

Juego y deporte: aproximación conceptual

SAÚL GARCÍA BLANCO

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación.

Profesor de Historia de la Educación Física y el Deporte.

Facultad de Educación. Universidad de Salamanca

Resumen

Sobre el Juego existe una extensa bibliografía. La actividad lúdica ha sido estudiada desde todos los campos y áreas del saber, así multitud de autores han publicado teorías sobre el origen, los valores y otras características del juego; pero, casi todos ellos lo han hecho con una óptica utilitarista (nada más lejano con la esencia propia del juego).

Este ensayo, pretende ser un acercamiento a las raíces de la actividad más connatural del ser humano, una aproximación al concepto del juego y, por extensión, al de su decantación natural: la actividad deportiva.

Palabras clave

Humanismo, Juego, Deporte.

Abstract

Play and Sport: a conceptual approach

An extensive bibliography exists concerning play. Ludic activity has been studied from all fields and areas of knowledge and many authors have published theories on the origin, values and other characteristics of play, but almost all of them have been done from a utilitarian point of view, when nothing could be further from the very essence of play and, by extension, its natural development: sport.

Key words

Play, Sport, Activity ludic: theories.

Hasta tiempos muy recientes, el juego ha sido tenido por una actividad menor y trivial de la persona, incluso inútil y superflua. Ha sido ésta, de entre todas las formas del comportamiento humano, la que ha contado con un reconocimiento científico más tardío. Sin embargo, son cada vez más los investigadores que se sienten atraídos por la fuerza que, para el conocimiento del hombre, emana del juego. Así, a través de él, se intentan comprender los rasgos culturales de las sociedades pretéritas, la forma de potenciar el desarrollo psicomotor de los más jóvenes, e incluso su rol en la evolución de la sociedad del siglo xx ("siglo del deporte", como lo definen algunos). No obstante, el acercamiento de la mayoría de los estudiosos se hace, casi en exclusivi-

dad, con un interés práctico de diversa índole. ¡Craso error!, el juego, en lo más profundo de sí mismo, no posee ninguna finalidad utilitaria. Quizás por ello, a pesar de la abundante bibliografía existente al respecto, muy pocos autores han logrado caminar la senda que conduce al concepto del juego.

A lo largo de la historia, implícitamente ya estoy reconociendo una característica del juego, éste se ha negado reiteradamente, cual Santo Grial, a mostrar la raíz de su esencia. Al igual que los Argonautas, multitud de investigadores de todas las épocas han navegado por el océano de la actividad lúdica¹ (al respecto he de advertir al lector, que comúnmente empleamos un galicismo al usar la voz "lúdico-a"), conformándose con descubrir sus principales rasgos

y simbolismos, sin desembarcar en el puerto de su realidad más intrínseca.

Algunos incluso, consideraron que habían arribado a la meta y se arriesgaron a emitir definiciones sobre el juego. La mayoría de las mismas pecan de subjetivas, en función de la profesión, época, o clase social, a la que pertenecían sus autores. A menudo ocurre, que gran parte de dichas exposiciones resultan antagónicas, contradictorias o complementarias entre ellas mismas. Quizás la más utilizada,² sea la de Huizinga. Este autor tiene en su "haber" el introducir al juego en el lenguaje antropológico, considerando que el hombre además de Erectus y Sapiens también era Homo Ludens (tremenda realidad poco conocida y menos utilizada por los pedagogos). En su "debe", sin embargo, está la con-

¹ En el diccionario de la Real Academia no aparece la voz lúdico-a, sino lúdrico-a; de la que dice: "(del latín ludricus) adj. relativo o perteneciente al juego...".

² La más utilizada y, quizás, la menos analizada y estudiada. Muchos años de docencia e investigación me han demostrado como se cita continuamente a Huizinga sin haberlo, siquiera, leído. Para los interesados ver las ediciones de *Homo Ludens* en Alianza (1972) y Azar (1943); o la holandesa publicada en 1938. Para profundizar en el pensamiento de Huizinga recomiendo la que es, para mí, su mejor obra: *El otoño de la Edad Media*.

fusión que genera sobre el concepto del juego al querer encuadrar en el mismo a toda actividad que se le pareciera. Así Huizinga se convierte en *"el sumo sacerdote de la confusión, cuando con el hilo del juego, es decir, de lo que él piensa que es el juego. cose una colcha de retazos, un collage abigarrado que deslumbra al lector ingenuo pero que fastidia al pensamiento lógico"* (Vidart, 1995, p. 22).

Sería difícil negar la veracidad de alguna de las notas que Huizinga otorga al juego, pero seguro que el lector puede añadir alguna más y suprimir otras. Callois (1963), por ejemplo, considera que dicha definición sólo atiende a la estructura externa del juego; pero él, aunque apunta variadas características de la actividad lúdica, tampoco logra una definición que penetre en la esencia del juego. En el mismo nivel, aunque aporta rasgos nuevos, se queda Lalande, quien opinaba que juego es *"toda prodigación de actividad física o mental que no tiene un fin inmediatamente útil, ni tampoco un objetivo definido, y cuya razón de ser para la conciencia de quien la emprende es el puro placer que encuentra en la misma"* (Lanlade, 1951, p. 69). Con un planteamiento más puntual de espacio y tiempo, López Austin consideraba que los juegos eran *"en primer lugar, acciones humanas encaminadas a dar salida a las tensiones anímicas; a provocar el olvido, aunque fuera momentáneo de los sinsabores de la vida... por último, acciones que servían para preparar físicamente a los participantes, que les daban la destreza suficiente para realizar acciones similares con fines diversos"* (López Austin, 1967, p. 12). La teoría del juego como terapia psíquica e incluso como recurso higiénico de la propia naturaleza es válida, pero solo hace referencia a una parcela de la actividad lúdica y no a su raíz.

Desde el campo de la pedagogía, ya desde antiguo,³ grandes autores también han bajado y recorrido las amplias galerías de la mina del juego extrayendo grandes cantidades de su rico mineral. Piaget (1959), por ejemplo, realizó completos estudios sobre la relación juego-niño a lo largo de los diversos estadios del desarrollo.⁴ Pero los estudios sobre la actividad lúdica, de éste y otros grandes de la pedagogía (Rousseau, Pestalozzi, etc.), persiguen encontrar los valores que posee el juego como herramienta educativa; en definitiva, limitan la búsqueda conceptual en función de un fin práctico: *"...antes de buscar motivaciones o razones externas, podemos encontrar que el juego por sí mismo tiene las condiciones precisas para desarrollarse, esto no quiere decir que desde distintos ámbitos como pueda ser el educativo, no se utilice el juego con un fin determinado, esto es una aplicación que se está haciendo del juego debido a las potencialidades que encierra"* (Betancor y Almeida, 2005, p. 370).

Y esto se acentúa si, saliéndonos de la línea humanista (única vía de acceso válida), leemos las definiciones asépticas y materialistas propias de nuestra cultura: *"Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde"*.⁵ El juego es autotélico; es decir, su fin está en sí mismo, se juega solo por el placer de jugar.

El juego es mucho más que una herramienta pedagógica, el juego forma parte de lo biológico del ser humano. Incluso consideramos al juego como el termómetro más fiable de la salud mental y física de la persona; esto lo saben muy bien los padres quienes preocupados por sus hijos, a la pregunta de *¿qué le sucede al niño?* formulada por el especialista médico, responden sin vacilar *¿qué no juega!...* Este concepto de "salud

biológica" del juego, resulta extensible a todas las edades del hombre.

Subamos un peldaño más de la escalera conceptual de la actividad lúdica. Aceptamos que juega el adulto, que también lo hace el joven y el niño, pero... ¿y el bebé recién nacido? ¿Por supuesto que sí!, a través del juego descubre y se relaciona con el mundo exterior. Es el juego su primera y más válida herramienta. Pero es más, el juego le proporciona la mayor sensación placentera que puede experimentar, jugando incluso (¿sin saberlo?) consigo mismo. Esta idea, ya puesta de relieve hace 2500 años por Platón, es también defendida por el Dr. Jover quien opina que *"sus primeros contactos con el mundo y con su sociedad, se establecen a modo de juego por esa dialéctica sensorial, motriz y afectiva que establece consigo o con los adultos más próximos... En todas las culturas y en todos los tiempos, aquello capaz de llamar la atención del bebé, se convierte potencialmente en juguete o juego"* (Jover Ruiz, 2000, p. 17). Por tanto, ¿quién "enseña" al bebé a jugar?, ¿algún pedagogo, algún pediatra?, ¿su padre, quizás? No, todos nacemos con un instinto lúdico; es decir, el juego pertenece a la *genética* del ser humano. Quizás algún día, desde el campo de la ciencia médica nos hagan saber cuál es el *gen* del juego.

Todos somos pues portadores del juego; y en un principio, antes de ser sometidos al programa cultural que nos halla tocado vivir, el juego es denominador común para todas las personas. Juega el niño y el viejo, el hombre y la mujer, lo hace el blanco y el negro, el amarillo y el cobrizo, juega el hombre de hoy y el de ayer pero también lo hará el de mañana, mientras que el mundo sea mundo. Casi se podría decir, parafraseando a Calderón, que la vida no es sueño... sino jue-

³ Ver la obra de Marrow, *Historia de la educación en la antigüedad*.

⁴ Piaget dedica la segunda parte de su libro *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*, a la problemática del juego en el niño, según sus distintos seis estadios de crecimiento mental, afectivo y físico, haciendo una clasificación de los juegos en: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados.

⁵ Real Academia Española: *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid, 1970.

go. Jugamos diaria y continuamente. Jugamos a trabajar o a estudiar... y solo lo hacemos bien cuando lo desarrollamos con placer, de forma lúdica. Jugamos a amar... y la relación con la pareja o el grupo funciona, mientras existe imaginación, creatividad, sorpresa, no reglas ni rutina; es decir, mientras se juega. Esta tesis ya fue avanzada por Schiller, al manifestar que *“solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”* (Schiller, 1943, p. 62).

En una sencilla aproximación se descubre que el juego, sobre todo, es espontáneo, libre. En el universo de su imaginación, el niño juega cuando quiere y a lo que quiere, no existen normas o reglas que mediaten su actividad o que relacionen a ésta con lo utilitario o práctico, *“el juego es espontaneidad, es invención de mundos inéditos, es el agua fluyente del devenir. Inventar gratuitamente sin tener en cuenta lo utilitario, supone un lujo para el espíritu”* (Vidart, *op. cit.*, p.14). La libertad pertenece a la esencia misma del juego. Si consideramos que la libertad es la base de la creatividad, admitiremos que una educación basada en el juego propiciaría unas generaciones más creadoras en todos los órdenes de la vida. Quizás algún día los políticos y técnicos que *“diseñan”* los planes y sistemas educativos lo tengan en cuenta...

No obstante lo dicho y sin que constituya ninguna contradicción con lo anterior, hay que considerar que el juego también tiene normas. En todo juego existe una regla sutil, fina, institucionalizada por la cultura o momentáneamente pactada; imperceptible en muchos casos, aleatoria en otros y que puede ser variada continuamente. La expresión, típica en un juego infantil o no tan infantil, de *“vale todo”*, implica un reconocimiento de *“lo que vale”*, de lo que es permitido en ese momento.

Un niño cuando juega a ser jinete, con una escoba entre sus piernas, actúa como lo haría un jinete de verdad y no un motorista, imitando todos sus gestos y los del caballo o creando otros nuevos que se sujetan a la *“normativa”* de un jinete. Cuando juegan a las canicas, a las tabas, a las chapas..., los niños asumen en principio unas pautas de juego, estas pautas se pueden modificar varias veces a lo largo de la partida, pero existen. La norma es pues una característica del juego, al que da una de sus más identificadores rasgos; es decir, no contradice su libertad ni su espontaneidad, pero las codifica.

Incluso la religión, aparentemente antagonista con el juego dada su *“seriedad”* y rigor, ha utilizado la actividad lúdica, a lo largo de la historia, como elemento educativo. Resulta un hecho cierto el que los chamanes, imanes, sacerdotes, etc., de cualquier cultura, precisamente por ser los que más profundizaron en el conocimiento del hombre, se percataron de cómo la actividad lúdica era, por ser connatural e innata, la actividad que mejor podían utilizar para transmitir sus creencias. No eligieron otra actividad humana para sus fines, sino precisamente el juego.

Así se puede verificar, cómo la mayoría de juegos y juguetes pretéritos poseían, además de lúdico, un carácter ritual. Calificar a éstos solo como objetos de culto (como hacen algunos historiadores queriendo dar, quizás, una mayor categoría a sus investigaciones) es, por lo menos, desconocer la realidad humana. Al respecto, se suelen catalogar de objetos religiosos diferentes juguetes encontrados en tumbas infantiles de distintas necrópolis mesoamericanas; pero, si la razón de colocar en la tumba del difunto los objetos preferidos que usó en la vida terrenal, ya fuera adulto o niño, era para que disfrutara de los mismos en la otra vida, resulta lógico

pensar que las figurillas⁶ halladas en los nichos infantiles son auténticos juguetes con los que el niño pudiera disfrutar en la otra vida. Actualmente la antropología otorga un doble valor, lúdico y ritual, a las figuritas de arcilla o madera encontradas por los antropólogos. Según sus teorías, éste era un recurso utilizado a fin de introducir a los más pequeños en la religión. Dicha polivalencia de los juguetes ha sido utilizada desde siempre como recurso educativo, familiarizando de esta manera a los pequeños con los diversos aspectos de sus religiones.

Abundando en la idea anterior, pero ubicándonos en nuestra cultura, ¿cómo calificaríamos a las figurillas de un Belén?, ¿cómo un juguete?, ¿cómo objetos religiosos? De hecho un *“Nacimiento”* es la representación de un suceso no solo religioso, sino sagrado para los cristianos; pero ¿qué niño no disfruta con su elaboración?, y una vez finalizada ésta ¿quién no ha jugado desplazando las figuras a lo largo y ancho del Belén? A través de este *“juguete”*, se acerca a los niños a algo tan profundo como es el nacimiento de Cristo; pero para éstos, para los niños, el Belén tiene una proyección totalmente lúdica, y las distintas figuritas empleadas (soldados, animales, pastores, incluso el niño Dios), son auténticos juguetes. Quizás porque, como ya Montaigne expuso en sus *Ensayos*, los juegos de los niños no son tales juegos, sino que es preciso considerarlos como sus más serias actividades.

En nuestro intento de ofrecer rasgos identificadores sobre el concepto del juego, diremos también que es intemporal. ¿Cuándo empezó a jugar el hombre? ¿Es posterior el juego a los grupos sociales? El hombre, en tanto que hombre, ha jugado desde siempre. Hemos de admitir que el juego forma parte de lo más atávico de la persona. Juegos

⁶ Llamamos la atención especialmente los muñecos móviles (algo contradictorio con la muerte), entre ellos las de unos animalitos sustentados sobre cuatro ruedas, hallados en las culturas azteca y maya.

y juguetes han existido y se han usado desde la prehistoria,⁷ los juegos y juguetes han formado parte desde siempre de los grupos humanos: "... es difícil poner reparos, a la luz de las fuentes literarias, de los documentos arqueológicos y de la investigación etnológica, a la afirmación de que los niños de hoy utilizan juegos cuya naturaleza y estructura, tiene sus correspondientes homólogos en la más lejana antigüedad constatable" (Jover Ruiz, *op. cit.*, p.16)

Por si no bastará la anterior cita para confirmar el carácter universal del juego, pensemos en algún ejemplo concreto. Todos recordamos cómo con un hilo o una cuerda fina, que entrelazábamos en los dedos de la mano, jugábamos a construir distintas figuras geométricas. Según la región se denominaba "las Cunas", la "Tela de Araña", etc. Lo que llama la atención de este juego simple, es que se juega en España y en toda Iberoamérica, en Canadá y Japón, pero también en Kenia y en Sudán, lo practican los indios Navajo y los esquimales de Alaska. La pregunta surge espontánea ¿quién fue el pedagogo o misionero que le expandió por el mundo?, ¿habrá sido quizás alguna multinacional para promocionar alguno de sus productos? Discúlpeme el lector la ironía empleada, pero creo que la imagen es lo suficientemente gráfica para, que viendo el cómo niños o adultos, de distintas zonas y épocas del mundo juegan de forma espontánea y natural, a los mismos juegos que fueron o son practicados en otros lugares, aceptar la característica de universalidad de la actividad lúdica.

El juego, es también un excelente vehículo transmisor de cultura entre distintas civilizaciones. Los ejemplos al respecto son numerosos, baste con citar a modo ilustrativo el caso del Patolli

mexica, el cual fue traído a Europa por los españoles y, previa adaptación, se convirtió en nuestro Parchís (S. García Blanco, 1997, pp. 54-60), o Ludo para los rioplatenses.⁸ He de advertir al lector, que ésta teoría rebate la mantenida hasta el momento por Tylor, mediante la cual se atribuye el origen del Parchís al Pacisi indostánico, y que es la recogida por el diccionario de la Real Academia.

Retomando el tema conceptual, diremos que el juego carece de cualquier tipo de connotación por mucho que la sociedad se empeñe en ello. Es cierto que podemos manipular los juegos y juguetes con uno u otro fin. Podemos, por ejemplo, acentuar o prohibir la práctica de un juego en función del sexo de los niños; pero no podemos poner sexo al juego. El juego en sí mismo es neutro. Así los juegos practicados por los niños de forma espontánea, responden a la realidad sexual concreta de cada infante. La niña "da" de comer a su muñeca⁹ (para ella, la muñeca "sí" come y "sí" tiene hambre) porque es una acción que emerge de lo más profundo de su ser. Este juego pertenece, como ya he apuntado anteriormente, a lo biológico y genético de la niña. Intenten los psicólogos y sociólogos contestar a sí ¿de una forma totalmente libre y espontánea, nunca guiada, un niño, genéticamente varón, jugaría de forma continua a "dar" de comer a una muñeca?

El valor intrínseco del juego es tan grande que incluso entronca con los ciclos naturales. Observemos a los niños disfrutando con cualquiera de sus juegos infantiles: canicas, peón, clavo, cromos, etc. ¿En qué manual se especifica la fecha del año en que se debe practicar cada uno de estos juegos? ¿Quién es el educador que indica a los niños cuándo deben jugar a uno u a otro? ¿Por qué se

ajustan los juegos a las estaciones? ¿Por qué nuestros padres y abuelos se ejercitaron con dichos juegos en las mismas épocas del año que nuestros hijos? Considero que la tradición es una respuesta simplista al caso expuesto; la auténtica razón se encuentra en la propia naturaleza del juego, unida fraternalmente a la Naturaleza.

El juego es, por tanto, una de las principales características definitorias del ser humano. Denominador común de la especie humana, forma parte de su genética. Se manifiesta en una actividad hedónica la cual proporciona a la persona un placer no buscado; dicha actividad, aunque codificada, es totalmente libre y espontánea, sin ninguna finalidad en sí misma; potenciadora de la creatividad, constituye el mayor estabilizador psíquico de la persona a la vez que el mejor recurso educativo.

Pasemos, con permiso del lector, a analizar la vinculación de la actividad lúdica con la actividad deportiva. ¿Existe relación entre el juego y el deporte? ¿Son juegos los deportes? ¿Juegos y deportes han coexistido en la historia? Contestar a estas preguntas equivaldría a comprender, en toda su extensión significativa, la diferencia entre el Play y el Game.¹⁰

El deporte moderno, siendo un fenómeno genuino de nuestra época hunde sus raíces en los juegos de sociedades pretéritas, cooperando incluso en el desarrollo de las mismas. Si se desea buscar la paternidad del deporte contemporáneo es preciso acudir a los juegos antiguos, "... lo que resulta incuestionable es que los juegos y deportes al aire libre que hoy se practican en nuestro entorno social y que, en parte, son considerados como una conquista de los primeros años del siglo veinte, ya eran practicados en la España del XVI, considerada en aquellos tiempos como el

⁷ Al respecto, recomiendo la lectura de la obra de Nougier, *L'essor de la communication. Colporteurs, graphites, locuteurs, dans la préhistoire.*

⁸ Es correcto el término "rioplatense", ya que no solo se refiere a los argentinos sino a los uruguayos, entre los que recibe la misma denominación.

⁹ Según expone Salza, en su obra *Giocchi e giocattoli*, se han encontrado juguetes de muñecos en la cultura asiria (3000 años a.C.), muñecas en el Egipto faraónico o en la Grecia clásica, datadas en el siglo V a.C.

¹⁰ El *play* inglés, equivalente al *paidia* griego, define el juego espontáneo, personal y creativo; por el contrario, el *game*, equivalente del *ludus latino*, viene determinado por la reglamentación que condiciona a los jugadores.

emporio de toda suerte de juegos" (Álvarez del Palacio, 2000, p. 63). Este planteamiento es avalado por una pléyade de otros estudiosos e investigadores humanistas, pertenecientes a todos los campos del saber científico: Rodrigo Caro,¹¹ Diem, Laín Entralgo, Cagigal, Piernavieja y un largo etcétera, Ortega y Gasset, por ejemplo, llegó a considerar que las actividades deportivas practicadas por los jóvenes de las civilizaciones antiguas habían dado lugar al origen de los estados políticos.

Por tanto, se puede afirmar con propiedad que el deporte es hijo, natural o bastardo según el caso, del juego: "... los deportes aparecerán como los hijos mutantes de los juegos" (Vidart, *op. cit.*, p. 78). En esta línea de pensamiento, la esencia del deporte tronca con la del juego. Puede decirse incluso, que la actividad deportiva es una decantación de la actividad lúdrica; de hecho los juegos de la etapa infantil son la antesala de los deportes de la juvenil. Cuándo entre dos niños, sin importar el sexo, de regreso a casa después de la jornada escolar, surge instintivamente la propuesta de ¡hasta la esquina, idiota el último!, están practicando un juego que, sin saberlo, constituye el inicio de una disciplina atlética. Cuándo paseando por la vereda de un río, los niños deciden lanzar piedras al agua ¡a ver quién llega mas lejos!, desarrollan una actividad lúdrica antesala de la deportiva de la edad adulta. "Solo el deporte es capaz, gracias a los estímulos que le son peculiares, de mantener en el juego movido a esa juventud más madura sometida a profundos cambios espirituales. Si no llegara a ampliarse, convirtiéndose en deporte, el juego no podría cumplir su función innegable de formación y entrenamiento del hombre en desarrollo" (Eppensteiner, 1973, p. 263). Es decir, en un principio se encuentra el juego, como actividad libre y placentera, posteriormente la

actividad lúdrica desembocara en la actividad deportiva.

Así pues, el deporte en su origen es juego y juego será siempre que se practique de forma espontánea y natural. Otra cosa diferente son los deportes modernos, mediatizados por intereses materiales, en los que el carácter lúdrico solo se da, y no siempre, entre los espectadores y con carácter excepcional entre algún practicante. Ya en su origen, el deporte moderno nace viciado, no posee el carácter liberalizador del juego, sino que su finalidad es utilitaria. En la actualidad, conocemos infinidad de ejemplos sobre cómo el deporte es utilizado con fines políticos, económicos, etc. El deporte contemporáneo es, casi en su totalidad, la antítesis del juego personal. La actividad deportiva resulta ser un negocio, o sea, la negación del ocio (*nec-otium*); y en este negocio intervienen desde las multinacionales del mundo capitalista, a las organizaciones políticas del fenecido mundo comunista, así como las mafias del Tercer Mundo. El deporte así entendido se convierte en el "anti-juego", en expresión afortunada de Daniel Vidart.¹²

Sin embargo, ¿es posible jugar a un deporte? Según el lenguaje, parece ser que sí. Frecuentemente escuchamos frases como... "¿jugamos al fútbol?", "los jugadores de un equipo", etc. Erróneamente, quizás instintivamente, atribuimos la espontaneidad del juego al deporte. Un deportista actual no es sino un profesional de una actividad laboral; es decir, un obrero que realiza un trabajo obligado, con la finalidad de recibir unos emolumentos, casi siempre sustanciosos. "De tal modo la cosificación de su cuerpo y la reiteración de sus habilidades convierten al deportista actual en una especie de esclavo del *panem et circensis* de nuestro tiempo. Salvando las distancias con las costumbres romanas, es un gladiador al servicio de una organización

tecnoburocrática, comercial la mayoría de las veces, y propagandística siempre, que nada tiene que ver con la libertaria y liberadora esencia del juego" (Vidart, *op. cit.*, p. 30).

Nuestro genial polígrafo Ortega y Gasset intuyó, adelantándose a su época y a la actual, que siendo el siglo XIX eminentemente utilitarista ello conllevaría que todas las acciones humanas, de esa época y venideras, también lo fueran; así, la actividad primaria sería la de satisfacer diversas necesidades materiales. La humanidad, cegada por el utilitarismo, solo aceptará como valores el trabajo, el tiempo, la mecanización, etc., y esos valores los incorpora a todas sus actividades, incluidas las deportivas, de forma tal, que el resto de actividades carecerá de valor.

El deporte contemporáneo, engendrado que no creado, en los Colegios Públicos ingleses, responderá a los citados planteamientos sociales. Ante ello se rebela Ortega, defendiendo la necesidad de devolver al deporte su primitivo carácter lúdrico: "La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito... Esto nos llevará a transmutar la inveterada jerarquía y considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la mas elevada, seria e importante de la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquella, como su mera decantación y precipitado. Es más, vida propiamente hablando es solo la de cariz deportivo, lo otro es relativa mecanización y mero funcionamiento" (Ortega y Gasset, 1983, pp. 607-622).

Nadie puede negar que el gran desarrollo del deporte se produce en el siglo XX, evolucionando en él más que en todos los anteriores. Pero este hecho

¹¹ Para conocer juegos y juguetes de la antigüedad, ver la obra de Rodrigo Caro, *Días geniales o lúdricos*.

¹² Científico y Humanista vasco de Iparralde, nacionalizado uruguayo, con el que tuve la oportunidad de intercambiar opiniones sobre la esencia del juego, en su domicilio de Montevideo.

no es exclusivo del deporte, todas las acciones humanas han experimentado el mismo proceso. Incluso se podría esgrimir que el desarrollo deportivo se ha visto favorecido por el tecnológico, el económico y el social. ¿Quién puede cuestionar el papel de la radio, la TV, y los medios de transporte, en el auge del deporte? Tampoco se puede negar que, desde mediados del siglo XIX, la actividad deportiva se ha multiplicado, especialmente en los países desarrollados. Pero afirmar que es en la Inglaterra Victoriana donde “nace” el deporte y que Thomas Arnold fue su creador, me parece cuando menos, un planteamiento simple y carente de perspectiva histórica.

El deporte moderno, surge como consecuencia de un planteamiento social de carácter discriminatorio. El *disport* anglosajón del XIX significaba *juego, distracción*; pero no todos los ciudadanos ingleses podían acceder a la actividad deportiva, ésta era reservada para los componentes de la nobleza, para aquellos que por sus rentas podían dedicarse a entrenar su cuerpo y competir de forma “*amateur*” (el vocablo deportivo con una significación más hipócrita). Para el pueblo llano, para los snob¹³ en definitiva, la única diversión permitida era la manual; así, los primeros deportes populares fueron los manuales: damas, naipes, lucha, boxeo, etc. El refranero, verdadero catalizador sociológico, es gráfico al respecto: “Juegos de manos, juegos de villanos...”.

El aumento de los deportes de masas y la toma de conciencia por parte de la sociedad de los valores e intereses deportivos se va a producir, en las fechas citadas y en zonas industriales, gracias al impulso de dos estamentos: la aristocra-

cia y la burguesía; ambos grupos sociales poseían, aunque vivido de diferente forma, un elemento común: el ocio. Éste, junto a la forma de ocuparlo, ha sido históricamente el factor desencadenante de la práctica deportiva. Se puede decir, siguiendo a Henry Bear, que la historia de las sociedades humanas es la historia del ocio, de su distribución entre las clases sociales, de su utilización.

Haciendo una inflexión en el discurso he de manifestar que el deporte ha sido, desde siempre y hasta bien entrado el siglo pasado, una actividad eminentemente aristocrática. En los antiguos reinos de Babilonia o Egipto, la caza, la equitación, el tiro con arco, etc. eran actividades reservadas para los gobernantes. Lo mismo ocurría en las culturas azteca, maya, y otras del área mesoamericana. En los Juegos de la antigua Grecia¹⁴ no podían participar los esclavos ni los sirvientes, estaban reservados exclusivamente a los ciudadanos libres de la democracia. Durante la Edad Media, los nobles aficionados a la caza, los torneos y las danzas coparon, prácticamente en su totalidad la actividad “deportiva”: “... *la distribución social de las diferentes prácticas lúdicas medievales puede explicarse, especialmente, como el resultado de las luchas de poder entre las distintas capas sociales por mantener u obtener algún grado de hegemonía social; digamos que por obtener o mantener una cierta identidad, un cierto dominio y, en todo caso, la distinción de clase*” (Vicente Pedraz, 2000, p. 52). En el Renacimiento¹⁵ son numerosos los autores que escriben Tratados sobre los juegos de los cortesanos, valgan como referente puntual las siguientes citas: “... *cuando los años del príncipe sean pocos, ningunos diver-*

timentos mejores que los que acrecientan el brío y afirman la fuerza, como las armas, la jineta, la danza, la pelota y la caza” (Saavedra, 1950, p.198); “... *la carrera, la equitación, los juegos de pelota y otros juegos, la caza, el tiro con arco, la danza y el combate simulado, son formas básicas de la preparación del príncipe; desaconsejándose las distintas formas de lucha mano a mano y cualquier otra actividad que implique manoseo como hacen los villanos*” (Mariana, 1950, pp. 505-506).

Cuando Pierre de Fredey, más conocido por el barón de Coubertain (1934), logró que los países desarrollados del XIX firmaran, en la universidad parisina de la Sorbona, el retomar los Juegos de la antigüedad, no intuyó como era la aristocracia quien creaba unos Juegos para sus miembros, excluyendo la participación de elementos de otra clase social.¹⁶ Aún hoy, la pertenencia a un Club de Polo, Golf, Hípica o Remo (aunque nunca se practique ninguna de dichas especialidades) está reservada para las personas acomodadas económicamente, siendo un signo manifiesto de estatus social.

La popularización del deporte surge como una respuesta de higiene laboral y un planteamiento sociopolítico. A partir de la Revolución Industrial, grandes masas de población se hacían en las ciudades industriales del viejo continente, la preocupación por que dispusieran de momentos de esparcimiento a fin de evitar conflictos laborales, hizo que los poderes económicos impulsaran la práctica deportiva en los días no laborables (así por ejemplo, el equipo decano de fútbol en España es el Recreativo de Huelva gracias a las, entonces productivas, minas de Riotinto). Fue una vuelta,

¹³ En los censos ingleses, junto al nombre del ciudadano se colocaba su categoría social. En el caso de los artesanos, obreros manuales, etc, se añadían las siglas s.nob; es decir, sin nobleza.

¹⁴ Esto ocurría no solo en los Juegos celebrados en Olimpia, sino también en los de Corinto (Itsmicos), Argos (Nemeos) y Delfos (Píticos).

¹⁵ Para el lector animado en conocer las actividades lúdicas y físicas practicadas durante el Renacimiento, le recomiendo acudir a las publicaciones del mayor especialista español (desde mi punto de vista) de ésta temática, el Dr. Álvarez del Palacio. Consultar, entre otros, su obra sobre el *Libro del Ejercicio Físico y sus prouechos* de Cristóbal Méndez.

¹⁶ Los interesados pueden acercarse a la historia del indio estadounidense Jim Thorpe, el mejor atleta de la historia para muchos, a quien se le obligó a devolver todas las medallas logradas en las Olimpiadas.

en versión moderna, al pan y circo del imperio romano.

Retomando, aunque con la digresión anterior no lo dejé en ningún momento, la relación entre ocio y deporte, diremos que a medida que la sociedad a la que pertenece evoluciona, el hombre cazador pasa a convertirse de nómada en sedentario. Entonces, al tener asegurado el sustento diario, dispondrá de tiempo libre y practicará los ejercicios de antaño con otra finalidad a la de sobrevivir: la de cubrir el ocio de que dispone. Así, los ejercicios serán más complejos, ya que han evolucionado como la cultura de la que son parte integrante, ello conduce al deporte a su nivel superior: el "estado urbano" (clasificación del método evolucionista antropológico, ofrecida por Kendall entre otros). En este estado, el deporte precisa de equipos y técnicas especializadas, requiere terrenos aptos para su práctica, y provoca la aparición de un "profesionalismo" entre sus practicantes, ante la demanda social traducida por la asistencia de numeroso público a los actos deportivos. De tal forma se ha repetido en la historia este proceso, que se puede afirmar que el deporte florece al unísono de los avances culturales del pueblo o de la civilización en que encuentre: "... por regla general, el deporte refleja los valores básicos del marco cultural en el que se desarrolla, y por tanto actúa como ritual cultural o 'transmisor de cultura'. Incluso los deportes introducidos de una fuente extranjera, son rápidamente modificados y adaptados para que se encajen con las normas y valores tradicionales..." (Blanchard y Chesca, 1986, p. 37).

Así pues, el deporte como producto cultural, se verá afectado por la sociedad en la que se encuentre, la cual hará que se adapte a sus normas sociales e incluso morales; analicemos, como ejemplo, un deporte, quizás la actividad física

junto con la carrera más primigenia del hombre: la natación. Actualmente, se podría confeccionar un amplio listado de las modalidades y estilos natatorios existentes, no obstante sonreímos al observar fotos o ilustraciones referentes a la natación de principios del siglo pasado. La razón de la lenta evolución de este deporte, hay que buscarla en las pautas sociales de aquella cultura. Desde la dicotomía medieval entre cuerpo y alma, hasta el puritanismo de la sociedad del XIX, alejaron al hombre de una práctica que le era tan natural "... en el baño que sirva de escuela no se permitirá la descompostura, pues hay hombres que para meterse en el agua parece que se desnudan, con los vestidos, de toda la decencia de la educación; por eso será bien que en esta escuela se evite la desnudez, usando de una chaqueta y un pantalón de tela ligera, que no incomoda para tomar lecciones y hacer competiciones" (Oronzio, 1986, p. 43)

Como vemos, la "cultura del ocio" en contra de la "cultura del trabajo", tampoco es patrimonio de nuestra época. Vivimos nec-ociosos (o sea, trabajamos) para tener ocio, escribía Aristóteles. Ya los griegos entendían que el ocio era aquella actividad, no laboral y sin carácter utilitario, que permitía al alma alcanzar su más alta expresión. Esta idea del ocio como liberalizador del ser humano, ha sido contemplada a lo largo de los siglos y por todas las civilizaciones; y en todas ellas, el decantamiento del ocio ha sido el juego. Es, pues, el juego el genuino embrión y origen del deporte.

Es posible hablar (quizás fuera conveniente hacerlo) de deportes o juegos antiguos y modernos,¹⁷ pero nunca podremos obviar el origen lúdico del deporte. A este planteamiento ya se adelantó Coubertain al crear las Olimpiadas de la era moderna, a las que bautizó como Juegos Olímpicos Modernos, no como Campeonatos Mundiales Deportivos u

otras denominaciones similares, que habrían sido aceptadas.

Reafirma nuestra teoría, el aún no igualado filósofo deportivo español, José María Cagigal al decir que "*deporte es, ante todo, juego, según los estudios filológicos. No se puede eliminar de un concepto evolucionado una acepción original, sin plena evidencia de que dicha acepción haya caído en total desuso. Y nadie ha logrado "evidenciar" tal desuso. Para ir a practicar cualquier deporte, se dice "vamos a jugar a...". De un deportista se comenta "jugó bien" o "jugó mal". Todos estos usos y acepciones, cuyos ejemplos podrían ser incrementados interminablemente, no son metafóricos, sino reales...*" (Cagigal, 1975, p.142).

Aprovechando la anterior cita, finalizaré el presente ensayo con un breve y simple estudio filológico sobre la actividad deportiva. Buscando la palabra "deporte" en el diccionario de la Real Academia, nos encontramos con: "(De deportar) m.: Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre...". Siguiendo las indicaciones del diccionario buscamos la voz "deportar", en su tercera acepción vemos: (Del latín *deportare*) //3.ant. Divertirse, recrearse...". Continuando la investigación acudimos a un diccionario latino donde hallamos que "*deportare*" es el infinitivo del verbo *Deporto*, are, avi, atum (de, porto). En su acepción de derecho dice: "der.: deporte, placer, entretenimiento". El origen de la palabra deporte es, como vemos, latino. Posteriormente pasará a las lenguas romances formando: en castellano *depuerto*, del antiguo *deportarse* ("divertirse, descansar"); en francés *deport*; en italiano *deportare*; en inglés *disport*, que significa "juego, jugar".

Es decir, en los comienzos del castellano ya existía la palabra *deporto* con la significación de distracción, juego. Y no pocas veces en la literatura de aque-

¹⁷ Aunque los únicos deportes a los que cabría, con propiedad, aplicarles el calificativo de modernos, serían los "mecánicos"; es decir, a los hijos directos, por la máquina empleada, de la revolución industrial.

llos tiempos, se habla de cómo la gente salía de la ciudad (fuera-de-la-puerta, o “de puertas para fuera”) para divertirse, jugar, realizar ejercicios físicos. Para confirmar esta tesis de practicar ejercicios físicos o jugar lejos del centro de la población,¹⁸ baste con recordar cómo en la Roma imperial los Campos de Marte estaban situados fuera de la urbe, a orillas del Tíber. Los Campos de Marte eran, como sabemos, lugares para practicar ejercicios físicos, atléticos o premilitares; o sea, los “deportes” de entonces.

Es más, el propio idioma inglés poseía esta significación y la sigue manteniendo. Desde el siglo XIV, aparece este término y significado en obras de autores como Chaucer, Shakespeare y Byron, entre otros. Actualmente, en cualquier diccionario de lengua inglesa hallaremos las voces: *Disport*, con el significado de “retozar, jugar, divertirse”, y *Sport*, que se traduce como “pasatiempo, diversión, juguete, etc.”.

Sin duda, el ser Gran Bretaña una gran potencia mundial a finales del diecinueve y principios del veinte, influyó para que España y otros países adoptaran (erróneamente en cuanto a su significado) el vocablo sport, del cual incluso quedan reminiscencias “Club Sporting...”. Ahora bien, atribuir al sport inglés ser el origen del deporte es, además de una frivolidad, desconocer la realidad

del hombre el cual ha jugado a lo largo de toda su historia; porque, en definitiva, el juego pertenece a lo biológico del ser humano mientras que el deporte solo es un producto cultural del mismo.

A buen seguro, dentro de no mucho tiempo, los científicos descubrirán el gen portador del juego; de momento solo caben aproximaciones como la presente, realizadas por los humanistas, los grandes adivinos de las verdades de todas las épocas.

Bibliografía

- Álvarez del Palacio, E. (2000). El juego en el Renacimiento. En S. García Blanco (coord.). *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Betancor León, M. y Almeida, A. (2005). Los juegos tradicionales y el arte en Canarias. En *Juegos Tradicionales, universal cultura del siglo XXI*. Fuerteventura (Canarias). Cabildo Insular.
- Cagigal, J. M.^a (1975). Deporte frente a deporte. En *Cátedras Deportivas Universitarias*. Madrid.
- Callois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. París: Gallimart.
- Caro, R. (1978). *Días geniales o lúdicos*. Madrid: Espasa Calpe.
- Coubertain, Pierre de (1934). *Mémoires Olympiques*. Lausanne: BIPD.
- Eppensteiner, F. (1973). El Origen del deporte. En *Citius, Altius, Fortius*, Vol XV. Madrid: INEF.
- García Blanco, Saúl. (1997). *La Educación física entre los Mexica*. Madrid: Gymnos.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- (1990). *El otoño de la Edad Media*. Madrid: Alianza.
- Jover Ruíz, R. (2000). El juego en Grecia. En S. García Blanco, *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca.
- Lalande, A. (1951). *Vocabulario técnico y crítico de la filosofía*. París: Press Universitaires du France.
- López Austin, R. (1967). *Juegos rituales aztecas*. México: UNAM.
- Mariana, J. de (padre) (1950). *Del Rey y la institución real*. Madrid: BAE.
- Marrow, H. I. (1985). *Historia de la educación en la antigüedad*. Madrid: Akal.
- Nougier, L. R. (1988). *L'essor de la communication. Colporteurs, graphites, locuteurs, dans la préhistoire*. París: Lieu Commun.
- Orionzo, B. (1986). *Arte de nadar*. Edición facsímil del impreso por Albán en Madrid en 1807. Madrid: Espasa Calpe.
- Ortega y Gasset, José (1944). *Obras Completas*. Madrid: Revista de Occidente.
- Piaget, J. (1959). *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve. Image et représentation*. Neuchatel: Delachaux & Niestlé.
- Platón (1981). *La República*. II Tomos. Madrid: Centro de estudios constitucionales.
- Saavedra Salza, E. (1995). *Giochi e giocattoli*. Roma: Quasar.
- Schiller, F. (1943). *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*. París: Editions Montaigne.
- Ulmann, J. (1982). *De la Gymnastique aux sports modernes: Histoire des doctrines de L'Education Physique*. París: Vrin.
- Vidart, Daniel (1995). *El juego y la condición humana*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- Vicente Pedraz, M. (2000). El juego en la Edad Media. En S. García Blanco (coord.), *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

¹⁸ El Refranero considera al hombre como un animal de costumbres. Actualmente, como en las lejanas Grecia y Roma, los recintos deportivos se continúan construyendo, generalmente, en las afueras de las ciudades.