

La relación triádica del juego, una interpretación de tres actividades humanas

The triadic relation of game, an interpretation of three human activities

VICENTE NAVARRO-ADELANTADO

Universidad de La Laguna. España

Grupo de Investigación e Innovación Docente en la Actividad Física y el Deporte

vnavarro@ull.edu.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9732-2492>

MIGUEL PIC

Universidad de La Laguna. España

Grupo de Investigación e Innovación Docente en la Actividad Física y el Deporte

miguel.pic.aguilar@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8380-9029>

Recibido / Received: 2/07/18. Aceptado / Accepted: 6/12/18.

Cómo citar / Citation: Navarro-Adelantado, V. y Pic, M. (201X). La relación triádica del juego, una interpretación de tres actividades humanas. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 20(2-3), 298-318.

DOI: <https://doi.org/10.24197/aefd.2-3.2018.298-318%20a>

Resumen. Este trabajo trata de comprobar si la denominada 'tricky triad' (Suits, 1988), o tríada engañosa, se comporta como una verdadera tríada relacional. Todo ello se constata desde la teoría de la comunicación y el análisis de las decisiones a través de un modelo de comportamiento lúdico en un juego de persecución, que parte de una distribución desigual de fuerzas. Se debate si los conceptos de "jugar"–"juego"–"deporte" responden verdaderamente al establecimiento de una tríada relacional con la que comprender mejor el comportamiento de estas actividades. Se desarrolla la lógica de situaciones, justificando las decisiones de los jugadores. Se confirma la aparición de paradojas situacionales en las interrelaciones entre los tres conceptos.

Palabras clave. Juego; tríada; deporte; filosofía del deporte; ambivalencia.

Abstract: This paper tries to verify whether the so-called 'tricky triad' (Suits, 1988), or deceptive triad, behaves like a true relational triad. All this is verified from a communication and the analysis of decisions theory perspective through a ludic behavior model of a chase game, which starts with an unequal distribution of forces. It is debated if the concepts of *play-game-sport* truly respond to the establishment of a relational triad that will increase our understanding of the behaviors within these activities. The logic of situations is developed, justifying the decisions

of the players. The emergence of situational paradoxes in the interrelationships between the three concepts is confirmed.

Keywords: Play; triad; sport; philosophy of sport; ambivalence.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende comprobar si la denominada *'tricky triad'* (Suits, 1988), o tríada engañosa, se comporta como una verdadera tríada relacional. Para ello, en esta tríada lúdica han de darse un tipo de relación de flujos ($\leftrightarrow, \rightarrow, \leftarrow$), un antagonismo de conceptos, una cooperación entre conceptos (complementariedad, alianza), y una ambivalencia de conceptos (paradoja). Todo ello, además, requiere constatarse en un comportamiento lúdico modelizado. Un modelo lúdico hará encajar el discurso en coherencia y en la aproximación a la realidad. Ese acercamiento a través de un modelo ofrece formas de entender el fenómeno lúdico que tomamos como objeto, lo que supone hacer emerger las distintas manifestaciones aprehensibles del mundo del juego vinculado a la adaptación motriz para conseguir logros. Por consiguiente, se probará el jugar, el juego y el deporte bajo una forma práctica de juego, que usaremos como modelo y ejemplo.

En la tríada concurre una original forma de comunicación, siendo una relación característica de las actividades humanas establecida respecto a un tercero (Mills, 1953; Granovetter, 1973). La tríada tiene varias interpretaciones que enriquecen cómo entender las actividades lúdicas; una de ellas es establecer una analogía entre la relación triádica con las relaciones humanas. Se ha utilizado el juego como modelo de análisis social desde las matemáticas (Von Neumann y Morgenstern, 1944; Nash, 1950) con aplicación a la economía (Teoría de juegos), por medio del análisis social (Elias, 1995) y político en su analogía con el juego (Parlebas, 2011), a través de la praxiología (Parlebas, 1981, 1988, 2001, 2005a, 2005b, 2005c, 2010, 2018) para los juegos deportivos con redes de comunicación ambivalentes, mediante el análisis de juegos motores y su optimización (Navarro, 1995, 2009, 2011), y desde el análisis de las tríadas y su jugabilidad (Pic y Navarro, 2017). Pero no se ha centrado el debate entre la relación jugar-juego-deporte vista como una tríada relacional trasladable a un comportamiento de juego. Con distintos enfoques académicos, se ha estudiado el juego desde el análisis entre jugar-juego (Buytendijk, 1935; Piaget, 1946; Caillois, 1967; Suits,

1967; Navarro, 2002), y entre juego y deporte (Huizinga, 1938; Cagigal, 1966, 1979; Parlebas, 1981, 1988, 2001), o interesado en el conjunto 'game-playing-games-sports' (jugar-juego-deporte) (Suits, 1988, 1989; Meier, 1988; Navarro, 2002; Carlson, 2018). Estos planteamientos han enriquecido la interpretación buscada. Resulta sugerente ahondar en si los tres conceptos analizados responden verdaderamente al establecimiento de una tríada conceptual con la que comprender mejor el comportamiento en estas actividades.

Delimitar el concepto de juego ha sido controvertido. Suits (1988, 1989) y Meier (1988) abordan la conceptualización más amplia en lo que se ha denominado una tríada engañosa (*tricky triad*). El foco entre Suits y Meier se ha desplazado entre las interrelaciones para jugar-juego-deporte del primero o el énfasis en entender el deporte a partir del juego. La profundización al categorizar las formas de jugar y de juego es el trasfondo del debate, y supone muchas interpretaciones (López-Frías, 2014; Kobiela, 2016; Carlson, 2017, 2018) que se escapan, en parte, de la prioridad de este artículo, aunque los ingredientes de los conceptos triádicos que abordaremos se sostienen en la interrelación de elementos (Suits, 1988) ante las situaciones. La práctica deportiva de la sociedad actual ha sido identificada dentro de un sistema abierto (Puig y Heinemann, 1991) y, por eso, definir el concepto deporte es un reto. Identificar la esencia del deporte desde un posicionamiento internalista ha recibido críticas fundadas (López-Frías y Gimeno-Monfort; 2015; 2016), y otras veces la visión del juego y el deporte se ha clarificado en el análisis de autores representativos de otros posicionamientos opuestos (Martínez-Santos, 2014). Sería complejo definir universalmente el deporte, pero mayor limitación supondría abandonar el debate al hecho dualista (Kretchmar, 2007) cuando se trata de un fenómeno triádico.

Muchas veces, los constructos que maneja la sociedad actual muestran conceptos próximos frente a un tercero, más lejano a ellos, sin embargo puede que sean de un mismo campo, como ocurre con 'jugar', 'juego' y 'deporte'. Además, también se aprecian reticencias para aceptar el antagonismo o la ambivalencia entre ellos, evidenciadas en la resistencia a perder su carácter. En estos conceptos apreciamos un paralelismo con los grupos compuestos de personas cuando están formados por tres (conceptos, equipos). Los conceptos se adaptan a las realidades, tal y como les sucede a los grupos cuando fluctúan (más o menos conscientemente) para adaptarse a la relación que consideran más práctica en cada caso y de mayor utilidad para conducir su resistencia.

Porque no se trata de una oposición de conceptos en una relación bidireccional sino triádica. La presencia de tres (conceptos, grupos) conforma un escenario nuevo, siguiendo el guión de un constructo o de un complejo de concepciones, ideas, intereses, de carácter estratégico, respecto a una permanencia o prevalencia de un concepto sobre otro.

‘Jugar’, ‘juego’, ‘deporte’ se asumen triádicamente, buscando el camino de confirmar la cuestión inherente a la tríada, es decir: la paradoja. ¿Cuál es la paradoja entre estos tres conceptos? Se modeliza este análisis mediante un tipo de tríada, del conjunto de tríadas que pueden darse en razón de cómo establezcan sus flujos, bajo las redes de comunicación (Teoría de grafos). Cada uno de los conceptos se enfrenta en tríada. ‘Jugar’ es la actividad de juego, carente de una estructura cerrada (en este sentido menos estructurada), sin reglas, abierta al que juega, pura y satisfactoria para el jugador. ‘Juego’ es la actividad estructurada de juego, más o menos reglada, y que tiene un componente social compartido, pudiendo disponerse o no como enfrentamiento. ‘Deporte’ es la actividad formalizada, institucionalizada, con enfrentamiento estricto, con una memoria de registro explícita y de la cual, como consecuencia, se declara objetivamente un vencedor. Por consiguiente, se trata de tres formas diferenciales de tres conceptos, basados en una forma de jugar, que se debaten entre el antagonismo, la cooperación y la ambigüedad. El antagonismo se concreta en la contraposición del jugar frente al deporte, y a una parte entre jugar y juego, como es la obligación de la regla que hay solo en la segunda forma respecto a la primera. Ambigüedad encontramos entre jugar y juego, cuando el primero término (jugar) consiste en una actividad libre que se opone a las limitaciones del juego con sus reglas; también, entre juego y deporte donde, dependiendo de cómo se presente a los practicantes, puede concebirse más en una forma u otra. En esta ambigüedad tiene un papel fundamental el contexto donde se desarrolle, por ejemplo, en un ambiente de fiesta, es más fácil que un juego tienda al o se transforme en jugar; a su vez, un deporte puesto en práctica con niños debería reducir su carácter deportivo para enfocarse más como un juego.

Parece obvio que toda manera de jugar dependa del contexto (Passos, Araújo y Davids, 2013) en el que se juegue. Esto afecta a la tarea y al grado de codificación (de estructuración) con que se juegue. Flament (1977) demostró que la interrelación tarea-red de comunicación justifica el comportamiento de los grupos al actuar. La interpretación del objetivo, en el contexto de *tricky triad*, permite a Kobiela (2016)

establecer tres objetivos mediante los que ordenar las praxis institucionalizadas. Siendo importante esta dependencia de la tarea y el contexto, la interrelación triádica hace emerger un entramado conceptual real y en la práctica.

Por último, decir que se asume el interés por la interrelación jugar-juego-deporte planteada por Suits (1988), lo que se abordará en la comprobación de que estos conceptos actúan como una verdadera tríada relacional.

1. EL MODELO DE ANÁLISIS Y EL DESARROLLO TRIÁDICO

Si se traslada a un modelo de comunicación esta relación triádica, surge una relación que puede ser llevada a flujos de comunicación (flujos dirigidos) (Fig.1). Entre jugar y juego hay una doble relación, una positiva, de la que resulta ambigüedad, y otra negativa, justificada por el antagonismo. Entre juego y deporte hay igualmente bidireccionalidad, porque se da también una relación positiva, justificada por la ambigüedad, y una relación negativa, justificada por el antagonismo. Por último, entre juego y deporte se da una única relación antagonista, de ahí el flujo negativo, pues el deporte controla los comportamientos fuera de las reglas, de manera que hace imposible comportamientos personales de un hipotético jugador extraños a las reglas. Según la disposición de los flujos, esta relación de los tres elementos estudiados correspondería a un censo global de tríadas (Wasserman y Faust, 2013; Kadushin, 2013), que, para un censo triádico de los juegos motores, se adecua al tipo 5 (Pic y Navarro, 2017):

(Figura 1, página siguiente)

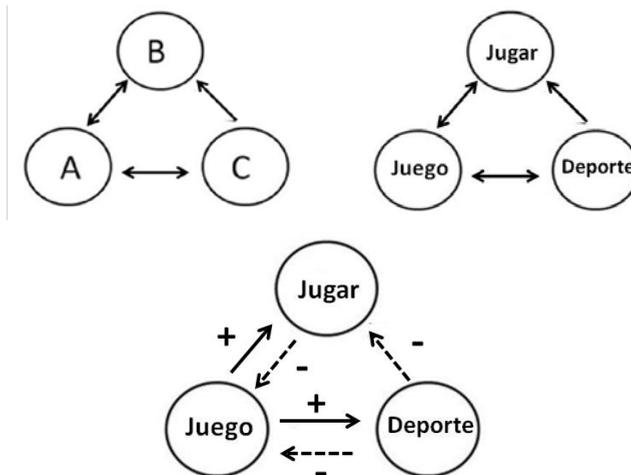


Figura 1. El tipo de tríada que define las relaciones conceptuales según los flujos dirigidos que los conectan (primera imagen de la figura). Las relaciones bidireccionales actúan en sentido negativo (antagonista) y positivo (cooperativa), y sólo una de ellas lo hace con una relación unidireccional negativa (tercera imagen de la figura 1).

En la figura anterior ha de entenderse que el flujo positivo (ambivalente, cooperativo) significa una relación conceptual complementaria; por su parte, el flujo negativo (antagonismo) significa una relación opuesta o limitada de sus conceptos. El discurso interconceptos irá desarrollando el porqué del comportamiento triádico de los conceptos puestos en práctica.

Para constatar la distribución de fuerzas de la tríada interconceptos, se recurre a los flujos dirigidos, cuantificando las emisiones (E), las recepciones (R) y las diferencias entre ellas (E-R), y vemos que: $A=B < C$ // $A < C$. Al ser transitiva esta relación triádica, los contenidos de los conceptos señalan un reparto de fuerzas con consecuencias para un tercero. De este modo se comprueba que C (deporte) es el concepto o grupo más fuerte de la tríada:

Tabla I. Emisiones y recepciones para los tres elementos

	E	R	E-R
A (juego)	2	2	0
B (jugar)	1	1	0
C (deporte)	2	1	+1

Caplow (1956, 1959, 1968) analizó las distintas relaciones de fuerzas en 8 tipos de tríada y, visto desde este enfoque, la tríada jugar↔juego↔deporte→jugar ($A↔B$, $A↔C$, $B<C$) parte de una desproporción inicial de fuerzas. De ningún modo ha de entenderse que el tamaño de los elementos significa menor valor conceptual, sino solamente desequilibrio de fuerzas (que es lo que indican sus flujos de relación) (Fig. 2).

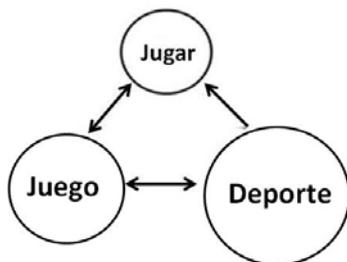


Figura 2. Distribución de fuerzas, según Caplow, teniendo en cuenta las emisiones y recepciones (Tabla I). Los conceptos débiles (jugar, juego) se enfrentan en una alianza conceptual al concepto más fuerte, desde el punto de vista triádico, pudiendo decantar el resultado de la concepción lúdica a su favor.

Llevado a la realidad, jugar pugna (flujo negativo) con juego en cuanto que el jugador desea jugar en un acto más libre y espontáneo pero la regla y las condiciones de las acciones se lo impide; por su parte, jugar no pugna con juego (flujo positivo) cuando el juego al que se juega está poco estructurado. Hay otro antagonismo entre el juego y el deporte, sobre todo de este último surgen dos elementos como son el sistema de puntuación (memoria de registros codificada) y el sistema de competición, que, como sabemos, sólo es propio del deporte. Por tanto, se contraponen una doble relación, que es antagonista y cooperativa, según se decante jugar-juego por rasgos de uno u otro. Juego y deporte también se contraponen con una doble negación antagonista y cooperativa; la relación negativa la tienen porque juego limita sus acciones pero con una apertura de modificaciones según la compatibilidad de los conceptos (acuerdo de los jugadores), mientras que el deporte codifica estrictamente todos los elementos de los que consta la actividad. La relación conceptual y estructural entre deporte y el jugar es solamente antagonista, pues son dos polos que se contraponen y los hacen mutuamente incompatibles. La actitud hacia el jugar que puede percibirse en un deportista no llega a

actuar como una paradoja, porque los rasgos de jugar y de juego son totalmente opuestos ya que las reglas del deporte limitan sistemáticamente el comportamiento.

La alianza entre dos elementos permite que cualquiera de ellos coexista gracias al peso de los más débiles (jugar, juego) frente al más fuerte (deporte) (Simmel, en Wolf, 1950; Mills, 1953). Para desarrollar esta afirmación, recurrimos al desarrollo estratégico teniendo en cuenta las situaciones en las que cada concepto prevalece o se muestra a través de otro para cada relación interconceptos; para ejemplificar, tomamos como modelo los juegos de persecución, donde se persigue para hacer prisioneros. El modelo de análisis llevado sobre un tipo de juego motor concreto, muestra analogías muy agudas: la persecución (antagonismo) es el intento de prevalencia, la huída es la resistencia a la supremacía (antagonismo), el prisionero representa la situación eventual de inferioridad de un concepto sobre otro; y salvar a un prisionero significa el recobro de un rasgo propio a su favor. En estas relaciones conceptuales triádicas veremos cómo surge la paradoja, advirtiéndonos de que estamos ante conceptos que son capaces de actuar de forma complementaria, a pesar de la apariencia contradictoria en sus trasvases.

Con el apoyo del desarrollo estratégico del juego y en las decisiones, se construye una descripción de una hipotética situación (*decisiones multicriterio*, Bernard Roy, en Vincke, 1989) a través de la *función de utilidad*. De este modo, los flujos permiten delinear el desencadenamiento de una situación con su consecuencia coherente. Seguimos una pauta de apertura triádica como procedimiento para encontrar la lógica de las situaciones a la hora del juego; es decir: no se limita la aportación triádica del concepto según se ponga en juego a distintos niveles de codificación o de formas de practicar el juego.

Los conceptos optan por: preferencia por uno sobre otro (*P*), preferencia indistinta de un equipo sobre los otros dos (*Q*), o indiferencia en cuanto a preferencia (*I*). Se trata de una decisión que es preferencial debido a que es ventajosa (*P*), igualmente ventajosas ambas decisiones (*Q*), o indiferente por no ser posible la relación (*I*).

B (jugar) *P* A (juego): la actividad menos estructurada de juego es el puro juego. Piaget (1946) la reconoció en la infancia en el juego funcional, pero va más allá, pues corresponde a todos los juegos perceptivo-motrices. Es la actividad de juego más libre, quizá la que pretendió transmitir Huizinga (1938). Jugar describe el deseo del jugador que siempre es satisfecho por la actividad desplegada, y quedó bien

descrita por la *paidea* de Caillois (1967). Jugar está en el fondo del escenario de cualquier juego, y rompe con las condiciones de las reglas a voluntad del jugador. Jugar-juego guarda una relación antagónica ya que el jugar es sometido a una estructura fuera de la cual no es válido jugar.

A (juego) *P* B (jugar): Cuando el jugar se organiza mediante unas reglas, ocurre que se limita el comportamiento por medio de conductas que se esperan de los jugadores. De este modo aparecen expectativas de conducta que son tenidas en cuenta por los otros jugadores. El juego es claramente social, pero a costa de la reducción del jugar como esencia práctica de la actividad lúdica. Los juegos son muy numerosos en las culturas, mostrando diversos grados de codificación, pero todos ellos quedan comprendidos en el espectro de la *paidea* al *ludus* descrito por Caillois (1967). El juego encierra una serie de condiciones y límites de las acciones, estando reflejadas en sus reglas. Por tanto, las reglas muestran un antagonismo en la relación conceptual juego-jugar que las contraponen, porque el jugador no juega a voluntad sino en las condiciones conocidas por los demás.

A (juego) *Q* B (jugar) C (deporte): En la relación interconceptos, juego (A) actúa indistintamente con jugar (B), de manera negativa (antagonismo), y con deporte (C), de manera positiva (cooperativamente, es decir complementariamente). Cuando un jugador practica un juego (A), no puede desarrollar todos sus deseos del jugar (B) o aspiraciones de juego, ya que ha de adaptarse a la situación reglada; pero a su vez, juego (A) comparte con el deporte (C) un sistema de reglas siempre que éstas posean un alto grado de codificación (por ejemplo, en los juegos tradicionales de adultos). Por consiguiente, la relación juego y deporte es positiva, es decir se complementan para dar nuevas fórmulas de actividades como son los juegos deportivos (Parlebas, 1981, 1988, 2001). Esta preferencia indistinta (*Q*) conceptual de juego (A) por jugar (B) y por deporte (C) lleva consigo que juego (A) está en condiciones de coaligarse con jugar (B) para contrarrestar la mayor fuerza de deporte (C) de la relación triádica, porque, si deporte (C) eliminara el jugar (B), juego (A) estaría falto de una parte necesaria que es la que mantiene en su actividad el impulso de juego. Por tanto, he aquí la primera paradoja que confirma que estamos ante una ambivalencia triádica.

A (juego) *P* C (deporte): esta relación de preferencia positiva de juego (A) respecto a deporte (C) es una de las más claras en la reciente historia de los juegos, pues corresponde al paso intencionado de juego a deporte por medio de juegos desarrollados en un contexto de iniciación

deportiva, aunque también en el paso de algunos juegos tradicionales a deportes. Se trata de juegos que intensifican el enfrentamiento y lo codifican, que, a veces, matizan modelos de cómo establecer esta relación conceptual entre juego y deporte (juegos predeportivos, juegos modificados, modelo comprensivo...). Conceptualmente, es una relación muy graduada entre los profesionales de la educación física y el deporte, pero confundida o menos captada fuera de este ámbito.

C (deporte) *P* A (juego): esta relación de preferencia del deporte sobre el juego es la concepción supremacista o hegemónica del primero sobre el segundo. Es una idea de que el deporte es una actividad lúdica propia de un hermano mayor sobre un hermano menor. Esta idea se justifica por una deportivización de edades en las que es necesario en el juego actuar con más ingredientes del jugar, de ahí los conflictos que ha ido resolviendo el deporte en las categorías inferiores. El problema de esta relación triádica es que se impone el deporte cuando el juego tiene mucho que decir como actividad lúdica. Se trata de una relación negativa, antagónica, y da idea de la situación de fuerza que tiene el deporte (C) en la tabla de adyacencia (Tabla I). Dicho de otro modo, el deporte es celoso de su nivel de codificación e institucionalización, y marca la distancia con el concepto de juego. Se trata de una relación antagonista entre deporte y juego, pues el primero pugna con reducir el juego a una suerte de institucionalización rígida y con limitaciones normativas, de manera que no basta con un concepto de juego organizado, donde son rescatables rasgos de personalización, sin haber la flexibilización del juego a la hora de practicarlo. Sin embargo, el deporte toma rasgos del juego, no pudiendo ser lo que es sin el juego. Esta es otra paradoja que se refleja de la relación conceptual entre ambos conceptos.

Siguiendo con el mismo modelo de análisis basado en decisiones en el contexto de la teoría de redes de comunicación, sometamos los tres conceptos a un análisis estratégico, entendiendo con ello que cada concepto tiene un grado de fuerza diferente (Tabla I) y un interés por prevalecer sobre los otros. Es decir, tomamos los conceptos como equipos que luchan por ganar un juego. En la tríada que estudiamos, los conceptos débiles (jugar, juego) se enfrentan en una alianza conceptual al concepto más fuerte, desde el punto de vista triádico (deporte), pudiendo así decantar el resultado de la concepción lúdica a su favor. De no hacerlo, el concepto fuerte prevalece sobre los otros si el contexto le ayuda. Veamos cómo sería un desarrollo hipotético según las condiciones de partida de los conceptos-equipos puestos en juego.

A (juego) P B (jugar): el equipo A prefiere capturar a los jugadores del equipo B ya que C es el equipo con más fuerza inicial, y no le interesaría al equipo A centrarse en una estrategia de duelo contra el equipo C. Explicado en términos conceptuales, juego prefiere tomar rasgos del jugar antes que entablar un duelo con rasgos del deporte, pues saldría perdiendo de esta pugna al disponer éste de más fuerza (Tabla I).

A (juego) P B (jugar) Q C (deporte): si el equipo A opta indistintamente por el equipo B o el C, esto es una debilidad para él pues existe solo una diferencia teórica en fuerza absoluta (2,2) para B, pero no en la práctica (1,1). No obstante, la alianza de A con B contra el equipo C traería como consecuencia la eliminación de los jugadores del equipo C, pero esta alianza acabaría por volverse en contra de A, por lo que los jugadores del equipo B deberían romper la alianza antes de que todos los jugadores de A fueran hechos prisioneros, debido a que los jugadores del equipo B son más vulnerables para los del C mientras se conserven algunos jugadores del equipo A. Explicado en términos de conceptos, juego y jugar se alían contra deporte para compensar su mayor fuerza, le aportan diversión, placer y satisfacción al jugar, así como organización y un objetivo unitario común, a modo de rasgos compatibles (alianza); sin embargo, no pueden dejar sin efectivos al deporte porque comparten también una parte de sus rasgos, particularmente juego. Por tanto, en un primer momento, la estrategia de la mayoría de los jugadores del equipo A será más eficaz si se coaliga con los de B tomándolos como compañeros (sin serlo estructuralmente), es decir que actuarían, en algunos momentos, con indiferencia (I) sobre ellos para capturarse, dejándoles que ejerciesen la presión de las capturas del equipo A sobre los jugadores del equipo C. He aquí una paradoja eventual.

Sin embargo, si el equipo C (deporte) progresase en sus capturas sobre el equipo B (jugar) y estuviera a punto de capturar a los últimos jugadores de este equipo, esto finalmente no le interesa al equipo A (juego) porque desencadenaría un duelo final con el equipo C ($A \leftrightarrow C$), pues C es más fuerte que A (lo que trata de evitar el equipo A [juego] es un duelo final donde el bando C [deporte] emite más que recibe, mientras que el equipo A [juego] tiene las mismas emisiones que recepciones). Al equipo A (juego) le interesa que el equipo C (deporte) distribuya su atención antagonista con B (jugar), lo que conduciría a los jugadores del bando A (juego), antes de que hiciesen prisioneros a todos los jugadores del equipo B (jugar), a: no capturar a algún jugador libre del bando B (jugar), o a salvar a algún prisionero del equipo B (jugar). En ambos

casos, se trata de una actuación paradójica, como fruto de la reciprocidad entre juego (A) y jugar (B), lo que confirma que las redes de comunicación y un tipo de juego, tomado como modelo, permite asegurar que se comporta como una verdadera tríada.

De atender a hacer más jugable la tríada que estudiamos, habría de asumir la matización de los elementos por parte de los jugadores a la hora de poner en práctica los conceptos. Ciertamente esto no cambia la regla objetiva del juego y la disciplina de la regla de los deportes, pero sí hace pensar en que el contexto y la situación inducen a una relativización de la regla. Quizá, donde más notemos esto sea en el aspecto educativo a la hora de jugar y de practicar deporte. La cultura que tiene el juego alrededor pesa mucho para el ludismo. En el caso de la tríada estudiada, cabría compensar las fuerzas con el número de efectivos (jugadores), a favor del equipo más débil de los dos con menor fuerza (B, jugar) y algo al segundo grupo en debilidad (A, juego). En términos conceptuales, significa matizar los conceptos en aproximación a un concepto afín. De este modo, sería posible un reequilibrio de fuerzas durante el juego. Ahora, podría ocurrir que si el equipo B (jugar) estuviera a punto de ganar al capturar a todos los jugadores del bando A (juego), entonces esto no le interesaría al equipo B (jugar), pues quedaría a merced del equipo C (deporte), ya que $C \rightarrow B$, y perdería el juego. En ese momento del desarrollo del juego, solamente le cabe al equipo B reducir su presión sobre el equipo A para facilitar que los jugadores libres que le quedan puedan actuar sobre los jugadores del equipo C y así reducir a su vez la presión de ellos (B). Se trata de una paradoja derivada de un reequilibrio del juego por efecto de un resultado final, que se activa por interés de resistencia como bando. Esto, explicado en términos conceptuales, significa que hay un momento de activación de la reciprocidad en la puesta en práctica donde jugar puede impregnar la actividad organizada de juego, pero, ante destruir el juego y quedar a merced del deporte, prefiere que subsista la idea de juego frente a una idea de deporte que se impondría fácilmente. Como concepto para la práctica de la actividad lúdica, jugar necesita la idea de juego para enfrentarse a la idea de deporte, lo que siempre se vería reforzado por el énfasis educativo en los valores del juego.

Por último, también si las fuerzas desiguales iniciales de la tríada (Tabla I) fueran compensadas con el número de efectivos (jugadores, refuerzo de los matices conceptuales de jugar y juego, en distribución en número de matices inversa a su fuerza inicial), en el desarrollo de la

tríada podría ocurrir que si C (deporte) está a punto de capturar a todo el equipo A (juego), entonces este equipo desaparecería y quedaría un duelo entre C (deporte) y B (juego) (C→B). Entonces, como el equipo B (jugar) no puede actuar sobre C (deporte), a los jugadores libres de aquel equipo (B) sólo les queda para resistirse salvar a algunos prisioneros del equipo A (juego) con lo que se mantendría la presión de este equipo (A) sobre C (deporte), repercutiendo en beneficio de B (jugar). De nuevo una bella paradoja triádica. Dicho en términos conceptuales, si el deporte prevalece sobre la idea de juego, es el jugar quien socorre a juego con sus rasgos más esenciales para reafirmarse frente al deporte. De ahí que, educativamente, se rescate la diversión, el proceso ludificador, el compartir el juego con otros y el encauzamiento de la diversión en forma de aceptación de un *contrato* lúdico. Pero lo más interesante es que, de manera contraria, también emerge la paradoja, ya que si A (juego) obtuviera la ventaja de las situaciones para ganar el enfrentamiento, y se llegase al escenario de estar a punto de eliminar a todos los jugadores libres del equipo C (deporte), sería el equipo B (jugar) el beneficiado, porque disponía de mayores efectivos (jugadores) por distribución inversa de fuerzas. Luego, el reequilibrio de la tríada siempre deriva en reciprocidad de dos conceptos respecto a un tercero, lo que solo sucedería en las matizaciones entre formas de entenderse jugar-juego-deporte. Es decir, el contrato lúdico entre los tres elementos puede ser reversible en presencia de matices.

Como hemos visto en el desarrollo del modelo seguido, las actividades humanas propias del jugar, el juego y el deporte, se conciben entre sí como una verdadera tríada al comportarse bajo relaciones de reciprocidad donde los intereses (fuerzas) pasan por una resistencia de dos (conceptos) frente a un tercero, y la posibilidad de reequilibrarse la estructura lúdica triádica mediante situaciones paradójicas.

2. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Dice Nobeert Elias, al tratar de comprender mejor los entramados sociales y sus cuestiones, que «... uno de los malentendidos fundamentales de las relaciones humanas es imaginar que su estructuración, su carácter de orden de tipo específico, se deriva de una sujeción a normas» (1995, p. 89). Es decir, que las relaciones sociales tienen algo de apertura. Jugar es la mayor transigencia del fenómeno del juego, le sigue el juego mismo pero nutrido del jugar como actividad

sustancial y de fondo, y el deporte pasa por ser el sistema más cerrado o limitado de comportamiento lúdico. Sin embargo, las tres concepciones que dan pie a actividades y su puesta en práctica se necesitan.

El punto de vista panludista e histórico-cultural de Huizinga (1938) ya incluye una poderosa crítica al deporte de su tiempo, que lo ve alejado del jugar y del juego, en los que sí encuentra su sentido en las formas culturales. Encontrar mecanismos lúdicos en la configuración de la cultura fue un hallazgo de gran calado, por eso es sugerente la idea de desamentización de 'juego' por traslado a otros ámbitos, pero a la vez entraña un disfraz que conviene saber quitar. El acercamiento interrelacionador triádico de Suits (1988), de Kobiela (2016), o la reubicación conceptual de Meier (1988), son enfoques de un mismo dinamismo sistémico. Su funcionamiento se asemeja al del sistema social propuesto por Niklas Luhmann (1990, p. 24), en el que la *autorreferencia* ayuda a entender su adaptación a los distintos contextos en un dentro-fuera y un fuera-dentro. La búsqueda de la objetivación ha permitido categorizar los juegos y los deportes y diferenciarlos con pertinencia (Parlebas, 1981, 1988, 2018). Para él, los deportes se diferencian de los juegos deportivos en la consideración social, ya que estructural y sistémicamente los reconoce en el juego deportivo. Tras el análisis realizado, la ambivalencia de la tríada de los juegos desde la acción motriz es un camino de objetivación y un plano de especificidad del jugar-juego-deporte.

Es clarificador que tanto las formas de entender las actividades lúdicas como de encontrar evidencias en la práctica de ellas es un ejercicio de matices que señala que las actividades tienen una relación más o menos fluida y, en cualquier caso conectada entre sí. Con matices o sin ellos, una misma versión de un juego la podemos encontrar en una fiesta infantil de cumpleaños o en un patio de una escuela; una misma versión de un juego puede ofrecerse en una clase de educación física de educación primaria o en una dinámica de grupos; igualmente, una misma versión de un deporte la hallamos en una escuela deportiva municipal o en un club deportivo; o, en último extremo, en una versión dura del deporte puede aparecer una actitud lúdica del jugador (Carlson, 2017). Todo ello señala que hay versiones de una misma actividad según las condiciones, lo que nos indica que objetivos y contextos son planos reales. Quizá, se echa en falta un nivel más entre objetivo y contexto: la situación. Así, se entendería que en un deporte un niño tenga el mismo objetivo, bajo las condiciones de un contexto, pero sea la situación la que

concretará el marco específico y real, y ayudará a la participación activa del jugador en prácticas relevantes. Es este trasiego de práctica de las actividades lúdicas la que puede explicar cómo fluctúa la menor o mayor estructuración desde el jugar hasta el deporte, en el encaje de la *paidea* al *ludus* de Caillois (1967), una fluctuación *líquida* (Bauman, 2005) de una sociedad que juega. También ayuda a entender jugar-juego-deporte que se trata de actividad motriz, un potente desencadenante de placer, y de logros motrices (Navarro, 2002), que conectan entre sí las tres actividades.

Todavía queda debatir acerca de la regla, la tríada y la ambivalencia, porque el modelo de análisis seguido para captar la relación triádica jugar-juego-deporte gira sobre estas tres cuestiones.

La regla condiciona la estructura de la actividad lúdica pero no cierra el comportamiento de juego, pero es bien cierto que la influencia social hace que el juego y el deporte se vean coaccionados por el efecto social de la regla (Parlebas, 1988; Navarro, 1995, 2002). La razón de esta influencia es social, manifestada en la lógica interna del juego (Parlebas, 1981, 1988), y cultural (valores reflejados en la reglas de los juegos y deportes). Estas cuestiones elevan la envergadura de estas interrelaciones de la tríada lúdica porque obedecen a un carácter sistémico dinámico, donde la apertura señala su viabilidad y concreción en las distintas actividades con las que satisfacer la necesidad de jugar.

La acción tiene un correlato en la regla, de modo que en el jugar no hay obligación del jugador, el juego demanda una organización capaz de regular la acción humana colectiva, y el deporte requiere una regulación coercitiva y no-recreativa. Al punto que el juego contiene reglas, éstas orientan la acción y son propias de un ámbito *óntico-práctico* (Robles, 1984, p. 111), y la acción humana en grupo hace posible un objetivo común. Se trata de un sentido práctico de la regla, lo que supone que la regla no ha de ir en contra de las relaciones humanas positivas, deseables. Esta cuestión es fundamental en la relación triádica (sea de personas, grupos, conceptos...) porque, si cerramos el comportamiento con reglas que restrinjan una opción de interrelación cooperativa entre adversarios, perdemos la aportación diferencial de la tríada y caeremos en la polarización dual (Esteban y Mayoral, 2011) (jugar-juego, juego-deporte, deporte-jugar). No es un problema dual, es un problema triádico. Entonces, la regla nunca ha de imposibilitar una relación de interés estratégico en la tríada (calidad de la tarea). Flament (1997) demostró que la red de comunicación no es la condición que explica el

comportamiento de las personas sino la relación tarea-red, luego la regla ha de adecuarse a una tarea en coherencia con la relación triádica. De restringirse la regla en una red ambivalente como es la triada, estaríamos poniendo impedimentos para hacer emerger la paradoja. Llevado al modelo seguido con un juego de persecución, la regla no impide que se pueda salvar a un prisionero adversario, solamente prescribe que ‘se puede salvar a un prisionero’; como consecuencia, la resistencia de un equipo se refuerza con esta estrategia paradójica en su beneficio y en el momento oportuno del desarrollo del juego. Se trata de un principio de reciprocidad (en triada, intercambio a favor de dos sobre un tercero) y de un principio de reequilibrio (compensación y reconducción de fuerzas) llevados al juego. Visto desde los conceptos jugar- juego-deporte, separar polarizadamente esta triada es anular estos dos principios.

Finalmente, la modelización que se ha desarrollado por medio de un juego de persecución en triada ha puesto a prueba si los conceptos básicos de jugar, juego y deporte se comportan como una verdadera triada lúdica. Ciertamente, la triada lúdica es engañosa, porque no es una relación esencialmente antagonista, antinómica, polarizada, sino ambivalente. La paradoja es su comportamiento en la práctica, y esta paradoja se activa al entrar en el escenario los matices y los contextos en las situaciones en los que ponen en uso las actividades lúdicas y deportivas. En el desarrollo modelizado de un juego, al entrar en funcionamiento los tres conceptos triádicos, han emergido varias paradojas que nos dicen que los conceptos juego y jugar actúan en reciprocidad frente a deporte y que se reequilibran, al matizarse entre ellos y trasvasarse para pugnar frente la fuerza del deporte. No obstante, cuando se plantea una fuerza menor del deporte, como ocurre en el deporte recreativo, las situaciones pueden fluir con más reequilibrio. Desde luego que el contexto es un escenario poderoso, pero no es concluyente, requiere que la actividad a la que se juega facilite en su lógica las situaciones puestas en práctica. Por eso, es más interesante encontrar la variedad de situaciones relacionales en las que jugar, juego y deporte se encuentran, y entenderlas bajo un fenómeno con complejidad triádica.

BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Z. (2005). *Modernidad y ambivalencia*. Barcelona: Anthropos.

- Burt, R. S. (2004). Structural Holes and Good Ideas. *The American Journal of Sociology*, 110(2), 349-399. doi:10.1086/421787
- Buytendijk, F.J. (1935). *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.
- Cagigal, J.M. (1966). *Deporte, pedagogía y humanismo*. Madrid: Comité Olímpico Español.
- Cagigal, J.M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Caillois, R. (1987). *Los juegos y los hombres*. México: FCE. (Edición original 1967).
- Carlson, C. (2017). A thee-pointer: revisiting three crucial issues in the «tricky triad» of play, games and sports. En S. E. Klein (Ed.) *Definition of Sport. Conception and Borderlines* (pp, 3-21). London: Lexington Books
- Carlson, C. (2018). The playing of games: Kierkegaard's influence on two elements of Suits' tricky triad. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 38(13), 99-108. Descargado: <http://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/1065> doi: 10.12800/ccd.v13i38.1065
- Caplow, T. (1956). A theory of coalitions in the triad. *American sociological*, 21(4), 489-493.
- Caplow, T. (1959). Further development of a theory of coalitions in the triad. *American Journal of Sociology*, 64(5), 488-493.
- Caplow, T. (1968). *Dos contra uno: Teoría de coaliciones en las triadas*. Madrid: Alianza.
- Elias, N. (1995). *Sociología fundamental*. Madrid: Gedisa.
- Esteban, J. y Mayoral, L. (2011). *Ethic and religious polarization and social conflict*. Barcelona economics working paper series, 528, Graduate school of economics, Barcelona. Descargado el 15 de febrero de 2018 de: <http://digital.csic.es/bitstream/10261/35507/1/85711.pdf>
- Flament, Cl. (1977). *Redes de Comunicación y Estructuras de Grupo*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

- Granovetter, M. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360-1380.
- Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Edición original de 1938).
- Kretchmar, S. (2007). Dualisms, dichotomies and dead ends: Limitations of analytic thinking about sport. *Sports Ethics and Philosophy*, 1(3), 266-280. doi: 10.1080/17511320701676866
- Kobiela, F. (2016). The Goal Triad in Games. A Conceptual Map and Case Studies. *Recerca, Revista de Pensament i Anàlisi*, 18, 13-27. Descargado el 7 de mayo de 2018 de: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/165982> doi: 10.6035/Recerca.2016.18.2
- Kadushin, C. (2013). *Comprender las redes sociales: teorías, conceptos y hallazgos*, vol. 11. Madrid: CIS.
- López-Frías, F.J. (2014). *La Filosofía del Deporte Actual. Paradigmas y Corrientes*. Roma: QuaPeG.
- López-Frías, F.J., y Gimeno-Monfort, X. (2015). A Hermeneutical Analysis of the Internalist Approach in the Philosophy of Sport. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 67(1), 5-12. Descargado el 7 de mayo de 2018: <https://content.sciendo.com/view/journals/pcssr/67/1/article-p5.xml> doi: 10.1515/pcssr-2015-0018
- López-Frías, F. J. y Gimeno-Monfort, X. (2016). Revisión hermenéutica de la tradición internalista en filosofía del deporte. *Thémata. Revista de Filosofía*, 53, 125-148. Descargado el 28 de Noviembre de 2017 de: https://revistascientificas.us.es/index.php/themata/article/view/3394/pdf_10 doi: 10.12795/themata.2016.i53.07
- Luhmann, N. (1990). *Sociedad y sistema: la ambición de la teoría*. Barcelona: Paidós.
- Martínez-Santos, R. (2014). Juegos, reglas y azar. Sobre la naturaleza del juego deportivo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 26, 143-148. Descargado el 18 de Noviembre de 2017 de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34417>

- Meier, K.V. (1988). Triad Trickery: Playing with Sport and Games, *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 11-30. doi: 10.1080/00948705.1988.9714458
- Mills, T.M. (1953), Power relations in three-person groups. *American Sociological*, 18(4), 351-357. doi: 10.2307/2087546
- Nash, J.F. (1950). The bargaining problema, *Econometrica*, 18(2), 155–162. Descargado el 18 de Noviembre de 2017 de: <http://www.eecs.harvard.edu/cs286r/courses/spring02/papers/nash50a.pdf>
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 1995. <http://hdl.handle.net/10553/2016>
- Navarro, V. (2002). *El Afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2009). Investigaciones cuasi-experimentales acerca de conductas lúdicas en juegos motores de reglas. En V. Navarro y C. Trigueros (eds.) *Investigación y juego motor en España* (pp. 325-368). Lleida: Servicio de Publicaciones Universitat de Lleida.
- Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34. Descargado el 23 de Noviembre de 2017 de: <https://www5.uva.es/agora/index.php/agora-no-13-1--2011>
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2005a). Mathématisation élémentaire de l'action dans les jeux sportifs. *Mathématiques et Sciences Humaines*, 170(2), 95-117. Descargado, 9 de mayo de 2017: <https://journals.openedition.org/msh/2952>

- Parlebas, P. (2005b). Modélisation dans les jeux et les sports. *Mathématiques et Sciences Humaines*, 170(2), 11-45. Descargado el 9 de mayo de 2017 de: <http://msh.revues.org/2968>
- Parlebas, P. (2005c). Avant Propos au numéro spécial :Mathematiques, jeux sportifs, sociologie. *Mathématiques et Sciences Humaines*, 170(2), 5-9. Descargado el 9 de mayo de 2017 de: <http://msh.revues.org/2966>
- Parlebas, P. (2010). Modélisation mathématique, jeux sportifs et sciences sociales. *Mathématiques et Sciences Humaines*, 191(3), 33-50. Descargado el 9 de mayo de 2017 de: <http://msh.revues.org/11861>
- Parlebas, P. (2011). Trio maudit ou triade féconde? Le cas du jeu «Pierre-Feuille-Ciseaux». *Mathématiques et Sciences Humaines*, 196(4), 5-25. Descargado el 9 de mayo de 2017 de: <http://msh.revues.org/12107>
- Parlebas, P. (2018). *La aventura praxiológica*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Passos, P., Araújo, D., y Davids, K. (2013). Self-organization processes in field-invasion team sports. *Sports Medicine*, 43(1), 1-7. Descargado el 19 de febrero de 2018 de: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40279-012-0001-1> doi: 10.1007/s40279-012-0001-1
- Piaget, J. (1946/1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE.
- Pic, M. y Navarro, V. (2017). La comunicación motriz de tríada y la especificidad de los juegos motores. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 17(67) 523-539. Descargado 9/03/18 <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista67/artcomunicacion846.htm> doi: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.67.009>
- Puig, N. y Heinemann, K. (1991). El deporte en la perspectiva del año 2000, *Papers*, 38, 123-141. Descargado el 9 de Noviembre de 2017 de: <https://core.ac.uk/download/pdf/13287202.pdf> doi: 10.5565/rev/papers/v38n0.1613
- Robles, G. (1984). *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*. Palma de Mallorca: Universidad de Palma de Mallorca.
- Wolff, K. (ed). (1950). *The sociology of George Simmel*. Glencoe, Ill.: The Free Press

- Suits, B. (1967). What Is a Game. *Philosophy of Science*, 34(2), 148-156. doi: 10.1086/288138
- Suits, B. (1988). Tricky triad: Games, play, and sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1-9. doi: 10.1080/00948705.1988.9714457
- Suits, B. (1989). The trick of the disappearing goal. *Journal of the Philosophy of Sport*, 16(1), 1-12. doi: 10.1080/00948705.1989.9714465
- Vincke, Ph. (1989). *L'aide multicritère à la décision*. (prefacio de Bernard Roy). Bruxelles: Université de Bruxelles.
- Von Neumann, J. y Morgenstern, O. (1944). *Game theory and economic behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Wasserman, S. y Faust, K. (2013). *Análisis de redes sociales. Métodos y aplicaciones*. Madrid: CIS.