

Pròleg

Segurament, per valorar com es mereix una obra com la que ens ofereix l'autor, el primer que caldria fer és formular les evidències i les preguntes adients per tal de construir una reflexió sobre la transcendència de la joguina i de l'activitat lúdica que l'acompanya. Tanmateix només aquest pot ser l'objectiu d'un pròleg com el que ara començ.

La primera evidència que pos damunt la taula té la naturalesa de les constatacions: arreu, en totes les geografies explorades i en tots els temps coneguts, els infants, o sia l'ésser humà, juguen i creen joguines. I ara les preguntes que m'hauran de servir de fil conductor de la present reflexió: és per tant el joc una activitat inscrita en el codi genètic, que s'expressa com un impuls natural? O és, en canvi, una construcció cultural de les persones? En el món animal, també existeix açò que en deim joc i joguina? Però, sobretot, té sentit aplicar, com feim habitualment, el terme joc a l'activitat que desenvolupen tant els infants que tenen pocs mesos de vida com els adults en temps de jubilació? És fonamentalment el mateix —açò és, conté el mateix sentit intern— un joc de falda que el joc de dòminos o els escacs? Què és un joc tradicional? I quin valor poden tenir per a la nostra societat —que jo caracteritz com societat de la informació, de la globalització i del contratemps— jocs i joguines fets artesanament, amb objectes molt primaris? Massa preguntes, tal vegada. Tanmateix, emperò, aquesta és també una característica de l'infant, de l'ésser humà: fer-se preguntes, crear, transcendir l'impuls per a l'adveniment del desig —la llibertat, la voluntat— i la construcció del projecte. Així entenc la transcendència.

Anem a poc a poc, açò és el que deim al fillet quan comença a caminar tot sol. Sabem què és una joguina. És l'objecte, qualsevol objecte (com molt bé demostra Joan Sans en els seus múltiples treballs), que serveix per jugar. Què és, idò, jugar? Tornem a la pregunta central i difícil de resoldre, perquè ens trobam davant un terme hermenèutic i d'una activitat —la lúdica— plena de sentit. La paraula joc ve del llatí *iocus/i*, que significa diversió, esbarjo, entreteniment. Per referir-se a l'acció de jugar també deim *ludus*, *ludere*, *lusus*, amb el mateix significat que abans. És, per tant, simplement açò l'acte de jugar, un entreteniment divertit? Cal dir que partesc de la convicció que açò no és així (cal posar totes les cartes sobre la taula), i que aquesta visió de reduir el joc a passar el temps de forma lúdica és la conseqüència d'una determinada manera que ha tingut l'adult de mirar l'infant. L'infant seria com un paper en blanc o una esponja sense amarrar que mentre no ha après el que calia s'entreté. L'adult, per la seva banda, entén el seu temps lúdic com un temps de no-producció, com un temps d'alliberament, de diversió essencialment. Açò no lleva que alhora el joc esdevengui també una activitat esportiva, o un temps de convivència, o un temps d'exercici lògic o memorístic. L'infant, com aquell adult en potència, faria el mateix. Jugar seria, com diu la seva pròpia etimologia: entretenir-se, passar el temps de forma plaent. Quan es pensa així apareixen expressions com: jugar és perdre el temps, o no juguis tant i aprèn coses com més prest millor. Val a dir, en conseqüència, que l'activitat lúdica no té avui el mateix significat, no té el mateix sentit, no té la mateixa lògica interna, per a un fillet que per a un adult. I encara més, segons l'edat de l'infant el significat intern, no la forma externa, pot variar substancialment.

Dir que el plaer i el divertiment no són el *perquè* de l'activitat lúdica no significa que siguin innecessaris en el joc. No és així. L'experiència lúdica sempre ha de ser agradable i ha de produir benestar, si no, no hi ha joc. Ara bé, açò no vol dir que n'expliqui la raó de ser. Menjar també produeix satisfacció però, en canvi, no n'és l'explicació que li dona sentit. El plaer fa d'impuls, de motor, però no d'explicació.

En definitiva, fem una primera aproximació a la realitat del joc: l'activitat lúdica és per a l'infant alguna cosa més que entretenir-se, i la seva raó de ser s'explica de forma diferent des de les diverses disciplines i ciències com la psicologia, la pedagogia, la sociologia o l'antropologia. Aquesta multiplicitat de versions fan del joc una realitat polièdrica, de la qual caldrà triar el costat que més ens pot servir per llegir, comprendre i gaudir del treball de recuperació del joc tradicional que ha fet Joan Sans. Quines són les característiques principals de l'obra de Sans? Des del meu punt de vista són aquestes tres: la universalitat de l'activitat lúdica; o sia, considerar el joc com una realitat bàsica de l'ésser humà; la valoració del joc tradicional com un patrimoni cultural necessari per construir una identitat nacional integradora; i, finalment, la contribució del joc tradicional per repensar i reviure la universalitat de l'activitat lúdica.

Així, idò, de la multiplicitat d'explicacions, lectures i interpretacions del joc que aporten les diferents disciplines ens interessaran especialment les cares pedagògica i antropològica de l'activitat lúdica, sens menysprear les aportacions fetes per les teories fisiològiques (el joc com a excedent d'energia —Spencer, 1855—, el joc com a compensador de l'activitat rutinària —Lazarus, 1883—, el joc com a temps de descans —Schiller, 1793—, etc.) o les teories psicològiques (de la recerca de la libido —Freud, 1930—, de la compensació afectiva —Claparade, 1932—, de l'expressió de la pulsio sexual —Klein, 1950—, etc.).

El joc com a realitat cultural i educativa

Abans d'entrar emperò en la realitat del joc com una realitat educativa i evolutiva caldrà acotar una definició més precisa, que ens marqui els límits entre jugar i no jugar. No n'hi ha prou d'afirmar que és alguna cosa més que un entreteniment, tot i que sigui fonamental. En aquest sentit, Jaume Bantolà i Janot, professor del Departament de Teoria i Història de l'Educació de la Universitat de Barcelona, ens ofereix una definició emmarcada en la mateixa tasca de recuperació, classificació i estudi dels jocs tradicionals que l'obra de Sans. És aquesta:

“El joc és una activitat lúdico-recreativa practicada dins els límits d'espai i temps, que comporta una finalitat en si mateixa, de caràcter agradable, intencional, espontània, incerta, voluntària i no imposada, malgrat el jugador/s, en un ordre absolut, s'ha de sotmetre obligatòriament a regles que alhora lliurement accepta. Aquesta activitat qualitativament fictícia que genera tensió cap al desafiament, és viscuda pel protagonista/es com una font intrínseca de plaer i diversió”¹

¹ La definició s'ha extret de la seva obra *Estudi taxonòmic i comparatiu dels jocs tradicionals motors*, del 2005. La definició que utilitza coincideix en gran part amb la que utilitza Vicenç Navarro a *El afán de jugar. Teoría y prácticas de los juegos motores*. Ed. INDE: Barcelona, 2002.

En el joc hi ha d'haver, per tant, plaer —com ja hem dit abans— i ha de fer-se amb intenció i voluntat —desig, en direm. I una cosa molt important que cal afegir-hi: la ficció. Una ficció que succeeix en la vida real, però que és irreal. Serà com somiar despert. Mentre el fillet ho vulgui, la canya verda o la granera seran un fantàstic cavall i ell un esplèndid genet, malgrat la seva mare li repeteixi que ha de tenir cura de no trencar res amb el pal. Ell, a l'igual que la mare, sap prou bé que aquell no és un cavall, però tampoc reconeix la canya o la granera. Quan ho faci, el joc s'haurà acabat. El món del joc i el món real són dues dimensions intercomunicades per la voluntat, la consciència i la intencionalitat.

Així idò, totes les característiques del joc vinculen l'activitat lúdica (ficció, voluntat, intenció, consciència..) a la realitat creativa de l'ésser humà, a la realitat cultural. Només l'home té voluntat de transcendir el determinisme biològic dels instints i és capaç de construir un nou univers simbòlic de relacions (de valors, normes, creences, coneixements, etc.). Què fa idò un ca quan gira enjogassat entorn seu intentant mossegar la seva pròpia cua? No és aquest un joc del ca? O el moix, quan juga amb una pilota? La interpretació que fa José Antonio Marina en *La arquitectura del deseo* ens pot servir per comprendre la diferència entre el joc animal i el joc humà, si és que cal utilitzar el mateix nom per a ambdues activitats. L'acció pot rebre l'energia de tres fonts distintes: la pulsio, el desig i el projecte. La pulsio seria el *drive*, l'estímul per a l'inici de l'acció. I en aquest sentit segur que com animals que som tenim pulsions destinades a desenvolupar el sistema motor o a investigar l'entorn. Però l'infant, o l'ésser humà, és capaç d'aprendre, de rompre la dinàmica de la pulsio i construir el desig, el voler, fer projectes. En el món animal el joc és instintiu, en l'home el joc és creatiu. Només l'ésser humà és capaç de construir joguines.

Les pulsions llancen l'home a cercar l'autonomia i a expressar-se. Passam del plor i el somriure als diàlegs barbotejats, i al conscient i dirigit llenguatge. El joc seria aquesta cultura lúdica —no natura lúdica— a través de la qual el nen es desenvolupa i es crea a si mateix en el si de la cultura humana. I així arribam a les teories evolutives que vinculen el joc amb l'adequat desenvolupament de la persona. El joc forma part de la cultura de l'infant, en la qual s'educa i creix. Piaget ens diu que el joc és el mitjà a través del qual el fillet assimila la realitat, i Chateau afirma que a través del joc el nen desenvolupa la capacitat intel·lectual i la personalitat. En definitiva, des del vessant educatiu es convergeix a afirmar que a través del joc l'infant desenvolupa el seu benestar físic, cognitiu, emocional i social. Cada joc, a cada edat, potenciarà aspectes concrets del seu desenvolupament. I amb açò no feim més que coincidir amb les paraules del savi Plató, quan en el diàleg *Lleis* afirma que “el joc és un factor determinant en la formació del ciutadà perfecte”.

El joc com a universal humà

Entendre el joc com una part de la cultura de l'infant, del seu món simbòlic, a través del qual construeix la seva personalitat, explica que avui l'activitat lúdica hagi esdevingut un universal, no només en el sentit que és una constant en totes les èpoques i en totes les geografies, sinó també en la consideració del joc com un dret fonamental inherent a totes les persones. Així ho fa la Declaració dels drets de l'infant de 1959 quan en el punt setè afirma: “El nen ha de gaudir plenament de jocs i recreacions, els quals han d'estar

orientats cap a les finalitats que persegueix l'educació; la societat i les autoritats públiques s'esforçaran a promoure el gaudiment d'aquest dret.”

La realitat és que avui encara hi ha massa nens que no poden exercir plenament aquest dret, i als quals se'ls ha robat el temps de créixer en el joc. I no dic que els manquin joguines, sinó temps per jugar. Aquesta pobresa no és exclusiva del món empobrit. Aquí, en l'autoproclamat primer món, el fillet també ha perdut espai i temps dedicat al joc. A la nova societat del contratemps hi ha menys espais de joc al carrer, menys possibilitats d'interacció amb infants de la mateixa edat, nuclis familiars més reduïts, horaris més organitzats a partir d'activitats instructives. Per contra, emperò, hi ha més consciència del paper del joc en el desenvolupament de l'infant. No és estrany, per tant, que a mesura que es configura aquesta nova societat del contratemps es creï la primera ludoteca al nostre entorn cultural més proper (Sabadell, 1980) i que el terme s'incorpori a l'Enciclopèdia catalana, l'any 1983. La ludoteca és la reacció en el món occidental davant la creixent desaparició d'espais i de temps dedicats al joc i a la joguina.

La joguina i el joc tradicional

També serà durant els anys 80 del segle XX quan des de diferents instàncies dels Països Catalans es reinicia una tasca més exhaustiva de recuperació del joc i la joguina d'antany, de la societat preindustrial, a partir de l'obra dels nostres folkloristes de finals del segle XIX, com F. Maspons i Lladrés (*Jocs d'infants*, 1874) i E. Vidal (*Jocs i joguines. Records de la infantesa*, 1893) a Catalunya, o Francesc Camps i Mercadal (Francesc d'Albranca, amb *Folklore menorquí de la pagesia*, 1911, on es recullen sis jocs tradicionals) i Antoni Orfila (“Full menorquí”, *El Bien Público*, entre 1933 i 1936).

La tasca de recuperació del joc tradicional coincideix per tant en un moment de resituació del valor del joc en l'activitat de l'infant, i també en un moment de necessitat de recuperació del patrimoni cultural (tangibles i intangibles) davant els aires debilitants i les desacreditacions de la identitat cultural de cada illa, del conjunt de l'arxipèlag i de la pròpia nació cultural.

A partir d'aquests anys, a Menorca, es publiquen diferents obres destinades parcialment o total a la recuperació de la cultura tradicional del joc, com ara *Folklore menorquí, un recull per a les primeres edats* (Consell Insular de Menorca, 1982 i 2005) i *Jocs populars* (Quaderns de Folklore, núm. 11, 15 i 16, publicats a partir de 1983). També serà durant aquesta època que Joan Sans inicia la seva tasca de recerca i estudi, tot i que no serà fins al 2000 que publica *Recull de juguetes artesanals* (núm. 3 de la col·lecció Antropologia de l'Educació. Universitat de les Illes Balears), on es recullen més de quatre-centes joguines descrites amb el nom, la localització, el material i la forma de confecció, la història i la forma de jugar-hi. L'any 2005, a la mateixa col·lecció (amb el número 5) s'edita una ampliació de la mateixa obra, amb el títol *Els meus jocs. La creació de jocs a partir del folklore i la cultura de les Illes Balears*. Entre tot açò, Sans ha participat en altres projectes com l'exposició i edició de *Jugar a fer juguetes*, impulsada per Sa Nostra, durant l'any 2001.

En aquesta tasca de recuperació del joc tradicional també és important destacar diversos projectes relacionats amb els jocs de falda, amb la participació de l'Equip d'Atenció Primerenca del Govern de les Illes Balears que coordina el psicòleg Vicenç Arnaiz, com

ara una *Unitat didàctica sobre els jocs de falda* (Regidoria d'Educació de l'Ajuntament de Ciutadella, 2002) o el vídeo *Jocs de falda* (Consell Insular de Menorca, 2002, i reedició el 2005) i web www.menorca.tv/jocsdefalda

El joc tradicional i transcultural

Què vol dir joc o joguina tradicional? I què poden aportar les versions tradicionals a la societat actual?

Com hem vist abans, l'activitat lúdica és una característica —i un dret— universal de l'ésser humà present a totes les geografies i en totes les èpoques. Però aquesta presència universal és sempre cultural, territorial, fruit de la història de cada poble. El joc tradicional (del llatí *trado*, passar d'unes mans a altres) és aquell que es conserva i es transmet d'una generació a l'altra, que ha sobreviscut el pas de la societat preindustrial a la societat tecnològica. La joguina tradicional és per tant artesanal, feta manualment i en la majoria d'ocasions pel mateix jugador o un per un familiar del jugador.

En la societat menorquina de la primera meitat del segle XX la classe popular és eminentment rural, amb escassos recursos, la qual cosa ens serveix per dir que el joc tradicional menorquí és bàsicament identificable amb allò que en deim joc popular, en les seves múltiples connotacions, o si es vol joc popular tradicional. Popular en el sentit de la pràctica per a la majoria de la població, i també en el sentit de la classe popular contraposada a la benestant. Fins i tot podria admetre la connotació d'originari del poble, d'arrel del poble, de vegades equiparat a la consideració d'autòcton, que no vol dir endèmic o exclusiu d'un lloc, sinó vinculat per certes característiques a un territori. És molt comú, com veurem ara, descobrir jocs que mantenen una lògica interna però canvien o s'adapten en nom, material, etc. a cada geografia. Així, el caràcter autòcton no té un sentit rígid, sinó circumcèntric, que en el nostre cas va des de Menorca, a les Illes, als Països Catalans, a la Mediterrània, etc.

En tot el text he reservat el terme *universal* per vincular el joc amb la naturalesa cultural de l'home, amb la seva capacitat de transcendir l'impuls en desig i amb la seva implicació en el desenvolupament de la persona. L'ésser humà és un *homo ludens* (John Huizinga, 1938). Per altra banda és també cert que en moltes geografies trobam jocs molt semblants, però mai no tenim una totalitat per afirmar que hi ha jocs universals. Sí en canvi que tenim jocs i joguines transculturals, que sobrepassen un àmbit cultural, i que són presents en èpoques i regions diferents. Així, Jaume Bantolà i Janot, en el mateix treball citat abans, conclou que els jocs de tocar i parar, de persecució i de salt de corda, són presents en totes les societats per ell estudiades. També hi ha objectes que es repeteixen, com pedres, pilotes, monedes, baldufes. Açò sí, tindran noms diferents, com la “xaranga” o “eixarranca” (a Menorca), “la xarranca” (a Catalunya), “la golosa” (a Colòmbia), “la rayuela” (a Perú) i “el trucamelo” (a la República Dominicana). En tots ells, emperò, les característiques essencials, allò que hem anomenat com la seva lògica interna, es mantenen constants.

Comprovam, per tant, en aquest cas i en molts altres que existeix un isomorfisme lúdic que permet plantejar que al marge de l'arrelament en les cultures dels pobles, hi ha components lúdics transversals, que van més enllà de tota cronologia o de qualsevol situació geogràfica. En aquest sentit és sempre sorprenent comprovar com molts dels

jocs que apareixen representats en el quadre *Jocs de nens*, de Pieter Bruegel (1525-1569), un dels pintors flamencs més importants del segle XVI, coincideixen en l'essencial amb jocs tradicionals menorquins. Hi trobam jocs com “trencar l'olla”, “la gallineta cega”, “a cavall”; “es tren”, “es borinot”, etc.

Però més enllà de la universalitat i de la transculturalitat, cada cultura, cada poble ha construït la seva cultura lúdica que integra les formes de sentir i pensar del moment, que esdevenen un autèntic patrimoni cultural, tant en el seu vessant de patrimoni tangible (les joguines) com de patrimoni intangible (el jocs). És per tant ben adequat parlar d'un patrimoni lúdic.

El patrimoni és sempre una invenció del present; és a dir que som nosaltres, els que vivim avui i aquí, els que *patrimonialitzam* en funció dels valors del present i de les necessitats del futur. Si avui el joc i la joguina són considerats un patrimoni és perquè tenen un valor que les generacions actuals volem conservar.

El joc intercultural

Què pot aportar el joc tradicional a la universalitat de l'activitat lúdica? —em demanava a l'inici d'aquesta presentació. Hauria de dir moltes coses en aquest sentit, però supòs que no és el lloc ni el moment. Només vull deixar constància d'una necessitat molt actual. La nostra cultura ha hagut de fer front —i continua fent-ho— a tres grans processos: la minorització per part de la monocultura estatal espanyola, l'homogeneïtzació present en l'estandardització dels productes de consum i en la globalització i, més recentment, la configuració de les societats interculturals, amb la progressiva presència d'immigrants. Davant aquest triple front, els jocs tradicionals han jugat i juguen el paper d'afirmació de la identitat nacional, de contribució a la diversitat cultural del món, i de superació de la interculturalitat com una simple coexistència per esdevenir en apropament transcultural, és a dir fer del comú i de la diferència elements integradors. Tanmateix el repte continua sent el mateix: construir una nova identitat que integri el que és universal i el que és nacional, local, propi.

Joan Manel Martí