



Ismael Fernández Usieto,
Xavier Moreno Cabrera,
Llicenciats en Ed. Física.
INEFC-Lleida.

LA HISTÒRIA D'UN POBLE I L'EVOLUCIÓ DELS SEUS JOCS

Abstract

Paraules clau: joc, context històric, patrimoni lúdic, evolució, generacions, transmissió oral, esdeveniments.

This article attempts to make an approximation of what could be a new focus on the study of recreation through historic events. These processes of change social, economic, cultural, political... are directly reflected in the play activities native to that place.

We endeavor to show the possibility of investigating the "WHY" of a concrete play evolution. One finds play immersed inside a system, all the events of a place, are reflected in the rest of the components of the system, including recreation.

Resum

Aquest article pretén fer una aproximació al que podria ser un nou enfocament en l'estudi del joc a través dels esdeveniments històrics. Aquests processos de canvi socials, econòmics, culturals, polítics, etc. es veuen reflectits directament en les representacions lúdiques pròpies del lloc.

Pretenem demostrar la possibilitat d'investigar el *per què* d'una evolució lúdica concreta. Atès que el joc es troba immers dins d'un sistema, tots els esdeveniments d'un lloc tenen el seu reflex en la resta dels components del sistema, inclòs el joc.

Introducció

En aquestes línies, ens proposem introduir una idea que ens resulta d'allò

més útil i atractiu: l'estudi del joc com a element integrador de la història i la vida de l'home. Aquest article es basa en la investigació d'un cas concret: l'estudi dels jocs en la localitat de Benabarre, província d'Osca. No pretenem generalitzar en excés, ni donar a entendre que el que aquí s'exposa es reproduirà en qualsevol context sociocultural. Malgrat tot, considerem que partim de la hipòtesi que en qualsevol entorn es poden manifestar característiques semblants o relacionades a les d'altres llocs i a les d'altres èpoques.

L'estudi contextualitzat del joc es realitza a partir d'una visió històrica. En algunes ocasions utilitzarem el terme *context*, quan ens referim al conjunt de factors històrics com ara les dades socials, econòmiques, polítiques i culturals que caracteritzen cada moment històric en un lloc determinat. En aquest sentit, considerarem imprescindible



seguir un estudi contextualitzat de qualsevol joc protagonitzat per un grup de persones.

Metodologia

A l'inici de la investigació vam comprovar la inexistència de treballs anteriors que haguessin analitzat les pràctiques lúdiques del lloc. Tampoc coneixíem un estudi sistemàtic de la història recent de la localitat que volíem investigar. Davant d'aquesta situació, vam iniciar un procés de recollida de dades en allò referent a ambdós aspectes: *història i patrimoni lúdic*.

Història

L'objectiu pretenia recapitular la major quantitat d'informació possible sobre els canvis que van succeir en l'últim segle. Per dur a terme aquesta tasca, ens vam servir de l'escassa bibliografia existent, que donava un punt de vista de la història allunyada de la quotidianitat i de les vivències personals, per la qual cosa vam recó-

rrer també a les entrevistes personals per completar la informació i obtenir així una versió més directa de com afecten a cada entrevistat els processos històrics. La informació històrica obtinguda en les entrevistes ens va aportar dades més properes a les vivències diàries de l'entrevistat, a la seva quotidianitat, a la seva feina diària, de manera que ens permetia conèixer l'entorn més proper a les pràctiques lúdiques de cada època. El fet d'utilitzar com a fil conductor el joc, ens permetia obtenir una entrevista en profunditat encaminada cap a l'obtenció de dades contextuais que ens poguessin interessar.

Pràctiques lúdiques

En aquest apartat, preteníem aconseguir un llistat el més ampli possible de les pràctiques lúdiques protagonitzades durant l'últim segle. En aquest cas, també ens servíem de les entrevistes en profunditat, i gràcies a aquestes, aconseguíem, a més a més de les dades contextuais, un llistat de jocs i, per descomptat, les característiques pròpies de cada joc. Aquest

mètode ens aportà molta informació, però ens impedí accedir a un gran nombre d'informants, requisit imprescindible per a la nostra investigació si volíem arribar a abraçar una població d'ambdós sexes representativa de tot un segle d'història.

A través de la informació bibliogràfica referida als jocs de la comarca i de les dades obtingudes en les entrevistes, confeccionàrem un llistat de jocs que fou inclòs en una enquesta. Dissenyàrem una fitxa (llistat) en la qual els informants havien d'assenyalar si havien practicat els esmentats jocs i en la qual podien incloure a més tots aquells que no constessin en el llistat inicial.

Sistematització de les dades obtingudes

Després d'analitzar la informació històrica que adquiríem, s'apreciaren diversos moments que originaven canvis importants en la societat rural que estàvem investigant. Aquests punts d'inflexió, uns ens serviren per definir els períodes en els quals dividírem el segle, de manera que ens facilitaren la sistematització de les dades obtingudes, tant històriques com lúdiques.

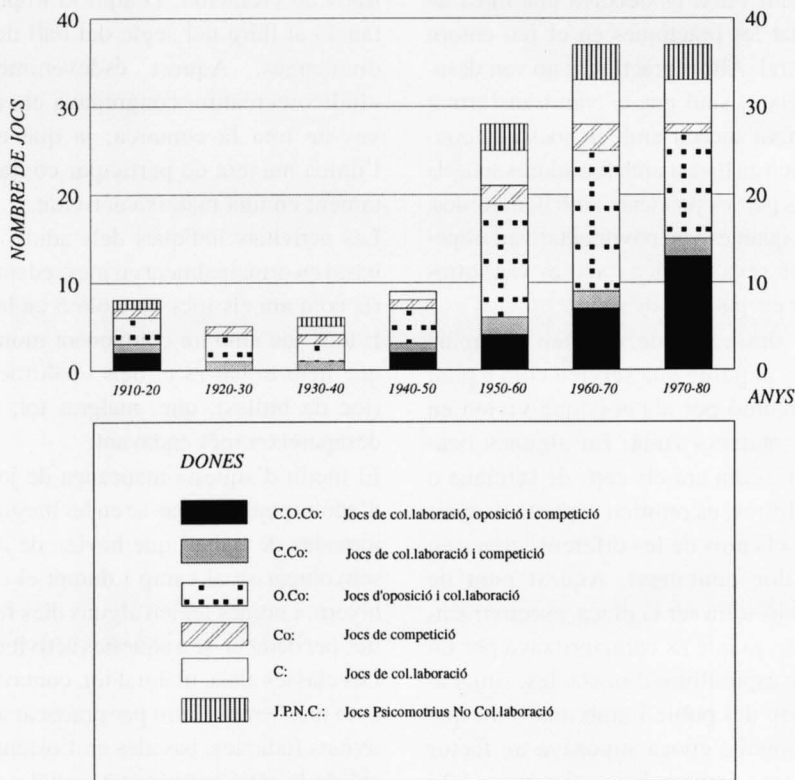
Visió històrica

Per a una ordenació coherent de les dades obtingudes, vam estructurar el període en tres etapes:

Principi de segle. Període comprès des de l'inici del segle fins d'inici de la Guerra Civil (1936).

Mitjans de segle. Període que comprèn la Guerra Civil i la Postguerra (1936-1950).

Finals de segle. Període que s'inicia amb la revolució agrícola fins al nostres dies (1950-1994).



Gràfica 1. Classificació a partir dels trets de col·laboració, oposició i competició

Pràctiques lúdiques

Davant la gran quantitat de dades recollides, ens veírem obligats a classificar-les per al seu posterior estudi i comparació en altres aspectes. Per això, en cadascuna de les èpoques anteriorment citades, analitzàrem l'evolució lúdica en aquests períodes, tenint en compte una sèrie de criteris que vam considerar que podrien resultar d'interès en posteriors anàlisis.

i. *La relació entre els participants* (col·laboració, oposició i competició). (1). Aquest criteri i la seva evolució temporal ens donaren molta informació sobre les relacions que s'establien entre els individus en cada una de les èpoques (tendències socials). En la gràfica

següent, es pot observar l'evolució d'aquest aspecte al llarg del segle en les dones i s'aprecia el clar increment de les pràctiques lúdiques i dels diferents tipus de relació. (Gràfica 1)

ii. *La utilització de material* (amb material específic, inespecífic o sense material). Gràcies a aquest criteri, poguérem relacionar les pràctiques lúdiques amb aspectes econòmics i socials del seu context.

iii. *El nombre de participants en el joc* (individuals o col·lectius). Ens aportà dades per a una interpretació sobre el possible nivell sociabilitzador dels jocs. És important destacar que en cada una de les tipologies utilitzades, distingírem sempre en-

tre homes i dones, ja que la seva evolució durant l'últim segle ha seguit camins bastant diferenciats.

A part d'aquests aspectes més objectius i quantificables, afegim una classificació per intentar sistematitzar els jocs en funció d'altres característiques molt destacades, com ara *saltar, córrer i perdre, habilitat, risc, força, aire lliure*, etc.

Evolució contextualitzada dels jocs

A continuació, farem un seguiment dels esdeveniments succeïts durant cada una de les diferents èpoques i comprovarem la proposta plantejada: com els jocs evolucionen de manera paral·lela als esdeveniments contextuals.

Primera època

A principi de segle, la població de la localitat escollida triplicava a la que existeix en l'actualitat. Malgrat tot, la major part del patrimoni del poble, estava en mans d'una minoria terratinent formada pels anomenats «senyors». La resta de la població es veia obligada a treballar per als propietaris de les terres. Aquesta diferència de classes no es veia reflectida en les pràctiques lúdiques de la població infantil. L'escola era comuna per a ambdues classes, per la qual cosa nens «rics» i «pobres» participaven de les mateixes activitats. Els nens de les classes baixes abandonaven la seva escolaritat molt aviat per dedicar-se a les tasques del camp juntament amb els seus pares, fet que podia ocasionar una disminució dels jocs col·lectius i un increment de les pràctiques lúdiques individuals basades en habilitats amb diversos materials (baldufa, anella i guia, etc.). Podem interpretar que la impossibilitat de reunir-se els dies de treball provocava aquesta situació. L'excepció eren els dissabtes

i sobretot els diumenges, en què es recuperaven els jocs col·lectius de l'escola.

A més del període d'escolaritat, una altra diferència venia donada pel tipus de material utilitzat en els diversos jocs. Els nens de classe alta tenien accés a joguines comprades, mentre que els de classe baixa es veien obligats a prescindir-ne o bé a fabricar-se'ls amb materials de deixalla.

A l'escola era habitual la separació dels alumnes per sexes. A causa del poc nombre d'alumnes, les classes estaven formades per alumnes de diferents edats. D'aquesta manera, els participants dels jocs estaven constituïts pels alumnes de l'escola local (edats heterogènies), tot i que fora d'ella, les «colles d'amics» eren d'edats pràcticament homogènies.

Pel que fa a les nenes i mosses, estaven sotmeses a un gran control per part dels pares. Els seus horaris i privilegis dins de la família es veien molt reduïts i controlats de manera severa. Les noies només podien accedir al joc sota el control dels pares, per la qual cosa es reunien a les cases o en patis de diferents amigues per poder jugar. Aquesta circumstància ens porta a interpretar la impossibilitat que es donessin reunions nombroses, amb la qual cosa el tipus de joc que predominava entre elles era el de col·laboració, ja que és el que requeria menor nombre de participants. També eren molt comunes les pràctiques lúdiques relacionades amb les feines de la llar com ara cosir, brodar, planxar, etc.

La utilització dels entorns naturals del poble per portar a terme els jocs fora de l'àmbit escolar era molt comú, malgrat que amb l'aparició de «noves tecnologies», les pràctiques lúdiques es van anar transformant o desapareixent. Un exemple seria l'aparició dels primers automòbils que centraven l'atenció dels més joves, de manera que es crea-

ven tota una sèrie de passatemps al seu voltant i així es deixava una mica de costat les pràctiques en el seu entorn natural. Altres pràctiques no van desaparèixer, sinó que es van transformar com va succeir amb els jocs que consistien en lliscar amb ferradures sota els peus per les pendents amb llambordes, que quan es van pavimentar van impedir la seva pràctica i així es van introduir els patinets de rodes.

Cal destacar que existien diferents llocs al poble que servien com a punt de reunió per als nois que vivien en una mateixa zona. En algunes ocasions, com ara els caps de setmana o les festes, es reunien espontàniament tots els nois de les diferents zones en un lloc convingut. Aquest punt de reunió solia ser la plaça, escenari singular, ja que es caracteritzava per un gran espai lliure d'obstacles, situat al centre del poble i amb una font, que en aquella època suposava un factor de gran importància atès que no hi havia aigua corrent a les cases.

Quan els nois arribaven a certa edat, els fills dels «senyorets» abandonaven el poble per seguir els seus estudis, de manera que trencaven els llaços que els unien amb els seus companys de jocs i, per descomptat, amb les seves antigues costums lúdiques. Aquests tornaven impregnats d'una cultura urbana que no valorarà de la mateixa forma les diversions i els costums locals. A partir d'aquesta edat, la diferenciació entre classes es feia més patent, ja que es passava d'una relació d'«igualtat» a través del joc, a una relació «patró-client» basada en el treball i la protecció.

La relació entre nois i noies va passar d'una situació de clara diferenciació entre les activitats lúdiques d'ambdós sexes a l'edat infantil, al naixement de la necessitat de relacionar-se conforme anaven fent-se adults. La moral de l'època no permetia que

aquests joves mantinguessin aquest tipus de «relació». D'aquí la importància al llarg del segle del ball dels diumenges. Aquest esdeveniment «ludicorecreatiu» congregava els joves de tota la comarca, ja que era l'única manera de participar conjuntament en una mateixa activitat.

Les activitats lúdiques dels adults es basaven principalment en jocs sedentaris com ara els jocs de taula o taulell. L'únic joc amb un component motriu que hem trobat és el dels «palitros» (joc de bitlles), que, malgrat tot, va desaparèixer més endavant.

El motiu d'aquesta manca de jocs d'adults podria trobar-se en les llargues jornades de treball que havien de desenvolupar-se al camp i durant el cru hivern, i només tenien alguns dies festius per dedicar-se a aquestes activitats. Les classes altes, malgrat tot, contaven amb més temps lliure per practicar activitats lúdiques, basades en l'ostentació de la seva superioritat social com podien ser la caça o l'equitació.

Segona època

El 18 de juliol de 1936 va esclatar la Guerra Civil a Espanya; va durar tres anys i va marcar de forma determinant tots els aspectes de les pròximes dècades.

Durant la Guerra, la situació política va provocar fortes tensions entre els habitants del poble, que van desembocar després de la contesa, en la desaparició de la classe dominant. En aquest període també es va abandonar gran quantitat de material bèl·lic (bales, granades, bombes, mines, etc.) que va afectar les pràctiques lúdiques dels anys que havien de venir.

A l'hora de recollir informació sobre aspectes lúdics durant aquest període, ens vam trobar amb persones que estaven molt marcades pels esdeveniments; en la seva memòria només romanien records negatius i oblida-



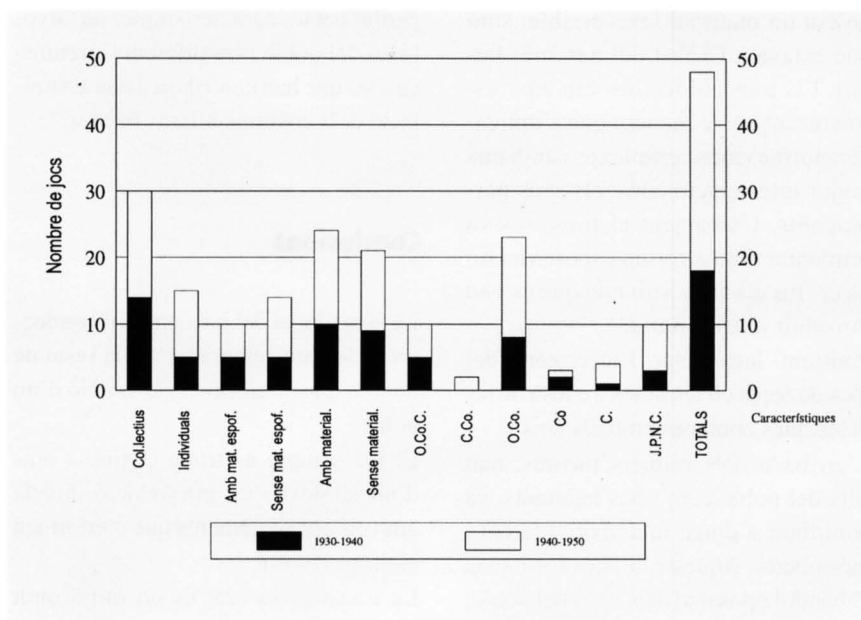
ven tot allò referent als aspectes recreatius d'aquesta part de la seva vida. Malgrat tot, vam arribar a una sèrie de conclusions.

La por als bombardejos va reduir els espais en què els nens podien desenvolupar els seus jocs. Podríem interpretar que els jocs a què es jugava eren els mateixos que abans, però tenien menys espai i temps que en l'etapa anterior.

Durant la guerra molts homes es van veure obligats a abandonar el seu lloc com a cap de família perquè havien d'anar a combatre al front. Mentrestant, els seus fills van haver d'assumir funcions pròpies de la vida adulta i adoptar tota una sèrie de rols impropis de la seva edat. Aquesta maduresa precoç segurament accentuaria els seus interessos pels jocs infantils.

Durant la postguerra, es van incrementar els jocs amb material a causa de l'adaptació lúdica que van patir les restes de material bèl·lic per part dels nens. Aquestes activitats comportaven gran risc, ja que manipulaven objectes que en moltes ocasions eren explosius. Aquests jocs es fonamentaven en la recerca d'aquest material i la seva posterior adaptació al joc, que pretenia imitar la guerra dels grans. A partir d'aquest moment, els jocs de guerra es convertiran en el fonament lúdic de posteriors generacions.

La crisi econòmica pròpia d'aquesta època i els greus problemes d'abastament es van avantposar al control estricte dels pares sobre els fills, de manera que aquests tenien més llibertat per agrupar-se i desenvolupar jocs col·lectius en llocs prohibits en altres èpoques; d'aquí la possible disminució dels jocs individuals. Dins d'aquests jocs col·lectius, van començar a prendre importància sobre els anys trenta el *futbol*, tot i que no va ser fins uns anys més tard quan



Gràfica 2. Característiques dels jocs 1930-1950. Homes.

realment va prendre el caire i protagonisme amb què compta ara.

Els joves van deixar de desenvolupar les seves activitats lúdiques als interiors de les cases i van passar a utilitzar espais lliures. Amb això, es van incrementar els seus jocs col·lectius, tot i que van mantenir la tònica de grups reduïts i molta utilització de material. Malgrat que es desenvolupaven jocs propis dels nois, no els compartien, i era *el ball* l'únic punt en comú.

Els jocs d'adults van disminuir en gran mesura durant el període bèl·lic, degut a la disminució de la població adulta (emigració, participació en la guerra, etc.) i a les tenses relacions que es produïen entre els que es van quedar. Per aquest motiu, durant la guerra es va deixar de jugar a jocs adults com ara els palitroc, que ja no van tornar a sorgir.

En la següent gràfica, presentem l'ordenació de les característiques dels

jocs en els homes durant aquest període (gràfica 2).

Tercera època

Als anys cinquanta, la recuperació econòmica va contribuir a una millora de les vies de comunicació i, per tant, a una obertura cap a altres centres importants. Al mateix temps, es van construir nous equipaments, com ara les escoles; es van crear nous espais lúdics, alhora que el sistema educatiu va intentar una reestructuració, concentrant les diferents acadèmies existents en el passat en una sola escola que concentrés tots els nens de la comarca (unificació de sexes). Això va donar lloc a un espectacular increment dels jocs col·lectius motivat per la nova escola i per l'arribada de pràctiques lúdiques no originals del lloc.

El material va passar de ser un protagonista del joc a ser el principal mediador de la relació entre els participants del joc col·lectiu. La pilota ja

no era un material inaccessible, sinó que estava a l'abast del nen més humil. Els jocs col·lectius van anar estructurant-se de manera que s'apliquen normes més complexes i amb una major interrelació entre els seus participants. Únicament el futbol es va implantar com a forma esportiva i no va arribar fins els anys vuitanta que es van introduir altres esports.

Podríem interpretar l'increment dels jocs de força en les noies a causa de les pràctiques comunes amb els nois.

L'arribada dels primers turistes, tant fills del poble com nous habitants, va contribuir a donar una visió diferent i més oberta. Aquests turistes formaven el bàndol oposat al dels nens del poble; es reprenia una circumstància que ja s'havia donat a principi de segle (divisió per zones i guerres entre elles).

La plaça va tornar a prendre la rellevància que havia perdut en les etapes anteriors i va passar a ser un lloc de reunió, tertúlia i joc.

Per últim, cal reconèixer que la identitat de la majoria dels jocs propis s'ha

perdut per les característiques de l'evolució del poble i les diferents circumstàncies que han contribuït a una assimilació dels costums urbans forans.

Conclusions

La idea global del joc com a fil conductor i element integrador de la resta de factors que conformen l'evolució d'un poble.

El joc sempre es troba englobat dins d'un context i en interrelació directa amb els altres elements que conformen el propi entorn.

La transmissió oral és un mitjà molt valuós que tenim per arribar a conèixer la història més profunda d'una societat, bé sigui dels seus jocs o bé d'altres aspectes.

Hem pretès introduir una línia d'investigació a través del joc que integri altres camps d'investigació.

Si ens ajudem de les pràctiques lúdiques, podem interpretar alguns dels

trets més profunds de la societat, que són els que realment la identifiquen.

Notes

- (1) Classificació proposada pel Grup d'Estudis Praxeològic de l'INEFC de Lleida (1993).

Bibliografia

- BARRET, R.A., *Benabarre, la modernización de un pueblo español*. Ed. Comisión de cultura del Ayuntamiento de Benabarre, Barcelona, 1984.
- GRACIA VICIEN, L., *Juegos populares aragoneses*. Ed. Mira, SA, Saragossa, 1978.
- Grupo de Estudios Praxeológico, INEF-Lleida (1993) a Revista Apunts. Lavega, P.; Olaso, S., *Apunts "Jocs: Esports populars-inèdits"*. INEFC-Lleida 1993-94.
- LARRAZ URGELES, A., i MAESTRO GUERRERO, F., *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Ed. Mira, SA., Saragossa, 1991.