

Kirol joko-jolasak eta gizartekotze prozesua: Euskal Herriko eta Amerikako Estatu Batuen kasuak



Joseba **Etxebeste Otegi***

Testu honen helburua euskal joko eta jolasen eta Ameriketako kirolaren esanahi kulturean sakondu nahi du. Horretarako guk egindako bi ikerketen emaitza nagusiak aurkeztuko dira: batetik "Juegos Infantiles en Vasconia"-ren joko-jolas corpusaren azterketa eta interpretazioa; eta bestetik, Renoko Hug High Schoolean American Football taldeari egindako etnografia.

Giltza-Hitzak: Joko. Jolas. Play. Game. Praxiologia motorra. Gizartekotze. Kirola.

El objetivo de este texto es intentar profundizar en el significado cultural de los juegos de diversión y de competición vascos y de los deportes de América. Para ello se presentan los resultados de dos investigaciones que hemos realizado: por una parte, el estudio e interpretación del corpus de juegos de diversión y de competición denominado "Juegos Infantiles en Vasconia"; y por otra, la etnografía realizada al equipo de fútbol americano en la Hug High School de Reno.

Palabras Clave: Juego de competición. Juego de diversión. Play. Game. Praxiología motriz. Socialización. Deporte.

L'objectif de ce texte est d'approfondir la signification culturelle des jeux de divertissement et de compétition basques et des sports en Amérique. Pour ce faire, nous présentons les résultats de deux travaux de recherche : d'une part, l'étude et l'interprétation du corpus des jeux de divertissement et de compétition dénommé " Juegos Infantiles en Vasconia " ; et, d'autre part, le travail ethnographique réalisé auprès de l'équipe de football américain de la Hug High School de Reno.

Mots Clé : Jeu de compétition. Jeu de divertissement. Play. Game. Praxiologie motrice. Socialisation. Sport.

* UPV / EHU. Jarduera Fisiko eta Kirol Zientzien Fak. Lasarte bidea, z/g. 01007 Gasteiz. joseba.etxebeste@ehu.es.

SARRERA

Hogeita lau urte pasa dira jada lehendabiziko aldiz Johan Huizingaren Homo Ludens liburua irakurri nuenetik. 1984eko ikasle garai haietan soziologo holandarraren jakintzak eragin handia izan zuten nigan, berea izan baitzen ikasitako joko eta jolasaren lehen definizioa. Liburu zaharraren horri horiak pasatzerakoan esaldi horiek topatzen ditut:

el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber al completo al jugador, sin que haya en ella interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Burutazio honi buelta asko eman dizkiogu, baina nigan eragin gehien duen zatia joko-jolasak ez direla “ohizko bizitza” aipatzen duena da: euren joera berezko bizitzaren garaitik ihes egitea dela eta aparteko mundu batera eramaten gaituztela. Nork ez ditu gogoan arreta xurgatzen zioten pilota partidak, edo soka-saltan pasatako arratsalde amaigabe horiek, edo ezkutaketa jolasten sekretuan neska edo mutil lagunarekin pasatako une laztangarriak. Aparteko mundu horietan, emozioz beteriko historiak gauzatzen dira.

Joko-jolasen errealitatean murgiltzea, gazte garaietan errezagoa bada ere, heldutasunean egitea ere posiblea da. Burura etortzen zaizkidan nagusitako irudiak, iaz Okinawako itsasoan Kazuyuki Taketani irakaslearekin pasatako momentuak dira. Kazu urpekaritzako irakaslea da, eta bere asmoa, koralez inguratutako irla haien edertasunean elkarrekin igeri egitea zen. Urpekari saiakerak eta probak Kobeko, bere unibertsitateko, igerilekuan egin eta gero Tokashiki herrira joan ginen, horko sokatira errituala ezagutzera eta itsasoan murgiltzera.

Japonia hego aldeko uharteak zeruaren eta itsasoaren urdintasunez inguratirik daude: zerumuga, bi masa urdinak topatzen diren ertz urrutia da, paradisuaren marra bakartia. Margolari batek hiru koloreekin nahiko izango luke eden hori pintatzeko: urdin argia, berde oihana eta zuria. Hondartzaren are zuriak, koral gorri eta oskol marroi, hori edo beltzaren aztarnak ditu; itsasoko animali eta landareen hezurrez osatutako hondarra da, olatuen eraginaz kolorea galdu duena. Hondartzan dauden gorpuak uretan dagoen bizitzaren isla dira.

Hegatsak ipini eta bi arraun-ukaldi eman bezain pronto betaurrekotatik kolore biziak dituzten arraiak ikusten dira. Baina gizonaren aztarnak ere ikus daitezke: itsas ertzean dauden koralak hilik daude, klima aldaketak uraren tenperaturan izan duen eraginagatik, bere ohizko kolore alaiak galdu dute eta marroi berde triste batek estaltzen ditu. Urpekari lanetan aprendizak garenontzat, misterioz betetako mundu ezkutua aurkezten zaigu aurrean, nahiz eta soilik metro eta erdiko ur sakonean igerian aritu.

Hondartzatik urrutiratzean ikuskizuna zabalitzen hasten da, sakontasuna irabazten dugu. Ur azaletik ikusita harkaitzek amildegiak eraikitzen dituzte, eta bertigoak harrapatzen zaitu, nahiz eta zuloetan erortzea ezinezkoa izan. Horrekin batera arrainen tamaina handitzen da eta koral bizidunen artean taldeetan mugitzen dira. Uraren gardentasunak ehunka metrotara ikusten uzten du: ur azpiko paisaia, Aizkorritik behatu daitekeen paisaiaren parekoa da.

Ur azalean hasi gara, gero, pixkanaka pixkanaka, sakontasunera joan nahian. Hiru metrotako sakontasunaren inguruan, uraren presioak belarri medioan arazoak sortzen ditu eta min zorrotza sentitzen da. Presio hori orekatzeko murgiltzen hasten garen unetik sudurra hatzekin itxi eta haizea botatzearen keinua egin behar da. Tamalez, iraganean izandako esperientzi txar batek ez ninduen hiru metroko muga hura apurtzen uzten.

Kazu sei metrotaraino urperatzen hasi zenean, bere atzetik jo nuen, arnaspresio teknika erabiliz; eta pasa nuen muga, eta gero eta sakonago barneratu nintzen, eta gero eta erraztasun handiagoarekin orekatzen nuen nire belarrien presioa, eta azkenean itsas azpiko hondarra eskuekin ukitu nuen. Sei metroko sakoneran igeri egitea ur azalean baino askoz errazago egiten da, biriketan dagoen haizeak goraka egiten duen indarra, uraren pisuak orekatzen duelako. Japoniar laguna aurrean nuela harkaitz tartetik pasa nintzen, eta ia eskuarekin ukitu nuen arrokatik paseatzen zebilen itsas-bare adarduna. Begirada altxatu nuenean, nire kidea desagertua zen. Eskuinera begiratu nuen eta ezer ez, edertasuna bakarrik. Ezkerretara so eta, harrituta, neure buruari galdetu nion kidea non ote zegoen. Itsasoaren sakonean geldirik, ongi izate hutsean, gorantz begiak bistaratu eta lagunaren siluetaren antza zuen orbana distiraz inguraturik ikusten zen. Ez nuen armonia hori apurtu nahi, baina gorantz eta geldo lagunaren bidea hartu nuen. Denbora gelditu zenaren kontzientzia izan nuen ur azala apurtzerakoan. Haizea hartu eta ez nuen aparteko keinurik egin. Kazuk nire gorputza hustu egin nuela esan zidan, natura nire barrenean sartzen utzi nuela eta horregatik arnasketa faltak ez zuela nigan arazorik sortu. Mundu horretan "naturala", delfinak bezala arnastea dela entzun nion, arrai bihurtzeak ekialdeko pentsamendu laburbilduz.

Naturan paseatzerakoan, jolasaren aparteko mundua heldutasunean sentitu daiteke; baina horrek ez du aparteko mundu horren zentzua japonian edo euskal herrian berbera denik esan nahi. Huizinga kontzientea da, bere definizioa, europar kulturaren ohizko pentsamendua bateratzen saiatzen dela. Horrela greziarren *agon* terminoa, euskaldunen *jolas*, inglesen *play*, erromatarren *ludus*, alemanen *spielen* eta gaur egungo *kirol*, *deporte*, *sport* ahotsak elkartzerakoan ñabardurez beteriko errealitatea leuntzen du; eta zer esanik ez japoniako *asobi* edo hinduen *kridati* esanahiarekin. Joko eta jolasen antropologian sakontzen ari naizenetik, badakit ezabatutako ñabardura guzti horiek izugarritzko garrantzia dutela; kontziente naiz hor gordetzen direla kultura bakoitzak joko eta jolasen errealitateari ematen dien garrantzia.

Testu honen helburua euskal joko eta jolasen eta Ameriketako kirolaren esanahi kulturean sakontzea da; Taketani irakaslearen ekialde urrutiko etsenpluarekin, munduko ipar hemisferioren ikuskera orokor bat irakurleak izan dezan. Horretarako guk egindako bi ikerketen emaitza nagusiak aurkeztuko ditut: bate-

tik “Juegos Infantiles en Vasconia”-ren joko-jolas corpusaren azterketa eta interpretazioa; eta bestetik, Renoko Hug High Schoolean American Football taldeari egindako etnografia.

1. EUSKAL AISI KONTZEPTUAK: JOKO ETA JOLAS

Joko eta jolasaren esanahi kulturean sakontzeko Etniker Euskalherriak argitaratutako “Juegos Infantiles en Vasconia” bilduma aztertu dugu. Zentzu zorrotzean eduki azterketa metodologia erabili da: testuan agertzen diren eta euskal gizartean nagusiki “juego, jeu, jolas, joko edo holgeta” kontzeptuen barrenean dauden, jardueren azterketa. Etnikerrekoek ez dituzte euren galdeketa termino horiek, joko eta jolas, alde aurretik definitu; eta tokian tokiko hizkera erabiliz bildu dituzte haurren aisia osatzen duten gertaerak.

Horiek horrela, dokumentazioa ondo garbitu eta antolatu ostean, identifikatutako 861 joko-jolas bakoitzeko azterketa fitxa bat osatu dugu. Lau arlo garrantzitsu bereiztu ditugu: espazioa, pertsonen arteko harremanak, denbora eta objektuak; eta hauek bakoitza bitan banatu dira: batetik, jardueraren barne logika, araudiak antolatzen duen giza errealitatea; eta bestetik, kanpo logika, araudi horrek zer nolako interpretazio soziala duen. Laburbilduz, batetik joko-jolas araudiaren ezaugarriak, eta bestetik, dituzten gizarte ohiturak: espazioarekiko, pertsonen harremanetan, denboran eta erabilitako objektuetan. Horrela, behin unitate esanguratsua isolatzerakoan, duten mezu minimoa harrapatzea errazten da; bigarren maila batean, unitate horien konbinazioaren esangura azaltzeko.

1.1. Espazioarekiko harremana

Tradiziozko euskal kulturari bi espazio ezberdin identifikatu ditzazkegu: batetik, etxea, eta horrekin loturik dauden baserri, kale, herri, eta hiri; eta bestetik eremu basatiak, nagusiki basoa eta itsasoa, baina baita ere erreka, kobazuloa, putzua eta mendi gaina.

Espazio ezberdinen ezaugarriak aztertzerakoan diferentzi handiak topatzen dira. Etxean pertsonak bizi dira, eta basoetan animali basatiak; etxea elizarekin loturik dago eta basoa aldiz jainko paganoekin –Basajaun, Mari, lamina, sorgin, Tartalorekin; gizon-emakume zintzoak etxeetan bizi dira, basoan aldiz gaizkileak; etxe inguruko zorua leuna da, ziurra, eta basokoa aldiz malkartsua, ziurgabea; laburbilduz, etxeak babesten du eta basoan arriskuan bizi zara. Sentsazio hori areagotu egiten da, gaua sartzen bada; etxeke argiak eta suak berotu eta argitzen baitu bizitza; eta basoko iluntasunak izua erakarriko du pertsonengan, piztien, lapurren eta arimen eragina areagotzean. Tradiziozko bizimoduak gaur egun ere irauten du: gutxi gora-behera antzeko irizpideak jarraitzen ditugu.

Joko-jolasek errealitate hori ere antzematen dute, gizartekotze elementu indartsuak direnez gizartearen irizpideak islatzen dituzte. Bitan bana ditzakegu kirol aisiaren espazio ezaugarriak: batetik espazio ziurgabeak, hau da, jarduleak

ingurune espaziala kontutan izan behar duenean; adibidez ezkutaketan edo ehi-zan eremu malkartsuaren arabera mugimenduak gauzatu behar ditu jostalagunak; eta bestetik, espazio ziurrak, jokalaria aldez aurretik joko eremuaren ezau-garriak ikusirik bere mugimenduak moldatu ditzake, informazioa erabat gutxituz; pilota jokoan alegia, frontoi ezagunean pilotariak prestatu dezake bere jokabidea kantxak eta frontisak izango dituzten kosketara. Argi dago, espazio ziurgabeak, arriskuan ipintzen duela partehartzailea, eta espazio ziurrak aldiz eremu seguru-
an, testuinguru babestuan, jarriko duela.

Horrekin batera, herritarrek eta baserritarrek ere, etxe inguruan egiten dute euren bizitza; eta basoan oso gutxitan barneratzen dira, garbitzera edo egur bila. Joko-jolasen munduak ere irizpide berak jarraitzen ditu: etxe inguruan joko-jolas asko egiten dira –% 82,1ak (707) eremu ziurrean dira– eta noizbehinka basora hurbiltzen dira jolastera –soilik beste %17,9 (154)–. Bitan banatutako euskal espazio nozioa joko eta jolasetan islatzen da.

1.2. Pertsonarekiko harremana

Euskaldunentzat etxea gure eremu zentrala denez, gure harremanen zentroa ere bilakatzen da. Etxe bateko bizilagunek ohizkoa dute etxearen izena hartzearen ohitura; hori baita besteen aurrean aurkezteko modu egokia. Nor zaren galderaren aurrean “etxe honetako” seme-alaba erantzutea bidezkoa da. Horrekin batera etxearen garrantzia pertsonarena baino handiagoa dela esan dezakegu: taldea banakoa baino inportanteagoa da. Nola ulertu bestela poetak nire aitaren etxea defenditzeari buruz eginiko bertsoak?

Etxeak giza harremanak antolatzen ditu beste etxeekiko harremanak osatuz: auzoa eta herria nagusiki. Etxeko talde horretan, azpi taldeak topa ditzakegu: etxeko jaun-andre zaharrak, etxeko jaun-andreak, eta hauen seme-alabak. Arrunta da ezkongabe geratutako mutil edo neska zaharrak etxe beran bizitzea, eta horiekin batera bi morroi, bata gaztea eta bestea zaharra. Tradiziozko familia horretan hizkerak ere belaunaldiak banatzen ditu: berorika, zuka eta hika; hiru errespetu eta kortesia maila adina eta konfiantzaren arabera. Hiru belaunaldiek etxe bakarra egiten dute, baina autonomoak dira; hau da, bakoitzak bere harreman propioak ditu; gure arlora eramanez belaunaldi bakoitzak bere kideekin jokatu eta jolasten dira.

Joko-jolasetan bi harreman mota garatu daitezke. Batetik, psikomotorra; hau da, jokalaria bakarka parte hartzen du, bestearekiko harreman operatiborik garatu gabe: helduen harri-jasoketa joko edo haurrek pote baten kontra harrika egindako punteria txapelketa, bi kasuetan banakoen gaitasunak eta trebeziak gauzatuko dute apustuaren emaitza. Eta bestetik jarduera soziomotorrak; hemen, jokarien arteko harremana jokabide motorraren sustraia da, pilota jokoan txokora botatzeko keinua egin, baina zabalera pilota moztu, aurkaria engainatu nahian. Joko-jolas horien funtsa jostalaguna ondo irakurtzean datza, eta harreman hauek, lagunaren arteko edo arerioen artekoak izan daitezke.

Gure ikerketaren emaitzak argi plazaratzen dute joko-jolas soziomotorren indarra, %76,7 (660) harremanak azpimarratzen dituzte, banakoen abilezia

itsuaren aurrean, %23,3 (201) psikomotorrak baitira. Barne logikaren ezaugarriak argi azaltzen dute taldearen, harremanaren, garrantzia, banakoaren borondatearen aurrean. Etxea, taldea, harremanak, bakoitzaren desioaren aurretik daude: bai joko-jolasetan, baita euskal bizitzan ere.

1.3. Denborarekiko harremanak

Euskaldunak etxeen eta etxearen tradiziozko bizitza antolatzerakoan, ez diote espazioari beldur nagusirik, eremu ziurrean bizi baitira normalenean, denborari baino, gauzak momentu egokian egiteari. Topikoa bada ere, baserritarrak bizitza zerura begira pasatzen duela esan dezakegu: noiz euria hasiko da, noiz atertu, noiz erein, noiz uzta bildu... hauek dira dituzten kezka nagusiak. Horretan laguntzeko, ekintzak egiteko momentu egokiena definitzeko egutegi katolikoa erabiltzen dute.

Horrela, egutegiaren bitartez kristautentzako inportanteak diren bi bizimodu definitzen dira: batetik arimaren arazoak, mundu erlijiosoarekin lotutakoak; eta bestetik gorputzarenak, lur arlo ongi izatearekin kateatutakoak. Egutegiak bi bete-behar horiek organizatzeko bi jai mota ezberdin erabiltzen ditu: batetik, jai trinkoak, eta bestetik, jai aldakorak. Jai trinkoak izendegia erabiltzen du; santuen egunak alegia. Egun horiek urteko egun berean finkatzen dira eguzkiaren biren arabera; hau da, San Ferminen uztailaren zazpia, aste egun desberdinean ospatzen da, ilargiaren egutegiaren egun ezberdinean. Jai horiek kristautasunaren zati mugatu batenak dira, Iruñeko jaiak, eta tokian tokiko antolamenduaren arabera finkatu da data. Kultura herrikoiak atsotitz eta esaeraz bete du hizkuntza izendegia, santuen egunak, denbora seinale gisa. Jai horien denbora ikuskera lineala da: kausa-efektu ideia barrenean duena. Horrela Iruña inguruko feria antolatze-ko egun hoberena San Fermin eguna da, San Martin txerriboda egiteko, eta San Blas katarroen kontrako erritual magikoak egiteko.

Bestetik, bizitza erlijiosoarekin lotuta, egutegi aldakorra dago. Jai hauek kristau guztientzat eginda daude: aste egun berberean beti baina urteko data egun ezberdinean. Egun garrantzitsuena Pazko Igandea da: Jesukristoren berpizkunde eguna beti igandea da, baina urte egun ezberdinean ospatzen da (Udaberriko ekinozioaren lehen ilargi betearen asteko igandea). Jai hauek Kristoren bizitza simbolikoaren errepresentazioa aurkezten dute: Jainkoaren jaiotza, heriotza, berpizkundera, igokundera eta Espiritu Santuaren jaitsieraren zikloa urtero ospatzen da. Jesukristoren bizitza modeloaren errepresentazioa, kristauak eredu gisa erabiltzeko intentzioarekin. Egutegi erlijiosoaren denbora ikuskera ez da lineala, ziklikoa baizik: jai garai bakoitzaren zentzua bere barrenean du, eta jaiak dituen onurak berezkoak dira, kausa-efektorik gabe. Eguberritako familiaren elkartasun emozioak ez dute kausarik eta ez dute ondoriorik jarraitzen; kristautasunaren familia eredu emozionala bultzatzea baizik.

Joko eta jolasek ere denbora nozio horietan murgilduta daude. Hori ikusteko kirol jardueren bukaera aztertu daiteke. Joko-jolasak bukatzeko erak bi dira: barne logikaren arabera, araudiak definitzen duen bukaera du eta aldi berean irabazlea; eta kanpo logikaren arabera, araudiak ez duenez bukaera zehazten, jokalarien borondateak finkatzen du akabatzeke modua. Eskuzko pilota jokoan

araudiak dio bi partehartzaileetatik batek hogeita bi puntuetara iristen denean partida amaitu egiten dela eta lortzen dituen irabazlea dela. Mamitzen den denbora nozioa lineala da: kausa-efektu mekanismoa barneratua duena; tanto gehien egiten duenak irabazten du. Oso erakargarriak diren ikuskizunak dira, emozioa gorantz doa bukaerara hurbiltzen diren bitartean, klimaxaren bila; eta garaipena lortzerakoan sentimenduen eztanda, bai poza baita tristezia ere. Bestetik, ezkutaketa jolasean, garailerik ez dagoenez, jolasak jostalagunak nahi arte irauten du, nekaldiak, etxera joateko orduak edo haserreak amaiera gauzartzen duten arte. Horrela bukaerak ez du barne kausarik, emozioek ez dute amaiera desioz bilatzen, gozamina jolasean datza, jarduerak berez duen plazer estatikoak gozatuz, eta unitateak bata besteari kateatzen dira gurpil amaigabearen duen denboraren menpean.

Bi denbora ikuskera, lineala eta ziklikoa, egutegian eta joko-jolasetan agertzen dira. Bien arteko oreka monasterio zaharren esaerak "Ora et labora"k, lan eta otoi, adieraziko luke, biek baitira kristau euskaldunarentzat garrantzitsuak, biak betebeharrak antolatzeke sistema baitira. Oreka hori, joko eta jolasen denboran ere ageri da: garaile duten jokoeak % 43,7 (376) dira eta garaile gabeko jolas ziklikoak % 56,3 (485). Hurrek joko eta jolasen bitartez sentimenduak gauzatzuz eraike egiten dituzte heldutasunean behar izango dituzten denbora ikuskerak; kirol joko-jolasak gizartearen ispilua dira.

1.4. Objektuarekiko harremana

Etxea espazio eta harreman zentroa bada ere; teknologia eremua ere bada. Tradiziozko etxea autarkian bizi da eta bere ekonomia birziklajean, aurretzen eta objektuen espezializazio ezan oinarrituta dago. Autarkia hori baserrietan nabariago bada ere, etxe guzietan ematen da; eta modu berean etxean ikasten da objektuak erabiltzen, teknologia erabiltzen. Horrela tresnak behin eta berriz erabiltzen dira, eta erabilpen hori galtzen denean beste erabilpen bat topatzen zaio. Sistema horrekin helduen munduko tresnak haurtzarora iristen dira, eta oso baloratuak dira. Ikus ditzakegu, tren tiketak, sokak, txapak, errodamientoak, jostorrazak, hari karreteak, apurtutako plater zeramikak... haurren altxorak osatzen. Altxor terminoa ez da irudi literarioa soilik, baizik eta gazteen estruktura finantzieroa adierazteko era: umeen komertzioa gauzatzeko diru sinbolikoak osatuta dago altxorra; adibidez, buru beltza duten orratzak zurien bikoitza balio dute.

Hurrek ingurunean dituzten objektuak erabiltzen ikasten dute, jatorria etxe-koa izan ala basokoa. Naturan dauden harriak, haziak, fruituak, landareak, makilak jolas tresna bilakatzen dira; askotan labanaz lantzen dira eta beste askotan basoak eskaintzen duen "biltegitik" egokienak hautatzen. Etxearen autarkia objektuen eta materialaren aurrezte eta birziklatze printzipiotan aplikatzen bada ere, askoz nabariagoa objektuak falta direnean adierazten da. Gure aiton-amonek "ezer ez zutela jolasteko, irudipena soilik" esaldia testu inguru honetan ulertu behar da. Horrela joko eta jolasen objektuen beharra, erositakoa edo ez hori momentuz berdin dio, aztertzen badugu % 68,2 joko-jolas (587) objektuaren beharra zuten, txapaka eta tabaka; eta bestetik %31,8 (274) aisi kirol jarduera esku hutsekin jarduten dira, ezkutaketa eta "bat-bi-hiru eguzki".

Gizarteak teknologiarekin eta objektuekin duen harremana, joko-jolasetan antzematen da. Ez da harritzekoa noizbehinka gure aiton-amonen haserrea gaur egungo kontsumo ohiturekin, iraganaren aurreztearen eta birziklatzearen printzipioak ahazturik baititugu.

1.5. Jokoa eta jolasa

Arestian aztertuko barne logikako lau elementuak “Juegos Infantiles en Vasconia” liburuan agertzen diren joko-jolasei aplikatu dugu. Horrela joko-jolas bakoitza lau azterketako emaitzen arabera sailka daiteke: jokalarien arteko harremanak, espazioarekiko lotura, denbora ikuskera eta erabilitako objektuen konbinazioa izango da. Hiru etsenplu ezagun ipiniz argitaratuko dugu.

Normalenean, mutikoen tirabike txapelketan espazioa zurrta da, ez du informaziorik eskaintzen; harremanak psikomotorrak dira, bakoitzak bere armarekin tiro egiten du potea harriarekin jotzeko intentziaz; garaileduna da, irabazlea potea harriarekin gehienetan jotzen duena izango da; eta dudarik gabe, objektuduna, ez baita posiblea izango honetara jotzea tirabike, harri eta pote gabe.

Denek parte hartzen zuten Pi jolasean, ezkutaketa jolas motan, espazioa aldakorra da, irakurri behar da ezkutalekuak topatzeko; harremanak sozomotorrak dira, jostalagunak harrapatzailearen arabera ezkututzen dira; irabazle gabea da, jolasa eten gabe berpizten dela, ziklo amaigabea; eta objektu gabea da, esku hutsik jolasten den jolasa baita.

Azken adibidea neskatoen soka saltoa da: espazioa zurrta da, leuna denez saltatzerakoan ez da kontuta eduki behar; harremanak sozomotorrak dira, soka ematen duten neskak saltariaren mugimenduak baldintzatzen dute; normalenean garaile gabea da, jarduera behin eta berriz jostatzean datza, irabazle argirik gabe; eta azkenez, objektuduna, ez baitago soka-saltorik sokarik gabe.

Ikus ezazue nahi ditugun kirol, joko, jolas edo ariketa sailkatu ditzakegula modu honetan. Guk azterketa mota hori Etnikerren zeuden aisi jarduera guztiei aplikatu genien. Korpusaren tamaina handiak, 861 joko-jolas, azterlan etnografikoan ez ohiko diren metodo estatistikoak erabiltzeko aukera eduki dugu. Horrela, korrespondentzia anizkunen analisia (*análisis de correspondencias múltiples* delakoa) erabili dugu.

Aldagaien plano faktorialen kokapenaren arabera, esan dezakegu aldagaiak bi taldeetan antolatzeke joera dutela. Batetik, egoera psikomotorrak, espazio zurrta, garailedunak eta tresnarekin, txanpon jaurtiketa edo tirabike txapelketa, baina baita harrijasotzea ere. Eta bestetik, egoera sozomotorrak, ziurtasun gabekoak, garaile gabekoak eta tresna gabekoak, ezkutaketa jolasa. Euskal kulturak aisi jarduerak sailkatzeko bi termino duenez, joko eta jolasa, ikerketan agertzen zaizkigun bi multzo esanguratsu horiek, irakurketa hori eduki behar du: tirabike txapelketako jarduerak jokoak izango dira eta ezkutaketa bezalakoak jolasa.

Horiek horrela, esan daiteke euskal joko-jolasak bi muturretan zabalduak ardatz edo «continuum» batean banatu daitezkeela. Horrela, erpin batean «berezko jokoak» dago, aurkeztutako lau joko ezaugarriekin, eta bestean «berezko jolasa», jokoaren kontrako lau jolas ezaugarriekin.

Pentsa dezakegu ere egon daitezkeela jokoaren hiru ezaugarri dituztenak eta jolasarenak bat, pilota jokoak adibidez. Hauei ia-jokoa deitu diegu. Modu berean beste aldetik jolasaren hiru ezaugarri eta jokoaren bat dutena egon daitezkeela, adibidez, Harrapaketa jolasa. Eta erdian ez bata eta ez bestea, bakoitzetik bi ezaugarri dituztenak, jolasa-jokoa bezala bataiatu ditugu. Soka saltoa da adibide bat.

Berezko jokoaren ertzetik, onar dezakegu, honen hiru ezaugarri izango dituzten jokoak eta beharrezkoa denez, berezko jolasaren ezaugarri bakar bat. Joko talde horrek ia berezko jokoaren ezaugarri guztiak dauzkaten jokoek osatuko dute. *Ia jokoak* deituko ditugu.

Eta berezko jolasaren ertzetik, berriz, honen hiru ezaugarri izango dituzten jolasak eta berezko jokoaren ezaugarri bakar bat. Jolas talde horrek ia berezko jolasaren ezaugarri guztiak dauzkaten jolasek osatuko dute. Horiei berriz, *ia jolasak* deituko ditugu.

Hurrengo eskemak lagunduko du hori argitzen:

Berezko jokoak	ia- jokoak	Jolasa - jokoak	ia- jolasak	Berezko jolasak
jokoaren 4 aldagai	jokoaren 3 aldagai	jokoaren 2 aldagai	jokoaren aldagai 1	jokoaren 0 aldagai
jolasaren 0 aldagai	jolasaren aldagai 1	jolasaren 2 aldagai	jolasaren 3 aldagai	jolasaren 4 aldagai

Adibidez, pilota-jokoa ia jokoak izango da, *joko soziomotorra*. Jolasaren ezaugarri bakarra, jokalarien arteko harreman soziomotorra izango da, baina, espazio ziuerra eta tresnarekin egindako lehia izaten da beti. Oso joko ezagunak eta zabalduak dira arlo horietakoak, “brile –campo quemado– la balle au prisonnier” jokoak, esaterako. Bestetik, harrapaketa-jolasa ia jolasak da, *espazio ziuerreko jolasa*. Haurrak elkarrekin jolasten dira, elkar ekintzan, amaierarik eta tresnarik gabeko jolasean, alabaina, herriko plazan aritzen dira, jokoaren eremu ziuurrean.

Ardatz edo “continuum” horren bi ertzen erdian, argitasun handirik gabeko eremu berria agertzen da, non jolasaren eta jokoaren bina ezaugarri dituzten, aisia-ekintzak baitaude. Soka-saltoko kasuak dira nagusiki, neskek *jolasten diren jokoak* eta neskek *jokatzen dituzten jolasak*. Nahasketa bitxi horri *jolas-jokoa* deritzogu, erdi-joko eta erdi-jolasa baita.

Hiru taldetan antola dezakegu “continuum” hori: jokoak (berezko jokoak eta ia jokoak osatutakoak), jolasak (berezko jolasak eta ia jolasak osatutakoak) eta jolasa-

jokoa. Modu honetan, euskal kirol-joko eta kirol-jolas jarduera guztiak sailka daitezke, nola haurrenak, hala helduenak. Hori ez ezik, beste kulturakoak ere sailka daitezke. Horrela, kultur aniztasuna bultza dezakegu, gure ikuspuntua mantenduz eta aberastuz betiere, adibidez, Aljeriako joko-jolasak erabiltzen baditugu.

Egoera horiek zer plazer ematen duten arabera laburbilduz, jokoak irabazteko plazera du nagusi, jolasak elkarbanatzearena eta jolasa-jokoak errepikatzearena. Aurkeztutako plazeraren arabera, joko-jolas guztiak sailka daitezke, ñabarduraz beteriko sailkapena da kirol-joko eta kirol-jolasena.

Aldi berean, jokoa eta jolasa bi gizarte jokabide ereduak ere dira. Aurrekoari gizartearen esanahia gehitu behar diogu. Horrela, jokoak gizonezkoen plazarako joera publikoa adieraziko luke, jolasak, aldiz, etxe barneko gizonezko eta/edo emakumezko harreman intimoen eredu (familia eta lagunen jokabidea) eta jolasa-jokoak, aitzitik, emakumezko etxe barneko arlo berezia. Euskal kulturak jokabide motorrei ematen dien esanahi bateratua da joko eta jolasen sailkapena. Laburbilduz:

1.5.1. Joko arloa

Gizon-plaza gizarte ereduaren jokabidea da jokoa. Kanpotarren aurrean euskaldunok dugun jarrera erakusten du. Gizonezkoaren arloa da. Zerbait dago jokoan, eskolan gertatzen den bezala ikaslearen notarekin. Jokoaren eremu «naturala» plaza denez, jarduerak espazio ziurrean egiten dira, garailearekin eta normalean objektu espezializatuekin, bai modu psikomotorrean, bai modu sozomotorrean.

Araudia «inposatua» dago. Ezinezkoa da aldaketarik egitea, eta araudiak jokari guztiak egoera parekoan ipintzen ditu, gero nor den gehiago jakiteko. Laburbilduz, jokoaren filosofia «irabazteko» denbora-pasa da.

Tradiziozko kulturaren berezko jokoak eta joko sozomotorrak dira ezagunenak eta garatuenak. Irabazle gabeko jokoaren garrantzia ere nabaria da, hau da, norberaren burua besteen aurrean nabarmentzeko egiten diren jarduerak dira, irabazle ezkutuarekin. Normalenean kode estetikoak edukitzen dute, zirku jokoak, alegia.

1.5.2. Jolas arloa

Etzekoen arteko ereduaren jokabidea da jolasa. Lagun eta senideen aurrean euskaldunok dugun jarrera erakusten du. Arloa mistoa da. Ez dago ezer jokoan, jolasten da eta kito. Harreman sozomotorra nagusia da, garaile gabekoa, objektu gabekoa eta edozein eremutan eman daiteke, basoan, etxe inguruan, itsasoan, plazan...

Araudia haurrek beraiek aldatzen eta onartzen dute. Aldaketak egitea arrunta da. Araudiak egoera ezberdinean ipintzen ditu jolaskideak: harrapatzaile ihes-

Etxebeste, Joseba: Kirol joko-jolasak eta gizartekotze prozesua: Euskal Herriko eta Amerikako...

lari... talde harremana aberatsa izan dadin. Laburbilduz, jolasaren filosofia «elkar-ganatzeko» denbora-pasa da.

Tradiziozko kulturen berezko jolasak eta jolas ziurrak dira ezagunenak eta garatuenak. Tresnadun jolasaren garrantzia ere nabaria da. Batzuk ehizarako tradizioarekin lotuta daude. Beste batzuk, aldiz, egungo natur jarduerak dira, adibidez, mendiko txirindularitza.

1.5.3. Jolas-joko arloa

Kultur arlo honek esanahi anitz dauzka eta sei jolas-joko mota daude barruan, baina nagusiki hiru arlo ditugu. Garrantzitsuenak neskentzako tradiziozko jolas-jokoak dira, soka saltoaren arloa. Garrantzi handiko arlo honen filosofia “errepikatzen gustuan” datza.

Euskal jokoak eta jolasak sailkatzerakoan euskaldunok zeri ematen diogun garrantzia, etxeari, ageri da eta berarekin loturik daude jokabide ereduak. Neska-mutilak jokabide eredu horiek aisian ikasten dituzte, gizartekotze prozesuan. Zergatik ez ditu ba gorputz hezkuntzak irizpide horiek erabiltzen gure gizarterako urteetan moldatutakoak badira?

Galdera konplexua bada ere, erantzunaren zati bat Ameriketatik etortzen zaizkigun influentzi modernoak du. Ikus dezagun zer datorkigun itsasoaren beste aldetik.

2. SPORT'S SKILLS: KIROL IPAR-AMERIKARRAREN IKUSKERA

Anglosaxoiek joko eta jolasari buruz hitz egiterakoan bi termino erabiltzen dituzte: *play* eta *game*. Bi hots horien arteko banaketa araudiaren presentzian oinarritzen da: *play* batek ez du araudirik edukiko, haur txiki baten jolas librea izango liratekeen ingelesez adierazterakoan; eta araudia duen harrapaketa jolasa *game* izango litzateke. Argi dago guretzat biak jolasa direla, euskaldunok errege-la gabeko jardueri, nagusiki ume jardueri, jolasak deitzen diegulako. Buruan dugun kezka, gure euskal ikuskerak etxea badu erdi gisa, zein ote den anglosaxoiek duten munduaren ikuskera eta nola islatzen ote den *game* et *play*-en ikuskeran?

Kirol jardueren eta kulturaren arteko loturak topatzeko 2003 urtea Ipar Ameriketako Nevada estatuko Reno hirian ikertzen pasa genuen. Hango unibertsitateko “Center for Basque Studiesen” laguntzarekin lortu genuen “Hug High School”-eko futbol amerikarraren taldean sartzea, landa lana eginez, etnografia lana burutzeko. Errugbi jokalaria eta entrenadore bezala nuen esperientziak asko erraztu zidan taldeko ostikolarien prestatzaile izateko, ingelesez “kicking coach” deritzotena. *Coach* posiziotik muturra nahi nuen tokian sar nezakeen: aldageletan, saioetan, partidetan, entrenadoreen bulegoan, autobusean; Hawks taldeak, belatza maskota gisa duen taldeak, ateak zabaldu zizkidan. Horrela neure burua ekintzaren erdian topatzen zen, amerikar gazteen kirol gizartekotze prozesuaren lekuko.

2.1. “Hug High School”: miniaturazko gizartea

Institutuak Reno ipar aldeko gazteak biltzen ditu, eta honela, auzoko gizartearen isla da; bere ezaugarri sozialak agertzen dira. Giza testuingurua ez da bate-re egokia: maila ekonomiko eta kultural baxua duen auzoak, konposizio etniko latinoa, beltza eta asiarra du, estatuaren kontrakoa, honetan zuriak baitira nagusi. Washoe konderriko, Renoko gune administratiboko, institutuekin konparatuz gero alde handiak ikusten dira. Etnia arlotik aparte, ikasle atzeratuen indizeak askoz ere handiagoak dira: %8 handiagoa Hugen Washoen baino; eta bazkari laguntza behar duten ikasleak, berriz ere Hugen %11 gehiago dira.

Tabla 1. Hug High School eta Washoe County-ren laburpen demografikoa

Institutuko ezaugarri demografiakoak	Hug High School		Washoe Countyko	
	Kopurua	ehunekoa	Kopurua	ehunekoa
Gizonezkoak	665	53,5	30.897	51,4
Emakumezkoak	577	46,5	29.228	48,6
Indio amerikarra/Alaskarrak	21	1,7	1.676	2,8
Asiarrak / Itsaso bareko uhartekoak	129	10,4	3.641	6,1
Hispanoak	597	48,1	16.229	27,0
Beltzak	132	10,6	2.137	3,6
Zuriak	363	29,2	36.442	60,6
IEP (ikasle atzeratuak)	254	20,5	7.572	12,6
LEP (ingelesa ahula duten ikasleak)	188	15,1	8.126	13,5
FRL (bazkari laguntzak dituzten ikasleak)	531	42,8	18.741	31,2

(2003-2004 School Accountability Report – Washoe County School District).

Institutu amerikarraren estruktura administratiboa *dean* edo dekanoren baten zuzendaritzapean dago, hiru dekanordeekin batera eskola kontrolatu eta antolatzen du. *High schooleko* osasun arloa oso delikatua da, Estatu Batuetan medikuntza zerbitzuak pribatuak baitira, eta ikasle gehienek duten irteera bakarria institutuko erizaindegia da asteen bitan dituzten arazoak bideratzeko balio dielarik. Gauza eta pertsonen segurtasuna mantentzeko institutuko polizia dago, benetako armadun ertzaina, nagusiki eskola pasilloak eta klase aldaketak zaintzen dituzte, toki eta une horiek baitira arazo gehien sortzen dituztenak.

Beste arlo batetik, eskola gelak, liburutegia eta jangela, irakasle, liburuzaina, eta sukaldari nagusien ardura dira, eta eremu horietan jaun eta jabe dira; izugarriko autonomia maila baitute leku horiek kudeatzerako orduan, euren baita barrenean pasatzen den guztiaren ardura.

Hug eskolako errepresentazio sinbolikoa kirol eta ikasketako taldeak, eta institutuko armaden, “JROTC” deritzotena, laguntzaz eraikitzen da. Mota askotako taldeak, klubak eta txapelketak daude, non belatza maskotaren irudiak denak batera-

tzen dituen. Gazte armadak, benetako armada formazio eskaintzen du ikasleentzat, eta dituen kredituak gorputz hezkuntzako kredituekin trukatu daitezke. Eskolak bideratzen duen mezua oso sinplea da: “Hawks pride!”, belatzen arguilua!

2.2. Ikasleen bizipenak eta *football* amerikarra

Gazte amerikar bateri pasatzen zaizkion gertaera interesgarriak *high school*arekin loturik daude; honela, bere bizitza institutuak eskaintzen dizkion jardueren eta harremanen inguruan mugitzen da. Ikasleen arteko harremanak belaunaldien arabera antolatuta daude eta oso hierarkikoak dira. Ikasleak euren urteko esperientzien arabera sailkaturik agertzen dira: lehen urteko ikasleak “freshmen” deritzote, bigarren urtekoak “sophomore”, hirugarren urtekoei “junior” eta beteranoei, eskolako jaun eta jabe diren laugarren urteko ikasleei, “senior”.

Azken urtea, senior urtea, helduen bizitza arruntera sartu baino lehenagoko gloria sasoi da: denbora gelditzen da, unea izozten da bizitza autonomoaren abesti alai kantatzeko. Orainaren pisu astunak partehartzaileei eternitate sentazio ematen die, etorkizunak garrantzirik izango ez balu bezala, inoiz harrapatuko ez duen arrabola: balio duena, hemen eta orain da. Horiek horrela, ospea, ezaguna izatea, besteen parekoen aurrean arrakastatsua izatea; eta dirua, dena neurtzen da. Arrakasta hori lortzeko besteen kontra irabazi behar da, lehia gogor eta bortitzean, gerra sozial batean irabazlea denon memorian betirako grabaturik iraungo duena eta galtzailea ahaztutako lokatzetan murgilduz. *Football* taldean, balore horiek gorputz eta odol bihurtzen dira.

Football amerikarraren barne bizitza oso arrunta, gogorra eta aspergarria da. Entrenamenduak errepikatzen dira, aldaketa gutxi batzuekin. Helburua entrenadoreek eskatutako exekuzio perfektuak gozatzean datza bortizkeri testu inguru batean. Etengabe mugimenduaren perfekzioaren bila dabil entrenadoreak inoiz aurkakorik plazaratu gabe, amerikanoek “perfect play” deritzotena. Modu horretan jokalarien mugimendu isolatuak, “individual skills”, hobetuak dira beste kideen mugimenduekin koipetzeko eta lotzeko, talde jokaldiak osatuz. Bide hori ikasle-atletak “freshmen” taldeko garaitik beteranoen taldera iritsi arte, “football varsity team”, beteko du; taldearen espiritua eta egiteko moduak barneratuz.

Entrenamendu ideia hori ez dator bat Europako futbola edo errugbiaren saioekin. Kirol horietan jokalaria joko egoeretan erantzuten jakin behar du, eta erantzuna ez da bakarra baizik eta anitza; jokalarien aukerak hartzeko gaitasuna azpimarratzen da, autonomia maila indartzea, entrenadoreen mandatuen errepikapena egiteko gaitasunaren aurrean. Amerikanoen entrenatzeko modu hori posible da, *football* amerikarra kirolak posiblea egiten duelako: jokoa estrategiazko faltaz osatutako segidak eraikitzen dituzte; jokaldi motz eta azkarrak, baloiaren jabetza gordetzeko aukera asko edukita. Araudiak osatutako munduan, barne logikak, aukera ematen du elkarrekintza dagoen jokoan, talde dueluan, banakako arrakastaz osatutako unibertsoa goldatzeko: inportanteena entrenadoreek agintzen dutena errepikatzea da, eta jokalarien talde eta kontrako harremanak oso erabaki maila eskasa eskatzen du. Jokalari bakoitzak bere betebeharra egiten badu, taldearen jokaldia perfektua da, taldea banakoen gehitzea delako.

Belatzen entrenamenduen eboluzioa eta kirol txapelketaren intentsitatea entrenadoreek ikasle-kirolariek zituzten diskurtso eta elkarrizketetan antzematen da. Entrenadoreek jokalariei hitzaldiak, diskurtsoak luzatzea football amerikarreko kirol kulturaren oso zabaldua dago. Bideo gelan ez ezik, joko zelaietan ere egiten da. Normalenean hamar-hamabost minutu irauten dute eta entrenadore nagusiak “Take a knee!”, belauna lurrean, hasten da. Jokalariak lauki formazioan belaur bat lurrean eta eskuak tolestatur dagoen beste belauraren gainean ipintzen dituzte, burutik kaskoa kendurik. Predikatzailerak posizio harturik, entrenadoreak unean uneko hitzaldiak botatzen ditu; zutik, belaurkatutako hogeita eta hamar jokalariek aurrean. Luzatzen bada, jokalariek burua makurtzeko joera dute, orduan bai argi geratzen dela coach eta jokalariek arteko hierarkia.

Denboraldiaren hasieran, 2003ko abuztuaren 13an, entrenadoreen kezka jokalariek hautagarriak izatean datza –“be eligible!”–: hautagarri izateko baldintza akademiko eta pertsonalak betetzea –eligibility–. Entrenadoreen eten gabeko buruhaustea da, denboraldian zehar, jokalariek batek galdu dezakeelako jokatzeko eta entrenatzeko posibilitatea emaitza akademiko txarrak edo debekatuak dauzkan produktuak hartzeagatik: alkohola, tabakoa, drogak. Hugsan eskolan hautagarria izatea ez zen gauza sinplea eta entrenadoreek bazkai orduan elkartzen zituzten jokalariek arazoetan sartu ez zitezkeen eta behar zutenek, entrenadore bulegoa, ikasketak gela eta tutoretza gela moduan erabil zezaten.

Baldintza horiek bete ostean hasierako aurre denboraldiak, hamar egun irauten du eta egunero bi saio daude; hortik dator “d-days” deitzea une honi, egun dobleak, hiru orduko bi entrenamendu egunean, diskurtsoa hiru mezu ezberdinetan zabaltzen da, nahiz eta hirurak loturik egon: “gizona izan”, “gogorra izan” eta “zu baino handiago den zerbaiten parte izan”. Gizona izatea, “be a man”, betebeharrak betetzean datza: entrenamenduetara ez faltatzea, hautagai baldintzak betetzea, edo ariketak intentsitateaz egiteak. Gogorra izan, “be tough”, gizona izateko beharrezko kalitatea da, ez borondatean soilik, baita futbollean beharrezkoa den gorputz oinazea kexa gabe irauteko gaitasuna. Eta azkenik, taldearen nozioarekin lotuta dagoen ideia: zu baino handiago den zerbaiten parte izatea; “be part of something bigger than yourself”. Taldeko partaidetza jokoan egiten ez denez, aurretik ikusi dugun moduan, diskurtsoak eta sinboloek eraikitzen dute. Jokalariek gaztea konbentzitu behar da merezi duela eskolaren izena defenditzea, taldearen kidea izatea. Entrenamendu egun horietan ariketen bolumen eta intentsitateari oso gogorrek diren beste baldintzak ere gehitu behar dizkiegu: Reno 1.500 metroko altueran dagoela, basamortuaren ondoan, ezinezkoa dutela belarretan esertzea, itzalean babestea, eta markatutako gunetik kanpo ura edatea; eta hau guztia gutxi izango balitz, jokalariek kasko eta armadura gainean eramaten dute. Entrenadoreak entrenamenduak baldintza gogorretan borondatez ipintzen ditu; jokalariek borondatea indartzeko eta taldeak behar dituen ezaugarriak lortzeko.

Oinarri honen gainean jokoen betebeharrak tekniko eta taktikoak betetzeko jokalariek borondatea prest dago, entrenadorea itsu itsuan jarraitzeko prest dago. Orain diskurtsoak ideia hori azpimarratzen du: nik egitea bidaltzen dizudana egin, –“Do what I’m telling you to do!”–. Jokaldi bakoitzean jokalariek itsuan bete behar dute entrenadoreen intentzioa; eta horrek jokalariekengan memoria

erabiltzea eskatzen du, jokaldi bakoitzak perfekzioa bilatzen duelako, aurkaririk gabeko entrenamenduan, gero partiduan arerioei aurre egiteko.

Partidak eta denboraldia aurrera joan ahala, exigentzia areagotu egin nahi da, eta ikasle-atletari presio gehiago ipiniz, norbera bere errendimenduaren ardura-duna izatea bilatzen da. Ez da nahikoa entrenatzaileek esaten dutena betetzea, baizik eta dezakedan modu egokienean egitea, estrak egitea, eta egindakoa taldean isuriko da: Jokalari hobea, talde hobea –“Best player, best team”–. Berriz ere taldea banakoek egindako kemenez osatua agertzen da.

Liga erregularra bukatzen denean, txapelketa play-off sisteman sartzen da, partida bakarreko kanporaketetan. Egoera hil edo bizikoa da, baina sailkatzean “errespetua irabazi dugu” –“win respect”– kontrakoak beldurtzen ditugun heinean errespetua adieraziko digute eta kanporaketetan aurrera goazen heinean handitu egingo da. Horrekin lotuta, institutuko historian jokalarien izenak idazteko aukera dute, nola nahi duzue oroituak izatea? –“How do you want you to be remembered?”–. Benetako kezka institutuko historia baino zutaz, belaunaldiek esango dutena da. Diskurtso honekin batera, galtzeko arriskua agertzen da, ametsa apurtzeko unea. Entrenadoreek jokariengan desioa eta plazera luzatu nahian zera esaten diete: datorren ostiralean galduz gero talde batek aurrera jarraituko duela eta beste taldea football jokalaria ohiez beteta egongo dela.

Gure ametsa play-offen bigarren partiduan bukatu zen, institutuak zituen errokor guztiak apurtu ostean. Gogor zizelkatu ziren jokalaria eta entrenadore horiek aldageletan negar batean zeuden, bata bestea kontsolatu ezinean. Senior haienztzat ere *high school* bizitza bukatu zen. Gutxi batzuk unibertsitatera joango dira, gehienak lanaren gurpilak harrapatuko ditu. Hainbat esfortzuen ostean, zer ikasi dute football jokalariek, jakinda, hainbeste maite duten jokoa berriz jokatzea ezinezkoa izango dutela?

Anglosaxoien aisi munduak *play* eta *game* ikuskerak banatzen baditu, *football* amerikarra *game* bat da: araututako gertaera bat, ezkutaketa jolasaren gisa. Ez da joko-jolasen espezialista izan behar ezkutaketa eta *football*aren arteko ezberdintasunak topatzeko. Konklusio bakarra zera da *game* munduaren barrenean hainbat unibertso topatu daitezkeela. *Sport*, kirola ingelesez, *game*-a da; baina *game* berezia. *Football* amerikarrak duen ezaugarri garrantzitsuena jokaldietan bana daitezkeela da, ingelesez *play* ere bai, baina beste *play*-arekin ezer gutxi ikusi behar duena. Ondorio bezala, *football* amerikarra *play* duen *game* bat dela esan dezakegu. Argitu beharrean gaude *play* bat banakako skillez osatutako jokalarien betebeharrak bateratua dela.

Amerikar hiritar batek ezagutu behar du, bere gizartean betebeharrak bete egin behar direla, ezinezkoa dela eztabaidatzea ea komenigarria den edo ez: abilezia eta trebeziaz beteriko gizarte da, banakoen skillez osatutakoa. Ardura-dunak, euren hitzetan liderrak, pentsatu eta aukerak hartzen ditu bere rolak hori agintzen baitu; bakoitzak bere erresponsabilitate maila onartzen du. Horren truke, amerikar hiritarrak, bizitza pribatuan askatasun maila handia lortzen du; auzo-uzo begiradak ez du Euskal Herrian duen indarririk.

3. GORPUTZ HEZKUNTZA: JOKO, JOLAS ETA ABILEZIAK

Kultura batek erabiltzen dituen aisi kontzeptu eta horren esanahia beste kultura batera zabaltzea aldaketak sortu gabe ezinezkoa gertatzen da. Horrekin loturik euskal gizarteak, geroko hiritarrak sortzeko egin nahi duen gorputz hezkuntza kontutan eduki beharko du, hainbat mendeetan garatutako joko eta jolasak, euskal etxearen balioak erdian baitute. Amerikarrek aldiz, beharrezko izango dituzte, skillez beteriko kirolak, hor baitaude euren gizarte kultur anitzaren indarrak, denak elkartzen dituen mainstream indartsua.

Harrigarria da gure euskal herrian “abilezia” ikuskerak izan duen garapena, atzerritik etorritakoa hemengoa baino hobea izango dugulakoan. Batzuek Ameriketatik datorkigun eragin kulturala beso zabalik hartzen dute, pentsatuz hor ematen den hezkuntza hemengoa baino garatuagoa dagoela. Pentsamendu horrek ere unibertsitateko irakasleengan eragin handia du, inpaktuzko ikerketa aldizkarietan argitaratzeko itxaropenarekin, skill nozioa garatzen duten ikerketak eginez.

Unibertsitatearen helburua gizartea zerbitzatzea da; eta lehengo, inguruan daukagun gizartea: Euskal gizartea, ahaztu gabe, euskal kultura europar kulturaren adibide bat besterik ez dela. Ez al dute frantsesek, italiarrak, bretoiak, espainolak, katalanak... etxea bizitzaren zentroa ere? Etorkizuna gure historia-aren aztarnaren gainean eraiki behar dugu, bestela hezkuntzan jai dugu.

BIBLIOGRAFIA

- BARANDIARAN, Joxe Miguel de. *Eusko folklore*. In: Obras completas, Vol II. Bilbao: La Gran Enciclopedia Vasca, 1973.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967.
- ETNIKER. *Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao: Eusko Jaurilaritza, 1993.
- DUBAR, Claude. *La socialisation*. Paris: Armand Colin, 2000.
- DUVERT, Michel. *El papel actual de la etnografía; vigencia del proyecto Etniker trazado por J. M. de Barandiaran*. Etniker Bizkaia. Publicación del Departamento de Etnografía del Instituto Labayru. 2003 diciembre, número 12.
- DURKHEIM, Émile (1922). *Education et sociologie*. Paris: PUF, 1999.
- ELIAS, Norbert (1970). *Qu'est-ce que la sociologie ?* Paris: Pocket, 1991.
- ETXEBESTE, Joseba. *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Thesis (Ph. D.) –Université Paris V– Rene Descartes-Sorbonne, 2001.
- . “Jokoa y jolasak; dos conceptos vascos para el juego”. In: *Llibre de les actes del cinquè congrés de ciències de l'esport, l'educació física i la recreació*. Lleida: INEFC, 2002.
- . “Educación Física”. In: *Currículo Vasco*. Bilbao: Gobierno Vasco, 2004.

Etxebeste, Joseba: Kirol joko-jolasak eta gizartekotze prozesua: Euskal Herriko eta Amerikako...

- ETXEBESTE, Joseba; URDANGARIN, Clara. *Reflexiones sobre la educación física de hoy a la luz de las características de la cultura tradicional vasca*. In: *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universidad de Lleida e INEFC, 2004.
- FERNANDEZ DE LARRINOA, Kepa. *Hitzak, Denbora, Espazioa. Denboraren eta Espazioaren Perpezioa Euskal Baserrian*. Donostia: Elkar, 1991.
- GEERTZ, Clifort (1973). "Jeu d'enfer". In: *Bali. Interpretation d'une culture*. Paris: Ed. Gallimard, 1983.
- HUIZINGA, Johan (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza editorial, 1972; p. 26.
- LAGARDERA, Francisco; LAVEGA, Pere. *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2003.
- MAUSS, Marcel (1934). "Techniques du corps". In: *Sociologie et Anthropologie*. Paris : PUF, 1966.
- MITXELENA, Luis. *Orotariko Euskal Hiztegia*. Bilbao: Euskaltzaindia, 1997.
- PARLEBAS, Pierre (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía, 2003.
- . (1999). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- . "Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIIe siècle". In: *A quoi joue-t-on ? Festival d'histoire de Montbrison*, 1998.
- WARNIER (J.P.). *Construire la culture matérielle*. Paris: PUF, 1999.
- WASHOE COUNTY SCHOOL DISTRICT. 2003-2004 *School Accountability Report – Washoe County*. Reno: Washoe County School District, 2004.
- ZULAIKA, Joseba. *Ehiztariaren erotika*. Donostia: Erein, 1990.
- . *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*. Ediciones Baroja, 1985.