

Juegos, reglas y azar (1ª parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos

Games, laws and chance (1st part). On the nature of sporting games

Raúl Martínez-Santos
Universidad del País Vasco

Resumen: Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) pusieron sobre el tapete un cuestión fundamental para todos los que estudiamos los juegos y los deportes: ¿cuál es la relación entre el componente aleatorio de su acción de juego y las reglas que los crean? La relevancia del asunto y los argumentos de los autores dan pie al debate y la discusión, que se puede analizar mejor desde el punto de vista del Derecho. En esta primera parte, cuya conclusión es que la naturaleza de los juegos es jurídica y que ésta es la única manera de definirlos a partir de sus propiedades intrínsecas, se examinan dos propuestas en apariencia similares: la primera, de Suits (1967) es la definición canónica de la actividad lúdica en el campo de la filosofía del deporte de corte anglosajón, aunque haya que aparcarla ya que no permite distinguir con eficacia entre la actitud lúdica y los juegos; la segunda, la de Parlebas (1988) es una verdadera definición operacional de juego deportivo que permite elaborar correctamente clases y corpus de actividades ludomotrices, aunque eso no impida que haya cuestiones debatibles, como la oposición ludo-ergo-motricidad, y ampliables, que se tratará pudenrsstudouce lo complejo,án en una segunda parte.

Palabras clave: deporte, filosofía, praxiología motriz

Abstract: Ferreira, Ibáñez and Sampaio (2009) brought out a fundamental issue for all of us interested in games and sports: what kind of relation is there between the stochastic component of play action and the laws that create the games? The relevance of the topic and the arguments of these colleagues leave some room for the discussion and for the analysis of this question from the point of view of the philosophy of Law. In this first part two proposals will be taken into account, apparently alike, to conclude that the only way to define a game based on its intrinsic characteristics is to consider it a legal entity: the first one, Suits' (1967) definition of game-playing, is the canonical one in the field of the philosophy of sport but we have to leave it apart because it does not allow us to effectively distinguish the lusory attitude of the players and the game itself nor saves us from the curse of the *tricky triad*; the second one, Parlebas' (1988) definition, is a truly operational definition of sporting games that lets us to make classes and corpuses of sporting activities, even though there still are open questions, like the opposition ludo-ergo-motricity, and issues to deeper look into, that will be taken into consideration in the second part.

Key words: sport, philosophy, motor praxiology

Siendo dos elementos naturales del juego, reglas y casualidad tienen una relación unidireccional: son las reglas las que establecen los límites de la casualidad, estando su presencia condicionada por los niveles de concreción, especificación y complejidad de reglamento de un deporte (Ferreira, Ibáñez & Sampaio, 2009)

Un debate por cerrar

Cinco años han pasado ya desde que Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) publicaron su ensayo teórico sobre *la esencia del juego* del baloncesto. En su opinión, un deporte como el baloncesto es un sistema de *control de la casualidad* cuyas reglas son modificadas con el fin de controlar su influencia sobre el resultado final hasta hacerlo compatible con el espíritu del juego. Tomando como punto de partida la reflexión de Marques (1995) sobre el azar y las reglas en los deportes colectivos, repasan la historia del baloncesto desde sus orígenes intentando interpretar las modificaciones reglamentarias en clave de *adormecimiento de la casualidad*. Más concretamente, su objetivo era «reflexionar sobre la influencia positiva de las reglas y la consiguiente reducción de la casualidad en el deporte del baloncesto» (p. 9). El debate que plantean es, sin duda, apasionante: ¿qué relación hay entre las reglas de los deportes y las conductas de los deportistas?

Las principales virtudes del estudio de Ferreira et al. (2009) son lo oportuno del tema y lo pertinente del punto de vista, y su punto más débil la falta de un modelo de juego más elaborado que explique la relación entre las reglas y la acción. Puede resultar difícil valorar si las modificaciones en el reglamento del baloncesto han tenido algún impacto en el grado de determinismo de su acción de juego si antes no se justifica que la acción humana es determinista. Un fenómeno puede no ser aleatorio por simple oposición a determinado: allí donde actúan el deseo y la voluntad se abre un espacio infinito en el que la conducta puede ser imprevisible pero no aleatoria, y un modelo de juego que no

diferencie información e incertidumbre puede ser inadecuado para esta discusión.

Esta carencia puede comprometer el resto del trabajo. En realidad, no está tan claro que sea posible mensurar el nivel de casualidad del baloncesto o la influencia que la casualidad tiene en el resultado de un partido de baloncesto. Llegado el caso habría que precisar, también, el nivel de control que sobre sus actos y resultados tienen los agentes participantes en una situación deportiva y cuáles de esos *factores casuísticos*, por emplear sus mismas palabras (Ferreira et al., 2009), son susceptibles de control reglamentario. Si, aún con todo, se acepta que es posible asignar un valor a cada juego en un momento histórico determinado que represente esa rasgo del sistema, entonces sí, se abriría la posibilidad, primero, de hacer un análisis del contenido de los sistemas normativos que producen tales valores y explorar la relación causal entre reglamento y azar, y, segundo, de formular la función que la regula.

Una cuestión previa de especificidad científica

Este texto no es una *enmienda a la totalidad* del ensayo de Ferreira et al. (2009). Bien al contrario, el asunto resulta de primera necesidad para el desarrollo de una investigación deportiva que no incurra en peligrosos reduccionismos. Al fin y a la postre, la investigación no es posible sin una sólida base terminológica que, científica en sí misma, permita construir el objeto que necesariamente hemos de compartir si se quiere entablar un debate. El interés de contar con definiciones eficaces de juego y deporte es indiscutible.

Viene al caso la apelación que las profesoras Balagué y Torrents (2013), con motivo del último congreso del European College of Sport Sciences, han hecho recientemente para unificar las ciencias del deporte. Estas autoras también consideran que el reduccionismo es uno de los males de la ciencia actual y que «el deporte y las ciencias del deporte todavía tratan al cuerpo humano como una máquina o un aparato, por lo que sus funciones integrantes se estudian en el marco de las teorías de control tradicional» (p. 12). Su propuesta unificadora pasa por un *enfoque transdisciplinario* en el que «el desarrollo de una visión sintética de las ciencias del deporte viene de la mano de la teoría de los sistemas dinámicos no lineales y de la física estadística» (p. 17). Como bien dicen, «el ejercicio y los fenómenos deportivos se caracterizan por las perturbaciones, la variabilidad y los cambios dinámicos que no se pueden

modelar de manera adecuada a partir de enfoques lineales» (p.18).

Sin embargo, y por más que el empleo de modelos estadísticos avanzados sea una necesidad, el primer error que hay que evitar es el de la definición reduccionista de nuestro objeto de estudio, que podemos llamar *deporte* para abreviar. A falta de una definición de partida, Balagué y Torrents (2013) parecen tener una concepción de lo deportivo con la que no siempre es posible unificarse, ya que para ellas

la ontología y la epistemología que tratamos de enfatizar son de base biológica. Los sistemas vivos son sistemas con una evolución natural sujetos a principios fundamentales que ya encontramos en la física, la química, y la biología, incluyendo la investigación en genómica. Estos principios fundamentales constituyen el paso adelante que deben hacer las ciencias del deporte (p.20).

El modelo mecanicista que denuncian no resulta inadecuado solamente por falta de sofisticación computacional. El verdadero reduccionismo en el que incurre el dualismo cartesiano es, por tomar sus palabras, *ontológico*, ya que trocea lo indivisible y simplifica lo complejo: el ser humano, la persona actuante, cuya conducta motriz, como expone Collinet (2005) es *multidimensional, unitaria, compleja e histórica*. El primer error que no se debe cometer es el de Descartes (Damasio, 2001) ya que ni el mejor telescopio del mundo nos ayudará a encontrar lo que buscamos si miramos en la dirección equivocada: el deporte, que es, *en esencia*, un fenómeno social (Parlebas, 1992), no puede ser asimilado a lo biológico sin perder su especificidad, tal y como afirman las autoras al comienzo: «el deporte no es sólo un fenómeno social de nuestro mundo, sino que también es un campo privilegiado para el estudio del comportamiento social y humano» (Balagué & Torrents, 2014, p.7).

Ferreira et al. (2009) parecen inspirarse también en la teoría de sistemas dinámicos para describir la relación dialéctica entre reglas y azar como si de una lucha entre caos y orden se tratara. Nada que objetar. Bien al contrario, la idea de orden será desarrollada más adelante, y podría incorporar la de caos si no se evocaran marcos o paradigmas alejados de la pertinencia científica correcta. La acción deportiva está ordenada, y la primera fuente de orden es el reglamento, siendo otras las consignas estratégicas del entrenador y la competencia de los jugadores. Sin embargo, no sería del todo correcto poner esos tres factores al mismo nivel ya que, como dicen Ferreira et al. (2009, p. 9), «reglas y casualidad tienen una relación unidireccional: son las reglas las que establecen los límites de la casualidad», entendiéndolo por casualidad, al parecer, una de las características de la acción asociada a un juego de reglas como el baloncesto.

El juego y los juegos

En este sentido, el objetivo de este ensayo es doble: por un lado, estudiar la naturaleza jurídica de los juegos deportivos, en respuesta a la primera parte del ensayo de referencia (Ferreira et al., 2009); y, por otro lado, presentar un marco de comprensión de los juegos deportivos en función de sus propiedades jurídicas con el que discutir algunos aspectos de la segunda parte de ese mismo estudio. Se ha considerado oportuno dividir el trabajo en dos partes ya que la temática lo permite, favoreciendo así la exposición detallada cuando sea necesario.

No hay nada de natural en los juegos. Un juego es pura cultura, es puro artificio, es una creación humana, y si se busca su naturaleza no se encontrará otra cosa que un ente lingüístico, una convención, un ámbito de acción motriz entre otros muchos. Existen tantas definiciones de juego como puntos de vista académicos o profesionales (López de Sosaaga, 2004), pero estas recopilaciones, por exhaustivas que sean, no bastan por sí mismas para identificar aquello que hace de los juegos entes y fenómenos aislables e identificables por lo que en sí mismos son: sistemas de reglas que orientan la conducta individual y la acción colectiva. La pertinencia, por tanto, no es biológica sino jurídica.

Para Henriot (1969), la palabra juego puede evocar tres significados distintos al menos: el juego es «a lo que juega el que juega», en tanto que un sistema de reglas; «lo que hace el que juega», en tanto que acción; y «lo que hace que el jugador juegue», lo que remite a la razón de ser del juego y la posibilidad misma del juego. Pudiendo prescindir de la tercera

acepción, ya que llevaría a cuestiones antropológicas fuera del alcance de este estudio, hay que comprender los dos primeros sentidos de juego, por separado primero y en su relación después, aunque a lo largo del camino sea inevitable plantearse por los tipos de actividades lúdicas que en su conjunto tendemos a llamar *juego o deporte*. Sin embargo, cabe la posibilidad de que la solución al problema que se plantea, cuáles son las condiciones para aceptar una definición intrínseca de juego, pase, en primer lugar, por comprender si los juegos dependen para existir de un impulso vital determinado, llamado lúdico por ejemplo.

Ésta es la tesis explícita de Bernard Suits (1967) y la consecuencia implícita en Parlebas (1988). Para el primero, cuya tesis es filosófica *stricto sensu*, jugar un juego es el esfuerzo voluntario de superar obstáculos innecesarios, que sería también la única manera de vivir una vida digna de tal nombre al no estar sometida a imperativos externos, como los laborales. Para el segundo, cuya tesis praxiológica suele tacharse filosófica cuando no se encuentran críticas con fundamento, la *ludomotricidad* es el campo y la naturaleza de los juegos deportivos, que se opone a la *ergomotricidad*, o campo y naturaleza de las prácticas motrices consideradas como un ‘trabajo’ por las instancias sociales. Sin embargo, esta oposición juego/trabajo no nos va a resultar operativa ya que va a producir, como diría Gödel (2006), afirmaciones indecidibles. Por esta razón, y aún a riesgo de no responder exactamente a las mismas cuestiones que Suits (1967) y Parlebas (1988) se aceptará la tesis de Gregorio Robles (1984), para quien un juego es «una convención». En definitiva, este estudio sobre *los juegos, las reglas y el azar* es un estudio sobre los juegos más que sobre el juego, más sobre las dos primeras acepciones de Henriot (1969) que sobre la tercera, y no obedece a otra cosa que a una necesidad personal de saber con claridad a qué se refiere el término juego cuando se emplea para hablar de *los juegos*, no de *el juego*.

La cigarra ociosa de Bernard Suits

Bernard Suits, el autor clave en el ámbito de la filosofía del deporte anglosajona, publicó en 1967 un artículo titulado *What is a game?* en la revista americana *Philosophy of Science* que comenzaba aclarando que, dado el interés de las ciencias sociales y del comportamiento en los juegos, «y animado por la modesta creencia de que no está probado que sea imposible para un filósofo decir algo de interés para los científicos» (p. 148), se proponía formular una definición de la actividad lúdica (*game-playing*).

Una definición de partida para nosotros

El objetivo en esta primera parte es definir con precisión la relación entre los juegos y las reglas, como paso previo para un análisis de la relación entre las reglas y la acción de juego. Para Suits (1967),

jugar un juego consiste en actuar de tal manera que se dé un determinado estado de cosas poniendo únicamente los medios permitidos por reglas específicas, habida cuenta de que los medios permitidos son de un alcance más limitado que lo que serían en ausencia de esas reglas y que la única razón para aceptar dicha limitación es hacer posible esa actividad (p.5)¹.

Un juego sería, por tanto, aquella actividad cuyas reglas estipulan los medios de acción con los que se puede intentar alcanzar el resultado deseado. Más concretamente, estaríamos jugando un juego si se pueden identificar estos cuatro elementos en esa situación, que quedan mejor explicados en el análisis de los elementos del deporte (Suits, 1973):

- El *objetivo prelúdico* sería cualquier estado del mundo que podríamos plantearnos conseguir, como meter una bola en un agujero (p. 8), y distinto del objetivo de ganar una partida de 18 hoyos, pues para poder formularlo ha que disponer ya del juego en cuestión (estos objetivos sería ya *lúdicos*).
- Los *medios lúdicos*, que suponen un pequeño subconjunto de las infinitas posibilidades de usos del cuerpo y la única manera aceptable de alcanzar los objetivos prelúdicos. El uso de medios extralúdicos alternativos (ilegales) impediría la consecución de los objetivos lúdicos, impediría la victoria misma (p.8).
- Las *reglas constitutivas*, que no serían meras reglas de resolución

del juego (*rules of skill*), vinculan los objetivos y los medios elegidos de manera equilibrada y atractiva en cuanto a la dificultad requerida, por ejemplo, y que «determinan el tipo y alcance de los medios que serán permitidos en el intento de alcanzar el objetivo prelúdico» (p. 10).

· *La actitud lúdica* por parte de los jugadores que permite que las reglas funcionen y el objetivo prelúdico pueda alcanzarse exclusivamente con los medios restringidos por las reglas. En realidad, este elemento es el que «unifica los otros elementos en una fórmula única que establece con éxito las condiciones necesarias y suficientes para que una actividad sea una instancia del juego» (p. 8).

Lamentablemente, con esta definición no se deja a un lado la tercera acepción de Henriot (1969); la dificultad de traducir *game-playing*, que es como suele referirse a su objeto de estudio, es la misma que hay para distinguir jugar, por un lado, y jugar juegos, el juego y los juegos, por otro. Esta puede ser la razón por la que toda la literatura motivada por Suits se haya ocupado de dos temas diferentes al menos: el juego como jugar, y los juegos.

Un desarrollo complejo

Es bien conocida la fábula de la ociosa cigarra que pasaba las horas cantando bajo el sol estival mientras la hormiga se dedicaba a recoger grano para el invierno. Ni el propio Samaniego, el gran fabulista alavés del XVIII, habría podido imaginar que sería la protagonista de una no menos fabulosa obra de filosofía del deporte. En esa obra, Suits (1978), de boca de una cigarra filósofa que intenta justificar racionalmente antes sus amigos su decisión de no trabajar ni para salvar su vida, desgana a lo largo de sus 16 capítulos los elementos de la anterior definición de juego y algo más: una tesis más profunda sobre la propia existencia humana que, en boca de Skepticus, uno de los dos amigos de la cigarra, defiende que «la vida de la Cigarra es la mejor vida que se puede vivir» (p. 8).

Ni tan siquiera los expertos se ponen de acuerdo a la hora de interpretar este texto. Hurka (2006) no acepta la que en su opinión es la *tesis fuerte* de Suits (1978), a saber, que «participar en juegos no solo es bueno en sí mismo sino que es el bien supremo» (p. 4), aunque si acepta la *tesis débil* de que practicar juegos es un bien intrínseco (aunque para ello incluya un elemento nuevo: el juego bueno). Sin embargo, Kolars (2013) afirma que la verdadera tesis que Suits (1978) desarrolla en *La Cigarra* –que no por la cigarra– es que «la mejor vida humana no es la vida que consiste en jugar juegos si no la vida que es ella misma un juego y a la vez parte de un juego más amplio». No es fácil tomar partido en esta cuestión, ya que de ser cierto que vivimos en *Utopía*, el mundo maravilloso de Cigarra, cabría también la posibilidad, como apunta Allan Bäck (2008, p. 157), de que Utopía no fuera más que el mundo de papel escrito por un *genio maligno* cartesiano que haría imposible resolver la cuestión de «cómo puede nada ser juego cuando no existe el trabajo?».

El genio maligno, además de cartesiano, parece ser godeliano. La crítica de Bäck (2008) titulada *El mundo de papel de Bernard Suits* por más señas, puede ser suficiente para caer en la cuenta de que esta derivada de la definición anterior, lejos de ser conveniente, puede alejar aún más el objetivo. Por si no fuera suficiente, se podría consultar también el trabajo de William Morgan (1987) sobre la noción de juego en Suits (1967) problemática, en su opinión, por dos motivos principalmente: primero, por lo que Morgan denomina el *dilema de los recursos limitados*: si jugar consiste en emplear de manera alternativa, no funcional, recursos propios de otras actividades (como los del trabajo, por ejemplo, aunque no exclusivamente), pasar el tiempo en la tumbona del jardín mirando a las musarañas sólo sería un caso de juego si «tiempo» es el recurso que es *distráido* como recurso funcional de otra situación; y, segundo, como consecuencia del anterior, porque podría resultar imposible jugar un juego como el béisbol con el material reglamentado ya que, al haber sido fabricado específicamente para ello sólo sería posible *jugar con ese material* no jugando a béisbol...

Un conflicto taxonómico como conclusión

La segunda derivada, en cambio, no es otra que la del problema

básico de clasificación de las actividades o situaciones que estamos dispuestos a llamar juego o deporte es más relevante. Este debate, inacabable mientras no se llegue a una definición de juego, como es evidente, fue formulado por Suits (1988) como el de la *tricky triad* de «games, play and sport» y que se puede traducir como el de la *triada espinosa de los juegos, el juego y el deporte*. En realidad, como se verá a continuación, la disquisición planteada contiene dos análisis cuya necesaria separación es, en realidad, el meollo de la cuestión. Quince años antes, Suits (1973) se preguntaba por los elementos del deporte, de los que dice que son «esencialmente –aunque no quizás en su totalidad– los mismos que los de juego» (p. 8):

como he indicado en el prefacio, creo que los deportes son esencialmente juegos. Lo que quiero decir es que la diferencia entre los deportes y otros juegos es mucho más pequeña que la diferencia entre los humanos y otros vertebrados. Es decir, el deporte no es una especie dentro del *genus juego* (p. 11).

El discurso de Suits (1988) como el de Meier (1993), pierde mucha fuerza por no acometer, precisamente, una clasificación que respete fielmente las exigencias taxonómicas de exhaustividad y mutua exclusividad. Para Schneider (2001), cuando Suits (1988) intenta comparar el juego y los juegos y los deportes comete un error categorial consistente en

atribuir propiedades a una cosa que esa cosa no puede tener, como *su felicidad era amarilla* [ya que] combina dos maneras distintas de definir juego, los juegos y el deporte...: a) un nivel estructural o conceptual, en el que una práctica es un deporte si cumple con ciertos requisitos observables, y b) un nivel actitudinal, en el que un deporte puede ser o no ser juego –es decir, se puede participar en él por razones intrínsecas o extrínsecas (p. 153).

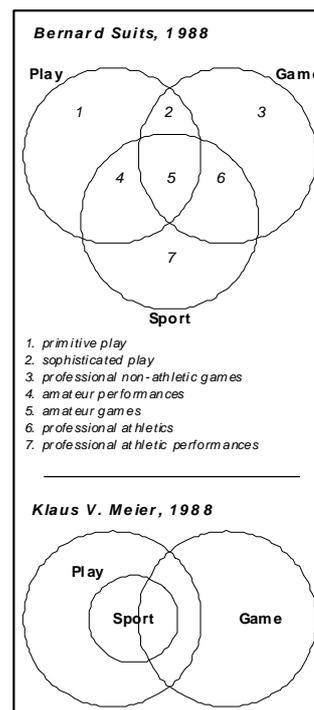


Figura 1: dos versiones de la triada espinosa play-game-sport (Suits, B., 1988; Meier, K. V., 1988)

En la figura 1 se muestran las representaciones que ambos autores hacen de sus modelos, siendo el segundo, el de Meier (1993) una reformulación del primero, el de Suits, de mayor calado que lo que Schneider (2001) parece aceptar. En ambos casos se proponen tres campos principales –juego (play), juegos (game), deportes (sport)– de cuyas intersecciones surgen el sistema de subcampos en los que ubicarían las actividades físicas. Para Suits (1988), habría siete subcampos o tipos de actividades físicas en las que no puedo profundizar, aunque baste decir que, si la navaja de Occam es algo más que una acertada metáfora de la buena ciencia, la necesidad que tiene el autor de concep-

tos tan forzados como el de «juego primitivo», «juego sofisticado» y «juegos no atléticos profesionales» puede ser algo más que un indicio racional de error.

Meier (1988), en cambio, no fuerza tanto sus argumentos ya que, como dice en un momento dado,

dependiendo de las circunstancias y factores imperantes, el contexto en otras palabras, deportes y juegos pueden ser y no ser juego. En este caso (el debate con/contra Suits (1988) sobre la triada espinosa) el *contexto* es más importante que el *contenido*. En consecuencia, si los juegos y deportes son practicados voluntariamente y por razones intrínsecas son también formas de juego; si son practicados involuntariamente o por gratificaciones extrínsecas, no son formas de juego», en el bien entendido de que para él todos los deportes son juegos y sólo algunos juegos son deportes (p. 25).

No parece rentable para el asunto que se discute hacer depender la naturaleza de los juegos del eventual *animus iocandi* de los jugadores, por lo que se puede concluir con Schneider (2001) que «el estatus lúdico es irrelevante a la hora de catalogar una actividad como un juego o un deporte» (p. 158). Siendo esta la piedra angular de la filosofía de Suits (1967,1978), hay que seguir buscando una definición para esas cosas llamadas juegos y deportes que atienda a sus características y propiedades internas, esenciales.

La ludomotricidad de Pierre Parlebas

Los *juegos deportivos* son las situaciones humanas preferentes en las que surge la acción motriz, objeto de estudio de la praxiología motriz. Por esta razón, cuando Parlebas (1990, 1996, 2001, 2007) defiende el desarrollo de un conocimiento científico propio de los profesionales de la actividad física y deportiva (profesores de educación física, entrenadores, monitores de tiempo libre...), una ciencia de la acción motriz, identifica las actividades en las que emerge ese tipo particular de acción humana y su posición en el campo social correspondiente. La praxiología motriz es en realidad una praxiología ludomotriz ya que los sistemas de acción/interacción que se busca comprender son los propios del ocio y la recreación ludodeportivos y no los de otros tipos de experiencias.

Una definición de juego ex novo

Un *juego deportivo* es una «situación motriz de enfrentamiento codificado, llamado juego o deporte por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna» (Parlebas, 2001, p. 276). Con esta definición de partida se evitan todos problemas provocados por la polisemia lingüística antes mencionada. Así como Suits (1967) no llega a dar una definición operacional de juego que permita identificar con claridad las actividades que son juegos, Parlebas (1988, 2001) no se propone otra cosa que disponer de herramientas nocionales con las que realizar verdaderos inventarios de juegos y deportes. Todo el armazón conceptual de la praxiología motriz se construye sobre tres pilares epistemológicos: el primero, selección del *objetivo de estudio*: la acción motriz; el segundo, establecimiento del *punto de vista*, o pertinencia, desde el que se va a estudiar: su funcionamiento y estructuras internas; el tercero, selección de los *rasgos distintivos* adecuados para la construcción del conocimiento específico sobre ese objeto: la incertidumbre, la comunicación práxica, el espacio...

Además de lo anterior, Parlebas (2001) avanza a base de definiciones operacionales como la de juego deportivo, «definiciones con predominio de lo descriptivo, enunciadas en términos concretos de operaciones o de acciones observables, cuyo objetivo es aislar los rasgos pertinentes susceptibles de ser controlados y, eventualmente, medidos» (p. 102). Aunque se hayan tomado las entradas del léxico para esta introducción, es en su *Elementos de sociología del deporte* donde Parlebas (1988, capítulo 1) expone su definición y sus argumentos *in extenso*. Como él mismo apunta, «esta definición es de tipo descriptivo: remite a repertorios de prácticas administradas por instancias federales o pedagógicas ... Por lo tanto, estamos en presencia de un conjunto finito y numerable» (p. 40).

Aunque a primera vista las definiciones de Suits (1967) y Parlebas

(1988) sean parecidas, ya que ambas construyen el objeto [juego] enumerando sus elementos configuradores, ni sus funciones teóricas ni su aplicaciones prácticas son comparables. En este sentido, la definición de *deporte* de Parlebas le puede resultar decepcionante a más de uno ya que para él *el deporte* es el conjunto de los deportes, siendo estos todos los *juegos deportivos institucionalizados*: «juego deportivo dirigido por una instancia oficialmente reconocida (federación) y consagrado en consecuencia por las instancias deportivas: un juego deportivo institucional es un deporte» (Parlebas, 2001, p. 281). El deporte es un subconjunto del conjunto formado por todos los juegos deportivos o *ludomotricidad*. Esta posibilidad de compilar actividades físicas en corpus homogéneos denota, por un lado, que se acepta que los juegos y los deportes son actividades con contenido propio en forma de estructuras estables independientes de los practicantes o los observadores, y, por otro, que es posible analizar el contenido de esas actividades de manera fiable y válida: es decir, que cada juego deportivo es, en sí mismo, un sistema de rasgos pertinentes y de consecuencias práxicas, que cada juego deportivo posee una *lógica interna* que mediatiza la experiencia de los jugadores orientando su acción motriz.

Un ludorama espectacularmente fértil

Como se ve en la figura 2, Parlebas (2011, p. 49) ha ampliado recientemente el sistema original de categorías ludodeportivas, y de las cuatro grandes familias de los casijuego, juego tradicional casideporte y deporte (Parlebas, 2001, p. 52), se pasa a un *ludorama* más elaborado y, por qué no decirlo, más preciso. Las principales novedades son tres: primero, se incluye un nivel más en el árbol, *juego motor*, que permite distinguir dos tipos de situaciones codificadas, las competitivas por un lado y las no competitivas por otro; segundo, los *juegos tradicionales* parecen pasar a llamarse *juegos de convivencia*; y tercero, la categoría de juegos deportivos no institucionalizados se incluyen dos nuevos subconjuntos, el de los *juegos de calle*, modificados de los deportes y adaptados a los gustos y posibilidades del momento, y los *videojuegos*, demandantes de una sutil competencia motriz aparentemente oculta.

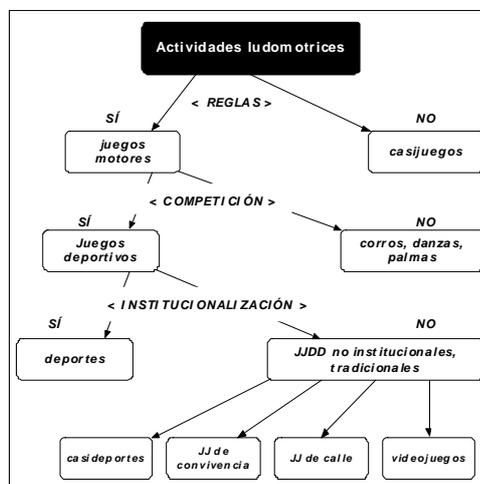


Figura 2: Ludorama de clases de actividades ludodeportivas (Parlebas, P., 2011).

Este nuevo árbol de Porfirio se construye con cuatro rasgos pertinentes, que no son otros que los ya conocidos:

- *Motricidad*, implícito, que divide el campo infinito de la actividad humana en dos grandes campos; el de las actividades motrices, físicas, corporales, de las que no lo son por no ser su pertinencia corporal.
- *Reglas*, que divide el subcampo de las actividades físicas en aquellas cuyo desarrollo está pre-regulado, pre-ordenado por un conjunto de *órdenes* que condicionan la acción de los jugadores, los *juegos motores*, y los que no, los *cuasijuegos*.
- *Competición*, que divide el subcampo de los juegos motores en *juegos deportivos*, aquellos que disponen de un criterio interno de éxito/fracaso, y los que no, como los *corros* y los *cantos*,
- *Institucionalización*, que divide el subcampo de los juegos depor-

tivos entre aquellos, *deportes*, que disponen de organizaciones sociales que se encargan de su vigilancia y expansión, y los *no institucionalizados y tradicionales*.

A diferencia de la triada espinosa, el ludorama sí cumple con los requisitos de toda clasificación. Si se eligen los rasgos distintivos correctamente no sólo se podrán diferenciar las situaciones motrices de las no motrices, y las ludomotrices de las ergomotrices; también será posible dividir el campo de la ludomotricidad en subcampos con alto valor científico, pedagógico o sociológico cumpliendo con las exigencias lógicas de toda clasificación: exhaustividad y mutua exclusividad: todas las actividades ludomotrices son clasificables como juegos tradicionales o deportes, por ejemplo, y si el baloncesto es un deporte no puede ser a la vez un juego tradicional.

Por lo tanto, [juego] se corresponde con aquellas actividades que generan situaciones motrices de enfrentamiento en el sentido más goffmaniano posible: situación social en tanto que «un ambiente de posibilidades de mutua observación» en el que todos son «accesibles a los sentidos desnudos de todos los demás ‘presentes’, encontrándolos de la misma manera accesibles para él» (Goffman, 1964, p. 135). Un juego sitúa a las personas, que llamamos entonces jugadores, y sitúa su conducta motriz regulándola *culturalmente*: los juegos producen verdaderos *encuentros*, en el sentido que da Goffman a este término, ya que, como «los juegos de cartas, los emparejamientos en el salón de baile, los equipos quirúrgicos o las peleas de puños», los *encuentros ludodeportivos* también «ilustran la organización social de la orientación en curso compartida, y todos implican la interacción organizada de actos de algún tipo»: la acción motriz, acción situada (Herrera & Soriano, 2004) por el juego.

Y si el de situación motriz es el primer criterio distintivo del juego deportivo, la *codificación* es el segundo: «el juego está definido fundamentalmente por un sistema de reglas que precisan las condiciones de su funcionamiento» (Parlebas, 1986, p. 45), o, como dice más adelante, «el juego deportivo es, ante todo, un corpus de reglas que rigen las condiciones de la práctica, fija las modalidades de interacción y define, así, cada ludosistema considerado» (p. 87). El enfrentamiento, la competición no sería otra cosa que el resultado del contenido específico de esas reglas que sitúan a los jugadores frente a frente y no hombro con hombro.

Una sorpresa llamada ludomotricidad

El éxito de la propuesta de Parlebas es total en este nivel de las categorías ludodeportivas, aunque eso no impida que haya margen para el debate o la precisión. Sin embargo, este éxito puede verse cuestionado si se tiene en cuenta que hay cuestiones a las que no es posible dar cumplida respuesta dada la red semántica praxiológica. Parlebas (2001, p. 275) opone el trabajo al juego, la ergomotricidad a la ludomotricidad, aclarando que «este término cobra su sentido por contraposición al concepto ergomotricidad. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida», y establece que los juegos deportivos son el contenido de la ludomotricidad. Pues bien. Cabe la posibilidad de que al plantear esta oposición se esté resucitando el problema de la triada espinosa ya que el binomio ludo-ergo motricidad permite plantear cuestiones *impertinentes*, como a cuál de los dos campos pertenece el baloncesto.

Como dice Schneider (2001), éstas son preguntas que los alumnos plantean habitualmente en clase ya que puede parecer que todo el esfuerzo por alcanzar una definición interna de juego acaba con una referencia externa, el efecto provocado en el practicante. ¿Depende la ludomotricidad de Parlebas (1988) de la actitud lúdica de Suits (1967)? Pues en contra de lo que se pueda pensar, sí, pero con matices. ¿Y no compromete esto la propia definición de juego deportivo de Parlebas? Pues en contra de lo que se pueda pensar, no, pero con matices.

Empezando por la segunda cuestión, la definición de juego deportivo se refiere a los juegos en tanto que *tareas motrices*, cuya definición es el contenido de la reglas que las crean. Así, el baloncesto es un juego deportivo porque cada vez que se juega a baloncesto los jugadores deben realizar siempre *la misma tarea*. Dicho sea de paso, el baloncesto es un juego deportivo institucionalizado porque la tarea no es negocia-

ble, y es precisamente esta imposición del juego en tanto que tarea lo que nos permite hablar de un ente cuyas existencia y estructura no depende de los jugadores: el baloncesto es el mismo juego aunque los jugadores no se diviertan. Sin embargo, el baloncesto, como todos los juegos deportivos, como cualquier tarea motriz, se puede *practicar* en muy diferentes contextos y con muy diferentes objetivos: un mismo deporte da lugar a prácticas de ocio, profesionales o educativas. La definición de juego deportivo queda a salvo siempre y cuando no se utilice para calificar las distintas prácticas físicas, para lo que hacen falta otros recursos conceptuales como los de ámbito de práctica y ámbito de intervención (Martínez de Santos, 2007, p. 351 y ss.).

La primera cuestión, en cambio, es más peliaguda. La *actitud lúdica* de Suits (1976) nos dice que para que haya juego debe haber una voluntad de aceptar la limitación de medios y que la única razón para aceptar dicha limitación es hacer posible esa actividad. Para Parlebas (1988), la condición de existencia de los juegos de reglas es un contrato, un *contrato social* roussonian, aunque con un parecido con Suits difícil de obviar, explica el profesor francés que

el juego es una actividad concertada bajo coacciones, y éstas son a veces prodigiosamente exigentes. La obligación se acepta porque es condición imprescindible para la realización del juego y su cortejo de alegrías. La libertad del jugador solo cobra sentido situada en el marco de un micro-contrato previo que cuente con la conformidad de todos los asociados» (Parlebas, 1988, p. 91)

Así, los juegos deportivos de Parlebas también parecen depender de una conexión ética como la referida por Schneider y Butcher (1997), lo que podría invalidar todo su discurso anterior y frustrar las esperanzas de disponer de una verdadera definición interna de juego.

Conclusión parcial: la naturaleza de los juegos es jurídica

El objetivo general de este ensayo es dialogar con Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) acerca de la relación entre las reglas de los deportes, la acción de juego y el azar. En esta primera parte se ha intentado encontrar una definición de *juego* que permita identificar con precisión aquellas actividades cuyas características propias, cuya naturaleza las haga ser juegos y no otra cosa.

En primer lugar se ha acudido a la filosofía del deporte. La propuesta de Bernard Suits (1976) mantiene vivo el debate filosófico, lo que es una prueba de la profundidad con la que el juego y los juegos pueden ser pensados. Sin embargo, hay momentos en los que parece que la pertinaz oscuridad del fenómeno que se quiere iluminar con ese filosofar no es tanto consecuencia de la profundidad del problema como de la falta de acierto en la solución.

En segundo lugar se ha acudido a la praxiología motriz. La propuesta de Parlebas (1988), elaborada en sentido contrario, permite seleccionar las actividades a las que llamaremos juegos deportivos atendiendo a criterios racionales y pertinentes. Sin embargo, la oposición de juego, en tanto que la naturaleza de los juegos deportivos, a trabajo nos provoca una inestabilidad teórica que podemos evitar con una pequeña, pero necesaria, ampliación conceptual. Sin embargo, ya sea de manera directa o indirecta, los juegos parecen depender para ser de que los jugadores así lo quieran, lo que no sería una conclusión satisfactoria. Por esta razón, la definición que de juego hace Gregorio Robles (1984), a saber, que un juego deportivo es un ámbito óptico-práctico, puede ser la única que nos permita identificar la naturaleza de los juegos en tanto que actividades.

Gregorio Robles, como muchos otros antes que él, emplea los deportes como analogía fructífera en su análisis filosófico del Derecho. Por suerte para nosotros, lo hace con tal detalle que podemos comprender mejor qué son los juegos deportivos si se acepta su definición. Para Robles (1984), un juego es un *ámbito óptico-práctico* (AOP), o lo que es lo mismo, «un ente creado por convención con el objeto de hacer posible y de regular la acción humana» (p. 98). Aunque parezca una obviedad, antes de su creación el baloncesto no existía, por lo que su primera característica es la de poder ser creado, siendo suficiente para su existencia que así se decida por un conjunto de personas. La dimensión óptica de los juegos se corresponde, pues, con su carácter convencional

y con el hecho de que el juego

sólo «existe» porque un determinado día determinados hombres se pusieron de acuerdo en torno a cómo habrían de comportarse en lo sucesivo si querían jugar a determinado juego. A este acuerdo le llamaremos convención. Puede ser definida de la siguiente manera: una convención es un acuerdo entre dos o más hombres en virtud del cual a partir de determinado momento algo es o deberá ser de determinada manera (p. 35).

En el caso del baloncesto, como en el de todos los juegos deportivos, lo convenido es una manera de actuar, una praxis. La dimensión práctica de los juegos deportivos remite, precisamente, a que lo convenido es una tarea motriz concreta (Parlebas, 2001, p. 411), un determinado modo de relacionarse con los demás, con el espacio, con el tiempo y con los materiales. Los juegos en tanto que AOP no se limitan a enmarcar la acción a la manera de Goffman (1964), que también lo hacen, sino que hacen depender su existencia misma de que el tipo de acción convenida, acordada, decidida por los jugadores mismos o por otros, no otra, se dé

una vez creada la convención mediante la decisión o conjunto de decisiones, puede decirse que ha surgido un nuevo ente –en este caso un juego o un Derecho determinado– cuyo carácter principal es el ser un marco óptico de caracteres especiales y en el que la acción ha de desenvolverse necesariamente en la forma decidida (convenida) si los participantes en el ámbito pretenden efectivamente participar (Robles, 1984, p. 40).

Como afirma Mosterín (1978, p. 201), «las leyes de la naturaleza registran necesidades naturales, mientras que las leyes el estado establecen necesidades convencionales». Por tanto, y aunque parezca un exceso formalista, del que ya fue acusado Gregorio Robles en su momento (Atienza & Ruiz Manero, 2004), es difícil pasar por alto que, en un determinado plano de análisis, los juegos deportivos son entes lingüísticos y no, o antes que, si se prefiere, situaciones motrices. Desde este punto de vista,

lo que es el fútbol no depende de que se juegue o no a este juego, ya que su ser se identifica con un conjunto de proposiciones lingüísticas adoptadas convencionalmente. Estas proposiciones lingüísticas en su conjunto tienen por objeto dirigir la acción, pero el hecho de que la acción no se produzca no quiere decir que aquellas proposiciones carezcan de significado ni, por consiguiente, que el juego que ellas componen y constituyen deje de existir (Robles, 1984, p. 38).

En la segunda parte se intentarán explicar los elementos que los componen y las ventajas de analizarlos como tales convenciones elaboradas con reglas o «expresiones lingüísticas orientadas a dirigir directa o indirectamente la acción humana» (Robles, 1984, p. 95). Como ya decía Parlebas (1988, p. 88), «hay legalismo y arbitrariedad en el código de juego. Considerado habitualmente como un fenómeno eminentemente práctico, el juego es, en realidad, primero una abstracción, un código de relaciones». Es posible, por tanto, que el estudio de las propiedades de estas abstracciones lingüísticas nos permita comprender la naturaleza de los juegos deportivos, y por este mismo camino saber mejor en qué medida y de qué manera su contenido afecta al azar y la casualidad de la que hablan Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009).

Referencias

- Atienza, M., & Ruiz Manero, J. (2004). *Las piezas del derecho: teoría de los enunciados jurídicos* (2ª ed.). Barcelona: Ariel.
- Bäck, A. (2008). The Paper World of Bernard Suits. *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2), 156-174.
- Balagué, N., & Torrents, C. (2013). Unificar las ciencias del deporte. *Apunts. Educación Física y Deportes*(114), 7-22.
- Collinet, C. (2005). Intérêts et limites des concepts liés au corps dans trois conceptions de l'Éducation physique des années soixante-dix. *Corps et culture, I*(Thématiques : corps, éducation et normativité). <http://corpsetculture.revues.org/document704.html>
- Damasio, A. R. (2001). *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica.
- Ferreira, A. P., Ibáñez Godoy, S., & Sampaio, J. (2009). Las reglas y la casualidad en Baloncesto: una aproximación histórica. *Retos. Nue-*

vas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 15, 9-13.

- Gödel, K. (2006). *Obras completas*. Madrid: Alianza.
- Goffman, E. (1964). The neglected situation. *American Anthropologist, New Series*, 66 (6, Part 2: The Ethnography of Communion), 133-136.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. París: PUF.
- Herrera, M., & Soriano, R. M. (2004). La teoría de la acción social en Erving Goffman. *Papers. Revista de Sociología*, 73(59-79).
- Hurka, T. (2006). Games and the good. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 106(1), 217-235.
- Kolers, A. (2013). *The Grasshopper's error*. Academi.edu. Retrieved from https://http://www.academia.edu/401242/The_Grasshoppers_Error
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: UPV.
- Marques, F. (1995). Métodos de quantificação em desportos colectivos. *Horizonte*, 11(65), 183-189.
- Martínez de Santos, R. (2007). *La praxeología motriz aplicada al fútbol*. (Tesis doctoral), U. del País Vasco, Vitoria-Gasteiz. Retrieved from http://www.ehu.es/argitalpenak/images/stories/tesis/Ciencias_Sociales/8779_MtzDeSantosTH.pdf
- Meier, K. V. (1993). Amateuism and the Nature of Sport. *Quest*, 45(4), 494-509.
- Morgan, W. J. (1987). The Logical incompatibility thesis and rules: a reconsideration of formalism as an account for games. *Journal of the Philosophy of Sport*, XIV, 1-20.
- Mosterín, J. (1978). *Racionalidad y acción humana*. Madrid: Alianza.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva.
- Parlebas, P. (1990). *Dossier EPS n° 4. Activités physiques et éducation motrice* (3ª ed.). París: Éd. Revue EPS.
- Parlebas, P. (1992). El deporte, fenómeno social. *Mundo científico*, 12(128), 858-869.
- Parlebas, P. (1996). *Perspectivas para una educación física moderna* (2ª ed.). Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2007, 10 de marzo). *Science et ideologie*. Paper presented at the Du bon usages des neurosciences (disponible en http://www.cemea.asso.fr/IMG/NEUROSCIENCES_-_Intervention_P_Parlebas.doc), París.
- Parlebas, P. (2011). Jeux paradoxaux et compétition partageant. *Vers l'éducation nouvelle*(542), 45-61.
- Robles, G. (1984). *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*. Palma de Mallorca: Universidad de Palma de Mallorca.
- Schneider, A. J. (2001). Fruits, apples, and category mistakes: On sport, games, and play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 28(2), 151-159.
- Schneider, A. J., & Butcher, R. B. (1997). Pre-lusory goals for games: A gambit declined. *Journal of the Philosophy of Sport*, 24, 38-46.
- Suits, B. (1967). What Is a Game. *Philosophy of Science*, 34(2), 148-156.
- Suits, B. (1973). The elements of sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 48-64.
- Suits, B. (1978). *The grasshopper. Games, life and utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
- Suits, B. (1988). Tricky Triad - Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, 1-9.

(Footnotes)

¹ To play a game is to engage in activity directed toward bringing about a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by specific rules [lusory means], where the means permitted by the rules are more limited in scope than they would be in the absence of the rules [constitutive rules], and where the sole reason for accepting such limitation is to make possible such activity [lusory attitude](Suits, 1967, p.5).