

## EL ENFOQUE CULTURAL DEL DEPORTE

El problema básico del enfoque cultural en el estudio del comportamiento deportivo reside en la definición de su papel en el marco cultural general—un problema bastante más complejo de lo que suele suponerse. Por definición, la cultura es integral pero la separación de cualquiera de sus componentes para situarlo en una categoría aparte resulta muy difícil, cuando no imposible. Así, por ejemplo, en el caso de la religión, considerada por los antropólogos como uno de los elementos universales de la cultura, no siempre resulta fácil trazar sus límites, especialmente en las sociedades prehistóricas o no industriales. (...)

En muchos casos, es el mismo problema con que topa el estudio de la antropología del deporte. Por consiguiente, para definir el deporte es necesario aislar sus rasgos y delimitarlo en tanto que componente cultural. Este tipo de definición puede simplificarse si primero se analizan los siguientes tópicos: las relaciones entre trabajo y ocio; la naturaleza del juego; los parámetros laborales y lúdicos del deporte; el deporte como juego; las relaciones entre deporte y ritual, y el deporte como conflicto.

### Trabajo y ocio

El concepto de ocio se comprende mejor si se define en contraposición con la idea de “trabajo”. Para DeGrazia (1962) el ocio es “una situación en la que la actividad se desarrolla desinteresadamente y sin más finalidad que la de su propio desarrollo”. El trabajo es justamente lo que no es el ocio; es decir, se cumple con objeto de producir o realizar algo nuevo. Trabajo y ocio son antónimos.

(...) DeGrazia (1962) constata que los griegos antiguos se referían al trabajo mediante la palabra *ascholia* o ausencia de ocio, (*scholia*), como denota el prefijo *a*. Los griegos enfatizaban así su preferencia por el ocio y el aprovechamiento del tiempo que se le dedicaba. Filósofos y estudiosos no se dejaban abrumar por el trabajo, ya que éste reducía el tiempo disponible para la meditación. Convenía, pues, que dejara paso al ocio creador.

La industrialización, el capitalismo moderno y la Reforma invirtieron los valores, y el trabajo se convirtió en una actividad altamente conceptualizada en y de por sí. Proverbios como “el ocio es madre de todos los vicios” reflejan la exaltación del trabajo y la degradación de la inactividad. Esta polarización trabajo-ocio en dos tipos de comportamiento netamente opuestos es un fenómeno relativamente reciente y temporalmente acotado en la historia de Occidente.

En el siglo XX el ocio vuelve a adquirir cierto grado de respetabilidad en el mundo occidental. El historiador Bernard Merzen (1977) lo constata en las clases trabajadoras de los Estados Unidos en las primeras décadas del siglo; a la “ética del trabajo” (quizá menos monolítica de lo que sugieren los manuales de historia), estudiosos y empresarios industriales opondrán una “ética del ocio” susceptible de unificar y elevar la cultura nacional.

Pese a que la distinción trabajo-ocio no es igual de clara en todos los países, puede decirse, sin gran peligro de equivocarse, que esta dicotomía—aceptación del trabajo sin cuestionar los objetivos más allá de su valor intrínseco, o el estímulo que proporciona un objetivo totalmente desvinculado del trabajo—tiene una vigencia universal. Independientemente de que algunos sistemas estén más dispuestos a distinguir ambos procesos, el trabajo y el ocio son realidades transculturales.

### Juego

Una definición del juego que pueda ser aplicada transculturalmente es vital para la antropología del deporte. El juego es un fenómeno no solamente universal de los seres humanos sino que es común, además, a otros animales. La mayoría de especies animales ejecutan, de cuando en cuando, alguna forma de juego, sobre todo durante los años tempranos de su ciclo vital. (...)

Como en el caso de los primates, el juego es fácilmente reconocible en los humanos, incluso a través de las fronteras culturales. El juego de los niños, por ejemplo, es fácil de reconocer, incluso por un observador inexperienced, independientemente de dónde y en qué contexto cultural se produzca. (P. ej. los juegos de los niños dani, en el reportaje antropológico *Dead Birds*, filmado en las montañas de Nueva Guinea en 1977.) El juego es evidente, independientemente del marco cultural o lingüístico.

Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, no es tan fácil encasillarlo en categorías conceptuales, prueba de ello la abundante literatura sobre el tema y las numerosas definiciones del término propuestas por los científicos del comportamiento. La constante de todas esas definiciones es la referencia a la definición del juego hecha por Johan Huizinga en *Homo ludens*

una actividad libre mantenida conscientemente fuera de la vida “corriente” por carecer de “seriedad”, pero que al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente al que la ejerce. Una actividad desprendida de todo interés material, que no produce provecho alguno y que se desarrolla ordenadamente dentro de sus propios límites temporales de acuerdo con unas reglas preestablecidas y que promueve la creación de agrupaciones sociales que tienden a actuar en secreto y a distinguirse del resto de la sociedad por sus disfraces u otros medios (1950).

El juego sería, pues, autosuficiente y dispondría de su propio significado y de su propia justificación. El juego y sus variantes permiten que se exterioricen otras facetas de la cultura (ritual, derecho, política). Huizinga afirma, además, que el desarrollo de la civilización se debe a mecanismos lúdicos.

.. El espíritu de competición lúdico es, en tanto que impulso social, más antiguo que la propia cultura e impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural... Debemos concluir, pues, que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización no surge del juego como una criatura sale del vientre materno; surge con el juego y como juego, para no volver a separarse nunca más de él (Huizinga, 1950).

Bajo una óptica antropológica, el concepto que Huizinga tiene del juego es doblemente problemático. En primer lugar este autor ofrece una definición de cultura similar a la de civilización, de acuerdo con la costumbre vigente en la antropología del siglo XIX, pero no admitida por la disciplina actual. En segundo lugar, Huizinga considera el juego como una forma de cultura más que un componente formal de la cultura -innovación interesante pero de reducido interés para la investigación intercultural. A pesar de las insuficiencias de las tesis de Huizinga sobre el juego, **los antropólogos no dudan en subrayar la importancia de Homo ludens y el protagonismo del juego**, tanto como tema de análisis académico como de **elemento vital en la civilización moderna**.

Después de Huizinga, varios sociólogos han tratado de crear nuevas definiciones consensuadas del juego, sin que ninguna de ellas fuese unánimemente aceptada por los antropólogos profesionales. Sólo la definición del juego de Norbeck ha llamado la atención de sus colegas por su carácter práctico:

Su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia.

Para Norbeck (1974) el juego adquiere una forma cultural explícita en la que concurren una amplia gama de componentes. Así definido, el juego incluye los juegos y los deportes, las funciones teatrales y otras formas de pantomima; la pintura, la música, la danza, y todo el espectro de las artes y la estética, la sátira y el humor, la fantasía y los estados psicoextáticos. El éxtasis siendo de origen sugestivo o autosugestivo, o producido por la ingestión de drogas u otras sustancias, por el ayuno o por carencias tróficas y muchos otros medios físicos.

A diferencia del ocio, **no puede considerarse el juego como el autónimo del trabajo**. Stevens (1980) apunta que "no sólo se trata de una falsa dicotomía sino que es una dicotomía cuyas dimensiones deben revelarse con el fin de que no interfiera en los resultados de las investigaciones sobre el tema del juego". **Si se considera el trabajo como el polo opuesto del juego en un continuum de actividad, el trabajo habría de ser sistemático, impuesto, desagradable y real. Es evidente que no siempre es éste el caso**, sino que la mayoría de las veces se le considera como una actividad útil y finalista (Anderson, 1964; DeGrazia, 1962). El juego, aunque por definición desprovisto de "utilidad", puede revestir, en determinadas circunstancias, algunas de las características propias del trabajo. El trabajo, a su vez, puede revestir aspectos lúdicos en contextos especiales. Se trata pues de dos conceptos afines pero en ningún caso antepuestos.

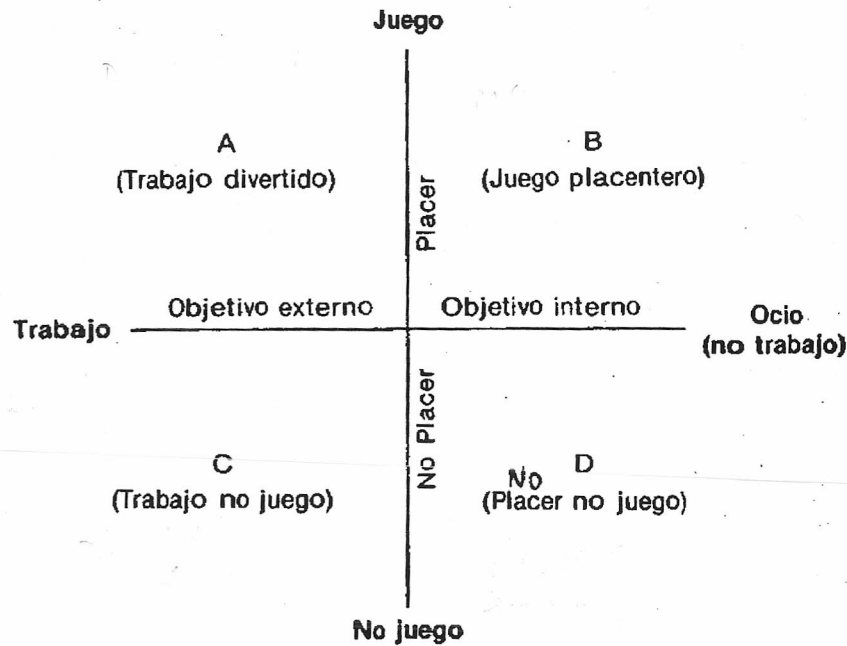
En cierto sentido resultaría apropiado considerar juego y trabajo como elementos compatibles. **De hecho se pueden considerar como integrados en algún tipo de comportamiento, como ocurre con las personas que juegan cuando trabajan o trabajan cuando juegan**. Csikszentmihalyi (1975) ha analizado varias profesiones y actividades atléticas (cirujanos, escaladores) con la intención de identificar y describir las técnicas en ellas utilizadas para alcanzar el "summum de la perfección". Su conclusión es que la mayoría de los individuos que sobresalen por sus capacidades y realizaciones **se sienten motivados y gratificados intrínsecamente** sin preocuparse o sin buscar estímulos extrínsecos. Las satisfacciones intrínsecas se definen en última instancia en términos de "experiencia continua" o **de "flujo" (flow)**.

En general, esos ejemplos indican que **trabajo y juego no son necesariamente actividades antípodas y**, por tanto, cabe pensar que ambas se presentan como conceptos afines cuyas formas nominales y verbales pueden usarse para denotar o describir determinadas clases de actividades. Trabajo y juego son originalmente estados subjetivos pero en general se manifiestan en el comportamiento de tal forma que un observador puede identificarlos.

Si ambas actividades se tratan en yuxtaposición mutua, ¿qué tipo de actividad podrá oponerse al juego con objeto de aclarar su significado? Es decir, si *no* es el trabajo, ¿cuál será el contrario de juego? Desgraciadamente, no existe en inglés (ni en castellano ni en otras lenguas) palabra adecuada para la **descripción del estado de no-juego, caracterizado por la ausencia de placer, por un elemento de coerción, por un rígido realismo**. Tal actividad puede ser **laboral o una forma de ocio, pero en ambos casos es "no juego"** (Bateson, 1972).

A falta de una palabra mejor hay que resignarse a llamar "no juego" a esta contraparte conceptual del juego, con lo cual podremos enunciar que el comportamiento humano posee a la vez las dimensiones de trabajo y ocio, y de juego y no juego (Figura 1).

FIGURA 1. Las dimensiones de la actividad humana



A partir de este modelo de actividades humanas, cualquier comportamiento puede ser definido en términos de las cantidades variables de trabajo, ocio, juego y no juego que en él concurren. En el cuadrante A se concentran las actividades finalistas y laborales pero que se cumplen con agrado. En el cuadrante B se hallan las diversas formas de juego, actividades que se cumplen por mero placer. En el cuadrante C tenemos las formas de trabajo cuyo cumplimiento no procura ningún placer y que se realizan por sentido del deber con miras a la consecución de objetivos al margen de la actividad en cuestión. El cuadrante D define las actividades que obviamente pertenecen al ocio y que se realizan por mero placer, pero que no resultan agradables a aquellos participantes que las abordan con una sensación de aburrimiento o de imposición.

Como se podrá comprobar en la sección siguiente, este modelo de actividad es un dispositivo muy práctico para resolver el dilema de la definición del deporte.

#### El deporte: ¿Trabajo o juego?

Una cuestión que se plantean con frecuencia los estudiosos del deporte es la determinación del carácter más o menos laboral o lúdico del deporte. Es evidente que en algunos casos las actividades deportivas se desarrollan tranquila y relajadamente, mientras que en otros se abordan con una seriedad y un profesionalismo que trascienden el aspecto de distracción potencial. Esta variabilidad trabajo-juego que caracteriza al deporte se refleja en las definiciones del término propuestas por los sociólogos.

Para algunos estudiosos el deporte no es más que un tipo de juego. Huizinga (1950) considera el deporte como una forma lúdica, aunque admite que desde el último cuarto del siglo XIX los juegos en forma de deporte se han tomado cada vez más en serio. Caillois (1969) tiende a equiparar deporte, juego y juegos. Incluso la definición hecha por Loy (1969) del deporte como "competición divertida" sugiere que las actividades deportivas entran en la rúbrica general de "juego".

En el polo opuesto, algunos autores han preferido hacer hincapié en las dimensiones importantes del deporte. Harry Edwards (1973) afirma que los deportes no ofrecen nada en común con el juego, e insiste en las características laborales del comportamiento deportivo: siempre implica esfuerzo físico, una estructura y una organización formal, una fidelidad a la tradición, un elevado grado de seriedad, una cuidadosa preparación, y la designación, definición y delegación explícita de todas sus funciones y posiciones. Lejos de ser juego, creación, diversión o simple distracción, los deportes revisten un carácter ocupacional por parte de los participantes, y de negocio para los entrenadores, administradores y propietarios de equipos y jugadores.

Blanchard, Kendall y Cheska, Alice,  
Antropología del deporte, Barcelona,  
 Ediciones Bellsterr, 1986