

¿Juegos de palabras o palabras que juegan? Sobre la naturaleza jurídica de los juegos deportivos

Word games or playing words? On the juridical nature of sporting games

Raúl Martínez-Santos

Universidad del País Vasco/EHU

CORRESPONDENCIA:

Raúl Martínez-Santos

raul.martinezdesantos@ehu.es

Recepción: noviembre 2017 • Aceptación: mayo 2018

Resumen

Los juegos y los deportes son medios básicos de intervención en educación física. Por la misma razón por la que no hace falta conocer la etimología de las palabras para ser un hablante competente, cabe la posibilidad de que el empeño académico por saber qué son los juegos y los deportes sea, en sí mismo, una actividad jovial e intrascendente, frívola e innecesaria. Nada más lejos de la realidad. La pervivencia de la *tricky triad*, de la tríada espinosa que componen «jugar, juegos y deporte» pone de manifiesto la dificultad que entrañan los fenómenos culturales, así como el arraigo de este asunto en los distintos sectores de la ciencia. El objetivo de este ensayo es aportar una vía de solución desde el punto de vista específico de la acción motriz, consistente en la definición y categorización de un corpus de situaciones humanas (ludomotricidad), la definición operacional de aquellas situaciones que podemos distinguir claramente como juegos o deportes (juegos deportivo), y el análisis de la naturaleza jurídica de estas actividades creadas por convención. Los juegos y los deportes son entes convencionales cuya función es orientar, hacer posible la acción motriz competitiva, ya sea mediante el principio de anulación (carreras y concursos deportivo, por ejemplo), ya sea mediante el principio de sanción (duelos deportivos y multitud de juegos tradicionales). Los juegos deportivos son una *iusmotricidad* que puede funcionar como una verdadera escuela jurídica para los ciudadanos del futuro.

Palabras clave: tricky triad, Derecho, juego, deporte, iusmotricidad

Abstract

Games and sports are fundamental means for intervention in physical education. For the same reason that etymological knowledge is not a condition for linguistic competence, the never ending academic effort to find out what games and sports are might be a trivial and frivolous, jovial and unnecessary activity. Quite on the contrary, the persistent issue of the *tricky triad* composed by «play, games and sport» shows both the intrinsic difficulty of this question and its place in the different scientific realms. The main of this essay is to bring out a way to solution from the viewpoint of the science of the motor action, consisting in the definition and categorization of a corpus of human situations (ludomotricity), the operational definition of those situations that can clearly be distinguished as games and sports (sporting game), and the analysis of the juridical nature of these activities conventionally created. Games and sports are conventional entities whose function is to orientate, to make possible competitive motor action, by means of the annulment principle (as in sports races and contests), or by means of the sanction principle (as in sports duels and many traditional games). Sporting games are an iusmotricity that can be a true law school for the citizens of tomorrow.

Key words: tricky triad, Law, game, sport, iusmotricity

No se puede aprender nada nuevo analizando definiciones. Con todo, mediante este procedimiento podemos poner en orden nuestras creencias existentes, y el orden es un elemento esencial de toda economía intelectual, como de cualquier otra. Puede aceptarse, por tanto, que los libros tienen razón al hacer de la familiaridad con una noción el primer paso hacia la claridad de aprehensión, y del definirla el segundo.

How to Make Our Ideas Clear.

Charles S. Peirce (1878)

La «tríada espinosa»: ¿un mero juego de palabras?

Cuatro esquinas, cinco jugadores y un deseo compartido: no quedarse en el medio. Dos canastas, cuatro periodos, diez jugadores y una única ambición: que tu equipo acumule más puntos que el contrario antes de que suene el pitido final. «Las cuatro esquinas» y «el baloncesto» son juegos, «tradicional» el primero e «institucional» el segundo, y este ensayo aspira a mostrar que la mejor manera de entender *la naturaleza* de los juegos es considerarlos un tipo especial de entes jurídicos, cuya función es «orientar la acción humana», y que Robles (1984) denomina «ámbitos óntico-prácticos».

En el año 2013 vio la luz una revista que se dio como misión «desarrollar la investigación en lengua francesa sobre el juego, darle visibilidad, alimentar el diálogo entre disciplinas acerca de este tema, y promover el debate»: *Sciences du jeu*. Su primer número recopila las contribuciones al homenaje brindado en 2011 a Jacques Henriot (1969), un filósofo francés que treinta años atrás puso en marcha un proyecto de estudio sobre «el juego» con el mismo nombre que el que tomó la revista. Tal y como recuerdan sus discípulos:

Uno de los intereses del abordaje filosófico de Jacques Henriot sobre el juego es caracterizarlo a partir de tres niveles de estudio: 1) el de «los juegos», es decir, el de los dispositivos definidos como «aquello» a lo que juega el que juega; 2) el de «el jugar», es decir, aquello que hace el que juega; y 3) el de «el juego», es decir, el tema de esa acción y la actitud mental que da sentido, tanto al dispositivo de juego como a la acción del jugador¹ (Schomoll, 2013).

1 L'un des intérêts de l'approche philosophique de Jacques Henriot sur le jeu est de qualifier ce dernier à partir de trois niveaux d'étude : 1. celui des «jeux», c'est-à-dire des dispositifs définis comme «ce à quoi» joue celui qui joue, 2. celui du «jouer», c'est-à-dire ce que fait celui qui joue, et 3. celui du «jouant», c'est-à-dire le sujet de cette action et l'attitude mentale qui donne son sens aussi bien au dispositif de jeu qu'à l'action de jouer

Este ensayo sobre la naturaleza jurídica de los deportivos es, decididamente, un ensayo sobre *esos dispositivos que hacen jugar*, que llamamos «juegos» y «deportes». Ciertamente, no se va a abordar el misterio de la «actitud lúdica» de Henriot, ese poder que ciertas situaciones tienen para crear dinámicas compartidas, a veces ridículas desde el punto de vista de una determinada concepción de lo racional, porque no resulta fácil comprender por qué esos cuatro jugadores de esquina, protegidos por la atalaya inconquistable de su fuero, lo arriesgan todo *sin necesidad* por un trueque de fortalezas regulado por las leyes de la ambivalencia y la traición. ¿Y es que realmente tiene sentido «el juego»...?

Para el filósofo que no soy resulta imprescindible disponer de un sistema de categorías de situaciones ludomotrices con el que hacer referencia a los «tipos» de actividades físico-deportivas *que hay*; para el licenciado en educación física que soy resultan imprescindibles los esfuerzos que los filósofos hacen por discernir la naturaleza de los juegos y los deportes, por resolver el nudo gordiano «jugar-juego-deporte», que Suits (1988) bautizó hace ya treinta años como *tricky triad*. ¿Es posible que esta tríada espinosa no sea más que una broma filosófica, uno de esos *problemas inventados* por los profesionales de la filosofía de los que hablaba Wittgenstein? Por supuesto que no, y puede que el pensamiento filosófico sea tan poderoso y atractivo, precisamente, porque no se limita a nominar: en muchos casos, la denominación es una creación, una expansión del campo fenoménico e intelectual.

La creatividad conceptual no es exclusiva de la filosofía. Todas las ciencias se apoyan y manifiestan en una terminología que, por perfectible que sea, nunca es caprichosa. Creo firmemente que el desarrollo de nuestra profesión, tan pegada a *lo físico*, no puede avanzar sin resolver ciertas *cuestiones metafísicas*: ya sabemos que los debates acerca de una terminología específica y precisa de las actividades físico-deportivas son un campo de batalla principal para la liberación y resolución de las tensiones epistemológicas (Parlebas, 2001, pp. 25-40). A los estudiantes de educación físico-deportiva se les acostumbra a aceptar, ¿por evidentes?, las terminologías de *las ciencias básicas*, ya sean principalmente descriptivas, como las de anatomía o fisiología, ya sean más interpretativas, como las de sociología o pedagogía. Sin embargo, esa rigurosidad suele quedar en un segundo plano cuando se trata de *construir* el objeto sobre el que esas ciencias se aplican, cuando se trata de atender con el mismo detalle y respeto a las rasgos diferenciales de las situaciones ludomotrices: ¿realmente da lo mismo cómo llamemos a *nuestras cosas*?

Hablar para convenir, convenir para dirimir y dirimir para jugar

El siglo XIX, el siglo del deporte, dio lugar a una proliferación de maneras de jugar a *football*, de las cuales nos han llegado cuatro anteriores a 1863 (Brown, 2003; Goulstone, 2001). El nueve de octubre de aquel año, pocos meses después de inaugurarse en Londres el primer transporte público subterráneo del mundo, un tal *Etonensis* firmaba otra carta en *The Times* en la que decía: «No queremos que ningún colegio haga reglas o juegos para otro. Que se forme un nuevo juego que sea el fútbol reconocido [por todos]» (Curry, 2001, p. 72). Tres semanas después nació la *Football Association* (p. 50), cuya primera tarea fue redactar las *tablas de la ley* del fútbol asociado, un código con una sorprendente estabilidad.

El baloncesto, en cambio, nos permite ilustrar un proceso totalmente diferente, y para mostrarlo nos vale la versión que su inventor, James Naismith, dio cincuenta años después (1941). En este caso no hubo tradición ni negociación. Bastaron un grupo de aburridos estudiantes, un crudo invierno y una encomienda educativa por parte de Luther Gulick, el director del centro formativo que la *Young Men Christian Association* (YMCA) tenía en Springfield (Massachusetts), para que aquel nuevo juego viera la luz de la única forma posible: en forma de reglamento.

Un juego es «una convención [...] un acuerdo entre dos o más hombres en virtud del cual a partir de determinado momento algo es o deberá ser de determinada manera», tal y como la define Gregorio Robles (1984, p. 35). Dado que, como él mismo afirma, solo es posible convenir mediante el lenguaje, en primera instancia los juegos son entes lingüísticos, solo son palabras... Las reglas son la clave de los juegos para Suits y Parlebas, autores de las mejores candidatas a *buena definición de juego*, aunque el primero no defina «juego», sino «jugar un juego», y el segundo no defina «juego», sino «juego deportivo». Para Suits (1967):

Jugar un juego consiste en actuar de tal manera que se dé un determinado estado de cosas [objetivo prelúdico] poniendo únicamente los medios permitidos [medios lúdicos] por reglas específicas, habida cuenta de que los medios permitidos son de un alcance más limitado que lo que serían en ausencia de esas reglas [reglas constituyentes], y que la única razón para aceptar dicha limitación es hacer posible esa actividad [actitud lúdica]² (p.5).

2 To play a game is to engage in activity directed toward bringing about a specific state of affairs [preludary goal], using only means permitted by

Por su parte, para Parlebas, un «juego deportivo» es una «situación motriz de enfrentamiento codificado, llamado juego o deporte por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna» (Parlebas, 2001, p. 276).

La definición de Suits adolece de un exceso de amplitud, puesto que hay actividades que nunca llamaríamos juegos que también cumplen con las condiciones de la definición, como la composición de un soneto o la circulación viaria. Sin embargo, complementa la definición de juego deportivo, ya que Parlebas se interesa sobre todo por identificar el tipo de relación humana que generan esos dispositivos lúdicos (competitiva) incorporando un elemento que puede no ser estrictamente necesario (la actitud lúdica), pero que atiende, precisamente, a la naturaleza jurídica de las situaciones ludodeportivas. Es decir, que, como Henriot, incorpora una «actitud lúdica», aunque la suya sea en realidad una *actitud jurídica*, un tipo de relación con los demás mediatizada por esas instituciones que llamamos juegos.

Los juegos deportivos son «ámbitos óntico-prácticos» de competición motriz

La natación submarina, las carreras populares y el himalayismo son actividades *reguladas* por los mismos condicionantes físicos: una misma constante gravitacional, un mismo principio de Arquímedes y una misma ley de Boyle-Mariotte, por ejemplo. Sin embargo, cada tipo de situación provoca una *relación corporal particular* con el entorno que el practicante vive en su propio cuerpo a partir de las consecuciones praxiológicas de cada actividad (Parlebas, 2017): el medio acuático, mucho más denso que el aire, nos empuja y desequilibra; la altitud extrema exige una aclimatación muy laboriosa para compensar la drástica reducción del intercambio gaseoso; el uso de soportes artificiales de respiración debe hacerse, sobre todo en el submarinismo, a partir de un conocimiento operativo de la relación entre la presión y el volumen de los gases...

No tiene sentido intentar cambiar las leyes del medio natural, ni pensar que la relación cultural con el entorno se limita al desarrollo tecnológico. Los juegos deportivos son una exploración continua de las infinitas maneras de habitar ese medio, una exploración que fija los cuatro grandes ejes culturales: las

specific rules [lusory means], where the means permitted by the rules are more limited in scope than they would be in the absence of the rules [constitutive rules], and where the sole reason for accepting such limitation is to make possible such activity [lusory attitude](Suits, 1967, p.5).

relaciones interpersonales, las referencias temporales, la configuración espacial y los recursos materiales (Parlebas, 2001). Las reglas de los juegos sirven para dotar de contenido propio, para definir cada uno de estos ejes creando un sistema de condiciones para la acción lúdica: un juego es un ente jurídico, un «ámbito óntico-práctico» (AOP), en palabras de Gregorio Robles (1984), cuyo *carácter óntico* le viene dado por ser el resultado creador de una decisión humana, y cuyo *carácter práctico* le viene dado porque su función es la de regular la acción humana.

La actitud jurídica, piedra angular de la cultura humana (Lara Peinado & Lara González, 2009), se materializa cada vez que jugamos, cada vez que nos sometemos al *imperio de una ley lúdica*: cada juego es un modo particular de relacionarse con el entorno que se distingue de los otros juegos por las consecuencias praxiológicas que lo caracterizan, consecuencias cuyo origen es también la acción humana. Los debates sobre la naturaleza del juego suelen inaugurar discusiones y recopilaciones sobre la filosofía del deporte (Morgan & Meier, 1995), y por muy discutibles que nos resulten las nociones de naturaleza, esencia o verdad, es posible que nos convenga aceptar que la naturaleza de un juego consiste en ser una «necesidad convencional»: «El juego es un ser, pero, a diferencia del ser natural o del ser lógico, es un ser convencional, puesto que tiene su origen en una convención. Antes de la convención, el juego no existe; sólo existe tras la convención» (Robles, 1984, p. 35).

Hay que enfatizar en este punto que las reglas no pueden ser uno de los elementos de los juegos (como las dimensiones del campo, el tiempo de juego o los materiales permitidos para fabricar los palos de golf) porque «un juego» es el resultado de «una reglamentación», y al afirmar que las reglas son resultado de la reglamentación incurriríamos en una estéril tautología. El contenido de la convención (el AOP propiamente dicho) es el del sistema de reglas, expresiones lingüísticas «orientadas a dirigir directa o indirectamente la acción humana» (p. 95) que pueden considerarse «actos ilocucionarios» (Austin, 1962; Searle, 1980) cuya efecto sería, precisamente, la acción de juego deseada. Si necesario es *aquello que no puede ser de otra forma*, hay que reconocer que nos encontramos ante un tipo de necesidad muy particular, muy diferente de la *necesidad natural* de la ley de la gravedad (los cuerpos libres caen necesariamente hacia el centro de la tierra) o de la *necesidad lógica* de la transitividad (si $A > B$ y $B > C$, necesariamente $A > C$).

En tanto que sistemas normativos, las cuatro esquinas o el baloncesto no son necesarios a la manera de las leyes físicas o lógico-matemáticas, pero si un juego

ha de existir también lo debe hacer en forma de necesidad, en forma de *una manera de actuar que se impone* a las personas sobre las que opera, siendo la de enfrentarse la primera de ellas. Un juego deportivo es un AOP, pero cualquier AOP no es un juego deportivo. Reservemos la noción «juego» para aquellos dispositivos reguladores de la acción humana que exijan «una competición», un modo de relación humana que vincula a dos o más personas que se disputan un bien *de manera civilizada* (Elias, 1989) usando medios «de alcance más limitado que lo que serían en ausencia de reglas», según la conocida definición de Suits (1967, p. 5). Y si hablamos de juegos y deportes en el ámbito de la educación física, nuestro objeto de estudio será siempre un tipo especial de competición: una «competición motriz» (Parlebas, 2001):

Una situación objetiva de enfrentamiento motor en el curso de la cual una o varias personas realizan una tarea motriz sometida imperativamente a reglas, mediante las que se definen las restricciones, el funcionamiento y, sobre todo, los criterios de éxito y fracaso (p. 72).

Los juegos deportivos son ordenamiento ludomotores

Por situación, tal y como Goffman (1964) la define, podemos entender:

Entorno de posibilidades de mutua monitorización, cualquier lugar en el que un individuo sea accesible al escrutinio más descarnado por parte de los demás «presentes», tal y como ellos están expuestos al suyo. De acuerdo con esta definición, se llega a una situación siempre que dos o más personas se encuentran ante la presencia inmediata de la otra, durando hasta que la penúltima persona se va. Podemos denominar *un encuentro (a gathering)* al conjunto de todas las personas en una situación, con independencia de lo dispersas, silentes o distantes, y hasta momentáneamente presentes, que puedan estar. Ciertas reglas culturales establecen cómo deben comportarse las personas por el hecho de estar en un encuentro, reglas para la conversación cuya respeto organiza socialmente el comportamiento de los participantes en la situación (p. 135).

Para que una situación humana pueda ser catalogada como «una boda», «un juicio», «una conferencia»... o «un juego», parece necesaria una cierta continuidad de experiencia, una serie estable de vivencias capaz de producir re-conocimientos y proposiciones como: «Están jugando al cortahilos» o «Eso es un deporte». Una

boda, por ejemplo, es fácilmente identificable: además de por la vestimenta y las caras de alegría, suele celebrarse de viernes a domingo, en lugares muy concretos (civiles o religiosos), y con un uso preestablecido de los espacios y de los turnos de palabra. Desde un punto de vista «estructural», quien haya visto una boda las ha visto todas, aunque todas las bodas sean acontecimientos únicos, siendo posible *aprender a jugar una boda*, aunque no haya nada parecido a un reglamento.

A esa permanencia capaz de producir los hábitos semióticos que llamamos conocimiento se le puede llamar «orden» (Hayek, 1994):

Un estado de cosas en el cual una multitud de elementos de diversa especie se relacionan entre sí de tal modo que el conocimiento de una parte espacial o temporal del conjunto permite formular, acerca del resto, expectativas adecuadas o que, por lo menos, gocen de una elevada probabilidad de ser ciertas (p. 70).

Hayek aprovechó dos conceptos griegos clásicos para marcar la diferencia entre los órdenes espontáneos (*kosmos*) y los ordenamientos contruidos (*taxis*), y nosotros podemos aprovechar la rememoración de Hayek para caer en la cuenta de que los juegos son, atendiendo a la segunda acepción de Henriot (1969), maneras ordenadas de actuar, ordenamientos artificiales de la acción humana. El orden ludomotor que asociamos a cada juego es *una segunda estabilidad* que nos permite identificar cada juego, una estabilidad causada por *la primera estabilidad* de sus reglas.

Ya sea por selección, como en el fútbol, por invención, como en el baloncesto, o por negociación, como en el patio del colegio o en la calle, los juegos nacen cuando se declaran sus reglas, o mejor dicho, cuando se declaran las reglas que son el juego. Cabe la posibilidad de que las reglas de los juegos sean «reglas para la acción», esto es, razones para actuar de una determinada manera (Raz, 1991), pero lo que es seguro es que son *instrucciones para crear situaciones* en las que *no es razonable comportarse de cualquier modo*. Robles (1984) distingue tres tipos de reglas (ónticas, procedimentales y deónticas) a partir de dos rasgos distintivos: hay «reglas directas (las que regulan la conducta de los jugadores) e indirectas», y hay «reglas necesarias (las que no se pueden quebrar sin que el juego desaparezca) y no necesarias». Así como el primer rasgo es claro e incontrovertible –las reglas que crean los elementos espaciales, temporales y materiales son indirectas, pero las que crean los procedimientos permitidos o prohibidos de uso del balón, por ejemplo, son reglas directas–, el segundo es mucho menos intuitivo, aunque, como

veremos más adelante, nos va a permitir arrojar cierta luz sobre el conjunto de los juegos deportivos.

Los juegos, y los deportes en grado superlativo, por ser AAOOPP, son fuentes de orden: fenómenos «neguentrópicos» (Parlebas, 1985) que reducen el desorden al orientar la acción humana. El orden que manifiestan cuando son jugados es, precisamente, lo que justifica ponerle nombre a un conjunto de situaciones que, por parecerse tanto, pueden ser tomadas, cada una de ellas, como ejemplo de la clase a la que pertenecen: *cualquier partido de baloncesto* es un caso particular del baloncesto, y el baloncesto existe porque *todos los partidos de baloncesto* son suficientemente parecidos entre sí como para poder hablar de *el baloncesto*. El fútbol y el baloncesto ilustran una relación entre reglas de conducta y expectativas de acción que ahora nos conviene resaltar: puede haber acción coordinada sin normas jurídicas (y el reino animal proporciona infinitos ejemplos), pero deberíamos reservar la palabra «juego» para ese *mecanismo de creación de situaciones cuya función interna es la ordenación de la acción social*. Dicho de otro modo: la condición de existencia de un juego es la satisfacción de las «expectativas adecuadas» de las que habla Hayek, satisfacción que no depende tanto de los jugadores como se cree.

La clave de los juegos es la dirimencia

Suits (1988) acierta al establecer una diferencia cualitativa entre «jugar» y «juego-deporte», ya que la previsibilidad de la que hablamos solo parece exigible ante un intento «sofisticado» de «demostración», que no es otra cosa que un intento de *mostrarse ante los demás*. Esta naturaleza social de los juegos, «esa original y asombrosa manera de actuar personalmente y de organizarse socialmente» de la que hablaba Cagigal (1981, p. 34), viene asegurada, precisamente, por su *juridicidad*, ya que el Derecho, casi por definición, «crea el mundo social» (Searle, 2017), ya sea prohibiendo la competición (como hace el Código de circulación) o creándola, como en los juegos.

Que el modo de existencia de un juego deportivo sea el de *necesidad* es el meollo de la cuestión *formalista* de la «tesis de la incompatibilidad lógica» (Morgan, 1987): «Ninguna actividad es un caso de un determinado juego J si alguna regla de J es violada durante la actividad» (p. 10). ¿El incumplimiento de sus reglas conlleva de verdad la desaparición del juego? ¿No nos indica la experiencia que no es así? ¿Es posible estar a la vez de acuerdo con Robles y rechazar la tesis de incompatibilidad? Creo que sí, y voy a tratar de explicarme, entendiendo que el carácter lingüístico-convencional de los juegos no queda explicado si no somos capaces

de conectarlo con esos practicantes sobre los que esa supuesta necesidad convencional *actúa*. Es decir: no podemos estar seguros de comprender la naturaleza convencional de los juegos deportivos si no identificamos sus consecuencias con la misma capacidad de convencimiento que nos da la medición de la velocidad de caída de los cuerpos libres o la comparación de los pesos de tres cuerpos sólidos.

En este sentido, como ya he mencionado anteriormente, un juego deportivo crea una *expectativa legítima de condiciones de acción*. Como dice Searle (2017): «Las convenciones son arbitrarias, pero una vez que establecidas dan a los participantes un derecho a expectativas específicas. Son normativas» (p. 129). Cuando nos convocan a un partido de fútbol o baloncesto tenemos derecho a esperar «un determinado estado de cosas» (Suits, 1967)... ¡a pesar de los otros jugadores! Por tanto, la dimensión práctica del AOP de la que habla Robles (1984) se materializa en un sistema de expectativas recíprocas cuya satisfacción no depende de las decisiones de los jugadores, o de las decisiones de los agentes en tanto jugadores, si se prefiere. Las características de la acción ludomotriz que esperamos, y en función de las cuales nos hemos entrenado, no dependen de que los jugadores –los agentes sobre los que parecen operar las reglas– las respeten, sino de que las consecuencias previstas en caso de incumplimiento se hagan efectivas, lo que suele suceder *a pesar de los jugadores*.

La *eficacia jurídica* de un juego deportivo, su mera existencia, no depende de los que compiten, sino de otros agentes, o de otro tipo de *agencia* para ser más exactos: depende de la «acción dirimente». Como explica Robles (1984):

La creación de un juego, resultado de una decisión óntica, extrasistémica, crea dos cauces para las decisiones intrasistémicas [...]: las decisiones inmanentes al ámbito, esto es, aquellas que tienen como resultado la acción típica perteneciente al ámbito mismo, y las decisiones dirimientes de los posibles conflictos que surjan como consecuencia de la acción (p. 42).

Solo las segundas, las decisiones dirimientes, pueden asegurar la existencia del juego tal y como se ha convenido, siendo esta una vía de solución para la tesis de la incompatibilidad lógica: en ausencia de cambios reglamentarios, un partido de baloncesto solo dejaría de ser baloncesto si los árbitros decidieran sistemáticamente al margen de las reglas del juego convenido, si no se ejerciera la coerción *esperable legítimamente* por un jugador ante la infracción cometida por otro

jugador, pero no si los jugadores las infringieran recurrentemente. Esto puede extender a cualquier juego deportivo, a cualquier situación ludomotriz, haya o no árbitros o jueces: en la calle y en los recreos no hay árbitros ni jueces, pero la dirimencia sigue vigente, porque la práctica de los juegos deportivos siempre apela a las dos manifestaciones de una *inteligencia iusmotriz* sin la cual no puede haber acción ludomotriz, sin la que no puede haber juegos deportivos: la capacidad para conectar las categorías procedimentales con un determinado AOP (principio de atribución) y la capacidad para conectar los actos propios y ajenos con las categorías de acción (principio de imputación) (Robles, 1984).

Además de una ampliación de la acción inmanente, la institucionalización de un juego deportivo también supone la institucionalización de la acción dirimente. En la figura 1 se muestra «la competencia total» (Robles, 1984) de un deporte, «el conjunto de posibilidades de acción» (p. 72) en que consiste un juego, y que supera con mucho a las de los juegos no deportificados. La creación de un AOP se materializa en la creación de una serie de competencias jurídicas, de capacidades de obrar, que en el caso de los *jugadores* coincide con su estatus (socio)motor (Parlebas, 2001, p. 208). En una situación deportiva hay más jugadores que los que saltan a los campos y las canchas, y hay más jueces y árbitros que los que pitan, anotan o puntúan. Cualquier agente que legítimamente puede actuar para que el resultado de la competición sea uno u otro es «jugador», y en esta definición entran los jugadores propiamente dichos (aquellos agentes inmanentes cuyo estatus es motor), los miembros del cuerpo técnico (entrenadores y preparadores en general) y el resto de miembros de la entidad (directivos y empleados) a la que pertenecen los primeros y por cuyas decisiones e indicaciones están y actúan. En cambio, un agente dirimente es aquel cuyas decisiones no pueden estar animadas por un determinado resultado competitivo, por el interés de que la balanza se desequilibre en un sentido u otro, ya sea en el instante en el que la acción ludomotriz se está produciendo (arbitraje y evaluación), ya sea con posterioridad (órganos disciplinarios).

Ya sea ejercida por los propios jugadores o por agentes especialmente dedicados a ella, la verdadera *necesidad lúdica* no es la de la acción lúdica inmanente, sino la de la acción dirimente lúdica. Es decir: para que el «juego-AOP» produzca el «juego-ordenamiento» no es necesario que los jugadores no infrinjan las reglas, sino que las consecuencias de las infracciones se hagan efectivas. En 1986 Maradona nos mostró cómo se puede avanzar hacia la Copa del Mundo de fútbol utilizando procedimientos corporales específicamente

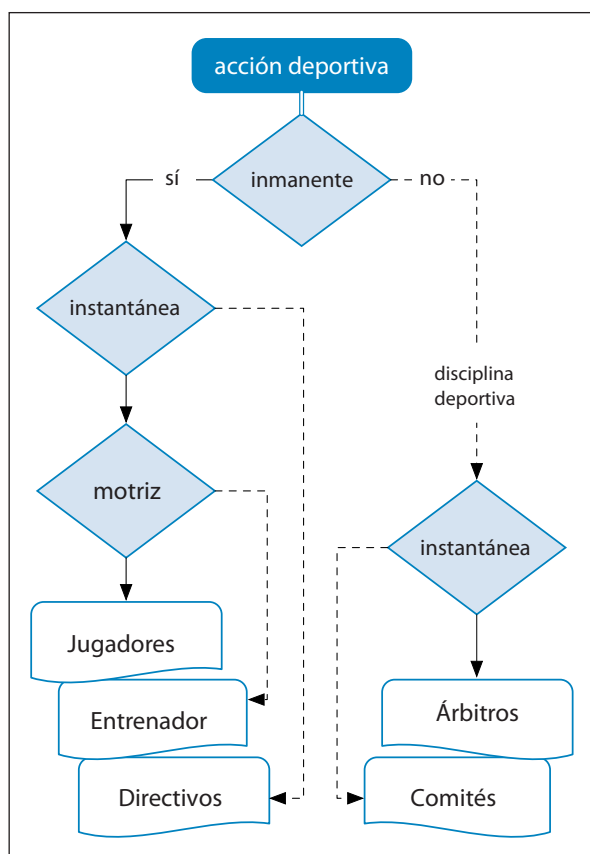


Figura 1. Tipos de acción que componen la competencia total de un deporte.

prohibidos en las reglas del juego, pero Maradona no metió su primer gol contra Inglaterra con la mano, ya que eso es imposible: aquel árbitro tunecino cometió un error, pero no inventó un juego nuevo, como tampoco lo hizo Diego Armando.

La lógica jurídica de los juegos deportivos

Todos los debates sobre la naturaleza de los juegos aceptan, tácitamente al menos, que *los juegos existen al margen de los jugadores*, a quienes se imponen guiando sus conductas y marcando los límites de la acción ludomotriz, que son los límites que definen el propio juego haciendo que sea el juego que es. Un juego deportivo posee una identidad que es independiente de las identidades de los jugadores, esto es: da lo mismo quién juegue para saber cómo es dicho juego, y nunca está de más recordar que la *neutralización* –que no eliminación– de los jugadores es imprescindible a la hora de comprender un fenómeno que nos va a exigir continuamente la consideración de una relación dialéctica muy conocida: la relación entre «sistema» y «actor» (Crozier & Friedberg, 1977), entre juego y jugador en nuestro caso.

Como acabamos de ver, un juego deportivo es, en primer lugar, un conjunto de instrucciones para situar a las personas con respecto a cuatro ejes *circunstanciales*: el espacio, el tiempo, los materiales y los demás. El paso *de las palabras a los hechos* es un poco más laborioso que lo que parece, ya que implica la existencia de dos *objetos intermedios* entre las reglas y el orden que generan, entre los actos de habla de quienes hacen las reglas y los actos motores de quienes las interpretan: el primero de ellos es el «ámbito óptico-práctico» (Robles, 1984) que se crea al declarar las reglas, y el segundo es la «lógica interna» (Parlebas, 2001) del sistema de (inter)acción que surge cuando las reglas interpretadas son llevadas a la acción.

La acción ludomotriz (jugar a fútbol, disputar una final de salto o correr los 100 metros lisos) es un ordenamiento (no un orden espontáneo) porque las regularidades que la caracterizan son artificiales, son culturales, como sabemos desde que Mauss (1934) estudió las «técnicas corporales». Dicho esto, podemos asumir que funcionan como cualquier otra gramática: de la misma manera que una lengua es un sistema (gramatical) que se impone a los hablantes *posibilitando* su conducta (Saussure, 1987), los juegos también poseen una gramática que permite que los jugadores actúen *con sentido de juego* tomando *decisiones praxiológicamente correctas*.

La «iusmotricidad»

No todas las situaciones lúdicas son motrices; no todas las situaciones ludomotrices están reguladas; y no todas las situaciones reguladas son juegos deportivos. La primera cuestión nos enfrenta a la tercera dimensión de Henriot (¿Qué es «el juego»?), que, como ya se ha dicho al principio, ha sido cuidadosamente marginada en este ensayo...; la segunda cuestión remite al hecho evidente de que «un juego» es una manera concreta de jugar, de hacer, y que en un determinado plano de análisis (la segunda dimensión de Henriot) podemos asumir que un juego es el conjunto de actos que se ponen en marcha al jugarlo; la tercera cuestión, finalmente, nos recuerda que la conexión entre un juego y su acción puede estar mediatizada por un objeto (habitualmente denominado reglamento, y ámbito óptico-práctico para una mayor exactitud) que en realidad está vinculando dos campos de acción diferentes: la convención declarada y la convención jugada, las decisiones que crean un juego y las decisiones creadas por ese juego.

La característica fundamental de los juegos deportivos es que la primera valoración que se hace de las

conductas de los jugadores es jurídica, que el primer valor atribuido a los comportamientos lúdicos es normativo: el juego da derecho al resto de participantes a reclamar que el acto no se tenga por producido o a sancionar al infractor. Este Derecho (propio y ajeno) es lo que se crea por convención y la única razón de ser de los juegos deportivos, y este es el campo de acción ludomotriz al que se refiere el término «iusmotricidad».

La iusmotricidad, cuya lógica exploraré brevemente a continuación, no agota el campo de la ludomotricidad (Parlebas, 2001, p. 312). Parlebas (2008, 2011) ha ampliado recientemente su modelo de categorías ludo-deportivas, presentando un «ludorama» (figura 2) de situaciones ludomotrices que surge de la acumulación de rasgos pertinentes. Como no puede ser de otra manera, el primer rasgo distintivo, implícito, es [motricidad]: los juegos de mesa, por interesantes que sean (Parlebas & Boutin, 2012a, 2012b), no forman parte de nuestro objeto de estudio.

Hecha esta salvedad, el «jugar» de Suits se correspondería con los «cuasi juegos» de Parlebas, actividades sin reglas ni restricciones cuya previsibilidad es meramente cultural. Cuando la acción lúdica es [reglada], cuando es una determinada forma previa de hacer que se impone a los jugadores, hablamos de «juegos motores», subdivididos en dos categorías en función de si esas reglas crean o no una [competición]: los corros, las danzas, los juegos de palmas y saltos, son *solo* juegos motores, y podrían encajar con esa versión de Suits de acciones que adquieren un valor propio, que *se sofistican*, pero sin que el procedimiento indebido sea, en ningún caso, una infracción ni conlleve ninguna sanción: los pisotones no forman parte del baile, y aunque en el peor de los casos puedan dar al traste con el interés de los bailarines, y en el mejor de los casos provocar una sonrisa reprobatoria en el acompañante, nunca se nos pitará falta o expulsará de la pista.

En cambio, cuando «el encuentro» sea una competición ludomotriz hablamos de «un juego deportivo», y de «un deporte» cuando esté [institucionalizado]: en contra de la opinión de Suits (1973), los deportes sí pueden considerarse *una especie del género* «juego deportivo», siendo otras *especies* el «casi deporte» (los *Highland games* escoceses, o los *herri kirolak* del País Vasco), el «juego de convivencia» (los juegos tradicionales como el escondite, el campo quemado, la banda atada, el marro...), el «juego de calle» (actividades surgidas de la modificación de deportes como el baloncesto o el fútbol), y el «videojuego».

Esta distribución, tan discutible como lo sean la perspectiva elegida y los rasgos específicos empleados, produce un diagrama menos problemático que el de

Suits porque, al impedir intersecciones espurias entre las categorías, hace posible la reflexión sobre un corpus de actividades a partir de los rasgos de sus prácticas, a partir de sus consecuencias. La tesis de Parlebas, a la que me adhiero y con la que podemos poner un punto y seguido en nuestras reflexiones, es clara: no hay juego sin regulación, no hay juego sin orden, aunque las actividades que son *un puro procedimiento* –entre las que se encuentran los bailes y las danzas, que no suelen entenderse como juegos– carecen de un rasgo tan distintivo (la competición) que hace necesaria la creación de una noción como «juego deportivo». ¡Con razón dice Suits que nos encontramos ante un asunto realmente espinoso!

Los juegos deportivos cuyo principio regulador es la anulación

Como he dicho antes, la actitud lúdica no consiste tanto en actuar de acuerdo a las reglas, como en aceptar las consecuencias de su (in)cumplimiento. Pues bien: también se puede defender que los ordenamientos ludomotores son consecuencia de uno de los dos tipos de consecuencias que una infracción puede conllevar: «la anulación», en el caso de las reglas técnicas, y «la sanción» en el caso de las reglas deónticas. Recordemos que un juego «es un ámbito óntico porque es un ente, y es práctico porque es un ente cuya finalidad intrínseca como ente es regular y hacer posible la acción de juego» (Robles, 1984, p. 92). Asumamos, pues, que el orden emerge porque la regulación funciona, y que la regulación funciona porque las reglas son eficaces en su orientación de la acción humana: por descorazonador que parezca, el deseo de evitación de las consecuencias negativas previstas por sus reglamentos es una explicación plausible de por qué funcionan los juegos, y hasta de por qué su incumplimiento voluntario solo tiene sentido en ciertos juegos (en fútbol y baloncesto, por ejemplo, pero no en voleibol o tenis). Dicho sea de paso, en este asunto de «las faltas tácticas» podría estar más cerca del análisis neutro de Fraleigh (2003) que del ético de Morgan (1987), aunque sólo fuera para abrir otro interesantísimo debate.

Hay deportes en los que *hay que* comportarse tal y como indica *la institución*, en los que la acción está regulada mediante reglas técnicas (en el sentido jurídico) que exigen «como necesarios determinados requisitos para que la acción sea calificable y, por lo tanto, sea una acción de juego» (Robles, 1984, p. 173). En la marcha atlética, por ejemplo, *marchar* consiste en avanzar (lo más rápidamente posible) manteniendo siempre uno de los dos pies apoyados en el suelo. ¿Qué sucede si

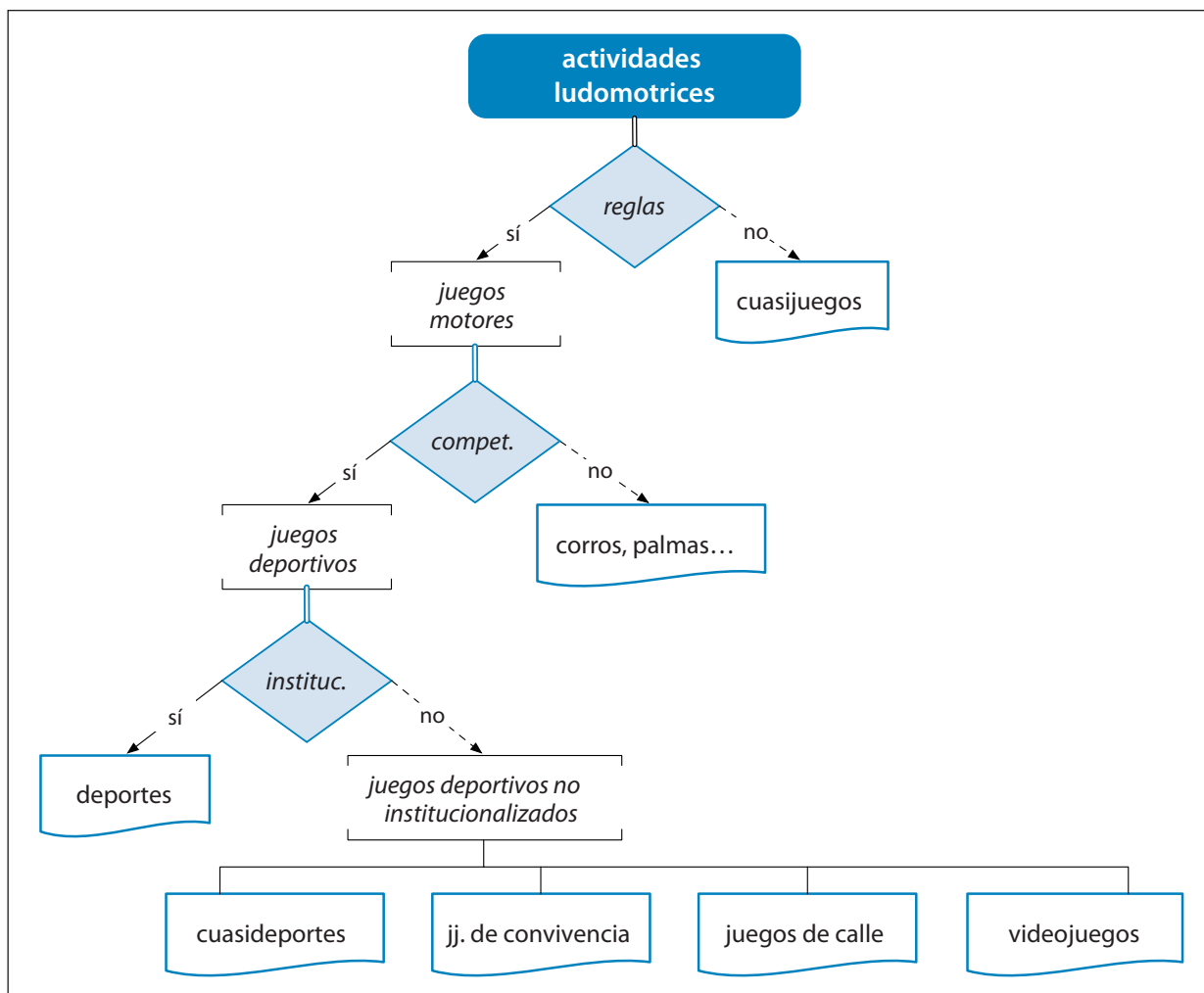


Figura 2. Categorías de situaciones ludomotrices (Parlebas, 2008).

no se hace según lo previsto? Pues que el marchador... ¡no ha marchado, no ha competido!: «La nada es lo que resulta del incumplimiento de la regla procedimental» (p. 179).

El empleo de un procedimiento distinto al reglamentado tiene la misma consecuencia que no haber actuado (la ausencia de marca). Pero ¿no sucede lo mismo con los juegos de palmas? Resulta entrañable ver cómo la voluntad infantil queda subyugada por la necesidad de acabar la secuencia sin fallos, primero, y de acelerar el ritmo hasta el infinito después. Sin embargo, el empeño procedimental de esas niñas que cantan y chocan palmas no tiene ningún *valor añadido*, como sí lo tienen los ritmos bien llevados y las sincronías corporales cuando las ponemos sobre un tapiz de gimnasia rítmica: los juegos dan un valor a los actos que solo existe cuando el juego es creado, un valor que llamamos «marca» y que es la consecuencia *ludojurídica* alrededor de la que se organiza la acción de los juegos deportivos.

Puede resultar extraño, y hasta inaceptable para alguien, llamar juego a la gimnasia, la natación o el atletismo, pero no debemos olvidar que nuestro objetivo es clasificar las situaciones humanas con independencia de su denominación. Los concursos (competición en la que gana quien obtenga la mejor marca) y las carreras (competición en la que gana quien realice complete la tarea en el menor tiempo) son juegos deportivos porque son *situaciones motrices de enfrentamiento codificado*, juegos deportivos que consiguen que la acción discorra dentro de los cauces permitidos dejando sin valor competitivo (anulando) todas aquellas actuaciones que no se atengan a los procedimientos convenidos. Por el contrario, quizás a modo de compensación, el respeto de los procedimientos siempre produce una marca (un tiempo, en el caso de nuestro marchador). Este principio de anulación también se aplica en los concursos: generando una «anulación total» en los concursos atléticos y una «anulación parcial» en los concursos acrobáticos (gimnasia o saltos de trampolín).

Los juegos cuyo principio regulador es la sanción

En otros deportes, en cambio, las reglas que Robles denomina «deónticas, o normas», no estipulan procedimientos necesarios, sino comportamientos debidos: «Una norma es cumplida cuando la conducta o la acción realizada por el sujeto destinatario es un caso de dicha conducta o acción» (p. 182). En estos casos, el ordenamiento lúdico no depende del empleo de unos procedimientos concretos, sino de que los jugadores no superen ciertos límites en lo que parece una aplicación del principio de que *mi libertad acaba donde empieza la de los demás*. La acción resultante puede parecer más libre que en los concursos y las carreras, y en cierto sentido lo es, porque los jugadores pueden elegir tal o cual procedimiento y modalidad de acción, pero deben pagar para ello el precio tasado en caso de infracción: la sanción, esto es, «la privación de algo que comúnmente se considera como un bien» (p. 183). En estos juegos deportivos, como los deportes de combate y los deportes colectivos, no suele haber procedimientos necesarios, pero sí *la necesidad de sancionar* a quien se extralimita, a veces modificando el marcador, con la particularidad de que el respeto de las normas *per se* no produce ninguna marca: como mucho, impide que los demás la obtengan.

Por tanto, hay dos formas de re-orientar la conducta ludomotriz, de ordenar la acción ludomotriz: mediante anulaciones (concursos y carreras) y mediante sanciones (duelos individuales y colectivos), que son otras tantas razones para actuar según las reglas y explicar por qué son posibles los juegos. La *intuición* de Suits (1988) de que hay deportes «que se juzgan» y deportes «que se arbitran» resulta totalmente correcta, y su *incapacidad* para llamar «juego» a los primeros ilustra a la perfección qué son la pertinencia y la especificidad científicas. Con todas las precauciones debidas, nos encontramos ante la misma separación que puede haber entre *lo civil y lo penal*, entre el Derecho que crea procedimientos conducentes a la organización más avanzada de una sociedad (personalidad, familia, propiedad y patrimonio, contrato y responsabilidad...) y el Derecho que regula la potestad punitiva de una sociedad y el control de la libertad de las personas (derechos y deberes, delito, pena...): hay deportes que son básicamente procedimientos (*performances* diría Suits) para alcanzar un resultado que *solo* puede alcanzarse mediante ese procedimiento, y cuya consecuencia es, en principio, *un sello de legalidad* (como un matrimonio, una contratación laboral o la constitución de una empresa); y hay deportes en los que la capacidad de acción es libre siempre y cuando no se traspasen los límites o se vulnere la libertad de acción de los demás (aten-

diendo a principios como los de tipicidad y proporcionalidad, por ejemplo). Un matrimonio indebidamente contraído puede ser anulado, ya que su razón de ser es el acceso a un estado civil, que no es otra cosa que un conjunto de derechos y obligaciones generados *a consecuencia* de un procedimiento bien tramitado, pero un atraco o una agresión no pueden ser anulados, ya que sus resultados (desposesión o lesión) son materiales e irreversibles.

Mutatis mutandis, se pueden distinguir dos grandes modalidades de acción motriz: la ludomotricidad *técnico-jurídica* y la ludomotricidad *deóntico-jurídica*. En la figura 3 se ilustran cuatro grandes categorías de deportes en función de esta lógica jurídico-motriz, congruentes con los principales rasgos pertinentes de las competiciones deportivas (Parlebas, 2001, p. 79): en *las carreras y los concursos atléticos* –competiciones de evaluación objetiva– las infracciones conllevan la anulación total de la acción, que puede tomarse como un único acto de duración muy variable; en *los concursos acrobáticos*, en cambio, la producción motriz puede considerarse una cadena de actos, cada uno susceptible de ser anulado si no se ajusta al código; con respecto a los *duelos*, la diferencia viene dada por su «sistema de tanteo» (Parlebas, 2001, p. 421), ya que en aquellos que son «a tiempo límite» (tenis, voleibol) no existen marcas propiamente dichas (los tantos son siempre consecuencia de sanciones al adversario) y en los que son solo «a tiempo límite» no hay sanciones que afecten a la marca.

Este esquema, suficiente en este nivel de análisis de la naturaleza de los juegos deportivos, debe ser completado, habida cuenta de la riqueza de las manifestaciones ludodeportivas: sabemos, por ejemplo, que hay *carreras-concurso*, como el biatlón individual, en las que la marca (en tiempo) se incrementa con cada tiro fallado o a los corredores se les aumenta la distancia (modalidades de sprint o persecución); o *concursos-carrera*, como los de salto ecuestre, en la que el binomio caballo-jinete también puede recibir puntos si se excede del tiempo concedido; o que en ciertas carreras los participantes pueden ser gratificados con un descuento (en las grandes vueltas ciclistas, por ejemplo); o que en rugby existe el *ensayo de castigo*, aunque su propia definición dé pistas de lo excepcional que resulta.

Los juegos deportivos: palabras que juegan

Con las palabras también se da forma al mundo, y cuando jugamos nos conformamos y aprendemos a conformarnos: nos socializamos. El debate sobre la naturaleza de los juegos es imprescindible para la

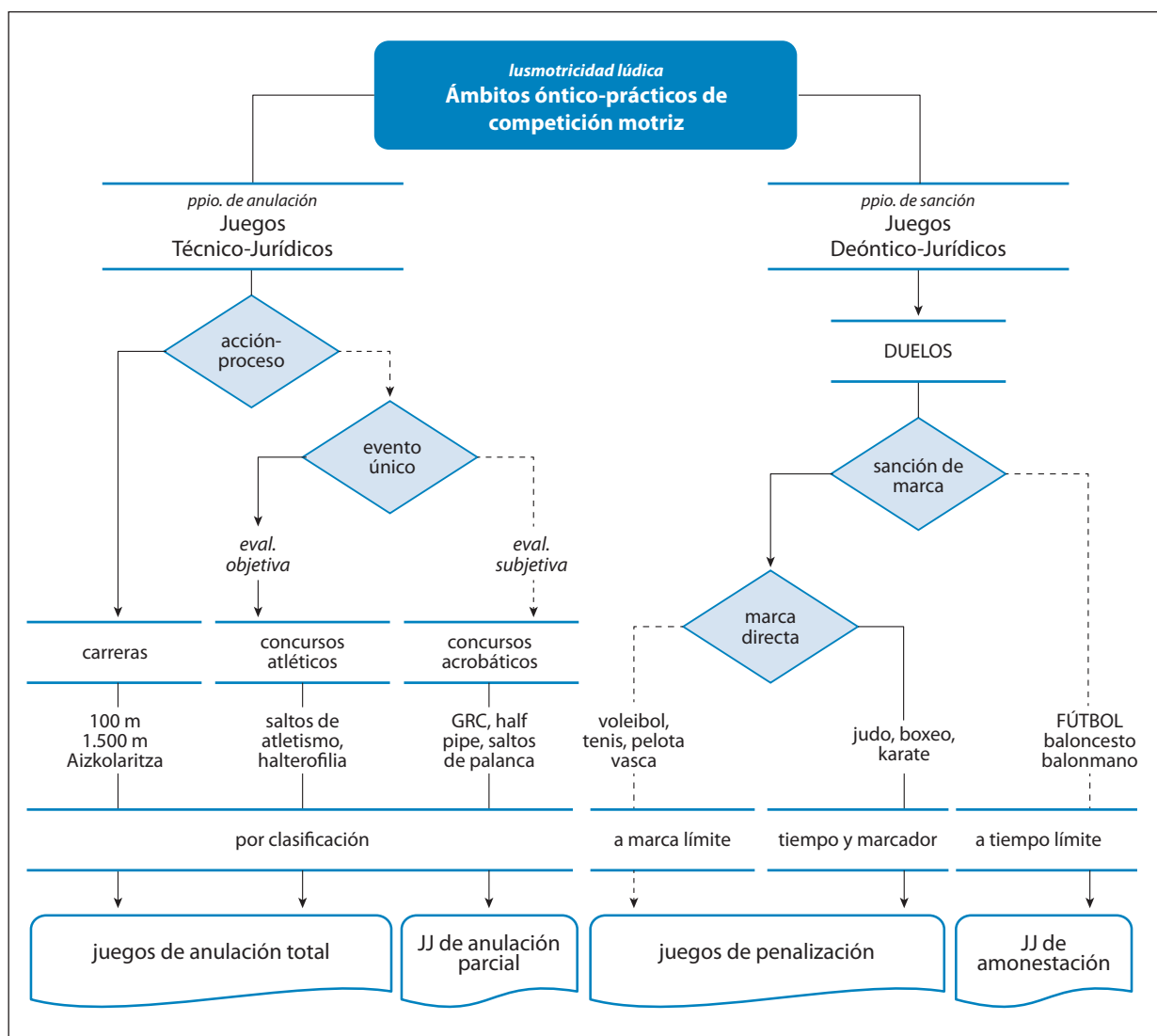


Figura 3. Lógica jurídica de las competiciones deportivas.

educación física, y definir las categorías ludodeportivas con precisión es fundamental, pero ha llegado el momento de darle la razón a Peirce: sólo con definiciones aprenderemos poco, porque conocer los juegos es saber cómo ejerce cada juego su poder, cuáles son las consecuencias de su puesta en marcha y cuáles los posibles efectos de su práctica. Una educación física digna de tal nombre no puede tener como fin la adquisición de técnicas deportivas, o habilidades y destrezas sólo defendibles desde determinados modelos reduccionistas de motricidad; tampoco debe ignorar que las actividades físico-deportivas dejan su impronta en los practicantes desde una edad tan temprana como los 6-8 años (Fernandes, 2010): no es lo mismo practicar danza que natación, judo o balonmano.

La educación física debe aspirar a transformar a las personas, por lo que tiene que apuntar lo más alto posible: a la acción significativa y a su comprensión, a la

decisión y al autocontrol, ofreciendo oportunidades para reconocer y superar, por ejemplo, la ambivalencia relacional, como en las cuatro esquinas y en otros muchos juegos paradójicos (Parlebas, 2011), o para entender, defender y disfrutar de las certidumbres que ofrece una institución, como en el baloncesto. Los juegos deportivos nos permiten recorrer los tres niveles de transferencia de los que nos habla Parlebas (2001, p. 459) también desde el punto de vista iusmotor: en primer lugar, la conducta ludomotriz competente, la competencia ludomotriz, depende de una *inteligencia dirimente* que podemos tomar como un modo de inteligencia puesta en marcha (Parlebas, 1999, p. 180) que es específico de cada actividad; en segundo lugar, los juegos deportivos pueden agruparse en función del tipo de consecuencia jurídica que los caracteriza (anulación o sanción), dando pie a la educación de dos modos acción y relación diferentes; finalmente, el carácter

óntico-jurídico de los juegos nos permite reflexionar sobre la propia naturaleza de los fenómenos sociales, sobre su historia y su organización, sobre los derechos y los deberes, sobre la división de poderes y el imperio de la ley, sobre democracia y responsabilidad, sobre los pueblos y los Estados, los súbditos y los ciudadanos...

Los juegos, como hemos visto, son palabras que hacen jugar, pero una vez *in-corporadas* en forma de «esquema corporal» (Parlebas, 2001, p. 202) orientan nuestra relación con el mundo de una manera tan pro-

funda y sutil que llegamos a sentir como natural: los juegos son, en realidad, palabras *que juegan con nosotros*, ya sea desde la tradición o desde la institución. La perspectiva iusmotriz que he expuesto ayuda a definir «juego» y «deporte», porque identifica con claridad su naturaleza, aunque mi verdadera esperanza es que también sirva para comprender mejor a esos aventureros que aceptan con nobleza el duelo o buscan con locura una diagonal imposible espoleados, simplemente, por la magia de las palabras.

BIBLIOGRAFÍA

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words* (Vol. Londres): Oxford University Press.
- Brown, A. (2003). A short history of soccer. Retrieved 15 de mayo de 2006, from <http://www.soccer.mistral.co.uk/hist1.htm>
- Cagigal, J. M. (1981). ¡Oh deporte! (Anatomía de un gigante). Madrid: Miñón.
- Crozier, M., & Friedberg, E. (1977). *L'acteur et le système*. Paris: Seuil.
- Curry, G. (2001). *Football: a study in diffusion*. (Tesis doctoral), University of Leicester.
- Elias, N. (1989). *El proceso de la civilización: investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (2a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Fernandes, E. (2010). *Représentations du corps et spécialisation sportive précoce*. (Tesis doctoral), Université de Picardie Jules Verne, Amiens.
- Fraleigh, W. P. (2003). Intentional rules violations - One more time. *Journal of the Philosophy of Sport*, 30 (2), 166-176.
- Goffman, E. (1964). The neglected situation. *American Anthropologist, New Series*, 66 (6, Part 2: The Ethnography of Communciation), 133-136.
- Goulstone, J. (2001). *Football's secret history*. Londres: 3-2 Books.
- Hayek, F. (1994). *Derecho, legislación y libertad: una nueva formulación de los principios liberales de la justicia y de la economía política. Vol.1, Normas y orden* (3ª ed.). Madrid: Unión editorial.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris: PUF.
- Lara Peinado, F., & Lara González, F. (2009). *Los primeros códigos de la humanidad*. Madrid: Tecnos.
- Mauss, C. (1934). Les Techniques du corps. *Journal de Psychologie*, 32 (3-4).
- Morgan, W. J. (1987). The Logical incompatibility thesis and rules: a reconsideration of formalism as an account for games. *Journal of the Philosophy of Sport*, XIV, 1-20.
- Morgan, W. J., & Meier, K. V. (Eds.). (1995). *Philosophic inquiry in sport* (2ª ed.). Champaign (IL): Human Kinetics.
- Naismith, J. (1941). *Basketball. Its origin and development*. Nueva York: Association Press.
- Parlebas, P. (1985). La dissipation sportive. *Culture Technique*, 19-37.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés: lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP-Publications.
- Parlebas, P. (2008). Un ludorama exubérant. In D. Lobjoias (Ed.), *Jeux traditionnels et populaires de Picardie et du Nord-Pas-de-Calais*.
- Parlebas, P. (2011). Jeux paradoxaux et compétition partageante. *Vers l'éducation nouvelle* (542), 44-61.
- Parlebas, P. (2017). *La aventura praxiológica. Cencia, acción y educación física*. Málaga: Junta de Andalucía.
- Parlebas, P., & Boutin, M. (2012a). Classification des jeux. *Les cahiers de l'animation vacance loisirs*, 78, 28-33.
- Parlebas, P., & Boutin, M. (2012b). Le défi du jeu. *Les cahiers de l'animation vacance loisirs*, 79, 28-33.
- Raz, J. (1991). *Razón práctica y normas*. Madrid: Centro de Estudios Constitucionales.
- Robles, G. (1984). *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*. Palma de Mallorca: Universidad de Palma de Mallorca.
- Saussure, F. d. (1987). *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza.
- Schomoll, P. (2013). Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo. *Sciences du jeu*, (1), 10. <https://journals.openedition.org/sdj/271>
- Searle, J. R. (1980). *Actos de habla*. Madrid: Cátedra.
- Searle, J. R. (2017). *Creando el mundo social. La estructura de la civilización humana*. Barcelona: Paidós.
- Suits, B. (1973). The elements of sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 48-64.
- Suits, B. (1988). Tricky Triad - Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, 1-9.