

LAS ACTIVIDADES TRADICIONALES DE OCIO COMO REFLEJO DE UNA SOCIEDAD

THE TRADITIONAL GAMES AS THE MIRROR OF THE SOCIETY

Mickaël VIGNE

IUFM Nord-Pas-de-Calais

Grupo de Estudio para Europa de la Cultura y de la Solidaridad (GEPECS- Eje 4)

Universidad René Descartes, Paris 5 - La Sorbonne (EA 3625)

Grupo de estudio en educación competencias interacciones y formaciones- RECIFES (EA 4520) Université d'Artois

mickael.vigne@aliceadsl.fr

Tiphaine BODIN

Profesor de las escuelas (Uruguay)

Fecha de recepción: 10.11.2010

Fecha de aceptación: 01-06-11

RESUMEN

Muchos factores contribuyen a modelar la riqueza cultural de una sociedad. En esta diversidad, se encuentra una forma particular de ocio: los juegos tradicionales. A efectos de comprender la significación de la cultura de ocio tradicional del Norte de Francia, realizamos un estudio profundo de un corpus de 108 juegos tradicionales practicados en el espacio lingüístico de la zona correspondiente a Picardía- Francia (ELP).

La metodología empleada para este estudio consistió, en una primera etapa, en el análisis de varias obras literarias de sociología y de la producción escrita regional; paralelamente a un abordaje cuantitativo, con la elaboración de un cuestionario que reúne un total de 2454 respuestas. Luego, este sondeo fue completado por medio de un análisis de enfoque cualitativo a través de quince entrevistas realizadas a varios presidentes de asociaciones, federaciones y confederaciones de jugadores.

En definitiva, el trabajo muestra la interdependencia de los diferentes rasgos de lógica interna referidos a las relaciones que los jugadores mantienen con el espacio, con el tiempo, con los objetos y con otros jugadores. Estas interacciones ponen de manifiesto la expresión significativa de la cultura lúdica regional. Estos vínculos tan próximos entre las características de los juegos tradicionales y los rasgos de la cultura del Norte de Francia confieren a los juegos un rol fundamental en la socialización de sus actores.

Los juegos tradicionales, a través de la acción motriz de sus protagonistas, constituyen el reflejo social que revela los rasgos identitarios y culturales de una sociedad de ocio tradicional; a saber, una sociedad hedonista que valora los espacios domesticados por el hombre, que precia la libertad de acción en el transcurso del tiempo, que busca la armonía con el medio y que exalta el amor propio dentro del respeto mutuo, sin perder de vista la pertenencia a un colectivo.

Palabras clave: Cultura regional de ocio, actividades tradicionales, lógica interna, interacción

ABSTRACT

Many factors enter in the shaping of the cultural wealth of a society. We find a special form of leisure in this diversity; the traditional games. In order to better comprehend the meaning of the traditional leisure culture in Northern France, we studied a corpus of 108 traditional games that were played in the *linguistic situation of Picard* (ELP). We have showed the interdependence of the different internal logic characteristics the players are taking into account and the relationships they maintain with space, the other, time and the objects. These interactions underline the significant expression of the regional ludic culture. These tight bonds between the characteristics of traditional games and the northern culture characteristics give the games a major role in the socialization of its participants. The traditional games, through the "activity of power" (motor action) of its supporters, are the social mirror that reflects the cultural and identity attributes of a traditional leisure society.

Keywords : Regional ludic culture, traditional games, internal logic, interactions

1. Introducción

El siglo pasado fue testigo de la globalización de los deportes o juegos deportivos institucionalizados (Parlebas, 1999) asociada a la marginación de los juegos deportivos tradicionales. Nos podemos preguntar de qué modo influye esa globalización en la utilización pedagógica del juego tradicional o del deporte. La elección depende en gran medida de los valores y las normas que la sociedad pretenda promover. De este modo, hay una clara preferencia por la práctica de deportes por sobre la de los juegos deportivos tradicionales. Los juegos tradicionales son considerados secundarios y a menudo se utilizan como una práctica preparatoria para los deportes. Incluso hay quienes los denigran totalmente. De este modo, en un artículo publicado en los Cuadernos del Centro de estudios e investigaciones marxistas, Adam (1966) afirma que cuanto mayor es el grado de perfeccionamiento de un deporte en cuanto a su juego, sus reglas, sus técnicas, mayor es el nivel de exigencia en el conocimiento de sus reglas y mayores son las posibilidades educativas que ofrece. Por este motivo, pensamos que ciertos juegos como el Gavilán por ejemplo o el Marro, que no están institucionalizados, socializados, no poseen más que un bajo valor educativo. Al declarar una afirmación tan contundente, el autor muestra cierto grado de desconocimiento respecto a las prácticas lúdicas de los juegos tradicionales. Más allá de la opinión personal de este último, semejantes comentarios demuestran una incomprensión global de los juegos tradicionales.

Para resolver la controversia, hemos realizado un estudio de carácter etnosociológico en torno a los juegos tradicionales de la zona lingüística de la Picardía (ELP). Como veremos más adelante, además de cumplir con una función educativa en la infancia, los juegos tradicionales ocupan un lugar importante en las actividades de ocio y conforman un terreno fértil para la construcción de la identidad individual, el desarrollo cognitivo y el desarrollo del imaginario. Más allá del interés educativo, el juego también se inscribe en una práctica de ocio. ¿Quiénes son los actores de estos antiguos juegos? ¿En qué momentos se juegan? ¿Por qué ha aumentado su práctica en estos últimos cinco años?

Tantas preguntas suponen un interés creciente por ciertas formas de prácticas de ocio en la sociedad del Norte de Francia. ¿El fenómeno de la globalización será el causante de este cambio brusco de situación, en la que los individuos tratan de volver a sus raíces? ¿Las nuevas prácticas de juegos antiguos no muestran acaso la voluntad de los individuos de tomarse hacia su pasado y hacia la herencia que les dejaron sus ancestros?

Para dar respuesta a estas interrogantes, se ha estudiado la estructura de los juegos tradicionales. El objetivo es comprender qué imagen de la sociedad actual revela la práctica de juegos antiguos. Se parte del supuesto de que si se comprende la estructura interna de estos juegos con relación a las personas que los practican, en lugares y momentos determinados, se podrán encontrar argumentos para interpretar desde un punto de vista sociológico las formas particulares que caracteriza la cultura lúdica actual en la sociedad del Norte de Francia. De hecho, se trata de comprender en qué medida el juego es el reflejo de la sociedad.

Al proceder los investigadores de un entorno rural, se ha contado con una gran cantidad de oportunidades para observar en primera instancia y posteriormente practicar los juegos tradicionales del Norte de Francia. Se ha intervenido desde una perspectiva sociológica, al modo en como lo hizo Mauss (1966) al observar y analizar las conductas corporales de las personas, a las cuales las definió como "técnicas del cuerpo", es decir la manera en que los hombres, en cada sociedad, saben servirse de su cuerpo de un modo tradicional.

A través de los juegos tradicionales, los hombres se distinguen culturalmente en su manera de actuar según su propia técnica lúdica. Otros autores más recientes como Parlebas, abordan esta temática a través de la etnomotricidad. Para este autor, los datos etnomotrices "ponen de manifiesto el peso de los factores socioculturales en las prácticas corporales relativas tanto a las situaciones sociomotrices como a las situaciones psicomotrices. La gran diversidad de las prácticas corporales según la época, el lugar y los grupos revela la influencia despótica de las normas y los valores sociales en el uso del cuerpo" (Parlebas, 1999, p.145). Por ello, resulta razonable pensar que las actividades recreativas en general y los juegos tradicionales en particular son verdaderos hechos sociales.

De este modo, el juego constituye el testigo y el agente de la sociedad que lo acoge: agente si se considera que es un elemento fundamental de la construcción de la identidad cultural y testigo ya que refleja la esencia de las normas y de los valores sociales que la sociedad difunde.

Es mediante la práctica habitual y cotidiana que el juego permite la integración entre las personas. En una taberna por ejemplo, con un vaso en la mano, es común discutir y la cerveza se vuelve rápidamente un elemento de apuesta. El juego constituye un factor de

vínculo social y permite acercar a las distintas generaciones. Los jóvenes descubren a través del juego una vida pasada así como placeres ancestrales. Buscan sus raíces y descubren de esta manera el patrimonio cultural que proviene de sus antepasados. Esta amalgama de generaciones es uno de los elementos que aseguran la supervivencia de las prácticas de ocio.

2. Marco teórico

La problemática que se plantea en nuestro trabajo es abrir una mirada sobre las prácticas de ocio de tipo corporal, lúdico y tradicional en el centro mismo de las poblaciones. Nuestro propósito es detectar los aspectos culturales fundamentales que se desprenden de éstas y que caracterizan la sociedad del Norte de Francia. Ciertamente, los juegos del pasado y próximo, practicados en la región del ELP son indiscutiblemente los juegos de hoy en día; pero, ¿cómo serán y cómo podrán seguir siendo los juegos del mañana?

Al adoptar una visión etnomotriz, se intenta mostrar la relación existente entre los juegos tradicionales en el Norte de Francia y su contexto sociocultural. Además se pretende identificar su contribución en la socialización e integración de la población infantil. El juego en tanto que reflejo de una sociedad simboliza normas, creencias, valores, representaciones, en resumen, un conjunto de rasgos distintivos que constituyen la cultura identitaria de una población. En este sentido, hemos podido constatar que la transformación de las reglas de un juego tradicional es correlativa a las modificaciones sociales tal como lo muestra, por ejemplo, el fenómeno de la "deportificación". Esta función social permite vislumbrar la importancia de los juegos tradicionales en la sociedad.

Por otro lado, Elias y Dunning afirmaban en 1986 que "el estudio sociológico de los juegos deportivos, independientemente de su interés intrínseco, tiene también una función piloto. Encontramos aquí, en un campo de estudios relativamente limitado y accesible, preguntas a las que nos vemos confrontados frecuentemente en otros campos más amplios, más complejos y menos accesibles" (Elias y Dunning, 1994, p.34). En este sentido, Lévi-Strauss siguió el mismo procedimiento intelectual al suponer la existencia de una relación entre la lingüística y la antropología. Este último afirmaba que "se puede primero tratar al lenguaje como producto de la cultura [...] Pero en sentido inverso, el lenguaje es una parte de la cultura, constituye uno de sus elementos, entre otros [...]; se puede también tratar el lenguaje como condición de la cultura" (Lévi-Strauss, 1958, pp.83-97). Desde un punto de vista teórico, suponemos asimismo que es posible aplicar el mismo principio entre la acción motriz y la antropología. Las situaciones motrices y los juegos son producto de una cultura de la cual provienen, también forman parte de la cultura y en cierto modo, son condiciones de la cultura. Esta idea retoma la de Huizinga quien sostenía que "el juego es más antiguo que la cultura" (Huizinga, 1951, p.15). Era otra manera de explicar que el juego formaba parte integrante de la cultura.

Al igual que el lenguaje, la acción motriz juega un rol fundamental en el desarrollo de la cultura y en la transmisión de los saberes corporales. Por medio de este postulado teórico, suponemos que el análisis de las prácticas motrices permite aportar a la Sociología un elemento esclarecedor en cuanto al rol y a la función de las actividades de ocio en sociedad bajo la perspectiva de los juegos tradicionales por ejemplo.

3. Metodología

Para aclarar esta hipótesis, elegimos varios métodos de investigación. El análisis de varias obras de la literatura sociológica así como de la producción escrita regional nos permitió establecer aproximaciones teóricas entre los anteriores trabajos que hemos realizado y aquellos más vigentes. En paralelo, desde un enfoque más cuantitativo, elaboramos un cuestionario que reúne 2454 respuestas de quienes practican los juegos tradicionales del ELP.

Este procedimiento fue completado por un análisis cualitativo basado en quince entrevistas con diferentes presidentes de asociaciones, de federaciones, de confederaciones o incluso de sociedades. El objetivo era comprender aquello que anima a estas personas entusiastas a emprender acciones (a menudo colectivas) para que la práctica tradicional de un juego subsista en el tiempo.

Asimismo, realizamos una gran cantidad de observaciones no participantes. Según Warnier, "la civilización o cultura material está constituida por el conjunto de artefactos materiales de una sociedad: vestimenta, alimentación, mobiliario, vivienda, herramientas, transportes, etc." (Warnier, 1995, p.13). Nos permitiremos agregar a esta lista los juegos, las actividades de ocio y los festejos ya que constituyen el punto central de nuestro trabajo. Todos estos elementos son un yacimiento de hechos sociales que permiten comprender mejor a la sociedad que nutre a los individuos.

Finalmente, realizamos numerosas observaciones participantes mediante la práctica, en su conjunto, de los juegos del corpus que conformamos, más particularmente, el de los dardos de tiro al blanco electrónico a un nivel nacional. Esto nos permitió comprender las diferentes cualidades del efecto de deportificación.

Como veremos más adelante, este fenómeno no es menor en la medida en que constituye un leitmotiv para la preservación de las antiguas actividades de ocio. Para el estudio de los juegos, catalogamos y clasificamos 108 juegos tradicionales en todo el ELP. A efectos de simplificar la complejidad de la realidad, reagrupamos estos juegos en seis familias: los juegos de niños, los juegos de taberna, los juegos de fiestas patronales, los juegos convertidos en deportes, los juegos de animales y los juegos de lanzamiento. Esto ha sido primordial para comprender en qué aspecto el juego tradicional constituye una forma de ocio revelador de los fenómenos sociales. ¿Cómo procedimos para la constitución de estas diferentes familias?

Asistidos por un programa de procesamiento estadístico, establecimos un modelo de programa que permite cruzar el conjunto de datos de tipo práctico relativos a la lógica interna y a la lógica externa. Cruzar las variables en la totalidad de los juegos era difícilmente imaginable por lo que reagrupamos subjetivamente los juegos en familias a fin de poder cruzar variables que pertenecen a una misma familia.

El medio al que recurrimos para formar las familias es simple. Los juegos fueron reagrupados según características comunes, por ejemplo los momentos en los que nos dedicamos a estos juegos. Es el caso de los "juegos de las fiestas patronales", que sólo se practican durante las festividades del pueblo. En cuanto a los "juegos de niños", la característica son los actores comunes a la práctica ya que, como su nombre lo indica, son juegos que sólo juegan los niños. El lugar del juego fue también un criterio determinante; es el caso de los "juegos de taberna" que se juegan en todas estas cafeterías de Flandes. Para los juegos de lanzamiento, el criterio fue la técnica común la que permitió reagruparlos. En los "juegos de animales", los hombres se enfrentan a animales. Finalmente, para los "cuasi-deportes" o los "juegos convertidos en deportes", fue el estatuto el que nos incitó a crear estas dos familias. Se trata de juegos tradicionales que tienden a convertirse en deportes para salvar una práctica en peligro.

Como podemos constatar, las características que permitieron crear grupos son de diferentes tipos y corresponden ya sea a los actores, a los lugares de juego, a las instancias de juego o a una política de gestión organizacional. El conjunto de estos elementos de diferenciación, que permiten constituir una familia, genera una pertinencia clasificatoria de primer orden para comprender la organización de las actividades de ocio tradicionales en el Norte de Francia.

3.1. Criterios de análisis para la comprensión de las prácticas de ocio en el Norte

Para nosotros, la clave de la comunicación motriz reside en la búsqueda y la comprensión, a través de un desciframiento de las informaciones no verbales, de las relaciones motrices. Estableciendo un modelo de sistema, considerado como un conjunto formado por elementos y relaciones que se establecen entre los mismos, podemos luego definir la pertinencia de esos elementos y de los modos de relación que se observan en un entorno. "El principio que reside en elaborar la clasificación consiste en considerar toda situación motriz como un sistema de interacción global entre el sujeto actuante, el entorno físico y otros eventuales participantes" (Parlebas, 1981, p.7).

En este sistema de relaciones motrices que une eventualmente a adversarios y a compañeros en un medio determinado, "el factor clave presente en toda situación es la noción de incertidumbre: la dimensión informacional adquiere por lo tanto una importancia central" (Parlebas, 1981, p.7).

Parlebas explica que esta noción de incertidumbre es doble ya que puede estar ligada al mismo tiempo al medio y a la acción de otro. Estas dos formas de incertidumbre son por lo tanto de naturaleza diferente pues la que está vinculada al medio es de tipo "probabilidad informal" y la que proviene de la acción del individuo está basada en la interacción motriz entre los practicantes. Y "hay interacción motriz cuando, durante la realización de una tarea motriz, el comportamiento motor de un individuo influya de manera observable en el comportamiento de uno o más del resto de los participantes" (Parlebas, 1981, p.102).

El análisis de los juegos permitió entonces ilustrar el simbolismo y la identidad cultural del Norte. Algunos resultados que surgieron de la lógica interna de los juegos merecen ser destacados ya que son una fuerte expresión de los valores fundamentales del Norte, muchas veces asimilada por la población a la convivialidad, la sencillez, la cohesión o la ayuda mutua. Parece ser que la expresión de esta calidez humana se encuentra también en el análisis de las conductas motrices del ocio tradicional del ELP.

La observación y luego el análisis de los juegos fueron realizados a partir de cuatro herramientas. Cada una constituye una relación con el espacio, con el tiempo, con el objeto y con otras personas. Aplicamos cada una de estas relaciones a la totalidad del corpus de juegos y utilizamos el programa informático de procesamientos estadísticos Sphinx para cruzar los datos relacionados con las interacciones de las cuatro relaciones antes mencionadas. De esta forma, pudimos determinar la naturaleza de la lógica interna de los juegos del Norte.

Antes de exponer los resultados, abordemos brevemente lo que estas diferentes relaciones representan y definen.

3.1.1. La relación con el espacio.

El juego, en su estructura, puede hacer referencia a dos familias de variables según la presencia o no de incertidumbre. La incertidumbre tomando en cuenta el medio, constituye entonces una variable binaria. Los criterios, que son por un lado la incertidumbre que proviene del entorno y por otro la incertidumbre que proviene de las interacciones con otro, poseen una importancia capital en el análisis del margen de las tomas de decisión de los jugadores. Esta categoría resulta importante para las actividades de ocio tradicionales del Norte ya que, como veremos más adelante, cuando los juegos no encierran ninguna incertidumbre con respecto al medio o a otras personas, se definen como juegos psicomotrices o sociomotrices.

Pero estas dos categorías tienen como característica común el hecho de que los jugadores carecen prácticamente de elección. De hecho, la competencia de los jugadores se justifica en la medida en que estos sobresalgan en la repetición de los estereotipos motrices. Los resultados respecto a los juegos del Norte mostrarán que esta categoría está lejos de ser menor en esta región.

3.1.2. La relación con otros.

Podemos examinar las relaciones de los jugadores con respecto a otros en función de la presencia o la ausencia de compañeros y/o adversarios.

Dos dinámicas importantes surgen de estas relaciones según las situaciones de prácticas: la primera, una relación de psico-sociomotricidad y la segunda, una relación de cooperación/oposición. Para las situaciones psicomotrices, no hay interacciones motrices. Por el contrario, durante la realización de una tarea motriz, las situaciones son sociomotrices cuando hay presencia de interacciones motrices y el comportamiento motriz de un individuo influye de manera observable en el comportamiento motriz de un individuo o de varios individuos.

3.1.3. La relación con el tiempo.

En nuestras sociedades industriales, el valor del tiempo representa con frecuencia mucho dinero. El individuo está sometido permanentemente a una presión vinculada al éxito a causa del tiempo. ¿Qué ocurre en lo que respecta a nuestra manera de jugar? ¿El jugador sufre un estrés permanente relacionado con el tiempo? ¿Qué valores se otorga al tiempo en un juego tradicional o en un deporte?

La lógica interna, guiada por su reglamento, es la que impone a los jugadores un sistema característico de la culminación temporal. La noción de tiempo como elemento que remata el desenlace está vinculada al sistema de marca. La eficacia de los jugadores en cuanto a la combinación y adaptación de estos dos parámetros puede representarles una victoria. ¿La noción de victoria es importante en las prácticas de las actividades de ocio tradicionales del Norte?

¿La filosofía del ocio sería preponderante sobre la del trabajo? Los resultados observados permitirán aportar algunos elementos de respuesta a estas interrogantes.

3.1.4. La relación con el objeto.

Al igual que las tres variables del análisis de la lógica interna antes mencionadas, esta es también de orden binario y se define por la presencia o la ausencia de objetos. La consideración de los objetos es fundamental pues la relación que mantiene el jugador con el objeto es representativa de diferentes aspectos que son muy a menudo culturales. La cultura material desarrollada por Warnier (1999) en sus trabajos, el cual perpetúa un trabajo realizado anteriormente por Mauss, Leroi-Gourhan o Merleau-Ponty, permite

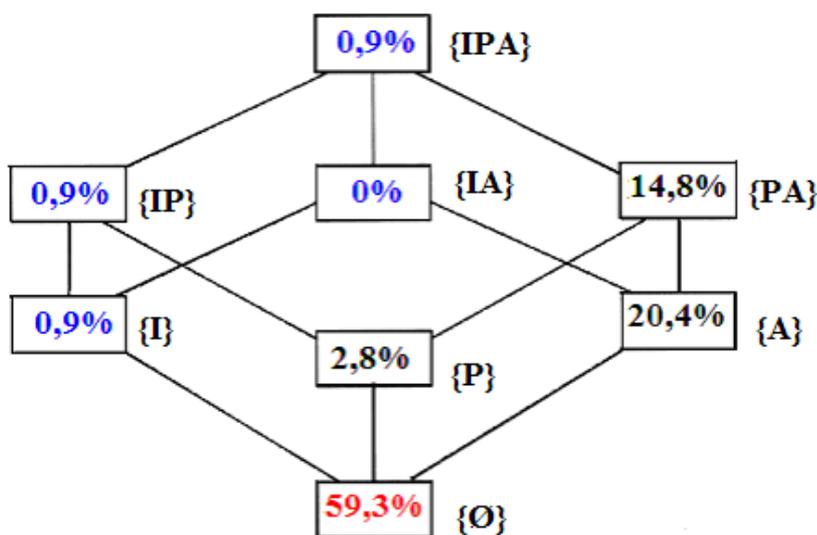
aclarar esta cuestión. La propiocepción, que proviene de una buena combinación sincrónica de las diferentes partes motrices, confiere a los jugadores un grado de destreza más o menos elevado.

La frecuencia con la que se repite el gesto es la que determinará ese nivel de habilidad a lo cual se suma el hecho de que, al mismo tiempo, se estará produciendo una familiarización con el objeto. Según Warnier, se trata de “la incorporación de la dinámica del objeto” (Warnier, 1999, p.1). El autor no habla de la incorporación del objeto pues considera que este permanece externo al cuerpo; es su dinámica la que se interioriza a partir del dominio que el sujeto ejerce sobre este mismo objeto. “La incorporación de la dinámica del objeto tiene lugar mediante el desarrollo de conductas motrices memorizadas por el cuerpo y que se manifiestan en estereotipos motrices” (Warnier, 1999, p.11).

Esta teoría de la cultura material, que viene a incorporarse al análisis de la acción motriz, permitirá tomar “en cuenta lo que ella tiene de específico con respecto a todos los sistemas de signos, es decir, su materialidad, lo cual la convierte en el protagonista esencial de las conductas motrices como matriz de subjetivación” (Warnier, 1999, p.14). A través de las variables de la lógica interna, hemos observado varios resultados importantes.

4. Algunos resultados significativos

El conjunto de resultados del análisis de las cuatro relaciones antes mencionadas puede ser reagrupado en forma esquemática en un simplex S3. Como vimos anteriormente, las cuatro relaciones se analizan según la presencia o la ausencia de compañero {C}, de adversario {A} o de incertidumbre {I} tomando en cuenta el medio o los objetos. De esta forma, los resultados del análisis de las actividades de ocio tradicionales del Norte son representados según ocho clases distintas. A saber: IPA (en presencia de incertidumbre, compañero y adversario), IP (en presencia de incertidumbre y compañero), I (en presencia de incertidumbre), IA (en presencia de incertidumbre y adversario), P (en presencia de compañero), PA (en presencia de compañero y adversario), A (en presencia de adversario) y Ø (ausencia de compañero, incertidumbre y adversario).



Nota: En rojo se destaca la preponderancia de la clase “ausencia de compañero, incertidumbre y adversario”. La clase “juegos psicomotrices” es la que predomina mayoritariamente por sobre los otros juegos (59,3% + 0,9% = 60,2%). También se observa la ausencia casi total de incertidumbre respecto al medio (en azul). Los juegos se dividen en el aspecto que muestra presencia de certidumbre respecto al medio en el que la presencia de interacciones motrices directas (PA) domina por sobre la pura adversidad (A), pero que en su conjunto permanece inferior a los juegos psicomotrices (Ø). Fuente: Vigne, 2006.

4.1. La relación con los demás.

Varios aspectos culturales unen a los hombres entre sí lo cual se traduce de diferentes maneras. A nuestro parecer, hay una multitud de elementos unificadores culturales. El lenguaje, que lleva el nombre de "chitimi" en el ELP, la vestimenta o la cocina, son algunos ejemplos. Son todos elementos que pertenecen a una misma cultura, que permiten a los individuos identificarse y pertenecer a un mismo grupo. Estos elementos son constantes que ponen de manifiesto la impregnancia de las culturas sobre los individuos. De hecho, "acercar la cultura es medir la forma que ella le da a toda existencia humana" (Fleury, 2002, p.8).

La existencia humana va tomando forma gracias a las relaciones que los hombres mantienen entre sí. De la misma forma, consideramos que el juego tradicional, al igual que la cocina, el dialecto o la indumentaria, constituye un carácter cultural identificador. "La cultura no es sólo un fenómeno de conciencia: ella marca al cuerpo tanto como a las mentes" (Fleury, 2002, p.24). El cuerpo guarda las huellas de las relaciones que los individuos tienen entre sí, principalmente a través de las actividades de ocio. El análisis de la relación con los demás en los juegos del Norte, nos permitió descubrir que esas relaciones están verdaderamente impregnadas de los valores sociales y culturales que mencionamos anteriormente y que caracterizan a las regiones del Norte de Francia.

Las relaciones de los hombres son el producto de una cultura de la cual provienen. "La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en la sociedad" (Huizinga, 1951, p.20). El autor explica que el juego es un "reflejo social". El juego revela a su vez quiénes somos y a qué cultura social pertenece el individuo. La expresión del "carácter supralógico de nuestra situación en la sociedad" supone que el juego se analiza y que todas sus funciones son coherentes entre ellas y con aquellos que constituyen el grupo de una sociedad. El juego adquiere por lo tanto un carácter unificador que debe aparecer en las relaciones de los jugadores.

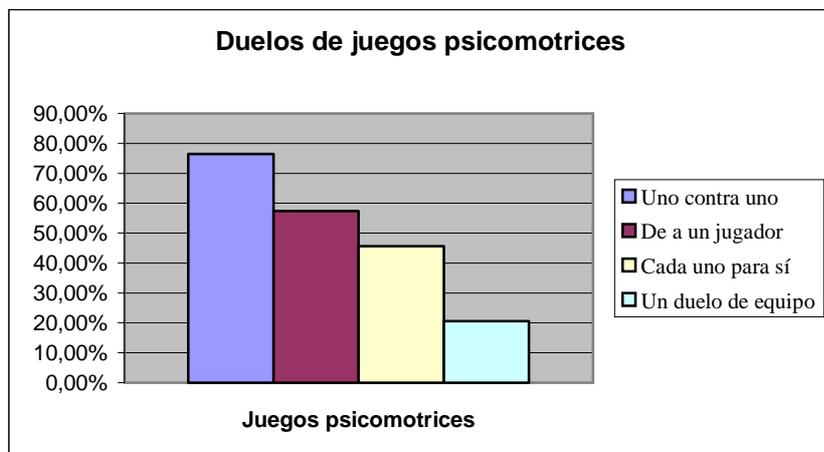
A través del sistema de relaciones que el juego impone, la noción de cohesión social cobra todo su sentido. El individuo y la sociedad no son dos nociones separadas: la sociedad penetra profundamente al individuo mediante una red de valores y de representaciones de la cual forma parte el juego y que el individuo contribuye a hacer perdurar al ir actualizándola.

De este modo, la relación con los demás, en del análisis del juego o de las actividades de ocio, es un elemento capital para comprender una cultura. Si bien realzan la habilidad motriz individual, los juegos psicomotrices reflejan sobre todo una forma de relación particular con otro. Son relaciones exacerbadas por la emoción y la sensibilidad: ninguna interacción motriz actúa directamente sobre el adversario, sólo una presión psicológica, originada en la actuación exitosa de otro, provoca una emoción individual cuyas repercusiones se observarán en los gestos motrices subsiguientes.

Por otro lado, la realización motriz está asociada a una dependencia emotiva y estratégica. Por esta razón, no es que los juegos psicomotrices estén desprovistos de un sistema de relaciones sino que estas son de otra naturaleza ya que provienen del psiquismo afectivo. Esta influencia psicológica tiene su origen en la manera en que se organizan los juegos. Además, la gran mayoría de los juegos psicomotrices se desarrollan en situación de co-motricidad de la alternancia; esto significa que cada uno, en forma sucesiva, realiza su gesto motriz durante una misma partida. Este hecho muestra que la cohesión afectiva favorecida por espacios medidos de desempeño prevalece sobre la falta de cohesión funcional.

Estos resultados son sumamente interesantes pues revelan a priori un modo de relación que es contrario a lo que ocurre en la realidad cotidiana. En efecto, podríamos pensar que ese modo de juego fomenta "el cada uno para sí" puesto que los jugadores realizan sus tareas motrices solos. Sin embargo, esta manera de jugar tiene consecuencias relacionales importantes. Esta alternancia observada en los juegos del Norte parece ser un motor esencial del desarrollo permanente de la cohesión social que se define frecuentemente como "la calidez de la gente del Norte": las instancias de espera durante los juegos son el pretexto de innumerables intercambios amigables que se dan regularmente en torno al vaso de la amistad el cual representa muy a menudo el desafío en sí.

Como ya vimos, los juegos psicomotrices desarrollan la habilidad motriz individual. Hay otros que dejan ver claramente la relación de los jugadores en acción como es el caso de los juegos sociomotrices, que comprenden interacciones motrices y abarcan una multitud de relaciones diferentes tanto como intensas. Estas dan cuenta de la dependencia de los jugadores con los demás y del medio ambiente que actúa en situaciones motrices dotadas de interacciones. El peso de esas interacciones en esta forma de ocio contribuye a definir la identidad de la cultura tradicional del ELP.



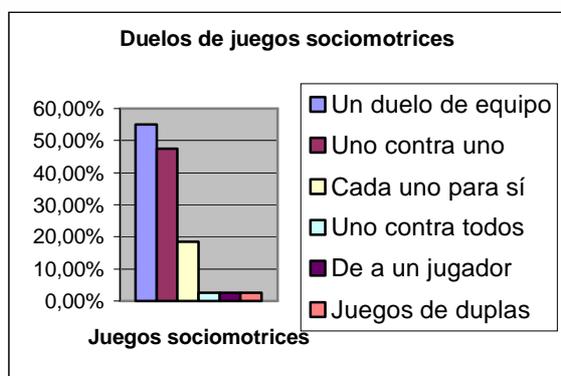
Nota: De 65 juegos psicomotrices censados, en 50 se puede jugar en la modalidad de "uno contra uno": esto corresponde a un 76,5%.

Fuente: Vigne, 2006

Los juegos sociomotrices del Norte muestran que los jugadores están muy pocas veces en contacto físico; la fuerza apenas tiene cabida en este tipo de juegos. En efecto, el porcentaje de los duelos de "uno contra uno" en los juegos psicomotrices asciende a 76,9 %. La adversidad es por lo tanto una virtud importante de los juegos del Norte pero fundamentalmente en ausencia de interacción motriz. La observación tanto de los juegos psicomotrices como de los juegos sociomotrices, nos permitió observar que la noción de enfrentamiento es tan importante para una u otra clase pero no de la misma manera. En uno y otro caso, el enfrentamiento permite estar juntos lo cual parece ser lo más importante para los jugadores del Norte. La siguiente gráfica muestra que el juego individual puro casi no existe en el Norte de Francia.

Los duelos de equipos constituyen la mayoría. En consecuencia, hay una fuerte presencia de interacciones motrices en los juegos de equipos. Por otro lado, la relación en modo "uno contra uno" sigue siendo un valor dominante, incluso en esta categoría de juegos que se caracteriza por duelos en los que las interacciones motrices tienen como mediador un objeto para ser intercambiado.

A grandes rasgos, ya sea con los juegos psicomotrices o sociomotrices, el dicho "solo entre todos" parece ser sumamente adecuado en cuanto a la organización relacional del jugador del Norte. El espíritu colectivo está presente en efecto, pero hay preferencia por expresarse individualmente dentro del colectivo. Esta voluntad oculta probablemente la búsqueda de la estima de sí mismo, aquella que no es encontrada en la vida personal y económica.



Nota: Los duelos de equipo alcanzan el 53,3%.

Fuente: Vigne, 2006

Estos resultados evidencian el lugar del individuo dentro del grupo. Hay una necesidad de expresarse solo dentro de un grupo pues el sentimiento de pertenencia a un conjunto de individuos sigue siendo muy fuerte. Esta cohesión social permite reforzar la imagen de sí mismo y generar un verdadero sentimiento identitario. Además, el carácter psicomotriz de los juegos del Norte influye directamente sobre otra dinámica lúdica: la que está en relación con el cuerpo.

Como ya hemos visto, la psicomotricidad, despojada de interacción motriz esencial, tiene como consecuencia el hecho de que se suprime el contacto físico entre los practicantes. Así, el 92% de los juegos presentan una ausencia de contacto entre los jugadores. La violencia no es por lo tanto un carácter social dominante en las prácticas lúdicas del Norte. Retomando a Hall (1971), los comportamientos de los jugadores (impuestos por la regla del juego) aseguran la protección de su distancia íntima en modo lejano.

No hemos observado este rechazo por la violencia en todos los juegos del Norte dado que la familia de los « juegos de animales » es una familia donde la violencia es casi permanente y muy fuerte (5 de los 7 juegos sociomotrices en una familia que tiene un total de 12). Al igual que el ejemplo de “la casa del zorro” que nos presenta Elias en su obra, los “juegos de animales” en el Norte serían, a nuestro parecer, el signo del placer por el enfrentamiento, del cual el hombre se ve necesitado. Sin embargo, este decide vivirla a través de otros a fin de evitar los riesgos sociales que las expresiones reales de la violencia interpersonal pueden ocasionar.

Esta utilización de la violencia controlada a través de los animales constituye para nosotros un signo adicional importante de la búsqueda permanente de la convivialidad que define a los individuos del Norte. La violencia sobre los animales parece haber sido un elemento que permitió canalizar y disciplinar las relaciones interindividuales.

4.2. La relación con el espacio.

No presenta ambigüedad: hemos observado que de los 108 juegos del corpus, 105 se practican en un medio sin incertidumbre, es decir que el espacio de juego es estable y apenas tiene cambios.

Esto contribuye a tranquilizar a los jugadores. Los espacios estables más frecuentes son generalmente las plazas de pueblo donde tienen lugar los juegos de fiestas patronales o bien los de taberna. Estos cabaré-café llamados tabernas explican además la conformación de una de las seis familias. Esta familia de “juegos de taberna” es la más importante ya que reagrupa 68 juegos del conjunto total. Ella contribuye ampliamente a esta vasta proporción de juegos que están despojados de incertidumbre en cuanto al medio.

La cuasi ausencia de incertidumbre tomando en cuenta el medio se interpreta de cierta forma. En este sentido, constatamos un porcentaje muy alto de juegos psicomotrices. Estas prácticas requieren una cierta concentración para apuntar bien y son impensables en un medio tendiente a cambiar permanentemente. Efectivamente, la transformación del espacio o la presencia permanente de ruido en el juego de los dardos, por ejemplo, no permitiría que se juegue en buenas condiciones ya que esto disminuiría en forma considerable el interés lúdico y la práctica del juego.

La escasa presencia de incertidumbre en los juegos del Norte muestra asimismo que los juegos se practican en lugares domesticados por el hombre. Se puede observar esta tendencia en el siguiente histograma.

Clasificamos los 108 juegos en su espacio de práctica. Los resultados muestran que el 47% de los juegos se practican en un espacio construido por el hombre. A esto se agrega el hecho de que los juegos que se juegan en espacios prestados o exclusivamente reservados a estos efectos son, de igual modo, practicados en un entorno estable. Los espacios prestados son en ocasiones una plaza de un pueblo que es también un medio domesticado.

Como el 9,8% de los juegos se desarrolla en un espacio natural, podríamos pensar que se practican en un medio inestable pero no es así ya que son juegos que pueden jugarse en un campo en el cual el entorno se mantiene estable. Se trata de lugares naturales cercanos a la plaza del pueblo y no hay elementos desconocidos para los jugadores. Sin embargo, estas situaciones de juego son poco frecuentes.

En conclusión, a los jugadores del Norte les gusta conocer y dominar los lugares de práctica para entregarse a los placeres del juego. La naturaleza no constituye un medio privilegiado para los juegos del Norte, salvo escasas excepciones, lo cual puede resultar paradójico dado que las regiones son muy agrícolas y disponen de grandes espacios naturales. De hecho, el hedonismo

parece ser el valor moral más importante de la vida de los jugadores del Norte. Los jugadores desean sentirse bien en todo lugar y en todo momento; el lugar es uno de los parámetros de este bienestar.

Esta hipótesis parece ser confirmada por los resultados del siguiente cuadro que elaboramos a partir del cuestionario realizado a 2454 jugadores. A la pregunta, "¿Qué es lo que más le gusta de su club o asociación o fraternidad?", los jugadores responden lo siguiente:

Tal como pudimos constatar, a más de la mitad de jugadores les gusta su club, su asociación o su fraternidad por el lugar y el placer que este genera: al 30,3% de los jugadores le gusta el ambiente que surge del lugar de práctica de su juego y al 24,3% de ellos le gusta el lugar en el cual se crea el ambiente de encuentro de los amigos en un 25,8%. El placer vinculado a la práctica pura, encarnado aquí por el entrenamiento, no es representativo en lo que concierne al simple placer de un encuentro entre amigos (10,3%). El espacio es por lo tanto un valor fuertemente ligado al espíritu de convivencia.

Estos resultados dejan suponer que existe una presencia importante de calidez humana en las tabernas. La proxemia ofrece por otro lado algunos elementos de respuestas a este tema: el espacio y el gesto tienen una relación directa y la compatibilidad entre ambos crea un ambiente positivo. La taberna es un lugar de espacio limitado, por consiguiente, "impone" gestos reducidos y por ende más lentos, más aplacados. Son todos comportamientos que favorecen el desarrollo de una buena atmósfera general, como la que se encuentra en las tabernas.

« Haciendo referencia al cuerpo y a sus gestos, se puede diferenciar dos tipos de espacio: primero, el territorio de un individuo o de un grupo que influye sobre el gesto, [...] este gesto está determinado por el espacio físico, espacio en el cual se efectúan diferentes gestos en función de su distancia con respecto a los otros cuerpos. Tanto el espacio, considerado como territorio del cuerpo, como el espacio físico, están sometidos a fuertes diferencias culturales e individuales" (Gebeauer y Wulf, 2004, pp.79-80). La promiscuidad del espacio favorece una gestualidad que se puede calificar de calma, que se reconoce en los juegos y que confiere, por este aspecto de la lógica interna, una identidad particular a los jugadores del Norte.

4.3. La relación con el tiempo

Muchos juegos tradicionales son practicados por campesinos u obreros. Es importante tomar en cuenta esta constatación social desde el punto de vista de los juegos. El obrero o el campesino, tienen ambos una vida cuyo ritmo está regido por el trabajo. El tiempo impone las modalidades fundamentales de su función y gobierna a estos individuos por el ritmo biológico, o no, que establece.

Hay allí un proceso de sometimiento (Bayart y Warnier, 2004, p.220) pues el minero o el agricultor "establece su relación a la regla" (del tiempo) "de manera tal que se reconoce como sujeto a la obligación de llevarla a cabo" (Foucault, 1984, p.34). El uno y el otro están siempre obligados a hacer algo, como descender a la mina, ir al campo u ordeñar las vacas. Esto exige una regularidad temporal que, de manera informal, crea estrés y una forma de dictadura a estos en su condición de sujetos. Todas estas condiciones propician un conjunto de incertidumbres cuyo principal responsable es el tiempo que transcurre.

Si bien el obrero de las minas o el agricultor está condicionado por el tiempo que pasa en su trabajo, no lo está en cuanto a su actividad lúdica. Los juegos del Norte no están sometidos a la presión del tiempo y mucho tiene que ver en ello el dominio de los juegos psicomotrices. Efectivamente, su finalidad, que se basa en la precisión del gesto motriz, permite a los jugadores tomar todo el tiempo que sea necesario para concentrarse. Es por eso que el 96,3% de los juegos no tienen un tiempo límite. El tiempo no es por lo tanto una garantía de éxito o de triunfo, contrario a lo que se observa en el mundo del trabajo.

Esta constatación es interesante ya que partimos del postulado que el juego es el reflejo de la sociedad; no se puede considerar que este sea el caso en lo que respecta al criterio del tiempo, todo lo contrario. Los juegos son modelados por los hombres en el transcurso del tiempo; están hechos a imagen de lo que los precursores esperan de la función lúdica de un juego. En este sentido, encontramos fuertes rasgos sociológicos y culturales en los juegos que corresponden a la sociedad en la cual se encuentran insertos.

De hecho, suponemos que los juegos se fueron modelando a imagen de los hombres (ya que fueron creados por ellos) según un perfil psicológico tipo que los caracteriza. En efecto, la lógica interna de los juegos corresponde a la ficha de identidad cultural de

los jugadores. Los juegos están hechos entonces a imagen de la sociedad ya que reflejan rasgos culturales fuertes y que corresponden a la naturaleza de los hombres que los practican. Pensamos que nos remiten también y principalmente a aquello que los hombres aman profundamente.

Y en oposición a esto, los juegos pueden estar desprovistos de aquello que ellos detestan. Esto es lo que explica en parte que el 96% de los juegos del Norte sean sin límite de tiempo. Los hombres llevaban una vida dura en el trabajo, sobre todo debido a las limitaciones de tiempo. En oposición al estrés y a las dificultades, los juegos nacieron o se adaptaron a una lógica interna despojada de limitación temporal y esto a efectos de no revivir en el juego los sinsabores del trabajo.

De este modo, algunos rasgos de lógica interna permiten comprender cómo ciertos aspectos del juego reflejan lo que es la sociedad y lo que a los hombres les gustó de ella. Pero además, pueden reflejar, a veces de manera fuerte, lo que los hombres rechazaron de ella a lo largo de la historia y esto se debe al hecho de que la historia contribuyó a modelar sus opiniones. En este caso, el rasgo de lógica interna constituye una imagen que es todo lo opuesto a la sociedad que acoge los juegos.

Finalmente, los hombres son quienes deciden acerca de la naturaleza de los rasgos de lógica interna ya que son ellos quienes deciden acerca de las reglas. Los juegos pueden ser entonces modelados en función de un ideal y no solo en función de una realidad social. En el caso presente, la relación con el tiempo en el juego no refleja a la sociedad de manera fiel y única, refleja lo que los hombres esperan del tiempo que transcurre: una cierta libertad de acción.

Vemos allí un principio de reciprocidad contrario. Los juegos reflejan la sociedad, en efecto, pero en este caso también ponen de manifiesto la fantasía de los hombres, es decir aquello a lo cual se oponen según un ideal de vida.

4.4. La relación con el objeto.

El dominio del carácter psicomotriz de los juegos muestra una presencia importante de los juegos de tiro al blanco. Esto implica que los jugadores deben lanzar objetos sobre otros objetos. Hay por lo tanto una fuerte presencia de objetos que abarca un 95% de los juegos.

Puede tratarse de un objeto que tiene como fin ser lanzado o bien ser atrapado, un objeto que sirve de mueble o un objeto que constituye la estructura lúdica del juego. Entre los juegos tradicionales, encontramos un 62,1% cuyo objeto es útil y es utilizado en las tabernas, ya sea por placer o como objeto de decoración: el 41,7% de los juegos son juegos de taberna y estos son a su vez objetos para actividades de ocio y decorativos. Además, observamos una clara preeminencia de la madera.

Esta utilización particular de instrumentos en madera nos recuerda la habilidad manual de los obreros, campesinos y mineros que, no hay que olvidar, forman la gran mayoría de quienes los practican. Los juegos, tales como juegos de taberna, eran fabricados por los propios jugadores lo cual resalta a su vez el carácter rural de los lugares de prácticas lúdicas: los juegos tradicionales del Norte son fabricados y practicados fundamentalmente en medio rural.

En la mayoría de los juegos, los materiales más tradicionales como la madera o el cuero predominan sobre los materiales más modernos tales como el plástico. El valor del juego es determinante y determinado por los materiales que sirven para confeccionarlo. De este modo, la materia constituye a su manera un aspecto identitario de los juegos. Entendemos que debido a la naturaleza de los materiales, el modernismo tiene dificultades para introducirse en el mundo tradicional.

Este hecho es lo opuesto a lo que podemos observar actualmente en los procesos de globalización o de deportificación. Las nuevas tecnologías tienden más a bien a ser representativas del modernismo. Por una vez, la tradición encarnada por la práctica lúdica parece ser un freno, incluso un obstáculo al modernismo. La causa: los objetos tradicionales, que nadie quiere remplazar o ver desaparecer. Esto muestra que los objetos ejercen una forma de poder sobre el individuo.

Este punto de vista es interesante si nos enfocamos en los objetos, que vienen de este modo a establecer una pasarela entre las gubernamentalidades, la subjetivación, la cultura material y la acción motriz. Estas relaciones se definen a través de "las técnicas del yo, la integración de las cosas en las conductas sensor-motrices del sujeto, del cuidado de sí en relación a los otros y a la moral, de las guerras de subjetivación acerca de las materialidades de la relación paradójica con las verbalizaciones correspondientes" (Warner, 2003, p.31)

Los objetos y el cuerpo son independientes. El cuerpo existe a través de los objetos; sin material, el hombre está desamparado en la naturaleza o en sociedad. Esta necesidad involucra una gubernamentalidad de los objetos. El sujeto modela al objeto para su práctica y se termina convirtiendo en su esclavo. Y esta dominación de uno sobre otro no impide el progreso, garantía de modernidad.

Como vimos anteriormente, Mauss hablaba de "técnicas del cuerpo" pero según Jean- Warnier, estas excluyen la cultura material ya que Mauss no hacía ninguna distinción entre las técnicas del cuerpo y las técnicas instrumentales. Sin embargo, los trabajos de Schilder permitieron comprender que "los objetos que, a lo largo de su historia, tuvieron algún tipo de relación con el cuerpo guardan siempre algo de la cualidad de imagen del cuerpo. La imagen del cuerpo es capaz de agregar objetos y de extenderse hacia el espacio" (Schilder, 1968, p.229).

Esta idea permite integrar la noción de incorporación de los objetos. Los sujetos incorporan la dinámica de los objetos. Esta concepción permitió a Mauss comprender por qué un Kabul logra deslizarse por una pendiente sin perder sus babuchas.

De este modo, la antropología del « hombre total » se habría desarrollado de una sola vez. El tomar en cuenta la incorporación de la dinámica de los objetos vio nacer la cultura material: "lo que hace a la cultura material son, por lo tanto, todos los objetos materiales, cualesquiera sean, ya sean hechos a mano o no, vivos o no, cuya estática y dinámica son más o menos incorporadas en las conductas motrices. A esto se agrega todo el entorno que sirve de marco para estas acciones" (Warnier, 1999, p.26).

La dinámica de los objetos viene entonces a incorporarse a las conductas motrices. Con respecto a esto, Warnier habla de "prótesis del esquema corporal", "de memoria del cuerpo", "puesta en objeto"; Mauss por su parte, hablaba de "habitus" pero le faltó esta noción de esquema o de síntesis corporal, la cual fue desarrollada por Head y Schilder, enriquecida por los investigadores de la Gestalt y luego por los investigadores de la teoría del desarrollo como Jean Piaget o Henri Wallon. Esta noción de esquema corporal "busca dar cuenta del hecho que las percepciones y los movimientos del sujeto son coordinados y que esta coordinación es el fruto de un aprendizaje sensorial y motriz" (Warnier, 1999, p.27).

Este concepto original es considerado por el equipo de Jean-Pierre Warnier "Materia para Pensar", como la interfaz entre las conductas motrices y la cultura material ya que "la síntesis corporal (o esquema corporal) es la percepción sintética y dinámica que un sujeto tiene de sí mismo, de sus conductas motrices y de su posición en el espacio-tiempo. Ella moviliza los sentidos en su conjunto en su relación con el propio cuerpo y con la cultura material. Esta síntesis es el resultado de aprendizajes que persisten y permanecen a lo largo de toda la existencia. Ella da muestra de una gran variabilidad individual, cultural y social, garantizando la continuidad del sujeto en su relación con el entorno" (Warnier, 1999, p.26).

En resumen, el conjunto de estos resultados revela que el cuerpo en acción es indisoluble del entorno y de la materialidad que predomina sobre este. Esto permite comprender que el aprendizaje, a través de las interacciones de los individuos, resulta de un conjunto de diversos rasgos de lógica interna, todos dependientes unos de otros (la relación con el espacio, la relación con el tiempo, la relación con otro y la relación con el objeto). Si uno de ellos es modificado, también lo es la totalidad de la pertinencia motriz de los otros. Esta interdependencia, además de favorecer la optimización de los aprendizajes, confiere una coherencia a todos los juegos, lo cual permite además que sean más atractivos y más lúdicos. Consideramos que es esta noción fundamental relacionada con lo que Caillois (1958) llamaba "ludus" lo que debe perdurar.

5. Conclusión: el etnoludismo de los juegos tradicionales del Norte

Si recordamos bien, el corpus de los juegos tradicionales del Norte está compuesto por 108 juegos. La riqueza de este estudio reside también en la posibilidad de descubrir otros juegos tradicionales. El interés de realizar un trabajo entorno al juego está en poder estudiar un campo que parece no tener límites. Como ya vimos, seis familias conforman el corpus y se presentan de la siguiente manera:

El modelo general de los juegos tradicionales del Norte se expresa más bien según principios recurrentes que aparecen en cada una de las familias. Los juegos son practicados mayoritariamente en un espacio interior por individuos de sexo masculino. Con respecto a la práctica de interior, emitimos la hipótesis de que las condiciones climáticas, a menudo desfavorables, fomentan el desarrollo de juegos dentro del seno de establecimientos cerrados.

Varios ejemplos permiten justificar esto: las tabernas, los patios traseros de tabernas, las salas de práctica de bolos, las salas de bastones (*billons*) y muchos otros más. Pudimos observar además que sólo uno de estos juegos justifica perfectamente que sea practicado en pleno invierno: el juego de "crosse en plaine" (juego que se desarrolla en un campo abierto y en el que se golpea una pelota con un bastón), dado que su práctica sólo es posible en los campos desocupados, es decir, cuando los animales se encuentran en los establos.

En cuanto a la práctica de las mujeres o de las jóvenes, los resultados estadísticos indican que muy pocos juegos involucran a más de un 20% de las mismas, el promedio se sitúa más bien entre un 10 y un 15% de jugadoras. Pensamos que esto es el resultado de hechos históricos ya que a principios del siglo XX, las mujeres (y menos aún las jóvenes) no tenían cabida en los lugares de vida lúdica como las tabernas por ejemplo.

La evolución de las costumbres y de las mentalidades permitió que las mujeres aparecieran progresivamente como parte integrante del juego, pero este proceso es largo y aún continúa en 2006. Esto explica la escasa participación de las mujeres en los juegos tradicionales en la actualidad. Este problema de género no es exclusivo en el mundo de los juegos ya que el mundo laboral o de la política muestra el mismo desequilibrio.

De este modo, desde un punto de vista general, la lógica interna de los juegos del Norte, unida a la lógica externa, es más bien favorable a la psicomotricidad (60,2% de juegos psicomotrices) y esto en pos de la búsqueda de una valorización personal del individuo. Este porcentaje corresponde al 92,3% de los juegos psicomotrices. El resto se practica en comotricidad de simultaneidad. El carácter psicomotriz preponderante revela una manera recurrente de jugar: la de apuntar a un objetivo, un espacio de juego o un animal.

Una característica fundamental de los juegos del Norte está ligada a la habilidad motriz de los jugadores. No hay prácticamente incertidumbre en cuanto al medio y esto parece fomentar el espíritu de convivencia de los juegos. Además, aparece la noción de espectáculo. Las prácticas lúdicas de las tabernas o de las fiestas patronales, reviste el carácter de espectáculo en la medida en que las personas que están de paso manifiestan con frecuencia su entusiasmo por tomar un momento para descubrir o practicar los juegos (2,7% de los juegos se practican en un medio incierto). Los jugadores del Norte no favorecen la imprevisibilidad de los momentos de juego.

Las partidas de los juegos son limitadas en el tiempo en muy raras ocasiones: el 96,3% de los juegos no se terminan según una limitación de tiempo, las partidas se terminan más bien en función del descuento de puntos. El objetivo a alcanzar es a menudo determinado previamente entre los jugadores, con excepción de los "juegos convertidos en deportes" ya que las reglas imponen un reglamento estricto y no negociable.

Otra característica importante que cabe destacar: la victoria no es una fatalidad en los juegos del Norte ya que varios juegos pueden ser jugados « en solitario » sólo por el placer de efectuar una técnica de cuerpo relacionada con las particularidades de cada juego.

La importancia de los juegos psicomotrices explica la escasa proporción de juegos que expresan una oposición pura o una cooperación pura. El contacto corporal tiene muy poca cabida en los juegos del Norte de Francia (el 91,7% de estos carece de ese contacto) y se observa principalmente en los "juegos de animales", lo que permite exacerbar un cierto grado de violencia que no se encuentra en los jugadores.

La oposición pura prevalece sobre la cooperación pura. Esta predominancia no necesariamente pone de manifiesto un contacto corporal ya que la interacción entre los jugadores resulta generalmente de la mediación de un objeto de juego como ser una pelota o un bate, por ejemplo. La ausencia de violencia entre los individuos parece ser favorable para el mantenimiento y el desarrollo de un buen grado de cohesión social entre ellos.

La imagen de calidez que se atribuye espontáneamente "a la gente del Norte" adquiere una significación a través de ciertos rasgos mayores de la lógica interna de los juegos tradicionales. El aspecto mayoritario de la psicomotricidad influye en las estructuras de comunicación motriz. En este sentido, muchos juegos se practican "en solitario" o en modalidad de "uno contra uno".

Los enfrentamientos de equipos ocupan un segundo plano. La expresión motriz individual dentro de un colectivo parece suscitar una motivación particular en los jugadores. La estima de sí y la confianza personal parecen ser el leitmotiv de las prácticas psicomotrices en el Norte de Francia.

Finalmente, la materialidad es una constante en los juegos del Norte. De manera intuitiva, pensamos que la psicomotricidad dominante de los juegos favorece la presencia de lo material. La descripción etnográfica de las tabernas pone de relieve la importancia de los objetos en estos lugares. La superioridad de los "juegos de taberna", que son a menudo juegos/objetos, no parece entonces algo que sorprenda.

La madera es el material que define la mayoría de las veces los objetos de los juegos del Norte, la ruralidad del Norte-Paso de Calais y de la Picardía explicaría esta presencia, que es cada vez más fuerte. Además, la madera confiere un carácter auténtico y tradicional a los objetos. Estos, al escasear, provocaron un aumento de su valor inicial lo que por otro lado favoreció el desarrollo de un verdadero mercado económico.

El balance de estos parámetros nos permitió observar que la mayor parte de los juegos requiere de un entendimiento entre los actores a efectos de implementar reglas estrictas en el sentido cooperativo del término. Estas reglas no están fijadas por un reglamento sino que están establecidas por acuerdos tácitos entre los participantes, que varían de una localidad a otra. Estos acuerdos son fundamentales pues garantizan la funcionalidad de los juegos en su conjunto. La misma, es garantía del espíritu jovial de los juegos. La trampa, la provocación, no encuentran cabida en los juegos tradicionales del Norte.

Estas formalidades son de primer orden e implican una orientación posible hacia la victoria. Si bien la competencia no es exacerbada en el Norte a los jugadores les gusta enfrentarse y poder asignar un vencedor. Este rasgo de lógica interna fomenta la estima de sí. Un placer individual por vencer se expresa dentro de un colectivo. Este interés solo tiene sentido si el placer por el juego es compartido, lo cual implica estar en la misma sintonía que sus compañeros y/o sus adversarios para jugar un "mismo" juego.

Este trabajo muestra cómo el juego representa algo distinto de las habituales banalidades que se escuchan aquí y allá acerca suyo. El juego, elemento que se utiliza con seriedad o con gratuidad, permitió el análisis de las variables de la lógica interna para afirmar y demostrar que es mucho más que un cliché.

El juego es un todo, una entidad en toda forma de organización social. Varios precursores, a menudo poco comprendidos en su época, trataron de mostrar la importancia de las actividades de ocio en sociedad. Jean Froissard -del siglo XIV- que escribía poesías en las cuales aparecía el tema del juego, Pierre Bruegel que pintó un cuadro intitolado "Juegos de niños" en 1560 y finalmente Jacques Stella -en el siglo XVII (1657)- que conformó una serie de 52 planchas teniendo como título "Los juegos y los placeres de la infancia", son todos artistas para los cuales el juego en sociedad encerraba una sensibilidad sin igual.

Mucho más adelante, algunos autores analizaron el juego y comprendieron su importancia cultural para la vida en sociedad. Precursores como Huizinga, Caillois, Eliás o Mauss supieron demostrar con firmeza y precisión la riqueza de los juegos y de los deportes en sociedad analizando los efectos que producen en los individuos. Cabe destacar que se ejerce una influencia sobre las conductas de los individuos y su estudio corresponde ampliamente a las humanidades en general y a la sociología en particular.

Nuestro estudio muestra una faceta nueva de los juegos tradicionales del Norte de Francia. Permite captar mejor como estas actividades de ocio del Norte son testigos y agentes culturales de esta sociedad. Así pues, consideramos que en la actualidad las mismas conforman por entero una entidad de nuestro patrimonio regional al igual que nuestro dialecto "chtimi", por ejemplo. Esto augura un futuro cierto, tanto para los juegos tradicionales como para la cultura relacionada con el espacio picardo, uno necesitando del otro para existir.

Esta simbiosis del patrimonio permite augurar a su vez la preservación de este último por el efecto directo de la transmisión de los valores importantes que participan en la unidad y en la identidad de la cultura del Norte de Francia. Este hecho nos resulta claro: el ocio constituye un conjunto de rasgos de sociedad que es fundamental en el testimonio identitario que la misma deja ver a través de las prácticas lúdicas.

Bibliografía

- Adam Y., « *Quelques problèmes d'orientation et de pédagogie des activités sportives* », in Les Cahiers du Centre d'Études et de Recherches Marxistes, Activité physique, éducation et sciences humaines, n°43, Paris, CERM, 1966.
- Bayart J.F., Warnier J.P. (2004). *Matière à politique: le pouvoir, les corps et les choses*, Paris : Ed.Karthala, 2004.
- Caillois R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- During B. (2000). *Histoire des activités physiques, XIX et XXème siècle*. Paris : Vigot.
- Elias N. & Dunning E. (1994). *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*. Paris : Ed. Fayard.
- Fleury J. (2002). *La culture*, Paris : Éditions Bréal.
- Foucault M. (1984). *L'usage des plaisirs*. Paris : Ed. Gallimard.
- Gebeauer G. & Wulf C. (2004). *Jeux, rituels, gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale*. Paris : Édition Anthropos.
- Hall E. (1971). *La dimension cachée*. Paris : Editions du Seuil.
- Huizinga J. (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : réédition Gallimard.
- Mauss M. (1966). Les techniques du corps, In : *Sociologie et anthropologie*. Paris : PUF.
- Parlebas P. (1999). *Jeux, sports et société : lexique de praxéologie motrice*. Paris : INSEP.
- Parlebas P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris : INSEP.
- Schilder P. (1968). *The Image and Appearance of the Human Body : Studies in the Constructive Energy of the Psyche*, London, Kegan Paul (Trad. Fr. *L'image du corps*, Paris, Gallimard).
- Vigne M. (2006) *Etude intraculturelle des jeux traditionnels dans l'espace linguistique picard*, Thèse de doctorat en Sciences Sociales, université Paris 5 René Descartes – La Sorbonne.
- Warnier J.P. (1999). *Construire la culture matérielle*. Paris : PUF.
- Warnier J.P. (1995). In *L'observation en sciences sociales, théorie, méthodes et techniques*. Séminaire du tronc commun de DEA à l'U.F.R de sciences sociales, Université René Descartes, PARIS V- La Sorbonne.
- Warnier J.P. (2003). *La mondialisation de la culture*, Paris : Ed. La découverte.