

Tradición y Modernidad en los juegos y deportes tradicionales. Últimas reflexiones

15. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA EUROPA DEL SIGLO XXI: RETOS DE FUTURO

Autor: Dr. Pere Lavega Burgués

Profesor titular en el INEFC-Lleida (Universidad de Lleida)

Director científico del proyecto cultura 2000 “Juega con tu corazón, comparte tu cultura”

Miembro fundador de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

E-mail: plavega@inefc.es

1. RECONOCIMIENTO INTERNACIONAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES COMO PATRIMONIO CULTURAL DE LA HUMANIDAD

Los resultados de los juegos y deportes tradicionales en cada una de las regiones europeas aportados por el proyecto cultura 2000 y mostrados en este libro justifican que este tipo de prácticas se eleven a la condición de patrimonio cultural.

Esta consideración ya ha sido apuntada por diversos estudiosos del juego, entre los cuales merecen una especial atención las reflexiones de Parlebas (2005:15) al reconocer el juego como emblema de una cultura.

“Los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. La literatura y la música, la construcción, los vestigios y la alimentación se presentan generalmente como una parte del patrimonio comunitario; pero no se deben olvidar las formas de divertirse, de compartir el placer de actuar juntos; ¡No se deben de olvidar los juegos! Ellos también han surgido de la patria: corresponden a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse con los otros y de entrar en contacto con el medio. Relacionados con las creencias seculares, realizados según los ritos y las ceremonias tradicionales, inspirados por las prácticas de la vida cotidiana, los juegos físicos forman parte del patrimonio cultural, de un patrimonio cultural fundado según la puesta en juego del cuerpo, fundado según la acción motriz. Y este patrimonio es muy diverso y exuberante. Esta etnomotricidad lúdica representa la cultura en actos, una cultura que revive en cada gesto del cuerpo. En este sentido, los juegos encarnan un lugar de la memoria, a menudo ignorados, pero que en realidad son llenos de una simbología evocadora (...) El estudio de los juegos puede ofrecer, por tanto, una vía interesante de acceso al conocimiento de las sociedades”.

La condición del juego como fenómeno cultural, su reconocimiento como patrimonio cultural, muy vinculado a los temas que se relacionan con la diversidad cultural, han sido tratados por diferentes instituciones regionales, estatales, europeas e internacionales. Entre estas instituciones destaca la UNESCO, organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, que ha mostrado una actitud muy activa en estos aspectos. Entre sus principales acciones, queremos mencionar a modo de ejemplo tres resoluciones importantes para el ámbito de los juegos y deportes tradicionales:

- Año 1989. Definición y reconocimiento de la cultura popular y tradicional
- Año 2001. Declaración universal sobre las medidas a adoptar sobre la diversidad cultural
- Año 2006. La promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (JDT).

1.1 Juego y cultura popular y tradicional

El 17 de octubre al 16 de noviembre de 1989, con motivo de su 25ª reunión celebrada en París la UNESCO debatió en torno a la cultura popular y tradicional. Su definición recoge las ideas expresadas

en los párrafos anteriores, reconociendo el juego como una de sus formas de expresión.¹ “La cultura popular y tradicional es *el conjunto de creaciones, que emanan de una comunidad cultural fundadas en la tradición, expresadas por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto expresión de su identidad cultural y social; las normas y los valores se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras. Sus formas comprenden, entre otras, la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes*” (UNESCO, 1990:254).

1.2 Diversidad Cultural

Este mismo organismo el año 2001 estableció una declaración universal sobre diversidad cultural, adoptada en la 31ª sesión de la conferencia general, celebrada en París, el 2 de noviembre de 2001. Se trataba del acto fundador de una nueva ética promovida por la UNESCO a inicios del siglo XXI. Por primera vez, la comunidad internacional se dotó de un instrumento normativo de gran alcance para reforzar su convicción de que el respeto de la diversidad de las culturas y el diálogo intercultural constituyen una de las mejores garantías de desarrollo y de paz. En este espíritu, la constitución de la UNESCO² ya pedía el año 1945 que se protegiera “la fecunda diversidad de las culturas”, considerando como prioritaria la causa de una diversidad cultural sostenible amenazada por una acelerada mundialización. La resolución planteaba, entre otros apartados, los siguientes ámbitos temáticos.

1.2.1 Identidad, Diversidad y Pluralismo:

- **Artículo 1. La diversidad cultural como patrimonio común de la humanidad.** Fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, la diversidad cultural es tan necesaria para el género humano como la diversidad biológica para los organismos vivos. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras.
- **Artículo 2 – De la diversidad cultural al pluralismo cultural.** En nuestras sociedades cada vez más diversificadas, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa y una voluntad de convivir de personas y grupos con identidades culturales plurales, variadas y dinámicas. Inseparable de un contexto democrático, el pluralismo cultural es propicio para los intercambios culturales y el desarrollo de las capacidades creadoras que alimentan la vida pública.
- **Artículo 3 – La diversidad cultural, factor de desarrollo** La diversidad cultural amplía las posibilidades de elección que se brindan a todos; es una de las fuentes del desarrollo, entendido no solamente en términos de crecimiento económico, sino también como medio de acceso a una existencia intelectual, afectiva, moral y espiritual satisfactoria.

1.2.2 Diversidad cultural y derechos humanos

- **Artículo 4 – Los derechos humanos, garantes de la diversidad cultural.** La defensa de la diversidad cultural es un imperativo ético, inseparable del respeto de la dignidad de la persona humana.
- **Artículo 5 – Los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural.** Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como los definen el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y los Artículos 13 y 15 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.

¹ UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General*. París: Talleres UNESCO.

² UNESCO (2006) Declaración Universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural [en línea], <http://www.unesco.org/ct/p6/diversidadcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]

- **Artículo 6 – Hacia una diversidad cultural accesible a todos.** Al tiempo que se garantiza la libre circulación de las ideas mediante la palabra y la imagen, hay que velar por que todas las culturas puedan expresarse y darse a conocer. La libertad de expresión, el pluralismo de los medios de comunicación, el plurilingüismo, la igualdad de acceso a las expresiones artísticas, al saber científico y tecnológico -comprendida su presentación en forma electrónica- y la posibilidad, para todas las culturas, de estar presentes en los medios de expresión y de difusión, son los garantes de la diversidad cultural.

1.2.3 Diversidad Cultural y Creatividad.

- **Artículo 7 – El patrimonio cultural, fuente de la creatividad.** Toda creación tiene sus orígenes en las tradiciones culturales, pero se desarrolla plenamente en contacto con otras culturas. Ésta es la razón por la cual el patrimonio, en todas sus formas, debe ser preservado, realzado y transmitido a las generaciones futuras como testimonio de la experiencia y de las aspiraciones humanas, a fin de nutrir la creatividad en toda su diversidad e inspirar un verdadero diálogo entre las culturas.

1.3 Promoción y desarrollo de los Juegos y Deportes Tradicionales.

Finalmente indicar que el 13 de marzo de 2006 la UNESCO celebró en París un encuentro de expertos y representantes de diferentes instituciones para plantear una consulta colectiva con el objetivo de crear una plataforma internacional para la promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (JDT). Como conclusión a esa consulta se plantearon diferentes propuestas de acción:

- La tarea principal de catalogar los JDT y sus aplicaciones en diversos contextos (educación, cultura, entorno, conservación, deportes de competición); entendidos como una cultura viva.
- Propiciar el trabajo conjunto de todas las organizaciones posibles para conseguir un reconocimiento de los JDT como parte de la herencia humana cultural.
- Promocionar estas prácticas en las escuelas, sobre todo en las clases de educación física.
- Promover los valores específicos que proyectan los JDT, que incluyen sobre todo solidaridad, paz, resolución de conflictos, diversidad, inclusión, respeto y reconocimiento cultural.

Para atender los objetivos indicados anteriormente se propuso llevar a cabo las siguientes acciones:

- Fomentar la investigación, la catalogación de la ludodiversidad, promoción de su práctica en su contexto cultural, divulgar estas prácticas (páginas Web, publicaciones...)
- Reconocer los JDT como parte del patrimonio intangible de la humanidad.
- Organizar encuentros regulares, congresos internacionales y constituir un consejo internacional como organización formal en torno a los JDT.

A nivel Europeo indicar que el Parlamento Europeo en mayo de 1994 se manifestaba en estos términos: “...por lo que se refiere a los instrumentos de una política activa de la Unión Europea en el ámbito del deporte, el Parlamento invita a la comisión a establecer un programa específico de promoción de los deportes regionales y tradicionales”. Sin embargo desde entonces no se ha realizado ninguna acción específica en este ámbito. Es por este motivo, que desde **la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales** constituida por 34 instituciones europeas se **ha solicitado formalmente a la Unión Europea**, a través de diferentes representantes políticos de regiones europeas, **la aplicación de un programa específico sobre juegos y deportes tradicionales.**

2. EL PROYECTO CULTURA 2000 “JUEGA CON TU CORAZÓN, COMPARTE TU CULTURA” ANTE LOS RETOS INTERNACIONALES

Este proyecto tan sólo es una primera etapa del largo camino que debe recorrerse en el ámbito de los juegos y deportes tradicionales, tanto desde una intervención local, regional o estatal como desde un punto de vista europeo e internacional. La coherencia del proyecto “la cultura europea a la luz de los juegos y deportes tradicionales” se encuentra en los distintos ámbitos temáticos abordados desde la variedad de inquietudes, de instituciones y de personas de que han participado (han intervenido universidades, centros educativos de enseñanza secundaria, museos, federaciones regionales de deportes tradicionales, centros de promoción de la cultura tradicional local, colegios de profesores y licenciados de educación física...) Todos los organismos y personas que hemos participado de este

proyecto compartimos la satisfacción que produce haber intentado contribuir al diálogo intercultural y también al reconocimiento académico, social y cultural de este tipo de manifestaciones.

La importancia del proyecto realizado en torno a los juegos y deportes tradicionales europeos queda justificada al constatar que se ha incidido sobre algunos de los principios de acción básicos que plantean instituciones tan prestigiosas y reconocidas como la UNESCO; la catalogación de los juegos y deportes tradicionales (empleando un mismo instrumento en las distintas regiones europeas), la investigación (analizando los datos obtenidos y mostrando los resultados parciales y globales), la sensibilización sociocultural (elaboración de una página Web, edición de un CD con las imágenes más representativas de las regiones participantes, publicación de los resultados, organización de un congreso y también la celebración de un festival de los juegos y deportes tradicionales abierto a distintos tipos de público y de instituciones).

Si bien se ha cubierto una primera fase en el trabajo coordinado a favor de los juegos y deportes tradicionales europeos, la lectura detenida de los datos y reflexiones que hacen las distintas regiones europeas participantes en este proyecto permite identificar algunas de las principales limitaciones, problemas y propósitos a abordar en los retos del futuro de la Europa del siglo XXI.

2.1. Reconocimiento de las Instituciones locales, regionales y estatales

Las instituciones políticas que actúan en cada municipio, comarca, región e incluso estado no han mostrado todavía el interés necesario para garantizar la protección y promoción de los juegos y deportes tradicionales.

La actuación de estas administraciones podría ir dirigida en varias direcciones:

- Legislar la defensa del patrimonio cultural que representan los juegos y deportes tradicionales. Esta defensa implica recibir ayudas, financiar conjuntamente con los ayuntamientos e instituciones locales proyectos de recuperación y exhibición de estas prácticas; facilitar el reconocimiento institucional como por ejemplo declarar fiestas de interés comarcal o regional que incluyan la presencia de los juegos y deportes tradicionales locales.
- Hacer posible la intervención coordinada de diferentes departamentos o consejerías sobre las que inciden los juegos y deportes tradicionales. Para ello sería conveniente crear un plan director y estratégico orientado a la recuperación y promoción de estas prácticas. A modo de ejemplo indicar que la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, la Consejería de Educación del Gobierno de la Comunidad, la Consejería de Bienestar Social y Familia, la Consejería de Medio Ambiente; la Consejería de Juventud deberían promover actuaciones coordinadas. Esta coordinación además debería incluir en una segunda etapa la implicación de Ayuntamientos, Universidad, entidades locales, empresas privadas, federaciones, asociaciones culturales, deportivas e incluso organizaciones como asociaciones de Padres/Madres.

2.2 Modelos para la organización institucional de los juegos y deportes tradicionales

Resulta imprescindible establecer un equilibrio entre la intervención espontánea en estos juegos y deportes y la práctica organizada con el objetivo de garantizar su continuidad. No obstante, existe una limitación importante, la edad de los protagonistas; a menudo se trata de personas de edad avanzada, generalmente poco habituadas a seguir las pautas que establece un modelo de organización estable.

Entre los diferentes modelos organizativos se identifican dos escenarios principales en los que aparecen los juegos y deportes tradicionales:

- **La fiesta** es el lugar principal para la celebración de estas prácticas. A pesar de que existen muchas localidades en las que la fiesta se viste de juegos y deportes tradicionales, en otros muchos casos ha caído en el olvido. En este sentido, se debería promover la recuperación e integración de estas manifestaciones en el entorno festivo, como medio para fomentar el diálogo cultural entre personas de distintas generaciones, género y procedencia geográfica. También debería verse como

un medio excelente para promover el turismo activo. En el contexto festivo es donde es más fácil mantener y proyectar los rasgos de la cultura local que acompañan a los juegos tradicionales.

- **La deportivización** supone la conversión del juego tradicional en deporte. A pesar que esta fórmula aporta una estructura organizativa estable, no debería entenderse como el único camino a seguir. La unificación de reglas, y la estandarización de las condiciones de juego (instalaciones, calendario, categorías de jugadores, burocratización...) pueden constituir un problema de globalización de estas prácticas y una pérdida de los rasgos de identidad local que acompañan a estas prácticas. Se debería buscar un equilibrio entre ambas fórmulas. Entre las distintas opciones, se propone la introducción de secciones culturales en las federaciones de deportes tradicionales que promuevan la convivencia entre la competición deportiva y otras iniciativas representativas de la tradición local.

2.3 Incorporación de nuevos protagonistas

- **La mujer en los juegos tradicionales.** La introducción reciente de la mujer a los juegos y deportes tradicionales invita a la reflexión de cara a garantizar y potenciar su presencia. El juego tradicional en general está constituido por prácticas integradoras, en las que no siempre es necesario establecer categorías y limitar el tipo de practicantes. Sin embargo en muchos casos se trata de prácticas construidas por el pensamiento del género hegemónico (masculino) y adecuado a las preferencias lúdicas de su interés, como es el enfrentamiento, la fuerza o la fuerza-habilidad. Ante estas circunstancias es preciso actuar, flexibilizando y adaptando las condiciones de participación para que la mujer pueda encontrar su espacio de acción y también incorporar otro tipo de modalidades en las que el género femenino pueda intervenir con mayor presencia. Nos referimos a juegos bailados, a juegos de lanzamientos de precisión en los que la fuerza no es un factor limitante (por ejemplo los bolos, lanzamientos de bola con precisión...).
- **La Interculturalidad.** Los flujos migratorios son cada vez más y más importantes en una gran parte de las regiones europeas. Los nuevos habitantes que llegan de los distintos continentes del planeta podrían encontrar oportunidades magníficas para conocer e integrarse en la cultura catalana mediante la participación en las relaciones y valores que activan los juegos tradicionales. En ese sentido se debería buscar un equilibrio entre el conocimiento de los juegos tradicionales locales y el respeto y también identificación de los juegos y los valores que acompañan a los juegos tradicionales de las culturas foráneas.

2.4 Juego Tradicional y Educación

- **Formación de los educadores.** En estos momentos todavía es insuficiente la formación que reciben sobre juegos tradicionales los educadores que intervienen en los distintos niveles académicos, tanto de la educación oficial como de la educación en el ocio. Maestros de educación primaria, profesores de secundaria y bachillerato, ludotecarios, animadores de tiempo libre y especialmente los docentes especializados en la educación física... precisan recibir una formación específica y rigurosa sobre el conocimiento y valor pedagógico del juego y deporte tradicional. En algunas facultades de educación física europea el juego y deporte tradicional se imparten a través de alguna asignatura optativa; en otros casos existen iniciativas como cursos de verano que con una duración aproximada de unas 30-40 horas ofrecen a los interesados una introducción en la educación a través del juego tradicional.
- **Proyectos Escuela-Entorno.** La aplicación del juego tradicional en la escuela debería ir más allá de las clases oficiales de educación física o de otras disciplinas. Conocer la localidad jugando; visitar algún entorno natural a través del juego; participar en alguna festividad local; construir objetos de juego y utilizarlos... son algunos ejemplos. Igualmente se debería promover programas educativos en los que participaran personas de la localidad, diferentes miembros de la unidad familiar, con el objeto de favorecer la apertura del juego al contexto que le pertenece. En este mismo apartado sería muy interesante vincular la escuela a las iniciativas de algunas de las entidades de la zona (museos, asociaciones culturales, federaciones de deportes tradicionales, ...).

- **Intercambios.** Atendiendo al carácter integrador y “universal” de los juegos tradicionales se debería estimular la participación en proyectos educativos e intercambios de experiencias con otros centros educativos. Estas colaboraciones se pueden realizar con centros de la misma región y país pero también con colegios de otras regiones europeas, favoreciendo el diálogo intercultural a través de conocer y vivenciar diferentes situaciones de juegos tradicionales.

2.5 Juego Tradicional e Investigación

- **Promoción de estudios.** El juego tradicional sigue siendo un ámbito poco reconocido y valorado académicamente. A diferencia de otros objetos de estudio, las prácticas motrices en general y sobre todo el juego tradicional son expresiones anónimas que precisan de la realización de investigaciones que aporten nuevos datos sobre sus características y sobre los valores que les acompaña.
- **Investigación básica.** El primer nivel a alcanzar corresponde al inventario y catalogación de los juegos tradicionales. Es necesario establecer un plan director que permita catalogar los diferentes grupos de juegos tradicionales, ya sea atendiendo a la edad de los protagonistas (juegos infantiles, juegos y deportes de adultos); y a la época en la que se han protagonizado (juegos conocidos por las generaciones más ancianas, juegos practicados en la actualidad...). Dada la envergadura del universo que constituyen los juegos tradicionales, el proyecto cultura 2000 ha considerado como centro de interés los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados actualmente. Ha sido un paso muy interesante para mostrar la **conveniencia** de iniciar este trabajo utilizando **criterios comunes en las distintas regiones europeas**; nos referimos a **unificar las directrices, métodos e instrumentos en la recogida, registro y análisis de los datos**. De este modo los resultados obtenidos van a ser mucho más enriquecedores que si cada región interviene adoptando metodologías y criterios distintos.
- **Investigación aplicada.** La segunda etapa a considerar consiste en promover investigaciones en torno a las consecuencias que tiene la aplicación educativa, competitiva, recreativa o turística de los juegos y deportes tradicionales. En este apartado también sería muy interesante plantear programas de actuación interdisciplinaria, realizando estudios desde las distintas regiones epistemológicas (fisiología, psicología, sociología, antropología, pedagogía, praxiología motriz...) . Para ello, resulta imprescindible la implicación de la Universidad y también el trabajo coordinado de diferentes departamentos o consejerías de la administración autonómica, estatal y europea.

2.5 Promoción y divulgación de los juegos y deportes tradicionales

- **Creación de museos.** Igual que sucede en otras áreas de la cultura tradicional sería conveniente crear museos permanentes y específicos en torno a los juegos y deportes tradicionales. Estos centros deberían ser centros dinamizadores de actividades educativas y recreativas a partir del conocimiento de la cultura lúdica tradicional.
- **Exposiciones itinerantes.** Un reto pendiente es la creación de una exposición itinerante de los juegos y deportes tradicionales europeos. Esta exposición debería ser verdaderamente ambiciosa, integrando los rasgos dominantes de la cultura que caracteriza este tipo de expresiones culturales.
- **Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).** En la medida de lo posible se tendría que aprovechar todas las ventajas que ofrece la **sociedad en “red”** en la que vivimos. Las **páginas Web** de las distintas instituciones educativas, deportivas o asociativas podrían servir de escenario virtual para favorecer **intercambios de información y de experiencias** realizadas en este ámbito. Del mismo modo se podrían compartir ediciones de vídeos y de otras producciones audiovisuales, superando las limitaciones que pueden tener algunas personas de cierta edad para entender y expresarse en otras lenguas extranjeras. Probablemente esta complicidad generada entre grupos de distintas regiones europeas a través de internet y las

nuevas tecnologías favorecería la organización de **exhibiciones y encuentros internacionales** sobre juegos y deportes tradicionales, como ya ocurre en algunas zonas europeas.

- **Congresos y debates internacionales.** Complementando algunas de las acciones anteriores, de difusión e investigación, sería conveniente organizar regularmente congresos nacionales e internacionales con el propósito de favorecer el intercambio de conocimientos, investigaciones y experiencias en torno a los juegos y deportes tradicionales. Además estos congresos deberían compaginarse con la celebración de **festivales y demostraciones de juegos y deportes tradicionales**, pero a ser posible aprovechando la coincidencia con alguna festividad local en la que este tipo de prácticas estén presentes. En este sentido es muy interesante el modelo que utiliza la **Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales**, al celebrar anualmente su asamblea general coincidiendo con algún festival, demostración o final de campeonato de algún juego o deporte tradicional de la zona en la que se celebra este encuentro anual.
- **Publicaciones.** Finalmente, indicar la necesidad de dar a conocer todos los resultados de experiencias e intercambios que se realicen en torno a los juegos y deportes tradicionales. El reto más ambicioso podría consistir en elaborar una **enciclopedia europea de juegos y deportes tradicionales**, una vez se disponga de más datos e investigaciones sobre estas prácticas. Posteriormente se debería favorecer la publicación de tesis doctorales, estudios, ensayos,... mediante la edición de **libros, monografías, artículos en revistas especializadas y también obras de divulgación**. En este apartado sería muy conveniente crear **materiales pedagógicos, con criterios unificados** que se pudieran emplear en todas las regiones europeas. Igualmente sería conveniente fomentar la publicación virtual de todo lo concerniente a los juegos y deportes tradicionales a través de las **páginas Web e internet**.

3. BIBLIOGRAFÍA

- Parlebas, P. (2005) “El joc, emblema d’una cultura” en ENCICLOPEDIA CATALANA “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 13-20
- UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General*. Paris: Talleres UNESCO.
- UNESCO (2006) Declaració Universal de la UNESCO sobre la diversitat cultural [en línea], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]