

DEL JUEGO AL DEPORTE PROFESIONAL<sup>[1]</sup>

Grisel Terzo

Estudiante de la tecnicatura en tiempo libre y recreación,

**Instituto superior de tiempo libre y recreación,**

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

griselterzo@gmail.com

**RESUMEN**

En el marco de la asignatura Historias y teorías del juego, de la tecnicatura en Tiempo libre y recreación, perteneciente al Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, se presentó el debate -siempre vigente- de si el deporte profesional es (o no) juego. Como parte del intercambio de ideas, la ponencia del filósofo mexicano Francisco Galán Vélez<sup>[2]</sup> en el ciclo “Tertulias de recreación”, realizada el 06 de abril de 2020<sup>[3]</sup> y co-organizada por Espiritu Guerrero Editor, Quaderns de animació i educació social y el Instituto Politécnico de Santarém, encendió la mecha que luego continuaría con el Juicio<sup>[4]</sup> en el ámbito de la cátedra.

No es la pretensión de este artículo dilucidar esta incógnita de una única y definitiva vez, sino echar luz del por qué es tan fácil para muchos hacer agua en ese terreno barroso donde se mezclan, difusos, los límites entre una y otra actividad.

Muchos de los autores que se ocupan del juego señalan que en el pasaje del juego al deporte existe un tránsito, un quiebre, un pase, una grieta, un “algo” que no siempre se desvela a simple vista pero que evidencia lo que “había” y “deja de haber”, “era” y “ya no es”, “sucedió” y “ya no sucede”.

Es indispensable partir de dos premisas insoslayables. La primera, el deporte **está hecho** de juego. Así nace y así se desarrolla en su forma más simple; el juego es su materia, su elemento, su esencia y su trama. Pero NO ES juego. La segunda premisa, es que el presente debate debe ser dado en los ámbitos académicos, por fuera del intercambio de quienes son sus actores principales.

Es muy probable, y casi seguro, que un deportista profesional sienta, crea y asegure que dentro de la

cancha, el estadio o la pista está jugando. Está muy bien y hasta es esperable que así lo sienta. Es fundamental para el desarrollo del espectáculo que el espectador sienta y crea que lo que sucede frente a sus ojos, ese “falso juego” que los convoca, es verdadero.

Es fundamental (y de eso se trata este intento) que profesionales de la recreación, futuros recreólogos, animadores socioculturales, educadores sociales y todos quienes tengan la enorme responsabilidad de trabajar con el juego como materia prima sean capaces de discernir con claridad qué es juego y qué no lo es, hurgando profundamente en las hebras de su entramado.

### **PALABRAS CLAVE**

Juego, deporte, recreación, animación sociocultural, educación social.

### **RESUMO**

No âmbito do assunto Histórias e teorias do jogo, da técnica em Tempo livre e recreação, pertencente ao Instituto Superior de Tempo Livre e Recreação da Cidade Autônoma de Buenos Aires, Argentina, foi apresentado o debate - sempre em vigor - sobre se esporte profissional é (ou não é) um jogo. Como parte da troca de idéias, a apresentação do filósofo mexicano Francisco Galán Vélez [2] no ciclo "Recreações", realizada em 6 de abril de 2020 [3] e co-organizada pelo Editor Espíritu Guerrero, Quaderns de animació i a educação social e o Instituto Politécnico de Santarém acenderam o pavio que continuaria com o Julgamento [4] no campo da presidência.

### **PALAVRAS CHAVE**

Brincadeira, esporte, recreação, animação sociocultural, educação social.

### **¿Oruga o mariposa?**

El gusano de seda es una especie de insecto lepidóptero nacido en una crisálida envuelta en un capullo de seda que, al romperse, deja salir a la oruga que se convertirá en mariposa. Una mariposa es, en esencia, el mismo gusano... pero con marketing. Despliega hermosas, coloridas y brillantes alas que le permiten volar, mostrarse y ‘venderse’ (¿acaso no es más linda una mariposa que un gusano?). La pregunta aquí es si ese hermoso insecto dotado de tanta belleza DEJA de ser un gusano. No del todo, sólo que PASA a ser otra cosa.

Lo mismo sucede con el juego y el deporte. Este último nace como juego, conservando muchas (tal

vez la mayoría) de sus características, pero al mismo tiempo va adquiriendo otras que nos hacen dudar de si estamos -o no-hablando de lo mismo-. ¿Deja el deporte de ser juego cuando se lo profesionaliza?. A simple vista, diríamos que no. Sin embargo, a todas luces es OTRA COSA. Como la mariposa, podríamos decir que estamos en presencia de un juego más sofisticado, como una oruga embellecida que nos encandila con sus brillos de luces, mercadotecnia, éxitos, multitudes, pasiones....

No se trata de determinar si el juego es bueno y el deporte malo, o viceversa, sino de poder dilucidar de qué hablamos cuando mencionamos a cada uno. Tomar partido por una u otra postura no es tarea fácil, de hecho lo ha intentado el 24 de junio de 2020 un jurado compuesto por seis notables entendidos en la materia (entre quienes podíamos encontrar a Fernando Auciello<sup>[5]</sup> y Julián Kopp<sup>[6]</sup>) en el Juicio al deporte y al juego, que se celebró vía zoom en el marco de la materia Historias y teorías del juego de la carrera Tecnicatura en Recreación ... sin embargo no han podido expedirse de manera unánime al respecto. No es mi intención llegar a donde un jurado de relevantes figuras no ha podido, pero sí dar mis razones de por qué, aunque el deporte está hecho de juego, no es su esencia la que prevalece.

Para empezar, es necesario aclarar que lo que se va a comparar es la actividad de juego con el deporte profesional. Para ello, voy a tomar como punto de partida la sentencia que la jueza Jazmín Leale<sup>[7]</sup> le pronunció al ¿perdedor? del juicio al juego y el deporte: *encontrar elementos lúdicos en la práctica deportiva que la acercan al juego.*

Los elementos lúdicos son aquellos que definen al juego, y para ello debemos comenzar por quien ha diseñado la definición de juego más usada en la actualidad (tal como refieren Roger Caillois o Francisco Galán Vélez): Johan Huizinga. Propongo iniciar por aquellos que menos controversia generan:

Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Mientras en el juego superfluo el recorte témporo-espacial de la vida corriente pueda quedar más desdibujado (una mesa es un tablero, jugamos en el tiempo de trabajo) en el deporte profesional interrumpimos nuestra vida cotidiana para ir a un estadio, pista o cancha. Los límites de tiempo son aún más marcados: un juego empieza y termina generalmente con un pitido, un disparo o la llegada a una meta. Aunque es difícil aplicar esto a los deportes profesionales cuando la contaminación con la vida corriente amenaza con

corromper y arruinar su propia existencia, tal la teoría de corrupción de los juegos elaborada por Caillois. Esto es, cuando la pasión del hincha devenida en violencia la lleva el sujeto a su casa o a su trabajo, cuando el marketing que nos encandila con la última camiseta se cuelga en nuestra tarjeta de crédito o cuando el negocio de la reventa de entradas se transforma en una actividad delictiva paralela que mueve millones de personas y de dinero.

“Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el orden es acaso el motivo de por qué el juego parece radicar en gran parte dentro del campo estético. El juego, decíamos, propende, en cierta medida, a ser bello<sup>[1]</sup> <sup>[2]</sup>” (Huizinga, Homo Ludens, 1938, p. 24). Acá podríamos asegurar que, como en el juego, en el deporte profesional encontramos belleza, estética, ritmo y armonía.

No sólo porque el deporte como fin trata del desarrollo del cuerpo humano, el entrenamiento físico, incremento de fuerza, habilidades y destrezas, sino también porque es lo que se busca resaltar cuando se lo transmite, en clara relación con el marketing y la comercialización. “Las palabras con que solemos designar los elementos del juego -señala Huizinga- son aquellas con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace”. Acá no cabe ninguna duda que todas esas denominaciones le corresponden tanto a uno como a otra de las categorías que analizamos: ¿Quién no se ha emocionado hasta el temblor viendo a la campeona olímpica en gimnasia artística Simone Biles girando con trompos perfectos sin cesar, arriesgando en el aire figuras nunca antes hechas, con un dominio estético excelso? ¿Quién no ha gritado, exaltado, al ver un enceste impecable convertido por Manu Ginóbili en los últimos diez segundos de partido? ¿Cuántas veces nos sorprendimos gritando enardecidos ante la maravilla de una comba magnífica, un gol convertido con el borde de un botín, un salto imposible en el área chica, una insuperable chilena?. ¿Estamos alabando el tanto? Sí. Pero también estamos fascinados por la belleza.

En cuanto a la tensión del juego, dice Huizinga, en las pugnas deportivas alcanza su máximo nivel, por tanto le cabe al deporte como juego agonal (de competencia) por excelencia. En esta categoría encontramos nuevamente características propias de ambos. El carácter **antitético**, donde la mayoría

de ellos se juega en dos bandos, que aunque no signifique competidor o agonal, se da en la mayoría de los deportes. Aún así, la **porfia**, lucha tenaz e insistente que exige destreza, habilidad, conocimientos, valor y fuerza, aparece con su mayor esplendor. “La cuestión de si -aclara Huizinga- tenemos derecho a colocar la competición dentro de la categoría de juego debe ser resuelta **afirmativamente**”.

Tenemos para agregar aún otros atributos presentes en ambas actividades a analizar. El concepto de “**ganar**”, satisfacción que se adquiere cuando algo sale bien o se es superior a otro, sumado a la posibilidad de vanagloriarse de ello ante otros (jugadores y espectadores). Se gana un premio, pero también se es victorioso en prestigio y honor, lo que lo convierte en **éxito**: la exigencia de ser el primero y verse honrado como tal. Se lucha o se juega por “algo”. Al terminar el encuentro suele haber una puesta, de valor simbólico, material o simplemente ideal. Puede ser una prenda o un premio (más cerca del juego), una ganancia (más cerca del deporte) o una recompensa (fuera de la esfera lúdica, por ser la retribución justa de un servicio prestado o de un trabajo realizado). Huizinga (1938) afirma: “Osar, visos inciertos de ganancia, inseguridad del resultado y tensión contribuyen la esencia de la *actitud lúdica*. La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego y, cuando crece, hace que el jugador olvide que está *jugando*<sup>[3]</sup>” (p. 74).

### De la turbulencia a la regla

Hasta acá mencioné una parte importante de las particularidades que hacen, a mi juicio, similares al deporte profesional y al juego. Caillois, en su libro “Los juegos y los hombres” (1958) discrimina los juegos según los instintos que más se desarrollan en cada uno. Así, explica que “(...) sigue siendo cierto que en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento y en general de distracción y fantasía (...). Su capacidad primaria de improvisación y de alegría a la que yo llamo **paidía** se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita a la que propongo llamar **ludus**” (p. 65). Dice más adelante que esos juegos correspondientes a la categoría *ludus* son los que ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura, y contribuyen a precisarlos y a desarrollarlos. Mientras que *paidia* refiere a las manifestaciones espontáneas del instinto de juego, podemos afirmar que hay un muy pequeño porcentaje de *paidía* en el deporte profesional, ámbito de numerosas reglas estrictas, jueces, amonestaciones, llamados de atención, expulsiones, sanciones, suspensiones, organizaciones, comités olímpicos e Instituciones reguladoras

nacionales, regionales e internacionales.

En este punto es oportuno citar a Julián Kopp, quien aborda un tema desconocido para muchos: los e-sports, o cómo los jugadores on line pasan a especializarse en busca de que su actividad sea considerada un deporte. Lejos estoy de poder (o no) aseverar que lo sea, pero sí es interesante prestar atención a los actores que aparecen mencionados por el antropólogo argentino. Los deportes electrónicos son una esfera aparte dentro de los videojuegos. Mueven una cantidad impresionante de plata como **industria** y aparecen **asociaciones** que regularizan esto. Emergen los desarrolladores, las empresas de publicidad, las que tienen equipos de juego, de proyectos, de competencias, los patrocinadores, los sponsors... se genera un **espectáculo**. Los jugadores comienzan a profesionalizarse para jugar **torneos**; se lo toma como una **profesión**: viven y trabajan de jugadores profesionales. Cuando comienzan a ganar plata venden “orito”, deja de ser una actividad improductiva. Hay un **compromiso** con la superación, la mejora; hay una **dedicación** y un **tiempo de atención** superior al de un entrenador de fútbol. Hay un involucramiento del cuerpo, se lo exige. Se los entrena en una casa donde los jugadores conviven, se cuidan físicamente del desgaste del cuerpo, ensayan estrategias y practican, se los apoya psicológicamente con profesionales para la exposición que van a sufrir. A todos estos elementos, actores secundarios o inexistentes en el juego, debemos sumarle los espectadores y jueces, imprescindibles en el ámbito de los deportes profesionales.

La mercantilización del deporte profesional es, tal vez, un gran punto de inflexión cuando lo diferenciamos del juego. El jugar por un salario, la compra y venta de jugadores, el sponsoreo, la venta de entradas legal e ilegal, el merchandising en torno a un equipo o a un deportista solitario, los millones que mueven los mundiales de fútbol, los torneos de tenis, los JJ.OO. (vale recordar la resistencia de Japón a suspenderlos atravesando una pandemia)..... en fin... los intereses económicos a lo largo y ancho del globo convierten al deporte profesional en una industria muy rentable, tan lejos del juego como actividad estéril. “Este intento de encajar el juego dentro del sistema de utilidades y beneficios de la “vida real” escamotea su auténtico sentido: su esencia ontológica y existencial” dice Graciela Scheines<sup>[8]</sup> en su libro *Juegos inocentes, juegos terribles* (1998, p. 38). Cualquier parecido con el deporte profesional no es pura coincidencia.

Un punto de vital importancia es el que nos trae Edison Gastaldo en el prólogo “Juegos para pensar o Huizinga tenía razón” del libro *La fascinación del deporte: cuerpo, práctica, juego y espectáculo* (2019). “A primera vista, todo parece estar dominado por el capital y la pasión parece haberse convertido en un rehén más de la codicia. Mientras tanto, frente a la industria del deporte, en el mundo de la vida cotidiana la gente común usa el deporte para jugar y socializar, y en la mayoría de las ocasiones sólo por recrearse y experimentar placer. Puede ser un pretexto sólo para contarle un chiste al guardia o al portero del edificio que se sabe le va al equipo rival, una excusa para hacerle una broma sobre el partido de ayer a un compañero de trabajo o una buena ocasión para apostar una ronda de cerveza en un bar” (p. 14). Este concepto de broma es el que Huizinga define como primordial, “chiste” del juego, la intensidad y la capacidad lúdica de hacer perder la cabeza. “La naturaleza (...) nos ofrece el juego con toda su tensión, su alegría y su broma. (...) Algunos idiomas no tienen equivalente de este concepto y, sin embargo, es éste el que determina la esencia del juego”. Sin embargo, en el párrafo de Gastaldo queda claro que cuando habla de este impulso lúdico sin explicación lógica no lo hace en referencia a lo que sucede dentro del campo de juego sino al público, es decir, a los asistentes a los eventos deportivos, a los fanáticos, a los seguidores. Porque no hay margen para el gusto o la broma dentro del campo de juego, donde se juega mucho más que un partido o una competencia, donde toda la parafernalia detrás del deporte está ahí, como un jugador más, donde el espacio para lo serio lo inunda todo.

### **La libertad, ese último bastión del juego**

Llegamos al componente del juego que en mi opinión más lo separa del deporte profesional: el concepto de LIBERTAD. En primera instancia y como premisa número UNO, el juego es libre. El juego por mandato es cualquier cosa menos un juego, dice Huizinga. Se juega en espacios y tiempos recortados de la vida diaria. Tiene un fin en sí mismo y carece absolutamente de un fin utilitario, es decir, no se juega “para algo”, se juega “porque sí”. El juego como trabajo NO es juego, es trabajo : obligatorio y utilitario. Se juega por un salario, desaparece el “porque sí”. Es el mismo Caillois (1958) el que despeja toda duda al respecto, al señalar: “Para los boxeadores, los ciclistas o los actores profesionales, el *agon* o la *mimicry* ha dejado de ser una distracción destinada a descansar de sus fatigas o a cambiar la monotonía de un trabajo que pesa y desgasta. Son su propio trabajo, necesarios para su subsistencia, una actividad constante y absorbente, llena de obstáculos y de problemas, de la que se distraen precisamente *jugando* un juego que no los puede comprometer” (p.

90).

Curiosamente, el autor francés atisba lo que más tarde Frederic Munné en su libro *Psicosociología del Tiempo Libre* desarrolla: se escapa de la conducta heterocondicionada del trabajo con el juego como herramienta de autoexpresión y creación. “El juego es, en el hombre, una manifestación de libertad –asegura Munné-. Y si aceptamos, conforme a la definición comúnmente aceptada del juego de que este consiste en una actividad realizada sólo por el placer que proporciona, es patente que tal placer no es otro que el placer de la libertad”.

No corresponde a este trabajo ahondar en otros aspectos oscuros del deporte que no colaboran en su defensa. El doping, los casos de abusos y maltratos, el sexismo, el racismo, la falta de fair play, la manipulación política o el uso que del deporte hicieron los aparatos estatales de todas las épocas -alimentando el “pan y circo” globalizado, adormeciendo de cultura y conciencia cívica a los pueblos- lejos están de pertenecer al auténtico mundo del juego.

El deporte es un falso juego; hecho de su esencia, pero disfrazado de mariposa para agradar.

**Bibliografía**[\[4\]](#) [\[5\]](#) [\[6\]](#) :

**CAILLOIS, Roger.** *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. 1958. Dialnet. 1995.

**GALÁN VÉLEZ, Francisco.** *La fascinación del deporte: cuerpo, práctica, juego y espectáculo*, 2019. Ediciones Navarra.

**HUIZINGA, JOHAN** (1938) *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores.

**MUNNÉ, FREDERIC** (1980) *Psicosociología del tiempo libre, un enfoque crítico*. Espíritu Guerrero Editor. 2017.

**SCHEINES, GRACIELA** (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Espíritu guerrero editor. 2017.



[1] Texto elaborado, presentado y supervisado en el marco de la materia “Historias y teorías del juego” perteneciente a la Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación dictada por Ramiro González Gainza, Jazmín Leale y las ayudantes de cátedra Leticia Caccavo y Maga Mein.

[2] Francisco Galán Vélez es un filósofo mexicano, profesor e investigador de tiempo completo del departamento de Filosofía de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, miembro del Sistema Nacional de Investigadores, profesor en el Instituto Superior Intercultural Ayuuk, compilador de *La fascinación del deporte: cuerpo, práctica, juego y espectáculo* (2019).

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=E-6HYCj9FYI>

[4] <https://www.youtube.com/watch?v=uuv9wJxaT-c>

[5] Fernando Auciello es Licenciado en psicología (U.B.A), escritor y ensayista. Autor de *El juego*, entre otros.

[6] Julián Kopp es licenciado en Ciencias Antropológicas de la U.B.A. Autor de numerosos textos y artículos de la temática.

[7]

Jazmín Leale es Licenciada en Ciencias de la Educación (Facultad de Filosofía y letras, U.B.A.), Técnica Superior en tiempo libre y recreación, y docente de Historias y teorías del Juego en el Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLyR) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

[8] Graciela Scheines (Bahía Blanca, 1940/ Buenos Aires 2001) Doctora en Filosofía y Letras, docente, investigadora y escritora. Autora de *Juegos Inocentes, juegos terribles y Metáforas de fracaso*, entre otros.

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Terzo, Grisel (2020); *Del juego al deporte profesional*; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 32; Julio de 2020; ISSN: 1698-4404**