

LA PRAXIOLOGIA MOTRIZ EN LOS JUEGOS MOTORES TRADICIONALES: UNA ETNOMOTRICIDAD EXUBERANTE

LA PRAXÉOLOGIE MOTRICE EN JEUX: UNE ETHNOMOTRICITÉ LUXURIANTE

MOTOR PRAXEOLOGY AND TRADITIONAL GAMES: A ETHNO-MOTRICITY EXUBERANT

Pierre Parlebas
Université La Sorbonne. Paris V
Traducción: Joseba Etxebeste Otegi
IVEF de Vitoria

Fecha recepción: 22-12-15
Fecha aceptación: 20-1-16

RESUMEN

Los juegos tradicionales pueden ser considerados como un espejo de las culturas, testimonio de una etnomotricidad con gran diversidad. Así mismo, es indispensable analizar con rigor las lógicas internas respectivas, para realizar una comparación profunda en función, especialmente, de su época y de su región de pertenencia. ¿Podemos conciliar la indeclinable diversidad de las prácticas ludomotrices con su agrupamiento en un conjunto unificado, dotado de una identidad común? Es lo que propone el Praxiologie motriz, uno de cuyos aportes pone en evidencia la presencia de universales que subyacen en los juegos tradicionales de todas las sociedades.

PALABRAS CLAVE: Método comparativo, etnomotricidad, ludografía, universales, juego tradicional, modelización

RÉSUMÉ

Les jeux traditionnels peuvent être considérés comme un miroir des cultures, qui témoigne d'une ethnomotricité à la foisonnante diversité. Aussi est-il indispensable d'analyser avec rigueur leurs logiques internes respectives, puis d'en établir une comparaison approfondie en fonction notamment de leur époque et de leur région d'appartenance. Peut-on concilier l'indéclinable diversité des pratiques ludomotrices avec leur regroupement en un ensemble unifié, doué d'une identité commune? C'est ce que propose la praxéologie motrice dont la démarche met en avant la présence des universaux qui sous-tendent les jeux traditionnels de toutes les sociétés.

MOTS-CLÉFS: Méthode comparative, ethnomotricité, ludographie, universaux, jeu traditionnel, modélisation.

ABSTRACT

Traditional games may be considered to be a true reflection of a culture, a witness of diverse play through time. Thus, it is vital to analyse the internal logic of respective games to profoundly compare and contrast, in their context of time and place. Although diverse, is it possible to offer a unified identity that will make them whole? This is what we try to do when we talk about motor Praxiology, one of whose contributions is to point out universal characteristics of traditional games in all societies.

KEYWORDS: Comparative methods, ethno-motricity, ludography, universals, traditional games, modeling.

"Cada sociedad tiene sus propias costumbres", afirma el etnólogo Marcel Mauss insistiendo en que los modos de actuación y utilización del cuerpo forman parte de las normas y valores de cada comunidad. Sin embargo, la noción de universalidad de los juegos que domina en los escritos de la mayoría de los autores es controvertida. En esta línea, Jean Félicissime Adry, en un famoso libro publicado a principios del siglo XIX (1807), escribió que "los juegos de niños, sobre todo del pueblo, son los mismos en París, en Londres, en San Petersburgo, en El Cairo, en Constantinopla, en Isfahán y en Pekín". A esta equivalencia en el espacio le añadió Adry una equivalencia en el tiempo: "Lo que es más sorprendente", decía, "es que estos juegos que divertían a los niños en las calles

del Cuzco de los incas, en el Bagdad de los califas, en Roma, en Menfis, en Atenas y en Persépolis son estrictamente los mismos". Este artículo pretende rebatir ésta extendida creencia en la "universalidad" de los juegos con la ayuda de una comparación de las prácticas lúdicas de distintas áreas culturales.

El método comparativo.

El descubrimiento de las características distintivas de los juegos deportivos requiere una metodología exigente y controlada que ha de ser aplicable al conjunto de corpus que recogen los juegos tradicionales y los deportes. Conviene identificar los fenómenos con precisión y, superando los parecidos superficiales, comprender la profunda organización del sistema y su sentido.

El análisis praxiológico de la acción motriz de los practicantes es decisivo para esta tarea. La lógica interna de cada actividad, apoyándose de sobre todo en el método comparativo, se ha de sumergir en el contexto social. La comparación etnomotora del contenido de los juegos, de su lógica interna, de las condiciones de práctica y de la vivencia de los participantes, subraya las similitudes y las disparidades que poseen, revelando también los rasgos distintivos de pertenencia y haciendo posible, de ese modo, una interpretación cultural.

La primera dificultad de este tipo de investigación estriba en identificar y describir de un modo preciso el corpus de juegos seleccionado como referencia. El trabajo de campo y el análisis documental (archivos, relatos, memorias, grabados, iconografía...) proporcionan una información valiosa. Por ejemplo, y a modo de corpus representativo de los juegos deportivos de hoy, podemos utilizar los cientos de pruebas de los Juegos Olímpicos que se presentan como el escaparate de la modernidad ludodeportiva.

Así considerada, esta perspectiva antropomotriz se propone actuar, en el campo de lo lúdico, como un laboratorio comparativo de las diferentes cultura y micro culturas del planeta. Como sugiere Claude LéviStrauss, « la variedad de las estructuras sociales, difundidas en el tiempo o en el espacio [...] constituyen una diversidad de experiencias "prefijadas" ». Aun así, pueden darse varios casos. De entrada, de la desbordante etnomotricidad se desprenden tres situaciones clásicas que analizaremos sucesivamente: la primera subraya el papel del tiempo, la segunda el impacto del espacio, y la tercera mezcla ambos factores.

Primer caso: Comparación de los juegos deportivos de una misma región en dos épocas diferentes. Se puede comparar, por ejemplo, los juegos de Europa hoy, representados por los Juegos Olímpicos, y las actividades lúdicas del Renacimiento, ilustradas en la pintura "Juegos infantiles" de Peter Bruegel (1560) o en los grabados de Jacques Stella (1657).

Segundo caso: Comparación de los juegos deportivos practicados en diferentes regiones en la misma época. La comparación, por ejemplo, de los juegos tradicionales de Túnez o de Argelia con los Juegos Olímpicos modernos en el siglo XX puede dar lugar a interpretaciones reveladoras.

Tercer caso: Comparación de los juegos deportivos de diferentes regiones en diferentes épocas. Se puede, por ejemplo, comparar los juegos tradicionales del País Vasco del siglo XX con los juegos de Normandía del siglo XVI.

Como se adivina, las comparaciones se pueden realizar según múltiples combinaciones de dos o más corpus de juegos. La riqueza de estas comparaciones interculturales parece inagotable, lo que cuestiona la supuesta universalidad de los juegos. ¿Son las actividades lúdicas en realidad las mismas desde Los Ángeles a Vladivostok, desde Dublín a Tamanrasset, como afirman muchos autores? ¿No mostrarían, en cambio, estas comparaciones algunas de las principales tendencias culturales de las sociedades que las juegan?

Entre los muchos estudios realizados en este sentido, y a modo de la ilustración, examinaremos el caso de los juegos tradicionales del Malí recogidos por Mohamed Ould Salek en 1990. Este investigador llevó a cabo un trabajo de campo por las aldeas rurales de siete etnias del Malí, en un área que se extendía desde Tombuctú a Sikasso: bambara, senufo, songhai, sogon, tuareg, fulani y maure. Completó de este modo un corpus de 189 juegos autóctonos que comparó con los deportes modernos, especialmente en términos de su lógica interna. Sin entrar en los detalles de esta interesante investigación, ¿cuáles fueron los resultados comparativos logrados por el Sr. Ould Salek?

Algunas diferencias son espectaculares: la mitad de las actividades olímpicas son pruebas psicomotrices, es decir, se realizan en solitario, contra el 10% de los juegos del Malí. Se observa que el 68% de estos juegos africanos se realizan en un entorno no estandarizado e incierto, mientras que sólo un 10% lo hacen en los Juegos Olímpicos. El uso de un sistema de puntuación en los juegos de Malí sólo afecta al 31% del conjunto, mientras que está presente en todos los juegos de las Olimpiadas. Hay que considerar, además, que todos los deportes modernos buscan un enfrentamiento igualitario, simétrico, mientras que los juegos de Malí favo-

recen juegos desiguales (63%) que dan un papel preponderante a los duelos disimétricos y a las estructuras de "uno contra todos" y "todos contra todos".

En resumen, se constata que los juegos del Mali valoran más la práctica colectiva que la individual, más la actividad en entornos inciertos que la acción en espacios estandarizados, los juegos carentes de contabilidad y resultado que los de rendimientos numéricos, los enfrentamientos disimétricos que las competiciones igualitarias. Estos son datos objetivos que, comprendidos en el conjunto de los referencias culturales propias, permiten una interpretación llena de sentido cultural que implica nociones de libertad individual, de toma de decisiones, de desigualdad entre participantes y de dominación final.

Fases del análisis praxiológico.

El análisis de los juegos y actividades deportivas realizadas en el marco de la Praxiología motriz, gracias a las comparaciones que acabamos de mencionar, se basa en tres etapas sucesivas y diferentes, aunque profundamente interdependientes entre ellas. Veamos rápidamente esos tres pasos:

La primera fase consiste en la descripción, lo más detallada posible, de los comportamientos de los jugadores, en el descubrimiento de los rasgos de la lógica interna de cada práctica lúdica (en relación con las reglas pero sin reducirse solo a ellas). Esta rigurosa **ludografía** se propone describir las relaciones que los jugadores mantienen con el espacio y el entorno, con los objetos, con el tiempo y con los otros eventuales participantes. Estas relaciones exigen, necesariamente, datos tanto biológicos como psicológicos, afectivos y relacionales, pero que han de tener un vínculo directo con las producciones motrices observadas en los participantes.

Nada puede sustituir una observación de campo reiterada y profunda, y menos aún si está enriquecida por una inmersión del observador como jugador dentro de auténticas partidas. Una "observación participante", o incluso en este caso una "participación observante", evitará los sorprendentes errores que se verifican en numerosos libros que confunden, por ejemplo, el juego del Marro (jeu de barres) con el juego del Blanco y Negro (jeu de la coquille). Este error, repetido en numerosas obras, resulta de la confusión entre el antiguo juego griego de la Ostrakinda (jeu de la coquille) y el juego del Marro y certifica una ignorancia de la realidad lúdica y el inconfesable recurso a la utilización de referencias de segunda mano. Para comprender correctamente un juego no hay nada mejor que experimentarlo en la propia piel y vivir las emociones, los intercambios, las fintas y los acuerdos a lo largo de las peripecias lúdicas de la situación real. Esta vivencia de jugador, empapada de motricidad, que representa un elemento importante para la comprensión de la conducta motriz de los practicantes, nos va a permitir reflexionar, en paralelo, sobre el minucioso trabajo del etnógrafo sumergido en la realidad cotidiana de la sociedad que estudia.

En general, un estudio de este tipo deberá seguir las condiciones habituales de los trabajos científicos: las de tipo conceptual y metodológico, las relativas a la construcción de herramientas de observación, a la recogida de datos y a la verificación de resultados (fichas de observación, cuestionarios, entrevistas, experiencias...).

La segunda fase pretende coordinar los elementos empíricos de la etapa precedente en un sistema coherente y relacionar esta lógica interna del juego con las características culturales de la comunidad en cuestión. Pasaremos, así, de una ludografía a una ludología, del mismo modo que se pasa de la etnografía (la dimensión "etic" de los anglosajones) a la etnografía (la faceta "emic"). ¿En qué medida son los actos lúdicos una prolongación de las normas y valores de la sociedad de referencia? Es posible comprender, en efecto, que toda la comunidad entienda las actividades lúdicas como un aprendizaje social y que potencie los usos corporales que preparen el comportamiento deseable del futuro adulto. Podemos afirmar que esta etapa es el corazón de una **etnomotricidad** que entiende las manifestaciones corporales como una de las vías de expresión más relevantes de las representaciones y del imaginario de una cultura.

El objetivo es transformar las múltiples unidades de comportamientos empíricos observados en la primera etapa en un conjunto coherente lleno de significado. El investigador se esfuerza en presentar la "gramática" del juego e intenta describir los principios que están en la raíz de los modos de actuación observados. La consideración y la presentación en red de los diferentes elementos de la lógica interna del juego determinan lo que se puede denominar "el carné de identidad" del juego: la utilización del espacio y de los accesorios varía profundamente si se trata de las Cuatro Esquinas, la Rayuela, o el Gouret; las relaciones con los demás, compañeros o adversarios son muy distintos en el Rugby, el Voleibol o en la Pelota Sentada. Este es el « núcleo duro » del juego, que representa la pertinencia motriz de los practicantes y es la raíz de las interpretaciones y que tiene el valor de sus rasgos distintivos. A la escala del corpus recogido, la comparación de los "núcleos duros" de las diferentes prácticas permite una interpretación fundamental. En cada juego se podrá describir los contactos interpersonales, los modos de enfrentarse, ayudar, penalizar o de actuar sobre el entorno.

Conviene aplicar a las actividades ludomotrices el rigor conceptual y las exigencias demostrativas indispensables que, por sí solas, permitan evitar los sempiternos ensoñamientos e ideas preconcebidas que sobrevuelan esta área de pensamiento. ¿Es posible descubrir el funcionamiento de un juego? ¿Es posible describir cómo los comportamientos prácticos observados se organizan para producir una confrontación global evidente cargada de significado colectivo? ¿Sería posible reagrupar los elementos separados que se han obtenido cuidadosamente a lo largo de la etapa precedente y articularlos entre sí como si fueran un sistema? Se harán presentes, entonces, las cadenas de interacciones, los procesos y las redes relacionales portadoras de sentido operacional y que son modelizables. Será posible, entonces, representar bajo la forma de grafos y matrices las redes de comunicación y los sistemas de puntuación, que constituyen la trama esencial de numerosos juegos como el fútbol, el Gavilán o la Galine. Esta modelización, sometida a los datos empíricos, ofrece un apoyo notable en la interpretación cultural de las situaciones motrices destacando las aportaciones originales y distintivas de cada juego.

Analicemos ahora las críticas clásicas, y algo ingenuas, que se dirigen a este tipo de trabajos. Modelizar, se suele leer, suprime la vivencia y el valor de lo cualitativo que son el fundamento de la actividad lúdica. Esta afirmación es más que discutible. Si una persona pretende disfrutar de un paseo a pie entre Brest y Meton [Bretaña, Francia], ¿el hecho de disponer de un mapa que le permita formalizar todos los caminos posibles le impedirá la elección de un itinerario personal y la vivencia gozosa y original de las vivencias, incluso fantaseadas, del viaje? ¿La subjetividad de los jugadores no puede apoyarse y aprovecharse del conocimiento objetivo de las situaciones de acción?

En un juego deportivo, el grafo de los caminos posibles de los diferentes operadores permite una mejor comprensión de los mecanismos del funcionamiento lúdico. La identificación de los roles sociomotores, por ejemplo, representa una etapa crucial del análisis de la acción motriz, etapa que permite elaborar el grafo de los cambios de roles permitidos por la lógica interna, acariciando así los delicados procesos del desarrollo del tiempo. Además, la conducta motriz de todo jugador puede analizarse aún más, ya que cada rol se descompone en subroles sociomotores, lo que nos permite también construir el grafo de las posibles evoluciones estratégicas.

Al final, el análisis etnomotor desemboca en dos preguntas fundamentales:

- ¿Es posible detectar ciertas constantes bajo la inmensa variabilidad de las conductas lúdicas? ¿Se podrían considerar la existencia, juego a juego, de generalizaciones de estructuras? El proyecto praxiológico es tajante: la enorme variabilidad de los comportamientos esconde la presencia potencial de estructuras estables en su interior, y es esta profundidad lúdica compartida por todos los juegos la que hay que desvelar.

- ¿El conocimiento controlado de los comportamientos motores empíricos puede revelar valores y principios culturales de envergadura como la igualdad de oportunidades, la libertad de iniciativa y decisión, los roles del hombre y la mujer o la relación con el entorno físico? Aquí también, el proyecto es claro: cada juego es un universo que tiene sentido cultural y que debe ser interpretado sobre la base de las secuencias motrices observadas, sobre las configuraciones y las redes descubiertas.

La tercera fase se dedica a la comparación precisa de la multitud de juegos recogidos en el planeta. Se impone una toma de conciencia de la ludodiversidad. Es falso, a pesar de lo afirmado por una multitud de autores, que los juegos sean los mismos y que hayan sido siempre los mismos en todas las épocas, de Londres a Argel, de Cuzco a Vladivostok. El inventario de los miles de juegos tradicionales recogidos por los investigadores de todos los países ofrece un abanico exuberante de los modos de cooperar o de enfrentarse, de intervenir sobre el entorno, de relacionarse con los animales o de comportarse tanto como hombre o como mujer. En este terreno, el etnocentrismo amenazante es derrotado de un modo aplastante: los juegos permiten vivir con pasión la diversidad de los modos de actuación colectiva.

Esta tercera etapa del análisis se apoya necesariamente en las dos precedentes al proponer una verdadera antropología de los juegos, una antropología de la motricidad lúdica. El método comparativo contribuye a identificar, por oposición [semiótica], los rasgos distintivos de la lógica interna de cada juego y a desvelar sorprendentes diferencias. A veces, lo que resulta muy revelador, ciertas comunidades tratan a los animales y plantas como si fueran seres humanos, trastocando las relaciones con el medio natural. En trabajos recientes acerca de la relación entre naturaleza y cultura, el antropólogo Philippe Descola muestra que esta separación radical que las representaciones culturales occidentales han producido entre naturaleza y cultura, es decir, entre aquello que existe fuera de la intervención humana (la naturaleza) y aquello que es el resultado de la acción del hombre (la cultura), no ocurre en ciertas comunidades. Bajo una forma más o menos silenciosa, las creencias, los sueños y los ritos se empapan de los modos de vida, de actuación y de juego. Como Marcel Mauss muestra magistralmente, los usos sociales del cuerpo, y especialmente del cuerpo lúdico, dependen profundamente de las representaciones, de los valores religiosos y de los símbolos rituales de cada cultura o subcultura. A su manera, el juego es un modo de pensar el mundo, de forjarse una cosmología apropiada, y los usos ludocorporales se extienden sobre una paleta de variaciones extremadamente abierta.

Una cuestión crucial se desvela ahora. ¿Es posible discernir invariantes generales dentro de la proliferación de variaciones singulares? Si el anclaje particular de cada juego en su contexto cultural propio es innegable, ¿cualquier intento de búsqueda de estructuras lúdicas comunes no está abocado a un fracaso seguro? ¿Es posible conciliar las lógicas singulares de los diferentes juegos con la lógica universal compartida por todos ellos?

Los universales de los juegos deportivos

¿Qué enseña el examen morfológico de los juegos desde la perspectiva de la acción motriz, desde la perspectiva de las operaciones que tejen su inevitable trama?

Observemos dos grupos de personas que juegan sucesivamente, y de un modo separado, a tres juegos clásicos tales como el voleibol, el rugby y la Pelota sentada. ¿Qué constatamos? Tres tipos de reflexiones nos vienen a la cabeza:

En un primer momento, cuando practican **un mismo juego**, los dos grupos ofrecen espectáculos diferentes, aunque en realidad se comporten de un modo muy similar. En el voleibol, por ejemplo, la ocupación del espacio, la utilización del balón, las secuencias de juego, los pases y remates, el desarrollo de las puntuaciones o los tipos de roles utilizados son fenómenos que se repiten en ambos grupos según esquemas idénticos. Igual que en el rugby y la Pelota sentada, las conductas individuales de los practicantes de un juego se funden en un molde global que, por encima de las diferencias comportamentales coyunturales, se adaptan a los mismos "modelos" subyacentes.

Estos juegos se asientan sobre esquemas implícitos que se pueden traducir en estructuras formalizables, eventualmente matematizables. El desarrollo lúdico se ejecuta en un conjunto de intercambios de balón que definen una auténtica red de comunicación. Esta red puede ser modelizada de un modo riguroso, en este caso en un grafo binario, finito, completo, y limitado por dos relaciones: una de solidaridad y otra de rivalidad. Se han descubierto otros seis modelos fundamentales que responden a diferentes categorías de la acción: la red de interacción de marca, el sistema de puntuaciones, la red de cambio de roles sociomotores, la red de cambios de subroles sociomotores, el código gestémico y el código praxémico. Estos modelos proponen valiosas configuraciones operatorias que el investigador puede utilizar a lo largo de las etapas del análisis praxiológico (plantillas de observación, descripción de los rasgos de la etnomotricidad...).

Gracias a la reglas, la lógica interna de todo juego genera un universo cerrado que impone las formas de acción motriz que cada jugador debe obligatoriamente cumplir. La idea que se obtiene de estas observaciones es que, bajo la infinita diversidad de los comportamientos superficiales provocados por un juego, habitan estructuras subyacentes invariables que predeterminan las acciones de los jugadores, independientemente de su nacionalidad o de sus características personales. Bajo el desorden superficial, reside un orden profundo.

Más allá de las apariencias, en el caso de una comparación entre múltiples desarrollos de un juego determinado, **la similitud se impone**.

En un segundo momento, cuando **dos juegos distintos** son practicados por un mismo grupo, las diferencias saltan a la vista. Los mismos jugadores que antes jugaban a voleibol y hacían delicados pases se ponen a jugar brutalmente al rugby, chocando y placando ferozmente. El desarrollo del sistema de marca de las puntuaciones y de las condiciones de ejecución de los encuentros es muy diferente. En la Pelota sentada cada participante tiene el placer de elegir sus compañeros y sus adversarios en cada intercambio de balón y a cambiar, si lo desea, a lo largo del juego, mientras que en el voleibol y el rugby la red de comunicaciones es fija durante todo el partido.

Cada uno de estos juegos deportivos provoca fenómenos específicos de relación con el espacio, el material, el tiempo y los demás. La lógica interna de cada juego, manifestada sobre todo en los modelos anteriormente identificados, crea universos de interacción motriz muy diferentes, a veces antagónicos.

En resumen, en el caso de la comparación de dos juegos, al contrario que en el primer caso, **se constata una franca disparidad**.

Como conclusión de estos dos tipos de comparaciones, se observa que cada juego posee una identidad sólida representada por modelos operatorios precisos (eventualmente matematizables), y se muestra que cada uno de los modelos identificados presenta indiscutibles diferencias cuando se comparan estos juegos entre sí. ¿Permiten estas irrefutables disparidades internas pensar en una similitud general, en un universo lúdico global?

En un tercer momento, el estudio del inventario de los juegos tradicionales recogidos en las diferentes regiones del universo revela que los siete modelos identificados con anterioridad aparecen en el conjunto de prácticas: podemos considerar estos modelos como los universales de los juegos. Aunque todos ellos posean adaptaciones originales según los juegos, los **universales** son potentes modelos de segundo grado que los abarcan a todos. La red de comunicaciones del Balón prisionero, del Marro o del Baloncesto es un bigrafo exclusivo, es decir, una estructura de "duelo" que opone radicalmente dos equipos compactos. Sin embargo, la Pelota cazadora, el Gavilán o la Mère Garuche [parecido a la cadeneta] presentan una red de "uno contra todos", mientras que la Balle aux pots, el gato y el ratón o el Gouret se basan en una red "todos contra todos". De una manera más insólita aún, la Pelota sentada, Zorros, pollos y víboras, o la Galine son juegos paradójicos cuyas redes de comunicación permiten todas las interacciones posibles según el deseo cambiante de los participantes. El universal "red de comunicación motriz" está siempre presente y se materializa en estructuras particulares según los casos, que son a menudo diferentes de un juego a otro. De hecho, es un modelo de modelos, un meta-modelo, y ocurre lo mismo con el sistema de puntuación o el grafo de cambios de roles sociomotores, presentes en todos los juego con formas diferentes.

Los universales de los juegos deportivos, que representan los sistemas operativos dominantes y que modelizan las acciones y sus resultados inmediatos, son el fundamento de los comportamientos de los jugadores y del desarrollo global de cada práctica ludodeportiva, representan las estructuras invariantes de cada juego que, según un esquema común, muestran la modalidad concreta de cada actividad. De este modo se unifica la diversidad de los múltiples juegos: más allá de los mecanismos variables de las operaciones ludomotrices se dota a los juegos deportivos de una **remarcable identidad común**.

Una antropología de los juegos.

La identificación de los universales de los juegos proporciona excelentes herramientas metodológicas que pueden ser utilizadas en las diferentes etapas del análisis. La dimensión Praxiológica es, evidentemente, la central, pero debe estar constantemente en relación con el contexto social e histórico que le da a estas prácticas su completo sentido cultural. Así es como puede configurarse una etnomotricidad significativa, una antropología de los juegos que imprima a los invariantes lúdicos el carácter de las variaciones de sus contextos respectivos.

Entendemos la noción de universalidad en un sentido muy diferente al que avanzó J.F. Adry y que hemos evocado en la introducción. Los juegos de las múltiples regiones del planeta no son los mismos ni en todas las regiones ni en todas las épocas ya que sus contenidos varían considerablemente según las sociedades y los siglos. Los juegos representan el teatro de las pasiones, los deseos, los sueños, las normas y los valores propios de cada cultura; incentivan la relación social, la imagen del hombre y la mujer, el uso de la tecnología, la relación con el entorno, el sentido místico y religioso que caracterizan a toda sociedad. Pero estas diferencias no son más que las modalidades locales de los modelos comunes compartidos por todos los juegos, modelos que consagran una universalidad profunda: la lógica de las diferencias locales adquiere sentido en una lógica de similitud mundial.

Recordemos que fue Marcel Mauss el que marcó el camino al afirmar que los juegos son "fenómenos evidentemente sociales", realidad a menudo olvidada. Lo que muestra el análisis profundo de las actividades ludodeportivas es que los juegos, en tanto que patrimonio inmaterial de la humanidad, se corresponden modos diferentes de vivir la condición humana de los diversos pueblos. Eso sí que es universal.

BIBLIOGRAPHIE

ADRY, Jean (1807). Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples Paris.

DESCOLA, Philippe (2005). Pur- delà nature et Culture. Paris: Gallimard.

LEVI-STRAUSS, Claude (1962). La pensée sauvage. Paris: Plon.

MAUSS, Marcel (1966). Les techniques du corps. In Sociologie et Anthropologie pp. 363-386. Paris: PUF.

OULD SALEK, Mohamed (1997). L'ethnomotricité dans l'exemple du Malí » - these. Paris: Paris 5.

PARLEBAS, Pierre (1987). L'ethnomotricité: une approche interculturelle des pratiques motrices. In L'interculturel en éducation et en Sciences humaines, pp. 469-477, série A, tome 36. Toulouse: Université de Toulouse Le Mirail.