

JUGAR PARA VIVIR EL ROL DEL JUEGO TRADICIONAL EN UN MUNDO FRAGMENTADO POR EL RELOJ

Paco Veiga
Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional
(www.agxpt.gal)

A partir de la década de los noventa del siglo pasado se ha asistido, cuando menos en Galicia, a la articulación de un movimiento en cierto modo organizado de investigación, recuperación y puesta en valor del patrimonio lúdico tradicional. De este movimiento forman parte, además de iniciativas particulares, centros educativos, instituciones locales, clubs deportivos, artesanos... y también empresas y asociaciones de base.

Los juegos tradicionales habían vivido un proceso paulatino de ostracismo, sobre todo a partir de la década de los sesenta, con el *desarrollismo* franquista y la apertura del mundo rural, particularmente, a la economía de mercado –es la primera vez que los campesinos disponen del dinero necesario para comprar juguetes industriales, por ejemplo–, a los medios de comunicación, a los deportes de masas y, en definitiva, a una nueva forma de vida que acabará transformándolo por completo.

Los juegos de siempre habían cumplido hasta entonces la función lúdica –para todas las edades de la vida– que tenían encomendada. Sin desaparecer nunca, lo cierto es que su práctica ordinaria disminuye, a partir de esos años, de forma muy perceptible. Pero es en la transición política cuando esos juegos comienzan de nuevo a ser objeto de interés desde diferentes ámbitos, también desde el investigador. Aparecerán compendios de juegos, primero, y sucesivos estudios e iniciativas de recuperación que procurarán el renacer de las prácticas lúdicas tradicionales, después.

La ponencia intentará, precisamente, descubrir la función que los juegos que nos llegan desde la noche de los tiempos o que, a pesar de todo, somos aún capaces de crear hoy, tienen todavía en una sociedad totalmente transformada, en la que nuestra forma de vida y nuestras aspiraciones no pueden –ni deben– ser idénticas a las de las generaciones pasadas. Si algo distingue precisamente nuestro día a día del de nuestros abuelos, posiblemente eso sea la compartimentación de las edades de la vida y nuestra dependencia de unos espacios temporales permanentemente tasados hasta el absurdo.

La parte final de la intervención estará destinada al análisis de la tipología de colectivos e instituciones implicados hoy en la investigación y divulgación de los juegos tradicionales, para lo cual se utilizará como ejemplo la Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional, entidad nacida en el año 2003 y en la cual el ponente está integrado.