON RECTILIGNES

Être entravé et chuter est également une situation typique des jeux populaires. Chuter est typique de la gestuelle des clowns - provoquant le rire. Certaines courses compétitives font depuis longtemps partie de la culture populaire - mais les joueurs étaient souvent entravés l'un à l'autre. Cette configuration fut exclue par la sportivisation, lorsque l'action de courir fut réorganisée afin d'être produite sur des pistes parallèles - sans être autorisé à toucher l'autre joueur - et en recherchant la production d'un résultat optimum, mesuré.

Quelques courses 'entravées' ont été conservées dans la culture populaire de festivité et du jeu, aujourd'hui transformées en pratiques folkloriques. Le *Markgröninger Schäferlauf* est célèbre. A l'origine c'était une course de bergers à Württemberg en Allemagne, puis c'est devenu un événement folklorique et touristique annuel. La course est particulièrement connue du fait que les 'bergères' sont autorisées à entraver les concurrents sur le chemin ⁷.

Cependant, il ne s'agit pas simplement d'une opposition entre tradition et modernité. Le problème resurgit à chaque nouvelle génération, quand les enfants entrent dans le système scolaire. Lorsqu'ils sont envoyés sur la piste pour apprendre un comportement sportif 'correct', ils commencent en plaisantant et en se bousculant. Peu à peu, ils doivent apprendre la discipline: "Ne chahutez pas, ne poussez pas!"

La course en sac est également une course populaire typique. Le sac est un handicap artificiel pour faire chuter les participants, et de nouveau vous pouvez 'entendre' la manifestation - par son rire. Dans la course populaire, la chute n'est pas une défaillance ou un drame, comme cela est déploré en athlétisme moderne, et décrit en termes tragiques, mais constitue une caractéristique centrale et carnavalesque de l'action.

Les jeux d'équilibre sont de la même veine. Rechercher l'équilibre est d'abord un jeu avec le déséquilibre et cela inclut la probabilité de tomber. L'amusement suite à une chute est un classique des jeux populaires – contrairement à ce qui se passe en sport - par exemple tomber des barres en gymnastique - où elle est considérée comme une grave erreur.

Le rire qui accompagne les pratiques ludiques populaires - courir, se balancer, sauter - peut être comparé au contraste entre la ligne courbe et la ligne droite. L'évitement, l'affleurement et le contournement sont toujours une source d'amusement et de surprise, pouvant être liées avec le mouvement du labyrinthe et contrastant terriblement avec la ligne droite des courses sportives modernes ⁸.

LE COMBAT GROTESQUE

On peut également voir une relation entre le mouvement non rectiligne de la course populaire, avec chute, et certaines formes de combats. C'est le cas dans les courses de bateau de la culture populaire. Loin de ramer en parallèle pour des records de vitesse, comme en aviron sportif, les joueurs organisent des joutes nautiques où le but est de faire chuter l'adversaire dans l'eau ⁹.

La joute nautique est une querelle simulée et burlesque, appelée *dyst* en danois. Contrairement aux très sérieux combats guerriers et à la compétition sportive très règlementée, le combat *dyst* inclut la possibilité d'ironiser et de narguer l'adversaire. Le jeu nordique "Markus et Lukas" est un des jeux populaires jouant particulièrement sur ces qualités. Les yeux bandés, deux combattants se placent debout de chaque côté d'une table, une épée "molle" dans la main, consistant en un morceau de tissu ou d'un journal roulé. Les joueurs s'interpellent par leurs noms "Markus" et "Lukas" en se servant de l'orientation de la voix pour porter les coups dans cette direction. Le jeu est une variante de "blind man's buff" - pour deux personnes. Tout le monde rie, participants ainsi que spectateurs ¹⁰.

Dans l'univers des jeux de tirer, il y a le *Fingerhakeln* allemand, ou tirer du doigt de fer – en référence au tire à la corde - qui possède également des éléments de ces combats burlesques. Le tire à la corde (ou lutte à la corde) fut d'ailleurs une des rares disciplines olympiques à avoir été éliminée. Les athlètes sérieux la considéraient comme "une sorte de plaisanterie" ¹¹.

LE CORPS GROTESQUE

La traction par la bouche, un jeu populaire chez les Inuit du Nord, montre une dimension supplémentaire de la culture du rire dans le jeu: l'exposition du grotesque.

Dans ce jeu deux personnes se positionnent épaule contre épaule, puis mettent un bras autour du cou de leur partenaire, symétriquement. En ouvrant chacun leur bouche, de leur index ils se saisissent de l'intérieur de la lèvre adverse, puis au signal, ils tirent. Les bouches et les joues se déforment, les yeux roulent et développent des traits grotesques chez les joueurs. Intensifiant leurs efforts, ils tournent la tête afin d'essayer de soulager la douleur et aussi de résister efficacement, jusqu'à ce que l'un d'eux abandonne ¹². Cette compétition peut également "s'entendre" car les spectateurs réagissent aux différentes postures et à la difformité des visages. Le jeu exhibe un corps grotesque.

Un événement encore plus excentrique de "tirer" a été peint par le Groenlandais Aron de Kangeq au milieu du dix-neuvième siècle. Son tableau montre la traction avec le "derrière". Un groupe d'Inuits est assemblé autour de deux hommes qui luttent avec leur pantalon retroussé. Une courte corde est utilisée pour le jeu, terminée à chaque bout par un rondin de bois. Les protagonistes passent la corde entre les jambes et les rondins derrière leurs fesses afin de pouvoir tirer sur la corde ¹³.

Toutes ces actions de traction sont compétitives, mais ce n'est pas du sport. C'est un jeu avec des côtés grotesques dans certaines positions corporelles. A côté de la bouche et le "derrière", la sexualité a toujours été un thème favori dans la présentation du corps grotesque ¹⁴. Des mises en scènes de travestis - des hommes habillés en femmes ou des femmes qui se comportent comme des hommes - étaient souvent un caractère des festivités populaires. Dans la fête Tartare du Sabantuy, une fête célébrant l'arrivée du printemps où la lutte *kuresh* est une activité majeure, on peut voir des femmes réaliser des mouvements que les hommes doivent ensuite reproduire – accompagnés des éclats de rire du public. Par cette parodie sexuelle, les tensions et les déséquilibres qui existent entre les personnes de sexe différent dans le patriarcat Tatar sont affichés et exposés au rire commun ¹⁵.

LE BOUFFON

La culture du rire a aussi produit un protagoniste remarquable, celui du bouffon, la figure du fou, de l'idiot mise en scène ¹⁶. Ce rôle était un des aspects centraux des jeux et des compétitions populaires. Le jeu médiéval du *Hausbuch* au quinzième siècle était un tournoi de chevaliers, accompagné d'une course de chevaux entre paysans. Dans cette dernière des

bouffons faisaient ressortir le caractère grotesque de cette course en tirant les chevaux par la queue ¹⁷. La gravure sur cuivre de Pieter Bruegel l'aîné qui représente la kermesse de Hoboken (1559) montre les compétitions, les jeux et danses, ainsi qu'au premier plan un bouffon tenant des enfants par la main.

Le *Pritschenmeister* était un bouffon particulièrement connu, un personnage qui joue un rôle central dans les matches de Papegai allemands ¹⁸. Il tenait son nom du *Pritsche*, une épée de bois également utilisée par Kasperle, le polichinelle du théâtre de marionnette allemand. Le *Pritschenmeister* montait un canular et se moquait du mauvais joueur - même (ou surtout) si c'était un noble de haut rang. Il lui présentait ainsi un bien étrange trophée; c'était un drapeau fait d'une toile de sac grossière et fixé à une branche épineuse – un pied de nez en fait. Aux seizième et dix-septième siècles le *Pritschenmeister* devint une joute particulière pour poètes, liée aux festivités du tir au perroquet. Les poètes déclamaient des propos absurdes et humoristiques qui incluaient de nombreux sous-entendus critiques. Ils se trouvaient à mi-chemin entre la tradition populaire du rire irrespectueux - et un type Baroque et pompeux de police de l'ordre.

Dans la culture populaire du rire le bouffon se situait entre le 'vrai idiot', quelqu'un souffrant d'un handicap mental, et 'l'idiot factice', une sorte d'artiste montant des canulars ¹⁹. Dans les fêtes populaires danoises jusqu'au vingtième siècle, le titre pompeux de "chef de festivité" pouvait être accordé à un 'vrai idiot' ²⁰. Son rôle d'un jour s'équilibrait entre subir la raillerie comme personne handicapée et l'intégration sociale dans la communauté locale ²¹.

LE CARNAVAL – LA FÊTE D'UN MONDE INVERSÉ

Les jeux reflétaient l'aspect corporel des fêtes populaires, surtout de celles qui consistaient à renverser la réalité, le carnaval ²². Ici le "vrai idiot" jouait à être roi, et le roi à être un sot. Dans ce montage où la farce et la parodie sont ritualisées comme anti-ordre, les règles de l'église, de l'aristocratie, des riches et de l'autorité de l'état étaient mises sens dessus dessous. Le carnaval était fondé sur le charnel, le corporel. Habituellement le corps - comme la populace – restait confiné au bas de l'échelle de valeur, mais pour un jour le corps grotesque occupait le sommet des valeurs sociales.

La facette carnavalesque du jeu est que la pénalisation, le "gage" - comme dans le cas du Ljørslev - n'était pas une punition comme dans le sport moderne, mais un ingrédient important du jeu. Sans 'erreur' entraînant l'attribution d'une pénalité, pas de verres à boire après le jeu - donc sans pénalité, pas de plaisir.

De plus ce n'étaient pas seulement les vainqueurs qui recevaient la 'récompense', comme dans le Papegai urbain, les tournois aristocratiques et les sports modernes. En effet la bière du banquet final était offerte par le camp victorieux - comme dans le cas du Hurling au Cornwall ²³. Retourner l'ordre social sens dessus dessous, vivre le carnaval, c'était aussi un aspect de la compétition corporelle.

Du Moyen-âge au début des temps modernes les gens de la haute société se joignaient à ce monde du jeu populaire et de la fête, souvent comme patrons, mais aussi comme joueurs. Toutefois au dix-septième et dix-huitième siècle ils se retirent et créent leurs propres fêtes, inventant des pseudo tournois archaïques et des danses équestres. Le rire populaire était exclu de ces manifestations. Le rire devint un élément de différenciation des classes.

Côté peuple, il y a un croisement entre le rire spontané des gens et le rire organisé, chargé de ridiculiser certaines personnes – c'est le charivari. Des paysans s'organisèrent en sociétés secrètes, composées essentiellement de jeunes célibataires, et qui intervenaient dès que quelque chose allait de travers dans la micro société. Dans la vie courante ces sociétés étaient responsables, par exemple, des festivités de mai et rivalisaient avec d'autres groupes territoriaux dans des compétitions comme les jeux populaires. Mais leurs membres, déguisés

en diable au visage noirci, pouvaient aussi paraître à la tombée de la nuit pour tourner leur arme – le rire collectif - contre toute personne accusée d'avoir enfreint les règles de la communauté. Ces charivaris provenaient généralement des communes voisines, appelées à la rescousse par la société locale qui restait ainsi anonyme. Le contrevenant se voyait obligé de rester debout au milieu d'un cercle de gens qui riaient et se moquaient de lui à grand renfort de discours et de rimes afin de le rendre ridicule.

Les charivaris pouvaient également intervenir en politique. Une des dernières manifestations fut les troubles dans l'affaire du *Habererbund*, une société secrète de paysans des Alpes Bavaoises au dix-neuvième siècle. Elle dirigea un spectaculaire charivari contre un noble qui avait installé des scieries industrielles et de ce fait était accusé de détruire des emplois. Les rassemblements de rires nocturnes se transformèrent en conflit avec la police et l'armée. Ce n'est qu'avec le déclenchement de la 1^{ère} guerre mondiale que l'état parvint à dissoudre cette société ²⁴.

Les *Habererbund* présentent des similitudes avec la façon dont les ruraux jouaient à *La soule* et à des autres jeux de balle de ce genre. Comme ce jeu de balle se développait à travers tout le paysage, il offrait des opportunités pour endommager les haies et détruire les clôtures, ces marques de propriétés que les propriétaires terriens avaient imposé aux paysans lorsqu'ils acquirent les terres communes du domaine public. Le jeu de *La soule* était légitimé par la tradition, de plus ce n'était 'qu'une plaisanterie' à laquelle les propriétaires terriens ne pouvaient rien dire. Le jeu était souvent pratiqué à travers des conflits politico-économiques ²⁵.

L'ÊTRE HUMAIN N'EST PAS PARFAIT

Il n'y a pas de version exhaustive concernant les éléments déclenchant le rire populaire dans les jeux, mais attachons nous à un modèle ayant une signification particulière : *le rire de l'échec*. Dans les jeux traditionnels, l'échec d'autrui était compensé par le rire ironique de son propre échec. Essayer de toucher la cible signifie risquer de la manquer. Jouer à perdre signifie jouer à l'échec. S'écrouler et feindre une bagarre crée des situations ironiques avec des résultats non désirés. Le grotesque est une exhibition de ce qui est imparfait dans la forme humaine. Le bouffon et le carnaval sont des reflets de ce qui va mal dans la vie. Tout ceci donne naissance au rire qui est donc lié à une reconnaissance profonde des défaillances humaines – tandis qu'il est exclu par la *culture de la perfection*.

En d'autres termes l'être humain n'est pas parfait – et c'est une des lectures sociétales transmise par les jeux populaires. Cette non perfection était exprimée par le rire carnavalesque. Par contraste, le sport moderne se développa autour de l'idée d'un être humain parfait. L'être humain devait être sain, fort, en forme et bien entraîné, ce qui a donné naissance à un nouveau concept de vie humaine - et une nouvelle compréhension de la Santé.

SPORTS MODERNES : LE RIRE DISPARAÎT SOUS TERRE

La dialectique entre échec et perfection délivre ainsi une base pour comprendre la répression moderne du rire. Le processus de formation de l'état moderne fut accompagné par de nombreuses formes de prohibition et de persécution dirigées contre le rire populaire et ses formes apparentées de festivité et de jeux. Ce processus a par ailleurs été décrit en détail ²⁶. La persécution des jeux de balles similaires à *La soule* à travers les siècles est particulièrement explicative à propos du sujet culturel du corps. ²⁷ "Désordre" et "violence" étaient les principaux arguments de cette répression, les deux causant blessures et dégâts. Contre ces aspects "malsains", le pouvoir se devait de garantir l'ordre "sain".

La répression directe par des édits prohibitifs eut cependant un effet très limité. La création de formes alternatives de culture du corps, "bien ordonnée", fut plus efficace. Les autorités s'efforcèrent de transformer les festivités calendaires locales en parades et rassemblements militaires²⁸. Mais c'est particulièrement le sport moderne qui, en prouvant sa capacité de remplacer les anciens jeux, devint l'instrument le plus efficace afin de discipliner la culture populaire. Le sport a combiné avec rationalisation le plaisir et le divertissement en suivant les modèles industriels - évitant l'aspect carnavalesque contenus dans les jeux populaires.

Dans le sport moderne, le bouffon et le *Pritschenmeister* carnavalesque des premières rencontres de tir à la carabine ont disparu. Quand la compétition et le jeu devinrent un moyen de production²⁹ - de résultats et de records - le rire devint marginal ou même dysfonctionnel. Jamais l'arbitre ou le juge sportif, ni le fonctionnaire Olympique remettant les médailles ne sera le bouffon ou pourrait être remplacé par un bouffon. La toute nouvelle discipline académique: "l'histoire du sport", lorsqu'elle décrit le développement rationnel et progressif du principe de performance se devait aussi d'oublier le rire - et l'histoire de sa disparition.

Sur le plan intellectuel, on a déclaré en Allemagne que le siècle des Lumières a conduit le rire hors de la compréhension des hommes³⁰. D'Emmanuel Kant à Jürgen Habermas, on ne trouve aucun lien entre le rire et la quête de la vérité en philosophie. Le changement de modèle dans la pratique ludique fut essentiel dans ce processus. À partir de cet instant, la pression fut plus forte sur l'agenda sportif; aucune bousculade, aucun jeu à perdre, aucun combat burlesque - et aucun rire dans le cimetière. Seuls quelques jeux de précision et d'équilibre furent conservés. Les courses, les lancers et les activités nautiques ont été rationalisés vers la production de résultats et de records - *citius, altius, fortius*.

C'est ainsi que le sport et le cirque ont été séparés. Ou en d'autres termes, tandis que le sport investissait le domaine du sérieux, le cirque façonnait son propre royaume. Les deux phénomènes étaient spécifiquement modernes. Tous deux étalaient l'excellence corporelle et l'habileté 'acrobatique'. Mais l'un d'entre eux - le cirque - a gardé le bouffon, le clown, comme figure centrale. C'est pourquoi, pendant au moins un siècle, le sport - et surtout la pédagogie en Éducation Physique - se tint à distance du cirque - élément 'non sérieux' et dérisoire.

La gymnastique qui fut développée au dix-neuvième siècle comme alternative aux sports augmenta le niveau du sérieux. Les participants devaient se comporter "correctement" en suivant des règles scientifiques médicales, éducationnelles ou de caractère esthétique. Aucune de ces règles ne faisait de place au rire. Si probablement quelques instructeurs de gymnastiques ont individuellement développé le rire provoquant, ou modérément la piterie comme style, dans la gymnastique de masse comme par exemple dans les Spartakiades de l'Europe de l'Est, le rire était regardé comme contre-productif et même subversif³¹. Ces expressions gymniques exprimaient le concept de santé moderne lié au très sérieux, à une notion qui ne prête en rien au rire.

Les différentes théories de l'exploit, de l'accomplissement et de la réussite sportive correspondent à cette pratique, comme le fonctionnalisme anglo-américain ainsi que le *Handlungstheorie* allemand des années 1980, qui ont systématiquement éliminé le rire³².

Quoi qu'il en soit le sport est pratiqué par des êtres humains, et ceux-ci rient. Le rire dans les sports est ainsi devenu clandestin. Mais la phénoménologie du rire dans les sports modernes est très différente de celle existant dans les jeux populaires.

LE RIRE DE SUPÉRIORITÉ

En sport il est possible d'entendre le rire triomphal s'adresser au perdant accompagné de quelques moqueries et sous entendus à voix basse. Ce n'est ni juste, ni "fair play", mais enfin... Le rire triomphal qui suit un succès personnel fait partie de la culture de rivalité dans la pyramide du sport moderne³³.

Ce rire du haut vers le bas, vu de la position du supérieur, renvoie aux théories définies par les philosophes modernes du rire³⁴, comme Henri Bergson. Ici le rire sert à la dérision, à ridiculiser le bouc émissaire. Pour quelques théoriciennes féministes, se moquer de l'autre trouve son origine dans l'insulte sexiste du rire masculin sur les femmes, et elles préconisaient de répondre par une 'action de grève du rire'³⁵. Considérer le rire comme un mépris fut aussi la racine du malentendu moderne qui interprète les jeux à perdre dans les jeux populaires comme une façon de déterminer le bouc émissaire ou un processus de punition³⁶.

L'ÉCHEC, UNE TRAGÉDIE

Se faire dépasser dans une course, tomber de la barre en gymnastique, trébucher sur le terrain de foot... tout cela arrive dans le sport moderne. Et tout cela est considéré comme autant d'accidents, pas comme quelque chose qui fait rire. Le spectateur retient sa respiration quand il voit le grand coureur tomber, c'est une tragédie. Et celui qui est tombé peut très bien finir en larmes.

Contrairement aux jeux populaires, le sport est un mouvement le long d'une échelle de résultats. Face aux chiffres obtenus – centimètres, grammes, secondes et points –, il n'y a pas de rire qui tienne.

Les rires des jeux populaires avaient ainsi un caractère réflexif, alors que le processus de production, de réussite et de perfection du sport moderne est dépourvu de cet élément. En sport, on a plutôt une réflexion technologique: "Comment vais-je faire pour réussir avec plus d'efficacité?" Devant cette observation, la célèbre théorie de la "modernité réflexive" des sociologues Anthony Giddens et Ulrich Beck se révèle superficielle.

LE SOURIRE DU TRIOMPHE SPORTIF

En sport, il y a généralement plus de sourires que de rires. L'athlète victorieux sourit aux objectifs. Il ne rit ni des autres ni de rien, même pas de lui-même, mais présente au public une image de lui-même: regardez-moi!

Le sourire exprime le contentement, et il est très important pour créer une atmosphère sociale et faciliter la communication. Néanmoins, il s'accorde très bien au culte du bonheur de certains régimes comme, par exemple, l'URSS de Staline. Alors même que le rire était vu comme un élément subversif, qui allait contre le régime, l'iconologie du sourire était fortement encouragée dans la peinture, dans la sculpture et au cinéma³⁷. L'écart est énorme entre le sourire du "bonheur communiste" et le caractère subversif attribué au rire. Ainsi, l'athlète souriant était un important porte-drapeau du régime de Staline. Chez lui, pas d'erreur – il ne pouvait pas y avoir d'erreur dans la perfection du "communisme scientifique" et le rire était donc suspect.

Voilà qui jette un peu de lumière sur la contradiction entre le combat pour la perfection dans le sport à l'une coté et la culture du rire à l'autre. Et sur le lien entre la répression de l'erreur et la disparition du rire.

LE SOURIRE DU FITNESS

Dans la culture corporelle moderne, un modèle qui rivalise avec celui du sport s'est développé: la gymnastique. Dans les sports de gymnastique, apprendre à sourire fait partie de l'entraînement. En fitness, il fait partie de l'habitus de santé sportive, qui s'est récemment réaffirmé en suivant la vogue en faveur de la santé: "il faut sourire lorsqu'on s'entraîne

durement”³⁸. Si ça fait mal, souriez! Voilà la leçon du mouvement fitness³⁹. Les sports esthétiques, comme la natation synchronisée, ont adopté cette devise.

Les exercices de gymnastique et le fitness ont pour objectif la perfection, c’est pourquoi le rire n’a pas de place chez eux. Toutefois, dans la pratique populaire de la gymnastique, l’erreur peut entraîner le rire. C’est ainsi que la *folkelig gymnastik* danoise (gymnastique populaire) fait ressortir le côté carnavalesque des disciplines modernes de gymnastique.

Les rythmes physiques du rire et du sourire sont différents. Dans le jeu, le rire est spontané et explosif, alors qu’en gymnastique le sourire est l’expression du self-contrôle⁴⁰ et il n’y a pas de sourire éclatant.

LE RIRE DES SUPPORTERS

Sous la façade du principal courant du sport et de la gymnastique, on trouve un son polyphonique. Ce sont d’autres façons de penser, et un rire clandestin. Le carnaval a envahi le monde des supporters. Leur rire est clairement différent. Le rire du supporter affable, qui surgit dans les années 1980 et que les Danois ont surnommé *roligan*, contraste avec le rire agressif du supporter violent, le *hooligan*. Différentes factions, “ultras”, ou “casuals”, viennent compléter ce tableau⁴¹. Ensemble, ils montrent une présence clandestine du rire.

Des stratégies viennent s’interposer sur leur chemin. Ainsi, les pom-pom girls s’entraînent pour provoquer un sourire formaté, militarisé⁴². Le rire du supporter devient une forme d’expression du bonheur moderne...

Un autre processus de colonisation vient du *streaker*, ou coureur nu⁴³. Depuis le début des années 1970, on peut voir des gens nus descendre en courant les gradins et traverser le terrain de jeu, attirant derrière eux les forces de l’ordre et les caméras. Né dans les campus universitaires, le *streaking* peut être considéré comme un phénomène à mi-chemin entre la provocation brise-tabous, le plaisir personnel et la folie. Ce qui est au début une action destinée à faire réagir et rire le public, est récupéré dans les années 1990 par les industries du spectacle qui en font une pratique liée à leurs intérêts afin d’exploiter des marchés. Les compagnies embauchent alors des *streakers* à des fins de publicité, ce qui donne naissance à un étrange mélange de porno “léger” et de commercialisation.

NOUVEAUX JEUX, NOUVEAUX CIRQUES

Issu de la clandestinité du mouvement ‘contre-culturel’ moderne, les Nouveaux Jeux (*New Games*) des années 1970/1980, inspirés du mouvement hippie de Californie, ont apporté de nouvelles formes de fête au sport moderne. Dans les Nouveaux Jeux, c’était le processus, et non pas le résultat, qui comptait.

Grâce à ce nouvel élan, l’acrobatie et les clowns furent remis à la mode et envahirent le sport et l’éducation physique. C’était une rupture importante avec les tentatives éducationnelles des 200 dernières années de tenir ce “cirque” éloigné du sport. Le mouvement des Nouveaux Jeux, qui dans certains pays nordiques a permis de redécouvrir les jeux traditionnels, a probablement été plus significatif qu’il n’y paraît. Il n’a duré qu’un temps, en venant avec la culture hippie et en disparaissant dans une nouvelle culture restaurative, mais il a ouvert la porte à de nouvelles formes de culture du rire dans le sport ou dans les jeux modernes.

LE RIRE SOMBRE

Il est également intéressant de signaler le rôle du rire dans d’autres types d’activités clandestines, celles de l’univers du subversif et des jeux macabres. Ceux-ci vont de pratiques

légères, comme le *parkour*, au *metro surfing*, en passant par la grimpe urbaine ou le saut à l'élastique. Brian Sutton-Smith, chercheur spécialisé dans le jeu, nous met en garde contre l'idéalisation du jeu à risque et danger, souvent pratiqué sous l'emprise de l'alcool⁴⁴. Nombreuses sont ces activités non sportives qui sont caractérisées par le rire qui les accompagne. Mais, il n'y a aucune raison d'idéaliser le rire en tant que tel.

En d'autres termes, certains chemins de rire clandestins peuvent correspondre à qui a parfois été dénommé "rire diabolique" ou "rire dément".

ET LE RIRE DES JEUX TRADITIONNELS?

A partir du point de vue du rire, la survie et la renaissance des jeux populaires sous forme de "jeux traditionnels" peuvent être regardées de façon critique. Dans certains environnements ruraux, souvent marginaux, les vieux jeux ont conservé leur lien avec la culture populaire du carnavalesque. Lorsqu'ils reparaissent, ou renaissent, les jeux sont transformés en "traditionnels" et sont intégrés au monde moderne. Dans ces conditions, la restauration de la vieille culture populaire n'est pas une option réaliste.

Ce qui se produit dans de nombreux endroits, c'est une *sportification* de ces jeux. Transformés en sports compétitifs, ils sont reliés aux standards de progrès et de résultats et perdent ainsi leur lien avec le rire. La folklorisation des jeux peut donner lieu à une autre sorte de transformation, où les jeux sont exposés dans la vitrine d'un musée ou représentés sur une estrade comme quelque chose de "traditionnel", de "régional" ou de "national". Ils sont ainsi convertis en une affaire sérieuse, axée sur la représentation fidèle des formes "originelles" et là, il n'y a pas de quoi rire.

Une troisième récupération est l'introduction des jeux dans le contexte scolaire. La pédagogisation est une option, notamment dans les sociétés du bien-être largement tournées vers l'éducation. C'est ce dont on a fait l'expérience au Danemark pendant la renaissance des "anciens jeux de village" des années 1980-1990. Cette voie peut aussi faire disparaître le rire, en transformant les jeux en un instrument d'apprentissage, de scolarisation et de discipline.

Que nous reste-t-il si nous essayons d'éviter les stratégies de la sportification, de la folklorisation et de la pédagogisation? Au Danemark, le *Gerlev centre for Play and Movement Culture* (autrefois nommé *Idrætshistorisk Værksted*) s'efforce depuis les années 1990 de créer un lieu pour la culture du jeu expérimental en relevant ces défis⁴⁵. Quiconque s'approche de son aire de jeu entendra le son des boules qui roulent et celui du rire. Ce rire n'est ni pré-enregistré, ni dirigé. Il nous raconte une histoire sur la pratique du jeu, une histoire qui a trait à la santé de la société.

LE RIRE COMME CONVULSION DU CORPS SOCIAL ET LA SANTÉ DE LA SOCIÉTÉ

Sur le plan de la théorie sociale, l'histoire contradictoire du rire dans les jeux, puis dans le sport moderne, peut nous motiver à nous poser des questions sur les liens sociaux et psychologiques existant entre les processus de sportivisation, de modernisation et de suppression du rire. Elles éclairent d'un nouveau jour le rôle subversif attribué au rire dans le développement de la culture moderne occidentale de la réussite en matière de production et de pouvoir, et tout cela fondamentalement au niveau des pratiques physiques.

Une anthropologie du rire se fait ainsi jour⁴⁶. L'anthropologie présente trois niveaux: le corps, la psyche et les relations sociales.

Le rire possède une *base physique*⁴⁷. Le rire, c'est plus que l'expression de quelque chose de cognitif – une plaisanterie, par exemple –, plus que l'expression des émotions, comme les mots "humour" ou "gaieté" qui lui sont souvent associés, peuvent dénoter. Le rire est aussi

souvent associé aux clowneries – de celles de Charlie Chaplin, Buster Keaton et Laurel et Hardy, à celles de Mister Bean. Le rire est physiquement convulsif. On peut parler de physiologie du rire⁴⁸. Mais attention! La connotation scientifique du mot *physiologie* peut prêter à des malentendus, car le rire (tout comme la physiologie biologique) ne peut pas être dissocié de la pratique culturelle. Tant et si bien que, comme processus physique de convulsion, le rire est existentiel et universel, comme la souffrance, la *schadenfreude* (le plaisir pris au malheur d'autrui), l'*hubris*⁴⁹ (la démesure).

En même temps, le rire est une explosion d'énergie qui crée une ambiance psycho-sociale⁵⁰. La façon dont cette énergie, dans ses dimensions physique et psychique, peut être appréhendée dans le cadre des études culturelles est encore, jusqu'à présent, une question ouverte⁵¹.

Dernier aspect, mais non le moindre, les processus physique et énergétique du rire sont liés aux relations sociales. L'exemple des chatouilles est illustratif: on ne peut pas se faire de chatouilles à soi-même, seuls les autres le peuvent. Cela montre bien les limites de l'approche uniquement physiologique et cela montre aussi que la relation sociale est physique, plus précisément inter corporelle.

Ces trois niveaux du rire sont étonnamment en communion avec les trois dimensions de la santé, découvertes petit à petit par les autorités sanitaires modernes. L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) établissait en 1948 cette définition: "*La santé est un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité*". Elle la complétait en 1986 par la Charte d'Ottawa pour la Promotion de la Santé, qui entend que la promotion de la santé a pour but d'atteindre un état de complet bien-être physique, mental et social, et ajoute que "*La promotion de la santé est le processus qui confère aux populations les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur propre santé, et d'améliorer celle-ci*".

Alors qu'au cours des deux derniers siècles les États ont investi dans des experts, des institutions et des pratiques focalisés sur l'unique côté *physique* de la santé, les parties *mentale* (santé émotionnelle, subjective et relationnelle) et la partie *sociale* (santé co-opérationnelle et mobilisée) furent étonnamment ignorées. Jouer et le jeu font partie des pratiques bénéfiques pour la santé, et le rire est une expression de cette "*autre santé*"⁵². Le son du rire nous renseigne sur des gens imparfaits qui s'efforcent de contrôler leur vie.

"*Le rire est bon pour la santé*" dit-on de façon populaire. Comme nous le montrent les jeux populaires, la santé du rire reconnaît l'*imperfection* des êtres humains. Une façon d'appréhender la santé bien différente de celle de la *perfection et de la normalisation* qui a caractérisé la médecine, les sports et la gymnastique au temps de la culture industrielle classique.

La *sagesse* ou rhétorique de l'expert moderne affirme que "*le sport est bon pour la santé*". Cette affirmation n'a jamais été vraiment acceptée par les observateurs critiques et le poète Bert Brecht indiquait que les grands sports commencent là où ils cessent d'être bons pour la santé⁵³. Cette objection ne s'applique pas seulement aux grands sports de l'élite, mais aussi à une grande quantité d'activités des masses populaires. Devant les appareils des gymnases de fitness, les jeunes, voire les enfants, s'entraînent pour avoir un corps de Tarzan (dopage y compris) ou de poupée Barbie (anorexie comprise). C'est bon pour la santé? Ce concept change au fil de l'histoire, et il n'y a pas une santé unique.

Autrement dit, le rire marque ce qui est bon pour la santé dans la culture populaire, mais bien des choses différentes peuvent être bonnes pour la santé. La disparition puis la réapparition (post-sportive?) du rire dans le sport nous parlent de la nature contradictoire qui préside la culture physique dans le monde actuel. Le rire est humain, mais il peut être "diabolique"...

Et le discours académique sur le rire n'est pas non plus inoffensif. Que se passe-t-il lorsque la froide main académique (et la perception scientifique de la santé) s'entrelace avec la convulsion humaine du rire?

Notes:

1. Une description contemporaine est donnée par Richard Carew (1602): *Survey of Cornwall*. London: Faulder 1811, 195-199. – Une survivance de ce type de jeu est l'Ashbourne Shrovetide Football, présenté come “un des plus vieux, plus important, plus long et plus fou jeu de balle au pied”. Il est documenté depuis 1349 et est fameux pour sa dynamique furieuse à travers le paysage et l'eau. Un jeu similaire est la Soule, jouée aujourd'hui dans un lieu unique en Bretagne rurale. Un livre de photographies raconte cette histoire contemporaine: Serge Moëlo, & Jean-Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad./Kergohann et la soule*. Loudéac: Dastum.
2. Longball is a cricket-like game of batting the ball, running and hitting. It is played by children in Denmark up to the present day.
3. This was remembered by the farmer Peder Kr. Nygaard from Ljørslev in 1913. Quoted by Ove Korsgaard 1986: *Krop og kultur*. Odense: Odense Universitetsforlag, 13.
4. See also the controversy about the uniqueness of modern sport: John Marshall Carter & Arnd Krüger 1990 (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.
5. The ancient game of Kabbadi from Punjab shows how this type of movement could be transformed into a modern competitive team sport expanding into other Asian countries.
6. More detailed about this type of games see Jørn Møller 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. New ed. Gerlev: Idræthistorisk Værksted 1997, vols. 1-4, here especially vol. 2. – Also Jørn Møller 1984: “Sports and old village games in Denmark.” In: *Canadian Journal of History of Sport*, 15, 2: 19-29.
7. Erich Tomschik et al. 1971: *Der Markgröninger Schäferlauf*. Markgröningen: Verlag des Arbeitskreises Heimat- und Denkmalpflege. – About this and other popular races see also Guillaume Depping 1881: *Die Körperkraft und Geschicklichkeit des Menschen. Historische Darstellung der Leibesübungen bei den alten und neueren Völkern*. Minden 2nd ed., 137-141, 250-253, 275.
8. Henning Eichberg 2005: “Racing in the labyrinth? About some inner contradictions of running.” In: *Athletics, Society & Identity*. (= Imeros, Journal for Culture and Technology, 5:1) Athens: Foundation of the Hellenic World, 169-192.
9. Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard.
10. Møller 1990/91, 2: 100-101.
11. Henning Eichberg 2003: “Three dimensions of playing the game: About mouth pull, tug-of-war and sportization.” In: Verner Møller & John Nauright (eds.): *The Essence of Sport*. Odense: University Press of Southern Denmark, 51-80.
12. Keewatin Inuit Associations 1989: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet, 38. – For a closer analysis of mouth pull see Eichberg 2003 *ibid*.
13. Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakkiorkif, 152-154.
14. The role of the grotesque body in popular carnival was emphasized by Mikhail Bakhtin 1968: *Rabelais and his World*. Cambridge: MIT.
15. Zinaida Kuznezova & Oleg Milstein 1992: “Traditions of the Tatar Cultural Minority.” In: Leena Laine (ed.): *Sport and Cultural Minorities*. Helsinki: Finnish Society for Research in Sport and Physical Education, 282-84.
16. The central role of the fool among the characters of popular culture was described by Peter Burke 1978: *Popular Culture in Early Modern Europe*. London: Temple Smith. – Rich material in Werner Mezger 1991: *Narrenidee und Fastnachtsbrauch. Studien zum Fortleben des Mittelalters in der europäischen Festkultur*. Konstanz: Universitätsverlag. (Habil.) – A theological interpretation: Harvey Cox 1969: *The Feast of Fools. A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
17. Walter Schaufelberger 1972: *Der Wettkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*. Bern: Paul Haupt, 1: 64/65.
18. A *Pritschenmeister* hitting two persons on their arse, can be seen in a picture of a shooting match between three towns in St. Gallen, Switzerland, 1527. The serious modern historian comments and misunderstands this “strange service of order” as an odd “side issue”: Schaufelberger 1972, 1: 48/49. – Wilhelm Seytter 1904: *Unser Stuttgart*. Stuttgart: Max Kiemann, 281-283, tells about a large cross-bow shooting match in the Swabian capital Stuttgart in 1560 and its *Pritschenmeister* Leonhard Flexel. – Deutscher Schützenbund 1961: *Wir Schützen. 800 Jahre deutsche Schützen. Das offizielle Dokumentarwerk*. Stuttgart. The book shows a *Pritschenmeister* picture from 1603 (p. 217) and reprints a *Pritschenmeister* speech from Dresden 1707 (pp. 209-216). – Also Sigurd Graf von Pfeil 1975: *Schützenwesen und Schützenfeste in Niedersachsen*. Göttingen: Schwartz, 210-231.
19. About the medical aspect: Angelika Gross 1990: “La folie”. *Wahnsinn und Narrheit im spätmittelalterlichen Text und Bild*. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).
20. Personal communication of a Danish student in the 1980s, remembering this habit from her home village.
21. A particular version of the fool can be found in Trobriand cricket, visible in the classical anthropological film of Jerry W. Leach 1976: *Trobriand Cricket – an Ingenious Response to Colonialism*. Berkeley: University of California. In this Melanesian game, the fool had the gestalt of ‘the tourist’ photographing the sportive event with a wooden camera.
22. Bakhtin 1968. – Dietz-Rüdiger Moser 1986: *Fastnacht – Fasching – Karneval. Das Fest der “Verkehrten Welt”*. Graz/Vienna/Cologne: Styria-Kaleidoskop. – Wolfgang Dressen 1986: “Possen und Zoten. Ausflüge unter die Gürtellinie.” In: Dietmar Kamper & Christoph Wulff: *Lachen – Gelächter – Lächeln*. Frankfurt/M.: Syndikat, 147-169.
23. The remuneration by the victorious side was a feature of many popular games around the world, among others of Al Kora, the hockey-like ballgame of Libyan Beduins.

24. Richard Wolfram 1936: *Schwertanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226-238.
25. Roland Renson 1981: "Folk football: Sport and-or-as ritual?" In: *Proceedings of the 9th International HISPA Congress. Sport and Religion*. Lissabon, 275-284. – Same in: *The Association for the Anthropology of Play Newsletter*, 8:1 (1981) 2-8.
26. Keith Thomas 1977: "The place of laughter in Tudor and Stuart England." In: *Times Literary Supplement*, 3, 906: 77-81. – Burke 1978 and Dressen 1968.
27. Typical was a conflict arising between authorities and people of the Breton town Commana in 1777. People used the annual Catholic procession for competitions among the bearers of heavy flags and crosses. The priests and authorities regarded this game of laughter as indecent and banned it, which caused some popular revolt and unrest. Henning Eichberg 1998: "A revolution of body culture? Traditional games on the way from modernization to 'postmodernity'." In: Jean-Jacques Barreau & Guy Jaouen (eds.): *Eclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karaz: FALSAB, 202-203.
28. Schaufelberger 1972.
29. Henning Eichberg 2003: „Die Produktion des ‚Unproduktiven‘.“ In: Manfred Lämmer & Barbara Ränsch-Trill (Hrsg.): *Der „künstliche Mensch“ – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112-140.
30. Lothar Mikos in the international colloquium "Le rire européen", Perpignan 2007.
31. Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.
32. For a critical view of *Handlungstheorie* see Henning Eichberg 1985: "Handlung, Spielraum, Spiel-Raum. Sozialökologische Bedenken und etwas über das Lachen." In: Günter Hagedorn, Herbert Karl & Klaus Bös (Red.): *Handeln im Sport*. Clausthal-Zellerfeld: DVS, 77-98.
33. The pyramid as iconic model of sports was – again – launched by the report to the European Community by José Luis Arnat 2006: *Independent European Sport Review 2006*. October 2006. <http://www.independentfootballreview.com>.
34. Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." In: Kamper/Wulff 1986: 52-67.
35. Helga Kothhoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.
36. I have reproduced the modern misreading of pre-modern laughter myself when once analyzing the modern principle of achievement: *Leistung, Spannung Geschwindigkeit*. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, 223-225.
37. Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". In the international colloquium "Le rire européen", Perpignan.
38. Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer." In: Kamper/Wulff 1986: 322-337.
39. Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94-95.
40. John Holten-Andersen 2007: *Varvid og virkelighed. En økologisk omtænkning*. Højbjerg: Hovedland, 199.
41. Lise Joem 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Gerlev: Bavnbanke.
42. Charlotte Macdonald 2004: "Putting bodies on the line. Marching spaces in Cold War culture." In: Patricia Vertinsky & John Bale (eds.): *Sites of Sport. Space, Place and Experience*. London & New York: Routledge, 85-100.
43. A detailed history and discussion of the phenomenon is delivered by Ben Carrington & Ian McDonald 2006: "The ontological impossibility of the Black stalker: Towards a sociology of streaking." Manuscript.
44. Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." In: Ommo Grupe et al. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60-75.
45. Henning Eichberg & Kit Nørsgaard 2005: "Education through play and game – Danish experiences." In: *International Journal of Eastern Sports & Physical Education*, Suwon/Korea, 3, 1: 166-197.
46. A classical text of philosophical anthropology has been Helmuth Plessner 1941: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*. Bern. New ed. in: Plessner: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982, vol. 7: 201-387.
47. Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." In: *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1-41.
48. Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" In: Kamper/Wulff 1986: 301-312, here 305-6.
49. David B. Morris 1991: *The Culture of Pain*. Berkeley: University of California Press. – Mike McNamee 2002: "Hubris, humility, and humiliation: Vice and virtue in sporting communities." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 29, 1: 38-53. – The same 2003: "Schadenfreude in sport: Envy, justice and self-esteem." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, 1: 1-16. – The same 2006: "Suffering in and for sport: Some philosophical remarks on a painful emotion." In: Sigmund Loland, Berit Skirstad & Ivan Waddington (eds.) *Pain and Injury in Sport. Social and Ethical Analysis*. New York & London: Routledge, 229-245.
50. At the very beginnings of modern psychology one finds the empirical approach of Hall/Allin 1897.
51. Henning Eichberg 2008: "The energy of festivity. Atmosphere, intonation and self-orchestration in Danish popular sports." In: Anthony Bateman & John Bale (eds.): *Sporting Sounds. Relationships between Sport and Music*. London & New York: Routledge, 99-112.
52. A strange phenomenon going through current culture is the movement (or enterprise) of therapeutic laughter. In 1995, a physician from Mumbai (India), Madan Kataria, started the first club of Laughter Yoga (Hasya Yoga). Since that, over 5,000 Laughter Clubs have been created in 40 countries. Some forerunners can be seen in sectarian initiatives in America, launched by Scientology of L. Ron Hubbard and Dynamic Meditation of Bhagwan Shree Rajneesh, and in the work of Norman Cousins.
53. Bert Brecht 1928: "Die Krise des Sports." In: Brecht: *Gesammelte Werke*. Vol. 8, Frankfurt/Main 1967, 582-584.

■ LAUGHTER IN POPULAR GAMES. THE OTHER HEALTH OF HUMAN PLAY

Henning Eichberg

Gerlev Center for Play and Movement Culture, Denmark
and University of Southern Denmark, Institute of Sports Science and Clinical Biomechanics

TWO CASES OF FOLK GAMES – HEALTHY? UNHEALTHY?

Hurling in Cornwall around 1600. Two villages fight their way through the landscape, unfolding a picture of game, violence, and laughter. People meet on a holiday, following an older tradition. Two gentlemen from the local nobility have donated the silver ball, which the fight will now be about. As soon as the ball is given up, the two teams, which nobody has measured in number or strength, try to grasp it in order to bring it to their respective goals. The goal may be their village pub or the seat of the patron or some other agreed upon place in the settlement. All through the landscape, over hills and through waters, across fields and hedges, the wild chase proceeds. If one of the fighters hangs fast in the thorny bush, or if twenty or thirty fight in the muddy water for the ball, the merriment is all the greater. Finally, the ball will reach one of the goals and there the crowd will meet. And all together they drink the beer, which is lavishly provided by the patron of the victorious team.¹

Another case is from rural Denmark in the nineteenth century. An elderly farmer remembered in 1913 a traditional ball game from his youth:

“In the village of Ljørslev it was custom that the young people on second or third Easter day early in the morning went to the churchyard to play ball. The participants formed two teams, and each of them had their goal at one end of the churchyard. The ball had to be given up three times, and the third time they should leave the goal, and then they could be hit by the ball. The game was similar to longball.² If the ball was thrown over the wall of the churchyard, there should be paid a penalty, which was enjoyed in the afternoon.”³

Historiographers and sociologists have normally treated games like these as forerunners of modern sport. Where popular games were not yet standardized regarding space, time, size of teams and rules, sport has regulated all these dimensions of the game, the (non-) violence of behaviour, the control of results, the planning, strategy, tactics, techniques and evaluation of the competitive action. This is typically told as a story of social-functional improvement – as a story of progress.

What analysis tends to ignore is the laughter of the participants. The games of popular culture cannot be understood if one does not listen to the noise of enjoyment and pleasure, the ironical calls, the obscene remarks, the laughter about the situational comic of failing and tumbling. All this intonation is not just a side-effect of the game, it is central to the social-bodily process. In this respect, the games were not only forerunners, but they represented another type of social interaction. They were at the bodily core of popular festivity, thus being another type of social practice than modern sport. And laughter is an indicator of these fundamental differences.

These differences can be seen in surprising new perspective in regard to the very recent *hygienic turn of sport*. Through at least one century, sport had been practiced as a way of competitive work on line with industrious life, but during the recent one or two decades it

has obtained a new aspect, as a practice of healthy lifestyle. Whether this is just some sport-political rhetoric or really begins to dominate the practice of sports, may remain an open question, at the time being. Anyway, the new orientation opens for a new attention to what is healthy or unhealthy in sport – and in games. Popular games were repressed through centuries with arguments against their disorder, violence – and their unhealthy character. After the recent hygienic turn of sports, however, this argument may turn around – to what end?

Anyway, during industrial modernity the culture of popular laughter disappeared in the seriousness of modern sport.⁴ Let us look closer at this historical transformation – and forget health for a while, in order to return to the health questions with fresh eyes.

PHENOMENOLOGY OF LAUGHTER IN POPULAR GAMES

The games and competitions in pre-modern society were rich of laughter-provoking actions, and some of these practices are still known to us today. But laughter is not as simple single thing – there are many different forms of laughter produced by different bodily practices and exploding in different situations of social interaction. This requires a *differential phenomenology* of laughter in body-cultural practice. We may talk about the laughter at hitting the point, the laughter when playing the loser, the laughter of hindering and tumbling, the laughter of mock fight, the laughter at the grotesque body, the laughter at the fool, and the laughter of carnival.

HITTING THE TARGET – THE SURPRISING POINT OF MOVEMENT

In a typical and very elementary way, laughter is provoked by the game of hitting ‘the point’. Modern throwing sports are typically designed in a way, that the outcome is measured in centimeters – corresponding to the slogan *citius, altius, fortius!* – but this pattern does not play any important role in traditional popular games. There, the decisive point is hitting a certain target. This particular action is the origin of popular games like bowling, quoits (casting a horseshoe) and curling. And one can literally ‘hear’ these games – they have the intonation of laughter.

If an athlete throws the ball or the discus, there is nothing to laugh at the distance, which has been obtained. But the situation of hitting the target, or failing the target, or a new, unexpected configuration of the balls created by a new cast give different occasions of surprise and laughter.

This pattern of ‘hitting the point’ corresponds to the fact, that the joke has a certain ‘point’, too. Laughter is pointed by a bodily and psychic explosion – the burst of laughter (*éclat du rire, in Gelächter ausbrechen*).

As with throwing, similar patterns can be found in running. Racing forward as quickly as possible – *citius!* – does not as such make up the fascination of a popular game. The point is to touch or to catch someone.⁵ In rural Brittany, running was and is still nowadays practiced as a competition of catching a chicken.

The same again is true for swimming. Swimming has been popular through many centuries, but was never practiced along parallel courses for a result of time. In a game from Portugal, boys swim out into the water trying to catch a duck. The unpredictable target makes this a popular game.

PLAYING THE LOSER

Some of the activities of catching may appear as a ‘game of the loser’, because people do not strive to be ‘the first’, but try to avoid being ‘the last’. They do not want to be the ‘scape-

goat' or the 'blind-man's-buff'. But is this avoidance really the point of those many games of run-and-catch in the world of popular culture?

Let us look closer at the children's play "You can't catch me!" The object of the game is to tag or touch other players – and to run away from each other in order to avoid being caught oneself. Usually one player 'is it' and has to chase and tag the other players, one of whom then becomes the new person who 'is it'.⁶

From a modern sportive perspective, this looks like a game of running quickly and determining the slowest runner. In some respects it looks sportive, though it does not culminate with a winner, but rather with a loser. It is 'not yet sport' – in the eyes of a sportive observer. If the game really were to be practiced in a sports-like way, however, the game would not function. The slowest runner would very soon stay behind in tears, and the game would end abruptly. If the game shall continue, the players must act against the rule of speed, winning, and excellence in achievement. Instead, the quicker runner will approach the slower one, teasing and mocking: 'You can't catch me, tra-la-la!' The quick runner provokes others in order to be touched him- or herself because only this brings flow into the game. It is in the interest of all players that *no* real loser is produced. Catch-and run is not about avoiding to being a loser – it is a way of playing the loser.

Characteristic for this type of action is a certain 'intonation' of the game – it is laughter. Losing can be funny; it has features of the grotesque. If the quicker runner is touched by the slower one – whether voluntarily in order to make the game go on, or involuntarily because of some fortuitous situation – this will create a ridiculous atmosphere of joking, mocking and teasing. Playing the loser makes the players laugh. The play of chase and tag can be heard on distance, and it is another sound than the running on the athletic track. Instead of winning and instead of avoiding the position of the scapegoat, the deeper appeal of the game is something else: Don't take it seriously!

HINDERING AND TUMBLING – MOVING IN CURVED LINES

Typical for popular games are also the situations of hindering and tumbling. Tumbling is typical of the movement of clowns – provoking laughter. Competitive races have since long time been part of popular culture – but they implied the practice of hindering each other. This was excluded by modern sportization, when running was reorganised to be contested on parallel tracks – without touching each other – and aiming at the production of a certain objective, quantified result.

From the popular culture of festivity and game, some few running events have been preserved, nowadays transformed into folkloristic events. Well-known is the *Markgröninger Schäferlauf*, which has its origin in a race of shepherds in Württemberg. It is continued as an annual folkloristic and tourist event. The race is known for its especially attractive feature that the 'shepherdesses' are allowed to hinder each other on the track.⁷

All this is, however, not only a question of history versus modernity. The practical problem arises with every new generation entering the educational system. When children are sent on the track to learn the 'correct' sportive way of behaviour, they will begin by trying to hinder each other and joke about by pushing others. Step by step, they have to be disciplined: Don't push each other, don't shove!

Typical of the popular type of race is also the sack-race. The sack is an artificial handicap to make the participants tumble, and again you can 'hear' the event – by its laughter. In popular race, tumbling is not at mistake or a drama, as it is deplored in modern athletics and described in tragic terms, but it is a central, carnivalistic feature of movement.

In the same category are games of balance. Balancing is a play with imbalance and includes the probability to fall. The merriment of falling is a typical pattern in popular games – in contrast to sport, where the fall – for instance falling down from the high bar of gymnastics – is a serious mistake.

The laughter accompanying popular types of movement – racing, balancing, jumping – may be connected with the contradiction between the curved line and the straight line. Sidestepping, outcrop curvature (German: *Hakenschlagen*) and detour make up an important source of amusement and surprise. In this respect, tumbling can be related to the labyrinthine movement, which contrasts the straight line of modern sports race.⁸

MOCK FIGHTING

One can also see a relation between the curved movement of popular racing, tumbling, and certain forms of fight. This is visible in rowing tournaments of folk culture. Instead of competing on parallel courses for records like in sports rowing, the people of folk boating battled from boat to boat and tried to push each other into the water.⁹

The water tournament, thus, was a mock fight and ironic quarrel – this is what in Danish language is called *dyst*. In contrast to the serious fight of warriors and to the seriously regulated competition of modern sport, *dyst*-fight includes a potential of mocking and laughter. A popular game playing particularly on these qualities of movement is the Nordic game “Markus and Lukas”. Two fighters stand at two sides of a table, both blindfolded, and with a soft “sword” in the hand, consisting of a piece of cloth or a rolled newspaper. They shift calling each other by their names “Markus” and “Lukas” and then hit towards the other in the direction of the voice. The game is a variation of blind man’s buff – for two persons. The participants as well as the spectators laugh.¹⁰

The rich world of pulling – from German *Fingerhakeln* to tug-of-war – has strong elements of this mock fight, too. Tug-of-war was one of the few Olympic disciplines, which were excluded. Serious athletes regarded it as “something of a joke”.¹¹

THE GROTESQUE BODY

The game mouth pull, which is popular among Northern Inuit people, shows a further dimension of the culture of laughter, the display of the grotesque body.

In mouth pull, two persons stand shoulder by shoulder. They put their arms around the partner’s neck, symmetrically. Opening their lips, they grab with their forefinger into the other’s mouth. On a signal, they start pulling. The mouths and cheeks are distorted, the eyes roll, they develop grotesque features in their opponents. Intensifying their efforts, the competitors turn their heads outward, trying both to relieve the pain and resist effectively at the same time, until one of them gives up.¹² Moreover, this competition can be ‘heard’. Spectators react on the eccentric deformation of the face. The game exhibits the grotesque body.

A still more eccentric event of pulling was portrayed by the Greenlandic painter Aron of Kangeq in the mid-nineteenth century. His painting showed the “arse” pull: A group of Inuit assemble around two men competing with their trousers down. People used a short rope with two pieces of wood fastened at the ends. They put these pieces through their legs and behind their buttocks in order to tug the rope by their back muscles.¹³

All this is pull and tug may be competitive, but it is not sport. It is a play with the grotesque sides of bodily existence.

Besides the mouth and the ‘arse’, sexuality has always been a favorite of this presentation of the grotesque body.¹⁴ Transvestite elements – men dressed like women and women behav-

ing like men – were often a feature of popular festivity. In the Tartar festivity *Sabantuy*, a spring-time holiday organised around *korash* wrestling, one can see a woman showing movements, which a man tries to imitate – and all burst into laughter. By sexual parody, the tensions and unbalances between the genders in Tatar patriarchy are displayed and exposed to common laughter.¹⁵

THE FOOL

The culture of laughter has furthermore brought forth a special role, a mask – the fool.¹⁶ The jerk or tomfool was an important character of popular games and competitions. The Medieval *Hausbuch* from the fifteenth century shows a tournament of knights, which is accompanied by a horse race of peasants; fools underscore the grotesque movement of this race by among others pulling the horse's tail.¹⁷ On the copper engraving of Pieter Bruegel the elder, depicting the "Kermes of Hoboken" (1559) with its competitions, games and dances, one sees the fool in the foreground, holding children by his hand.

A special character of the foolish type was the *Pritschenmeister*, a droll or buffoon playing a central role in German urban shooting matches.¹⁸ He had his name from the *Pritsche*, a wooden sword or slapstick, which is also used by Kasperle, the punch of German puppet folk theatre. The *Pritschenmeister* hoaxed and teased the bad scorer – even (or especially) if this was a high-ranking nobleman – presenting him a strange price of victory. It was a flag made of coarse sack cloth and fixed at a thorny branch – a parody of honour. The *Pritschenmeister* became in the sixteenth and seventeenth centuries a special class of poets linked to the urban shooting festivities. They held speeches including 'foolish' critical and humoristic undertones. They ranged somewhere between the popular tradition of disrespectful laughter – and a pompous Baroque type of order police.

The fool in popular culture of laughter balanced between the 'real fool' who was a person with mental handicap, and the 'artificial fool' who played the role of hoaxing as a sort of artist.¹⁹ In Danish village festivities up to the twentieth century, a 'real' fool could be bestowed with the title of a leader of festivity.²⁰ His 'role' for one day balanced between being mobbed as a handicapped person and being socially integrated into the local community.²¹

CARNIVAL – FESTIVITY OF THE REVERSED WORLD

Games were the bodily part of popular festivity, and especially of those which turned the world upside down, the carnival.²² Here, the "real fool" would be king, and the king act as fool. In the ritualised anti-order of the farce and burlesque, the rules of the church, of aristocratic hierarchy, of the wealthy, and of state authority were turned topsy-turvy. The principle of carnival was in high degree bodily. Normally, the body – like the populace – was 'down there'. Now for a day, the grotesque body was on the top.

The carnivalism of the game is the context where the "penalty" – as in the case of Ljørslev – was not a punishment like in modern sports, but an important ingredient of the game. Without 'mistake', there would be no drinking afterwards – thus without 'penalty' there would be no pleasure. Furthermore, it was not only the winners who would be rewarded, which was custom in urban shooting events, in aristocratic tournaments and in modern sports. But the beer for the final feast was given by the victorious side – as in the case of the Cornish hurling.²³ Turning the social world upside down, making a carnival, this was also a feature of bodily competition.

During the Middle Ages and up to early modernity, people from the upper classes joined this world of popular game and festivity, often as patrons, but also as players. In the seventeenth and

eighteenth centuries, however, they retreated and cultivated their own courteous festivities, inventing quasi-archaic tournaments, geometrical carrousels, and horse ballets. From these events, the popular laughter was excluded. Laughter became a field of class struggle top-down.

On the people's side, there was a gliding crossover from the spontaneous laughter of the folk to organised laughter, which laughed down certain persons – the *charivari*. Farmers organised themselves in secret societies, consisting mostly of young bachelors and celibates, who went to action, as soon as something went 'wrong' in society. In normal life, they would be responsible for, for instance, May festivities and rival with other territorial groups, among others by games and competitions. But they could also, demonically disguised and with blackened faces, appear at night to turn their 'weapon' – collective laughter – against some person who was accused to act against the rules of community. The people of this charivari organisation were often people from other places, who were called for support of the locals who thus remained undiscovered. The malefactor was forced to stand in the circle and be subject to ridicule, through speech and rhymes, mocking and hoaxing.

The charivari could become political. One of the latest cases was the riot around the so-called *Habererbund*, a secret society of peasants in the Bavarian Alps in the nineteenth century. It directed a spectacular charivari against a nobleman who installed industrial sawmills and by so doing was accused of make people jobless. The nightly organised laughter exploded in armed clash with police and military. It was not until WWI that the state succeeded in defeating this organisation of laughter.²⁴

The Habererbund had some similarities with the way how farmers used *La soule* and similar football games. As this type of football spread out across the whole landscape, it suited well to damage the hedges and destroy the enclosures, which the landowners had forced upon the farmers, when taking possession of people's common land. The game of *La soule*, though a counter-action, was legitimated by old tradition and was 'just a joke', which the landowners had found difficult to resist. The game played over into political-economical conflict.²⁵

THE HUMAN BEING IS NOT PERFECT

There is no comprehensive title over the various elements that make up the configuration of popular laughter in games. But one pattern may have had a more embracing significance: the *laughter at the failure*. In popular games, the ridiculous failure of the other was balanced by the ironic laughter at one's own failure. Trying to hit the target means failing the target. Playing the loser means playing a failure. Tumbling and mock fight create ironic situations of the unwanted outcome. The grotesque body is a display of what is un-perfect in human shape. The fool and the carnival are images of what is going 'wrong' in life. All this gives birth to laughter, which, thus, is linked to a deep recognition of human failure – and it is excluded by a *culture of perfection*.

In other words, the human being is not perfect – this was the narrative of the popular games. This non-perfection was expressed by carnivalistic laughter. In contrast, modern sport was built up around the expectation, that the human being should be perfect. The human being should be healthy, strong, fit and well-trained. This was a new concept of human life – and new understanding of health.

MODERN SPORTS: LAUGHTER GOES UNDERGROUND

The dialectics between failure and perfection deliver, thus, a background for understanding the modern repression of laughter. The process of early-modern state formation was accom-

panied by many forms of prohibition and prosecution, which were directed against popular laughter and the related forms of festivity and games. These have been described elsewhere in detail.²⁶ For the body cultural topic, the prosecution of football and *La soule* through centuries is especially illustrative.²⁷ 'Disorder' and 'violence' were the main arguments of this repression, both causing harm and damage. Against these 'unhealthy' aspects, power should guarantee healthy order.

The direct repression by prohibitive edicts had, however, a very limited punch. More effective were the attempts to create alternative and 'well-ordered' forms of body culture. Authorities tried to transform local kermes festivities into military parades and muster.²⁸ But it was especially modern sport, which became an efficient instrument of disciplining popular culture, able to replace the old games. Sport combined enjoyment and entertainment with streamlining after the patterns of industrial strain – avoiding the carnival-like elements of popular games.

In modern sport, the fool and the carnivalesque *Pritschenmeister* of the early modern rifle-men's meeting disappeared. When competition and play became a way of production²⁹ – the production of results and records – laughter became marginal or even dysfunctional. Neither the umpire or referee of sports nor the Olympic functionary handing over the medals is a fool or could be replaced by a fool. Also the new-constructed discipline of 'sport history' describing the rational and progressive development of the principle of performance, had to forget the laughter – and the history of its disappearance.

On the level of intellectual superstructure, one has stated for the case of Germany that Enlightenment drove laughter out of the understanding of human life.³⁰ From Immanuel Kant to Jürgen Habermas, there is no link between laughter and the quest of truth in philosophy.

Fundamental to this shift was the change of bodily-practical patterns. From now on, there was to be no push and shove on the agenda of sport, no pull, no playing the loser, no mock fight – and no laughter on the churchyard. And very few hitting-the-point games and exercises of balance were left. Races, throwing and water activities were rationalized towards the production of results and records – *citius, altius, fortius*.

By this change, sport and circus were separated. Or in other words, while sport occupied the terrain of seriousness, circus shaped its own realm. Both phenomena were specifically modern. Both displayed in some way bodily excellence and 'acrobatic' skill. But the one of them – the circus – kept the clown as a central figure. This is why during at least one century, sport – and especially the pedagogy of Physical Education – were eager to distance from circus as being 'non-serious' and a joke.

Gymnastics which during the nineteenth century tried to develop as an alternative to sport, competed in the degree of seriousness. The participants had to behave 'correctly' after defined rules of medical-scientific, educational or aesthetic character. None of these rules made room for laughter. Though there may have been some single gymnastic instructors who developed a laughter-provoking or moderately clown-like style. In mass gymnastics as in the East European Spartakiads, laughter was regarded as counterproductive or even subversive.³¹ These modern gymnastics expressed the modern concept of health as deeply serious, nothing to laugh at.

To this practice corresponded the different theories of sport achievement and of sport action like Anglo-American functionalism as well as the 'oppositional' German *Handlungstheorie* of the 1980s. They made laughter systematically and theoretically disappear.³²

And yet, sport is practiced by human beings, and human beings laugh. Laughter in sports went underground. A phenomenology of laughter in modern sports looks different to that in popular games.

LAUGHTER OF SUPERIORITY

In sport, one may hear the triumphant laughter, which turns with some deriding and mocking undertones against the loser. This is not fair style, not 'good sport', but yet... The laughter of triumph following one's own success fits into the culture of rivalling for the top-position in the modern pyramid of sport.³³

The top-down laughter, from the position of the superior, may correspond to what since Henri Bergson has been theorised about by modern philosophers of laughter.³⁴ Here, laughter has the function of derision, of laughing down the scapegoat. Making fun of the other, this was also the background for some feminist theorists who felt their gender insulted by male laughter and in reaction considered a sort of laughter strike.³⁵ The understanding of laughter as a top-down scorn was also the root of the modern misunderstanding that playing the loser in popular games was a way of determining the scapegoat or a process of punishment.³⁶

FAILURE AS DRAMA

Toppling on the race track, falling down from the gymnastic bar, tumbling on the soccer ground – all this happens in the world of sports, but it is regarded as accident, not as a welcome situation of laughter. For the spectator, it may take one's breath away when seeing the top-runner falling – this is a drama, and the unlucky tumbler may burst into tears.

Sport – in contrast to popular game – is the arrangement of movement along a scale of results. At the produced numbers – centimetres, grams, seconds and points – there is nothing to laugh.

Seen in this comparison, the laughter of popular games had a reflective character while the process of production, achievement and perfection in modern sport lacks this reflexive element. (In sport one finds rather a technological reflexivity: How do I achieve in a more efficient way?) In the light of this observation, the fashionable theses about the "reflexive modernity", launched by sociologists like Anthony Giddens and Ulrich Beck, sound superficial.

SMILE OF THE WANT-TO-BE WINNER

Generally, there seems to be more smiling than laughter in sport. For the public, the victorious athlete smiles into the camera. In this situation, the athlete does neither laugh at others nor at something nor at oneself, but the athlete presents his or her own image by smiling: 'Look at me!'

Smiling expresses happiness, which is important for creating social atmosphere and facilitating communication. However, smiling fitted also very well to the cult of happiness under regimes like Soviet Stalinism. While laughter was regarded as a dangerous subversion against the Stalinist system, the iconology of smiling was strongly promoted by the means of painting, sculpture and movie.³⁷ There was a deep contradiction between the smile of 'socialist happiness' on one side and the subversion of laughter on the other. That is why the smiling sports athlete played an important role in Stalinist 'socialist realism'. There is no failure and there cannot be any failure in the perfection of 'scientific communism', therefore laughter has to be mistrusted.

This may throw light on some deeper connections between the striving of perfection in sports and the cultivation of smiling. And on the links between the repression of failure and the disappearance of laughter.

FITNESS SMILE

In modern body culture, there developed a rivalling model side by side with sport: gymnastics. Also in fitness gymnastics, the fitness athlete is trained to keep-smiling. Fitness smile is part of the health-sportive habitus and was upgraded by the recent wave of health-orientation: to smile under hard fitness work.³⁸ If there is pain in the body, just smile – this is what the hygiene of fitness movement is teaching.³⁹ Aesthetical sports like synchronised swimming have taken this over.

The exercises of gymnastics and fitness aim at perfection. That is why laughter has no legitimate place here. In the popular practice of gymnastics, however, the failure may give rise to laughter, and in this way, the Danish so-called *folkelig* gymnastics show some carnivalistic underground under the surface of modern disciplining exercises.

Laughter and smile are different in bodily rhythm. Where the laughter of games is a spontaneous eruption, the smiling of fitness expresses self-control and normalization.⁴⁰ There is no ‘burst of smiling’.

FAN LAUGHTER

Beneath the surface of mainstream sport and gymnastics, however, there is some more polyphonic sound in the larger world of sports. There one finds dissidence and an underground of laughter. Carnival has for instance invaded the world of the fans. Fan laughter is highly differentiated. The community-embracing laughter of the soft supporter, who appeared during the 1980s and in Danish is called *roligan*, contrasts the aggressive laughter of the violent supporter, the hooligan. Recent supporter fractions as “ultras” and “casuals” further differentiate this picture.⁴¹ Together, they manifest the underground presence of festivity and laughter.

Again, however, disciplining strategies are on their way. Cheer-leading produces and trains a formalised, militarised form of smiling culture.⁴² Getting the laughter of the supporter home to modern happiness...

Another colonization process showed around the phenomenon of streaking.⁴³ Since the early 1970s, one could now and then see naked persons running from the supporter tribune down into the sports field, attracting the forces of order – and the cameras of media. Developing with a background in the counter-culture on university campuses, streaking could be placed somewhere between demonstration, taboo-breaking provocation, personal pleasure and personal craze. What had been an action of shocking the public or make them laugh, was, however, during the 1990s discovered by entertainment industry and related business interests as a field of possible exploitation. Enterprises began to hire streakers to advertise on their naked bodies, and a strange melange of soft porno and commercialisation showed up.

NEW GAMES – NEW CIRCUS

From the underground of modern movement culture, the New Games of the 1970/80s brought a new form of carnivalism into the world of sports (or anti-sports). This had a background in Californian hippie culture. In New Games, it was the process, not the result that counted.

By this impulse, the activities of the acrobat and the clown received a new attraction and invaded school sport and Physical Education. This was a fundamental break with 200 years of educational attempts to keep distance from the ‘unserious circus’. Maybe, the movement of New Games, which in some Nordic countries was at the roots of the recent rediscovery of traditional games, was more significant than it seemed to be. On its surface, it had only seasonal duration, appearing with hippie culture and vanishing again in a period of cultural restoration. But it opened a door towards new culture of laughter inside modern movement practice.

DARK LAUGHTER?

What deserves a closer analysis is the role of laughter in other types of underground activities, in the world of subversive and 'dark games'. They extend from the softer versions like the recent street-movements parkour and urban tricking over façade climbing and bungee jump to dangerous games like metro-surfing. The game-researcher Brian Sutton-Smith has earlier warned against the idealisation of play and game, pointing to games of risk and danger, which are typically undertaken under the influence of alcohol.⁴⁴ Many of these non-sportive activities are characterised by laughter. So there is no reason to idealise laughter as well.

Or to ask in another way, are there certain ways of underground laughter corresponding to what in history has been called the 'diabolic laughter' or 'insane laughter'?

AND THE LAUGHTER OF TRADITIONAL GAMES?

Under the aspect of laughter, the survival and renaissance of popular games as 'traditional games' can be seen in a critical perspective. In certain rural, often marginal environments, old games may, indeed, have kept their connection with the culture of popular carnivalism. When reappearing, however, when we talk about a 'renaissance' and the games are transformed into something 'traditional', they enter into a new, modern world. Under these conditions, the restoration of old popular culture is not a realistic option.

What is happening in some milieus is a *sportization* of old games. Turned into competitive sports, they establish a new connection with the pattern of achievement and result – and they lose their connection with laughter.

Another transformation may happen under the heading of *folklorization*. Games are put into museum frames or set on a scene, being shown off as representation of something 'traditional', 'regional' or 'national'. Also this is a serious project, focusing on 'correct' performance of 'original' forms, and there is nothing to laugh at.

A third approach is setting the games into an educational context. *Pedagogization* is a realistic option, especially in welfare societies with their strong educational focus. This is what one has experienced in Denmark when reviving the 'old village games' during the 1980s and 1990s. And yet, also this approach may make laughter disappear and, thus, transform the games into an instrument of learning, schooling and discipline.

If trying to avoid the strategies of sportization, folklorization and pedagogization, what to do? The *Gerlev Center for Play and Movement Culture* (formerly *Idrætshistorisk Værksted*) in Denmark has since the 1990s built up a place of experimental play culture, trying to meet these challenges.⁴⁵ When approaching this playground from far, one hears the sounds of rolling bowls – and of laughter. Laughter is not displayed or arranged here, but it tells a side-story about human bodily practice – which may be a main story of social health.

LAUGHTER AS A CONVULSION OF THE SOCIAL BODY – AND SOCIAL HEALTH

On the level of social theory, the contradictory history of laughter in games and modern sport and after can stimulate further questions about the social and psychological connections between the processes of sportization, modernization and the suppression of laughter. This throws, more generally, light on the – subversive? – role of laughter in the development of modern Western achievement culture in relation to production and power, and all this on the level of bodily practice.

What rises at the horizon is the anthropology of laughter.⁴⁶ Anthropology touches three levels – the body, the soul, and social relations.

Laughter has a *bodily basis*.⁴⁷ Laughter is more than an expression of a cognitive point – like the joke – and more than an expression of emotion, as the related terms ‘humour’ and ‘merriment’ may demote. Laughter is also related to the body-nonsense of the slapstick – from Charlie Chaplin, Buster Keaton, and Laurel and Hardy to Mister Bean. Laughter is physically convulsive. One can talk about a “physiology of laughter”.⁴⁸ But attention, the science-conform term ‘physiology’ can be misleading, as the bodily laughter cannot – like biological physiology – be decoupled from cultural practice. And yet, as a bodily process of convulsion, laughter is existential and universal – like pain, *schadenfreude*, *hubris*...⁴⁹

At the same time, laughter is an explosion of *psychical energy* and creates social-psychic atmosphere.⁵⁰ How this energy – with its physical and psychic dimensions – can be understood in the framework of cultural studies, remains a so far open question.⁵¹

And last but not least, the bodily and energetic process of laughter is linked to *social relations*. The phenomenon of tickling is illustrative: We cannot tickle ourselves – we can only be tickled by other people. This shows the limits of the physiological approach – and it shows that social relation is bodily in a very special way: it is inter-bodily.

These three levels of laughter enter into a surprising consonance with those three dimensions of health, which have step by step been discovered by modern health policies. World Health Organization defined in 1948: “*health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity*”. This was confirmed in the WHO Ottawa Charter for Health Promotion, 1986, understanding the aim of health promotion as “to reach a state of complete physical, mental and social well-being” and adding: “*Health promotion is the process of enabling people to increase control over, and to improve, their health.*”

While health systems through at least two centuries have invested heavily into experts, institutions and practices focusing on the *physical* side, the *mental* side (emotional, subjective, and relational health) as well as the *social* side (co-operational and mobilized health) have been strikingly underinvested. Play and game are a part of this world of healthy practice, and laughter is an expression of this ‘other health’.⁵² The sound of laughter tells about imperfect people struggling for control over their life.

“*Laughter is healthy*”, says an old popular wisdom. As shown by popular games, the health of laughter recognizes the *imperfect* nature of the human being. This is another understanding of health than the strategy of *perfection and normalization*, which characterized medicine, sports and gymnastics in classical industrial culture.

Now the modern expert’s wisdom was that “*sport is healthy*”. This saying was never quite accepted by critical observers, and the poet Bert Brecht remarked trenchantly that great sport began just there where it was no longer healthy.⁵³ This objection is, however, not only true for the great sport, but for broad mass activities, too. At the machines of sportive fitness culture, young people and even children train themselves towards the body of Tarzan (with doping) and Barbie doll (with anorexia). Healthy? What is ‘healthy’, changes through history, and there is not just *one* health.

In other words, laughter marks social health inside popular culture – but health can be different things. The sportive disappearance and (post-sportive?) reappearance of laughter tells about the contradictory nature of modern body culture. Laughter is not

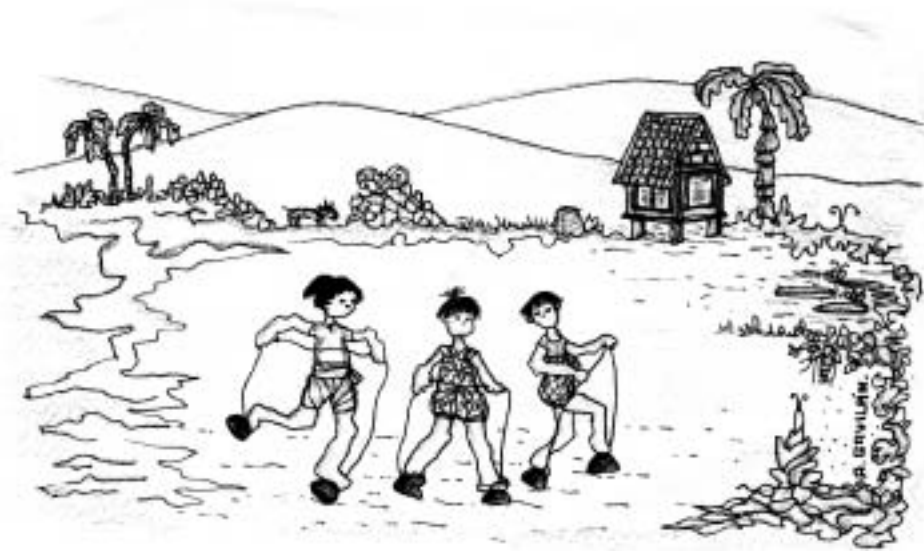
harmless – just like play and game, and like medicine. Laughter is human – and it can be ‘diabolic’...

And the academic discourse about laughter is not harmless, either. What happens when the cold hand of academia (and the scientific understanding of health) takes grip of the human convulsion of laughter?

Notes:

1. A living description is given by Richard Carew (1602): *Survey of Cornwall*. London: Faulder 1811, 195-199. – A survival from this type of games is the Ashbourne Shrovetide Football, called “one of the world’s oldest, largest, longest and maddest football games”. It is documented as early as 1349 and is famous for its violent dynamics all through landscape and water. – Similar to this is the Breton ballgame *La soule*, which is played in our days at one single place in rural Brittany, too. A book of photographs tells the present-day story: Serge Moëlo, & Jean-Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad./Kergohann et la soule*. Loudéac: Dastum.
2. Longball is a cricket-like game of batting the ball, running and hitting. It is played by children in Denmark up to the present day.
3. This was remembered by the farmer Peder Kr. Nygaard from Ljørslev in 1913. Quoted by Ove Korsgaard 1986: *Krop og kultur*. Odense: Odense Universitetsforlag, 13.
4. See also the controversy about the uniqueness of modern sport: John Marshall Carter & Arnd Krüger 1990 (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.
5. The ancient game of Kabaddi from Punjab shows how this type of movement could be transformed into a modern competitive team sport expanding into other Asian countries.
6. More detailed about this type of games see Jørn Møller 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. New ed. Gerlev: Idrætshistorisk Værksted 1997, vols. 1-4, here especially vol. 2. – Also Jørn Møller 1984: “Sports and old village games in Denmark.” In: *Canadian Journal of History of Sport*, 15, 2: 19-29.
7. Erich Tomschik et al. 1971: *Der Markgröninger Schäuferlauf*. Markgröningen: Verlag des Arbeitskreises Heimat- und Denkmalpflege. – About this and other popular races see also Guillaume Depping 1881: *Die Körperkraft und Geschicklichkeit des Menschen. Historische Darstellung der Leibesübungen bei den alten und neueren Völkern*. Minden 2nd ed., 137-141, 250-253, 275.
8. Henning Eichberg 2005: “Racing in the labyrinth? About some inner contradictions of running.” In: *Athletics, Society & Identity*. (= Imeros, Journal for Culture and Technology, 5:1) Athens: Foundation of the Hellenic World, 169-192.
9. Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard.
10. Møller 1990/91, 2: 100-101.
11. Henning Eichberg 2003: “Three dimensions of playing the game: About mouth pull, tug-of-war and sportization.” In: Verner Møller & John Nauright (eds.): *The Essence of Sport*. Odense: University Press of Southern Denmark, 51-80.
12. Keewatin Inuit Associations 1989: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet, 38. – For a closer analysis of mouth pull see Eichberg 2003 *ibid*.
13. Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakkiorkif, 152-154.
14. The role of the grotesque body in popular carnival was emphasized by Mikhail Bakhtin 1968: *Rabelais and his World*. Cambridge: MIT.
15. Zinaida Kuznezova & Oleg Milstein 1992: “Traditions of the Tatar Cultural Minority.” In: Leena Laine (ed.): *Sport and Cultural Minorities*. Helsinki: Finnish Society for Research in Sport and Physical Education, 282-84.
16. The central role of the fool among the characters of popular culture was described by Peter Burke 1978: *Popular Culture in Early Modern Europe*. London: Temple Smith. – Rich material in Werner Mezger 1991: *Narrenidee und Fastnachtsbrauch. Studien zum Fortleben des Mittelalters in der europäischen Festkultur*. Konstanz: Universitätsverlag. (Habil.) – A theological interpretation: Harvey Cox 1969: *The Feast of Fools. A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
17. Walter Schaufelberger 1972: *Der Wettkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*. Bern: Paul Haupt, 1: 64/65.
18. A *Pritschenmeister* hitting two persons on their arse, can be seen in a picture of a shooting match between three towns in St. Gallen, Switzerland, 1527. The serious modern historian comments and misunderstands this “strange service of order” as an odd “side issue”: Schaufelberger 1972, 1: 48/49. – Wilhelm Seytter 1904: *Unser Stuttgart*. Stuttgart: Max Kiemann, 281-283, tells about a large cross-bow shooting match in the Swabian capital Stuttgart in 1560 and its *Pritschenmeister* Leonhard Flexel. – Deutscher Schützenbund 1961: *Wir Schützen. 800 Jahre deutsche Schützen. Das offizielle Dokumentarwerk*. Stuttgart. The book shows a *Pritschenmeister* picture from 1603 (p. 217) and reprints a *Pritschenmeister* speech from Dresden 1707 (pp. 209-216). – Also Sigurd Graf von Pfeil 1975: *Schützenwesen und Schützenfeste in Niedersachsen*. Göttingen: Schwartz, 210-231.
19. About the medical aspect: Angelika Gross 1990: “*La folie*”. *Wahnsinn und Nartheit im spätmittelalterlichen Text und Bild*. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).
20. Personal communication of a Danish student in the 1980s, remembering this habit from her home village.
21. A particular version of the fool can be found in Trobriand cricket, visible in the classical anthropological film of Jerry W. Leach 1976: *Trobriand Cricket – an Ingenious Response to Colonialism*. Berkeley: University of California. In this Melanesian game, the fool had the gestalt of ‘the tourist’ photographing the sportive event with a wooden camera.
22. Bakhtin 1968. – Dietz-Rüdiger Moser 1986: *Fastnacht – Fasching – Karneval. Das Fest der “Verkehrten Welt”*. Graz/Wienna/Cologne: Styria-Kaleidoskop. – Wolfgang Dressen 1986: “Possen und Zoten. Ausflüge unter die Gürtellinie.” In: Dietmar Kamper & Christoph Wulff: *Lachen – Gelächter – Lächeln*. Frankfurt/M.: Syndikat, 147-169.
23. The remuneration by the victorious side was a feature of many popular games around the world, among others of Al Kora, the hockey-like ballgame of Libyan Beduins.
24. Richard Wolfram 1936: *Schwerttanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226-238.

25. Roland Renson 1981: "Folk football: Sport and-or-as ritual?" In: *Proceedings of the 9th International HISPA Congress. Sport and Religion*. Lissabon, 275-284. – Same in: *The Association for the Anthropology of Play Newsletter*, 8:1 (1981) 2-8.
26. Keith Thomas 1977: "The place of laughter in Tudor and Stuart England." In: *Times Literary Supplement*, 3, 906: 77-81. – Burke 1978 and Dressen 1968.
27. Typical was a conflict arising between authorities and people of the Breton town Commana in 1777. People used the annual Catholic procession for competitions among the bearers of heavy flags and crosses. The priests and authorities regarded this game of laughter as indecent and banned it, which caused some popular revolt and unrest. Henning Eichberg 1998: "A revolution of body culture? Traditional games on the way from modernization to 'postmodernity'." In: Jean-Jacques Barreau & Guy Jaouen (eds.): *Eclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karaez: FALSAB, 202-203.
28. Schaufelberger 1972.
29. Henning Eichberg 2003: „Die Produktion des ‚Unproduktiven‘.“ In: Manfred Lämmer & Barbara Ransch-Trill (Hrsg.): *Der „künstliche Mensch“ – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112-140.
30. Lothar Mikos in the international colloquium "Le rire européen", Perpignan 2007.
31. Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.
32. For a critical view of *Handlungstheorie* see Henning Eichberg 1985: "Handlung, Spielraum, Spiel-Raum. Sozialökologische Bedenken und etwas über das Lachen." In: Günter Hagedorn, Herbert Karl & Klaus Bös (Red.): *Handeln im Sport*. Clausthal-Zellerfeld: DVS, 77-98.
33. The pyramid as iconic model of sports was – again – launched by the report to the European Community by José Luis Arnaut 2006: *Independent European Sport Review 2006*. October 2006. <http://www.independentfootballreview.com>.
34. Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." In: Kamper/Wulff 1986: 52-67.
35. Helga Kotthoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.
36. I have reproduced the modern misreading of pre-modern laughter myself when once analyzing the modern principle of achievement: *Leistung, Spannung Geschwindigkeit*. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, 223-225.
37. Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". In the international colloquium "Le rire européen", Perpignan.
38. Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer." In: Kamper/Wulff 1986: 322-337.
39. Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94-95.
40. John Holten-Andersen 2007: *Vanvid og virkelighed. En økologisk omtænkning*. Højbjerg: Hovedland, 199.
41. Lise Joern 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Gerlev: Bavnbanke.
42. Charlotte Macdonald 2004: "Putting bodies on the line. Marching spaces in Cold War culture." In: Patricia Vertinsky & John Bale (eds.): *Sites of Sport. Space, Place and Experience*. London & New York: Routledge, 85-100.
43. A detailed history and discussion of the phenomenon is delivered by Ben Carrington & Ian McDonald 2006: "The ontological impossibility of the Black stalker: Towards a sociology of streaking." Manuscript.
44. Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." In: Ommo Grupe et al. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60-75.
45. Henning Eichberg & Kit Nørgaard 2005: "Education through play and game – Danish experiences." In: *International Journal of Eastern Sports & Physical Education*, Suwon/Korea, 3, 1: 166-197.
46. A classical text of philosophical anthropology has been Helmuth Plessner 1941: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*. Bern. New ed. in: Plessner: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982, vol. 7: 201-387.
47. Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." In: *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1-41.
48. Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" In: Kamper/Wulff 1986: 301-312, here 305-6.
49. David B. Morris 1991: *The Culture of Pain*. Berkeley: University of California Press. – Mike McNamee 2002: "Hubris, humility, and humiliation: Vice and virtue in sporting communities." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 29, 1: 38-53. – The same 2003: "Schadenfreude in sport: Envy, justice and self-esteem." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, 1: 1-16. – The same 2006: "Suffering in and for sport: Some philosophical remarks on a painful emotion." In: Sigmund Loland, Berit Skirstad & Ivan Waddington (eds.) *Pain and Injury in Sport. Social and Ethical Analysis*. New York & London: Routledge, 229-245.
50. At the very beginnings of modern psychology one finds the empirical approach of Hall/Allin 1897.
51. Henning Eichberg 2008: "The energy of festivity. Atmosphere, intonation and self-orchestration in Danish popular sports." In: Anthony Bateman & John Bale (eds.): *Sporting Sounds. Relationships between Sport and Music*. London & New York: Routledge, 99-112.
52. A strange phenomenon going through current culture is the movement (or enterprise) of therapeutic laughter. In 1995, a physician from Mumbai (India), Madan Kataria, started the first club of Laughter Yoga (Hasya Yoga). Since that, over 5,000 Laughter Clubs have been created in 40 countries. Some forerunners can be seen in sectarian initiatives in America, launched by Scientology of L. Ron Hubbard and Dynamic Meditation of Bhagwan Shree Rajneesh, and in the work of Norman Cousins.
53. Bert Brecht 1928: "Die Krise des Sports." In: Brecht: *Gesammelte Werke*. Vol. 8, Frankfurt/Main 1967, 582-584.



Chuchchai Gomararut

School of Sports Science, Chulalongkorn University
Bangkok, Thailand

**Juegos tradicionales en el sudeste de Asia:
Investigación sobre los valores en Ciencias de la
Salud y las Ciencias Sociales**

***Traditional Games and Sports in South East Asia.
Values in Health Science and Social Science
through Research in Thailand***

■ **Juegos tradicionales en el sudeste de Asia: Investigación sobre los valores en Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales**

Prof. Chuchchai Gomararut

School of Sports Science, Chulalongkorn University
Bangkok, Thailand

Resumen

Este artículo pretende exponer la situación actual de los juegos tradicionales y deportes del Sureste Asiático. Además ofrece un balance de las investigaciones sobre los valores de los juegos tradicionales y deportes en el Sureste Asiático, así como de los nuevos desarrollos y tendencias en ellos; tales datos han sido analizados y extraídos de estudios hechos en Tailandia. Este artículo consta de cuatro partes. La primera parte presenta antecedentes sobre el Sureste Asiático. La segunda parte explica la importancia y la situación actual de los juegos tradicionales y de los deportes en el Sureste Asiático. La tercera parte presenta el valor de los juegos tradicionales y deportes, a nivel de ciencias de la salud y ciencias sociales, recopilando hallazgos que aparecen en estudios de Tailandia; su aprovechamiento ha sido clasificado en cuatro temas, de la siguiente forma, ⁽¹⁾ valores físicos, de condición física y de salud, ⁽²⁾ valores intelectuales, ⁽³⁾ los valores mentales y emocionales, y ⁽⁴⁾ los valores sociales, culturales y morales. La conclusión aparece en la cuarta parte de este artículo.

EL SUDESTE ASIÁTICO EN POCAS PALABRAS

El sudeste asiático hace referencia al grupo de países comprendidos en dos regiones distintas. La primera se sitúa dentro de la Indochina peninsular, se denomina “Sudeste asiático continental” y se compone de siete países: Myanmar, Laos, Vietnam, Camboya, Tailandia, Malasia y Singapur. La segunda región se compone de islas situadas al este del Océano Índico, y se conoce como “Sudeste Asiático Marítimo”, y se compone de cuatro países: Filipinas, Indonesia, Timor Oriental y Brunei.

El sudeste asiático tiene varios tipos de geografía, incluyendo terreno llano, mesetas, montañas, cuencas fluviales, densos bosques, valles, estrechos e islas. El clima es caluroso y húmedo, clima típico de los países del ecuador. La región se encuentra sometida a los efectos monzónicos con una gran cantidad de lluvia anual. La población en su conjunto es de aproximadamente 600 millones de personas y la mayoría vive del cultivo del arroz, de la ganadería, de la pesca, de la minería, de la industria forestal, de la industria turística y algunos trabajadores, del empleo en distintas fábricas. Muchos países en la región son de nueva industrialización, exportando productos industriales a otras partes del mundo. La región también exporta materia prima y productos como arroz, caucho, tapioca, maíz, aceite de palma, marisco, plomo y madera. Las culturas de la región son diversas, con distintas religiones e idiomas, siendo la mayoría de la gente de la zona continental budistas. Aunque cada país tiene su propia lengua, como es el caso del tailandés o el camboyano, todos ellos comparten un mismo origen. Además, la cultura en general está fuertemente influenciada por el Budismo. La mayoría de los países de la zona marítima son islámicos y usan el malasio como lengua principal. Esos países han estado fuertemente influenciados por el Islam.

Debido a que el sudeste continental se compone de hasta siete países y se localiza en el centro de la región, éste constituye una buena representación de lo que es el sudeste asiático en su conjunto. En este artículo solo se abordarán los siete países de la zona continental mientras que en la discusión detallada sólo se presentarán los juegos y deportes de Tailandia, ya que Tailandia se sitúa justo en el centro del sudeste continental, limitando con Myanmar y Laos al norte, Camboya y Laos al este, Myanmar y el Mar de Andamán al oeste y Malasia y el Golfo de Tailandia al sur. Debido a esa localización, los juegos y deportes tradicionales en Tailandia se consideran como una representación válida de sudeste asiático en su conjunto.

DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES EN EL SUDESTE ASIÁTICO

En el pasado, había frecuentes conflictos entre países limítrofes ya que en el sudeste asiático se abrazaban diferentes posturas ideológicas y existían distintos sistemas de gobierno. Sin embargo, estos países comparten culturas similares así como un mismo estilo de vida (la cultura de amor a la paz, humildad, modestia y respeto por los ancianos). Entre los aspectos culturales se incluyen también la concesión del honor merecido a la mujer, así como diferentes códigos de vestido entre hombres y mujeres, con las mujeres vistiendo faldas con forma de tubo y los hombres vistiendo pareos, taparrabos o pantalones. También comparten aspectos similares en cuanto al consumo del arroz: arroz glutinoso y blanco, de hecho la cultura agrícola es también similar, la población cultiva arroz y cereales y cría animales. Algo que también comparten son las “*prácticas meritorias*” entregando limosna a los monjes, haciendo oraciones y observando los preceptos. Todas esas prácticas ayudan en el modo de vida en el que la gente habita en lo que se denomina “fronteras congruentes”, donde no hay muros o vallas que separen un país de los demás. La gente puede cruzar fácilmente la frontera, es más, cuando hay festivales o eventos culturales tales como una boda, un cumpleaños, un funeral o cualquier otra ceremonia, la gente habitualmente se junta procedente de ambos lados de la frontera. Otras ocasiones especiales en este sentido son la celebración de Año Nuevo, el festival Song-kran y otros festivales locales con base religiosa, incluyendo eventos y ferias organizados por las autoridades, celebraciones que habitualmente incluyen juegos y actividades sociales como la música y el baile. En este sentido, los juegos tradicionales son indispensables.

Muchos juegos y deportes en el sudeste asiático son similares, especialmente en el caso de países fronterizos. A veces los juegos se llaman igual y otras veces no, así por ejemplo un juego tradicional conocido en inglés como Hop scotch (Rayuela) tiene diferentes denominaciones en el sudeste asiático, “Tung-Te” en Tailandia, “Teng-teng” en Malasia y “Nalco” en Vietnam.

Debido a ello, los pueblos situados a lo largo de la frontera no tienen problema a la hora de participar en los mismos juegos y deportes. Se unen a las actividades con un gesto de buena voluntad y tal relación constituye un vínculo de unión muy fuerte entre los pueblos. Este nexo de unión en el fondo constituye una salvaguarda contra cualquier conflicto internacional, limitando su influencia y evitando que se convierta en un conflicto violento, como viene ocurriendo en muchas partes del mundo.

Los países del sudeste asiático, bajo el liderazgo de Tailandia, han usado los juegos y deportes tradicionales como una actividad para promover las relaciones regionales. Por ejemplo, en 1934 el gobierno real de Tailandia, dirigido por el Teniente capitán Luang-Tamrongnawasawat, ministro del interior, estableció una política dirigida a reavivar los juegos y deportes tradicionales tailandeses en todo el país. Las provincias fronterizas se acogieron a la política, lo que finalmente devino en una relación de amistad entre Tailandia y los países vecinos, redu-

Tabla 1. Ejemplo de juegos del sudeste asiático con diferentes nombres en función del país.

Nombres ingleses	Nombres locales					
	Tailandia	Laos	Myanmar	Camboya	Malasia	Vietnam
Hop scotch	Tang Te	Laos Hop scotch			Teng Teng	Nhac Co Co
Stick shooting	Mai Heung	Hiung Eie		Hecung		Choi Khang
Snake eat tail	Nguu Kin Hang		Shwe Soon Nyo			Rong Ran Lan May
London Bridge	Ree Ree Khaouw San			Sok Krorta Bon Bon	Jang Jang Jara	
Pick wooden piece	Mark Traklab			Treh		Choi Chuyen
Prisoner's base	Tee Jaub	Mark Tee				Cap Co
Thing seramble	Yaeng Khong			Dondam srakktu		Cap Co
Tug of War	Chak Ka Yeur	Mark Deung		Timpuro		



Fig. 1. Thai's Tang Te

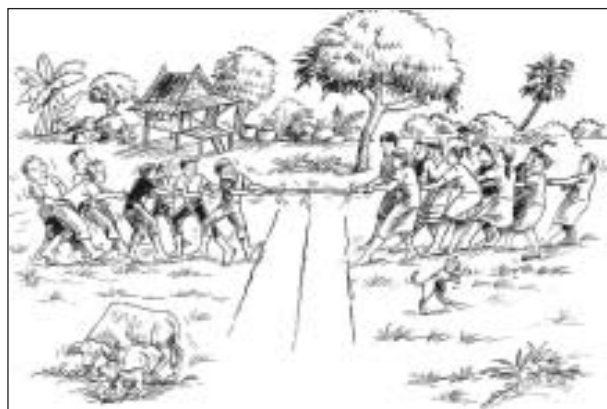


Fig. 2. Thai's Chak Ka Yeur

ciéndose significativamente los conflictos. Como resultado, los habitantes y las administraciones locales continuaron celebrando esos eventos. Los llevaron a cabo como juegos y deportes tradicionales formales, denominándolos "Thai Hill Tribes' Sports" en 1887, constituyendo un evento deportivo que incluía deportes tradicionales y deportes internacionales. Los participantes eran personas procedentes de las tribus de las montañas de Tailandia así como de las montañas de Birmania, Laos, Camboya y Malasia. En conjunto, 10 tribus tomaron parte en el evento en 11 juegos diferentes. La mayoría eran juegos tradicionales, tales como el Wing Baek Takra ("carrera con cestas o carreras cargando una cesta en el hombro"), Wing Kha Tok Tek ("carreras de zancos"), Ying Nha Mai ("ballesta"), Kwang Look Khang ("top-twisting") Chak Ka Yeur ("sogatira"), Kling Krok ("carrera de morteros"), Pong Hork ("lanzamiento de jabalina"), Tak Nam Sai Kra Boark ("llenar de agua una caña de bambú"), Kwang Meed San ("lanzamiento de espada"), Paow

Look Daork (“*dardos*”) y Kwang Saak (“*lanzamiento de mortero*”). En 1958, Luang-Sukhumnaipradit, como representante del comité olímpico de Tailandia, propuso la idea de ejercer de anfitrión en un evento de deportes internacionales entre los países del sudeste continental. Seis países aceptaron la propuesta: Tailandia, Malasia, Myanmar, Laos, Vietnam y Camboya. Se organizaron así los “Juegos de la península del sudeste asiático” (Southeast Asian Peninsular Games) o SEAP por primera vez en Bangkok en 1959 y allí acordaron celebrar el evento cada dos años. Más tarde, Singapur se unió a los juegos. Filipinas e Indonesia iniciaron su participación en 1977. Los miembros llegaron a un acuerdo y decidieron renombrar el evento como los “Juegos del sudeste asiático” (South East Asian Games) o SEA. Más tarde, dos países más se unieron, Brunei y Timor Oriental, haciendo que el evento comprendiera verdaderamente todo el sudeste asiático.

Los SEA no sólo incluyen deportes internacionales sino también deportes puramente locales. De hecho, el país anfitrión normalmente incluye uno o

dos juegos locales como parte del evento, lo que ayuda a extender el conocimiento y la información acerca de las manifestaciones lúdico-deportivas de todo el sudeste asiático. Los países miembros tienen la obligación de practicar dichos juegos intentando entender y compartir su táctica, aspecto éste que ha conducido a la evolución de los juegos, de locales a regionales. En este sentido, esto se constituye como un medio para prevenir la desaparición de muchas manifestaciones lúdicas en cada país ya que cada uno de ellos se ha hecho más consciente de la necesidad de velar por sus propias tradiciones y por ello se han vinculado en la participación en este tipo de eventos organizados por los países vecinos.

Por otro lado, una gran compañía privada como es la Boonrod Brewery, poseedora de la famosa cerveza tailandesa Singha también siguió esta tendencia organizando un evento de deporte tradicional denominado “Traditional Sports Tai Cup” en el año 2000. El evento incluyó juegos y deportes tradicionales e internacionales. Algunos de los juegos incluidos fueron el Chak Ka Yeur (“*sogatira*”), Wing Sam Kha (“*carrera con tres piernas*”), Wing Suam Krasoab (“*carreras de sacos*”), Wing Peaw (“*carrera de relevos*”), Rua Bok (“*navegación*”), Takraw (“*sepak Takraw*”) y Takraw Loodbuong (“*basket takraw*”). El evento fue de gran magnitud, incluyendo importantes premios y participantes tanto a nivel provincial como regional y nacional.



Fig. 3. Thai's Wing Suam Krasoab



Fig. 4. Thai's Rua Bok

Al equipo campeón se le otorgó como premio una camioneta. La Tai Cup fue un evento que promocionó de manera importante los juegos y deportes tradicionales.

En el presente, este tipo de deportes han ganado en popularidad entre los países del sudeste asiático continental debido fundamentalmente a que se han llevado a cabo otros muchos actos en este sentido. Un ejemplo claro es el del Muay Kaad Chuek (que es un estilo de boxeo propio de Tailandia y Myanmar en el cual en lugar de guantes, el luchador se coloca una cuerda enrollada) que se practica principalmente en la frontera entre Tailandia y Myanmar y que se ha venido incluyendo en el Song-kran Festival durante diez años consecutivos. Otro evento que ha ganado en popularidad han sido los “Mekong Goodwill Traditional Games” que constituyen un acontecimiento internacional en el cual participan los países que comparten la ribera del río Mekong, es decir, Tailandia, Myanmar, Laos, Camboya, Vietnam y China. Las administraciones locales tailandesas lo organizaron durante 20 años y posteriormente, desde el año 2002, se ha organizado desde la “*Oficina para el Desarrollo del Deporte y la Recreación*” y desde la “*Autoridad para el Turismo de Tailandia*”. Finalmente se ha convertido en un evento internacional que muestra la cooperación entre los países del sudeste asiático en favor de los juegos y deportes tradicionales.

A pesar de la localización de Tailandia en el centro del sudeste asiático continental, en el pasado era escaso el interés de su población por la práctica de los juegos y deportes tradicionales. En muchas ocasiones, los propios tailandeses olvidaron como llevar a cabo las distintas actividades lúdicas, centrandose su atención en otros deportes de carácter internacional o incluso en otro tipo de entretenimientos. Sin embargo, desde la investigación efectuada por Chuchchai Gomaratut en 1984, titulada “*Deportes Tradicionales Tailandeses: Estudio y análisis acerca de los valores en la Educación Física*”, se expande el conocimiento de esos juegos entre la población. Desde ese momento, la sociedad comenzó a ser más consciente de la importancia de su sabiduría tradicional, mostrando mayor confianza en los valores de sus deportes tradicionales. Como el estudio había empleado una metodología científica para estudiar los juegos y deportes tradicionales por primera vez en Tailandia, también conllevó trabajo de campo, observando los juegos en sus contextos reales. Esto incluía la presencia de un panel de expertos que observaba, analizaba y evaluaba el valor de hasta 197 juegos y deportes tradicionales en situación real. Dicha metodología es conocida como metodología experimental de campo. La máxima autoridad de deportes de Tailandia y otras agencias hicieron uso de los descubrimientos científicos, proporcionando conocimiento académico y ejemplos concretos a la población. Además de mostrar los antecedentes necesarios acerca de la práctica lúdica tradicional en Tailandia, el estudio explicaba sus valores científicos. Como consecuencia, se incrementó el número de acontecimientos en los que se incluían este tipo de prácticas. Es más, cuando Chuchchai Gomaratut decidió incluir los juegos tradicionales es un programa deportivo interno para el personal de la universidad de Chulalongkorn en 1992, se inició la práctica de diez juegos procedentes de todas las regiones de Tailandia: Toey (“*corre que te pillo*”), Yae Long Roo (“*tirar de una cuerda alrededor de la cintura*”) Nguu King Hang (“*aro de serpiente*”) Kwang Ling (“*lanzamiento de mono*”), Ling Ching Haang (“*el mono se lleva la cola*”), Tee Chub (“*corre que te pillo*”) Rua Bok (“*navegación*”) Wing Peaw Suam Krasoab (“*carrera de sacos*”) Chaak ka Yeur (“*sogatira*”) y Khee Maa Taa Board (“*montando un caballo cegado*”).

Esto supuso un gran impulso para el deporte tradicional, fundamentalmente en lo que respecta a la sistematización de la normativa de los juegos tradicionales, siempre manteniendo el contenido y los valores tradicionales. Además de la normativa, se sistematizaron las especificaciones acerca del lugar de juego, la metodología, los criterios de arbitraje, los árbitros, los premios así como el registro de récords. Se incrementó el interés entre los empleados universitarios, siendo más de 600 los que tomaron parte en los juegos, número superior al del deporte más popular (fútbol). Esto constituyó un punto de inflexión, haciendo que

los juegos y deportes tradicionales fuesen más interesantes y más populares, primero en esa Universidad y luego entre la población tailandesa en general. Muchas organizaciones siguieron el procedimiento y las normas, iniciándose numerosos eventos en este sentido en todo el país. En general, existía un mayor interés hacia distintos aspectos de los juegos, su naturaleza, la competición y la investigación en Tailandia. Este interés se ha expandido también hacia los países vecinos en el sudeste asiático continental.



Fig. 5. Thai's Yae Long Roo

VALORES DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN EL CAMPO DE LA SALUD Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Las manifestaciones lúdicas tradicionales en Tailandia han experimentado incrementos y disminuciones en función de los cambios que se han ido produciendo a nivel social. La publicación del estudio dirigido por Chuchchai Gomaratut (1984) estimuló la investigación en esta materia, investigación tanto cualitativa como cuantitativa, desde distintos puntos de vista y desde varias disciplinas.



Fig. 6. Thai's Khee Maa Taa Board

1. *Investigaciones sobre los juegos y deportes tailandeses dentro de las ciencias de la salud:* Este grupo de investigaciones se centra en la relación entre los deportes tradicionales y el área de la condición física y los valores saludables, área de valores intelectuales y área de los valores emocionales.
2. *Investigaciones dentro del ámbito de las ciencias sociales:* Estudios centrados en la relación entre los juegos tradicionales y el área de los valores sociales, morales y culturales. En este artículo, los valores de los juegos y deportes tradicionales se clasifican en cuatro áreas: condición física y valores saludables, valores intelectuales, valores mentales y emocionales y valores sociales, culturales y morales. Los detalles se explican a continuación:

1. VALORES FÍSICOS, DE CONDICIÓN FÍSICA Y DE SALUD

Los juegos y deportes tradicionales tienen muchos beneficios físicos y para la salud. Tal y como se señaló anteriormente, en 1984 Chuchchai Gomaratut (1984) efectuó un estudio cuasi-experimental titulado "Deportes Tradicionales Tailandeses: Estudio y análisis acerca de los valo-

res en la Educación Física". En él se efectuaron observaciones comportamentales en 197 juegos y deportes tradicionales distintos en situaciones reales. El hallazgo mostró que dichas manifestaciones tradicionales desarrollaban distintos componentes de la condición física en los participantes: fuerza, velocidad, agilidad, resistencia, precisión, equilibrio y coordinación neuromuscular. Un estudio posterior realizado por Pornpana Changkwian en 2001, confirmaba los hallazgos efectuados por Chuchchai Gomararut. En él se investigaron 44 juegos y deportes tradicionales encontrados en la provincia de Nakorn Ratchasima (Korat), a través de la observación de la conducta de los jugadores en contexto real. El estudio reveló que los juegos y deportes de la zona desarrollaban en los jugadores la fuerza, la agilidad, la velocidad, la resistencia, el equilibrio, la precisión y la coordinación neuromuscular.

Por otro lado, también se ha mostrado el valor de los juegos tradicionales en el desarrollo de la condición física. Amphorn Bamphen (2003) comparó los efectos de las manifestaciones lúdico-deportivas tailandesas en la condición física relacionada con la salud de los participantes, dos grupos de niños con edades comprendidas entre los 10-12 años de edad. En total participaron 40 niños, 20 formaban parte del grupo experimental y otros 20 del grupo de control. El grupo experimental participó en un conjunto de actividades tradicionales tailandesas donde se incluían juegos y deportes, mientras que los componentes del grupo control continuaron con sus actividades cotidianas. La duración del estudio fue de 8 semanas (3 días a la semana y 60 minutos por día). Antes y después del estudio se evaluaron la condición física y el nivel de satisfacción de los participantes. El resultado mostró que los miembros del grupo experimental superaron a los del grupo de control en las pruebas de fuerza resistencia (abdominales en 30 segundos), flexibilidad (sit and reach), agilidad (carrera en zigzag), y resistencia (carrera de larga duración), siendo las diferencias estadísticamente significativas al nivel 0.01. Este estudio está en consonancia con otro realizado por Supawan Wongsangsap (2008) quien comparó la condición física relacionada con la salud en dos grupos, experimental y control. 30 estudiantes con edades comprendidas entre los 7 y los 9 años formaban parte del grupo experimental y el mismo número en el grupo de control. El estudio duró 8 semanas (3 días a la semana y 45 minutos por día). Los participantes fueron evaluados mediante el test estandarizado AAHPERD antes del inicio y al finalizar las semanas seis y ocho. Los resultados mostraron que tras ocho semanas, los estudiantes que llevaron a cabo las actividades tradicionales tailandesas obtuvieron mejores resultados que los del grupo de control en distintas pruebas, existiendo diferencias significativas ($p < 0.05$): resistencia (carrera de una milla), fuerza (abdominales en un minuto) y flexibilidad (sit and reach).

Además de los beneficios en la condición física mencionados anteriormente, las investigaciones han demostrado que los juegos y deportes tradicionales podrían mejorar el desarrollo motor del niño. Warunee Punsri (2008) llevó a cabo un estudio, comparando entre 30 niños con edades comprendidas entre los 5 y los 6 años. Se pidió a los participantes que tomaran parte en actividades de juegos tradicionales con música. La duración del estudio fue de 6 semanas, (tres días por semana y 50 minutos por día). Se evaluó a los estudiantes participantes a través del "Kasetsart Motor Fitness Test", antes y después del experimento. Los resultados mostraron que el desarrollo motor de los niños había mejorado significativamente en todos los aspectos de la prueba. Por otro lado, un estudio realizado por Rongrak Suwannarat (2005) ponía de manifiesto que los deportes tradicionales de Tailandia podrían ayudar a desarrollar la salud. Dicha investigación se titulaba "*Efectos de la danza aeróbica en el desarrollo de las habilidades deportivas nacionales en la condición física relacionada con la salud*". Veinte adultos participaron en la investigación con edades comprendidas entre los 40 y los 45 años de edad. Llevaron a cabo danza aeróbica desarrollada a través de tres deportes tradicionales tailandeses: boxeo tailandés, Thai Takraw y Thai sword así como pole fighting, durante un período de 12 semanas (3 días a la semana, 45 minutos por día). Los

resultados mostraron que después del fin de las semanas 4, 8 y 13, la aptitud física de los participantes había mejorado significativamente ($p < 0.05$) en términos de masa corporal, frecuencia cardíaca en reposo, tensión sanguínea en reposo, flexibilidad corporal, porcentaje de grasa corporal, fuerza muscular de los brazos y las piernas, capacidad vital y consumo máximo de oxígeno.

2. LOS VALORES INTELECTUALES

Los juegos y deportes tradicionales, por simples que sean, conllevan procesos y métodos que implican capacidad cognitiva. Chuchchai Gomaratur (1984) mostró que los juegos y deportes tradicionales podían mejorar la capacidad cognitiva de los jugadores en distintos niveles. Los beneficios intelectuales de las actividades lúdico-deportivas se ha considerado que se producen en las áreas del pensamiento, de la observación, del análisis y resolución de problemas, de la toma de decisiones, del potencial de aprendizaje y de la creatividad. Once años más tarde, Chuchchai Gomaratur (1996) mostró los beneficios en una nueva investigación acerca de los juegos y deportes tradicionales tailandeses titulada "Juegos Tradicionales de Tailandia: Kwang Ling (*"lanzamiento de mono"*), Khee Taa Maa Board (*"montando un caballo ciego"*), Nguu King Hang (*"aro de serpiente"*), Toey (*"corre que te pillo"*), Yae Long Roo (*"tirar de la cuerda alrededor de la cintura"*) y Wing Peaw Suam Kra Soob (*"carrera de relevos con sacos"*). El objetivo del estudio era introducir la forma y la metodología de juego de 6 tipos de actividades lúdicas de Tailandia y analizar sus beneficios y valores, cuantitativa y cualitativamente. El método utilizado fue la observación de campo en el evento deportivo organizado en la Universidad de Chulalongkorn, que incluía 14 equipos. Esta observación de campo fue longitudinal y duró cinco años (1992-1996). Los datos cuantitativos se tomaron de los partidos jugados en cuartos y en semifinales de cada uno de los juegos y en cada uno de los años de estudio. Los resultados mostraron que los juegos y deportes tradicionales tailandeses mejoraban la capacidad cognitiva de los jugadores en todas las dimensiones, desde niveles altos hasta niveles superiores en todos los juegos. La investigación confirma que los descubrimientos de Chuchchai Gomaratur están en línea con el estudio de Aranya Kudsomsri (2003) cuyo título era "La disposición de la actividades de juego tradicionales en I-San (el sur de la zona norte) para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en niños de preescolar de la escuela Sanambin en la provincia de Khon Kaen". En él comparaba 32 niños con edades entre los 5 y los 6 años antes y después de su participación en actividades tradicionales durante 10 semanas (3 días a la semana y 30 minutos por sesión). El instrumento utilizado fue un inventario de resolución de problemas y una lista de conductas de resolución de problemas elaboradas por la Oficina de la Comisión Nacional de Educación Primaria. El resultado reveló que la capacidad de los participantes para resolver problemas había mejorado significativamente ($p < 0.01$). También se mostró que los participantes tenían un buen nivel en cuanto a capacidad de resolución de problemas. Además, la capacidad de los participantes para resolver sus propios problemas era mayor que su capacidad para resolver los problemas de los demás.

Otro estudio interesante fue realizado por Jongjit Kaosim (1992) quien investigó la disposición de los niños tailandeses para el estudio así como su creatividad, comparando un procedimiento que incluía la utilización de los juegos tradicionales y otro en el que se usaba el manual del profesor. Los participantes fueron 60 niños de edades comprendidas entre los 5 y los 6 años. El grupo experimental lo componían 30 niños que llevaron a cabo actividades tradicionales. El grupo de control siguió el manual de profesor. La duración de la intervención fue de 10 semanas (3 días a la semana y 60 minutos al día). Los instrumentos de evaluación utilizados fueron una prueba que analizaba la disposición al aprendizaje del tailandés y los

Tests Torrance de pensamiento creativo tipo A. Se evaluó a los niños antes y después del estudio. El resultado mostró que el grupo experimental obtuvo los niveles más altos de disponibilidad y de creatividad en comparación con las puntuaciones obtenidas por el grupo de control, existiendo, en este sentido, diferencias estadísticamente significativas al nivel 0.01. Por otro lado las investigaciones han mostrado que los juegos y deportes tradicionales ayudaban a desarrollar habilidades matemáticas básicas. Así por ejemplo Chonlada Urasanit (2004) investigó el desarrollo de una competencia básica en matemáticas mediante juegos tradicionales. Los participantes fueron 36 niños de edades comprendidas entre 5 y 6 años, que participaron en juegos y actividades tradicionales durante 12 semanas (3 días a la semana, 30 minutos al día). Los instrumentos de recolección de datos incluyeron la observación del comportamiento en habilidades matemáticas así como la evaluación del desarrollo de las habilidades matemáticas. Ambos aspectos se midieron antes y después del estudio. Los resultados mostraron una mejora significativa en ambos aspectos una vez finalizada la intervención ($p < 0.01$).

También se han realizado otros dos estudios que muestran que los juegos y deportes tradicionales mejoran la capacidad intelectual y las competencias en ocho aspectos distintos. El primero es el estudio realizado por Rattana Maneechansook (1996) quien analizó la capacidad de resolución de problemas en niños en edad preescolar. Los participantes fueron 14 niños, de edades entre 5 y 6 años que participaron en juegos tradicionales durante 5 semanas (3 días a la semana, 50 minutos al día). El instrumento de evaluación fue una prueba de capacidad de resolución de problemas, que se administró antes y después de la intervención. El resultado mostró que los niños que habían participado en los juegos tenían una mayor capacidad de resolución de problemas existiendo diferencias significativas ($p < 0.01$). Otro estudio ha revelado que los juegos tradicionales permiten desarrollar la inteligencia infantil en varios sentidos (8 dimensiones). Suputra Tandee (2008) analizó dicha relación descubriendo que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la inteligencia múltiple de los niños. En el experimento participaron 30 niños de edades comprendidas entre los 5 y los 6 años de edad. La intervención duró diez semanas (2 días a la semana, 40 minutos por sesión). Se evaluó a los niños antes y después de la intervención, utilizando dos instrumentos: (1) prueba de inteligencia múltiple con cuatro factores: inteligencia parcial, inteligencia natural, inteligencia verbal e inteligencia lógica y matemática; (2) observación del comportamiento en cuatro aspectos de la inteligencia: inteligencia cinética, inteligencia musical, inteligencia empática e inteligencia de auto-conocimiento. Los resultados mostraron que después de la participación los niños habían desarrollado sus "inteligencias" en un buen nivel y su nivel de inteligencia era significativamente más alto que el mostrado de antes del experimento ($p > 0.05$).

3. LOS VALORES MENTALES Y EMOCIONALES

Los juegos y deportes tradicionales tienen la posibilidad de mejorar los valores espirituales, mentales y emocionales de los participantes. Al menos dos estudios han proporcionado datos que sustentan esta afirmación: el estudio de Chuchchai Gomaratut (1984) y la investigación llevada a cabo por Pornpana Changkwian (2001). Los dos autores efectuaron observaciones en la población tailandesa que participaba en juegos y deportes tradicionales. Como ya se ha señalado, Chuchchai Gomaratut observó 197 juegos y deportes en cuatro grandes regiones: norte, nordeste, central, y región meridional. Pornpana Changkwian analizó 44 juegos y deportes de la zona de Korat (Nakorn Ratchasima). Aunque ambos estudios se efectuaron con casi 20 años de separación, muestran resultados similares. Ambos encuentran que los juegos y deportes tailandeses contribuyen al desarrollo de los valores mentales en los jugadores, haciendo que se sientan más satisfechos con ellos mismos y con la sociedad,

incrementando su fuerza mental, haciéndoles más alegres, fomentando la valentía, la confianza en sí mismos, la perseverancia, la determinación, la paciencia y la auto-motivación. En términos de desarrollo emocional, se encontró que los juegos y deportes tradicionales desarrollados ayudaron al desarrollo del equilibrio emocional, del control emocional y de la capacidad de organización de los participantes. Dichos juegos ayudaron a hacerles más estables emocionalmente, más satisfechos y les proporcionaron maneras útiles de liberar su estrés emocional.

Además de las investigaciones basadas en la observación del comportamiento, también existen estudios experimentales en Tailandia que revelan los beneficios de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de los valores mentales -emocionales. Rattana Phuchaisang (2007), por ejemplo, comparó los niveles de desarrollo mental y emocional de dos grupos de niños antes y después de su participación en un programa de juegos y deportes tradicionales. Se formaron dos grupos de 20 niños de edades comprendidas entre los 5 y los 6 años de edad. El grupo experimental participó en una serie de juegos y actividades tradicionales al aire libre diseñados por el propio investigador. El grupo de control por su parte, llevó a cabo sus actividades ordinarias. El experimento duró 8 semanas, practicando 5 días a la semana 30 minutos cada día. Se evaluó su desarrollo emocional antes y después de la participación incluyendo 6 dimensiones del comportamiento: la emoción, la auto-percepción y la percepción de los demás, la moralidad y la ética, la autonomía, la armonía, y la conservación cultural y del medio ambiente). El resultado del experimento demostró que, después de ocho semanas, la participación, los temas sociales y los valores mentales-emocionales fueron mejorado significativamente ($p < 0.01$). También se constató que la situación social, mental y emocional de los sujetos que participaron en los juegos tradicionales fue mejor que la del grupo de control ($p < 0.01$). Por otro lado, se ha demostrado que los juegos y deportes tradicionales mejoran la inteligencia emocional (EQ), tal y como se señalaba en el estudio de Tippawan Khantha (2003). En él se estudió la inteligencia emocional de 27 niños en edad preescolar (4 y 5 años de edad) durante diez semanas (cinco días por semana, 30 minutos por día). Se invitó a los sujetos a participar en distintos juegos tradicionales de Isan (juegos tradicionales del nordeste). La herramienta de evaluación utilizada fue la observación EQ, efectuándose observaciones antes y después de la participación. Los resultados mostraron que el nivel EQ era significativamente más alto ($p < 0.01$). Somchintana Kuptasunthorn (2004) llevó a cabo un experimento para investigar la relación entre los juegos tradicionales y la confianza de los sujetos en sí mismos. Comparó 16 niveles infantiles de autoconfianza en tres momentos: antes, durante y después de la intervención. Los sujetos evaluados fueron 16 niños de edades comprendidas entre los 4 y los 5 años de edad que participaron en las actividades lúdicas tradicionales durante 8 semanas (3 días a la semana, 20 minutos por sesión). El instrumento empleado fue un inventario de observación diseñado para niños pequeños con un intervalo de confianza de 76%. Los resultados mostraron que la participación de los niños en los juegos tradicionales tailandeses contribuía a mejorar los resultados relativos a autoconfianza durante y después de la participación ($p < 0.01$). También se constató que los resultados obtenidos en varios factores de autoconfianza (extroversión y auto-identidad) se incrementaron en los tres momentos de evaluación ($p < 0.01$).

4. LOS VALORES SOCIALES, CULTURALES Y MORALES

Muchos estudios efectuados en Tailandia han revelado que los juegos y deportes tradicionales se traducen en beneficios de carácter social, cultural y moral, aspectos claves en la fuerza y la unidad nacional, así como en la unidad de todos los países del sudeste asiático. Los estudios han puesto de manifiesto los beneficios de los juegos y deportes tradicionales

en el ámbito de las ciencias sociales. Uno de los primeros trabajos, que todavía se considera de gran valor, es la investigación efectuada por Chuchchai Gomaratut (1984). Dicho trabajo reveló que los juegos y deportes tradicionales tailandeses contribuyen al desarrollo de las características culturales y morales de los jugadores: armonía, cooperación, ciudadanía, comportamiento, reconocimiento mutuo y respeto, adaptabilidad, respeto a las normas, honestidad y justicia, sacrificio, solidaridad, disciplina, responsabilidad, empatía, liderazgo y responsabilidad de grupo, espíritu de equipo, relaciones interpersonales y deportividad. Siriporn Lertpun (2005) llevó a cabo un estudio descubriendo que los juegos y deportes tradicionales desarrollan las habilidades sociales en preescolares. El título de la investigación fue “El Efecto de las Habilidades Sociales en la construcción de relaciones con otros niños en el jardín de infancia mediante la utilización de actividades lúdicas populares”. En este estudio experimental se compararon dos grupos de 26 niños de edades comprendidas entre los 5 y los 6 años de edad. El grupo experimental participó en juegos tradicionales diseñados por el investigador durante un período de cinco semanas (cinco días a la semana, 30 minutos por día). El grupo de control continuó con sus actividades rutinarias. El instrumento utilizado, antes y después de la intervención, fue el test comportamental de habilidades sociales en 4 áreas: honestidad, civismo, nivel de apertura de la mente y empatía. El resultado mostró que los niños que participaron en el grupo experimental tenían mejores resultados que el grupo de control en todas las áreas de habilidades sociales afectadas ($p < 0.01$). Del mismo modo, Ajchima Onnoam (2006) realizó un estudio denominado “El efecto de los juegos populares de Tailandia y las actividades lúdicas en el desarrollo de las relaciones entre preescolares”. Los sujetos fueron niños de 5 y 6 años. Los resultados revelaron que los niños que participaron en los juegos tradicionales obtenían puntuaciones más altas en la relación humana en todos sus aspectos ($p < 0.01$).

Uno podría preguntarse si los juegos y deportes tradicionales promueven valores culturales. Las investigaciones han demostrado que tienen potencial para ello. Sin embargo, la mayoría de los estudios de investigación en este sentido no han utilizado métodos rigurosamente científicos para probar dicha relación. Por ejemplo, un estudio realizado hace años por Poonpong Ngamkasem et al. (1993) analizó y clasificó los juegos y deportes de la provincia de Pitsanulok. Su metodología se basaba en la observación de campo analizando los datos recogidos de manera descriptiva. Aunque dicha metodología no era totalmente rigurosa, los resultados daban pistas sobre la relación entre ambas variables. Se mostraba que los 71 juegos tradicionales encontrados en la provincia de Pitsanulok proporcionaban a la gente entretenimiento, promocionando la integración social y la cooperación. Se mostró también que los juegos tradicionales podrían ser un reflejo de las normas tradicionales y de los valores locales, como representación de los modos tradicionales de vida en tiempos pasados, revelándose el énfasis en la mente, la simplicidad y la cercanía a la naturaleza. Además, los juegos tradicionales eran una fuente de liberación de tensiones y frustraciones para el pueblo. La conclusión de la investigación llevada a cabo por Poonpong Ngamkasem (1993) es coherente con el hallazgo efectuado por Pornpana Changkwean (2001) cuya investigación se titulaba “Juegos tradicionales de Korat: Análisis de los valores morales y físicos”. Este estudio empleó la observación de campo de personas practicando los distintos juegos en una situación real, centrándose en los valores morales de los juegos tradicionales de la zona. Se mostró que los juegos tenían valores tradicionales, que podrían reflejar el medio ambiente local, la geografía, los modos de vida populares, la cultura local, las creencias religiosas, los valores educativos y el sistema de creencias de la comunidad local. Del mismo modo, la investigación llevada a cabo por Wanida Rikakorn (2006) titulada “The Existence of Traditional Lanna Fiddle” estudiaba los roles sociales de uno de los juegos tradicionales de la región de Lanna llamado Sor Lanna o Lanna Fiddle. El método utilizado fue la observación de campo

de distintos eventos llevados a cabo en Lanna Fiddles. Los datos recogidos se analizaron y se comprobó que el juego poseía tres funciones sociales: 1) proporcionar la creencia de la gente y el papel que desempeñan en la sociedad, 2) funcionar como un medio para unificar al pueblo, y 3) funcionar como medio de la población local para mantenerse actualizado sobre los acontecimientos en el mundo que les rodea.

Otra característica de los juegos y deportes tradicionales radica en sus valores morales. Existen algunos estudios que revelan dicho beneficio, como por ejemplo la investigación llevada a cabo por Angkana Kasinun (1996). Dicho estudio tenía por objeto establecer una relación entre la honestidad y los juegos tradicionales. Los participantes fueron 30 estudiantes de primaria (tercer grado) de 9 años que tomaron parte en lecciones de juegos tradicionales durante 7 semanas (3 días a la semana, 50 minutos por sesión). Se evaluó a los estudiantes utilizando un cuestionario sobre la honestidad que se pasó antes y después de la intervención. Los resultados mostraron que los estudiantes obtenían puntuaciones más altas después del programa en comparación con los resultados de la prueba previa ($p < 0.01$). También se constató que los estudiantes disfrutaban de los juegos y que les gustaría que los juegos del pasado se practicaran en el presente. Los juegos empleados fueron: Kra Dood Cheuk Deaw ("saltar la cuerda"), Maa Khee Song Mueng ("montar a caballo"), Chum Chee ("contar dedos"), Dern Kala ("coconut-shell walking"), Wing Waow ("correr y volar un cometa"), Kaa Fak Khai ("crow and egg"), y Saon Haa ("escondite"). La conclusión está en consonancia con la investigación llevada a cabo por Kritsana Kongyim (1988) en la que se analizaban los valores y las creencias manifestadas en la música y en las canciones tradicionales que acompañan a las actividades lúdico-deportivas. El método utilizado en este caso fue la descripción narrativa. Los resultados mostraron que la música que acompaña a los juegos tradicionales proporciona valores que actúan como un medio para promover la comprensión, las creencias y los valores para todos los miembros de la comunidad, funcionando como un modelo para los jóvenes, que podría aportar felicidad para los individuos y para la sociedad en su conjunto.

Las investigaciones en las cuales se revelan los valores morales de los juegos y deportes tradicionales se han llevado a cabo utilizando tanto un diseño de investigación experimental, como la observación de campo. La investigación titulada "Estudio de la ética tal y como aparece en los juegos populares del Sur." (Sremsri Anuntapong, 1997) constituyó un estudio con un método de observación, una entrevista y un análisis descriptivo de 8 de los juegos tradicionales. El resultado mostró que los valores morales personales encontrados fueron la paciencia, la diligencia, la prudencia, la disciplina, la responsabilidad, la curiosidad, la prudencia en el gasto, así como los valores interpersonales, incluyendo el ser agradecido, el respeto de los demás, la generosidad, la honestidad, la bondad, la armonía y el sacrificio. Otro estudio que apoya los valores morales de los juegos y deportes tradicionales fue desarrollado por Anchana Maneenet (1993). Esta autora comparó estudiantes de tercer grado en lo que a la comprensión conceptual de los valores morales se refiere. Existían dos grupos experimentales, 1 y 2 compuestos por 28 estudiantes cada uno. Al Grupo 1 se le enseña utilizando juegos tradicionales mientras que al grupo 2 con cuentos tradicionales. La duración del experimento fue de 8 semanas (2 veces a la semana, 60 minutos por sesión). El instrumento utilizado fue una prueba de comprensión conceptual de los valores de la unidad y la cooperación (índice de fiabilidad del 99%). Se evaluó a ambos grupos antes y después de la intervención. Los resultados mostraron que en ambos grupos experimentales, los resultados eran más elevados tras el programa en el caso de las pruebas de concepción moral ($p < 0.01$). Además, la investigación llevada a cabo por Thanin Thaneet (2000) ha demostrado que los juegos ayudan a desarrollar la estética del jugador. El instrumento empleado fue una prueba de percepción estética. La investigación se tituló "El uso de juegos tradicionales en el desarrollo de



Fig. 7. Thai's Dern Kala



Fig. 8. Thai's Kaa Fug Khai

la percepción estética de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria". El objetivo fue comparar la percepción estética de los estudiantes antes y después de su experiencia con los juegos tradicionales. 39 estudiantes participaron en la investigación durante 8 semanas (dos días a la semana, 60 minutos por día). Los datos obtenidos sufrieron un incremento tras la intervención, en todas las dimensiones estéticas: perfección, proporción, simetría y unidad ($p < 0.05$).

CONCLUSIONES

En el sudeste asiático, las funciones de los juegos y deportes tradicionales se vienen reconociendo como actividades importantes que ofrecen muchos beneficios tangibles: promoción de la cooperación y las relaciones internacionales, mejora de la comprensión, empatía, buena voluntad, promoción de la paz, ayudando de esta manera a aliviar los conflictos entre los países del sudeste asiático. Ya que se encuentra en el centro de la península del sudeste asiático,

Tailandia se ha convertido en el líder en juegos y deportes tradicionales en esta región. Un estudio pionero de Chuchchai Gomaratut en 1984 despertó el interés por la investigación acerca de los valores de los juegos y deportes tradicionales. También ha generado un mayor interés por estas actividades tradicionales en Tailandia, en cuanto al número de participantes y la frecuencia de los eventos, así como en la sistemática en la organización de tales acontecimientos. En la actualidad, existen muchos estudios realizados por varias disciplinas en Tailandia, que, sin embargo, se pueden clasificar en dos grupos, el grupo de investigaciones en Ciencias de la Salud y el de las Ciencias Sociales. Las conclusiones de los estudios sobre los juegos y deportes tradicionales en Tailandia han demostrado que estas actividades proporcionan valores a los participantes en cuatro dimensiones: Valores de condición física y la salud, valores intelectuales, valores mentales-emocionales y valores sociales, culturales y morales. Se ha descubierto además que estos valores son observables, pudiéndose constatar a través de métodos científicos.

Bibliografía:

- Ajijima onnoam. **The Effect of Thai Folk Play and Games Activities and Relationship Development of Preschool Children.** Master Thesis in Curriculum and Instruction, Rachapatara Jankasem. 2006.
- Amporn Bampen. **The Effect of Thai Traditional Games and Sports on Health Related Physical Fitness and Satisfaction of Second Level Primary School Students.** Master Thesis in Education, Rachapatara Jankasem. 2003.
- Anchana Maneenet. **A Comparison of Moral Concepts on Unity in Character Development Area Taught by Using Northeastern Folk Plays and Folk Tales of Prathom Suksa 3 Students.** Master Thesis in Elementary Education, Burapha University. 1993.
- Anderson, Wann Wibusawadi. **Children's Plays and Games in Rural Thailand: a Study in Enculturation And Socialization.** Bangkok: Social Research Institute, Chulalongkorn University. 1980.
- Angkana Kasinan. **Effect of Learning Experience from the Central Region's Folk-Play to Develop the Moral.** Master Thesis in Educational Technology, Kasetsart University. 1996.
- Aranya Kudjomsri. **Provision of I-San Folk Play Activities to Develop Problem Solving Abilities of Preschool of Children at Sanambin School in Khon Kaen Province.** Master Thesis in Curriculum and Instruction, Sukhothaitammathirach University. 2003.
- Chonlada Urasanit. **The Development of a Basic Skill in Mathematics Using Folk Playing Approach.** Master Thesis in Curriculum and Instruction, Khon Kaen University. 2004.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Games: Khwaang Ling, Khee Maa Taa Boad, Nguu Kin Haang, Taey, Yae Long Ruu, Wing Peiaw Suam Krasoob.** Bangkok: Technical Committee of the 2nd World Festival of Traditional Sports and Games. 1996.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Sports: A Study and Analysis of Physical Education Values.** Bangkok: Department of Physical Education, Chulalongkorn University. 1984.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Sports: Central Region.** Bangkok: Satapornbooks. 2006.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Sports: Northern Region.** Bangkok: Satapornbooks. 2006.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Sports: North - Eastern Region.** Bangkok: Satapornbooks. 2006.
- Chuchchai Gomaratur. **Thai Traditional Sports: Southern Region.** Bangkok: Satapornbooks 2006.
- Jongjit Koasim. **A Comparative Study of Readiness in Learning Thai and Creativity of Preschool Students Using Folk Games of Thai Children and Teacher's Manual.** Master Thesis in Elementary Education, Khon Kaen University. 1992.
- Krisana Kongyim. **An Analysis of Folk Songs in Tambon Khow Thong, Amphoe Phayuhakhiri, Changwat Nako-rnsawan.** Master Thesis in Elementary Education, Srinakharinwirot University. 1988.
- Morita Yuzo. **Traditional Field Play and Games of 71 Countries in the World.** Tokyo: Youth Friendship Association in Japan. 2006.
- Organising Council for the 3rd SEAP Games. **3rd SEAP Games Report.** Kuala Lumpur: Organizing Committee of the 3rd SEAP Games. 1965.
- Poonpong Ngamkasem. **Traditional Plays of Pisanuloke Province.** Pisanuloke: Faculty of Humanity, Pisanuloke University. 1993.
- Pornpana Changkwian. **Karat Traditional Games: To Analysis Physical Education and Folklore Values.** Master Thesis in Physical Education, Khon Kaen University. 2001.
- Rattana Maneejansuk. **Problem-Solving Abilities of Preschool Children Provided With Thai Traditionnal Play Experiences.** Master Thesis in Elementary Education, Chiangmai University. 1996.
- Rattana. Puchaisang. **Promotion of Emotional - Mental and Social Developments of Early Childhood Using Folk Games Playing Activities, of Kindergarten 2 Childhood at Ban Phoe Noi School Under the Office of Nong Khai Educational Area Region 3.** Master Thesis in Preschool Education, Rachapatara Mahasarakham University. 2007.
- Rongrak Suwannarat. **Effect of Aerobic Dance Developing from Thai National Sport Skills on Physical Fitness.** Master Thesis in Sports Science, Chulalongkorn University. 2005.
- Serm Sri Anantapong. **A Study of Ethics as Appeared in Folk Games of the South.** Master Thesis in Thai Literature Study, Taksin University. 1997.
- Siripom Lertpun. **The Effect of Social Skills in Building relationships with Other People of Kindergarten Children by Using Activities for Playing Folk Games.** Master Thesis in Educational Psychology, Mahasarakham University. 2005.
- Somjintana Kuptasuntom. **The Study of Preschool Children's Self Confidence through Thai Game Experience.** Master Thesis in Preschool Education, Srinakharinwirot University. 2004.
- Supawadee Sriwantana. **The Developing of Moral for Kindergarteners by Using Thai Children Folk plays.** Master Thesis in Education, Rachapatara Nakornsawan University. 1994.
- Supawan Wongsangsab. **The Effect of Folklore Plays Program on Health-Related Physical Fitness of Elementary school Students.** Master Thesis in Physical Education, Kasetsart University. 2008.
- Suputtra Tandee. **The Study of Multi-Intelligence of Early Childhood Students by Folk Game Activities.** Master Thesis in Curriculum and Instruction, Khon Kaen University. 2008.
- Thanin Thane. **Use of Folk plays for Development of Prathom Suksa 3 Students' Aesthetic Quality.** Master Thesis in Elementary Education, Chiangmai University. 2000.
- Tippawan Kantha. **Use of I-San Children Folk Plays to Develop the Emotional Intelligence of Preschool Children a Lakmuang Mahasarakham School in Mahasarakham Province.** Master Thesis in Curriculum and Instruction, Sukhothaitammathirach University. 2003.
- Wanida Rikakorn. **Existence of Lanna So Folk Play.** Master Thesis in Non-formal Education, Chiangmai University. 2006.
- Warunee Pansri. **The Effect of Music in Folklore Plays on Motor Fitness of Preschool Children.** Master Thesis in Elementary Education, Kasetsart University. 2008.

■ **Traditional Games and Sports in South East Asia. Values in Health Science and Social Science through Research in Thailand**

Prof. Chuchchai Gomararut

School of Sports Science, Chulalongkorn University
Bangkok 10330, Thailand

Introduction

This article aims to present the current situation on traditional games and sports in South East Asia. It also summarizes research investigating the values of traditional games and sports in South East Asia as well as new developments and trends of such games and sports; the data of which have been analyzed and gleaned from the research studies in Thailand. This article has four parts. Part One provides background knowledge of South East Asia: Part Two explains the importance and the current situation of traditional games and sports in South East Asia. Part Three presents the values of traditional games and sports, in terms of health sciences and social sciences, gleaned from findings reported by the studies in Thailand; the benefits have been classified into four areas, namely, ⁽¹⁾ the physical, physical fitness, and health values, ⁽²⁾ the intellectual values, ⁽³⁾ the mental-emotional values, and ⁽⁴⁾ the social, cultural, and moral values. The conclusion in the part four is then provided at the end of this article.

SOUTH EAST ASIA IN A NUTSHELL

South East Asia refers to the group of countries in the southeast of Asia, comprising of two regions. The first lies within the Indochina Peninsular called the Mainland Southeast Asia. Seven countries are in this part: Myanmar, Laos, Vietnam, Cambodia, Thailand, Malaysia, and Singapore. The second are islands east of the Indian Ocean Sea, known as the Maritime Southeast Asia, and four countries are in this region, namely, the Philippines, Indonesia, East Timor, and Brunei. Southeast Asia has various types of geography, including plans, plateaus, mountains, river basins, dense forests, valleys, straits, and islands. The climate is hot and humid which is typical for countries near the equator. The region is within the monsoon effects with a great amount of rainfall. The combined population is about 600 million people. Most people earn their living as rice farmers, cattle farmers, anglers; some work in mines, forestry industry, tourism industry, and workers in the factories. Many countries in the region have become newly industrialized countries, exporting industrial products to other parts of the world. The region also exports raw materials and farm produces such as rice, rubber, cassava, corn, palm oil, seafood, tins, and timbers. The region is culturally diverse with many different religions and languages. Most people of the Mainland Southeast Asia are Buddhists. Even though each country has its own national language such as Thai, Cambodian, Burmese, they all share the same foundation and origin. Besides, their cultures have been greatly influenced by Buddhism. Most countries in the maritime Southeast Asia are Islamic countries and use Malay as the main language. These countries have been greatly influenced by Islam. As Mainland Southeast Asia consists of up to seven countries and is located at the center of the region; it is thus safe to say that Mainland Southeast Asia is a good representation of South East Asia. In this article, only the seven countries in the mainland of Southeast Asia will be discussed. In

detailed discussion, however, only traditional games and sports of Thailand will be presented, as Thailand is collated at the middle of mainland Southeast Asia, bordered by Myanmar and Laos to the north, Cambodia and Laos to the east, Myanmar and the Andaman Sea to the west, and Malaysia and the Gulf of Thailand to the south. Due to its location, traditional games and sports in Thailand are considered as valid representations of South East Asia's.

TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN SOUTH EAST ASIA

In the past, there used to be frequent conflicts between bordering countries, as countries in Southeast Asia embraced different ideological stances and had different systems of government. However, countries in Southeast Asia share similar cultures and ways of life such as peace-loving culture, humility, modesty, and respect of the elderly. Similar cultures include giving women's honor they deserve, different codes of dress between men and women; women wear tube-like skirts; men wear sarong, loincloth or trousers. They also share similar cultures in consuming rice: glutinous and plain white rice; agricultural cultures are also similar; people grow rice, grow crops, and raise animals. They also share similar merit making practices such as giving alms to monks, making prayers, and observing precepts. All of these practices help make the ways of lives of people living along the border coherent, as there are no walls or fences to separate one country from another's. People can easily cross the border and see each other. When there are festivals or cultural events such as wedding parties, birthday parties, funerals, or any merits making ceremonies, people often come and meet from both sides of the border. Other occasions where people come and meet each other include New Year's celebration, Songkran festival, and other local festivals with religious base, including events and fairs organized by the authorities, which often involve games and social activities such as music and dance, songs, and traditional games and music. Traditional games are indispensable.

Table 1. Show the sample of South East Asia similar games but different names

English names	Local names					
	Thai	Laos	Myanmar	Cambodia	Malaysia	Vietnam
Hop scotch	Tang Te	Laos hopscotch			Teng Teng	Nhac Co Co
Stick shooting	Mai Heung	Hiung Eie		Heoung		Choi Khang
Snake eat tail	Nguu Kin Hang		Shwe Soon Nyo			Rong Ran Len May
London bridge	Ree Ree Khaow San			Sok Krorla Bon Bon	Jang Jang Jara	
Pick wooden piece	Mark Trakiab			Treh		Choi Chuyen
Prisoner's base	Tee Jaub	Mark Tee				Cop Co
Thing scramble	Yaeng Khong			Dondarm srakkttu		Cuop Co
Tag of War	Chak Ka Yeur	Mark Deung		Timpuro		



Fig. 1. Thai's Tang Te

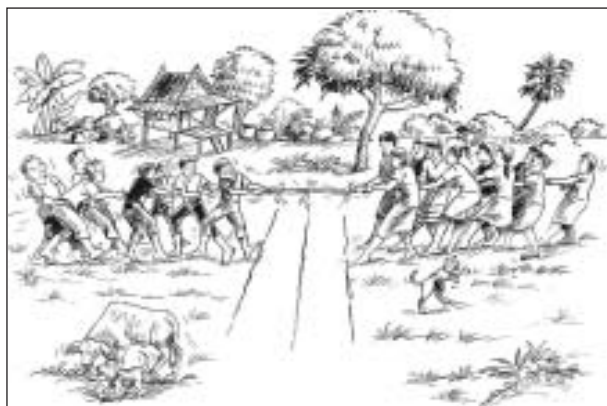


Fig. 2. Thai's Chak Ka Yeur

Many traditional games and sports in South East Asia are similar, especially bordering countries. Different countries may refer to the same or similar game differently. For example, a traditional game known in English as Hopscotch has different names in Southeast Asia. It is known as 'Tung-Te' in Thai, 'Teng-Teng' in Malay; and the Vietnamese call it 'Nalco'.

Because of that, villagers living along the borders can participate in the same games and sports; they join the activities with gestures of goodwill and spirits; such relationship is a strong bond between the peoples. This functions as a safeguard against any international conflict, limiting its scope and preventing it from becoming a violent conflict as seen in many parts of the world. Countries in South East Asia under the leadership of Thailand have used traditional games and sports as activities to promote regional relation. For example, in 1934, the Royal Thai government under the leadership of Lieutenant-Commander Luang-Tamrongnawasawat who was the Minister of Interior set up a policy to revive Thailand's traditional

games and sports countrywide. Border provinces embraced the policy, resulting in amicable relationship between Thailand and its neighbors. The policy significantly reduced international misunderstanding and reduced border disputes. As a result, villagers and local administration bodies continued holding such events; they developed them as formal traditional games and sports, and in 1987 they were called the "Thai Hill Tribes' Sports", which was a sports event entailing both traditional and international sports. Participants were Thailand's hill tribe peoples and well as hill tribes with Burmese, Lao, Cambodian, and Malaysian origins. Altogether, there were ten hill tribes taking part in the event of 11 games. Most were traditional games such as Wing Baek Takra (Running with baskets or runs and carries a basket on the shoulder), Wing Kha Tok Tek (Stilt running), Ying Nha Mai (Crossbow), Kwang Look Khang (Top – twisting game), Chak Ka Yeur (Tug of war), Kling Krok (Mortar rolling race), Poug Hork (Javelin throw), Tak Nam Sai Kra Boark (Filling Water in a Bamboo Tube), Kwang Meed San (Short blade throw), Paow Look Daork (Dart), and Kwang Saak (Pestle Throw). In 1958, Luang-Sukhumnaipradit as the representative of the Olympic Committee of Thailand proposed an idea of hosting international sports among countries of mainland Southeast Asia. Six countries agreed on the proposal, namely, Thailand, Malaysia, Myanmar,

Lao, Vietnam, and Cambodia; they organized the Southeast Asian Peninsular Games or SEAP Games for the first time in Bangkok in 1959; they agreed that the event would be held every two years. Later, Singapore joined the game. The Philippines and Indonesia participated in 1977. The members agreed and decided to rename the event to South East Asian Games or SEA Games. Later, two more countries became members, namely, Brunei and East Timor, making the event a truly event for the region of Southeast Asia.

SEA Games include not only international sports, but also local ones. The host often includes one or two local games sports as part of the event. This helps spread knowledge and information concerning traditional games and sports. Members have to practice playing the games, trying to understand them, and sharing the tactics and knowledge of those games, which has led to the evolution of the games, from local to regional ones. This is, in many aspects, a means to prevent the demise of many traditional games and sports of each country. Each country, thus, has become more aware of the need to conserve its own traditional games and sports and has been keen to participate in the traditional games and sports organized by its neighbors.

A big private company such as Boonrod Brewery, owner of Thailand's famous Singha beer, also followed this trend by organizing a traditional sports event called "Traditional Sports Tai Cup" in AD 2000. The event entailed traditional as well as international games and sports. Many of the traditional games were played such as Chak Ka Yeur (Tug of war), Wing Sam Kha (Three-legged race), Wing Suam Krasoab (Running in a Jute Sack), Wing Peaw (relayed race), Rua Bok (Human land boating), Takraw (Sepak takraw), and Takraw Loodbuong (Basket takraw). The event was a great one with many great prizes, involving many levels of competitions, the provincial, regional, and national levels. The champion team got a new pick up truck. Tai Cup was an event that has greatly promoted traditional games and sports.

At present, traditional sports have gained greater popularity among the countries of Mainland Southeast Asia. This is evidenced from the fact that more events have been hosted. For example, Muay Kaad Chuek (Thai-Myanmar style boxing used the rope wrap the boxer fists instead of the groves), along the border of Thailand and Myanmar, has been organized during the Song-kran



Fig. 3. Thai's Wing Suam Krasoab



Fig. 4. Thai's Rua Bok

Festival for over ten consecutive years. Another traditional game that has gained popularity is the Mekong Goodwill Traditional Games, which is an international event, involving all countries that share that Mekong River Basin, namely, Thailand, Myanmar, Laos, Cambodia, Vietnam, and China; it has been organized by Thailand's local administrations for over 20 years. Later, since 2002, the event has been organized by Office of Sports and Recreation Development and the Tourism Authority of Thailand. It has become an international event, showing the cooperation among South East Asian nations through traditional games and sports.

In the past, albeit the located right at the center of mainland Southeast Asia, Thai people's interest in playing traditional games and sports was not clear; sometimes, Thai people almost forgot how to play such games, turning their attention to the international sports and some other entertaining activities. However, since the research findings by Chuchchai Gomaratut (1984), titled *Thai Traditional Sports: A Study and Analysis of Physical Education Values*, had been made known to the Thai public in 1984, Thai society became more aware of the importance of its traditional wisdom. The Thai public had more confidence and trust in the values of their traditional sports. As the study had employed a scientific methodology to study traditional games and sports for the first time in Thailand; it also entailed field work, observing the games in their real settings; it also included the use of an expert panel to observe, analyze, and evaluate the values of up to 197 traditional games and sports in action. This methodology is known as a field experimental. The Sports Authority of Thailand and other agencies have made use of the research findings, providing academic knowledge and concrete examples and references to the Thai society. In addition to providing necessary backgrounds to the traditional games and sports in Thailand, the study explains their scientific values. One consequence was the increase of the events that include traditional games and sports. Moreover, when Chuchchai Gomaratut took an initiative step by including formal traditional sports in an existing internal personnel sports event of Chulalongkorn University in 1992; ten traditional games from all regions of Thailand were included in the event, namely, Toey (Tag in a square), Yae Long Roo (Pulling rope toward by waist), Nguu King Hang (Snake hoop), Kwang Ling (Monkey hurl), Ling Ching Haang (Monkey grab the tail), Tee Chub (Taking breath tag) Rua Bok (Human land boating), Wing Peaw Suam Krasoab (Relay sack running), Chaak ka Yeur (Tug of war), and Khee Maa Taa Boad (Riding a blinded horse).

This has brought many developments to the traditional games and sports. It brought about the development of traditional games' rules and regulations, while retaining their traditional play content, construction and values. In addition to rules and regulations, program tables, specification of the playing fields, games procedures, judging criteria and referees, awards, and record keeping were systematized. The traditional games and sports gained a great deal of interest among the university employees; over 600 of them took part in the games, which was the number higher than the most popular international game of football (soccer) and the number was also higher than any other sports. It was a turning point, making traditional games and sports interesting and popular, first, in Chulalongkorn University, and, later, among the Thai public. Many organizations followed the processes and rules. There have been a lot of events throughout the country. Traditional games and sports have become more interest in Thailand; the interest in them includes many aspects of their games, the nature of the games, the competition, and research. The interest has also expanded to Thailand's neighbors in the mainland South East Asia.

VALUES OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN THE SPHERES OF HEALTH SCIENCE AND SOCIAL SCIENCES

Thai traditional games and sports have undergone their rise and fall, depending on the social changes and developments. The publication of research conducted by Chuchchai

Gomarutut (1984) has stimulated more research interest in Thai traditional games and sports in various aspects, qualitatively and quantitatively, from many disciplines. The researches are divided into two groups.

1. Research on Thai traditional games and sports within the sphere of health science: This group focuses on the relationship between traditional sports and the area of physical, physical fitness, and health values, area of intellectual values, as well as the area of mental-emotional values.
2. Research on Thai traditional games and sports within the sphere of social science: This group focuses on the relationship between traditional sports and the area of social, cultural, and moral values.

In this article, the values of traditional games and sports are classified into four areas, namely, (1) the physical, physical fitness, and health values, (2) the intellectual values, (3) the mental-emotional values, and (4) the social, cultural, and moral values. Details are the following:

1. PHYSICAL, PHYSICAL FITNESS AND HEALTH VALUES

Traditional games and sports have many physical and health benefits. A study conducted by Chuchchai Gomarutut (1984), titled Thai Traditional Sports: A Study and Analysis of Physical Education values. The study was a quasi-experiment study, involving the behavioral observations of 197 types of traditional games and sports in authentic settings. The finding showed that Thai traditional games and sports had developed the players' physical in terms of strength, speed, agility, endurance, accuracy, balance, and the coordination of muscular and nervous systems. A study by Pornpana Changkwian (2001) has confirmed the finding of Chuchchai Gomarutut. She has investigated 44 traditional games and sports found in Nakhon Ratchasima (Korat) province by observing actual behavior of players in the real setting. The study found that Korat games and sports developed the players' physical strength, agility, speed, endurance, balance, accuracy, and coordination of muscular and nervous systems.

In addition to physical values, traditional games have also been found to promote participants' physical fitness. Amphorn Bamphen (2003) compared the effects of Thai traditional games and sports on the participants' health related physical fitness of two groups of children aged between



Fig. 5. Thai's Yae Long Roo



Fig. 6. Thai's Khee Maa Taa Board

10-12 years old; there were 20 of the children in the experimental group and the equal number in the control group, totaled 40. Those children in the experimental group participated in the activities that included Thai traditional games and sports; while, those in the control group carried on their routine activities. The duration of the experiment was a period of 8 weeks (3 days per week and 60 minutes per day). Before and after the experiment, the children participants' physical fitness and their satisfaction were assessed. The result showed that the students in the experiment group outperformed those in the control group in the tests of strength (sit up in 30 seconds), flexibility (sit and reach), agility (zigzag run), and endurance (distance run) at the significant level of .01. This study is in line with another study conducted by Supawan Wongsangsap (2008) who compared the health-related physical fitness of the experimental group and the control group. Those in the experimental group were 30 students aged 7-9. The equal number of student participants was in the control group. The duration of the experiment was a period of 8 weeks (3 days per week and 45 minutes per day). The participants were assessed using the standardized test AAHPERD before the participation and at the end of week six and week eight. The result showed that the students who were intervened by the activities that embraced Thai traditional games and sports outperformed the control group in the aspects of endurance (a run of 1 mile), strength (1 minute of sit up), flexibility (sit and reach), after 8 weeks, at the .05 level of significance. Moreover, it was also found that the physical fitness of the experimental group had gradually improved in three time intervals, before the experiment, after week 6, and after week 8, at the .05 significant level.

In addition to the mentioned benefits of physical fitness, research has reported that traditional games and sports could improve the children's motor fitness. Warunee Punsri (2008) conducted an experiment comparing the 30 children aged 5-6; they were asked to take part in the traditional games activities with music. The length was 6 weeks, three days per week, and 50 minutes per day. The student participants were tested using Kasetart Motor Fitness Test, before and after the experiment. The result showed that the children's motor fitness after their participation had significantly improved in all aspects of the test. Research has reported interesting findings. The case in point is a study conducted by Rongrak Suwannarat (2005) who has revealed that Thai traditional sports could help develop our health conditions. The research titled "Effects of Aerobic Dance Developing from Thai National Sport Skills on Health Related Physical Fitness." The research participants were 20 adults aged between 40-45 years old; they did aerobic dance developed from three Thai traditional sports: Thai boxing, Thai Takraw, and Thai sword and pole fighting, for the period of 12 weeks (3 days per week; 45 minutes per day). The result showed that after the end of weeks 4, 8, and 12, the physical fitness of the participants had been improved in terms of body weight, resting hearth rate, resting blood pressure, body flexibility, percent of body fat, arms and legs muscular strength, vital capacity, and maximum oxygen uptake, at the .05 level of significance.

2. INTELLECTUAL VALUES

Traditional games and sports, simple as they may be, have processes and methods that involve cognitive ability. Chuchchai Gomaratut (1984) has found that traditional games and sports could improve the players' cognitive ability at various levels. The intellectual benefits of traditional games and sports have been found to be in the areas of thinking, observation, problem analysis, problem solving, decision making, learning potential, and creativity. Eleven years later, Chuchchai Gomaratut (1996) reinvestigated the benefits of Thai traditional games and sports though a study titled "Thai Traditional Games: Kwang Ling (Monkey hurl), Khee Maa Taa Boad (Riding a blinded horse), Nguu King Hang (Snake hoop), Toey (Tag in a square), Yae Long Roo (Pulling rope toward by waist), and Wing Peaw Suam Kra Soob (Relay sack running)." The

aim was to introduce the form and methods of playing 6 kinds of Thai traditional games and sports, deemed interesting, and to analyze their benefits and values, quantitatively and qualitatively. The method employed was field observation of the real sports event organized at Chulalongkorn University. The event included 14 teams. This field observation was a longitudinal one, lasting for five years (1992-1996). The quantitative data were collected from the games played in the quarter-final and semi-final rounds of each game in each of the year under study. The result showed that Thai traditional games and sports enhanced the players' cognitive ability in all dimensions, from the high to the very high levels, in all of the games under the study; the level varied from the high to the highest level, depending on the game. Research that confirms the study by Chuchchai Gomaraturut includes the study by Aranya Kudjomsri (2003). The title of her study is "The provision of I-San (South northern area) Folk play activities to develop problem solving abilities of preschool of children at Sanambin School in Khon Kaen province." She compared 32 kindergarten children aged between 5-6 years old before and after their participation in the traditional play activities for 10 weeks (3 days per week; 30 minutes per session). The instrument used was a problem solving inventory and a problem-solving behavior checklist developed by the Office of the National Primary Education Commission. The result revealed that the participants' problem solving ability had been improved at the .01 significant level. It also reported that the participants had a good level of problem-solving ability; their problem-solving behavior was found to be good. Moreover, the participants' ability to solve their own problems was greater than their ability to solve the problems of others.

Another interesting study is the one conducted by Jongjit Kaosim (1992) who investigated the children's readiness to study Thai and their creativity by comparing the use of traditional games and the use of teacher manual. The participants were 60 children aged 5-6 years old; the experimental group consisted of 30 children who were intervened by traditional games activities; the control group followed the teacher manual. The length of the experiment was 10 weeks (3 days per week; 60 minutes a day). The tools used were the test of Readiness to learn Thai and Torrance Tests of Creative Thinking Type A; the children were tested before and after the experiment. The result showed that the experiment group had higher levels of readiness and creativity scores than the control group, at the .01 significant level. Research has reported that traditional games and sports help develop basic math skills. Chonlada Urasanit (2004) investigated the development of a basic skill in Mathematics using traditional games. The participants were 36 young children aged 5-6 years old; they participated in the traditional games and activities for 12 weeks (3 days a week; 30 minutes a day). The data collection tools included the behavioral observation form of math skills and the evaluative form to measure their math skills' development. They were measured before and after the experiment. The result showed that traditional games improved the scores of both measures and tests; the scores of the post-test were higher at the .01 significant level.

There have been two studies showing that traditional games and sports enhance intellectual ability and skills in eight aspects. The first study is the one conducted by Rattana Maneechansook (1996) who investigated pre-school children's problem solving ability. The participants were 14 young children, aged 5-6; they participated in the traditional games for 5 weeks (3 days in a week; 50 minutes a day). The instrument was the test of problem solving ability, and it was administered before and after the intervention. The result showed that the children who had experienced traditional games had a higher level of problem solving ability at the .01 significant level. Another study has revealed that traditional games had developed the children's multiple intelligence (8 dimensions). Suputra Tandee (2008) investigated such the linkage and found that traditional games helped develop the children's multiple intelligences. It was an experiment whose participants were 30 young children aged between 5-6 years old; they participated in the designed traditional games and activities for ten weeks (2 days a week; 40 minutes per session).

The children were assessed, before and after the intervention, using the two instruments: (1) Test of multiple intelligences in four factors, namely, partial intelligence, natural intelligence, verbal intelligence, and logical and mathematical intelligence, and (2) Behavioral Observation Form of four multiple intelligences, namely, kinetic intelligence, musical intelligence, empathy intelligence, and self-awareness intelligence. The result showed that after the participation, the children had developed their intelligences to the 'good' level, and their level of intelligence was significantly higher than the level before the experiment ($p > .05$).

3. MENTAL-EMOTIONAL VALUES

Traditional games and sports have the potential to, concretely, enhance spiritual and mental-emotional values of their players. At least two studies have provided evidence to support this claim. The first is the study by Chuchchai Gomaratut (1984); the second is the research by Pornpana Changkwian (2001). The two researchers have made a series of observations of Thai people who were actually participating in the games and sports. Chuchchai Gomaratut has observed 197 Thai traditional games and sports in four major regions: the north region, the northeast region, the central region, and the southern region. Pornpana Changkwian investigated 44 games and sports found in Korat (Nakorn Ratchasima). Even though both studies were almost 20 years apart, they reveal similar summaries. Both studies found that Thai traditional games and sports helped develop the players' mental values, making them feel more satisfied with themselves and the society, building up their mental strength, making them cheerful, encouraging courage, self-confidence, perseverance, determination, patience, and self-motivated. In terms of emotional development, it was found that traditional games and sports helped developed the players' emotional balance, emotional control and management; they helped in making them more emotional stable, more satisfied, and equipped them with useful ways to release their emotional stress.

Apart from the research that relies on behavioral observation, there are also experimental studies in Thailand revealing the benefits of traditional games and sports in the realm of mental-emotional values. Rattana Phuchaisang (2007), for example, compared the levels of mental-emotional development of two groups of children before and after their participation in the traditional games and sports. Each group consisted of 20 young children aged between 5-6 years old. The experimental group participated in the outdoor traditional games and activities designed by the researcher; the control group was allowed to go on playing their ordinary activities. The experiment lasted for 8 weeks; 5 days a week, and 30 minutes in a day. They were assessed their emotional development before and after the participation. (The assessment included 6 behavioral dimensions: emotion, self-perception and perception of others, morality and ethic, self-reliance, harmony, and cultural and environmental conservation). The result of the experiment showed that, after eight weeks of outdoor traditional games' participation, the subjects' social and mental-emotional condition was significantly improved at the .01 level of significance. It was also found that the social and mental-emotional condition of the subjects who participated in the traditional games was better than the control group at the .01 level of significance. Besides, traditional games and sports were found to have enhanced the children's emotional intelligence (EQ), as reported by Tippawan Khantha (2003). She investigated 27 pre-school children's emotional intelligence, aged between 4-5 years old, for ten weeks (five days per week; 30 minutes per day). The subjects were asked to participate in Isan's traditional games (northeast's traditional games). The tool was an EQ observational form; the subjects were observed before and after their participation. The result showed that the subjects' EQ level was significantly higher at the .01 level of significance. Somchintana Kuptasunthorn (2004) conducted an experiment to investigate the relationship between traditional games and self-confidence. She compared 16 children's levels of

self-confidence in three time intervals, before, during, and after the intervention, and subjects were 16 children aged 4-5 years old who participated in the traditional game activities for 8 weeks (3 days a week, 20 minutes in a session). The instrument was an observation inventory for young children with the reliability level of .76. The result showed that the children's participation in Thai traditional games helped raise their scores of self-confidence, during and after the participation, at the .01 significant level. It was also found that the scores of self-confidence in three factors: extroversion, self-identity, and adjustment, gradually improved when assessed three time intervals, before, during, and after the intervention, at the .01 significant level.

4. SOCIAL, CULTURAL, AND MORAL VALUES

Many studies in Thailand have revealed that traditional games and sports have resulted in social, cultural, and moral benefits, which are considered the heart of national strength and unity as well as the unity of all the countries

in South East Asia. The following studies have revealed the benefits of traditional games and sports in the sphere of social science. One of the pioneer work and is still considered highly valuable is the research on Thai traditional games and sports of Chuchchai Gomaratur (1984) who has revealed that Thai traditional games and sports help develop the players' cultural and moral characteristics such as harmony, cooperation, citizenship behavior, mutual recognition and respect, adaptability, respect and observe the rules, honest and fairness, sacrifice, sympathy, discipline, responsibility, empathy, leadership and responsible membership, team spirit, interpersonal relationship, and sportsmanship. Siriporn Lertpun (2005) had conducted an experiment. She found that traditional games and sports had developed the pre-primary school children' social skills. The title of the research is "The Effect of Social Skills in Building relationships with Other People of Kindergarten Children by Using Activities for Playing Folk Games". This experimental research compared two groups of children participants, each group consisted of 26 children aged between 5-6 years old. The group that underwent the experiment participated on the traditional games designed by the researcher for the period of five weeks (five days a week; 30 minutes per day). The control group went on their routine activities. The instrument used, before and after the intervention, was the behavior test of



Fig. 7. Thai's Dorn Kala



Fig. 8. Thai's Kaa Fug Khai

social skills in 4 areas, namely, honesty, civility, open-mindedness, and empathy. The result showed that the children who participated in the traditional games had higher scores (in every area of social skills assessed) than the control group at the .01 significant level. Similarly, Ajchima Onnoam (2006) conducted an experiment titled "The Effect of Thai Folk Play and Games Activities and Relationship Development of Preschool Children." The subjects were 5-6 year-old children. The result revealed that the children who participated in the traditional games had gained higher scores of human relation in every aspect, at the .01 significant level.

One may wonder if traditional games and sports could promote any cultural values. Research has shown that they do have such the potential. Most studies investigating these variables, however, have not used rigorous scientific methods to test the relationship. For example, a study conducted many years ago by Poonpong Ngamkasem et al. (1993) classified and analyzed the traditional games and sports found in Pitsanulok province. Their methodology included field observation; the data they collected were analyzed using descriptive method. Even though the methodology was not rigorous, but the result gave us some hints of the relationship between the two variables. They have reported that the 71 traditional games found in Pitsanulok province gave the people's entertainment and functioned as tools for socialization, promoting social integration and cooperation. They reported that traditional games could reflect traditional norms and local values, portraying the traditional ways of life of the bygone days, revealing the emphasis on the mind, simplicity, and the closeness to nature. Besides, the traditional games were reported as having the potential to release the people's tension and frustration, something that has been hidden, in a normal situation. The finding of the research conducted by Poonpong Ngamkasem (1993) is consistent with the finding reported by Pornpana Changkwean (2001) whose research tilted "Korat's Traditional Games: Analysis of Physical and moral values" The study employed a field observation; the researcher observed the people playing the games in a real situation, focusing on the moral values of the traditional games of Korat. It was found that the traditional games had traditional values; they could suggest and reveal the local environment, geography, the people's ways of life, the local culture, religious beliefs, their educational values, and the belief system of the local community. Similarly, the research conducted by Wani-da Rikakorn (2006) titled "The Existence of Traditional Lanna Fiddle." The study investigated the social roles of one of the Lanna region's traditional games called Sor Lanna or Lanna Fiddle. The method used was a field observation of many events that Lanna fiddles were performed. The data were analyzed and found that such the game had three social functions: (1) providing the belief of the people and the role they play in the society, (2) functioning as a means to unify the people, and (3) functioning as media for local people to keep themselves updated on current events, what is happening in the world around them.

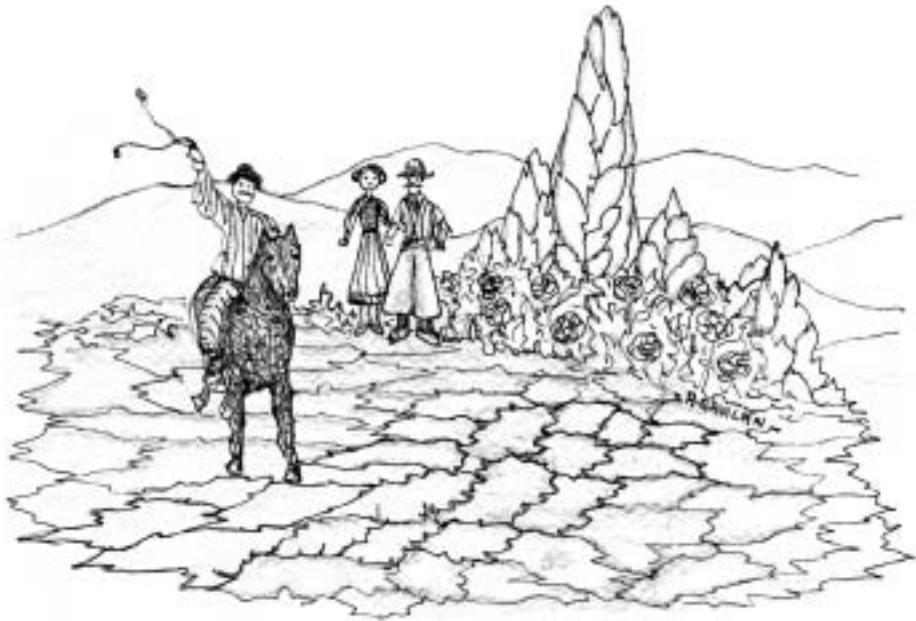
Another salient characteristic of traditional games and sports lies in their moral values. Some studies have revealed such the benefit. An experimental research conducted by Angkana Kasinun (1996) was one of such research. She aimed to link the relationship between honesty and the traditional games. The subjects were 30 primary students grade 3, aged 9, and took part in the traditional games lessons for 7 weeks (3 days a week; 50 minutes in one session). The students were assessed their honesty using the evaluative form of students' honesty, before and after the intervention. The result showed that the students' honesty scores were higher, compared with the scores of the pre-test, at the .01 significant level. It was also found that the students enjoyed the games and would like the games of the past to be played at the present. The games were: Kra Dood Cheuk Deaw (Single rope jumping), Khee Maa Song Mueng (Take me home-horse Riding), Chum Chee (Fingers counting), Dern Kala (Coconut-shell walking), Wing Waow (Running and flying a kite), Kaa Fak Khai (Crow and egg), and Saon Haa (Hide and seek). The finding is in line with the research conducted by Kritsana Kongyim (1988) who analyzed the values and beliefs manifested in the traditional music and songs accompanying the playing of traditional games and sports. The narrative

description was used. The result showed that the music accompanying the traditional games provided values functioning as a means to promote understanding, belief, and values for all members of the community, functioning as a model for young people to follow, which would bring about happiness for individuals as well as for the society as a whole.

Research revealing the values of moral playing traditional games and sports has been conducted using both experimental research design as well as field observation. The research titled "A Study of Ethics as Appeared in Folk Games of the South." (Sremsri Anuntapong: 1997), which was a study using a filed observation method, interview, and descriptive analysis of 8 traditional games. The result showed that the personal moral values found were patience, diligence, prudence, discipline, responsibility, curiosity, wise spending; the inter-personal values included being grateful, respect of others, generosity, honesty, kindness, harmony, and sacrifice. Another study that supports the moral values of traditional games and sports was conducted by Anchana Maneenet (1993). She compared grade 3 primary students' conceptual understanding of moral values between the experiment group 1 and the experiment group 2. 28 students were in each group. Group 1 was taught using traditional games; Group 2 using traditional tales. The duration of the experiment was 8 weeks (2 times a week; 60 minutes per session). The instrument used was a test of conceptual understanding of the values of unity and cooperation with the reliability index of 0.99. Two groups were tested using this test before and after the experiment. The result showed that both experiment groups, traditional games and traditional tales, had higher post-test scores of moral conception, at the .01 significant level. Moreover, research conducted by Thanin Thaneer (2000) has demonstrated that traditional games help develop the player's aesthetics. The research titled "The use of traditional games to develop grade 3 secondary students' Aesthetic Perception". The aim was to compare the students' aesthetic perception before and after their traditional games' experience. 39 students participated in the research for 8 weeks (two days a week, 60 minutes in a day). The instrument was a test of aesthetic perception. The results showed that the aesthetic scores of the students after the intervention were higher across the three aesthetic dimensions; perfection, proportion, and symmetrical unity, at the .05 significant level.

CONCLUSIONS

In South East Asia, the roles of traditional games and sports have been recognized as significant activities; they offer many tangible benefits: promoting cooperation and international relation, enhancing international understanding, empathy, goodwill, promoting peace, helping to alleviate conflicts among the nations in South East Asia. As it is located at the center of mainland Southeast Asia, Thailand has become the leader in traditional games and sports in mainland Southeast Asia. A pioneer study by Chuchchai Gomaratur in 1984 has sparked off interests in research in the values of traditional games and sports as well as the greater interest in traditional games and sports in Thailand, in terms of the number of participants and the frequency of the events, and the systematic manners of organizing such events. At present, there have been many studies conducted by several disciplines in Thailand on traditional games and sports; they, however, can be classified into two groups, namely, the Health Science and the Social Science. The findings of the studies on traditional games and sports in Thailand have shown that traditional games and sports provide values for the players and participants in four dimensions, namely, physical, physical fitness, and health values, intellectual values, mental-emotional values, and social, cultural, and moral values. The values have been found to be observable, which can be verified using scientific methods.



*Dr. João Francisco Magno Ribas,
Dra. Elizara Carolina Marin
y Dnda. Maria Eliza Gama Santos*

**Diagnóstico das manifestações de esporte e lazer
do campo e da cidades da região central do Rio
Grande do Sul, Brasil**

■ **Diagnóstico das manifestações de esporte e lazer do campo e da cidades da região central do Rio Grande do Sul, Brasil**

*Dr. João Francisco Magno Ribas, Dra. Elizara Carolina Marin
y Dnda. Maria Eliza Gama Santos*

O Grupo de Pesquisa de Lazer e Formação de Professores (GPELF) constituiu-se no início de 2006 em decorrência de ações investigativas de um grupo de pesquisadores do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM que têm em comum suas temáticas de pesquisa, bem como ações extensionistas realizadas junto às Redes Públicas de Ensino de Santa Maria e Região, no Estado do Rio Grande do Sul (RS). O grupo atua mediante a tríade Ensino\$, Pesquisa e Extensão, no campo da Educação Física e suas diferentes interfaces e desenvolve suas atividades com o objetivo de pesquisar as manifestações lúdicas, de lazer e de esportes de diferentes contextos sócio-culturais, investigar as diferentes práticas escolares no contexto de escolas de Educação Básica dos Sistemas Público de Ensino e, ainda, propor e construir processos de formação de professores.

Em 2008, o GPELF decidiu investir em um projeto de pesquisa com o objetivo de mapear as manifestações de Lazer e Esporte desenvolvidas na Região Central do Rio Grande do Sul/Brasil. Para tanto, submeteu-se esse projeto a um Edital Público da Rede do Centro de Desenvolvimento do Esporte Recreativo e do Lazer do Ministério do Esporte –REDE CEDES/ME o qual foi contemplado para realizar o estudo denominado “Diagnóstico das Manifestações de Esporte e Lazer do Campo e da Cidade”¹.

O ser humano, deste o princípio da humanidade, através das relações entre os semelhantes e com a natureza, criou diferentes formas de se expressar (pelas relações sociais, pelo trabalho, pela alimentação, pela diversão etc.). Tais expressões humanas foram construídas pelo e no processo de desenvolvimento histórico da sociedade e em estreita relação com as necessidades sociais, econômicas e culturais.

Tais expressões são criadas e reconfiguradas de diferentes maneiras no processo da vida pelos diferentes povos, de acordo com as formas como se relacionam com o entorno. Logo, diz-se que os seres humanos são seres culturais, seres que por meio do trabalho, do fazer cotidiano constroem, reconstróem e re-significam seu ambiente– ou atribuem novos significados àquilo que fazem. Todas as formas de expressões humanas denominamos como manifestações culturais, ou seja, todos os bens produzidos pela humanidade para a sua preservação, interação e prazer. Nesta pesquisa, nos interessam as manifestações de esporte e lazer desenvolvidas por diferentes grupos sociais em suas práticas cotidianas.

Partimos do princípio de que as manifestações esportivas, de lazer e lúdicas são dimensões humanas que compõem a identidade sociocultural dos povos e estão intimamente ligados com as condições materiais de existência. Significa dizer que os modos como se desenvolvem tais dimensões colaboram para a compreensão também dos aspectos econômicos, políticos, sociais, educacionais dos diferentes espaços onde essas ocorrem, ou seja, dos municípios, dos estados e do país.

As manifestações de esporte e lazer dos povos são compreendidas como patrimônio cultural da humanidade que precisam ser conhecidas, preservadas, transmitidas, recriadas e garantidas, cabendo às Instituições Científicas e Instituições de Gestão Pública, entre outras, a produção de pesquisas e o desenvolvimento de políticas culturais.

Esse estudo se propõe a dar o primeiro passo para a realização de um diagnóstico abrangente das manifestações de esporte e lazer dos municípios da Região Central do Rio Grande do Sul, que contemple a caracterização dessas manifestações, as instituições promotoras e o perfil de seus protagonistas (faixas etárias, gêneros e etnias dos participantes). Trata-se de um projeto inicial, pois a proposição do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores GPELF/CEFD/UFSM, em parceria com outras instituições, é dar continuidade a essas ações e constituir um acervo de informações empíricas e metodológicas que sirvam de subsídios para que seja realizado o diagnóstico em todos os estados brasileiros, construindo, por fim, um mapa das manifestações do Brasil.

Há que se dizer que o diagnóstico sobre a situação do esporte e lazer no campo e na cidade e o conhecimento dos mediadores que facultam a ocorrência dessas manifestações é um caminho necessário para empreender políticas de democratização do esporte e do lazer, que garantam a autogestão, ou seja, a emancipação humana e social, aqui entendida como “processo de libertação dos homens em relação ao seu estado de sujeição ao sistema e aos imperativos econômicos oriundos do modo de produção. Uma sociedade cujos membros são emancipados é uma sociedade que possibilita o livre desenvolvimento dos mesmos, sem que eles tenham que sacrificar as próprias vidas em função de interesses que não são as necessidades humanas, coletivas e sociais” (PADILHA, 2000, p.16).

Numa sociedade desigual como a brasileira, pensar, organizar e mediar a democratização do esporte e do lazer por meio de políticas públicas passa, necessariamente, pelo conhecimento da ocorrência desses elementos da cultura humana nos diferentes espaços sociais, para que as decisões estratégicas sobre o que propor e como propor tenham como eixo balizador as necessidades concretas dos municípios e das regiões, bem como, a preservação da identidade e particularidades locais e o estímulo à autonomia dos indivíduos.

Várias instituições brasileiras e pesquisadores têm se preocupado com o levantamento e discussões sobre as manifestações no Brasil. São exemplos: o convênio celebrado entre o IBGE e o Ministério de Esportes que resultou no relatório denominado “Perfil dos Municípios Brasileiros: Esporte 2003”; o recente trabalho organizado por Lamartine P. Costa (2005) em que apresenta um levantamento das modalidades esportivas praticadas no Brasil, o mapa geográfico dessas práticas e o impacto econômico gerado pelo esporte; a pesquisa do sociólogo Eduardo Dias Manhães sobre a política de esportes no Brasil; o Observatório de Políticas de Educação Física, Esporte e Lazer - constituído em 1999 (OBSERVATÓRIO DO ESPORTE, 2009).

Ressalta-se que essa não é uma preocupação somente Nacional, pois a União Européia por meio de projetos que envolvem diferentes universidades e pesquisadores tem empenhado esforços no sentido de mapear a ocorrência de jogos e esportes em diferentes regiões da Europa e de desenvolver políticas culturais. Um exemplo dessa preocupação é o observatório do esporte da Catalunha (OBSERVATORI CATALÀ DE L'ESPORT, 2009) que destaca que “... o observatório é um instrumento dirigido a pessoas e organizações que intervêm no âmbito do esporte na Catalunha, com o fim de oferecer-lhes a informação necessária para realizar um seguimento detalhado da evolução do fenômeno esportivo e para que, partindo da base desta informação, possam tomar decisões em seus âmbitos de competência”.

Outra importante ação na Europa, porém, no âmbito dos jogos tradicionais, é o programa “Cultura 2000”, desenvolvido nos anos 2005-2006, que não somente realizou um diagnóstico sobre os jogos populares nas diferentes regiões da Europa como também desenvolveu ações, a exemplo da criação de uma Página WEB, da elaboração de produtos audiovisuais, livro e organização de um Congresso Internacional. A principal agregadora e responsável por essas ações é a Associação Européia de Jogos e Esportes Tradicionais que foi criada em 2001 (LAVEGA BURGUES, 2006)

Levando em conta os resultados das pesquisas realizadas no Brasil e a experiência da União Européia, a pesquisa se propõe a contribuir com o processo de construção de um Sistema de Informações sobre as manifestações esportivas e de lazer dos municípios, dos estados e do país, iniciando pela Região Central do Rio Grande do Sul. Conta-se com a colaboração, na construção metodológica e na análise dos dados da pesquisa, com o Grupo de Estudos Praxiológicos do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha (GEP/INEFC), Centro de Lleida, Espanha, sob a coordenação do Professor Dr. Pere Lavega Burguês.

PRESSUPOSTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

O principal objetivo da pesquisa consiste em elaborar um diagnóstico detalhado das manifestações de esporte e lazer do campo e da cidade da Região Central do RS considerando a identificação, a descrição e a inter-relação com o contexto sociocultural. Este levantamento de informações tem como principal meta construir um Mapa das manifestações de esporte e de lazer, proposto por Instituições (prefeituras, escolas, Igrejas, etc...) ou organizadas pela Comunidade Local em distintos espaços dos municípios.

A Região Central do Estado do Rio Grande do Sul, segundo divisão do Conselho Regional de Desenvolvimento – COREDES, conforme site da Fundação de Economia e Estatística Siegfried Emanuel Heuser (2008), é constituída por 19 municípios (Agudo, Dilermando de Aguiar, Dona Francisca, Faxinal do Soturno, Formigueiro, Itaara, Ivorá, Jarí, Julio de Castilhos, Nova Palma, Pinhal Grande, Quevedos, São João do Polêsine, Santa Maria, São Martinho da Serra, São Pedro do Sul, Silveira Martins, Toropi, Tupanciretã). A pesquisa, neste primeiro momento, está delimitada por esta região como forma de adequar sua abrangência à disponibilidade de recursos financeiros, materiais e pessoais.

A seleção dos municípios para compor a amostra da pesquisa se deu segundo os seguintes critérios: proximidade com a UFSM, facilidade de acesso e também o fato de que parte dos municípios compõe o espaço de outros projetos de extensão e de pesquisa do grupo de pesquisa GPELF/CEFD/UFSM, o que viabiliza as ações, tendo em vista contatos e articulações já estabelecidas com instituições e profissionais da região.



Figura 1. Municípios da Região Central do Estado do Rio Grande do Sul segundo divisão do Conselho Regional de Desenvolvimento (COREDES)

Metodologicamente, a pesquisa foi dividida em três fases de execução. A primeira, que compreendeu os meses de maio e junho de 2008, foi destinada à caracterização das condições socioculturais dos municípios investigados, interlocução com o universo da investigação e afinamento dos procedimentos metodológicos. Na segunda fase, no período de julho de 2008 a março de 2009, foi realizada a coleta das informações e organização/alimentação da base de dados. Por fim, a terceira fase, no período de março a dezembro de 2009, será realizada a maior parte das análises, com a definição de categorias, a construção dos resultados e das conclusões, bem como elaboração do relatório final. O mapa das manifestações de esporte e lazer pretende agregar um conjunto de informações relativas ao tipo de

manifestação, locais onde as práticas ocorrem (ruas, praças, instalações específicas), períodos de realização das práticas, frequência e duração das manifestações (horas, dias, semanas), recursos utilizados nas ações e suas origens, estrutura e apoio logístico (transporte, guarda e cuidados com o material utilizado) para os eventos. Há que se considerar, também, os protagonistas na organização das equipes, no controle e registro dos pontos, na realização da arbitragem e/ou mediação do jogo, tipos de premiações, bem como as fases do jogo, ou seja, jogo local, jogo em fase de inserção, jogo em fase de progressão, jogo em fase de regressão e interação com as localidades próximas. Na fase de coleta de informações, tomamos como preocupação compreender de forma aprofundada os contextos locais em que acontece tal manifestação.

Descrever as principais formas de funcionamento das manifestações de esporte e lazer se constitui no segundo grande grupo de interesse deste estudo, que pretende registrar: nomenclatura, objetivo do esporte/jogo, materiais utilizados, espaço de realização do esporte/jogo, características do espaço de realização, organização dos materiais, descrição dos jogadores e suas posições – atacante, defesa etc. –, duração das práticas ou atividades, formas de finalização (pontuação, tempo, sem pontuação por tempo etc.).

Outro aspecto que está sendo considerado refere-se ao contexto sociocultural do município e as inter-relações com as manifestações de esporte e lazer, como por exemplo: número de habitantes, etnias, base de sustentação econômica, renda per capita, nível de escolaridade da população, número de escolas, nível de escolarização oferecido pela rede pública, entidades e organizações públicas e privadas ligadas ao esporte e lazer, espaços culturais – teatro, cinemas, praças, festividades.

Identificar os protagonistas (instituições ou pessoas) que organizam as manifestações de esporte e lazer se constitui em outro interesse da pesquisa, objetivando conhecer os papéis assumidos pelos sujeitos que organizam as atividades, a instituição de origem, a função ou cargo que ocupa na instituição, idade, sexo, formação, assim como dos participantes (idade, gênero, etnia, escolaridade).

Tendo em vista que a proposta da pesquisa é realizar um diagnóstico e identificar elementos que ajudem a compreender as manifestações de esporte e lazer do campo e da cidade, foi necessário mesclar e articular um conjunto de recursos metodológicos de natureza quantitativa e qualitativa.

Para a coleta das informações estamos lançando mão das fontes de informações listadas a seguir:

- Sites que contemplem informações sobre o contexto econômico, social e cultural dos municípios pesquisados
- Documentos oficiais das Secretarias de Turismo e Educação dos municípios (projetos, atas, relatórios etc.)
- Mídia impressa (jornais locais, encartes turísticos, revistas etc.)
- Sujeitos sociais envolvidos na organização e desenvolvimento das manifestações de esporte e lazer dos municípios investigados (secretários, representantes de entidades não governamentais, líderes comunitários etc.)
- Os próprios espaços onde as manifestações de esporte e lazer ocorrem nos municípios investigados (escolas, praças, campos, ginásios, balneários etc.).

Como instrumentos de coleta de informações, construímos roteiros específicos para busca em *sites*, em documentos oficiais e na mídia impressa. Para a coleta de informações nos espaços, foi elaborado um formulário para a observação e registro das manifestações. Para a coleta com os sujeitos sociais envolvidos na organização e desenvolvimento das manifestações de esporte e lazer, foi elaborado um roteiro semiestruturado para entrevistas individuais. Os **roteiros** visam orientar uma coleta de informações sistematizada



Fig. 2. Site do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores.

nos *sites* e documentos diversos e serão elaborados a partir de categorias a priori, podendo ser complementados à medida que outras categorias emergem das análises e se tornem relevantes para a construção dos resultados. Já, os **formulários** são indicados para esse tipo de pesquisa que possui larga abrangência, com diferentes variáveis, numerosos sujeitos e grande quantidade e diversidade de informações.

Em virtude das extensões dos municípios e das distâncias entre os mesmos, adotamos alguns critérios para delimitar o universo da pesquisa e alcançar os objetivos. Para os municípios de pequeno porte adotamos buscar informações sobre as manifestações

de esporte e lazer das comunidades rurais (portanto, mais afastadas) por meio de informantes estratégicos (tais como pessoas idosas, sacerdotes, gestores municipais), mídia impressa, entre outros. Para as escolas desses municípios, definimos como critérios levantar dados sobre as escolas da área urbana, uma escola periférica, uma rural e, em havendo, uma escola particular.

Para os municípios de grande porte, como o caso de Santa Maria, foi necessária a definição de critérios diferentes, em função do grande número de espaços públicos onde as manifestações de esporte e lazer acontecem. Para alcançarmos uma amostra que pudesse ser considerada representativa da totalidade do município fizemos um recorte, tomando como referência diferentes zonas da cidade.

Em primeiro lugar, realizamos uma demarcação de quatro zonas com linhas imaginárias que cortaram a cidade de norte a sul. Para essa demarcação, procuramos equilibrar as zonas de modo a que ficassem equiparadas, dos pontos de vista da extensão e do volume populacional. Ainda assim, cada zona ficou extensa para a coleta de informações nos prazos previstos para o projeto, então foi necessária a realização de mais um recorte, com duas praças, uma igreja, um centro comunitário e duas escolas públicas de educação básica, preferencialmente as de maior porte, para cada zona demarcada.

A análise está sendo realizada com base na perspectiva crítico-dialética, buscando entender as manifestações de esporte e lazer a partir do movimento, dos conflitos, do histórico dos contextos e com interesse transformador (SANCHEZ GAMBOA, 2000). Nesse sentido, esta pesquisa se propõe, a partir dos resultados, a colaborar com as políticas públicas dos municípios envolvidos.

Ressaltamos que, diante da importância dos eixos investigados para a produção de novos conhecimentos acerca das manifestações culturais em suas formas, assim como da importância desses conhecimentos para o fomento de novas políticas e investimentos nesse campo, é de interesse, após o término desta etapa delimitada pelo projeto, dar continuidade à pesquisa, ampliando o espaço de investigação para todo o Estado do Rio Grande do Sul e demais estados brasileiros.

As informações obtidas na pesquisa estão sendo registradas em uma base de dados administrada pelo Centro de Processamento de Dados (CPD) da Universidade Federal de Santa Maria, que pode ser acessado pela página WEB da GPETF (www.ufsm.br/gpelf) conforme figura 02, página essa que será denominada "Mapa do Esporte e Lazer". A primeira versão dessa base de dados consiste em apresentar as seguintes informações: pesquisadores, municípios, espaços culturais, instituições organizadoras, manifestações culturais e eventos.

ANÁLISE PRELIMINAR DAS MANIFESTAÇÕES DE ESPORTE E LAZER

Segundo os COREDES (2008), a Região Central do Rio Grande do Sul comporta uma população total de 400.150 habitantes, distribuídos em 19 municípios: Agudo (17.020 hab.), Dilermando de Aguiar (3.222 hab.), Dona Francisca (3.627 hab.), Faxinal do Soturno (6.459 hab.), Formigueiro (7.238 hab.), Itaara (4.717 hab.), Ivorá (2.423 hab.), Jarí (3.805 hab.), Júlio de Castilhos (19.978 hab.), Nova Palma (6.495 hab.), Pinhal Grande (4.556 hab.), Quevedos (2.753 hab.), São João do Polêsine (2.751 hab.), Santa Maria (266.209 hab.), São Martinho da Serra (3.483 hab.), São Pedro do Sul (16.859 hab.), Silveira Martins (5.996 hab.), Toropi (3.137 hab.) e Tupanciretã (22.904 hab.).

Se levarmos em conta os critérios demarcados por Veiga (2004), quais sejam, estruturais (demográficos - número de habitantes dos municípios, densidade habitacional - abaixo de 150 habitantes por quilômetro quadrado, localização - grau de adjacências das aglomerações) e funcionais (dizem respeito ao transporte coletivo urbano, equipamentos educacionais, culturais, de saúde) identifica-se que, apenas Santa Maria pode ser considerada urbana.

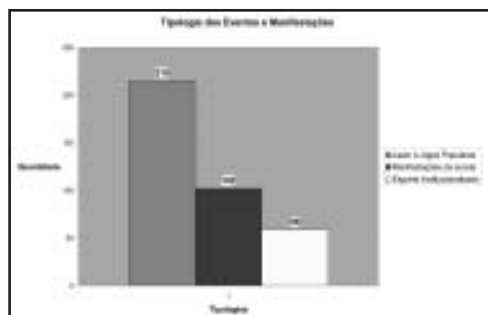
O Atlas Socioeconômico do Rio Grande do Sul² demonstra que tradicionalmente o estado gaúcho destaca-se pelo investimento no setor agropecuário. Dentre as propriedades rurais existentes no estado, 85,71% possuem menos de 50 hectares de terra, ou seja, há predominância de médias e pequenas propriedades, distribuídas em diferentes regiões. Cabe destacar que dos 496 municípios que compõem as 28 regiões do Rio Grande do Sul, 333 têm menos de 10 mil habitantes. A Região Central, foco da pesquisa, é exemplar pois, dos 19 municípios que a compõem, apenas São Pedro do Sul (16.859 hab.), Agudo (17.020 hab.), Júlio de Castilhos (19.978 hab.), Tupanciretã (22.904 hab.) e Santa Maria (266.209 hab.) possuem mais de 10.00 habitantes.

Com relação à tipologia das manifestações de esporte e lazer, foram definidas as seguintes categorias: **manifestações da escola** – as diversas manifestações orientadas pelo projeto pedagógico dos sistemas de ensino; **esporte institucionalizado** - práticas que adotam os sistemas de regras e códigos nacionais e internacionais, representados por Confederações Internacionais e que visam resultados; **lazer e jogos populares** – as práticas desenvolvidas com diferentes fins (diversão, busca de prazer, religiosidade...), organizadas por instituições locais (Igreja, CTG...) e desenvolvidas de forma sistemática.

Após a análise dos eventos conforme as tipologias, constatou-se que a maioria das manifestações de esporte e lazer desenvolvidas e pesquisadas nos municípios em foco podem ser classificadas como **lazer e jogos populares** (215 eventos), aparecendo, a seguir, as manifestações da escola (102) e, por último, o esporte institucionalizado (59 eventos), perfazendo um total de 376 manifestações³.

O alto índice de manifestações classificadas como lazer e jogos populares atribui-se às características culturais da região. São fortemente influenciadas pela colonização (Italianos e alemães) e sua ligação religiosa, cultivo das tradições gaúchas realizando diversos tipos de festas e eventos comemorativos.

Os dados da pesquisa acenam para discussões importantes sobre as manifestações de esporte e lazer organizadas pela escola ou por outras instituições e que compõem o projeto pedagógico das instituições escolares. Para fins de análise, agregamos as diferentes manifestações realizadas pelas vinte e cinco (25) escolas pesquisadas dos doze (12) municípios⁴ em duas categorias, com base em suas características: **Eventos festivos** – contemplam, em seus objetivos,



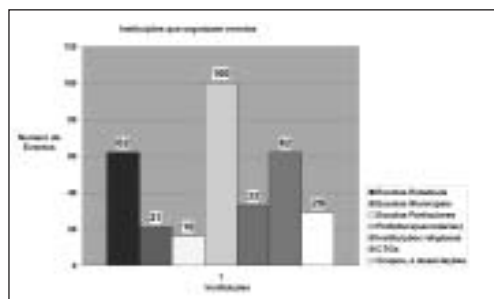


Gráfico 1. Instituições que organizam eventos

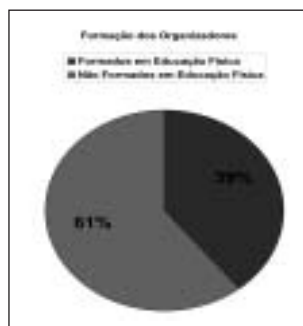


Gráfico 2. Formação dos Organizadores

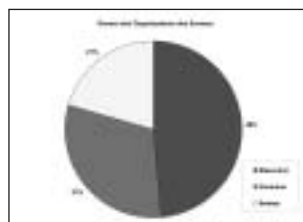


Gráfico 3. Gênero dos Organizadores dos Eventos

comemoração de datas do calendário - mundial, nacional, regional, municipal e/ou específico dos contextos escolares (tais como: Dia das Mães e da Criança, Festas Juninas, Natalinas, Semana Farroupilha, Aniversário da Escola, entre outros); **Eventos esportivos** – manifestações orientadas pelo esporte institucionalizado como os Jogos Escolares do Rio Grande do Sul, campeonatos inter-séries, olimpíadas municipais estudantis, jogos interescolares, entre outros). Do total das instituições escolares

pesquisadas, 23 promovem também **eventos festivos** ligados a datas comemorativas. Os dados demonstram que os eventos festivos superam os eventos esportivos. Dos 67 eventos identificados, 50 são festivos, enquanto 17 são esportivos. Os sujeitos entrevistados assinalaram que nessas manifestações, há o desenvolvimento de jogos e atividades lúdicas diversas e maior participação da comunidade escolar.

Os dados levantados indicam que um grande número de manifestações de esporte e lazer é organizado pelas prefeituras, contudo, em sua maioria, os municípios não possuem um setor específico para desenvolver políticas de ações, ficando esses vinculados a secretarias de outros setores, exceto a cidade de Santa Maria que conta com a Secretaria de Município da Juventude, Esportes, Lazer, Idoso e Criança. *Gráfico 1.*

Das instituições pesquisadas e expressas no gráfico acima (escolas, prefeituras municipais, instituições religiosas, CTGs, grupos e associações) identificamos que praticamente 1/3 dessas manifestações são propostas pelas prefeituras municipais.

O diagnóstico revelou que os Centros de Tradições Gaúchas (CTG), juntamente com as escolas, são o segundo âmbito responsável pelas manifestações de esporte e lazer nesta região. Há fortes evidências de que esta Instituição não se constitui somente num espaço de preservação da cultura local,

mas também de produção de manifestações tradicionalistas, através de danças e rodeios, aspectos que merecem ser aprofundados em outros estudos.

Quanto à formação dos protagonistas que organizam as manifestações de esporte e lazer, pode-se dizer que 39% possuem formação em Educação Física – e, desses, a maioria é vinculada às instituições escolares. Quando se analisa com mais profundidade os protagonistas das secretarias municipais, identifica-se que poucas prefeituras contam com profissionais da área da Educação Física na condução de tais ações. *Gráfico 2.*

O gráfico 3 ilustra os protagonistas na organização e realização dos eventos de esporte e lazer deixando evidente que pertencem, na grande maioria, ao gênero masculino. Também pudemos constatar que as manifestações propostas e mediadas por esses protagonistas, também, são direcionadas ao mesmo gênero, tais como: campeonatos de futebol e futsal, rodeios (provas de pialo, rédea, tiro de laço, gineteada...), jogo de bocha, entre outros.

Para as mulheres, são propostas atividades tipicamente femininas como chás das senhoras, jantar das mulheres. Também envolvem-se em atividades religiosas, festas de santo, datas comemorativas etc.

CONCLUSÕES

O “Mapa do Esporte e Lazer no RS”, resultado da presente pesquisa, pretende contribuir com novos rumos para o Esporte e Lazer da região. Com base nas informações, estamos dando início a um conjunto de ações de pesquisa e extensão. No que tange à pesquisa, estamos realizando a sistematização dos dados à luz de teorias da área como suporte para compreender melhor as manifestações, assim como enriquecer o debate, além de identificar temas para futuras pesquisas. No que tange à extensão, vamos propor aos gestores das prefeituras responsáveis por essas atividades, a divulgação dos resultados e manutenção da base de dados por conta das prefeituras, assim como pretendemos orientar o debate para a construção de ações mais qualificadas de esporte e lazer para a região.

Um dos aspectos que dificultou o diagnóstico das manifestações de Esporte e Lazer da Região Central do Estado do RS diz respeito à ausência de registro dessas ações, tanto nas prefeituras, quanto nas instituições de ensino. Partindo do pressuposto de que a história explica o presente, entendemos que o patrimônio cultural produzido por nossa sociedade deve ser registrado e preservado para auxiliar na compreensão dos rumos tomados por ela. Por isso, uma das propostas deste trabalho que culminou com a criação da base de dados denominada “Mapa do Esporte e Lazer no RS”, é de repassar essa base de dados para os municípios a fim de que incorporem em suas ações e dêem continuidade, alimentando os *sites*.

Outro ponto bastante relevante que, a priori, constatamos no diagnóstico, se refere à falta de apoio para os jogos tradicionais da região. Ou seja, as prefeituras vêm priorizando a organização e sistematização de eventos esportivos e não vêm apoiando manifestações de jogos populares como, por exemplo, a bocha. Ao mesmo tempo em que constatamos que a região apresenta uma riqueza de Jogos Tradicionais, inclusive de eventos rurais (diferentes municípios organizam as Olimpíadas Rurais), constatamos que eles não estão contemplados nas ações das políticas dos municípios da região.

As Escolas de Educação Básica também representam um espaço frutífero para as práticas de lazer e esporte, sinalizando a necessidade de investimentos que possam garantir um maior acesso da comunidade nos espaços escolares, independente das datas e eventos organizados e desenvolvidos para esse fim. Essa sinalização sustenta-se no fato de que em muitos locais a escola representa um dos espaços públicos, quando não o único, dotado de uma infraestrutura mínima para as práticas corporais. Mas, é importante destacar, que a maior parte das escolas não abre no final de semana – vale dizer, não são espaço de acesso público.

Também não foram detectadas políticas que visem à continuidade e regularidade de ações de esporte e lazer. O que identificamos foi uma grande variedade de ações pontuais, que não garantem a incorporação das práticas realizadas no dia a dia dos indivíduos. Essa conclusão também acena para a necessidade de investimentos em políticas públicas que visem possibilitar aos cidadãos a regularidade das práticas de esporte e lazer no seu tempo livre diário. Ou seja, políticas que garantam a construção e manutenção de espaços públicos suficientes e adequados para a realização de jogos, de atividades esportivas e de lazer, associadas à documentação e a historicidade da cultura de esporte e lazer promovida e realizada nesses municípios.

O fato de os profissionais que atuam nas instituições promotoras dos eventos de esporte e lazer não terem formação em Educação Física pode ser um importante elemento para análise da falta de políticas mais estáveis e duradouras. Certamente que estes espaços

necessitam de pessoas bem instrumentalizadas e com formação específica para qualificar ainda mais os espaços de esporte e lazer na Região Central do Rio Grande do Sul.

O Brasil, atualmente, não contempla uma política de Estado clara e propositiva para o esporte e lazer. De certo modo, o direito ao esporte e ao lazer está presente na legislação brasileira ou em documentos oficiais, mas isso não resultou ainda em política de fato. Esta limitação tem reflexo direto nas ações governamentais, onde encontramos manifestações com apoio dos municípios de forma incidental ou dependente do governo ou partido político. Como exemplo, o programa do governo federal denominado Segundo Tempo, cujo objetivo central é assistir estudantes no contra-turno escolar com práticas esportivas. Surgem com data para começar e terminar, não tendo, portanto, continuidade na comunidade local. Entretanto, vale destacar que o Ministério do Esporte atualmente vem investindo em ações, pesquisas e discussões em forma de seminários, com pesquisadores da área de Educação Física, com o intuito de dar forma a uma política de Esporte e Lazer para o país, restando assim, a participação de todos os segmentos da sociedade para construir espaços e ações consoantes com a cultura local e de forma mais qualificada e sistemática.

NOTAS:

1. Esta pesquisa está sendo financiada pelo Ministério do Esporte/Secretaria Nacional de Desenvolvimento de Esporte e de Lazer/Centro de Desenvolvimento do Esporte e Recreativo e de Lazer (ME/SNDE/REDE CEDE), aprovada no edital da Chamada Pública – Rede CEDES, Portaria nº15, de 31 de dezembro de 2007 (D.O.U. nº 23 de 01/02/2008, seção 1, pg.94), sob a coordenação dos pesquisadores Elizara Carolina Marin e João Magno Ribas, responsáveis pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPFLF) do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), e da professora Maria Eliza Gama Santos, Doutoranda em Educação(UFSM).
2. <http://www.scp.rs.gov.br/ATLAS/atlas.asp?menu=467>. Acesso realizado no dia 07/03/2008.
3. Esclarecemos que o total das manifestações destacadas não representa a totalidade do que foi desenvolvido no ano de 2008, na região em foco, pois foram utilizados critérios metodológicos para delimitar o universo da pesquisa.
4. Como se trata de uma pesquisa em andamento a análise preliminar foi realizada em 12 municípios.

REFERÊNCIAS

- COSTA, L. *Pereira da (Org.). Atlas do esporte no Brasil: atlas do esporte, educação física e atividades física de saúde e de lazer no Brasil*. Rio de Janeiro: Shape, 2005.
- FUNDAÇÃO DE ECONOMIA E ESTATÍSTICA SIEGFRIED EMANUEL HEUSER. *Conselho Regional de Desenvolvimento (COREDES) do RS*. http://www.fee.tche.br/sitefee/pt/content/resumo/pg_coredes.php. consultado dia 06 de maio de 2008).
- LAVEGA BURGÚÉS, Pere (org.). *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa – Proyecto Europeo Cultura 2000*. Asociación Europea de Juegos Y Deportes Tradicionales. Imprenta Grafic Car, Barcelona, Espanha, 2006.
- OBSERVATORI CATALÀ DE L'ESPORT. *Secretaria General de l'Esport de la Generalitat de Catalunya. Espanha*. <http://www.observatoridelesport.cat/cat/index.asp>. Acesso realizado no dia 16/08/2009.
- OBSERVATÓRIO DO ESPORTE. *Observatório de Políticas de Educação Física, Esporte e Lazer*. <http://observatoriodoesporte.org.br/apresentacao/>. Acesso realizado no dia 02/09/2009.
- PADILHA, Valquíria. *Tempo Livre e Capitalismo: um par imperfeito*. Campinas: Alínea, 2000.
- SANCHEZ GAMBOA, Silvio. *A pesquisa na construção da Universidade: compromisso com a aldeia num mundo globalizado*. In: LOMBARDI, José Claudinei (Org.). *Pesquisa em Educação: história, filosofia e temas transversais*. Campinas, SP: Autores Associados: HISTERDBR;Caçador, SC: UnC, 2000.
- VEIGA, José Eli. *Destinos da ruralidade no processo de globalização*. In: *Estudos Avançados*. Vol.18 nº.51 São Paulo p.51-67, 2004.

Otros títulos publicados por la A.C. LA TANGUILLA

