

## EL AGONISMO COMO ORIGEN DEL OLIMPISMO Y EL DEPORTE

### AGONISM AS THE ORIGIN OF THE OLYMPICS AND SPORT

Antonio M. Pérez Flores y Víctor Muñoz Sánchez

Universidad Pablo de Olavide

(amperflo@upo.es; vmmunsan@upo.es)

#### Resumen:

El estudio socio-histórico realizado en esta comunicación considera el espíritu del *agón* griego como origen de los Juegos Olímpicos y del deporte de competición. Mediante la utilización de datos procedentes de fuentes históricas, antropológicas y sociológicas se aplica una perspectiva multidisciplinar con el objeto de analizar el antecedente de la sociogénesis del deporte. El objetivo del trabajo consiste en realizar una descripción del concepto del *agonismo* clásico griego en distintos ámbitos de la vida de la antigua Grecia, en concreto, en los juegos Olímpicos, los mitos, el arte, y la guerra, como principales elementos de análisis para llegar a entender mejor las actuales implicaciones del deporte olímpico. Los resultados consideran que el estudio de la sociogénesis del deporte y su desarrollo histórico es muy útil la característica definitoria del fenómeno del actual deporte olímpico, es decir, su constante afán de superación *citius, altius, fortius*.

**Palabras clave:** Juegos Olímpicos, Sociología del deporte, deporte de competición.

327

#### Abstract:

The socio-historical research made in this communication considers the spirit of the Greek *agon* as the origin of the Olympic Games and sport competition. Using data from historical, anthropological and sociological sources, one multidisciplinary perspective is applied in order to analyze the history of the sport sociogenesis. The aim of this work is to provide a description of the concept *agon* of Greek tradition in different areas of life in ancient Greece, specifically at the Olympic Games, myths, art, and war, as the main elements of analysis to gain a better understanding of the implications of the current Olympic sport. The resulting believe the study of the social genesis of the sport and its historical development is very useful defining characteristic of the phenomenon of the current Olympic sport, that is, his constant desire for improvement *Citius, Altius, Fortius*.

**Keywords:** Olympics Games, Sociology of sport, competitive sport.

## 1. Introducción

Muchos autores sitúan el comienzo del deporte en el período clásico, en concreto en la Grecia Antigua, donde seguimos encontrando el juego competitivo asociado a actos religiosos, expresados mediante la práctica de modalidades de competiciones físicas de tipo agonísticas (Diem, 1966). Sin embargo, si se realiza un pormenorizado y profundo estudio sobre el origen y la forma en la que se han practicado competiciones semideportivas, podremos darnos cuenta que tanto los juegos lúdicos físicos como las competiciones semideportivas han existido desde que existe el hombre, es decir, desde que existe la cultura.

Incluso si observamos la naturaleza podremos ver que el juego lúdico físico está presente en muchos cachorros de distintas especies<sup>1</sup>.

En la prehistoria, el juego era útil no sólo por su aspecto lúdico, también para enseñar y desarrollar habilidades, sobre todo aquellas que servían de preparación para hacer la guerra. En muchas ocasiones ha sido una forma de solucionar conflictos. Además han cumplido la función de integración e interacción social ofreciendo el juego y las danzas, en algunas culturas, incluso la posibilidad de casamiento. A partir del surgimiento de los estados nación, y con la pérdida de las funciones guerreras de la clase alta del periodo preindustrial (desde la caída de Roma hasta la revolución francesa), el deporte comienza a dejar de ser un ejercicio de preparación para la guerra para desarrollar una función más pedagógica, pues se emplea de forma espartana para transmitir disciplina y formación del carácter. En el Modernismo, una vez extendida su práctica, el deporte comienza a ser reglado, se elimina la violencia que hasta ahora estaba muy presente y se recobra su aspecto lúdico, convirtiéndose en una competición simbólica entre naciones, comunidades, localidades, barrios o entre grupos sociales. Las diferentes prácticas deportivas, la realización de ejercicios lúdicos y las distintas competiciones realizadas a lo largo de la historia han aportado una forma de identidad, tanto a sus practicantes como a sus aficionados.

Si nuestra intención es realizar un profundo estudio sobre la aparición del fenómeno del deporte, su evolución y su actual significado en nuestra sociedad, hemos de prestar una fina atención a los primeros rastros antropológicos de lo que pueden ser consideradas como las prácticas antecesoras del fenómeno deportivo. Para ello, recurrimos al enfoque histórico, arqueológico, antropológico y sociológico del deporte. A continuación pasamos a realizar un estudio detallado de los factores que propiciaron el surgimiento del deporte y olimpismo moderno.

## **2. Metodología**

Según Weber, para entender la importancia cultural del hecho histórico se ha de indagar si éste se ha producido de tal forma y no de otra, e indagar sobre las causas. Es por este motivo, que antes de empezar a analizar el deporte contemporáneo necesitamos realizar una escrupulosa revisión del modo y la forma en que se han presentado en anteriores periodos históricos; así podremos ver cómo ha evolucionado el deporte desde la antigüedad hasta la forma en que actualmente lo conocemos. Este estudio de la sociogénesis del deporte y su desarrollo histórico nos puede ser muy útil a la hora de interpretar el fenómeno deportivo en nuestras contemporáneas sociedades.

Este hecho va a ser fundamental para poder explicar las distintas formas de prácticas deportivas en nuestra sociedad, pues suponen el germen de distintos modelos de formas de hacer deportes y, por tanto, distintos tipos de deportistas. Podremos observar su evolución hasta llegar a sus actuales formas presentes en el deporte de hoy día pero siendo afectado y modificado por el cambio cultural presente en nuestras sociedades.

El objetivo de este trabajo es analizar la evolución de un tipo de prácticas competitivas físicas de tipo hieráticas a otro tipo de prácticas competitivas deportivas que han sido instrumentalizadas y profesionalizadas. Para lograr nuestro objetivo de investigación hemos acudido a la utilización y análisis de fuentes documentales procedentes de la bibliografía científica del ámbito sociológico, histórico y filosófico.

---

<sup>1</sup> El juego es una forma de darles una identidad, es decir, los que juegan son parte de un grupo de ayuda “la familia”, los padres y los cachorros. Además, les ayuda a desarrollar habilidades que van a ser vitales para su futura supervivencia. De esta forma, mediante el juego aprenden a cazar muchos cachorros como gatos, lobos, zorros, comadrejas, etc.

### 3. El agonismo en la mitología griega

Los ejercicios físicos y el deporte serán fundamentales para la educación estética y moral griega. Mediante los ejercicios físicos y el deporte, el noble griego se ejercitaba en el control del dolor, las pasiones concupiscentes, poner en práctica el valor y conseguir honores. El deporte permitía el desarrollo del ideal agonal de virilidad griego. El deporte para los nobles griegos era algo vital y formaba parte de sus formas de vida diarias. Dion Crisóstomos, entre los años 40 y 117 d.C., escribe: “La educación es inconcebible sin cultura física, cada cual ha de hallar su propia medida, sólo por la superación adquiere el hombre virtud” (Dion en Diem, 1966, 125-126).

Los helenos entendían que la competición era un componente vital que tenía la finalidad de poder comparar a las personas más valiosas entre sí. El individuo desarrollaba la virtud mediante la práctica de situaciones agonísticas, como las que ofrecían las distintas competiciones deportivas. La competición tuvo tanta importancia para sus formas de vida que rápidamente se extendió a otros ámbitos como en las artes plásticas (canto, música o poesía). También se daban competiciones de belleza entre personas de distinta edad y sexo. Tanto en la mitología, como en las obras de los dramaturgos, encontramos muy presente la competición, como la ejercida entre padres que acabarían en parricidios. Urano y Crono, Crono y Zeus, Layo y Edipo, Clitenmestra y Orestes donde todos los hijos matan o destierran al padre menos en el Hipólito de Eurípides donde Teseo mata a su hijo Hipólito.

También encontramos competencias agónicas entre hermanos, como la realizada entre los hijos de Edipo acabando con la muerte de ambos, Eteocles y Polinice, tal como nos cuenta de forma épica Esquilo en *Los siete contra Tebas*. Zeus y sus hermanos tuvieron que competir y derrocar al Cronida, su padre. En la Titanomaquia, cuyo principal poema corresponde a la Teogonía de Hesíodo, se narra la guerra entre Urano y su hijo Crono, que acaba con la castración de Urano por su hijo y el nacimiento de Afrodita Urania a partir de los testículos de Urano caídos al mar. En la Titanomaquia<sup>2</sup> se hace referencia al *agón* mostrado por los dioses Olímpicos al tener que llevar a cabo una extenuante batalla de más de diez años de duración contra los titanes aliados de su hermano menor, Cronos. La batalla fue tan agonística que casi se hunde el cielo en la tierra. Esta misma batalla es descrita por Homero en *La Ilíada* donde el sitio de Troya se prolongó durante diez años de luchas. Las doce tareas de Hércules también son un claro ejemplo del *agón* mitológico; al igual que los castigos o sufrimientos presentes en la mitología griega, como el de Sísifo que fue condenado a empujar eternamente una roca que vuelve a caer en el momento justo de llegar a la cima, el castigo de Atlas condenado a mantener los cielos sobre sus hombros, el castigo de Prometeo encadenado mientras las aves de carroña le devoraban a diario las entrañas o el suplicio de Tántalo condenado a nunca poder saciar ni su sed ni su hambre. También está presente la competición femenina mediante el mito del “juicio de Paris” quien creó la discordia entre Atenea, Afrodita y Hera, lo que luego llevaría a la más insigne guerra de la mitología griega, la de Troya, donde los héroes griegos debían mostrar su valía hasta incluso la muerte, como Aquiles, Odiseo, Patroclo, Ajax y Héctor, excelente domador de caballos. Lo importante no era vivir, sino morir con gloria, ser recordado y alcanzar la divina inmortalidad.

<sup>2</sup> Los dioses Olímpicos; Hestia, Hera, Deméter, Hades y Poseidón liderados por Zeus se rebelaron contra su padre Crono quien era seguido por los Titanes; Ceo, Crío, Heiperión, Japeto, Atlas y Menecio. Los Hecatónquiros se aliaron con los Olímpicos lanzando centenares de piedras sobre los Titanes. También los gigantes se pusieron de su parte ayudando a forjar el poderoso rayo de Zeus Olímpico. Tras diez años de colosales luchas desterraron a Cronos y los Titanes al Tártaro aunque sobre el final de Crono hay varias versiones. Atlas fue castigado a sostener eternamente el cielo sobre la tierra.

Por tanto, los nobles griegos, inspirados en las hazañas presentes en sus mitos, imitaban a sus dioses mediante la práctica de competiciones de tipo agonísticas, que permitían desvelar el verdadero carácter virtuoso del héroe y poder ser comparado como superior al resto. Esta era una forma de justificar la superior posición de estatus del noble y, tal vez así, se da comienzo al pensamiento meritocrático occidental. Los mejores deben ser los nobles, es decir, los que ocupen las mejores posiciones de estatus y disfruten de una vida mucho más refinada que la de los campesinos y artesanos. Para justificar su superior posición deben hacer gala del *areté* (virtud) griego y una forma de hacerlo es mediante las competiciones deportivas. Por tanto, quienes participaban debían competir hasta la misma muerte si fuera necesario. Este hecho tenía su máxima expresión en los juegos agonísticos celebrados en la antigua Grecia, siendo las celebradas en Olimpia las que más fama contaban. Durante los primeros siglos su participación se reducía casi exclusivamente a los miembros de la nobleza, que eran quienes tenían los recursos y el tiempo suficientes para prepararse y así poder participar en los juegos. Más tarde, cuando a la recompensa simbólica (la corona de laureles) se le añaden otros tipos de ganancias materiales, como pensiones vitalicias, se abre la posibilidad de competir a otro tipo de personas que bien podían ser sufragados por un benefactor o bien se mantenían de las recompensas ganadas de juego en juego (Hernández, 2003).

### 3.1. El agonismo en la sociedad griega

El valor del trabajo llevado al extremo se refleja también en otros aspectos de la historia griega y tal vez el mito que mejor lo refleje sea el de Aquiles y la tortuga. La tortuga, a pesar de su inferior naturaleza, gana al héroe griego mediante un trabajo sin denuedo, ni descanso. En mi opinión, el mito de la tortuga es uno de los más hermosos, pues revela que cualquier persona mediante una ética del esfuerzo y del trabajo extremo puede llegar a conseguir las mayores proezas. En la obra de Hesíodo *Los trabajos y los días* podemos observar el valor del trabajo en el destino universal del hombre y en el origen de todo bien. Mucho más cercano a la realidad histórica tenemos a Plutarco, quien en *Las vidas paralelas* describe la vida de Demóstenes<sup>3</sup>, considerado como el mayor orador de todos los tiempos. Cicerón lo denominó como “el orador perfecto” y Plutarco dice que alcanzaba la máxima perfección en el discurso. Sin embargo, también se cuentan en *Las vidas paralelas* varias anécdotas sobre la vida del orador ateniense que muestra cómo siendo una persona sin grandes cualidades o talento llegó a conseguirlo mediante un metódico y rígido entrenamiento basado en un constante afán de superación, con el objeto de llegar a dominar la oratoria. Se cuenta que siendo joven observó la interpretación de un dramaturgo llamado Sátiro con tanta emoción que le pidió que le enseñara a declamar de tal forma. Entonces, Demóstenes le llevó a su casa y le pidió que le rapara media cabeza (para por vergüenza no poder salir a la calle hasta que le hubiera crecido el pelo) y que no le dejara salir de su casa hasta que declamara apasionadamente. También cuenta Plutarco que Demóstenes solía recitar discursos corriendo cuesta arriba para hacer más potente su voz y que para hacer clara la dicción recitaba a orillas

---

<sup>3</sup> Autor de las *Filípicas*, quien con sus cuatro discursos logró unir a las ciudades estado contra Filipo II de Macedonia, padre de Alejandro. Filipo derrotó a los griegos en la batalla de Queronea en una de las más sangrientas batallas sufridas por los griegos, donde muchísimos de ellos perdieron sus vidas. Cuenta Plutarco que Filipo, una vez derrotados a los griegos, pidió que le montasen una mesa y ser alimentado para poder brindar sobre los cadáveres de las tropas griegas mientras se burlaba del ateniense canturreando los edictos de Demóstenes. A pesar de este hecho, Filipo siempre respetó y en cierta forma temió a Demóstenes, quien con sólo con el poder de sus palabras, logrado bajo un duro entrenamiento, le dio muchos problemas y quebraderos de cabeza.

del mar con unos guijarros en la boca. También se relata el hecho de que nunca improvisaba a menos que ya hubiera escrito algún discurso sobre el tema, “no siempre decía lo que había escrito, pero sin escribir no hablaba nunca... el no pensar cómo sentaría a la muchedumbre lo que se dijese era de hombres oligárquicos que más atendían a la fuerza que a la persuasión” (Plutarco, 1991,19), por lo que en caso de no tener preparada alguna respuesta se callaba y era ayudado por otra persona que salía al quite para darle tiempo a Demóstenes a preparar una respuesta adecuada y demoledora. Como vemos, Plutarco no idealiza al orador y muestra una trayectoria biográfica de una persona que no poseía grandes cualidades, pero que bajo un sistemático entrenamiento de sus habilidades logra pasar a la inmortalidad<sup>4</sup>. “La torpeza y balbucencia de la lengua la venció y corrigió llevando guijas a la boca y pronunciando períodos al mismo tiempo; que en el campo ejercitaba la voz corriendo y subiendo a sitios elevados, hablando y pronunciando al mismo tiempo algún trozo de prosa o algunos versos con aliento cansado y, finalmente, que tenía en casa un grande espejo y que, puesto en frente, recitaba, viéndose en él, sus discursos” (Plutarco, 1991,21).

Otro ejemplo del agonismo en la historia real de la Grecia antigua es el presentado por las legendarias carreras de Eucles, quien murió tras la batalla de Maratón al llegar y dar la noticia de la victoria y la carrera de Filípides quien llegó a correr 240 kilómetros para avisar a Esparta del desembarco persa en Maratón. En estas dos carreras se basa la prueba atlética más agonística que toma el nombre de la mítica batalla. Otro de los muchos ejemplos del *agón*, como forma de pasar a merecer la gloria, fue el realizado por el rey Leonidas de Esparta en la batalla de las Termópilas, donde bloqueó al ejército persa formado por más de 300.000 hombres frente a sólo 7.000 espartanos que, además, fueron derrotados mediante traición. Se podrían seguir poniendo numerosos ejemplos, pero creo que con los ofrecidos pueden ser suficientes para mostrar en la forma y la pasión que sentían los griegos por la valentía y el esfuerzo llevados al límite vital. Este hecho es fundamental para entender la forma de practicar deporte en la Grecia clásica, donde se valora la ética del esfuerzo, la continua superación y el valor extremo.

### 3.2. El agonismo en el deporte griego

Como ejemplo podemos citar a Leontikos de Mesana, que fue dos veces campeón olímpico de lucha al partírles los dedos de la mano a sus adversarios. Arraquion de Figalía, dos veces campeón olímpico de pantocraton, ganó su tercera corona después de ser estrangulado en el año 564 “pero antes de morir logró romperle a su oponente los dedos de los pies y el dolor obligó a este último abandonar el combate. Los jueces, por tanto, impusieron una corona al cadáver de Arraquion y proclamaron vencedor al hombre ya difunto. Después sus compatriotas le erigieron una estatua en el mercado de la ciudad. Al parecer esta era la costumbre. Si un hombre moría en algún juego de los grandes festivales, su cadáver era coronado vencedor” (Elias y Dunning, 1992, 168).

<sup>4</sup> Demóstenes también fue criticado por su cobardía en la batalla de Queronea frente a Filipo. Parece que antes de ser muerto o presado Demóstenes se apresuró a soltar el escudo y todas las armas y salir corriendo. Más tarde dijo su famosa frase “solo el que huye puede volver a luchar”. Se cuenta que tanto Demóstenes como un ciudadano de Atenas llamado Archiloco huyeron cobardemente de la batalla de Queronea. Archiloco solía describir esa acción como un acto de gran sabiduría y sensatez. Por ello fue desterrado de la ciudad. A Demóstenes se le perdonó la acción por la valía de su persona en los aspectos públicos de la ciudad. Cuando hubo muerto, después de suicidio, en Atenas le erigieron una estatua en la que rezaba la tan sabida inscripción en el antiguo mundo clásico “ Si hubiera en ti, Demóstenes, podido el valor competir con el ingenio, no habría el Macedón mandado en Grecia”

“Era glorioso vencer a los enemigos pero casi no menos glorioso era ser vencido, como Héctor por Aquiles, siempre que uno peleara con todas sus fuerzas hasta ser mutilado, herido o muerto y no pudiese pelear más. La victoria o la derrota estaban en manos de los dioses. Lo ignominioso y vergonzoso era rendirse sin haber mostrado la suficiente valentía y resistencia” (Elias y Dunning, 1992, 171).

El ejercicio físico y el deporte eran realizados, tal como hemos señalado, por griegos de todas las edades y sexo, pero esto no ocurría para todas las clases sociales. Los gimnasios se dividían en seis secciones correspondientes a distintos tramos de edad y con un entrenamiento sistematizado para cada uno de ellos; a su vez, las competiciones se dividían entre jóvenes y adultos. “El ejercicio poseía un carácter científico con una base biológica, dietética y médica y, aunque no se ha conservado ningún manual, existía toda una teoría sobre los entrenamientos basada en la preparación” (Hernández, 2003, 155). Parece que conocían el concepto del sobreentrenamiento y otorgaban un importante cuidado al cuerpo mediante baños en agua, sol y masajes<sup>5</sup>.

Sobre la alimentación tenían diferentes dietas que se correspondían con las distintas modalidades en las que competía el deportista, variando desde comidas grasas para la lucha a otras dietas más livianas para las pruebas atléticas (Ferrando, 1990). También tenían desarrollado un sistema de entrenamientos y ejercicios apropiados para cada disciplina así como ejercicios de calentamiento y desarrollo de las distintas cualidades físicas (fuerza, agilidad, resistencia, flexibilidad) y ejercicios de respiración. Todo este desarrollo de la educación física griega trajo consigo la aparición de una serie de especialistas en torno al deporte como los funcionarios directivos, monitores con formación deportiva, especialistas en la práctica deportiva, masajistas, vigilantes y auxiliares, además del *gimnasiarca*, que venía a ser como un ministro de cultura y deportes, encargado de la educación física e intelectual. También es conocida la función del *paidotribo*, monitor que tenía conocimiento sobre medicina y educación física, encargado de realizar las ofrendas en la palestra antes de empezar a realizar ejercicios.

Unidos a todo este sistema de educación física encontramos que se da un importante asociacionismo a modo de clubes deportivos. Sabemos que en estos clubes y gimnasios se pagaba una cuota por su pertenencia. Estas asociaciones estaban ya muy extendidas a partir del siglo IV a.C. El tejido asociativo abarcaba distintos ámbitos, además del deportivo; “existían asociaciones familiares, profesionales, recreativas, artísticas, deportivas y todas ellas estaban organizadas administrativamente con presidentes, secretarios, cajeros, socios de honor y, sobre todo, el organizador de las competiciones que gustaba llamarse gimnasiarca” (Hernández, 2003, 158-159).

Se celebraban muchas ligas de alumnos que se dividían por edades. Este movimiento se extendió rápidamente por las colonias griegas hasta que culminó en ligas entre varias ciudades, como la liga de Hierápolis en la que competían ocho ciudades griegas<sup>6</sup>. Los entrenamientos eran practicados en instalaciones dedicadas a tal fin como el estadio, el hipódromo, el gimnasio, la palestra y las pistas deportivas. En la mayoría de ciudades griegas

<sup>5</sup> Galeno habla hasta de 18 tipos de masajes distintos. Distingue entre los masajes a la intemperie, masajes cubiertos bajo techo, en la sombra de los árboles o en el baño. Sobre los tipos de baños se pueden diferenciar los baños fríos, los templados, calientes, de vapor en la palestra y los de agua dulce y salada. En estos masajes se combinaban con distintos aceites; el de sabelo de Italia, el aceite egipcio de ricino o el aceite de semilla de hinojo y piñones. Filóstrato relata como el aceite al ser mezclado con arena tiene un efecto benefactor sobre la piel y refresca las distintas partes del cuerpo.

<sup>6</sup> Gran cantidad de esta información proviene de las inscripciones y papiros que se conservan en el Museo Británico y el Museo de Berlín, pertenecientes a los siglos I y II.

había presente, al menos, un gimnasio y una palestra. También, en muchas de estas ciudades encontramos termas para el cuidado del cuerpo. Los gimnasios estaban compuestos de una pista de carreras y una zona de lanzamientos, generalmente era mayor que la palestra. Los gimnasios constituían un importante lugar de interacción social en la vida de los griegos pues se constituía como punto de reunión de la clase noble. La palestra estaba compuesta por una zona para realizar la lucha y el pugilato. Para la ubicación de las instalaciones de campos deportivos los griegos elegían lugares en la naturaleza que estuvieran cercanos a algún río o manantial y rodeados de árboles. En estas instalaciones podemos ver una primera aproximación de lo que más tarde serán nuestros actuales parques. Sobre la arquitectura deportiva se conserva la obra de Vitruvio *La teoría general de la Arquitectura*, quien trabajó como arquitecto militar para César Augusto (Hernández, 2003).

Conservamos una descripción de algunas de las actividades realizadas en las palestras gracias a la obra *Lisis o sobre la amistad* de Platón, y que en este caso, bien nos pudiera servir de primitivo ejercicio etnográfico sobre la vida diaria en las palestras, teniendo como protagonistas a Sócrates, Ctesipo y el joven Lisis:

“A dónde vas Sócrates y de dónde vienes?

Vengo derecho, le dije, de la Academia al Liceo.....

A dónde y con quién quieres que vaya? Le respondí.

Aquí, dijo designándome frente a la muralla un recinto, cuya puerta estaba abierta. Allá vamos gran número de jóvenes escogidos, para entregarnos a varios ejercicios.

Pero ¿Qué recinto es ese, y de qué ejercicios me hablas?

Es una palestra, me respondió, en un edificio recién construido, donde nos ejercitamos la mayor parte del tiempo pronunciando discursos, en lo que tendríamos un placer que tomaras parte....

Corriente, dije yo, y en el acto entré en la palestra con Ctesipo, entrando todos los demás detrás de nosotros.

Cuando llegamos, la función había terminado, y encontramos allí a los jóvenes que habían asistido al sacrificio<sup>7</sup>, todos con trajes de fiesta y jugando a la taba. Los más estaban entregados a sus juegos en el atrio exterior; unos jugaban a pares y nones en un rincón del cuarto del vestuario con gran número de tabas, que sacaban de unos cestillos; y otros manteniéndose en pie alrededor de ellos, hacían el papel de espectadores. Entre los primeros estaba Lisis, de pie, en medio de jóvenes de todas las edades, con su corona en la cabeza, y dejaba ver su semblante la belleza asociada a cierto aire de virtud. Nosotros fuimos a colocarnos frente a aquel punto, donde había algunos asientos y nos pusimos a hablar los unos con otros. Lisis, volviendo la cabeza, dirigía muchas veces sus miradas hacia nosotros, y era evidente que deseaba aproximarse, pero por timidez no se atrevía a hacerlo solo” (Platón en Gimferrer, 2010,35-38).

### 3.3. El agonismo en la mujer griega

El deporte femenino está también presente en la mitología griega, ejemplos de ello es el mito de la diosa Artemis, quien solía correr por los bosques de Arcadia y fue seducida por Zeus en forma de pájaro; el mito de Atlanta, quien retaba a una carrera a todos sus pretendientes; o el mito de las conocidas amazonas. También Platón en *La República* pide una educación igualitaria entre mujeres y hombres.

<sup>7</sup> Según Gimferrer (2010) Sócrates en este texto se ha de detener en el vestíbulo debido a que la ley prohibía que se juntaran a los muy jóvenes con los mayores antes de los sacrificios. Hermes era el Dios que de ciencia y que presidía tanto las palestras como las escuelas públicas de educación.

Dentro del deporte femenino en la Grecia antigua hay que diferenciar claramente las prácticas realizadas entre las mujeres espartanas de las mujeres atenienses. Las mujeres en Esparta practicaban ejercicios y deportes como las carreras, juegos con aro, lanzamiento de disco, juegos de pelota, pugilato y lucha. En Esparta, las niñas eran educadas físicamente igual que los niños y las mujeres en los gimnasios competían con los hombres. También eran muy afamadas las carreras en las que participaban mujeres, siendo una de las más famosas las que se realizaban en Olimpia en homenaje a la diosa Era, donde su organización y gestión corría a cargo de las propias mujeres. Las mujeres pudieron llegar a ocupar el cargo de *gimnasiarca*, cuya función principal era organizar el aprendizaje físico en la ciudad. Estas prácticas deportivas de las mujeres espartanas contrastan con las de las atenienses para quienes primaban los ejercicios de gimnasia rítmica, los saltos y las danzas, tal como se pueden desprender de las cerámicas y esculturas griegas que se conservan.

Sobre las prácticas deportivas, como ya hemos señalado, se ejercía un tipo de programa de actividades físicas dependiendo de la edad del practicante. A los adolescentes se les recomendaba realizar los siguientes ejercicios: luchas mediante empujones o sobre pellejos rociados de aceite, tiro al blanco con piedras, levantamientos de pesas, saltos montado a caballo, guerra de caballos, saltar con una cuerda, tira sogas, trepar, gimnasia, carreras, juegos de pelota<sup>8</sup> y un juego con pelota y bastones parecido al hockey. Sobre las carreras se daban en distintas modalidades: carrera del estadio, *diaulo* o doble estadio, carreras con equipo militar, carreras con antorcha, la carrera del racimo. En los programas deportivos, además se incluían estas modalidades: lanzamiento de jabalina y disco, competiciones de fuerza, lucha, pentatlón, carreras montando a caballo y carreras de carros (Hernández, 2003).

### 3.4 Los Antiguos Juegos Olímpicos. El agonismo como ofrenda dividida

La primera celebración se sitúa en el 776 a.C. en Olimpia, un santuario dedicado al dios Zeus. Este lugar se sitúa junto el río Alfeo, a 80 km de Esparta y 320 km de Atenas. Olimpia estaba compuesta de varios edificios destinados a celebraciones rituales y las instalaciones deportivas necesarias para el desarrollo de las competiciones; todo integrado en plena naturaleza.

En las instalaciones deportivas encontramos el hipódromo y el estadio con una pista de 192,27 m. y 28,50 m. de ancho. Del hipódromo no ha quedado nada, ni tampoco de la obra de arte que estuvo presidiendo los juegos, la estatua de Zeus Olímpico, considerada como una de las “siete maravillas del mundo antiguo” esculpida por Fidias. También había una palestra con forma cuadrada de 66,75 m. de arista y el gimnasio con 200 m. de longitud. La primera competición que se celebró fue la carrera en el estadio, más tarde, en el 724, se empiezan a realizar las carreras con armas o *dólíko*; en el 708 las modalidades de pentatlón y lucha; en el 688 el pugilato; en el 648 el pancrancio; en el 680 las carreras de cuádrigas y montados a caballo; y los carros tirados en el 408 a.C.

La duración de estos Juegos era de cinco días, en el primero se realizaban los desfiles y ceremonias dedicadas en honor a los dioses, para pasar a las pruebas de carreras, luchas, boxeo y pancrancio para la modalidad de jóvenes. El segundo día se realizaban las carreras de monta de caballos y cuádrigas, después se pasaba a las tres primeras pruebas del pentatlón, el

<sup>8</sup> Practicado con pelotas de aire (balones huecos de vejiga de cerdo calentados sobre cenizas), el resto eran de lana o pelo. Se conserva un tratado sobre juegos de pelota de Galeno y se ha perdido el importante tratado de Timócrates.

disco, la jabalina y el salto de longitud; las dos últimas pruebas del pentatlón se realizaban en el cuarto día, correspondiendo a la carrera en el estadio y la lucha. El tercer día, la organización daba un festín tras sacrificar 100 bueyes en honor a Zeus. En el cuarto día por la mañana se daban las pruebas de carreras y por la tarde lucha, pugilato y pancracio. El quinto día se erigía al vencedor y se le daban los honores y premios correspondientes; también se daba una última comida, pero reducida a los ganadores de las competiciones, los embajadores de las ciudades participantes y los miembros de la organización (Hernández, 2003).

<b>Programa deportivo de Olimpia</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La carrera al estadio,</li> <li>➤ El diaulo o doble estadio,</li> <li>➤ El dóliko o carrera de fondo,</li> <li>➤ La carrera hoplítica o carrera portando armas</li> <li>➤ Salto de longitud</li> <li>➤ Lanzamiento de disco</li> <li>➤ Lanzamiento de jabalina.</li> <li>➤ Pugilato.</li> <li>➤ Pancracio.</li> <li>➤ Pentatlón (disco, jabalina, longitud, carrera al estadio, lucha).</li> <li>➤ Carrera de cuadriga.</li> <li>➤ Carrera de vigas (con dos caballos).</li> <li>➤ Carrera montando a caballo.</li> <li>➤ Carrera de carro tirado por mulos.</li> </ul>	

Fuente: (Hernández, 2003,164)

Las prácticas de competiciones agonísticas, tal como hemos visto, se asociaban a aspectos religiosos; muestra de ello son estas primeras competiciones creadas en reverencia al Dios Zeus, los Juegos Olímpicos. Poco a poco esta asociación entre deporte y religión se empieza a separar hasta llegar a transformarse en un tipo de festival profano.

La celebración de los Juegos Olímpicos llegó a alcanzar tal éxito que se mantuvo incluso después de la ocupación de Grecia por Roma. Se puede observar una clara evolución de estos Juegos, pues su práctica deja de ser ejercida por jóvenes idealistas pertenecientes a las clases nobles atenienses, para pasar a ser realizado por profesionales, siendo su objetivo el divertir a un público que acude con el afán de disfrutar de un emocional espectáculo de ejercicios competitivos, en vez de acudir en forma de peregrinaje en honor a los dioses (Salvador, 2004,12).

Precisamente, el gran éxito de estos juegos propició la aparición de nuevos factores asociados a estas prácticas, que desembocaron en un cambio en la naturaleza de tales juegos competitivos, como lo fueron la especialización y la comercialización del deporte en la era romana.

#### **4. El deporte en la sociedad contemporánea**

Una vez que los ejercicios físicos fueron reconocidos como un elemento fundamental para la formación del carácter, la moral y, en general, para la sociedad, estaban destinados a ser una parte muy importante en la vida cotidiana del individuo de la Edad Moderna.

Desde que los humanistas del Renacimiento se pusieran a reflexionar sobre los juegos medievales y las disciplinas practicadas en la Grecia antigua se ha ido acelerando la conformación del deporte moderno. Más tarde fue impulsado por los intelectuales del Siglo de

las Luces, que desembocaron en numerosos tratados sobre teorías educativas basadas en los ejercicios físicos y teorías higienistas sobre el cuidado del cuerpo. Este movimiento llevó a muchos países europeos, como Francia, España, Gran Bretaña, Austria, Italia y Alemania fundamentalmente, a desarrollar un modelo de gimnasia militarista e ideologizado. El deporte inglés tiene sus orígenes gracias al desarrollo del industrialismo, que trajo unas nuevas condiciones sociales y materiales. Las clases altas fueron las más innovadoras en la cuestión deportiva. El deporte federado se extiende, y con él un tipo de deporte que debido a su cada vez más sólida reglamentación acaba por reprimir el carácter lúdico original del juego. “El deporte, hijo de las revoluciones burguesas, nieto del Renacimiento y de la Edad Media, arrancó de dos medios culturales diferenciados que evolucionaron de maneras diversas y han acabado por convergir para conformar un único modelo deportivo: el mercantilizado” (Salvador, 2004, 283).

En este sentido, Elias y Dunnig (1992) han detectado esta evolución de los juegos y exponen este fenómeno en su *Análisis figuracional de la tendencia hacia la creciente seriedad en el deporte*. En este análisis nos dicen que las prácticas deportivas se realizan cada vez más “dirigidas a los otros” son menos egocéntricas y cada vez más dirigidas a producir una excitación placentera en los espectadores. La búsqueda de récords, de identidades en el deporte y del beneficio económico ha influido enormemente en la actual configuración del deporte olímpico y profesional. A estos factores hay que añadir que el proceso civilizatorio ha influido en el autocontrol emocional del hombre moderno, en las restricciones del juego y por tanto en la espontaneidad y creatividad.

“Esto nos lleva a la posibilidad de pensar que exista relación entre el proceso civilizador y la tendencia, en los deportes, hacia una creciente seriedad en la participación; esta última, por ejemplo, puede deberse en parte al hecho de que, debido a la socialización del individuo dentro de las normas más restrictivas del sistema moderno de interdependencias sociales, más complejo y opresivo, el individuo moderno, más restringido y civilizado, participa en el deporte con menos espontaneidad e inhibiciones que su antepasado, menos civilizado y con menos limitaciones emocionales, quien vivió en un sistema de interdependencias sociales menos complejo y represivo” (Elias y Dunning, 1992, 257).

Con todo este recorrido hemos visto cómo antiguas prácticas físicas de juegos populares de las diferentes culturas de la Edad Media en Europa han llegado a ser un espectáculo mundial de masas.

## 5. La reglamentación como sociogénesis del deporte moderno

No sería correcto decir que el deporte se creó en Inglaterra después del análisis histórico y social que hemos realizado sobre el fenómeno deportivo. Los ejercicios físicos competitivos están generalmente extendidos por todos los pueblos y culturas.

En Inglaterra, el periodo preindustrial siguió los mismos patrones que en el resto de países europeos, es decir, la recuperación deportiva clásica de una manera mucho más refinada y sistematizada. En este periodo, Francia y los pueblos de centro Europa fueron los que más practicaron semideportes; en la Edad Media y en el Renacimiento fueron España e Italia los que presentaban mayor gama de juegos, actividades lúdicas y deportivas, fundamentalmente durante el Barroco, en los siglos XVIII y XIX. En el siglo XIX será el deporte inglés lo que ahora denominamos como deporte moderno. Esta moderna forma de hacer deporte fue posible gracias al caldo de cultivo social y económico donde fue gestado, amoldándose a los gustos del ocio y placer de la clase alta inglesa. Luego se extendieron a

América del Norte y, por la vía del Industrialismo, al resto del mundo. Muchas de las pruebas existentes hoy día provienen de Inglaterra. Por ejemplo, la mayoría de las carreras del atletismo fueron inventadas por los universitarios ingleses. Éstos realizaron una síntesis entre los juegos competitivos que practicaban en los medios rurales y las leyendas deportivas del mundo clásico (Salvador, 2004).

Uno de los principales acicates para el surgimiento de este tipo de deporte fue que a partir del siglo XVII la aristocracia inglesa sale de su posición de poder dentro del Estado, para pasar a ser ocupada por una burguesía emergente. Este hecho, unido a que el Estado es quien pasa a tomar la responsabilidad en la defensa de su territorio, hizo que esta clase pasara a estar desocupada de sus tradicionales actividades, el gobierno y la guerra. Como Cromwell compuso un ejército de campesinos pagados, la profesión de las armas dejaba de ser funcional en esta clase social. Para entretenerse seguían practicando ejercicios caballerescos como la esgrima y la equitación, a modo de privilegio de clase pues ya no eran útiles para la guerra. Por tanto, siguiendo a Veblen (1987), podemos decir que el deporte ha surgido del estilo de vida ociosa de la clase aristocrática inglesa. El concepto *sportman* en sus orígenes era referido a un tipo de aristócrata que practicaba deporte en su tiempo de ocio (Wohl, 1966).

Otro fenómeno característico de la Inglaterra del periodo industrial fue la aparición del deporte en las escuelas británicas. Estas escuelas se situaban a campo abierto y sus alumnos procedían de familias nobles, de la clase media o de ricos empresarios. Los deportes más practicados fueron el fútbol, las competiciones de remo y las carreras campo a través; deportes que más tarde fueron pasando a la universidad en la medida en que estos mismos alumnos continuaron con su práctica en ella. Las clases sociales altas de otros países, al viajar a Inglaterra quedaron sorprendidas con los modelos de enseñanza inglesa y, por tanto, fueron adoptando su sistema educativo junto con los deportes practicados por sus alumnos. Aunque es difícil de explicar por qué unas disciplinas se extendieron, como el fútbol, las carreras, la lucha, el boxeo, y no lo hicieron las prácticas deportivas locales como el críquet, el croquet o la caza del zorro. Un gran número de teóricos de la educación, entre los que podemos citar a Locke y Rousseau, imaginaron una educación donde se diera un equilibrio entre el intelecto y el cuerpo tal como la célebre frase de Juvenal "*Ment sana in corpore sano*". En la rígida educación de las clases altas inglesas se acabó introduciendo el deporte como una manera de formar el carácter de los díscolos estudiantes. Uno de los pioneros en este sentido fue Thomas Arnold quien aplicó una serie de reformas en su colegio, entre 1828 y 1842, introduciendo los deportes en los programas educativos del colegio de Rugby (Inglaterra). Thomas reglamentó juegos y definió los espacios para el juego, además incitó a sus alumnos a asociarse en clubs deportivos y más tarde les entregó la dirección de éstos. Los resultados fueron todo un éxito y el comportamiento social de sus alumnos fue ejemplar, por lo que la experiencia de Rugby fue extendiéndose a otras escuelas que modificaron sus horarios para, al menos, tener tres medias jornadas semanales dedicadas a la disciplina deportiva. Sin embargo, la educación se encontraba en el sector privado que respondía a las características burguesas, puritanas y capitalistas, que eran las organizadoras del sector privado (Weber, 1985). Por este motivo no se llegó a crear un programa estatal igualitario, pero sí que estuvo muy presente su oferta en la mayoría de colegios privados (Salvador, 2004).

Sobre las asociaciones deportivas, eran los propios alumnos los que las gestionaban, realizaban elecciones y surgió la figura del capitán, quien representa al equipo y es el único que puede hablar con los árbitros. Su figura, seguramente, posee un origen militar, tal como el que se establecía en los torneos entre señores y nobles que participaban. El capitán es quien canaliza los conflictos y discusiones del grupo.

La industrialización desarrolló un pensamiento de tipo instrumental. Se necesitaba estandarizar medidas y realizarlas lo más exactas posibles. Además, el criterio de racionalidad empezaba a extenderse entre los capitalistas y por toda la clase alta inglesa. Todas estas

características tuvieron sus efectos sobre los pasatiempos y competiciones lúdicas deportivas. El deporte fue evolucionando de forma paralela al industrialismo (Salvador, 2004).

“Ocurrió, que los juegos ingleses se tejieron fuertemente entre las manufacturas, los negocios y el comercio, es decir, que coincidió con una sociedad que buscaba la consecución de resultados, hacer patente la eficacia y demostrar los éxitos de manera constatable mediante los resultados numeralizados y consiguiente estadística. Un juego envuelto en eso, y en más cosas, puede llegar a ser un deporte” (Salvador, 2004).

Desaparece la brutalidad en las disciplinas deportivas y aunque la violencia sigue presente en muchos de sus juegos queda seriamente atenuada, pues ahora se distingue entre una violencia instrumental que no deja de ser practicada y una violencia gratuita, que ética y moralmente ya no se permite. Es decir, que si un jugador mediante una pequeña o mínima agresión al contrario puede conseguir que el equipo rival no obtenga una clara ventaja que le lleve a perder el partido se admite ese tipo de agresión, pues es un tipo de *violencia instrumental* y se deriva de la lógica estratégica del juego. Es el ejemplo de realizar en el fútbol una falta en el centro del campo para conseguir reorganizar la defensa o derribar al jugador que lleva el balón cuando se queda solo ante el guardameta. Sin embargo, si de la agresión no se obtiene ningún beneficio en el juego o incluso se perjudica el resultado es una violencia de tipo gratuita, que es seriamente castigada y, por tanto, ahora ya no es admisible (Elias y Dunnig, 1992).

La sociedad inglesa fue racionalizando las leyes y la forma de gobierno; de la misma forma, se fue racionalizando el deporte mediante un reglamento estandarizado. Los conflictos se empezaban a resolver de forma no violenta y acorde a las normas del juego. Estas normas eran estrictamente vigiladas por varios árbitros o jueces imparciales que han de castigar tanto a los jugadores como a los equipos infractores. Surgen las llamadas “amonestaciones”, las “sanciones”, las “faltas”, los “penaltis” y “golpes de castigo” hacia los equipos y jugadores infractores. Por tanto, el deporte inglés de este periodo era una imagen del pensamiento presente en la Revolución Industrial. No hay que olvidar que millones de obreros, que no tenían posibilidades de acudir a las escuelas privadas, trabajaban una media de unas doce horas diarias, seis días a la semana, y, por tanto, no tenían posibilidad de practicar deporte. Este pasatiempo de la clase alta se fue extendiendo a las clases sociales que pudieron costárselo, como los comerciantes, artesanos acaudalados, estudiantes y empresarios, fundamentalmente. El deporte, en este sentido, era depositario del pensamiento capitalista y, por tanto, su extensión en cierta forma ayudó a que también lo hiciera el capitalismo. Ganan los mejores, los más disciplinados, los más eficaces y eficientes y los que poseen mejores recursos. Por tanto, los más competitivos son los que ganan. El resto de las clases sociales deberían aún esperar bastantes años para poder acceder a estas prácticas deportivas “la clase media debía esperar su turno, supuestamente algún día ganaría, y los trabajadores conforme a su papel de comparsas necesarios para que el sistema funcione y tenga credibilidad” (Salvador, 2004, 369).

Probablemente el gran éxito del deporte inglés fue cambiar la instrumentalidad de su práctica. Se utilizaba su aspecto lúdico tanto para divertir al pueblo o la clase alta como para formar el carácter, educar y transmitir disciplina y funcionar como una válvula de escape a la fuerte represión y autocontrol emocional que regían los nuevos cánones civilizatorios de la nueva sociedad británica (Elias y Dunnig, 1992).

Por tanto, los factores que han permitido la aparición del deporte moderno en la Inglaterra del siglo XVII al XVIII han sido, por un lado, el fenómeno de la Industrialización y su expansión comercial con sus correspondientes efectos en la nacimiento a largo plazo de una clase media y, por otro lado, no menos importante, la aparición del Estado democrático y

la reglamentación pacífica de las formas de solucionar los conflictos presentes entre los distintos grupos sociales. También fue un factor importante la migración del campo a las ciudades y el traslado de la práctica del deporte del campo al interior de las urbes. Este hecho propició la construcción de instalaciones y, por tanto, se fuerza a delimitar los espacios de práctica. En este contexto surgieron numerosas asociaciones deportivas y la organización de frecuentes competiciones desligadas ya de las festividades religiosas. En este sentido, el deporte surgió también al secularizarse de su aspecto religioso y el desarrollo del pensamiento liberal.

“El deporte ha conseguido que los que intervienen en el juego acepten sólo el papel que tienen en dicho juego, al margen de sus condiciones sociales, a las que volverán nada más terminado el partido” (Salvador, 2004, 361).

El deporte en su desarrollo expansivo ha estado fuertemente unido al nacionalismo y a su peor expresión, la guerra. Se puede llegar a pensar que el deporte de alguna forma llegó a formar a la clase dirigente europea para la guerra. Tuvo una gran influencia en el plano físico y en el desarrollo de la voluntad de sus practicantes mediante los valores de la disciplina, el sacrificio, la estrategia y el liderazgo. Algunos presumían que este carácter presente en la clase dirigente británica es lo que les permitió vencer al ejército francés y, más tarde, construir un potente imperio colonial en el siglo XX y salir victorioso de dos Guerras Mundiales. Tanto en la primera como en la Segunda Guerra Mundial las tropas aliadas avanzaban mientras organizaban partidos de rugby y fútbol. Los militares alemanes empezaron a jugar al fútbol después de la guerra de 1914, pues los mandos pensaban que podían despertar virtudes bélicas entre la tropa. En los periodos de entre guerras, los aliados anglosajones se llenaban continuamente asociaban sus triunfos militares con su pasión por la práctica del deporte. Se cuenta, como anécdota del fervor que presentaba por los deportes la clase dirigente inglesa, cómo en 1943 sus señorías estaban debatiendo sobre el críquet, deporte nacional de la élite británica, justo tras anunciar la caída del gobierno de Musolini. Cuando se daba la noticia de la caída del gobierno de Musolini en la Cámara de los Comunes, uno de los parlamentarios presentes advirtió de la retirada de un famoso bateador de críquet (Salvador, 2004).

## 6. La Teoría Civilizatoria y el surgimiento de Los juegos Olímpicos Modernos

Con la entrada en el periodo moderno se empieza a recuperar el valor del cultivo del cuerpo. En este periodo, los griegos tras conseguir la independencia de las potencias europeas, se pusieron manos a la obra para recuperar los Juegos Olímpicos. En 1859, el magnate griego Evangelio Zappas ayuda al rey Otto de Grecia a volver a instaurar los Juegos, cuyas celebraciones llegaron hasta el año 1888.

La persona que con mayor ahínco trabajó para la implantación de los nuevos Juegos fue Pierre Fredi, barón de Coubertin, quien quería recuperar los Juegos de tal forma que fueran lo más parecidos posible a los *agones* griegos (Coubertin, 1967). Según Salvador (2004), las Olimpiadas modernas han perdido el carácter lúdico del deporte, debido a las exigencias del espectáculo y la gran industria que mueve de fondo todo el monumental despliegue que exigen la preparación de unas modernas Olimpiadas.

Coubertin (1967) destaca siete valores esenciales del olimpismo moderno: religión, tregua universal, nobleza, selección, mejoramiento ontogenético y filogenético, caballerosidad y belleza espiritual, lo que supone un brindis al romanticismo europeo de los años 30 del siglo

XX<sup>9</sup>. A pesar de todo, Coubertin pensaba que los Juegos Olímpicos debían ser más que una competición, una ocasión donde poder hacer amigos y estrechar relaciones entre culturas y países “Los Juegos Olímpicos no son simples campeonatos internacionales, sino una fiesta, que se instaura cada cuatro años para la juventud de todo el mundo, para la humana primavera” (Coubertin, 1960,365).

Salvador señala que una de las grandes diferencias de los actuales Juegos con los antiguos juegos clásicos es la desaparición de la violencia y el rechazo y repulsión de la misma en sus distintas manifestaciones. Los griegos, aun siendo muy refinados en lo que al pensamiento se refiere, presentaban altos niveles sobre el umbral de permisión de la violencia. En el gran poema heleno de *La Ilíada* se exaltan y arengan comportamientos muy violentos como los realizados por los héroes griegos Aquiles, Ajax y Odiseo, quien acabará realizando una argucia para destruir a sangre y fuego la ciudad de Troya. En la rapsoda que míticamente cantaba el pretérito aedo, Homero el ciego, se cuenta cómo Aquiles, en honor en los funerales de su amigo y amante Patroclo, lleva a cabo unos juegos competitivos con el afán de que sus pertenencias fueran repartidas entre los mejores, lo más virtuosos de sus leales mirmidones (Homero, *Ilíada*, Cant. XXIII). Además, son pocos los lugares donde se hace referencia al terrible asesinato de doce vírgenes doncellas troyanas, sacrificadas para que ardieran en la pira funeraria en honor a Patroclo, tal como lo hacen Elías y Dunnig (1992) para señalar el alto grado de aceptación de la violencia en la cultura griega. Autores que también ilustran con otra serie de ejemplos cómo los atenienses consideraban algo muy racional degollar a todos los varones adultos de Mileto, vender a sus mujeres e hijos como esclavos y volver a colonizar la ciudad, todo ello con el objeto de proteger sus intereses y mantener el control sobre esta ciudad, que se encontraba en un lugar estratégico referente a Esparta.

La hipótesis de la teoría civilizatoria elaborada por Elias (1988) en su obra *El proceso de la civilización* supone que el umbral de rechazo a la violencia difiere en las distintas etapas de desarrollo social. En este proceso se dan avances y retrocesos, “procesos descivilizatorios”, como las dos grandes Guerras Mundiales. En este sentido, aplicando la teoría civilizatoria al desarrollo histórico del deporte, entre el periodo de la Grecia clásica y el actual deporte moderno, podemos comprobar cómo, en este sentido, los datos apoyan esta hipótesis. Los clásicos, a pesar de revolucionar el pensamiento en Occidente e introducir valores humanos en las artes y las letras, poseían una alta aceptación de la violencia tanto en el deporte como en la vida cotidiana de las ciudades Estado. El desarrollo civilizatorio ha traído el cada vez mayor rechazo a la violencia apoyado en unas altas dosis de autocontrol. El autocontrol refleja un relativo alto grado de seguridad física.

## 7. El deporte contemporáneo

<sup>9</sup> Cagigal nos cuenta, a modo anecdótico, sobre la forma tan seria que intentaba darle credibilidad a estos valores que Coubertin en 1924 llegó a enfermar debido a un gran disgusto provocado porque unos compatriotas franceses habían rasgado y hecho girones una bandera de EEUU cuando perdieron un partido de rugby 18-3 en los Juegos de París (Cagigal, 1981a:92). También hay que señalar que la persona que proclamaba la importancia de la participación frente a la competición poseía un carácter misógino y se negaba duramente a la participación de las mujeres en los juegos. Coubertin pensaba que el deporte femenino no guardaba ningún interés y no guardaba los cánones de estética propios de lo que él consideraba deporte olímpico. En respuesta a este hecho surgió en 1919 una Federación de Sociedades Femeninas liderada por Alice Milliat. Esta federación tenía la finalidad de extender la práctica del deporte entre las mujeres francesas. Gracias en parte a este movimiento nace la Federación Deportiva Femenina que organizará en 1922 los I Juegos Mundiales Femeninos y los segundos en 1926. Este movimiento produjo tal presión que las mujeres fueron aceptadas como deportistas en las olimpiadas de Amsterdam de 1928.

El deporte a partir de la década de los años 20 del siglo XX se ha ido configurando como un fenómeno planetario en su forma de práctica moderna, pues ya hemos mostrado como los juegos y competiciones físicas han sido comunes a todas las etnias y culturas salvo las más estrictamente fanáticas en relación a su sentido de la religiosidad. Las prácticas de juegos tradicionales se han visto casi extinguidas, y es en el deporte, donde los individuos han encontrado el sucedáneo del juego, algo atávico y presente tanto en el reino animal, como en las más antiguas civilizaciones humanas.

Después del estudio del extenso desarrollo histórico y cultural del deporte concluimos tanto con Elías y Dunnin (1992) y como con Salvador (2004) en que una de las grandes diferencias de los actuales Juegos con los antiguos juegos clásicos es la desaparición de la violencia y el rechazo y repulsión de la misma. Los griegos, aun siendo muy refinados en lo que al pensamiento se refiere, presentaban altos niveles sobre el umbral de permisión de la violencia. En el gran poema heleno de *La Ilíada* se exaltan y arengan comportamientos muy violentos como los realizados por los héroes griegos Aquiles, Ajax y Odiseo, quien acabará realizando una argucia para destruir a sangre y fuego la ciudad de Troya. En la rapsoda que míticamente cantaba el pretérito aedo, Homero el ciego, se cuenta cómo Aquiles, en honor en los funerales de su amigo y amante Patroclo, lleva a cabo unos juegos competitivos con el afán de que sus pertenencias fueran repartidas entre los mejores, lo mas virtuosos de sus leales mirmidones (Homero, *Ilíada*, Cant. XXIII). Además, son pocos los lugares donde se hace referencia al terrible asesinato de doce vírgenes doncellas troyanas, sacrificadas para que ardieran en la pira funeraria en honor a Patroclo, tal como lo hacen Elías y Dunnig (1992) para señalar el alto grado de aceptación de la violencia en la cultura griega. Autores que también ilustran con otra serie de ejemplos cómo los atenienses consideraban algo muy racional degollar a todos los varones adultos de Mileto, vender a sus mujeres e hijos como esclavos y volver a colonizar la ciudad, todo ello con el objeto de proteger sus intereses y mantener el control sobre esta ciudad, que se encontraba en un lugar estratégico referente a Esparta.

La hipótesis de “La teoría civilizatoria” elaborada por Elias (1988) en su obra “El proceso de la civilización” supone que el umbral de rechazo a la violencia difiere en las distintas etapas de desarrollo social. En este proceso se dan avances y retrocesos, “procesos descivilizatorios”, como las dos grandes Guerras Mundiales. En este sentido, aplicando la teoría civilizatoria al desarrollo histórico del deporte, entre el periodo de la Grecia clásica y el actual deporte moderno, podemos comprobar cómo, en este sentido, los datos apoyan esta hipótesis. Los clásicos, a pesar de revolucionar el pensamiento en Occidente e introducir valores humanos en las artes y las letras, poseían una alta aceptación de la violencia tanto en el deporte como en la vida cotidiana de las ciudades Estado. El desarrollo civilizatorio ha traído el cada vez mayor rechazo a la violencia apoyado en unas altas dosis de autocontrol. El autocontrol refleja un relativo alto grado de seguridad física deseable en nuestras actuales sociedades.

## 8. Conclusiones

El deporte posee hoy día un enorme despliegue estético y ofrece una actividad placentera a sus practicantes. Ofrece una gran puesta en escena mediante el despliegue de una amplia gama de colores, rápidos y técnicos movimientos, otros son elegantes y estilizados, otros ofrecen sorprendentes equilibrios, otras veces imposible concatenación de movimientos técnicos, otros impresionantes efectos musculares, en definitiva, todo ello ofrece una belleza estética difícilmente de pasar por alto o quedar indiferente ante ella. Es hoy día una potente industria dentro del mercado que posee una gran cantidad de aficionados, tanto, que supone el 5 por 100 del total de la riqueza mundial.

El deporte ha ofrecido siempre además de todos los beneficios que hemos podido observar, como los físicos, los de higiene, los de salud, los preparar a los individuos tanto para el desarrollo de tareas profesionales de trabajos físicos como para preparar a los individuos para la guerra, es decir, hacer que sus posibilidades de supervivencia en la sociedad aumenten. Además de esto, hay que señalar que ha servido como mecanismo de identidad tanto para sus practicantes como para sus aficionados.

El deporte supone hoy día un bien público y colectivo, ayuda a las personas en la construcción de su personalidad e identidad, es una práctica agradable y mediante el juego se da pie a que el ser humano haga uso de su creatividad. El deporte a nivel social tal como nos dijera Durkheim (1975) puede hacer despertar en los individuos ideas y sentimientos que ligen a los individuos con la colectividad.

Situándonos a un nivel de análisis macro, el ejercicio físico y las competiciones deportivas desde la antigüedad han supuesto una forma de entrenar habilidades que eran necesarias para la supervivencia del individuo. Incluso en los animales el juego supone una forma de aprender a cazar y a pelear, por lo que es una forma de adquirir recursos esenciales para la supervivencia. También era una forma de ofrecer una identidad de grupo, un sentimiento de *nosotros* ante *ellos*, al competir entre localidades cercanas y que sobre todo ejercía a modo de elemento de integración social. El individuo mediante la exhibición de unas vistosas habilidades físicas también podía desarrollar su identidad dentro de la comunidad. Por tanto, el deporte ha ofrecido la posibilidad de entrenar habilidades esenciales para la supervivencia y además ha ofrecido una identidad personal y grupal a los distintos grupos humanos. Incluso en algunos pueblos primitivos de Mesoamérica y en los esquimales ha llegado a ser una forma de solucionar conflictos.

Una vez que la cultura se hace más compleja también lo hacen las prácticas deportivas que son diferenciadas en las distintas posiciones de clase dentro de la estructura social. La clase alta practicaba ejercicios y competiciones de habilidades marciales, mientras que las clases populares realizaban prácticas competitivas basadas en habilidades manuales, siendo muchas de ellas habilidades productivas de la vida diaria.

Estas prácticas no siempre han sido funcionales a la cultura, también han sido fuentes de conflictos. Cuando surgen las ciudades y se trasladan estas prácticas y competiciones de tipo físicas al interior de las ciudades se empiezan a crear graves altercados y rivalidades, hasta tal punto que han sido muchos los intentos por el poder central de prohibir tales prácticas. También se crearon grandes rivalidades entre grupos que, con frecuencia, desembocaban en conflictos y altercados que en no pocas ocasiones terminaban con fallecimientos.

En el periodo Moderno se produce la reglamentación de los pasatiempos lúdico-físicos y surge el deporte en su versión moderna que sufre una rápida expansión a nivel mundial, en muchos casos impulsada por el proceso de colonización de los Estados europeos.

En la actualidad nuestras sociedades se han vuelto sedentarias. Si bien antes el deporte ayudaba a poder sobrevivir en una sociedad violenta, ahora, en una sociedad compleja, el deporte dota a los individuos de valores que van a ser esenciales para que puedan tener éxito en el actual sistema y, por tanto, no deja de ser una forma de dotar recursos para una supervivencia compleja. Tal como demostró Arnold en la escuela de Rugby, el deporte ayudó a sus estudiantes a *formar el carácter* y consiguieron hacer que éstos fueran modelos a seguir en la sociedad Inglesa de la época victoriana. El deporte con su función socializadora permite a los individuos adoptar unas normas de juego, aprender a competir, a cooperar y a superarse a sí mismos, alcanzando cada vez mejores marcas. Tal como reflejan los autores marxistas, el deporte desarrolla los valores presentes en el sistema productivo capitalista y, por tanto, dota a los individuos de valores y actitudes que les ayudan a tener éxito en el mismo.

Los Estados Modernos comienzan a apropiarse del ámbito deportivo y a aprovechar las fuertes connotaciones sobre la identidad que poseen los enfrentamientos deportivos. Empiezan a utilizarlo como medio de crear *identidad nacional* y de competir simbólicamente con otros Estados, principalmente en cada Olimpiada Moderna, que están plagadas de ejemplos de estas rivalidades entre naciones, llegando incluso a producirse atentados de tipo terroristas. Este es un ejemplo de otra de las disfuncionalidades que siguen presentes en el mundo del deporte y ejemplo del conflicto entre grupos que poseen distintas identidades.

## Bibliografía

- Diem, Karl. *Wesen und Lebre des Sports und der Leibeszziehung*. Berlín: Wreidmannsche Verlagsbuchhandlung, 1960.
- Diem, Karl. *Historia de los deportes. 2 tomos*, Barcelona: Luis de Caralt, 1966.
- Drinkwater, J. Bárbara. The development and manifesation of agresión with special referentes to competitive sport. *Recreation Research Review*, 1980, 41-44.
- Elías, Norbert. *La sociedad de los individuos*, Barcelona: Península, 1990.
- Eliás, Norbert y Dunning, Eric. *El proceso de la civilización*, México: FCE, 1988.
- Elías, Norbert y Dunning, Eric. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, Madrid, Sección de Obras de Sociología: Fondo de Cultura Económica, 1992..
- García Ferrando, Manuel. *Deporte y sociedad*, Madrid: Ministerio de Cultura, 1982.
- García Ferrando, Manuel. *Hábitos deportivos de los españoles. Sociología del comportamiento deportivo*, Madrid: Ministerio de Cultura/Consejo Superior de Deportes, 1986.
- García Ferrando, Manuel. *La Oferta Municipal de Deporte en la Comunidad Autónoma de Madrid*, Madrid: Dirección General de Deportes, 1986.
- García Ferrando, Manuel. *La Oferta Municipal de Deporte para todos en la Comunidad Valenciana*, Valencia: Dirección General de Deportes, 1989.
- García Ferrando, Manuel. Ibáñez, J. y Alvira, F. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación. Madrid: Ciencias Sociales Alianza Editorial, 1989.
- García Ferrando, Manuel. *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica*, Madrid: Alianza Editorial. Consejo Superior de Deportes, 1990.
- García Ferrando, Manuel. *Los españoles y el deporte (1980-1990). Un análisis sociológico*, Madrid: Ministerio de Cultura/Consejo Superior de Deportes, 1991.
- García Ferrando, Manuel. *Los deportistas olímpicos españoles: un perfil sociológico*. Madrid: Consejo Superior de Deportes, 1996.
- García Ferrando, Manuel y Hargreaves, John. Opinión pública, integración nacional e identidad nacional en España: el caso de los Juegos Olímpicos de Barcelona. En M. García y Martínez (coord.), *Ocio y Deporte en España*. Valencia: Tirant lo Blanch, 1996, 353-376.
- García Ferrando, Manuel.; Puig Barata, Nuria y Lagardera Otero, Francisco. *Sociología del Deporte*, Madrid: Alianza Editorial, 2002.
- García Ferrando, Manuel; Lagardera Otero, Francisco y Puig Barata, Nuriz. Cultura deportiva y socialización. En Manuel García Ferrando, N. Puig y F. Lagardera (comps.), *Sociología del Deporte*, Madrid: Alianza Editorial, 2002, 69-98.
- García Ferrando, Manuel; Ibáñez, J. y Alvira, F. *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Ciencias Sociales Alianza Editorial, 2002.
- García Ferrando, Manuel. "Globalización y deporte: paradojas de la glocalización". En A. Ariño (ed.) *Las encrucijadas de la diversidad cultural*. CSIS, 2005, 453-466.
- García Ferrando, Manuel et al. *Pensar nuestra sociedad global. Fundamentos de sociología*. Valencia: Tirant lo Blanch, 2005.

- García Ferrando, Manuel. *Postmodernidad y Deporte: Entre la Individualización y la Masificación*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, CSD, 2006 a.
- García Ferrando, Manuel. "Venticinco años de análisis del comportamiento deportivo de la población española (1980-2005)". *Revista Internacional de Sociología*, 44, 2006 b, 15-38.
- Gimferrer José María. *Elogio de la Amistad. Antología. Los mejores textos clásicos sobre la amistad*. Madrid: El buey mudo, 2010.
- Heider, Karl G. "From javanese to Dani: the translation of a Game", en Stevens Jr. (ed.). *Studies in the Anthropology of Play*. West Point, Nueva York: Leisure Press. Citado en Blanchard y Cheska, 1986, 1977.
- Heinemann, Klaus. "¿De qué manera la tecnologización del deporte cambia la cultura del movimiento y el deporte?". *Llibre de les actes del Cinquè Congrés de les Ciències de l'Esport, l'Educació Física i la Recreació de l'INEFC-Lleida*. Lleida: Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya, 2002, 145-160.
- Hernández Vázquez, Manuel. *Antropología del deporte en España*, Madrid: Librerías Deportivas Esteban Sanz, 2003.
- Herodoto. *Los nueve libros de la historia*. Trad. María Rosa Lida de Malkiel, Barcelona: Orbis, 1987.
- Hesíodo. *La teogonía, Los trabajos y los días, El certamen y El escudo*, Trad. hermanas Martín Sánchez, Madrid: Alianza, 2000.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Ed. Alianza, 1972.
- Humphrey, Robert L. *A history of games*. West Point, New York: Leisure Press, 1981.
- Inglehart, Ronald. *Modernización y posmodernización. El cambio cultural, económico y político en 43 sociedades*. Madrid: CIS / Siglo XXI, 1998.
- Lüschen, Günther. "Sociology of Sport: Development, Present State, and Prospects". *Ann. Rev. Sociology*, 6, 1980, 315-347.
- Platón. *La República*. Ed. Conrado Eggers. Madrid: Gredos, 1986.
- Plutarco. *Las vidas paralelas*. Ed. Emilio Crespo. Madrid: Cátedra, 1999.
- Pociello, Christian. *Cultures sportives*. Paris: PUF, 1995.
- Salvador, José Luís. *El deporte en occidente. Historia, cultura y política*. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, 2004).
- Weber, Max. *Economy and Society (1921/1968)*, 3 vols. Totowa; N.J.: Bedminster Press. Edición en castellano: *Economía y Sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica, 1977.
- Weber, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Barcelona: Orbis, 1985.
- Wohl, Andrzej. The place and role of physical culture in contemporary civilization. *Actas del Congreso de Deporte y sociología de Colonia*, 1966.
- Wolf, Eric. "Kinships, friendship and patron-client relations in complex societies". En M. Banton (ed), *The social anthropology of complex societies*. Londres: Tavistock Publications, 1966.
- Woolcock, Michael. "Social capital and economic development: Toward a theoretical synthesis and policy framework", *Theory and Society*, 27, 1998, 151-208.