

Juegos que se hacen deporte, deportes que se convierten en espectáculo

Reflexiones sobre el juego, el deporte, la sociedad y el mercado.

Mendía, Martín, Instituto de Educación Superior Tandil y FCH-UNICEN,
mmendia@fch.unice.edu.ar

Resumen: En 1938 Huizinga en *Homo Ludens* se preguntó ¿En qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura? En su libro, indagó el juego y la cultura para analizar su actualidad concluyendo: “La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso. Entretanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es”. (Huizinga, 1968, pág. 295) Mirando nuestra actualidad parece que esto se ha exacerbado aún más.

Tenemos tiempo físico, pero sentimos que no. No podemos dejar de rendir y de consumir, en cada dimensión de la vida. En este contexto el deporte es la práctica corporal por excelencia no solo para transmitir una idea y valores sino también para vender.

La única manera de jugar que prevalece es la del “Agón”: enfrentarse a un adversario con reglas claras y fijas. Parecería que es lo único que atrae y que el ejemplo a seguir son los JJOO, la máxima expresión de rendimiento y eficiencia.

En consonancia con Huizinga, creemos que la sociedad juega cada vez menos y, cada vez más, solo compete. Solo se ve una manera de jugar. ¿Tiene esto que ver con la construcción, por parte del neoliberalismo, de una subjetividad que nos insta a consumir y rendir?

Palabras claves: Juego, Deporte, Consumo, Mercado, Tiempo libre

INTRODUCCIÓN

En 2023, presente una ponencia en este mismo congreso que postulaba: “somos contemporáneos de la deportivización masiva de muchas prácticas corporales y, a su vez, estamos presenciando la espectacularización de estos deportes” (Mendia, 2023, pág. 2). En esta ponencia vengo a reforzar esa hipótesis agregándole nuevos elementos y profundizando otros.

Johan Huizinga construyó su famosa obra *Homo Ludens* (1968) a partir de las siguientes preguntas: “¿en qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura?” (Pág. 279)

En su diagnóstico planteaba una alteración entre ese “espíritu lúdico” de antes con el de su actualidad. Al hacer todo el recorrido de la obra pasamos por las relaciones del juego con las distintas dimensiones de la cultura y llegamos al último capítulo “El elemento lúdico en la cultura actual” donde concluye lo siguiente:

Cada vez se nos impone más la conclusión de que el elemento lúdico de la cultura, a partir del siglo XVIII, en el que lo veíamos todavía en toda su flor, va perdiendo importancia en todos aquellos terrenos que le eran propios. La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso. Entretanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es. (Corriente & Montero, 2014, pág. 295)

Pensando que esto fue editado en el periodo de entre guerras, ¿en que ha desembocado este proceso? ¿qué podemos decir de la actualidad? ¿qué transformaciones se dieron? ¿Se juega en nuestra cultura?

Podríamos pensar que los factores diferenciales en estos tiempos respecto de principios del Siglo XX son:

- La globalización, que ha contribuido a borrar la mayoría de las fronteras, pero también las identidades.
- Los avances tecnológicos, sobre todo en comunicación que han permitido “conectar” al mundo y expandir el mercado.
- El mercado que a partir de los dos elementos anteriores ha captado cada elemento de la vida.

En el mundo parecería que las democracias son la forma de gobierno predominante y legitimada, las luchas por los derechos laborales le han brindado a los/as trabajadores/as mejores condiciones laborales pero las grandes desigualdades sociales continúan. Inclusive nuevas modalidades laborales ponen en jaque los derechos conseguidos.

Aún con una jornada laboral regularizada en cuanto a tiempo de trabajo, la explotación pasa por otro lado: sobre demanda psicológica. Byung Chu-Han llama a esta época la sociedad del cansancio (2017).

Tenemos tiempo, pero sentimos que no. No podemos dejar de rendir y de consumir, en cada dimensión de la vida. Hay una subjetividad construida en base a rendir y consumir, sino no soy eficiente me siento mal. En este contexto, el deporte es la practica corporal por excelencia, no solo para transmitir ideas y valores, sino también para vender. ¿Esto nos dice algo?

La única manera de jugar que prevalece es la del “Agón”¹: enfrentarse competir con un adversario con reglas fijas. Parecería que es lo único que atrae y que el ejemplo a seguir son los JJOO, la máxima expresión de rendimiento y eficiencia.

En consonancia con Huizinga, creemos que la sociedad juega cada vez menos y, cada vez más, solo compite. Solo se ve una manera de jugar. Es así que somos contemporáneos de: La deportivización masiva y de la espectacularización del deporte (Mendia, 2023)

Ambos aspectos son síntomas de lo que describió Caillois (1958) como hipertrofia y atrofia del juego, es decir jugar desmesuradamente a un juego o no jugar a nada.

ORDENANDO CONCEPTOS

“El juego como órgano de la profanación está en decadencia en todas partes. Que el hombre moderno ya no sabe jugar más lo prueba precisamente la multiplicación vertiginosa de juegos nuevos y viejos”. (Agamben, 2005, pág. 94)

¿Por qué decimos que no se juega, pero se hace deporte? ¿El deporte no se juega? ¿El deporte no es un juego? ¿En qué se diferencian? Podemos determinar algunas características que la mayoría de los autores que estudian este tema destacan:

¹ Caillois ordena la actividad lúdica en cuatro tipos: Agón, mimicry e ilinx, que significan, respectivamente, juegos de competición, de azar, de ficción y de vértigo.

- Se establece un reglamento escrito (reglas fijas);
- Hay una asociación o institución que rige ese reglamento con sus respectivas autoridades;
- Las dos características anteriores se conjugan para buscar la competencia, que será igual en cada rincón del planeta, y el “fair play” o juego limpio.
- Estas tres características tienen su nacimiento y justificación histórica

El juego, en cambio tiene la particularidad de que sus reglas pueden mutar según la conveniencia y los acuerdos que se establezcan entre los/as jugadores/as. Es una especie de democracia.

Esto nos lleva a pensar y aclarar que el deporte se práctica, se puede jugar (siempre y cuando sea en los términos que definimos líneas arriba) pero en ese caso deja de ser deporte.

Pensemos, por ejemplo, en las diferencias entre hacer fútbol y jugar a la pelota. Jugar oficialmente al deporte (que en sentido estricto sería practicarlo) y, por otro lado, cuando en el barrio nos juntábamos a jugar con la pelota en la plaza.

El deporte es igualdad de oportunidades (todos parten del mismo piso), responde a “el hombre es un lobo para el hombre” y por eso se necesita un árbitro, reglas fijas y las mismas condiciones para cada adversario. El juego es equiparación de oportunidades (las diferencias se consideran para ser equiparadas y así mantener la tensión del juego entendida desde la dificultad).

Esta es una diferencia sustancial porque nos deja ver que las prácticas tienen lógicas distintas. No hay una de las dos que sea mejor ni peor que la otra, son prácticas corporales que nos permiten experimentar situaciones distintas.

JUEGOS QUE SE HACEN DEPORTE, DEPORTES QUE SE HACEN ESPECTACULO

Lo cierto es que desde mediados del siglo XIX en adelante la institución e implantación progresiva del deporte discurrió de forma paralela a la supresión social del juego y a la perversión de su noción misma, confirmación adicional, por si falta hiciera, de la profunda incompatibilidad existente entre ambos. El deporte presupone la aceptación de un conjunto de reglas inviolables que asfixian todo elemento lúdico. A pesar de que la mayoría de los deportes modernos se autodefinan como juegos, de los que no dejan de reivindicar su supuesta

procedencia, todo conspira para alejarlos cada vez más de ellos. (Corriente & Montero, 2014, pág. 13)

En una película reciente llamada “HAPPY GILIMOR 2” se puede ver de manera parodiada la transformación del golf tradicional en uno más emocionante que sostiene la regla fundamental pero modifica el contexto para acercarlo a los nuevos consumidores. Salvando las distancias creemos que es una buena descripción de lo que sucede actualmente.

Hoy todo juego que pretende “evolucionar” toma la forma de deporte y todo deporte que se empieza a masificar debe adaptarse a una forma agradable a la venta.

El mercado acapara las actividades del tiempo libre y obtura la creación y la autogestión. El juego cede ante el deporte, vemos la deportivización de toda práctica corporal. El deporte gana adeptos porque se puede vender, tiene una lógica mercantil, es producto y por eso se lo espectaculariza.

Cuando hablamos de deportivización masiva, estamos diciendo que toda práctica corporal que tiene la capacidad de captar un gran número de personas sufre transformaciones para ser más accesible que responden a la lógica del deporte moderno: se fijan sus reglas, se crea una entidad que rige dichas reglas y se arma una competencia. Esto es lo que atrae, lo que da posibilidades de crecer. Un ejemplo claro son las competencias de mancha que se organizan y transmiten vía streaming o los torneos de cubo Rubik, Tetris, etc.

El deportivizarse posibilita a la práctica transformada pasar al segundo proceso: la espectacularización. Para ser más consumida una práctica debe ser dinámica, rápida, debe durar poco, no tiene que haber mucho tiempo muerto y mientras más al límite biológico o psicológico conduzca, más emocionante.

Pongamos el fútbol como ejemplo para pensar: ¿cuántas copas o torneos se han inventado en este último tiempo? ¿cuántos torneos se han modificado para ser más atractivos? Los jugadores (porque las jugadoras aún no reciben la atención suficiente, no venden lo mismo, como para que se de el mismo proceso) se sumergen así en un sinfín de partidos al año.

Desde la aparición de la televisión se ha ido incrementando la intervención en la dinámica de los deportes para adaptarlos a una forma que pueda ser comunicable. Las

transformaciones iniciales eran, por ejemplo: dividir los tiempos largos en otros más cortos con tiempos de descanso donde se pudieran pasar las publicidades.

En la actualidad, se da la posibilidad de mostrar mucho más de lo que sucede en el juego gracias a los avances tecnológicos en cámaras y sonido. Es tan importante lo que sucede dentro del campo de juego como lo que sucede afuera, en los bancos, en las tribunas, etc.

A su vez al albor de los nuevos medios y maneras de comunicarse, hasta han nacido nuevas modalidades de algunos deportes. Los juegos olímpicos de la juventud que se realizaron en Buenos Aires en el 2018 nos mostraron un adelanto de esta dinámica: Basquet 3 x 3, Rugby y Hockey Seven, Beach Handball, entre otros.

Por último, no podemos dejar de mencionar las ligas de fútbol alternativas a la FIFA que han surgido en los últimos años que son transmitidas via streaming y que muchas veces son noticia en los canales de deportes tradicionales. Por nombrar dos: King League en España) y la Copa Potrero en Argentina (que se viralizó por la diferencia de plata en los premios con algunas competencias de la AFA).

Estas ligas han modificado reglas y dinámicas a un nivel mucho más extremo; por ejemplo, el dueño de cada equipo puede sacar una tarjeta sorpresa que le da una ventaja en el partido (un jugador más, un penal, un gol doble, etc.).

¿A qué se deben estas transformaciones? ¿Son demanda de la sociedad? ¿Son transformaciones que exige el mercado? ¿Estas prácticas son realizadas en el amateurismo? ¿La sociedad juega con ellas o solo las consume?

LOS JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS ¿FUNCIONALIDAD O RESISTENCIA?

Los juegos y deportes alternativos son un elemento central en esta cuestión para analizar. El término en si nos trae confusión en cuanto a pensar ¿alternativos de qué? Supone ya una clasificación que nosotros no hemos indagado, pero podemos inferir que apunta a salir de lo convencional.

Los deportes y juegos alternativos se definen como “aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de

modificaciones reglamentario y/o la utilización de material novedoso” (Hernández, 2007, pág. 7).

La bibliografía sobre este tipo de prácticas es escasa y variada, pero la mayoría de los autores concluyen que surgen en el último tercio del SXX y a principios del SXXI y, además, dentro de este conjunto podemos incluir: deportes de riesgo, de aventura, los extremos o X-games, de acción y los deportes californianos. (Sangiao, 2021)

Hay juegos y deportes alternativos que en realidad ya existen en otras cultural pero como no son populares en occidente se los transmite bajo esta denominación (por ejemplo: Cabaddi, Kho Kho, Awale, etc.) y hay otros que han sido directamente inventados o creados bajo su filosofía (Ringo sport o Cachebol).

Este movimiento es paradigmático porque nació o se presenta² como una crítica al sistema hegemónico del deporte representado por el discurso del COI (Comité Olímpico Internacional) pero algunos han sido captados por el mercado e inclusive se han modificado para poder ingresar en los selectivos de deportes para los JJOO.

Las características más representativas de este conjunto son (cabe destacar que, como toda caracterización, no todos tienen cada una de los puntos que se mencionaran a continuación):

- Los equipos o rivales comparten el arbitraje, es decir que se autoarbitran el partido. Esto requiere un gran sentido ético-moral del juego.
- Los equipos están formados por varones y mujeres, por lo que se confeccionan categorías mixtas para jugar.
- Los elementos de juego suelen ser novedosos y evitar el uso de la pelota. En este sentido, se fomenta la producción artesanal de los elementos de juego.
- Al menos en el discurso, en aquellos juegos o deportes que ya existían y fueron adoptados por no conocerse en occidente, se busca transmitir o respetar su contenido cultural también.
- Para poder funcionar, por lo menos en Argentina, cada deporte alternativo ha intentado organizarse creando una asociación que nuclea a sus jugadores y organiza competencias. A modo más macro existe la CADALT (Consejo Argentino de Deportes Alternativos) que organiza a todas las Asociaciones.

² Cuando decimos como se presentan nos referimos a la manera de comunicar su propuesta en los cursos de Juegos y deportes alternativos que difunde la CADALT, al menos en Argentina.

Este último punto muestra un “modus operandi” similar al que tuvieron los deportes convencionales en su nacimiento cerca de principios del SXX. En un principio nosotros detectamos dos problemas a pensar:

1. Muchos de estos deportes alternativos eran juegos que fueron sistematizados para transmitirlos de una manera más simple. ¿Qué sucede con el aspecto cultural de los juegos cuando los sistematizamos? ¿Seguimos transmitiendo el sentido cultural?
2. Algunos de estos deportes se han vuelto popular por su innovadora manera de ser jugados. Ante la masividad sus formas se han vuelto mucho más estandarizadas e inclusive algunos se han acercado a la posibilidad de ser “olímpicos”. ¿Qué sucederá con sus reglas contrahegemónicas? ¿Deberán ceder a las modalidades mixtas y al auto arbitraje? ¿Y en este caso, seguirá transmitiendo el mismo sentido?

En este ultimo punto podríamos decir que los deportes que ya eran populares en el otro hemisferio del mundo, pero eran poco conocidos en Occidente, no tienen ese problema porque nacieron con la lógica del deporte moderno (o se transformaron en el transcurso del SXX), pero aun así surgen problemas de estandarización para las normas olímpicas.

¿Los deportes alternativos son una resistencia a la hegemonía del mercado o un señuelo que al rastrear y captar juegos y deportes de otras culturas lo que termina haciendo es ser funcional al mercado dejándole el plato para convertir todo en consumo?

EL OLIMPISMO: EL MODELO A MIRAR

¿Qué tiene el olimpismo? ¿Por qué capta tanta atención? Los JJOO modernos son la expresión máxima expresión del deporte, en su discurso muestran rendimiento y eficiencia, pero también valores de esfuerzo y honestidad. Este es el modelo a vender, esas son las medidas a las cuales hay que ajustarse.

Lo cierto es que los JJOO modernos se venden como una continuidad de los JJOO antiguos, como una tradición que se mantiene, pero hay varias diferencias entre unos y otros.

En la antigüedad los JJOO tenían un motivo espiritual, eran un ritual de conexión con los dioses. Hoy los JJOO modernos solo buscan al mejor o a la mejor en cada disciplina, buscan mostrar el esfuerzo desmedido, sobrehumano, además de resaltar lo nacional.

Cuando se seleccionaron prácticas para que formen parte de los JJOO modernos en un principio entraron muchas que luego se sacarían ya que con el transcurrir de los años se fueron armando criterios de qué podía o merecía estar en los juegos y que no. Esto nos muestra que hay una intención de mostrar algo en particular.

A comienzos del siglo XX el sogatira llegó a ser disciplina olímpica, pero quedó definitivamente al margen del canon olímpico en los Juegos de Amberes de 1920, al parecer porque los esfuerzos realizados para que este juego se ajustara al principio moderno del rendimiento chocaban con su notoria ‘impureza’. [...].

Sin duda los rasgos poco serios de este juego eran un obstáculo suplementario para la deportivización completa [...]. (Corriente & Montero, 2014, pág. 17)

La cuestión aquí es si el deporte es lo más se valora, es lo que más se muestra, es de esperarse que sea lo que más se vea en la sociedad. En este sentido ¿de qué nos perdemos al homogeneizar las formas de jugar?

CONCLUSIONES PROVISORIAS

“Nada azaroso, en cambio, ha sido el crecimiento de los deportes hasta convertirse en fenómenos económica y políticamente rentables. El proceso ha dependido siempre de la institucionalización de sus códigos reglamentarios” (Giles, 2009, pág. 2)

En síntesis, lo que hemos querido mostrar aquí son algunas marcas que, bajo nuestra interpretación, indican que nuestras sociedades están inmersas en un proceso de deportivización y espectacularización desde hace ya varias décadas si lo emparentamos con los diagnósticos de Huizinga (1968) y Caillois (1958).

Estos dos procesos se traducen en que cada vez más solamente hacemos deporte (lo que se aproximaría a solamente jugar un tipo de juego en particular) y cada vez más el deporte se transforma para ser consumido más como mercancía que como práctica corporal.

¿Por qué es importante reflatar el juego? El juego es una práctica que obliga a sus participantes a dialogar, a debatir, a acordar. El riesgo que vemos en todo esto es la disminución de la diversidad de prácticas corporales y de formas de jugar, entendiendo que la riqueza de poder vivenciar diversos tipos de prácticas nos permite ingresar en lógicas distintas y transmitir otros valores.

Siendo mas concretos, ¿Qué podemos esperar de una sociedad que solo juega juegos captados por el mercado? ¿Es posible resistir la ola del consumo? ¿Cómo evitar ser funcionales a eso? ¿Por qué será que el juego está desapareciendo en su diversidad? ¿Será tal vez porque este permite romper en cierta medida con el mercado o, por lo menos, entrar en otro orden?

En este sentido, o al menos con el fin de no perder la diversidad de prácticas que nos permitan experimentar situaciones distintas, coincidimos con Agamben en que: “Restituir el juego a su vocación puramente profana es una tarea política”. (Agamben, 2005, pág. 94)

Referencias

- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Bs As: A.hache.
- Byung-Chul Han. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Caillois, R. (1958). *Teoria de los juegos*. Barcelona: Seix-barral.
- Corriente, F., & Montero, J. (2014). *Citius Altius Fortius. El libro negro del deporte*. Rosario, Argentina: Lazo Negro Ediciones.
- Giles, M. (2009). El deporte. Un contenido en discusión. En R. y. Crisorio, *Estudios Críticos en Educación Física, colección Textos Básicos*. La Plata: Al Margen.
- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital* 114.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Bs As: Emecé editores.
- Mendia, M. (2023). *Juego y/o deporte. Prácticas corporales, consumo y eficiencia en el tiempo libre*. Ensenada, La Plata: 15º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias: Educación Física en y para la democracia.
- Sangiao, G. (2021). Lo alternativo de los deportes alternativos. Hacia una propuesta de definición. *Educación física, experiencias e investigaciones*. N° 9, Volumen X. UNCO. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.16145/pr.16145.pdf