

Hernández Moreno, J.; Navarro Adelantado, V.; Jiménez Jiménez, F. y Castro Núñez, U. (2015) Análisis diacrónico de la comunicación motriz de los juegos y deportes tradicionales canarios / Diachronic Analysis of Motor Communication in Traditional Games and Sports of the Canary Island. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 15 (57) pp. 123-137. [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista57/artanalisis549.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista57/artanalisis549.htm)

DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.57.008>

ORIGINAL

ANÁLISIS DIACRÓNICO DE LA COMUNICACIÓN MOTRIZ DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS

DIACHRONIC ANALYSIS OF MOTOR COMMUNICATION IN TRADITIONAL GAMES AND SPORTS OF THE CANARY ISLAND

Hernández Moreno, J.¹; Navarro Adelantado, V.²; Jiménez Jiménez, F.³ y Castro Núñez, U.⁴

1 Profesor Titular de Universidad de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España) jmoreno@def.ulpgc.es

2 Profesor Titular de Universidad de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna (España) ynavarro@ull.es

3 Profesor Titular de Universidad de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna (España) fjimenez@ull.es

4 Profesor Titular de Universidad de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España) ucastro@def.ulpgc.es

Código UNESCO / UNESCO code: 5101. Antropología cultural. 99.

Clasificación Consejo de Europa / Council of Europe classification: 16. Sociología del deporte / Sociology of sport

Recibido 7 de marzo de 2012 **Received** March 7, 2012

Aceptado 7 de noviembre de 2012 **Accepted** November 7, 2012

RESUMEN

Se realiza un análisis diacrónico de la comunicación motriz en tres grupos de juegos y deportes tradicionales canarios ('juegos aborígenes', 'juegos tradicionales', y 'deportes tradicionales') para deducir pautas sociales que encierran estas prácticas. Se analizan y categorizan la red de comunicación motriz y la interacción motriz siguiendo criterios de la praxiología motriz. Bajo el significado del enfrentamiento como función lúdica principal, la estructura dualista se muestra de manera hegemónica, en detrimento de otras formas de comunicación motriz. También, se desvela que la diversificación de la interacción motriz del grupo 'juegos tradicionales' no es equivalente en los otros grupos estudiados, mostrando aquel grupo significados etnomotores heterogéneos

para una misma actividad. Las prácticas motrices estudiadas dan idea de la complejidad de la construcción de la tradición lúdica canaria.

PALABRAS CLAVE: etnomotricidad, comunicación motriz, juegos tradicionales, deportes tradicionales, praxiología motriz.

ABSTRACT

A diachronic analysis of motor communication in three groups of traditional Canary Island games ('aboriginal games', 'traditional games', and 'traditional sports') was carried out in order to detect and define their social models. Both motor communication and motor interaction were analyzed and categorized according to motor praxeology criteria. When confrontation was the main function of the game, the dual structure was dominant over other forms of motor communication. The motor interaction diversification in the 'traditional games' group was not comparable to the other two groups due to the various ethno-motor modes used for the same activity. The motor study allows us to form an idea of the complexity of the construct of traditional Canary games.

KEYWORDS: ethno-motricity, motor communication, traditional games, traditional sports, motor praxeology

1. INTRODUCCIÓN

Este estudio se ha realizado mediante un análisis diacrónico, a través de la *Praxiología Motriz*¹ (Parlebas, 1976a, 1976b, 1976c, 1977, 1981, 1986, 2001, 2003; *praxéologie motrice, motor praxeology*), en tres grupos de juegos y deportes canarios: juegos aborígenes (JA), juegos tradicionales (JT), y deportes tradicionales (DT). Nuestro análisis permite reconocer la comunicación motriz de estas prácticas tradicionales deduciendo los modelos de relación social que transmiten.

Las diferencias culturales entre estos tres grupos permiten considerarlos como macrocategorías. Se parte de la cultura aborígen² —hace más de 500 años—, continúa con un largo proceso de pervivencia de los juegos tradicionales, hasta llegar a la modernidad de los deportes tradicionales, que, en Canarias, comienza en la cuarta década del siglo XX y prosigue hasta la actualidad. Resulta relevante en nuestro análisis la *red de comunicación motriz* (Parlebas, 1981, p. 189), pues desvela cómo han sido y cómo son las estructuras sociales de relación motriz de los juegos y los deportes tradicionales, y cuál es su significado cultural. Asimismo, es pertinente en el análisis la *interacción motriz* (Parlebas, 1981, p. 102) la cual actúa como criterio para discriminar cómo se acopla la acción motriz en la comunicación³.

Existen pocos antecedentes de investigaciones basadas en el análisis praxiológico de tipo comparativo de juegos tradicionales, con valor diacrónico y sincrónico (Ould Salek, 1995; Parlebas, 2003, 2010; Navarro, 2006; y Lavega, 2006). Esto da idea de las dificultades que entraña investigar en esta línea, ya

que son necesarias fuentes etnográficas suficientes en la descripción de las culturas y de sus juegos, pero, además, estableciendo una comparación estructural.

Parlebas (2003) comparó los juegos de las obras gráficas de Bruegel (1560) y Stella (1657) y estudió las redes de comunicación motriz, encontrando que poseían cierto equilibrio en el primero, pero con mayor presencia del duelo (enfrentamiento de individuos o equipos, en condiciones de exclusividad y simetría) en Stella. Más tarde (Parlebas, 2010), en un estudio semejante del *Livre d'Heures* de Ango (1515-1525) con los juegos normandos, encuentra un ligero predominio de los juegos con estructura de cooperación. Parlebas (2003, p. 33) sostiene que la obra de Stella anuncia una tendencia hacia las formas del deporte. Ould Salek (1995) compara los juegos de la Tunicia romana (siglos II y VI d.C.) y los juegos tradicionales actuales de las Islas Kerkenah (Túnez), encontrando en los primeros un enfrentamiento más de cuatro veces mayor en las redes 'originales' ('cada uno para sí', 'uno contra todos', 'un equipo contra los otros' [Parlebas, 1988, p. 217]) que en la estructura de duelo; en cambio, en los juegos tradicionales encuentra un equilibrio entre el duelo y esas formas 'originales' de comunicación. Lavega (2006) recoge a través de un instrumento *ad hoc* la información volcada por expertos locales acerca de los juegos tradicionales de 11 regiones europeas, y señala que estos juegos tenían un alto componente competitivo, siendo más frecuentes las prácticas psicomotrices que las sociomotrices, y con escasa presencia de prácticas cooperativas. Navarro (2006) estudió 40 años de propuestas de juegos motores en dos períodos recientes y su aplicación a la educación física, partiendo de libros-manuales de este ámbito; encontró una hegemonía lúdica en la interacción de las variables red estable-simétrica, interacción dual y juego con reglas, lo que indicaba un modelo de práctica deportivizado. Para el autor, esta reunión de variables señala que los jugadores pertenecen a un mismo equipo durante todo el juego, la interacción motriz es de enfrentamiento de dos individuos o bandos, y que el sistema es de reglas. En conjunto, todo parece indicar un predominio de una comunicación motriz basada en el enfrentamiento sobre otro tipo de relación social.

Estas investigaciones praxiológicas anteriores ponen de manifiesto que pueden existir constantes en prácticas motrices en periodos socio-históricos diferentes, a la vez que se muestran algunas de las particularidades culturales de cada período. Y son estas constantes de los juegos y deportes tradicionales las que han de ser analizadas en profundidad.

Desde el punto de vista metodológico y en el contexto de la organización de juegos populares, Alonso, López de Sosoaga, Segado y Argudo (2010) también consideran la comunicación motriz como criterio de análisis para identificar diferencias en propuestas lúdicas en festivales.

Hemos de advertir que, desde una perspectiva de género, los juegos y deportes tradicionales analizados corresponden, originalmente, a actividades masculinas de adultos, pues la participación de la mujer canaria en estas actividades motrices no ha sido reflejada de manera habitual en las fuentes documentales de los cronistas, historiadores o etnógrafos. Este legado

masculino supone una cuestión más para reflexionar acerca de la marginalidad del legado lúdico femenino y de la posible transmisión de determinados valores residentes en estas prácticas tradicionales. En este sentido, la perspectiva de género en el análisis de las prácticas corporales tradicionales aporta una visión complementaria del fenómeno de la comunicación motriz.

Este trabajo muestra cómo son las pautas sociales de las actividades lúdicas a través de la comunicación motriz de los tres grupos de prácticas estudiados, y cómo la tradición actual es un producto complejo y, a veces, heterogéneo, de interpretación de un imaginario. No obstante, el análisis de los tres grupos de prácticas es viable a través de unos criterios objetivos y presentes en las estructuras de estas actividades. Por tanto, nos interesa identificar las relaciones motrices e interpretar sus atribuciones de significado social a partir de la red de comunicación y la interacción motriz.

2. OBJETIVOS

Identificar las redes de comunicación motriz y la interacción motriz en los tres grupos de juegos y deportes estudiados (JA, JT y DT) y deducir qué pautas sociales se encierran en estos criterios de la comunicación motriz.

3. MÉTODO

Partiendo de un enfoque estructuralista (Lévi-Strauss, 1959), se ha realizado un análisis praxiológico, de carácter diacrónico, de dos componentes de la comunicación motriz ('red de comunicación', 'interacción motriz') de los juegos y deportes tradicionales canarios. Para ello se tomó como referencia el estudio más amplio de 13 criterios relacionados con la lógica interna de estas prácticas (Hernández Moreno, Navarro, Castro y Jiménez, 2007, p. 56), así como el marco teórico de la *Praxiología Motriz* de Parlebas (1981, 1986, 2001). Se han seleccionado estos dos aspectos de la comunicación motriz por ser relevantes para desvelar la estructura social de estas prácticas.

3.1. Muestra

La muestra la componen 24 juegos y deportes tradicionales de las Islas Canarias, divididas en tres grupos: JA, JT, y DT (Tabla 1).

Tabla 1. Denominaciones de juegos y deportes tradicionales canarios

Juegos y deportes tradicionales canarios		
Juegos aborígenes (JA)	Juegos tradicionales (JT)	Deportes tradicionales (DT)
- levantamiento de piedra - salto de vara	- pulseo/levantamiento de piedra - salto del pastor - cucaña (*) - carrera de cintas o sortijas - levantamiento del arado - carros de madera	- arrastre de ganado
	- bola tradicional - tángana	- bola canaria
	- tablas de san Andrés (versiones: de deslizamiento individual o con tablón)	
- lucha - enfrentamiento con palos - lanzamiento y esquiva de piedras	- carrera de caballos - palo canario	- lucha canaria - lucha del garrote canario
	- pelotamano - pina	- vela latina de botes - vela latina de barquillos

Esta muestra posee la particularidad de ser, originalmente, actividades motrices masculinas, aunque hoy estas prácticas no son discriminatorias.

3.2. Instrumentos

Para el registro de datos del análisis praxiológico de los juegos y deportes tradicionales, se ha partido de un instrumento (*ficha de análisis praxiológico*) empleado por Hernández Moreno *et al.* (2007, p. 57). En nuestro caso, el análisis se centra en la comunicación motriz, que forma parte del apartado 'estructura de la tarea' en aquel instrumento.

La 'red de comunicación motriz' incluye tres niveles: 'redes exclusivas y estables' (con 6 categorías) (Tabla 2), 'redes inestables', y 'redes ambivalentes' (Parlebas, 1988, pp. 199, 213). Las redes exclusivas y estables están seleccionadas según las propiedades de 'rivalidad' (R) y 'solidaridad' (S) de las relaciones posibles en el juego, y su estabilidad o inestabilidad estructural durante el desarrollo del juego. A su vez, las redes exclusivas y estables se seleccionan según un criterio de relación social de lo individual (individuo, individuos) a lo colectivo (2 o más equipos). Las redes inestables se seleccionan según sea el cambio fijado en la regla de su inestabilidad estructural ('permutante'), la convergencia de la red de partida respecto a su inversión ('convergente'), y la fluctuación en el establecimiento de los cambios de relaciones ('fluctuante'). Por último, las redes ambivalentes se han seleccionado

según el criterio de posesión de ambas propiedades de rivalidad y solidaridad en las relaciones posibles de comunicación motriz. Considerando estos criterios, hemos tomado como referencia las ocho categorías siguientes: red 1-exclusiva estable de individuo, red 1-exclusiva y estable de equipo, red 2-exclusiva estable de individuos, red 2-exclusiva estable de equipos, red $n > 2$ -exclusiva estable de individuos, red $n > 2$ -exclusiva estable de equipos, red exclusiva e inestable, y red ambivalente.

El análisis de la 'interacción motriz' posee cinco categorías (*psicomotriz, intermotricidad alterna, cooperación, oposición, cooperación y oposición*. Tabla 3). De manera que hemos añadido 'intermotricidad alterna' (Martínez de Santos, 2002) a las cuatro categorías de Parlebas (1981, p.102), con el propósito de discriminar entre las situaciones de ausencia de interacción motriz directa aquellas que suponen para el jugador una adaptación al escenario de práctica modificado por la intervención del jugador que le precedió.

3.3. Calidad del dato

Para asegurar la calidad del dato, se sometió a una validación de dos expertos el registro codificado de los tipos de redes de comunicación y de interacción motriz, con el objeto de que validasen su contenido y asignaran a las 24 prácticas estudiadas un código de cada uno de los dos criterios anteriores. Con los registros aportados se aplicó la prueba de fiabilidad en ambos criterios, obteniéndose para la red de comunicación motriz un índice Kappa Cohen de 0.83; para la interacción motriz, se obtuvo un índice de 0.94.

4. RESULTADOS

Los resultados de la comparación praxiológica ponen en evidencia los significados sociales que, emanados de las estructuras de comunicación motriz, transmiten los juegos y deportes tradicionales y cómo aquéllos se mantienen o varían.

4.1. Red de comunicación motriz

Las ocho categorías estudiadas de redes de comunicación motriz están distribuidas en tres grupos: redes exclusivas y estables, redes inestables, y redes ambivalentes (Tabla 2). El conjunto de todas las redes de comunicación de los juegos y deportes tradicionales canarios son exclusivas y estables, y evitan la ambigüedad (ambivalencia); no existen redes inestables, y solo un caso de red ambivalente.

Tabla 2. Redes de comunicación motriz de los tres grupos estudiados

Red	Juegos y deportes tradicionales canarios		
	Juegos aborígenes (JA)	Juegos tradicionales (JT)	Deportes tradicionales (DT)
1-exclusiva y estable de individuo	- <i>levantamiento de piedra</i> - <i>salto de vara</i>	- <i>pulseo /levantamiento de piedra</i> - <i>salto del pastor</i> - <i>cucaña</i> - <i>carrera de sortijas o cintas</i> - <i>levantamiento del arado</i> - <i>carros de madera</i> - <i>tablas de San Andrés (versión individual)</i>	- <i>arrastre de ganado</i>
1-exclusiva y estable de equipo		- <i>tablas de san Andrés (versión tablón)</i>	
2-exclusiva y estable de individuos	- <i>lucha</i> - <i>lanzamientos y esquiva de piedras</i> - <i>enfrentamiento con palos</i>	- <i>palo canario</i>	- <i>lucha canaria</i> - <i>lucha del garrote canario</i>
2-exclusiva y estable de equipos		- <i>bola tradicional</i> - <i>pelotamano</i> - <i>pina</i>	- <i>vela latina de botes</i> - <i>bola canaria</i>
n>2-exclusiva y estable de individuos		- <i>carrera de caballos</i>	
n>2-exclusiva y estable de equipos			- <i>vela latina de barquillos</i>
Exclusiva e inestable			
Ambivalente (fluctuante)		- <i>tángana</i>	

Como excepción, solo aparece una red basada en la cooperación estricta, o actuación de un único grupo que coopera (*tablas de san Andrés-versión tablón*), (red 1-exclusiva y estable de equipo) en JT, al igual que para la red ambivalente de tipo fluctuante (*tángana*).

En el caso de JA, no existen juegos de equipo, distribuyéndose en dos categorías indicadoras de la valoración del logro personal (1-exclusiva y estable de individuo), y del duelo (2-exclusiva y estable de individuos).

La red más frecuente en el grupo JT sigue esta misma tendencia de la individualidad, pero seis de sus juegos se distribuyen con una mayor apertura entre otro tipo de redes bajo la constante de una motricidad sustentada en la interacción social.

La sociomotricidad se muestra de manera particular en el grupo JT, con dos redes sociales en dos subcategorías distintas: 2-exclusiva estable de

equipos, y n>2-exclusiva estable de individuos. En el primer tipo de red se encuentran dos tipos de relación social: una con interacción directa (*pelotamano*, *pina*) y otra con interacción diferida (*bola canaria*). En el segundo tipo de red, (*carrera de caballos*), los jinetes se enfrentan de manera individual pero compartiendo el espacio y en posible interacción. Además, existe una red ambivalente (*tángana*) donde los jugadores se enfrentan de manera individual, sin interacción motriz, pero usando el espacio para dejar patente la situación de la propia jugada que, a su vez, condiciona la acción del siguiente jugador; ello hace posible las alianzas entre determinados jugadores, mediante la apuesta, buscando un beneficio común frente a los demás participantes.

Encontramos un dualismo en la estructura de juego bipersonal de tres de los cinco casos en el grupo JA (red 2-exclusiva y estable de individuos). En el grupo JT, se amplía el número de juegos en razón de la interacción social, distribuida entre tres juegos con enfrentamiento de equipos y dos juegos con enfrentamientos entre individuos; en este mismo grupo solamente se mantiene un juego de enfrentamiento bipersonal. El grupo DT define la estructura dualista de los enfrentamientos de equipos con una simetría caracterizadora del fenómeno deportivo, que también representa a dos de las tres juegos en JT (*bola tradicional*, y *pelotamano*).

4.2. Interacción motriz

Las cinco categorías estudiadas se han distribuido de la manera siguiente (Tabla 3):

Tabla 3. Distribución de la interacción motriz en los grupos estudiados

Interacción	Juegos y deportes tradicionales canarios		
	Juegos aborígenes (JA)	Juegos tradicionales (JT)	Deportes tradicionales (DT)
Psicomotriz	- <i>levantamiento de piedra</i> - <i>salto de vara</i>	- <i>pulseo/levantamiento de piedra</i> - <i>salto del pastor</i> - <i>cucaña</i> - <i>carrera de sortijas o cintas</i> - <i>levantamiento del arado</i> - <i>carros de madera</i>	- <i>arrastre de ganado</i>
Intermotricidad alterna		- <i>bola tradicional</i> - <i>tángana</i>	- <i>bola canaria</i>
Cooperación		- <i>tablas de san Andrés</i> (versión tablón)	
Oposición	- <i>lucha</i> - <i>enfrentamiento con palos</i> - <i>lanzamiento y esquiva de piedras</i>	- <i>carrera de caballos</i> - <i>palo canario</i>	- <i>lucha canaria</i> - <i>lucha del garrote canario</i>
Cooperación-oposición		- <i>pelotamano</i> - <i>pina</i>	- <i>vela latina de botes</i> - <i>vela latina de barquillos</i>

La comparación entre los tres grupos (JA, JT y DT) señala dos constantes: una respecto a prácticas sin interacción motriz (categoría 'psicomotriz'), en mayor número en el grupo JT, y otra con relación a la interacción de oposición (categoría 'oposición') que tiene una presencia más equilibrada en los grupos analizados.

Destaca una escasa variabilidad de interacción motriz en el grupo JA, frente a la diversificación de interacciones motrices en los grupos JT y DT.

El caso especial de 'intermotricidad alterna' se da en tres prácticas cuya motricidad está condicionada por las acciones de los otros jugadores, pero que poseen el sistema de ganancia o de puntuación como referente para dar sentido a las acciones motrices sucesivas.

En la categoría 'cooperación' solo se encuentra un juego: *tablas de san Andrés (tablón)*. Este tipo de interacción constituye una excepción en los tres grupos estudiados.

5. DISCUSIÓN

El modelo de comunicación motriz que prevalece en estas prácticas tradicionales es la estructura dual, la cual desvela un dualismo cuyo significado es el enfrentamiento. De modo que se trata de una superación del jugador o del grupo, bien sea de un jugador que sucede a otro, o que le supera en interacción motriz directa, o de un grupo que supera a otro en confrontación directa.

Como hemos podido constatar, el enfrentamiento se realiza a través de una fórmula exitosa y prevalente. Esta fórmula muestra una estructura lúdica hegemónica, basada en la exclusividad y estabilidad de los participantes en cuanto a 'rivalidad' o 'solidaridad', así como en la simetría de efectivos y condiciones para la acción motriz en el duelo de individuos o de equipos. No obstante, el enfrentamiento también permite entender el sentido de las prácticas sin interacción motriz directa ('psicomotriz', 'intermotricidad alterna') pero que se realizan, de manera sucesiva, con la referencia del logro obtenido por otro jugador. Por el contrario, solo un juego del grupo JT (*tablas de san Andrés*) contiene una clara función lúdica basada en la cooperación.

La estructura dualista hegemónica prevalece en detrimento de otras redes e interacciones motrices. Ello coincide con los resultados obtenidos por Navarro (2006, p. 803) sobre la prevalencia dualista en las propuestas de juegos para educación física. En nuestro estudio, el fenómeno anterior queda bien definido por una única red que expresa la cooperación (1-exclusiva y estable de equipo). De esta forma, la reiteración del enfrentamiento, ya encontrada por Parlebas (2003) y Ould Salek (1995), se ha trasladado de manera acusada a una de sus fórmulas: la estructura de enfrentamiento entre personas o grupos.

La reiteración aparecida en las redes exclusivas y estables se justifica porque las prácticas sociales de los adultos evitan la ambigüedad y la confusión de sus sistemas sociales. Ello equivale a asimilar los juegos y deportes a

sistemas inequívocos, capaces de diferenciar las situaciones de juego y establecer evidencias y memorias de registro.

Tras la cultura aborígen canaria, la presencia de nuevas categorías de redes de comunicación motriz, señala el drástico cambio cultural habido por la llegada de los europeos a las Islas Canarias (siglo XV). De hecho, los juegos tradicionales de equipo más antiguos corresponden a *pelotamano*, *pina* y *juego de bola*, que eran prácticas muy populares en Europa hace 500 años (Gillmeister, 1997; Navarro, 1989; Castro, 2001; Tremaud, 1969). La aparición de estos juegos anteriores amplía la dimensión lúdica de las prácticas individuales a las grupales, de las que era carente la sociedad aborígen, pero en algún caso (*lucha de garrote*, *lanzamiento* y *esquiva de piedras*) lo hace con distintos valores a los que asumimos hoy socialmente. Si reparásemos en la violencia, el juego *pina* se caracteriza por su rudeza en el contacto; en cambio, *pelotamano* y el *juego de bola* son trasladables en cuanto a valores de manera directa a la escuela actual o al mundo de la recreación con actividades físicas vinculadas a la etnicidad (Comaroff y Comaroff, 2009).

Los deportes son la manifestación de un pensamiento lúdico de gran éxito en la sociedad moderna, pero que corresponde a una ética social de valoración de la justicia a partir de la estricta igualdad de partida. Esta concepción dibuja la homogeneidad que siempre encontraremos en los deportes, pero que también, en parte, se ha cumplido a su manera en los grupos JA y JT. Las prácticas motrices de estos dos grupos poseen igualmente esta fórmula del deporte moderno, que es el enfrentamiento de duelo. De modo que nos encontramos de nuevo ante una concepción hegemónica de la actividad lúdica, motivada por un profundo pensamiento dualista en el juego (Huizinga, 1938).

Solamente la apertura del ludismo en JT ha hecho mella en la simetría de los juegos, lo que se comprueba con ejemplos como *pina*, donde, en un contexto de entretenimiento, los jugadores han jugado en desigualdad de número o efectivos (red disimétrica). Es decir, el ludismo del juego tradicional antecede a las formas cerradas del deporte moderno (Parlebas, 2003), pues este postula una creencia concreta de justicia en igualdad de efectivos y condiciones para la acción. Así, ganar y perder, en condiciones de simetría, desplaza la balanza del ludismo hacia el lado productivo y se aleja del entretenimiento. Ya Huizinga (1938/1984, p. 232) intuyó que algo ocurría con el desarrollo del deporte cuando lo critica, a pesar de postular la competición en el juego (1984, p. 63) como 'función creadora de cultura': 'El deporte se va alejando cada vez más en la sociedad moderna de la pura esfera de juego, y se va convirtiendo en un elemento *sui generis*: ya no es juego (...)'.
(...)

En medio del fenómeno del dualismo y las redes de comunicación que lo representan, hemos constatado otro debate entre individualidad y colectividad en el grupo JT. Se trata de la diversificación de redes de personas o equipos (2-exclusiva y estable de individuos o de equipos) que añade un sistema de registro o memoria de los resultados como cambio en el progreso cuantificador (Blanchard y Cheska, 1986, p. 135). Ello abre la puerta a una socialización diferida en cuanto a comunicación motriz, sin embargo, sigue manteniéndose la

constante del deporte moderno de enfrentamiento en igualdad de efectivos y condiciones.

La diversidad en la interacción motriz de los juegos del grupo JT ha sido muy superior a los grupos JA y DT, y los tres grupos han expresado de manera distinta cómo se concretan la comunicación, la contra-comunicación motriz y su trasfondo común derivado del resultado de la tarea motriz. Históricamente, el grupo JT se ha caracterizado por prácticas que han cumplido una función lúdica de entretenimiento, diluyendo el efecto del prestigio social que puede traer como consecuencia el resultado de la actividad. Este aspecto se refleja en un mayor número de prácticas de este grupo y está presente de forma homogénea en todas las opciones de interacción motriz. En el grupo JA las interacciones motrices se han concentrado en las categorías 'psicomotriz' y 'oposición', que están sustentadas en el logro individual. Esto es coherente con una sociedad que en el siglo XV se encontraba en un nivel de *jefatura* (Tejera, 2004), y donde enfrentarse a otro u otros en una actividad de este género implicaba consecuencias en el prestigio social (Huizinga, 1938/1989, pp. 68, 71, 82). El grupo DT ha centrado sus interacciones mayoritariamente en la contra-comunicación motriz, cumpliendo así con un juego disciplinado a través de la competición (Huizinga, 1938/1984, p. 232); ello nos advierte que los deportes tradicionales se disfrazan de una pretendida tradición pero se comportan como verdaderos deportes modernos (Renson, 1991; Maguire, 2003).

En los tres grupos, el prestigio social se obtiene como consecuencia del resultado de la situación motriz; el grupo JA lo hace a través del logro en la tarea, sin memoria de resultados; el grupo JT consigue el prestigio mediante el logro de la tarea en nueve casos, y tres lo hacen por medio del sistema de puntuación (*bola tradicional, pelotamano, y pina*), que curiosamente son prácticas no instrumentales sino de entretenimiento. Sin embargo, llama la atención que dos de los tres juegos tradicionales poseedores de sistemas de puntuación (*pelotamano y pina*) no evolucionan a deporte tradicional, y sí lo hagan otras prácticas que provienen bien del mundo del trabajo (*vela latina de botes, arrastre de ganado y vela latina de barquillos*), bien de una actividad de defensa personal (*lucha canaria y lucha de garrote canario*). Esta circunstancia de transformación en deporte de las prácticas instrumentales nos hace pensar en la necesidad de un mayor análisis, porque vemos que el prestigio del resultado se asocia a la persona y su logro (como ocurre en el trabajo y en la defensa personal) pero no al sistema de memoria de registro más estructurado de prácticas con función centrada en el entretenimiento. El grupo DT obtiene el prestigio a través de un sistema de puntuaciones amplificado con una memoria de resultados, característico del deporte moderno (Guttman, 1978). Por tanto, en los tres grupos el mecanismo de prestigio social se activa de diferente forma.

La mayor codificación que poseen los deportes tradicionales sobre los juegos supone la incorporación de nuevos significados. Estos significados van más allá incluso de su propia lógica interna, como es el valor de la victoria que trae consigo el sistema deportivo de competición frente a la inmediatez del logro de los juegos, ajeno este último a una memoria de resultados. Son buenos ejemplos la *lucha tradicional*, que comienza a estructurar su sistema de competición en la fiesta (Matanzas-Cuba, 1872; Fiesta de Candelaria, 1872;

Sánchez, 1988; Morales y Palenzuela, 2004), frente a la *lucha canaria* como deporte, que se ha reglamentado con más de un sistema de competición (equipos, pesos, desafíos) (Reglamento de 1945; Pérez, 1965). Ello comporta algunas contradicciones actuales cuando se quiere reivindicar un sentido tradicional dentro de una institucionalización deportiva.

La cultura lúdica tiene complejos mecanismos de cambio, que no hemos de desdeñar. Esta idea nos hace relativizar el efecto de la hegemonía detectada en la comunicación motriz, ya que los juegos y deportes tradicionales canarios nos muestran la diversificación de que son capaces. El paradigma de esta capacidad diversificadora lo encontramos en el caso de la *bola canaria*, que mantiene dos versiones muy semejantes de práctica: una tradicional y otra deportiva.

El análisis diacrónico de la interacción motriz ha mostrado que las prácticas de cooperación y de cooperación-oposición no obedecen a un proceso constante. En el primer caso, porque se trata de una excepción del grupo JT, sin más continuidad de esta manifestación en el grupo DT. En el segundo caso, porque tampoco ha existido continuidad en las prácticas del grupo JT respecto al grupo DT, siendo sustituidas por unas prácticas de nuevo diseño derivadas de actividades laborales (*vela latina, arrastre de ganado, vela latina de barquillos*). De esta manera, los deportes tradicionales canarios son fruto solo en parte de un proceso de transformación conectado con el juego tradicional.

Los significados sociales han quedado patentes en el análisis de la red de comunicación motriz y de la interacción motriz, permitiendo desvelar que existen diversas formas de interpretación vinculadas a distintos juegos, pero también a prácticas semejantes, como ocurre con la versión tradicional de un juego frente a su versión deportiva. También se ha observado que algunas prácticas, que emergen como juegos tradicionales, sufren procesos de 'deportivización' (Parlebas, 2001, pp. 131-145) modificando sus significados y modelos de práctica algunas veces reinventándose (*lucha del garrote canario, arrastre de ganado*). El devenir de los juegos canarios refleja el dinamismo de la tradición. Como resultado de este proceso, las prácticas tradicionales muestran una variedad de fenómenos, dando lugar a modalidades paralelas y a veces divergentes (*bola tradicional, bola canaria*), a juegos aborígenes desaparecidos hace más de 500 años que contuvieron significados desconocidos (*salto de vara*) y que hoy apenas podemos interpretar, a juegos aborígenes sincretizados (*lucha aborigen, lucha canaria; enfrentamiento con palos, palo canario*), a reinventiones de juegos como deportes tomando como referencia un juego aborigen (*lucha del garrote canario*), a juegos tradicionales conservadores de los valores rurales (*pina, pelotamano, levantamiento de piedra, arrastre de ganado*), y a juegos con carga de violencia (*enfrentamiento con palos, lanzamiento y esquiva de piedras, y pina*) que curiosamente acceden a las currículas educativas o a los programas recreativos en igualdad de trato que el resto. Todo este conjunto de fenómenos aporta significados culturales que no pueden ser considerados de manera unívoca en la tradición.

6. CONCLUSIONES

Bajo el significado del enfrentamiento como función lúdica principal, la estructura dualista se muestra de manera hegemónica en el análisis diacrónico de los juegos y deportes tradicionales estudiados, en detrimento de otras formas de comunicación motriz.

La diversificación de la interacción motriz expresada en el grupo de los juegos tradicionales (JT) no es equivalente en los juegos de la cultura aborígen (JA), ni en los deportes de la sociedad moderna (DT), pues en estos dos últimos grupos se muestra un reduccionismo de opciones de relación motriz frente a la apertura del primer grupo (JT), que cumple con una clara función lúdica.

Las prácticas con interacción motriz de cooperación y de cooperación-oposición no obedecen a una lógica diacrónica, como sí lo hace la interacción de oposición, poniendo de manifiesto la complejidad inherente a los procesos de transformación de las formas lúdicas tradicionales.

Los juegos y deportes tradicionales canarios encierran significados heterogéneos, a veces bajo una misma estructura de comunicación motriz. Ello pone a la vista el carácter dinámico del ludismo tradicional en la manera de entenderlo y practicarlo.

Notas

¹ Pierre Parlebas es Catedrático emérito de la Universidad de La Sorbona Paris V. Postula una teoría praxiológica, basada en un enfoque estructural-sistémico del análisis social de los juegos y deportes. Concibe las situaciones motrices como un sistema de interacción entre un sujeto actuante, el entorno físico y los participantes eventuales; como método, aplica un conjunto de *universales ludomotores* (Parlebas, 1981, p. 292) que son capaces de desvelar la *lógica interna* de las praxis motrices.

² Las fuentes documentales sobre la cultura canaria emplean el término 'aborígen' para referirse al concepto 'indígena'. En este trabajo, hemos optado por mantener el primer término.

³ Para Parlebas (2001, p. 269), la interacción motriz se hace efectiva, durante la realización de una tarea motriz, cuando el comportamiento motor de un jugador influye de manera observable en el otro o en los demás participantes. Al estar sujetos los jugadores por la regla, las acciones motrices quedan enmarcadas en estructuras de interacción. Por consiguiente, la tarea tiene sentido en la medida de que pertenece a un sistema sociomotor, que es portador de semiotricidad. De este modo, Parlebas propone una acción motriz que actúa en una situación motriz, y que es comprensible a través de una comunicación específica (red de comunicación motriz, interacción motriz). Coincide con Flament (1965/1977, pp. 68, 203), quien postula que la tarea está considerada dentro de la comunicación como un sistema social, por lo que no posee sentido por la tarea misma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J. L., López de Sosoaga, A., Segado, F. y Argudo, F. M. (2010). Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 39 (10), 483-501.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.

- Castro, U. (2001). Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina, (Tesis doctoral inédita). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Comaroff, J. y Comaroff, J. (2009). *Ethnicity*, Inc. Chicago: The University of Chicago. <http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226114736.001.0001>
- Flament, Cl. (1977). *Redes de comunicación y estructuras de grupo*. Nueva Visión: Buenos Aires.
- GEIP (Grupo de Estudios e Investigación Praxiológica) (2000) ¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices? *Apunts de Educació Física*, 60, 97-105.
- Gillmeister, H. (1997). *Tennis. A cultural history*. London: Leicester University Press.
- Guttmann, A. (1978). *From ritual to record. The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Hernández-Moreno, J. y Rodríguez-Ribas, J. P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE.
- Hernández-Moreno, J., Navarro, V., Castro, U y Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores canarios de adultos*. Barcelona: INDE.
- Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. Edición original de 1938.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (ed) (2006). *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa / Jeux Traditionnels et Société en Europe / Games and Society in Europe*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lévi-Strauss, Cl. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós. Edición original de 1959.
- Maguire, J. (2003). Globalización y creación del deporte moderno. *Revista Lecturas Educación Física y Deportes*, 67. <http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm> consultado 07/10/2007.
- Martínez de Santos, R. (2002). La intermotricidad alterna, Actas del V Congreso de Ciencias del Deporte, Educación Física y Recreación. INEFC de Lleida, 321-332.
- Morales, J. V. y Palenzuela, M. (2004). *La lucha canaria*. Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife y CCPC.
- Navarro, V. (1989). El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote. *Stadion*, XV, 1, 111-138.
- Navarro, V. (2006). 40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física. Comparación entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. *Revista de Educación*, 340, 787-808. http://www.revistaeducacion.mec.es/re340/re340_29.pdf consultado 09/06/2010.
- Ould-Salek, M. (1995). Les jeux sportifs de l'Afrique de l'Ouest pré-coloniale: ethnomotricité originale, (Thèse de doctorat). Paris: Université Paris 5.
- Parlebas, P. (1976a). Les universaux du jeu collectif. Pour une sémiologie du jeu sportif. *EPS*, 140, 56-62.
- Parlebas, P. (1976b). Les universaux du jeu collectif. Linguistique, sémiologie et conduite motrice. *EPS*, 142, 49-52.
- Parlebas, P. (1976c). Les universaux du jeu sportif collectif. La communication motrice. *EPS*, 143, 69-72.

- Parlebas, P. (1977). Les universaux du jeu sportif collectif. Fonction sémiotrice et jeu sportif. *EPS*, 144, 38-40.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en sciences de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport* (PUF: Paris). Edición en español de 1988 *Elementos de sociología del deporte*. Instituto Andaluz del Deporte: Málaga.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport. *Revue Internationale de Psychosociologie*, vol IX, 20, 9-36. <http://dx.doi.org/10.3917/rips.020.0009>
- Parlebas, P. (2010). Des jeux dans les enluminures. *Ludica, annali di storia e civiltà del gioco*, 15-16, 7-31.
- Pérez, J. J. (1965). *Lucha canaria. Principios básicos*. Madrid: Comité Olímpico Espa-ol.
- Renson, R. (1991). The come-back of traditional sports and games. *Museum International*, 43 (2), 78-91. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-0033.1991.tb00947.x>
- Sánchez, S. (1988). *Lucha canaria. Historia y vidas*. Las Palmas de Gran Canaria: Edirca.
- Tejera, A. (2004). Canarias, taínos y europeos en los siglos XIV y XV. Un modelo de contacto interétnico. *Anuario de Estudios Atlánticos*, 50, 809-836.
- Tremaud, H. (1969). Pérennité des jeux français. *Arts et Traditions Populaires*, 17 (3/4), 259-265. <http://www.jstor.org/openurl?date=1969&spage=259&issn=05712211&issue=3>
consultado 14/01/2010

Número de referencias totales / Total references: 34 (100%)

Número de referencias propias de la revista / Journal's own references: 1 (3%)