

PSICOLOGIA DEL JUEGO

GONZALO MARRERO RODRIGUEZ

PROFESOR DE FILOSOFIA DEL CET

En este trabajo pretendemos abordar la problemática inherente a la psicología del juego sometiéndolo a estudio de conceptos, características, clasificaciones y teorías significativas en orden a descubrir las semejanzas, diferencias e interacciones entre el juego y el juego deportivo.

El juego desde la perspectiva semántica

Estudiaremos el campo semántico juego-deporte, de una forma muy sucinta pero que nos facilite el análisis de ambos elementos en vistas a obtener algunas conclusiones que nos ayuden en nuestro propósito.

Diferentes estudios (Piernavieja, 1966, 1969, 1971; Salvador, 1968; Trapero, 1979; Marrero, 1988) permiten poner de manifiesto estos elementos: las formas *juego-jugar* se documentan desde principios del idioma escrito y podemos, en el caso de las lenguas, latinas derivar jugar de *jocare-jocar-jucare-jogar* y juego de *jocus* con el significado de alegría, broma, burla. El contenido léxico del término jugar implica los rasgos *acción* y *jugar a algo*. Hace referencia a una actividad recreativa para personas, ejercitarse en algún juego, en bromas o burlas, de forma competitiva, con ejercicio físico, apostar, poner algo en suerte, articular, mover (Menéndez Pidal, 1946, 1966; Corominas, 1954, 1967).

El contenido léxico de la palabra juego se concreta en las acepciones de burla, chiste, diversión, broma y puede definirse como una actividad para

personas, recreativa, transitiva, competitiva, sometida a reglas, en certamen deportivo, con ejercicio físico, en broma o por burla. La encontramos también con el significado de relatos, decires, historias, apuesta, desafío, engaño, artimaña, intriga, cambio y mutación, valor de las cartas en el juego, colección de cosas, juego de palabras, lugar donde se juega, jugada (Diccionario de Autoridades, 1726-1737; Terreros, 1786; Covarrubias, 1943; Corominas, 1954, 1967; Moliner, 1966; DRAE, 1984).

El término deporte deriva del latino *de-portare* (Diccionario de Autoridades, 1726-1737; Ortega, 1946, 1962; Corominas, 1954, 1967; Coseriu, 1958; Giraud, 1965; Saussure, 1967; Salvador, 1968; Duchacek, 1968) con el significado de trasladar, transportar, desterrar y deportar, divertirse, regocijarse. No obstante, otros autores (Piernavieja, 1971; Fernández, 1971) lo ponen en relación con *sport* a través del provenzal *deport* y del inglés antiguo *disport*. Podemos definirlo pues, ateniéndonos a estas características, como una actividad humana, voluntaria, no utilitaria, para recrearse, que se expresa a través del ejercicio físico.

Como síntesis de este breve análisis semántico podemos afirmar que aparecen como rasgos comunes entre el juego y el deporte los de actividad recreativa, sometida a reglas y competitiva y como particularidades inherentes al deporte las de al aire libre, con ejercicio físico y con deseo de vencer en competición pública. El término juego aparece, por tanto, designando una realidad más amplia y heterogénea que el deporte que, desde esta perspectiva, puede ser considerado como una especie de juego: el juego deportivo. No obstante, hemos de precisar que en el uso de ambos términos se superponen rasgos de los hablantes de forma que la denominación de realidades por juego y deporte depende más de rasgos de los usuarios de la lengua que de normativas sistemáticas de la misma.

El Juego y el Juego deportivo

Desde una perspectiva más específica es preciso delimitar con mayor precisión los conceptos, clasificaciones y teorías tanto del juego como del deporte, lo que nos facilitará una mejor comprensión del universo de las actividades lúdicas y deportivas.

Concepto y características del juego

El juego es un concepto tan complejo y controvertido que incluso algunos autores han propuesto abandonar su análisis por no considerarlo significativo

desde el punto de vista científico. Concretamente, para los escritores de orientación conductista, que consideran al niño como replicante del adulto en pequeño, el juego no tiene relevancia. Por eso, los defensores de este paradigma han insistido en la similitud de las leyes que rigen la conducta del niño y la del adulto y, por lo mismo, han minusvalorado el papel del juego en la formación de la personalidad del niño.

Nosotros, aunque aceptamos que no se haya encontrado una definición que delimite de forma adecuada las actividades que el concepto indica, no estamos de acuerdo con los planteamientos que afirman que no es posible una delimitación del juego en la esfera de la actividad de los animales y del hombre (Kollartiz, 1940). Afirmamos que es un concepto que debe ser abordado pues lo consideramos fundamental para explicar el desarrollo de muchas especies, incluida la humana. Por tanto, nos atrevemos a una aproximación que nos permita encontrar algunos rasgos de definición mediante el análisis de distintas investigaciones relevantes:

BUYTENDIJK (1935, 1955) afirma que el juego se enraíza en el mismo ser del jugador y que, desde el punto de vista etimológico, implica estos rasgos: movimiento de vaivén, espontaneidad, libertad, alegría, esparcimiento. Afirma, como elemento central del juego, su carácter ilusorio: se juega con imágenes. Tanto en los juegos de azar como en los juegos de reglas el combate es siempre ficticio y este rasgo ilusorio de la actividad lúdica se convierte en el clima y en la justificación misma del juego.

PELICIER (1979) considera que la palabra juego está ligada a los *elementos* que sirven de soporte al juego (un juego de cartas), a los *instrumentos* con los que se juega (el ajedrez está unido al tablero y a las piezas), a las *reglas* (el juego se presenta como un universo cerrado en el que existe una legislación convencional) y a la *conducta* que el uso de las reglas inspira en los jugadores. Define el juego como una conducta organizada, no indispensable, libre en principio y que conserva, en relación con otras actividades humanas, un carácter de ficción y gratuidad (1973, IV, 13). Afirma, por último, que es la regla la que introduce en la actividad lúdica un elemento de seriedad de forma que la transgresión y la trampa cuestionan la honorabilidad del jugador.

HUIZINGA (1972). Si bien es verdad que la consideración de la perspectiva lúdica en el estudio del hombre (*homo ludens*) había aparecido anteriormente en autores como Platón, Montesquieu, Pascal, Shakespeare, Corneille y Balzac, no es menos cierto que la vigorosa reflexión de Huizinga se ha situado como una investigación de referencia obligada para cualquier análisis del juego.

Huizinga considera que el juego es anterior a la cultura y se descubre en muchas especies animales que han aparecido en la tierra antes que el hombre. Sin embargo, afirma, el juego se encuentra en la raíz de la cultura, de toda cultura, de forma que la cultura puede ser entendida como un juego. La cultura humana brota del juego, se expresa como juego y se desarrolla en el juego.

Aborda y sistematiza un conjunto de elementos previos al intento de precisar su concepto de juego:

1. El juego es anterior a la cultura y, como hemos señalado anteriormente, los distintos rasgos del juego se encuentran ya en la actividad lúdica de los animales.

2. El juego es significativo de algo y revelador del elemento inmaterial de la misma actividad lúdica.

3. El mero análisis biológico de la actividad lúdica no explica la *intensidad* del juego que es donde radica la esencia del mismo. Este elemento de *tensión*, de *alegría*, de *humor* es algo de carácter supralógico y se resiste a la interpretación racional.

4. La risa parece oponerse a *lo serio*, pero ni se puede vincular sin más la risa al juego ni se puede oponer el juego a *lo serio*. El niño, el jugador de fútbol y de ajedrez juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír (1972, 17).

5. Lo cómico parece oponerse a *lo no serio*, pero no se puede vincular lo cómico a la actividad lúdica pues el juego no es cómico ni para el jugador ni para el mero espectador.

6. El juego no sólo no se opone al trabajo, a la fiesta, a la belleza, a la cultura, a lo sagrado sino que está en íntima conexión con estas actividades humanas.

Para precisar la amplitud y los límites del pensamiento de Huizinga es preciso distinguir con Henriot (1979) dos elementos: la *actitud lúdica* que es el principio formal del juego y la *estructura lúdica* entendida como una totalidad definidora dentro de límites espacio-temporales precisos y reglados.

A partir de estas consideraciones establece un concepto de juego definido como una acción libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales concretos según reglas absolutamente obligatorias, pero libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un

sentimiento de tensión, de alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (1972, 43,44).

Huizinga se plantea, además, la delimitación de las distintas características del juego y señala las siguientes:

1. El juego es algo *libre*. El animal y el niño juegan por *placer* pero para el adulto el juego es una actividad superflua, de ocio que se puede dejar en cualquier momento. El juego no es una tarea, es algo desinteresado y ajeno a la satisfacción de las necesidades vitales.

2. El juego no es la vida corriente y consiste en escaparse a la esfera de la pura broma, del como si.

3. Se juega dentro de unos límites espacio-temporales precisos y definidos y el curso y el sentido de la actividad lúdica se agota dentro de sí misma.

4. El juego presenta la posibilidad de repetición y se estructura como forma cultural y cultural: es imposible diferenciar formalmente el lugar sagrado del campo de juego.

5. El juego exige un orden absoluto —la desviación de la regla lo anula— y es, a la vez, creador de orden aunque implica también azar, incertidumbre, tensión, tendencia a la resolución.

6. La actividad lúdica pone al jugador y al grupo en una situación de excepcionalidad, de misteriosidad: el jugador y el grupo consideran que *somos* otra cosa y *hacemos* otras cosas.

LEVI-STRAUS (1964). Aborda el juego como una *estructura* lo cual presenta el inconveniente de la no-reversibilidad, pues el juego no tiene más que un sentido y en un tiempo preciso. El tiempo, en el juego, es acumulativo y no se puede invertir la sucesión de las consecuencias. Insiste en el concepto psicológico de rol que encuentra su operatividad en la definición del juego como un sistema de obligaciones. El juego implica deseos de ganar y las reglas que permiten definir las condiciones para vencer. Para Levi-Strauss tanto la *esperanza* de ganar como el *riesgo* de perder son dos elementos integrantes del juego. Por último, define el juego como la conducta que el uso de las reglas inspira a los jugadores. El juego no es a lo que se juega sino lo que se hace cuando se juega.

CAILLOIS (1956) considera que el juego es una actividad que incluye las características de libertad, separación, incertidumbre, improductividad, regulación y ficción:

Libertad. Jugar es tener derecho a no jugar, supone decidir jugar y poder, en cualquier momento, no jugar. La actividad lúdica es, por definición, una estructura auto-obligatoria.

Separación. El juego aísla y se organiza en unos límites espacio-temporales precisos y acotados previamente.

Incertidumbre. Con la naturaleza del juego es incompatible conocer el resultado de antemano. Existe así una doble incertidumbre: objetiva (incertidumbre del espectador) y subjetiva (incertidumbre del jugador). El riesgo es, por tanto, la medida del juego: el placer de jugar es inseparable del riesgo de perder. Es esta incertidumbre la que comunica a la actividad lúdica su talante seductor y embriagador.

Improductividad. El juego no crea ninguna riqueza, ninguna obra, lo que permite distinguirlo del trabajo y del arte.

Regulación. La conducta lúdica es una conducta que implica reglas, supone una organización estructural y una regulación interna que le procura forma y consistencia.

Ficción. Lo que caracteriza la conducta lúdica es la conciencia del jugador de estar situado al margen de lo cotidiano. El juego es una actividad que participa a la vez de lo reglado y de la ficción.

LEIF-BRUNELLE (1978). Para evitar el apriorismo en el análisis del juego proponen una estrategia de investigación a la que denominan *camino circular*: consiste en descubrir las características del juego en el adulto, luego en el adolescente y, posteriormente, en el niño, para retornar, por último, al juego del adulto. La acumulación de los rasgos de estas definiciones descriptivas permitirán encontrar los signos fundamentales de la actividad lúdica. Pretenden así evitar el *adultocentrismo* (Lebovici, Soulé, Decobert, Noel, 1970) o *egocentrismo del adulto* (Wallon, 1965) en el estudio del juego.

La aproximación a una definición descriptiva les lleva a enumerar las características de la actividad lúdica en los tres estadios señalados: la adultez, la adolescencia y la infancia. En el estadio adulto, siguiendo los trabajos de Wallon (1965), encuentran tres características incuestionables: la tregua, el permiso para el descanso y la diversión; el autopermisio y la transgresión del deber y el placer (Bouet, 1968; Jeu, 1972).

El juego del adolecente se encuentra centrado en torno al drama y el placer que giran alrededor de la propia identidad personal y que se caracteriza

por la burla, el desafío, la descarga emocional, la originalidad y el conformismo (Erikson, 1970).

En el juego del niño los autores distinguen tres estadios. En el primero, están presentes los *juegos de ejercicio* o *juegos funcionales*. En el segundo, encontramos los *juegos simbólicos*, *juegos de ficción* o *juegos de imitación*. Y, en el tercero, aparece con nitidez progresiva la codificación y la regla.

Al final llegan a una conclusión fundamental: el juego es en esencia juego reglado, ambivalencia y oposición en torno a cuatro polos: el vértigo, el simulacro, el azar y la competición (Caillois, 1965). El juego es vértigo y aferramiento, simulacro y repetición, azar y seguridad, competición y solidaridad. Asimismo, afirman, que el juego va unido a lo reglado y a lo arbitrario, a lo secreto y a lo compartido, a lo prohibido y a lo autorizado, a lo incierto y a lo codificado, a lo real y a lo ficticio.

ELKONIN (1980). Afirma que el término juego se usa con el significado de entretenimiento y, jugar, de una parte, con el de diversión y, de otra, con el sentido figurado de trastear a alguien, obrar de forma honesta, ocupar una posición, correr un riesgo, tratar con ligereza, etc. Considera que la característica básica del juego es la libertad pero que esta libertad implica un aspecto paradójico pues es una acción libre, emocional pero es también la fuente del desarrollo de la actividad voluntaria y de la toma de conciencia. Para entender esta paradoja es preciso abordar el núcleo de la contradicción misma: el juego implica limitaciones internas a las que el niño ha de subordinarse y con las que se abre al aprendizaje de las normas. Distingue Elkonin tres tipos de juego: de movimiento con reglas, de dramatización y de roles.

WALLON (1965) pone de manifiesto en sus análisis la naturaleza dialéctica de la actividad lúdica. El juego, afirma, resulta del contraste entre una actividad libre y aquellas en las que ésta se integra: evoluciona entre oposiciones y se realiza superándolas (1965, 70). Esta naturaleza dialéctica del juego facilita la democratización de las mismas relaciones sociales: vence el mejor. En el juego están presentes la superación de las contradicciones, la motivación, el éxito, la apuesta, el azar, la regla y la ficción, entendida como opuesta a la realidad presente.

Además de este acercamiento a distintos planteamientos acerca del juego nos parece importante, por último, analizar otros que también han tenido influencia en el ámbito de la psicología.

SULLY (1902) y MILLAR (1972). El término juego debe ser utilizado como adverbio y no como sustantivo lo que permitirá describir *cómo* y *en qué* condiciones se realiza la acción de jugar. Para ambos autores la característica central del juego es la libertad de elección y, por tanto, la ausencia de coacción.

HENRIOT (1979). El juego es un sistema de reglas que tienen un valor obligatorio para el que acepta someterse a ellas. La regla no sólo permite identificar y describir los juegos sino que es el elemento central de la actividad lúdica: sin reglas el juego no existe.

SMITH (1983). El juego designa una categoría genérica de conductas y su elemento peculiar no es tanto un tipo de conducta singular cuanto una *orientación* del individuo hacia su propio comportamiento.

Ch. BUHLER (1931), K. BUHLER (1934) y RUSSEL (1965) consideran que el elemento central del juego es la dinámica de placer funcional, de la tensión al gozo.

PIAGET (1961, 1962, 1975, 1982, 1984) afirma que el juego es una orientación del individuo sobre su conducta, un predominio de los medios sobre los fines, un dominio de la asimilación sobre la acomodación. Define el juego como un *hacer* de participación sobre el medio que permite *asimilar* la realidad para incorporarla al sujeto. El niño que juega atrae lo real a sí y el modelo a las exigencias de su fantasía.

DEOUX (1965), BEKOFF (1972) NORBECK (1974), BLANCHARD-CHESKA (1986) han enfatizado en sus estudios los elementos biológicos y culturales que la actividad lúdica implica.

Además de las características de la actividad lúdica que hemos ido señalando en los distintos autores, nos parece también, por último, sistematizar las siguientes: la organización, la competición, la presencia de dos o más bandos, los criterios para declarar vencedor y la existencia de reglas (Roberts, Arth, Bush, 1959), la paradoja (Bateson, 1972) y el placer, la diversión, la finalidad en sí mismo, la libertad, la espontaneidad y la participación (Garvey, 1973).

A partir de este análisis de las investigaciones de distintos autores y de la desigual importancia que ortorgan a las características de la actividad lúdica nosotros creemos que el juego puede ser definido como una conducta compleja que implica placer funcional, ausencia de coacción, finalidad en sí misma, existencia de reglas y límites precisos de orden espacial y temporal.

Clasificación de los Juegos

Existen distintas clasificaciones de juegos realizadas en función de diversos criterios. Nosotros ya hemos apuntado, en la breve síntesis semántica que hemos hecho al inicio del presente capítulo, una tipología informal de los juegos. Desde esta misma perspectiva podemos señalar que en el artículo *Jouer* de Diderot (1765) se recogen dos grandes tipos de juegos: los juegos de azar y los juegos de destreza. En los primeros, el acontecimiento no parece depender de las habilidades del jugador y en los de destreza, la inteligencia, la experiencia y la práctica condicionan y determinan el mismo desarrollo del juego. Leibniz (1974) distingue juegos de puro azar, juegos de puro espíritu y juegos en los que el azar está vinculado a la habilidad. Possel (1979) habla de juegos de puro azar, juegos de pura reflexión, de combinación y de pura astucia. Barbut (1967) distingue los juegos de estrategia de los juegos donde además del azar interviene la habilidad del jugador. Gross (1898, 1901) considera tres clases de juegos: juegos de función corriente, de experimentación y juegos especiales que permiten prepararse para funciones específicas como la lucha y el desempeño de roles familiares.

Roberts, Arth y Bush (1959) insisten en la existencia de tres tipos de juegos: de destreza física, de estrategia y de azar. Rüssel (1970) señala juegos de configuración, de entrega, de representación de personajes y de reglas. Dorsch (1972) distingue cuatro tipos: juegos de ejercicio, de símbolos, de reglas y de construcción. Millar (1972) señala juegos que hacen referencia a actividades de carácter general, juegos de manipulación de objetos, sociales y de ejercicio de patrones adultos. No hablamos aquí de los trabajos de Parlebas (1974, 1981) porque más adelante le dedicaremos un análisis detallado.

No queremos acabar este epígrafe sin hacer una referencia a las clasificaciones de los juegos realizadas por Caillois y Piaget. Sus estudios han tenido honda repercusión y sus trabajos son punto de encuentro de muchas investigaciones realizadas.

CAILLOIS (1956). Considera el juego como una actividad *libre*, no se puede obligar al jugador a que participe sin que la actividad lúdica deje de serlo, *delimitada*, se realiza dentro de marcos espaciales y temporales precisamente prefijados y *reglamentada*, pues suspende las normas que regulan la vida ordinaria y establece nuevas reglas que son las que cuentan. A partir de esta descripción propone una clasificación según predomine en el juego la competición, el azar, el simulacro, la improvisación y la vitalidad, el placer por superar dificultades artificiales o el vértigo. El autor señala que en un mismo

juego pueden estar presentes a la vez varias de estas estructuras. Así, por ejemplo, el juego de cartas participa del azar y de la competición.

Competición (agon). El juego aparece como una lucha donde se establece de forma artificial la igualdad de oportunidades entre los competidores por lo que el triunfo adquiere un valor indiscutible. El ganador es el mejor dentro de una competición precisamente definida y reglada. El motor del juego es la competición, el deseo de sobresalir y el ser reconocido como el mejor en un ámbito concreto y determinado. El agon implica rivalidad apoyada en la fuerza, en la destreza y en el ingenio del jugador. Requiere entrenamiento, persistencia en el esfuerzo, concentración y deseos de vencer. El jugador depende de sus propios recursos a los que ha de sacarles partido y aplicarlos dentro de unos límites iguales para todos y que permiten poner fuera de dudas la superioridad indiscutible del triunfador.

En la competición son las reglas las que determinan si la lucha es entre dos atletas (boxeo, tenis individual) y/o dos equipos (fútbol, baloncesto, tenis parejas, lucha canaria) o que se dispute entre un número indeterminado de competidores (atletismo, carrera). A la categoría de agon pertenecen también los juegos en los que el jugador dispone al comenzar la competición de elementos idénticos o iguales (damas, ajedrez).

Azar (alea: palabra que designa el juego de dados, en castellano derivado del árabe az-zahr que indica el dado para jugar). Aquí la decisión no depende del jugador y no se trata tanto de vencer al adversario cuanto de superar el destino que es, en definitiva, el que determina la victoria o la derrota. La característica básica es la pasividad del jugador y la victoria sólo significa que el vencedor ha tenido más suerte que el vencido. La victoria, por tanto, depende del azar y es la pura arbitrariedad, la suerte, el móvil del juego.

Alea no necesita del entrenamiento, de la paciencia, de la habilidad y de las aptitudes del jugador e incluso puede, en un momento, destruir los resultados de un largo trabajo. Alea puede significar el éxito o el fracaso total y, a veces, puede regalar al jugador afortunado más de lo que una vida de trabajo, disciplina y privaciones hubiesen podido ofrecerle.

Agon y alea aunque, a primera vista, parecen representar situaciones contrarias, en el fondo, obedecen a la misma ley: la creación artificial de condiciones de igualdad que los jugadores no poseen en la vida ordinaria. Suponen un intento por sustituir la incertidumbre de la vida cotidiana por situaciones perfectas que permiten distinguir con claridad el rol que corresponde

al azar y el que corresponde al esfuerzo individual o colectivo. Es preciso, además, señalar que en algunos juegos (baraja, dominó) se combinan alea y agón: alea ofrece las cartas o las fichas y el agón permite al jugador explotar con su habilidad las posibilidades que el destino le ha asignado.

Mimicry (simulacro, tomado de la expresión inglesa *mimicry* que indica el mimetismo de los insectos). El juego supone la aceptación temporal si no de una *ilusión* (in-lusio: entrar en juego) sí al menos de un mundo cerrado, convencional, ficticio. *Mimicry* no significa que el sujeto despliegue una actividad o espere en el destino sino que el jugador se convierte en una figura ilusoria y se comporta como tal. Se juega a creerse o a hacer creer a los otros que se es alguien distinto de sí mismo. El jugador se olvida de sí de forma temporal, simula ser distinto, se despoja de su personalidad para insertarse en el rol de otro. Caillois dice que ha escogido el término *mimicry* porque le permite resaltar el carácter elemental, primitivo, instintivo de los impulsos que explican este fenómeno común al animal y al hombre: el placer consiste, en definitiva, en ser otro o en hacer creer a otro que se es otro, alguien diferente.

Paidia-ludus. *Paidia* designa el juego infantil entendido como turbulencia, distracción, desorden que actualiza un poder primario de improvisación, de vitalidad, de alegría. En oposición se sitúa *ludus* (juego de reglas) que manifiesta un principio de orden, de estabilidad y que hace también referencia al placer por superar dificultades artificiales. La *paidia*, por tanto, abarca las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico: el niño que se entretiene con un sonajero, el gato que se enreda en el ovillo y está presente en el alborozo feliz que se traduce como recreación espontánea, impulsiva, desordenada. *Ludus*, por el contrario, hace referencia a la regla, a la disciplina que enriquece y complementa a la *paidia*. *Ludus* permite el adiestramiento y suele acceder al manejo de una determinada habilidad, al aprendizaje de una maestría, a la capacidad de encontrar respuestas adecuadas a problemas precisos. En esta categoría se encuadran juegos como el boliche, el yo-yo, la cometa, los solitarios, rompecabezas, crucigramas y todo tipo de acertijos.

Vértigo (*illinx*). La estructura de estos juegos parece corresponder a una des-estructuración, a un torbellino (*illinx*) que hace perder la cabeza y desorganiza la conducta. Se enmarcan aquí los juegos que traducen una turbación o embriaguez causada por una sensación de vértigo. En esta categoría encajan los diferentes tipos de aturdimiento que se dan en algunos animales como los carneros, distintos tipos de intoxicación, algunos bailes como el vals, el vértigo que produce el alcanzar grandes velocidades en automóviles, motos, esquí. En

definitiva, en el illinx está presente la necesidad de experimentar, de forma temporal, un trastorno o turbación de la estabilidad y del equilibrio corporal, una huida, un escape de la tiranía de la percepción y un aturdimiento de la conciencia.

PIAGET (1961, 1971). Utiliza como base para realizar su clasificación tres estructuras: el ejercicio, el símbolo y la regla. Estas estructuras le permiten distinguir cuatro tipos de juegos: de ejercicio, simbólicos, de reglas y de construcción.

Juegos de ejercicio. El niño hace algo por el placer de la actividad sin que la utilización lúdica de la conducta modifique su misma estructura. El niño, afirma Piaget, repite por placer distintas actividades adquiridas que le permiten la adaptación. Estos juegos pueden producir resultados placenteros de carácter intencional o causal y pueden, por tanto, evolucionar hacia la esfera de los juegos simbólicos, de reglas y de construcción. Entre estos juegos de ejercicio se distinguen cuatro tipos: juegos de ejercicio simple (tirar piedras), juegos de combinaciones sin objeto (alinear bolos) o con objeto (saltar del suelo a un banco desde una distancia cada vez mayor) y juegos de ejercicio del pensamiento (juegos de los por qué).

Juegos simbólicos. Se produce una disociación entre el significante y el significado y permiten al niño expresar su creatividad, su fantasía e incluso 'Piaget coincide con Freud en este aspecto' sus sentimientos prohibidos o deseos insatisfechos. Estos juegos implican la representación de un objeto ausente y pueden ser de carácter imaginativo o intuitivo. Se distinguen tres tipos:

Tipo I: proyección de esquemas simbólicos o de imitación sobre los objetos.

Tipo II: el niño emplea su cuerpo para representar gestos o acciones de otras personas o utiliza los juguetes para reproducir sus mismos gestos y acciones.

Tipo III: en lugar de situaciones y hechos aislados el niño utiliza escenas y episodios de juego, cada vez más complejos y durante un tiempo cada vez más largo. Aparecen aquí las combinaciones simbólicas (el niño inventa un pueblo imaginario en el que habitan personajes de ficción), las combinaciones compensatorias (el niño hace como si derramara agua, cuando está prohibido derramarla) y las combinaciones liquidadoras (juego del pato muerto).

Juego de reglas. En este tipo de juegos es donde el niño aprende a jugar, a seguir las reglas, a ejecutar unas acciones y a evitar otras y suponen, de forma

ineludible, la presencia de relaciones sociales. Piaget los define como juegos de combinaciones senso-motrices (carrera, lanzar bolos) o intelectuales (ajedrez, cartas) en competición con varios individuos y regulados por un código bien transmitido de generación en generación bien por acuerdo mutuo. Estos juegos de reglas son, afirma Piaget, verdaderas instituciones sociales.

Juegos de Construcción. Se encuentran situados en una zona intermedia y a igual distancia de la asimilación (proceso de modificación de la realidad objetiva en función del sujeto) pura que de la adaptación (proceso de modificación de la realidad subjetiva en función del objeto) y permiten poner en relación al juego con las conductas no lúdicas (Linaza, 1990).

TEORIAS SOBRE EL JUEGO

No pretendemos en este apartado analizar el acervo de teorías sobre el juego sino más bien centrarnos en algunos autores y planteamientos que han sido y son utilizados como punto de referencia obligada por los investigadores en distintas áreas de la psicología.

Las teorías del juego adquieren una mayor precisión a raíz de la publicación de los trabajos de Darwin (1859, 1872) que insisten en la teoría de la evolución de las especies y en la preocupación por el desarrollo, dentro de la misma especie, desde el niño hasta el adulto. Aquí hemos de situar los trabajos de Hall (1906) que cristalizan en su teoría de la recapitulación: el embrión humano pasa por las distintas etapas que ha atravesado la especie animal desde la evolución de los seres primitivos hasta el hombre. La vida del embrión es una recapitulación del desarrollo de la especie y el juego del niño es una recapitulación de las actividades del hombre primitivo.

En la denominada *teoría del exceso de energía* es preciso citar dos nombres relevantes: Schiller (1935) y Spencer (1897). Para Schiller, el exceso de energía es una condición del placer estético proporcionado por el juego. Introduce así, en el análisis del juego, el concepto de placer que va a ser posteriormente desarrollado por otros autores. Spencer pone el acento en el dinamismo y espontaneidad de la actividad lúdica y considera que existe un elemento común que permite vincular el juego a la actividad estética de forma que la única diferencia entre ambos es que en el juego se manifiestan las aptitudes inferiores y en la actividad estética las aptitudes superiores. Otros investigadores (Thorpe, 1963) consideran que el ser vivo es impulsado al juego, de una parte, por

estimulación externa y, de otra, por estímulos internos y la misma actividad del sistema nervioso central. El organismo, afirman, necesita realizar un gasto del exceso de energía para mantener la homeostasis (Armstrong, 1965, Tinbergen, 1980).

Wundt (1887) une el juego con el placer y con el trabajo lo que le permite establecer una conexión juego-trabajo. Gross (1898, 1901) pone el juego en relación con la lucha por la supervivencia y elabora la denominada *teoría del pre-ejercicio*: el juego es así considerado como una actividad mediante la cual el ser vivo joven se entrena y prepara para las tareas de la vida de adulto. Por tanto, afirma, el juego del animal y del niño no son simples desahogos sino que implican un dinamismo funcional: el pre-ejercicio de instintos no desarrollados y necesarios para la supervivencia del individuo y de la especie. El autor sustenta sus conclusiones en cuatro afirmaciones previas: la existencia de elementos de aprendizaje en el juego, la afirmación de que el juego es una práctica, las actividades consideradas como inútiles tienen una finalidad biológica concreta y precisa y que tanto el animal como el niño juegan porque encuentran esa actividad placentera.

Freud (1955, 1959). El motor de la actividad lúdica es el principio del placer. El juego es un comportamiento motivado por unas necesidades, sometido a unas leyes y dotado de un significado que es preciso desvelar. El juego no es una conducta libre sino determinada por elementos de carácter psíquico, social y material. El juego es la expresión de una actividad psíquica inconsciente. El juego aparece así como la traducción de un no-juego que se realiza a través de él. Lo fundamental, por tanto, no es estudiar el contenido objetivo y manifiesto del juego sino el contenido latente que encierra. A través del simbolismo, el juego permite al niño realizar sus deseos insatisfechos o manifestar sus sentimientos inconscientes evitando la censura de la conciencia. El adulto, afirma, realiza sus deseos insatisfechos a través del sueño y el niño mediante el juego. No obstante, Freud reconoce que el juego es algo más que una mera proyección del inconsciente y una simple resolución simbólica de deseos conflictivos, pues tiene algo que ver con experiencias reales. Mediante el juego el niño deja de ser *espectador* impresionado por el influjo de la realidad externa y pasa a ser *actor* de su propio existir. Considera también que desde una temprana edad el niño otorga sentido a los objetos entendidos como *soportes* —objetos de transición— de proyección de los primeros mecanismos de defensa: identificación-frustración, identificación proyectiva e identificación del agresor.

En la misma línea podemos situar a Klein que considera al juego un medio de expresión y de catarsis mediante el cual el niño se rebela y se libera. El juego, afirma, es un lenguaje a descifrar, una técnica de defensa contra la angustia, una conducta que resuelve indirectamente conflictos inconscientes. El juego permite satisfacer el deseo y dominar la realidad, mediante la proyección exterior de los temores internos.

Para Lebovici y Diatkine (1969), el juego es un modo de relación con el adulto que permite progresivamente alcanzar la autonomía y la independencia. El juego es, de una parte, el símbolo de las relaciones constructivas con el mundo adulto y, de otra, puede ser considerado como función en la estructuración de las formas de relación objetales y expresión directa de dicha relación.

Buytendijk (1935, 1955), elabora su teoría como una alternativa a las tesis de Gross y explica el juego por la relación que mantiene con el dinamismo infantil: la actividad lúdica, afirma, ha de ser explicada a partir de la naturaleza y características del jugador. El autor pone dos objeciones a la teoría de Gross: primera, no existe demostración empírica que permita afirmar que el animal que no ha jugado posea instintos menos perfeccionados y, segunda, si bien es verdad que el ejercicio preparatorio existe no lo es menos que cuando es simplemente preparatorio no constituye propiamente un juego. La actividad psicomotora, las formas instintivas de actividad y los mecanismos nerviosos en los que se fundan maduran independientemente del ejercicio. En la dinámica conductual de la infancia están presentes cuatro rasgos que llevan al animal y al niño a jugar: la ambigüedad y el carácter impulsivo de los movimientos, la actitud patética ante la realidad y la timidez. La base del juego no está constituida por instintos aislados sino por tres impulsos de índole globalizadora: el impulso de libertad, el deseo de fusión con el entorno y la tendencia a la reiteración.

K. Bühler (1934) admite la teoría del pre-ejercicio de Gross y el punto de vista de Freud pero considera la noción de *placer funcional* como una realidad inseparable del pre-ejercicio y de la aspiración a una forma perfecta (Ch. Bühler, 1931).

Sully (1901) afirma que nos encontramos ante una actividad lúdica cuando están presentes el placer, la risa y la ausencia de coacción. Este punto de vista es compartido también por Millar (1972).

Schlesberg (1947) considera que el juego es una conducta caracterizada por su escasa precisión, cierta tendencia a la generalización y la repetición de conductas previamente gratificadas. Hull (1952) afirma también la importancia

de la gratificación y señala que la conducta lúdica aunque se realiza sin gratificación aparente es reforzada por impulsos secundarios que suponen gratificación (Osgood, 1953). Miller y Dollard (1941) consideran el juego como un aprendizaje por imitación. Berlyne (1960, 1968) señala que el juego es una conducta de carácter exploratorio motivada por la atracción de lo nuevo, la necesidad de cambio y la incertidumbre que provoca el entorno.

Bruner y colaboradores (1976, 1984) publican una gran antología sobre el juego, aunque la mayor parte de los artículos se refieren a la actividad lúdica de los simios, menos al juego del niño y muy pocos toman en consideración el juego de reglas. Relaciona el juego con la inmadurez prolongada de los mamíferos que les hace depender más tiempo de sus progenitores. Estas especies, afirma, al tener cubiertas sus necesidades básicas pueden dedicar más tiempo a actividades no vinculadas con las finalidades de orden biológico. Considera que el fenómeno del juego no puede ser entendido fuera de los grandes cambios que hicieron posible la aparición del hombre y, concretamente, dentro de la conquista humana que supuso la adquisición y desarrollo del lenguaje.

Entiende el juego como una epifanía de lo ordinario, un dilema, una idealización. El juego es una proyección del mundo interior que permite transformar el mundo exterior en función de nuestros deseos. El juego no sólo implica libertad y placer sino que es un agente de socialización que prepara para el desempeño de los roles en la sociedad adulta.

Para Bruner el juego supone la pérdida de los vínculos entre medios y fines. El juego no es sólo un medio y un motivo de exploración sino de inversión. Por otra parte, el juego permite reducir las consecuencias producidas por los errores cometidos y es, por tanto, una actividad carente de consecuencias frustrantes. Afirma también que el juego no está determinado por los resultados y que no sucede por casualidad, al azar, sino que para su desarrollo necesita un *escenario*.

Bruner se preocupa de estudiar las relaciones juego-desarrollo del pensamiento y juego-lenguaje. Considera que si bien es verdad que existe un elemento innato en el lenguaje también lo es que existen aspectos que se han de adquirir mediante la experiencia. Precisamente, será la actitud lúdica del niño la que va a incidir en el dominio del mundo del lenguaje. Sus estudios le permiten afirmar que el dominio de la lengua materna es más rápido cuando se adquiere en un contexto lúdico. El niño no sólo aprende el lenguaje sino que aprende a utilizarlo como instrumento de pensamiento y de acción de forma combinatoria para lo que necesita haber sido capaz de jugar con las palabras

y con el mundo de manera flexible. Estos mismos planteamientos, ya habían sido defendidos anteriormente por Weir (1962) y Nelson (1977).

Insiste en que el juego es común al ser humano, sea niño o adulto, y le permite no sólo utilizar la mente sino que también le proporciona una actitud sobre como usarla. El juego facilita al jugador la oportunidad de pensar, de hablar, de ser él mismo.

Chateau (1980) considera que la aparición del juego en los animales superiores hacia el hombre manifiesta, de una parte, la lenta y progresiva ascensión hacia el hombre y, de otra, revela que el período más o menos largo de juego indica la superioridad o inferioridad de una especie sobre otra. Afirma que cuanto más larga es la infancia, tanto más aumenta el período de plasticidad durante el cual el animal juega, imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece, con el fruto de su experiencia, las disponibilidades hereditarias.

En el animal y el hombre encontramos distintas actividades lúdicas que concurren para determinar la aparición de funciones más complejas. En estos juegos aparecen elementos fijos y estereotipados 'comunes al animal y al niño' pero en la actividad lúdica del niño aparece un plus de imprecisión, de inestabilidad, de autonomía: el impulso lúdico del juego funcional proviene de una única función mientras que el impulso lúdico propiamente humano implica una globalización de los mismos impulsos lúdicos. El juego funcional procede de una necesidad sensual y produce una satisfacción sensual, mientras que el verdadero juego, el juego humano, presenta una nota clave: la seriedad. Para el niño el juego no es simplemente diversión, es algo serio que implica reglas severas. Esta seriedad supone un distanciamiento, una desvinculación del mundo real y permite constituir un mundo aparte.

El juego facilita anticipar el mundo del trabajo, prepara para la vida seria. El juego se mueve entre la ficción y el sueño, la realidad y el trabajo. El juego es, básicamente, una prueba que permite afirmar la personalidad, la independencia, la autonomía, aunque, a veces, se revista de evasión u ofrezca un escape, como afirma con razón la psicología dinámica, a tendencias reprimidas.

Elkonin (1979, 1980, 1987). Considera que el juego tiene, de una parte, relación fundamental con la evolución de la motricidad del niño y, de otra, facilita el desarrollo de los procesos psicológicos incluidos de forma directa (imaginación, pensamiento) o indirecta (memoria) en él. El juego, como hemos

afirmado, incluye la libertad y la paradoja, la contradicción: el juego es libre pero, a la vez, implica en sí mismo limitaciones internas a las que ha de subordinarse el niño y es precisamente esta subordinación la que le abre al aprendizaje de las normas. En el juego el niño toma conciencia de sí, aprende a subordinar sus impulsos afectivos y a actuar conforme a un modelo, a una regla.

El niño de 3-4 años no se subordina a la regla aunque se observa una preeminencia progresiva del juego con reglas. A los 5 años aparece una diferenciación de las reglas y la consiguiente subordinación a ellas ya adquiere sentido para el niño. Así, cuando asume un rol, no sólo integra *rasgos* y *reglas* de conducta sino que asume procesos de generalización. Es decir, el juego no sólo permite incorporar los conocimientos sobre la realidad social sino que le transmite también un carácter consciente y generalizado.

Por último, afirma, en el juego se producen conflictos que se resuelven en la medida en que los resultados corresponden a los objetivos, lo que implica que la actividad lúdica, por su estructura psicológica, es el prototipo de la actividad seria.

PIAGET (1961, 1962, 1982, 1984) establece una conexión entre su teoría sobre el desarrollo cognitivo y su concepción del juego. El autor distingue dos tipos de procesos: la *asimilación* (el organismo transforma la información recibida que pasa a ser integrante del mismo) y la *acomodación* (hace referencia al ajuste del ser vivo al medio para asimilar la información). La *adaptación inteligente* tiene lugar cuando la interacción de los procesos anteriores se realiza de forma equilibrada. Si se produce un desequilibrio puede suceder que la acomodación predomina sobre la asimilación y aparece la imitación o que la asimilación prevalezca sobre la acomodación y se produce el juego.

El inicio de la actividad lúdica se sitúa en el período sensoriomotor y el juego es considerado como un aspecto de la asimilación que se consolida por la repetición. El *placer funcional* y el *placer de ser una causa* surgen de la repetición de las acciones a medida que se las domina.

En el período preoperacional aparece el juego simbólico que permite unir el vacío existente entre la experiencia sensoriomotora y el pensamiento simbólico. Piaget utiliza la expresión simbolismo lúdico para definir los juegos de como si que permiten estimular el desarrollo del pensamiento del niño acerca de los objetos existentes que representan estos símbolos. El análisis de estos juegos le permite poner en relación la evolución del lenguaje con la función simbólica

del juego. A partir de los 4 años, el juego simbólico se torna más ordenado, se convierte en una réplica cada vez más precisa de la realidad y se vuelve más social pues se pasa del egocentrismo al simbolismo colectivo. Este tipo de juego ayuda al niño a eliminar conflictos latentes y a compensar necesidades insatisfechas. Aquí el simbolismo del juego se une al simbolismo de los sueños.

Para Piaget, el juego simbólico, que señala el culmen del juego infantil, manifiesta la función propia de la actividad lúdica. El niño se ve urgido a adaptarse al mundo físico y al universo social de los adultos sin que llegue a satisfacer sus necesidades intelectuales y afectivas en esas adaptaciones. Necesita pues, disponer de la actividad lúdica que le permite la asimilación libre de lo real al yo. Pero el juego simbólico no es sólo asimilación de la realidad al yo sino asimilación reforzada por el *lenguaje simbólico* construido y modificado por el niño en función de sus necesidades.

Los juegos de reglas se transmiten socialmente y aumentan progresivamente su importancia con el crecimiento de la vida social del niño. Estos juegos de reglas son instituciones sociales que permanecen en el curso de la transmisión y en sus caracteres independientes de la voluntad de los jugadores. En ellos es preciso aprender a jugar, respetar las reglas, ejecutar unas acciones y evitar otras. El autor somete a estudio dos elementos que considera básicos: la práctica de la regla y la conciencia de la regla. La práctica de la regla hace referencia a como el niño aplica la regla y en estas aplicaciones distingue Piaget cuatro estadios evolutivos: motórico, egocéntrico, cooperativo y de codificación de las reglas. En el motórico, el niño manipula las canicas en función de sus propios deseos y costumbres. En el egocéntrico, el niño está preocupado por la codificación de la regla e incluso cuando juega acompañado sigue jugando para sí. En el cooperativo, el niño intenta dominar en el juego y se preocupa por el control del otro y la unificación de las reglas. Y, por último, en el estadio de codificación de las reglas, existe una regulación minuciosa que ha de ser seguida por la sociedad entera. Para Piaget, la adquisición y la práctica de las reglas del juego, responde a leyes muy simples y muy naturales cuyas etapas pueden definirse así: simples regularidades individuales, imitación de los mayores con egocentrismo, cooperación e interés por la regla en sí misma (1971, 40).

La conciencia de la regla es la forma en que el niño se representa el carácter obligatorio, sagrado o decisorio, heterónomo o autónomo de la propia regla del juego. Respecto a esta *conciencia de la regla*, Piaget afirma la existencia de tres estadios. En el primero, la regla no es todavía coercitiva ni obligatoria.

El niño juega como le parece e intenta así satisfacer sus intereses motores o su fantasía. Sin embargo, el niño contrae hábitos que pueden ser considerados como reglas individuales. El segundo estadio, se inicia cuando el niño siente la necesidad de jugar conforme a reglas recibidas del exterior y considera que la regla es intangible, de origen adulto y que no puede modificarse porque participa de la autoridad paterna. En el tercer estadio, la regla tiene su origen en el muto consentimiento, en la libre decisión y puede ser, por tanto, modificada. El niño acepta los cambios en las reglas con tal que sean aprobados por todos.

No queremos acabar este análisis del juego sin hacer una referencia obligada a algunas aportaciones importantes en el área de la psicología del juego. Nos referimos a los trabajos de Linaza (1981, 1984a, 1984b, 1990), Garvey (1983), López-Taboada (1983), Bretherton (1984), Linaza y Maldonado (1987) y las investigaciones defendidas como memorias de licenciatura de Alonso (1981), Pardo (1981) y Maldonado (1982).

El deporte y el juego deportivo

A primera vista, el término deporte aparece marcado por la polémica y el debate debido, entre otras razones, a la complejidad polisémica que encierra.

Desde la perspectiva semántica, es difícil identificar y desmarcar este concepto de otros afines como, por ejemplo, el juego. Establecer, afirma Tindall (1976) un significado preciso del término no es tarea fácil debido al amplio espectro de actividades que abarca. Antonelli y Salvini (1984) señalan también la dificultad que implica la elaboración de un concepto de deporte debido a la multiplicidad de elementos que connota y a la dificultad para aislarlos con precisión y rigor. Entre nosotros, Piernavieja (1966) considera que es un término marcado por la complejidad, la polémica y la discusión lo que indica, de una parte, que su análisis puede afrontarse desde distintos ámbitos y enfoques y, de otra, que no se ha logrado una síntesis satisfactoria por lo que la cuestión permanece abierta a la investigación rigurosa.

Estos planteamientos han motivado en nosotros la necesidad de hacer un recorrido por distintos autores y perspectivas de análisis para llegar, posteriormente, a una elaboración que nos permita delimitar y definir este concepto polisémico y complejo.

Para la Enciclopedia Larousse (1978) deporte presenta como una actividad recreativa, con predominio del ejercicio físico, de carácter generalmente desinteresado y competitivo, sujeta a determinadas normas (art.: deporte, 3,743). Implica, por tanto, competición, reglamentación y desinterés. Realiza, además, una distribución de los juegos deportivos según predomine la fuerza (fútbol, boxeo), la habilidad (billar, ping-pong) o la inteligencia (ajedrez).

Cagigal (1957, 1959, 1964, 1966, 1975, 1981) sistematiza un conjunto de reflexiones desde el análisis de un amplio espectro de estudiosos del deporte como Coubertin, Dauven, Diem, di Scala, Guillemain, Guillet, Hébert, Magnane, Söll, Maheu y Seurin. Este recorrido le permite considerar el deporte como un juego, una diversión libre, espontánea y desinteresada, una expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio del ejercicio físico y sometida a reglas.

En 1964 reelabora su concepción del término deporte y lo define como un juego practicado casi siempre en forma competitiva y con ejercicio físico. En 1981 lo considera una conducta humana de carácter lúdico en la que están presentes el esfuerzo físico y el talante competitivo. En 1983 Cagigal afirma, en el prólogo a *La Preparación Física basada en el Atletismo* (Alvarez, 1983), que el deporte no es una pura ejecución física o un regreso del hombre a la pura corporalidad, sino una potenciación de los logros corporales como símbolos humanos, para lo cual ha sido menester que el hombre se entienda mejor a sí mismo por haber entendido mejor su cuerpo. El deporte, asevera, es un tipo de superación humana y es a la vez un lenguaje que se ha hecho universal, un medio de relación entre los hombres (1983, 10).

Karag (1958) recoge también un conjunto de definiciones del término deporte y nos ofrece su propia delimitación conceptual: el deporte es ejercicio metódico de fuerza y destreza que se orienta al desarrollo del ser humano.

En este marco de aproximaciones a la definición y establecimiento de características del deporte nos parece importante, sin pretender ser exhaustivos, recoger estas perspectivas de análisis:

Lévi-Strauss (1964) aporta, a nuestro entender, desde el punto de vista antropológico, un criterio discriminatorio entre la actividad lúdica en general y el juego deportivo en particular: la rigidez de la estructuración temporal.

Deoux (1965) insiste en la presencia de tres elementos incluidos en el juego deportivo: el esfuerzo, la intensidad y el riesgo.

Loy (1968) considera el deporte como un juego colectivo, organizado e institucionalizado. El juego deportivo supone la superación de cuatro esferas: la organizacional, la tecnológica, la simbólica y la educativa. El deporte es entendido así como una institución social y como un sistema social dotado de un complejo conjunto de roles, de interacciones y de encuentros. En síntesis, para Loy, el juego deportivo implica tres elementos: una ocasión de juego, un juego organizado de forma institucional y una institución o sistema social. Alderman (1983), aunque reconoce que la realidad designada por el término deporte es ambigua y compleja, asume la definición aportada por Loy y matiza que el juego organizado tiene en común con el deporte estos elementos: juego, competición, habilidad física, táctica y azar, pero lo que permite distinguir el juego del deporte es la presencia en este último de un elemento particular: la proeza física.

Bernet (1971, 1972) y Koch (1981) afirman que el juego deportivo es una actividad motora, originada en un impulso lúdico que aspira al logro de registros medibles.

Ribeiro da Silva (1975) considera que en el juego deportivo se produce la concurrencia de tres factores: el juego, el movimiento y la competición.

Para Harris (1976) el deporte es realidad y quimera, competición, compostura, memoria, anticipación, juego y trabajo, reto y libertad, ejercicio y descanso, arte y satisfacción.

Lawther (1978) afirma que a lo largo de la evolución y de la historia humana podemos rastrear diferentes elementos del juego deportivo que convergen en un rasgo común: la diversión. Señala con Gulick (1920) que la diferencia fundamental entre el juego y el trabajo reside en la actitud adoptada ante cada uno de ellos. El deporte implica un esfuerzo corporal más o menos vigoroso realizado por el placer de la actividad misma y dotado de reglas. Y, la actitud específica de índole deportiva, supone la destreza, el interés, la dedicación y la técnica.

Berthaud y Brohm (1978) consideran que el juego deportivo no es una idea, ni un valor, ni una abstracción sino una práctica que se ejerce en ciertos lugares, necesitada para subsistir de administradores, reglamentos, dinero, tiempo, publicidad y educación. El deporte es una institución, una forma social y visible, dotada de organización material y jurídica, de normas y sanciones. La actividad deportiva puede ser definida como una práctica de tipo totalitario, que induce un comportamiento corporal específico: competición, rendimiento,

medida, cuantificación, jerarquía y condicionamiento psico-afectivo (1978, 12.13).

Luschen y Weiss (1979) sitúan el juego deportivo entre los fenómenos sociales complejos y lo especifican por su carácter lúdico, competitivo y de performance.

Alcoba (1987) considera que el deporte es un factor decisivo como medio de comunicación y lo define en función de dos elementos básicos: el esfuerzo físico y la competición. El deporte ha de entenderse, señala, como una actividad física, individual o colectiva, practicada en forma competitiva (1987, 174).

Parbleas (1988) pone en relación los conceptos juego deportivo y deporte. El primero, implica la presencia de factores biológicos, psicológicos y la existencia de reglas que orientan y dirigen la conducta del jugador. El deporte puede ser entendido como un juego institucionalizado, caracterizado porque el criterio institucional es fuerte y denota la presencia de federaciones, de dirigentes, de reglamentos, de competiciones, de calendarios, de recompensas y de sanciones precisamente elaboradas (1988, 41). Señala, de una parte, que el juego deportivo presenta dos rasgos incuestionables: la situación motriz y el sistema de reglas. Y, de otra, que el deporte puede ser definido como el conjunto finito y enumerable de las situaciones motrices, codificadas bajo la forma de competición e institucionalizadas (1988, 49). Esta definición, como podemos apreciar, gira en torno a tres rasgos: la situación motriz (permite la distinción respecto a los juegos no deportivos), la competición (permite discriminar los juegos de los cuasi-juegos) y la institucionalización (permite diferenciar el deporte de los otros juegos deportivos). En síntesis, afirma, el deporte representa la motricidad lúdica y competitiva aprobada por la institución (1988, 23).

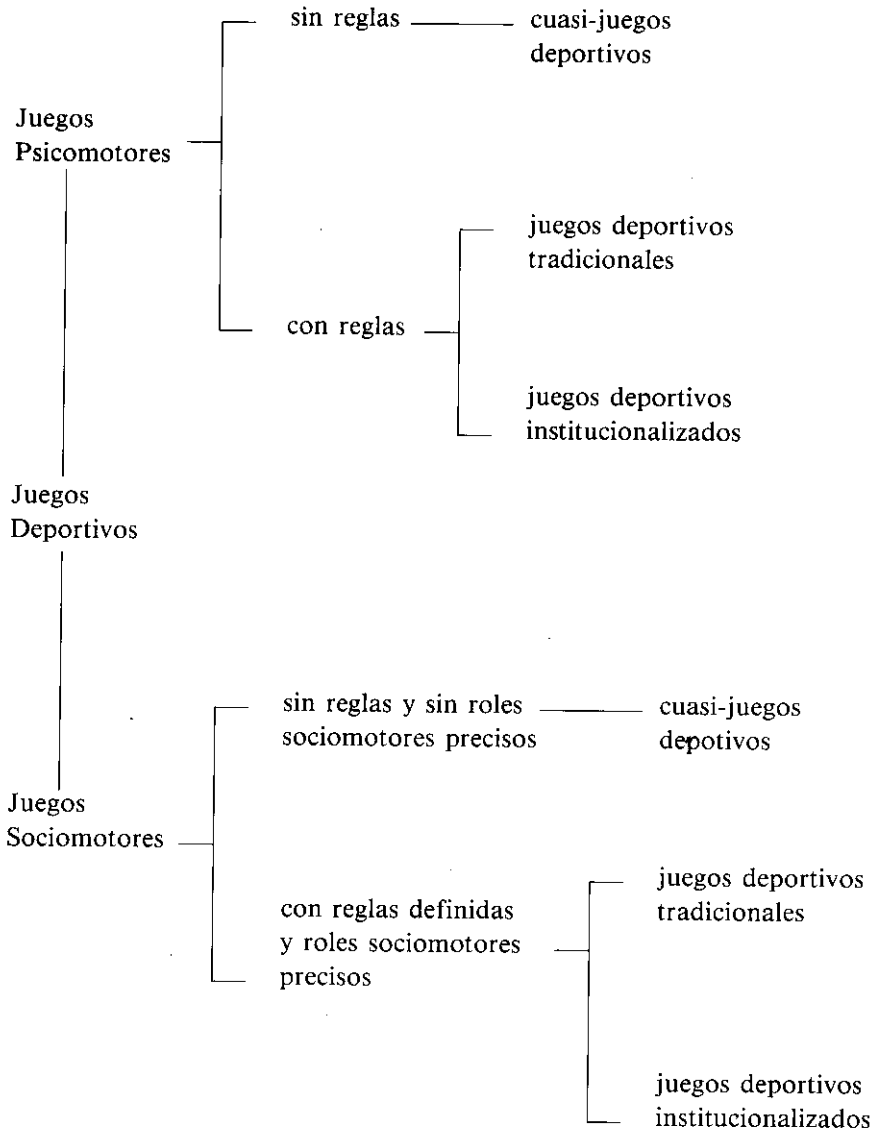
A partir de este recorrido por autores, planteamientos y perspectivas nos atrevemos a definir el término deporte como una actividad psicomotora de carácter lúdico y competitivo, sometida a reglas e institucionalizada, orientada al logro de resultados y a la performance.

El movimiento, la acción, la dimensión psicomotora son inherentes a la práctica deportiva incluso en los deportes donde no parece manifestarse este dinamismo psicomotor con tanta claridad como sucede, por ejemplo, en el ajedrez. Esta actividad psicomotora implica agonismo, competición, pero incluye en su propia estructura una carga lúdica, una dimensión de juego, hasta en los deportes más sofisticados. De otra parte, no podemos concebir la práctica

deportiva sin la existencia de normas, de reglamentos y de un cierto nivel de institucionalización. Por último, creemos que el deporte lleva en su entraña el deseo de vencer, la mejora de las marcas, el logro de los registros pero, al mismo tiempo, supone la performance del jugador que, por tanto, no puede ser considerado como una máquina, como un objeto manipulable en función de los resultados, sino como una persona humana singular y autónoma.

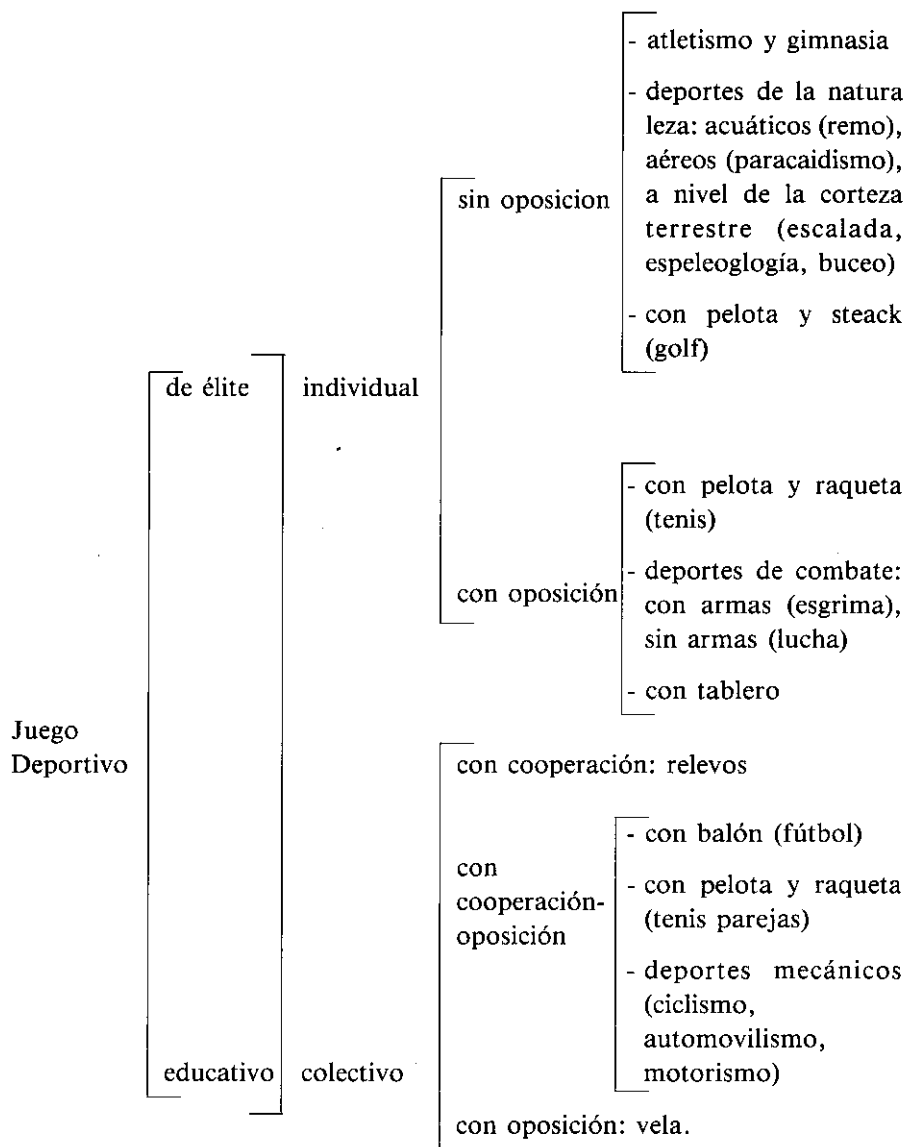
Clasificación de los Juegos deportivos

Se han abordado diferentes clasificaciones desde distintas perspectivas y con diversos criterios. El balance de taxonomías existente es de tal envergadura que nosotros seleccionamos aquí los que nos parecen más significativos. Para un estudio más detallado de las clasificaciones deportivas remitimos al trabajo de Bouet (1968) que dedica ciento setenta y una páginas al análisis del tema. Nosotros queremos someter a estudio la concepción de Parlebas (1988) quien elabora su clasificación desde la perspectiva sistemática desarrollada por Bertalanffi (1980), en la que se considera que el juego deportivo es un sistema en el que los jugadores están en interacción. Utiliza tres criterios: la incertidumbre procedente del medio externo, la comunicación motriz con el compañero/s y la contra-comunicación motriz con el adversario/s. Desde el análisis de las categorías opuestas de interacción: la comunicación motriz (interacción de cooperación motriz entre compañeros) y la contra-comunicación motriz (interacción de oposición motriz entre adversarios), establece dos tipos de juegos deportivos: psicomotores y sociomotores. En los juegos psicomotores el jugador actúa aislado y sin interacción instrumental con otro (pértiga, martillo, trampolín). Los juegos sociomotores implican necesariamente la interacción motriz e introducen una incertidumbre motivada por la conducta del otro. Este planteamiento le permite elaborar un gráfico de categorías del que reproducimos aquí los elementos que nos parecen fundamentales:



P. Parlebas: Categorías de Juegos deportivos, en *Elementos de Sociología del deporte*, 44.

Nosotros ofrecemos un intento de clasificación fundamentado en cuatro criterios discriminantes: la presencia o ausencia de dedicación profesional del jugador, el aspecto individual o colectivo de la práctica deportiva, el uso de instrumentos y la existencia de cooperación y/u oposición. Nuestro proyecto queda graficado en el siguiente cuadro:



Teorías y Funciones del Juego deportivo

Las conclusiones de los estudios que hemos analizado las estructuramos en torno a estos núcleos que parecen significativos y clarificadores:

Juego deportivo y energía instintiva. Eppensteiner (1973) realiza una distinción preliminar que consideramos clave para comprender su punto de vista: diferencia entre deporte originario y el deporte considerado como fenómeno cultural. La tendencia al ejercicio de la actividad lúdica implica la interacción de tres instintos: el movimiento y el juego (comunes al animal y al hombre) y la lucha, elemento específicamente humano que permite valorar y mejorar el rendimiento personal.

El autor establece cuatro fases en la evolución del instinto deportivo de los seres humanos. En la primera fase (0-10 años), los instintos de juego y de lucha aparecen contrapuestos. En la segunda (11-20 años), el juego y la lucha están en interacción y tiene lugar el inicio de las competiciones deportivas de carácter comparativo. En la tercera fase (21-30 años), el interés es acaparado por los juegos de pelota de índole competitiva. Y, en la cuarta fase (31 años en adelante) se prefieren las especialidades deportivas de medición.

Eppensteiner señala que a medida que el ser humano avanza en su proceso de maduración, va desapareciendo el instinto deportivo y su actividad lúdica responde más a consideraciones de índole socioeconómica, cultural y cultural. Esta posición es defendida por Neuendorff (1986) que fundamenta el origen de los ejercicios físicos en dos instintos originarios: la necesaria preparación para la lucha y el placer por el movimiento con reglas. Considera que el hombre primitivo practicó el ejercicio y fundamenta su afirmación en tres razones:

a) así como el animal practica el ejercicio físico también lo hace el ser humano que guarda una línea evolutiva de continuidad con él aunque, por supuesto, su situación en la escala de la evolución sea superior.

b) la práctica del juego por los niños en nuestros días que repiten, de alguna forma, el desarrollo evolutivo de la especie.

c) las aportaciones etnológicas no ofrecen dudas de que la actividad deportiva haya sido practicada por el hombre primitivo.

Los primeros ejercicios corporales que aprendió el ser humano primitivo fueron la carrera; la trepa y el salto y, posteriormente, la caza. Sin embargo, afirma, la primera práctica deportiva, específicamente humana, fue el lanzamiento, que supone, de una parte, la liberación de las manos y, de otra,

un mayor desarrollo cerebral. Posteriormente, el hombre primitivo conoció la natación, el boxeo, la lucha y el tiro con arco y flecha. El autor sitúa, además, entre los juegos realizados por el simple placer del movimiento, las actividades que el niño realiza por puro placer y la danza, motivadas por la necesidad de liberar la energía almacenada en el organismo. En esta misma perspectiva podemos situar los planteamientos de Ortega (1944, 1946) que considera la actividad deportiva como un derroche de energía instintiva, de fuerza, motivada por el propio placer que en sí misma encierra. La misma vida, afirma, es deporte e incluye en sí un sentido deportivo, incluso, el estado tiene un origen deportivo.

Juego deportivo, adaptación y compensación. El deporte, afirma Risse (1921), implica reacciones de compensación y de adaptación. La misma posición es defendida por Scheler (1927) para quien el juego deportivo puede ser considerado como una transferencia explosiva y supercompensadora. Jaspers (1955) lo considera una oportunidad que permite al ser humano huir del aburrimiento y del vacío. Para Plessner (1956) el juego deportivo es una simple reacción compensatoria. Este planteamiento es compartido por Ellul (1954), Adorno (1955), Habermas (1958), Gehlen (1965), Riganer (1965) y algunos pensadores de talante psicoanalítico como Magnane (1964), Bisser (1967) y Vinnai (1970) para quienes el juego deportivo puede ser considerado como una compensación narcisista y una simbolización del conflicto padre-hijo (Lenk, 1974).

Juego deportivo y existencia personal. El rasgo fundamental del deporte es para Weiss (1969), de una parte, la consecución de resultados óptimos y, de otra, el propio perfeccionamiento. Permite el desarrollo de la personalidad (Schulte, 1928, Baum, 1952). Para Bouet (1968) el juego deportivo implica la superación de obstáculos que permiten a la persona medir y traspasar su propia capacidad. El jugador logra, mediante la práctica deportiva, el conocimiento, el dominio, la superación de sus propios límites. El deportista se esfuerza por llegar en cada situación al límite de sus posibilidades y al máximo rendimiento posible. Este planteamiento es reformulado desde la perspectiva existencialista por Minkowski (1955) quien considera que el deporte es una actividad que permite al hombre manifestarse en la acción misma y reflejar una existencia auténtica. El deporte permite desvelar la existencia humana fundamental, pone en juego el cuerpo y este cuerpo es el constituens y constitutum del propio existir. El juego deportivo se convierte así en una dimensión de la existencia humana, en una ocasión para realizar la existencia auténtica.

Aunque situado en esta misma perspectiva Thill (1970) matiza el aspecto dilemático del deporte pues, de una parte, permite acercarse al logro de la existencia auténtica y, de otra, la presión creciente de la profesionalización, la publicidad, el culto al récord, la fama, la comercialización y el nacionalismo convierten al atleta en un objeto, en una máquina dotada de existencia puramente mecánica (Lenk, 1974).

Juego deportivo, agresión y competición. Moser (1960) y Krolkow (1962) afirman que la vida y el deporte se caracterizan por el agonismo, la competición y la lucha. Adam (1972) es más aventurado y llega a considerar la conducta deportiva como el *modelo* de toda conducta competitiva. Para Adan (1907), Berry (1927), Lorenz (1963) y Beisser (1967) el deporte es una forma privilegiada de lucha que permite el escape de la agresividad almacenada (Lenk, 1974).

Juego deportivo, estética y ética. Para Schulte (1928) la dimensión estética del deporte es una realidad pues la actividad estética y el deporte presentan unas analogías básicas: la resonancia afectiva, la ausencia de finalidad (el resultado está más allá del individuo) y el valor de civilización que encierran. Ambos, arte y deporte, se diferencia del juego por su carácter de seriedad. La misma posición es defendida por Aaken (1955), Keller (1969), Barthes (1957) y Frayssinet (1968). El elemento ético del deporte ha sido puesto de manifiesto por pensadores como Berry (1927), Schulte (1928) y Coubertin (1935) quienes consideran que la actividad deportiva permite operativizar principios éticos y valores sociales. Plessner (1956, 1967) y Kuchler (1969) afirman que el deporte facilita la integración social del jugador y la apertura a los valores democráticos (Lenk, 1974).

Juego deportivo y universo semiótico. Magnane (1964) y Bouet (1963, 1968, 1969) consideran que el deporte se presenta, de una parte, como una *imagen* del mundo real y, de otra, como un *universo semiótico* con entidad propia. El universo del deporte se diferencia del mundo real por dos tipos de estructuras (Lenk, 1974): la temporalidad (Bouet, 1962) y la espacialidad (Merleau-Ponty, 1942 y Bouet, 1962).

Juego deportivo y actividad socioeconómica. Eichel (1973) distingue entre movimiento corporal involuntario, común al animal y al hombre, y ejercicio corporal, característico de la especie humana. La fundamentación de esta distinción la sitúa en una cosmovisión sustentada sobre cuatro planteamientos radicales: la superación de la metafísica, la presencia de cambios cualitativos, la desconsideración de la existencia como algo abstracto e inherente a cada

hombre y la afirmación del dinamismo teoría-praxis que permite explicar la esencia del hombre en función de las relaciones surgidas en el proceso de producción.

Las manifestaciones del hombre en la sociedad primitiva se reducen al trabajo que no sólo aparece como la base de la vida humana sino como actividad que ha sido capaz de crear al hombre mismo. Para Eichel, tanto el trabajo como los ejercicios corporales pueden ser definidos atendiendo a dos criterios: la planificación consciente y el uso de instrumentos de producción. Desde esta perspectiva, la finalidad del ejercicio corporal es el incremento de los rendimientos del trabajo.

Planteada y delimitada su hipótesis sobre el origen de los ejercicios corporales se enfrenta con la necesidad de aproximación al cuándo hicieron su aparición entre los hombres primitivos. Su análisis le lleva a concretar estos pasos:

a) en los primeros 450.000 años de vida humana no debieron existir ejercicios corporales debido al nivel rudimentario de las relaciones de producción.

b) los primeros ejercicios aparecen en el año 70.000 a C. gracias a la introducción del lanzamiento de jabalina y arpón, necesitados de entrenamiento específico para ser usados como útiles de producción. El autor no considera ejercicios corporales la carrera, la trepa, el salto y la natación.

c) el año 24.000 a C. los nuevos descubrimientos, el arco y la flecha, desplazan el uso de la jabalina que, aunque presentaba un valor superior como entrenamiento corporal, se tornó menos adecuada a la necesidad de incrementar la producción.

d) la progresiva división del trabajo hace que las primitivas bandas de cazadores se conviertan en federaciones tribales que se reúnen y organizan danzas y juegos. Las danzas conservan las mismas funciones que en la época anterior a los grupos cazadores: aumentar la producción con las formas mágicas, el culto a la fecundidad y la preparación para la guerra. Con la presión de familias y tribus se inicia y desarrolla el carácter competitivo de los juegos, especialmente los de pelota con palos, en los que la apuesta y el resultado final se convirtieron en algo realmente serio.

Lukas (1973) asume la distinción realizada por Eichel entre movimiento corporal involuntario y ejercicio corporal y considera que la diferencia cualitativa entre el hombre y el animal se manifiesta también en el ejercicio

corporal. No obstante, se separa de los planteamientos de Eichel por dos razones: primera, porque considera que además del trabajo existen motivaciones de índole fisiológica (necesidad de movimiento) y psicológica (placer por el movimiento) que son impulsos conformadores de lo que denomina el ámbito vital. Y, segunda, porque afirma el carácter deportivo de la carrera, la trepa, el salto y la natación y cree que son precisamente estos ejercicios los que marcan el inicio de la práctica deportiva y no los señalados por Eichel: el lanzamiento de la jabalina y el arpón. En este planteamiento el hombre se convierte, mediante el trabajo, en su propio creador y en el constructor de las formas sociales. Esta posición es defendida por Erbach (1965) y por Nitschke-Kleine (1965) para quienes el deporte sólo puede ser afrontado y comprendido a partir de las formas sociales. La fundamentación de sus puntos de vista se encuentra en los estudios etnológicos que permiten demostrar que en las sociedades primitivas existe una estrecha conexión entre el ejercicio físico y las formas de producción material. La evolución de las formas y medios de producción determinarán la diferenciación finalista de los ejercicios físicos. Pensadores marxistas posteriores como Oelschlägel (1968) han afirmado que el ejercicio físico, entendido como condición y medio de la lucha de clases, permite incluso superar la alienación personal (Lenk, 1974). Los trabajos de Brohm, Languillaumie, Gantheret y Berthaud, recopilados por Partisans (1978) insisten en el análisis de esta misma dimensión del deporte. Desde esta perspectiva hemos de hacer también referencia obligada a las investigaciones de Meynaud (1973) y Vinnai (1975).

Juego deportivo y educación. Los estudiosos del deporte en América del Norte se han mostrado preocupados por el papel del juego deportivo en la educación del hombre primitivo. Para operativizar sus objetivos recurren a la investigación de los diferentes grupos humanos que viven en la actualidad en un estado cultural primitivo. Diferentes trabajos de investigación (Van Dalen, Mitchell y Bennet, 1953, Hart, 1981, Ueberhorst, 1986) les han permitido descubrir el juego deportivo como un elemento educativo de primer orden: el hombre primitivo sometió y somete a sus hijos a una actividad física que presenta tres finalidades relevantes: security, conformity, recreation. Security, permite conseguir un buen estado de forma física para asegurar la supervivencia del individuo o de la familia. Conformity, posibilita el desarrollo de una conciencia de grupo. Recreation, hace referencia al componente de placer, recreo, diversión.

Las sociedades primitivas están preocupadas por el logro de un desarrollo físico adecuado que les posibilite la supervivencia en la lucha por la existencia. Se impone, por consiguiente, la consecución de altos niveles de rendimiento

físico. El ejercicio físico, entendido como incremento de la fuerza, la agilidad y la resistencia (security) juega un rol fundamental en la vida del individuo y del grupo. Además del ejercicio físico, las ceremonias religiosas y los ritos, entre los que sobresalen la guerra y la danza, no sólo potencian la conciencia de grupo (conformity) sino que están impregnados por el sentido de lo placentero, lo que permite crear un clima emocional favorable (recreation) para el adiestramiento de los jóvenes.

Desde esta perspectiva y a partir de estas investigaciones se pueden obtener dos conclusiones:

a) el adolescente, después de una formación corporal y espiritual que duraba meses o años, era admitido en el clan como miembro de pleno derecho mediante un rito de iniciación, en el que las manifestaciones de fuerza y habilidad (fitness) juegan un papel importantísimo.

b) en las comunidades primitivas, el logro de los objetivos educativos se conseguía también a través de juegos, competiciones y danzas efectuadas por el puro placer del movimiento (recreation).

Juego deportivo y actividad cultural. La consideración del juego deportivo como expresión de la actividad cultural se fundamenta, para Diem (1966, 1973), en tres razones:

a) los estudios etnológicos permiten concluir que la actividad física y deportiva ha estado vinculada a las fiestas y ceremonias de índole cultural.

b) la segunda razón, la sustenta en una peculiar consideración de la existencia humana, entendida como un don de la divinidad, por lo que sus manifestaciones corporales han de estar en íntima y continua unión con la divinidad, con lo sagrado, con la actividad cultural.

c) cuando el ser humano supera los índices de actividad necesaria para cubrir sus necesidades de subsistencia se produce un *excedente* de energía que le permite la apertura al universo del juego, estrechamente vinculado a las actividades culturales.

El autor somete a análisis detallado dos tipos de actividades lúdicas: la danza y las competiciones deportivas del culto a los muertos. En su evolución de la danza presenta dos momentos definidos: en el primero, considera que la danza es el resultado de los cambios que se inician con los primitivos gestos de manos y giros alrededor de un fetiche hasta la aparición de la danza que se hace cada vez más frenética. Estas actividades corporales, afirma, no sólo

indican una dependencia del hombre respecto a la divinidad sino el deseo de influir en la transformación de la realidad misma mediante el hechizo analógico, lo que permite explicar por qué distintas tribus de aborígenes australianos imitan los saltos del canguro para atraer a este animal a la caza y que otros grupos salten y dancen en torno a las plantaciones con la finalidad de que la espiga crezca y la cosecha sea abundante.

En un segundo momento, se plantea la evolución de la danza de una forma más secular y pasa a considerarla como expresión espontánea de la fiesta y como actividad placentera para el hombre. No obstante, el autor insiste en que el movimiento corporal es un lenguaje que revela y desvela el misterio de lo sagrado.

Para entender la posición de Diem, respecto a las competiciones deportivas originadas en torno al culto a los muertos, hemos de situar su teoría de los tres niveles humanos de conducta ante la muerte. En un primer nivel, se mata al culpable de asesinato. En el segundo nivel, se ofrece al culpable la posibilidad de rescatar su vida mediante el triunfo en un combate. Y, en el tercer nivel, aparece la competición como un canto a la vida que continúa y una afirmación del deseo de vivir. Así, el luchador que combate junto al féretro atrae a sí la fuerza del muerto. En este tercer nivel, es donde el autor sitúa el nacimiento de la competición deportiva originada en torno a los ritos funerarios.

La posición de Diem aparece también en Lesser (1933) para quien la actividad ritual puede transformarse en práctica deportiva y por Fox (1971) para quien el deporte puede convertirse en rito. El mismo planteamiento lo encontramos en Culin (1903, 1907) quien considera que el juego y el deporte son componentes básicos de la cultura en la misma línea desarrollada posteriormente por Huizinga (1972) y Weule (1974). Culin, de una parte, afirma el origen ritual de los juegos deportivos y, de otra, subraya que la práctica deportiva del hombre está orientada a la solución de problemas de supervivencia y defensa, mientras que la del hombre moderno parece dirigida al ocio, a la performance, a la competición y más alejada, por tanto, de la actividad laboral y cultural. No obstante, el planteamiento de Culin y Weule no es aceptado por otros investigadores (Lewis-Lewis, 1961, Lee, 1968 Shallins, 1972) a quienes sus estudios les han permitido demostrar que los grupos cazadores del Paleolítico no tenían todo el tiempo absorbido por las actividades de subsistencia y que disfrutaban de tiempo para el ocio, la diversión y el recreo.

El análisis de la documentación que hemos consultado nos permite aventurar distintas consideraciones sobre el papel jugado por las actividades

físicas y deportivas en la vida de los grupos humanos primitivos. Desde sus inicios, la humanidad ha practicado diferentes tipos de movimientos y juegos de los que han surgido, de forma progresiva, las distintas actividades deportivas. Y, a medida que se incrementan los niveles de comunicación en los grupos humanos, los hombres sintieron la necesidad de jugar juntos. Los primeros juegos eran muy sencillos y, posteriormente, evolucionan hasta llegar a las complejas competiciones deportivas de nuestros días. De esta forma, podemos afirmar que de la lucha primitiva por la supervivencia el hombre ha avanzado a la búsqueda y práctica de actividades deportivas de índole competitiva que le permiten probar su fuerza, su habilidad, su resistencia y su velocidad.

Nosotros consideramos que la tendencia al ejercicio que subyace en toda la actividad lúdica y deportiva implica la interacción de tres factores: movimiento y juego (comunes al animal y al hombre) y competición (específica del ser humano). Afirmamos que, de hecho, actúan dos elementos originarios: el placer por el movimiento con reglas y la preparación para la guerra. Por otra parte, nos parece que las investigaciones etnológicas permiten constatar que los primeros ejercicios fueron la carrera, la trepa, el salto y la caza y, posteriormente, el lanzamiento, la natación, el boxeo, la lucha y el tiro con arco y flecha.

En la base de los juegos deportivos están presentes, además de motivaciones fisiológicas (necesidad de movimiento) y psicológicas (placer del movimiento), distintos mecanismos de adaptación, compensación, escape de la agresividad, así como el deseo de superar obstáculos, la caída de las marcas y el logro de la performance. La actividad deportiva presenta también diferentes conexiones con los dinamismos de producción material y social (conexión trabajo físico-formas sociales y práctica deportiva-clase social), con creaciones de orden ético, estético, semiótico y cultural. En síntesis, consideramos que el juego deportivo desempeña un papel educativo fundamental tanto en la práctica deportiva de los grupos primitivos como en la del hombre actual. Podemos matizar, que en los grupos primitivos la práctica lúdica está en estrecha unión con los mecanismos de supervivencia, la defensa, el placer del movimiento y el culto, mientras que en el hombre contemporáneo el juego deportivo se caracteriza por la puesta en escena de competiciones cada vez más institucionalizadas, la caída de las marcas y el logro de performances complejas y sofisticadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- AAKEN, E. (1955). Die sportliche Höchstleistung als Kunstwerk und absoluter Wert. Ein Ansatz zu einer Philosophie des Sports. *Olympisches Feuer*, 5, 12, 7-10.
- ADAM, P. (1970). *La Morale des Sports*. París.
- ADAM, K. (1972). Nichtakademische Betrachtungen zu einer Philosophie der Leistung. *Leistungssport*, 1, 62-67.
- ADORNO, T.W. (1955). Veblens Angriff auf die Kultur, in ADORNO, T.W. *Kulturkritik und Gesellschaft*. Berlin-Frankfurt. 82-111.
- ALCOBA, A. (1984). *Deporte y Comunicación*. Dirección General de Deportes de la Comunidad Autónoma de Madrid y Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Madrid. Madrid.
- ALVAREZ DEL VILLAR, C. (1983). *Preparación Física del Fútbol basada en el Atletismo*. Gráficas Lara. Madrid.
- ARMSTRONG, E.A. (1965). *Bird display and Behaviour: An Introduction to the study of bird psychology*. Dover.
- BARBUT, M. (1967). Jeux qui ne sont pas de pur hasard, en *Jeux et Mathématiques*, en *Jeux Sports*, Encyclopedie de la Pléiade. Gallimard. París. 836-863.
- BARTHES, R. (1957). *Mythologies*. Du Seuil. París.
- BATESON, G. (1972). *A Theory of Play and Fantasy*, en *Steps to an Ecology of Mind*. Randon House. New York.
- BAUM, K. (1952). *Der Geist des Sports. Grundfragen einer Psychologie und Philosophie des Sports* (citado por Lenk, 1974).
- BEISSER, A.R. (1967). *The Madness in Sports*. New York.
- BEKOFF, M. (1972). The development of social interaction, play, and metacommunication in manuals: an ethological perspective, en *Quarterly Review of Biology*. 47.
- BERLYNE, D.E. (1960). *Conflict, arousal and curiosity*. McGraw-Hill. New York.
- (1965). Laughter, Humor and Play, en G. Lindzey and E. Aronson. *Handbook of Social Psychology*. Reading. Massachussets.
- BERNETT, H. (1971). Sport, en *Lexikon der Pädagogik*, IV: 144-147. Fribourg.
- (1972). Sport, en *Sportwissenschaftliches Lexikon*. Schorndorf.
- BERRY, E. (1927). *The Philosophy of Athletics*. New York.
- BERTALANFFY, L. (1980). *Théorie Générale des Systèmes*. Dunod. París.
- BLANCHARD, K. - CHESKA, A. (1986). *Antropología del Deporte*. Bellaterra S.A. Barcelona.
- BOUET, M. (1948). Contribution a l'esthétique du Sport. *Revue d'Esthétique*, 1, 180-194.
- (1962). Le double signification du temps en Sport, en *Education Physique et Sport*, 59, 5A-7B.
- (1968). *Les Motivations des Sportifs*. Editions Universitaires. París.
- (1969). *Signification du Sport*. Editions Universitaires. París.
- BRUNER, J.S. (1984). Juego, Pensamiento y Lenguaje, en LINAZA, J. (Comp.): *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Alianza Editorial. Madrid.
- BRUNER, J.S., HOLLY, A., SILVA, K. (1976). *Play: Its role in development and evolution*. Penguin Books. Harmondsworth.
- BUHLER, Ch. (1931). *Kindheit und Jugend*. Leipzig. (*Infancia y Juventud*, 1946. Espasa Calpe. Buenos Aires).
- BUHLER, K. (1933). *Die Krise der Psychologie*. Jena.

- BUYTENDIJK, F.J.J. (1933). *Wesen und Sinn des Spiels*. Berlín. (*El Juego y su significado*, 1935. Revista de Occidente. Madrid).
- (1955). *El Fútbol. Estudio psicológico*. Studium. Madrid.
- CAGICAL, J. M.^a (1957). *Hombres y deporte*. Taurus. Madrid.
- (1959). Aporías iniciales para un concepto de deporte, en *Citius, altius, fortius*, I, fasc. I. INEF. Madrid.
- (1961). Comentario del libro de Roger Caillois "Teorías de los Juegos", en *Citius, altius, fortius*, Vol. 3, (3). INEF. Madrid.
- (1964). Persona y deporte, en *Citius, altius, fortius*. Vol. 6 (4).
- (1966). *Deporte, pedagogía y humanismo*. Madrid.
- (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Prensa Española. Madrid.
- (1980). Education of the corporeal man, en *Learning as a basis for Long-life Education*. UNESCO Institute for Education. Pergamon Press. Oxford.
- (1981). *Deporte: espectáculo y acción*. Salvat. Barcelona.
- CAILLOIS, R. (1956). Sobre la naturaleza de los Juegos y clasificación, en *Diogene*, 11/12: 62-75.
- (1958). *Teoría de los Juegos*. Seix y Barral. Barcelona.
- (1967). Jeux et Sports, en *Encyclopédie de la Pléiade*. Gallimard. París.
- CHATEAU, J. (1973). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Kapelusz. Buenos Aires.
- COROMINAS, J. (1954). *Diccionario Crítico Etimológico de la Lengua Castellana*, (4 vols.). Gredos. Madrid.
- (1967). *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*. Gredos. Madrid.
- COSERIU, E. (1958). *Sincronía, diacronía e historia*. Facultad Humanidades y Ciencias de la Universidad de Montevideo.
- (1964). Pour une sémantique diachronique structurale, en *Travaux de Ling, et de Littér.*, II (1): 139-186. Strasbourg.
- COUBERTIN, P. de (1967). *L'Idée Olympique. Discours et essais*, Köln.
- COVARRUBIAS, S. (1943). *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*. M. Riquer. Barcelona.
- CULIN, S. (1903). American Indian Games, en *American Anthropologist*, 5, 1.
- (1970). *Games of the North American Indians, Twenty-fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology*. Government Printing Office. Washintong DC.
- DARWIN, Ch. (1859). *El origen de las especies por la selección natural*. Madrid.
- (1872). *La expresión de las emociones en el hombre y en los animales*. Madrid.
- DEOUX, L. (1965). Terminología de Educación Física, en *Citius, Altius, fortius*, VII (fasc. 3): 301-325.
- DICCIONARIO DE AUTORIDADES (1726-1737). (6 vols.). Madrid.
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (1984). Real Academia de la Lengua. (edic. 20^a; 2 vols). Madrid.
- DIDEROT, D. (1765). Jouer, en *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*. Samuel Fauche & Cie. Neuchatel. Tome VIII, 884-888.
- DIEM, C. (1966). *Historia de los deportes*, I-II. Luis de Caralt. Barcelona.
- (1973). Orígenes rituales, en *Citius, altius, fortius*, XV: 203-258. INEF. Madrid.
- DORSCH, F. (1972). *Diccionario de Psicología*. Herder. Barcelona.
- DUCHACEK, O. (1968). Les problematiques de la théorie des champs linguistiques, en Actas XI. *Congreso Internacional de Lingüística y Filosofía Románica I*. Madrid .

- EICHEL, W.F. (1973). El desarrollo de los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica, en *Citius, altius, fortius*, XV: 95-134. INEF. Madrid.
- ELKONIN, D.B. (1979). Some results of the study of the psychological development of preschool-age children, en COLE, M. y MALTZMAN, I. *A handbook of contemporary Soviet psychology*. Basic Books. New York.
- (1980). *Psicología del Juego*. Pablo del Río. Madrid.
- (1987). Problemas psicológicos del juego en la edad preescolar en DAVIDOF, V. y SHUARE, M. *La Psicología Evolutiva y Pedagógica en la URSS*. Editorial Progreso. Moscú. 83-102.
- EPPENSTEINER, F. (1973). El origen del deporte, en *Citius, altius, fortius*, XV, 259-272. INEF. Madrid.
- ERBACH, G. (1965). Sportwissenschaft und Sportsoziologie, (I, II), *Theorie und Praxis der Körperkultur*, XIV, 877-883, 950-963.
- ERIKSON, E.H. (1966). *Infancia y Sociedad*, Pídots (2ª edic.). Buenos Aires.
- (1970). *Reflection as the dissent of contemporary youth*. Dedalus.
- FERNANDEZ, A. (1971). Sport y Deporte, compuestos y derivados, en *Citius, altius, fortius*, XIII: 291-307. INEF. Madrid.
- FOX, J.R. (1971). Pueblo bassetball: A new use for old witchcraft en *Journal of American Folklore*, 74.
- FRAYSSINET, P. (1968). *Le sport parmi les beaux-arts*. París.
- FREUD, S. (1959). Beyond the Pleasure Principle, en J. Strachey (ed): *The standard edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Hogart. London.
- (1959). An Autobiographical study, en J. Strachey (ed) o.c. Vol. XX.
- GARVEY, C. (1983). *El Juego Infantil*. Morata S.A. (3ª edic.). Madrid.
- GEHLEN, A. (1965). Sport und Gesellschaft, in SCHULTZ, U. *Das grosse Spiel*, 22-33. Frankfurt.
- GIRAUD, P. (1965). *La Semántica*. FCE. (2ª ed.). México.
- GROOS, K. (1901). *The Play fo man*. Appleton. New York.
- (1902). *Les Jeux des animaux*, Alcan. París. (*The Play of Animals*, 1898. Appleton. New York).
- HABERMAS, J. (1958). Soziologische Notizen zum Verhältnis von Arbeit und Freizeit, en FUNKE, G. *Konkrete Vernunft*. Festschr. Rothacker Bonn. 227 ss.
- HALL, E. (1971). *La dimension cachée*. Editions du Seuil. París.
- HALL, G.S. (1986). *Youth*, Appleton. New York.
- HART, J.K. (1981). *Creative Moments in Education*. Henry Holt and Co. New York.
- HENRIOT, J. (1969). *Le Jeu*. PUF. París.
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza. Madrid.
- HULL, C.L. (1952). *A Behavior System*. Yale University Press.
- JASPERS, K. (1955). *Die geistige Situation der Zeit*. Berlin.
- KARAG, A. (1958). *Diccionario de los deportes*, (6 vols.). Jover S.A. Barcelona.
- KELLER, H. (1969). *Sport and Art. The Concept of Mastery*. Unpublished manuscript. University of Salford (citado por Lenk. 1974).
- KLEIN, M. (1948). Personification in the play of children, en *Contributions to Psychoanalysis*; 215-222. Hogart Press. London.
- KOCH, K. (1981). *Hacia una ciencia del deporte*. Kapelusz. Buenos Aires.
- KROCKOW, C. (1962). Der Wettfeifer in der industriellen Gesellschaft und im Sport, en *Ausschuss Deutscher Leibeserzieher: Der Wettfeifer*, 48-63. Frankfurt-Wein.
- KUCHLER, W. (1969). *Sportethos*. München.

- LAWTHER, J.D. (1978). *Psicología del deporte y del deportista*. Paidós. Buenos Aires.
- LEBOVICI, S. - DIATKINE, R. (1969). *Significado y función del juego en el niño*. Proteo. Buenos Aires.
- LEE, R.B. (1968). Wath Hunters do for a Living, or, How to Make out on Scarce Resources, en R. Lee and I. Devore (eds) *Man the Hunter*. Aldine. Chicago.
- LEIBNIZ, G. (1974). Lettres, en SERIS, J.P. *La théorie des jeux*. PUF. Dossiers Logos. París.
- LEIF, J. y BRUNELLE, L. (1979). *La verdadera naturaleza del juego*. Kapelusz. Buenos Aires.
- LEVI-STRAUSS, C. (1962). *La Pensée Sauvage*. Plon. París.
- LENK, H., FRANKE, E. y GEBAUER, G. (1974). Deporte y Filosofía, en GRUPPE, O., KURZ, D. y TEIPEL, J.M. (Editores) *El Deporte a la luz de la ciencia*. INEF. Madrid. 11-40.
- LESSER, A. (1933). The Pawnee Ghost Dance Hand Game: A Study of cultural change, en *Columbia University Contributions to Anthropology*, 16. Columbia University Press. New York.
- LEWIS, Th. M.N. - LEWIS, M.K. (1961). *Eva: An archaic Siete University of Tennesy Press*. Knoxville.
- LINAZA, J. (1981). *The acquisition of the rules of games by children*. Tesis. Oxford University.
- (1984). Piaget's Marble: the study of children's games and their knowledge of rules. *Oxford Review of Education*, 10, 3, 271-274.
- (1990). La importancia del juego en el desarrollo infantil, en *Psicología Evolutiva*. Anaya. Madrid.
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Anthropos. Barcelona.
- LOPEZ, J. (1983). El juego simbólico y la construcción del estereotipo sexual. *Boletín del ICE de la Universidad Autónoma de Madrid*, 8, 46-62.
- LORENZ, K. (1979). *Sobre la agresión: el pretendido mal*. Siglo XXI. Madrid.
- LOY, J. (1968). The nature of Sport: A Definitional Effort. *Quest. Mnongr.*, X: 1-15, (reeditado en 1969 y 1978).
- LUKAS, G. (1973). La educación corporal y los ejercicios en la sociedad prehistórica, en *Citius, altius, fortius*, XV: 273-324.
- LÜSCHEN, G. - WEIS, K. (1979). *Sociología del Deporte*. Minón, S.A. Valladolid.
- MAGNANE, G. (1964). *Sociologie du Sport*. París.
- MALDONADO, A. (1982). *La adquisición de las reglas del juego por los niños*. Facultad de Psicología. Universidad Complutense.
- MARRERO, G. (1988). *Psicología y Deporte*. Cabildo Insular de Gran Canaria y Gobierno de Canarias. Las Palmas.
- MENENDEZ PIDAL, R. (1946). *El Cantar del Mio Cid*. (Gramática, textos y vocabulario). Espasa Calpe (5ª ed.). Madrid.
- MERLEAU-PONTY, M. (1942). *La structure du comportement*. París.
- MILLAR, S. (1972). *Psicología del Juego infantil*. Fontanella. Barcelona.
- MILLER, N.E. - DOLLARD, J. (1941). *Social learning and imitation*. Yale University Press. New Haven.
- MINKOWSKI, E. (1955). Les modes d'existence en fonction de certaines activités psychomotrices, en *L'évolution psychiatrique*, III, 413-427.
- MOLINER, Mª (1986). *Diccionario de uso del español*. Gredos. Madrid.
- MOSER, S. (1960). Ansatzpunkte einer philosophischen Analyse des Sports, en *Philosophie und Gegenwart*, 183 ss.

- NEUENDORFF, E. (1986). El hombre prehistórico, en *Citius, altius, fortius*, (separata del Tomo XV (fasc. 1-4); 59-82. INEF. Madrid.
- NITSCHKE, E. y LEINE, L. (1961). Entwurf eines Grundrisses einer allgemeinen Theorie der Körperkultur, en *Theorie and Praxis der Körperkultur*, 10, 115-122, 397-402.
- NORBECK, E. (1974). The Anthropological study of human play, en *Rice University Studies*, 60 (3).
- OELSCHLAGEL, G. (1969). Karl Marx und die Körperkultur, en *Theorie und Praxis der Körperkultur*, 17, 394-401, 587-594 y 18, 388-400, 510-519, 681-693.
- ORTEGA, J. (1946). El origen deportivo del estado, en *Obras Completas*, II, 601-617. Revista de Occidente. Madrid.
- (1962). *La caza y los toros*. Espasa Calpe. Madrid.
- OSGOOD, C.E. (1953). *Method and Theory in Experimental Psychology*, Oxford University Press.
- PARLEBAS, P. (1988). *Elementos de Sociología del Deporte*. Unisport. Junta de Andalucía. Málaga.
- PARDO, P. (1981). *Juego de reglas y desarrollo cognitivo durante la adquisición de las operaciones concretas*. Memoria de licenciatura. Universidad Complutense de Madrid.
- PIAGET, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. FCE. México.
- (1971). *El criterio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona.
- (1972). *El nacimiento de la inteligencia en el niño pequeño*. Aguilar. Madrid.
- (1973). *La representación del mundo en el niño*. Morata. Madrid.
- (1977). *Psicología infantil*. Morata. Madrid.
- PIAGET, J. - ERIKSON, E.H. (1982). *Juego y desarrollo*. Grijalbo. Barcelona.
- PIERNAVIEJA, C. (1966). Depuerto. Deporte. Protohistoria de una palabra, en *Citius, altius, fortius*, VIII (fasc. 1-2); 5-190.
- (1969). ¿Qué es deporte?, en *Deporte 2000*, 11. INEF. Madrid.
- (1971a). Ocio, deporte, lengua, en *Cátedras Universitarias de Tema deportivo cultural*. Universidad de Salamanca. Doncel. Madrid.
- PLESSNER, H. (1956). Die Funktion des Sports in der industriellen Gesellschaft. *Wissenschaft und Weltbild*, 262 ss.
- PLESSNER, H., BOCK, H.E., GRUPE, O. (1967). *Sport und Leibeserziehung- Sozialeissenschaftliche, pädagogische und medizinische Beiträge*. München.
- POSSEL, R. (1969). Sur la théorie mathématique des jeux de hasard et de réflexion, en MOULIN, H. *Fondation de la théorie des jeux*. Herman. Paris.
- RIBEIRO DA SILVA, A. (1975). *Psicología del deporte y preparación del deportista*. Kapelusz (2ª ed.). Buenos Aires.
- RIGAUER, B. (1969). *Sport und Arbeit*. Frankfurt.
- RISSE, H. (1921). *Soziologie des Sports*. Berlín.
- ROBERS, J.M. - ARTH, M.J. - BUSH, R.R. (1959). Games in Culture, en *American Anthropologist*, 61.
- RUDIK, P.A. (1948). *Los juegos de los niños y su significado psicológico*. Moscú.
- RÜSSELL, A. (1970). *El Juego de los Niños*. Herder. Barcelona.
- SALVADOR, G. (1968). El deporte desde la lengua, en *Citius, altius, fortius*, X (3/4); 311-332. Reproducido (1971), en *Cátedras Univesitarias de tema deportivo cultural*. Vol. 3. INEF. Madrid.
- SAUSSURE, F. (1967). *Curso de Lingüística General*. Losada (6ª ed.). Buenos Aires.
- SCHELER, M. (1927). Begleitwortz, en PETERS, A. *Psychologie des Sports*. Leipzig.

- SCHLOSBERG, H. (1947). The concept of Play, en *Psychol. Rev.*, 54; 229-231.
- SCHULTE, R.W. (1928). *Körpe-Kultur. Versuch einer Philosophie der Leibesübungen*. München.
- SHALLINS, M. (1972). *Stone Age Economics*. Aldine. Chicago.
- SMITH, P.K. (1983) Does play matter? Functional and evolutionary aspects of animal and human play, en *The Behavioral and Brain Sciences*, 5, 139-184.
- SPENCER, H. (s/a). *Principios de Psicología*. La España Moderna. Madrid.
- SULLY, J. (1902). *Essay on laughther*. London.
- TERREROS Y PANDO, E. (1786). *Diccionario castellano con las voces de ciencias y artes y sus correspondientes en las tres lenguas francesa, latina e italiana*. Vda. de Ibarra (3 vols.). Madrid.
- THILL, M.E. (1970). *L'etude de la structure dynamique de la personnalité dans ses rapports avec l'expression sportive*. Tours (citado por Lenk, 1974).
- THORPE, W. H. (1963). *Learning and instinct in animals*. Methuen.
- TINBERGEN, N. (1980). *El estudio del instinto*. Siglo XXI. México.
- TRAPERO, M. (1979). *El campo semántico deporte*. Universidad de La Laguna.
- TRUJILLO, R. (1970). *El campo semántico de la valoración intelectual en español*. Secretariado de Publicaciones. Universidad de La Laguna.
- TUNIS, S.R. (1941). *Democracy and Sport*. New York.
- UEBERHORST, H. (1986). Teorías sobre el origen del deporte (separata de *Citius...* XV (1/4); 9-57. INEF. Madrid.
- VAN DALEN, D.B. - MITCHELL, E.D. - BENETT, B.L. (1953). Physical Education in Education for primitive survival, en *A. World History of Physical Education, Cultural, Philosophical comparative*; 5-11. Prentice-Hall. Inc. New Jersey.
- VINNAI, G. (1970). *Fussballsport als Ideologie*. Frankfurt.
- VYGOTSKY, L.S. (1982). El papel del juego en el desarrollo, en VYGOTSKY, L.S. *El desarrollo de los procesos nerviosos superiores*. Crítica. Barcelona.
- WALLON, H. (1965). *L'evolution psychologique de l'enfant*. Armand Colin. París.
- WEISS, P. (1969). *Sport-A Philosfic Inquiry*. London-Amsterdam.
- WEULE, K. (1974). Etnología del deporte, en *Citius, altius, fortius*, XVI (1/4); 285-383.
- WINNICOTT, D.W. (1975). *Jeu et Réalité*. Gallimard. París.

Gonzalo Marrero Rodríguez