

# El deporte en Alemania: de una categoría ontológica a un concepto del presente



## KLAUS WILLIMCZIK

*Catedrático emérito en Ciencias del Deporte*  
Technische Universität Darmstadt (Alemania)  
klaus.willimczik@bluehash.de

Traducción del alemán:  
Centro Linden (Pamplona, Navarra)  
info@centrolinden.com

### Resumen

Las zonas lingüísticas alemana e inglesa disponen de una gran variedad de definiciones al referirse al concepto de deporte (Willimczik, 2001). No obstante, queda siempre abierta la cuestión de la base lingüístico-filosófica en la que se sustenta la argumentación. Además, tanto desde la perspectiva de las observaciones sociológicas como de los análisis empírico-inductivos, se acepta que hay una coexistencia de distintos modelos deportivos (Rittner, 1984), sin que exista una justificación o una fundamentación teórica para este hecho.

Sobre la base lingüístico-filosófica el modelo científico empírico de prototipos y tomando como punto de partida los planteamientos del *parecido de familia* de Wittgenstein, en este artículo se revisa de modo empírico: 1. hasta qué punto el deporte es un concepto de parecido de familia en el sentido de Wittgenstein y qué relaciones de parecido existen en los conceptos trabajo, arte, juego y cuidado de la salud; 2. qué modelos de deporte existen en el lenguaje ordinario, y 3. qué parentesco tienen los distintos modelos de deporte con los conceptos trabajo, arte, juego y cuidado de la salud.

Los resultados demuestran: El concepto de deporte no está claramente delimitado en el sentido de un parecido de familia, sino que sus fronteras están más bien deshilachadas aunque posee un núcleo significativo orientado al deporte de alto rendimiento. Pueden definirse como prototípicos seis modelos de deporte: el deporte tradicional, el deporte profesional de alto rendimiento, los hobbies cercanos al deporte, el deporte de exhibición, el deporte de vivencia y el deporte para la salud. (Sólo) existen relaciones de parentesco claras entre el deporte profesional de alto rendimiento y el trabajo, (como es comprensible) el deporte para la salud y el cuidado de la salud y el deporte de exhibición y el arte.

### Palabras clave

Modelos deportivos; Alemania; Modelo de prototipos; Parecido de familia; Filosofía del lenguaje ordinario.

### Abstract

#### *'Sport' in Germany – From an Ontological Category to a Concept of the Present Time –*

*The German and English linguistic zones have a great variety of definitions when referring to the concept of sport (Willimczik, 2001). However, the question of the linguistic-philosophic grounds on which the argument is based is always open. Also, the perspective of both sociological observations and empirical-inductive analysis, accepts the coexistence of different sports models (Rittner, 1984) but without a justification or theoretical basis existing for this.*

*On a linguistic-philosophic basis, this article empirically reviews the scientific empirical model of prototypes, taking as a starting point the analysis of Wittgenstein's family resemblance: 1. to what extent sport is a concept of family resemblance in Wittgenstein's sense, and what relations of similarity exist in the concepts of work, art, game and health care; 2. what models of sport exist in ordinary language; and 3. what resemblance different sports models have with the concepts of work, art, play and health care.*

*The results show: The concept of sport is not clearly defined in the sense of a family resemblance, but rather that its boundaries are rather frayed. However, it possesses a significant nucleus directed at high performance sport. Six models of sport could be defined as prototypes: traditional sport, professional high performance sport, hobbies close to sport, exhibition sport, experience sports and sport for health.*

### Key words

*Sports models; Germany; Prototypes; Family resemblance; Philosophy of ordinary language.*

## Planteamiento general del problema

### La pluralidad del 'deporte'

El deporte es una manifestación cultural. Su significado depende por tanto de la cultura en la que desarrolla y de sus cambios. Esta influencia de la cultura se refleja –por ejemplo– en que la manera en la que la población norteamericana percibe el deporte se diferencia notablemente de lo que el pueblo escandinavo entiende por éste.

- Loy (1968, p. 60) considera el deporte, refiriéndose a Caillois, como un subconjunto de juegos competitivos regulados (*games*), que a su vez forman un subconjunto de juegos de ocio (*play*). El deporte es pues un juego competitivo (*game*) institucionalizado, que se realiza con un gran esfuerzo físico.
- Para Meier (1981, pp. 81 y ss.) el deporte es la intersección de *play* y *game*. Detalla una amplia recopilación de características que considera, sobre la base de un análisis minucioso de la bibliografía, como “esenciales” para el deporte. Se extienden desde la competición, la estrategia y la táctica hasta las motivaciones sociales y dimensiones morales

En contraposición a esta visión estadounidense, el deporte escandinavo, denominado *Idrett* (en noruego) e *Idrott* (en sueco), significa en gran medida una actividad de ocio, que no tiene que estar obligatoriamente ligada a la competición y a la institucionalización (Breivik, 1990).

La definición clásica del deporte expuesta por Carl Diem en el año 1960 es una clara muestra de hasta qué punto se refleja el cambio cultural en el deporte, puesto que apenas se acerca al concepto actual del deporte. “El deporte como ejercicio corporal es dentro de la parte vital del hacer sin objetivo concreto una búsqueda de la perfección portadora de valor e integridad, natural y litigante, refinada y sometida a reglas” (Diem, 1960, pp. 21 y ss.).

### Clasificación dentro de la filosofía del lenguaje

Los distintos significados de los conceptos como, por ejemplo el deporte, se adecuan a la idea de Wittgenstein

de los *parecidos de familia* (*Family resemblance*) en el marco de su ‘Filosofía del lenguaje ordinario’ (1969). Aun existiendo algunas coincidencias, esta filosofía presenta grandes contraposiciones frente a la ‘Filosofía del lenguaje ideal’. Confluyen en que ambas filosofías del lenguaje parten de la base de que los conceptos se determinan sobre referencias o representaciones y su significación. La referencia denomina la mención al objeto, el significado se compone de las características que determinan el tipo del objeto. La diferencia principal entre ambas filosofías se encuentra en que la Filosofía del Lenguaje Ideal parte de condiciones *necesarias* y *suficientes* (CNS; NHB en alemán). Por tanto, en el modelo CNS las distintas representaciones y las características disfrutaban de un estatus equivalente. En la Filosofía del Lenguaje Ordinario, por el contrario, todos los conceptos tienen unos límites difuminados de modo que puede haber objetos para los que no queda claro si forman parte de un concepto o no.

A favor de la suposición de que el concepto de deporte es un concepto de parecido de familia, se encuentra el hecho de que las distintas actividades o modalidades deportivas comparten parcial pero no obligatoriamente las mismas características. Así a las representaciones fútbol, esquí, montañismo y otros se les aplica la característica del movimiento. Pero esto no es atribuible, por ejemplo, al ajedrez. Por otro lado, las representaciones fútbol, esquí y montañismo pueden compartir la característica de competición, pero no es obligatoria; y, aunque no dispongan de esta característica de competición, estas actividades no pierden su designación como deportes. Esto también es visible en las diferencias culturales: en los Estados Unidos se relaciona el deporte con otras características que en China o en Alemania. Con la suposición de que el concepto deporte es un concepto de familia, se explica también el cambio histórico. Así el concepto de deporte de los tiempos de DIEM hace más de 50 años puede ser distinto al del presente y cabe prever (lógicamente) para el futuro más cambios de concepto.

### La relevancia de la filosofía del lenguaje ordinario

La Filosofía del Lenguaje Ideal al igual que la del Lenguaje Ordinario están totalmente justificadas. Su utilidad se basa –como dice el propio Wittgenstein (1969)– en el contexto de uso: en todo lugar donde se requieran definiciones exactas, como por ejemplo en las encues-

tas y análisis empíricos, hay que recurrir naturalmente a la Filosofía del Lenguaje Ideal. Si, por el contrario, el interés se centra en la descripción de un fenómeno, es más adecuada la Filosofía del Lenguaje Ordinario. Esto ocurre, por ejemplo, cuando se trata de determinar el objeto de las Ciencias del Deporte o de disciplinas parciales como pueden ser la Sociología del Deporte o la Pedagogía del Deporte. Que esta diversidad del deporte corresponde a la realidad, se detecta tanto en la investigación realizada como en la enseñanza de las Ciencias del Deporte. En ambos casos se pone de manifiesto (por suerte) la gran amplitud del concepto del deporte. Y sólo si se tiene en cuenta este concepto de deporte en tanto que parecido de familia es posible, entre otras cosas, decidir lo que se enseña en las clases de educación física y deporte.

### Planteamientos del problema (general)

La literatura especializada está repleta de discusiones sobre las acepciones de ‘deporte’.<sup>1</sup> Esto se refiere, en primer lugar, a los intentos de definir el deporte, en segundo lugar, al esfuerzo por delimitar el deporte frente a otros conceptos cercanos, y, en tercer lugar, a la cuestión de una diferenciación interna del deporte, como la que se produce en los denominados “conceptos compuestos por varias palabras” a saber, deporte salud, deporte de alto rendimiento, etc.

Son muchos los especialistas que han intentado definir el deporte. McBride (1975; cfr. Lenk 1980, p. 42) incluso concluye: “(Es) ‘tiempo perdido’ el querer definir el concepto ‘deporte’. Esto es (por su vaguedad y polisemia) ‘lógicamente’ ‘imposible’”. En términos similares se expresa Meier (1981, p. 7975) De modo implícito dichas acepciones de deporte son definiciones de su esencia y por tanto se encuadran filosóficamente como ontológicas. Se establecen formulaciones del tipo ‘deporte puramente auténtico’, ‘esencial’ y ‘núcleo definitivo de significación’ (p.ej. Hägele, 1982). Pero refiriéndonos expresamente a Wittgenstein “cualquier definición esencial de los objetos de las Ciencias del Deporte [...] deben ‘conjurarse’ argumentativamente como si fueran ‘maleficios’” (Drexel, 1995, p. 110)

Este artículo se apoya en un análisis empírico basado en la filosofía de Wittgenstein, con el que se intenta en

primer lugar delimitar el concepto de deporte frente a otros conceptos colaterales como trabajo, juego, arte y cuidado de la salud. Otro objetivo es descubrir de qué modo se plasma el deporte en nuestro tiempo, es decir, hasta qué punto debemos partir de modelos deportivos y qué consecuencias tiene esto para el concepto de deporte.

### Filosofía del lenguaje y evidencia empírica

Como modelo para la transición de la Filosofía al análisis empírico sirve el modelo de prototipos. Puede caracterizarse como modelo de integración de Filosofía del Lenguaje, Lingüística y Psicología del Conocimiento.

Refiriéndose expresamente a la filosofía de Wittgenstein, el modelo de prototipos describe conceptos del lenguaje habitual y ordinario mediante los fenómenos de centralidad y vaguedad (Blutner, 1995). La *centralidad* aparece en instancias centrales. Estas representan la categoría (por ejemplo, deporte) como un todo. Dentro de los límites de la categoría, los elementos de la categoría (actividades deportivas) son muestras ‘peores’ (menos típicas) o mejores (más típicas) de las categorías. Según la *vaguedad* los conceptos poseen límites difuminados. La pertenencia de elementos a categorías se decide mediante funciones graduadas. Según esto los conceptos prototípicos no se encuentran estrictamente delimitados. No obstante, se supone “la existencia de ciertos usos nucleares correctos, constantes durante determinados periodos de tiempo, existentes con continuidad a pesar de la inexactitud y la flexibilidad de los límites del concepto” (Lenk, 1980, p. 424). Cabe, pues, suponer que dentro de la categoría “deporte” del lenguaje habitual existen reemplazantes más o menos típicos (por ejemplo, boxeo y balonmano, por una parte, y ballet, por la otra) y características más o menos típicas (por ejemplo, movimiento y rendimiento frente a descanso) que se acercan a las correspondientes representaciones.

La pertenencia de representaciones (actividades) a las categorías se denomina *extensión*, la asignación de características a categorías *intensión*. El criterio para la valoración de representaciones es la typicalidad, para las características la *Cue Validity* (‘fiabilidad’). Así podríamos suponer que el balonmano, por ejemplo dispone

<sup>1</sup> Una extensa presentación y discusión sobre las diferentes acepciones de deporte basadas en distintas teorías de Filosofía del Lenguaje se encuentra en Willimczik (2001).

de un alto grado de tipicidad, es decir un alto grado de representación para el deporte y que esta disciplina deportiva posee con competición una característica con gran estado intensional, es decir una gran *Cue Validity* para el deporte.

## El concepto de deporte: una delimitación y diferenciación empírica

### Planteamientos del problema (base teórica)

En base a la Filosofía del Lenguaje Ordinario y su correspondencia empírica con el modelo de prototipos pueden formularse la siguientes preguntas de la investigación:<sup>2</sup>

1. ¿Es “deporte” un concepto prototípico? y ¿cómo se delimita frente a categorías colaterales como trabajo, arte, juego y cuidado de la salud (problema de delimitación)?
2. ¿Muestra el concepto deporte una diferenciación interna y se justifica así la inclusión de modelos deportivos (diferenciación interna), que son a su vez prototípicos? Cabe en este caso preguntar también:
  - 2.1. ¿En qué grado de cercanía o lejanía de parentesco (parecido de familia) tienen los modelos entre sí?
  - 2.2. ¿Qué tipo de relación presentan los distintos modelos deportivos con el concepto general de deporte?
  - 2.3. ¿Qué parentesco existe entre los modelos deportivos y las categorías de deporte, trabajo, arte, juego y cuidado de la salud?

### Método de análisis

#### Muestra aleatoria de personas

La composición de la muestra aleatoria de personas (32 mujeres, 38 hombres) para la primera cuestión planteada se refiere a una muestra representativa de posibles actividades e intereses en el marco de los ámbitos de la vida deporte, trabajo, arte, juego y cuidado de la salud. Estas personas tenían un grado de competencia adecuado

respecto al uso de la lengua. La muestra de la segunda cuestión se compuso de 119 personas (68 mujeres, 51 hombres), activas en cuanto al deporte, pero en modalidades deportivas muy distintas. También tenían un nivel de lenguaje apropiado.

#### Muestra aleatoria de características

Para la primera pregunta se establecieron palabras clave que actuaban como estímulos para caracterizar en el nivel extensional 40 actividades (ver *fig. 2*) de los ámbitos del deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud como variables independientes. Para obtener una asignación –justificada empíricamente– de las actividades u ocupaciones a las categorías se realizó un análisis de cluster mediante una composición a-priori de los rangos independientes. Las palabras clave (estímulos) para la segunda cuestión provienen todos del ámbito del deporte (ver *fig. 5*). Para ambas cuestiones se estableció un índice de tipicidad mediante una escala de siete niveles.

La muestra de los atributos dependientes se compuso para ambas cuestiones de 40 características intensionales (ver *fig. 3*). Se encomendó a las personas elegidas valorar cada una de las actividades en cuanto a sus características intensionales mediante una escala de Likert de cuatro niveles desde “totalmente aplicable” hasta “no se adecua en absoluto”.

#### Análisis estadístico

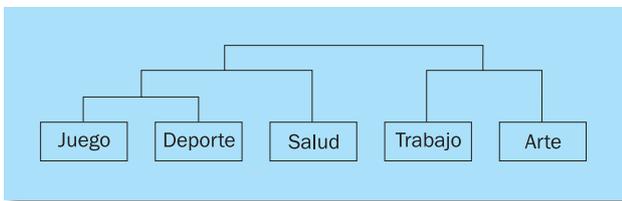
Para analizar la estructura de un concepto en el marco del modelo de prototipos y por tanto del parecido de familia de las variantes de sus significados, se aplica en primer lugar la *Cue-Validity* (CV) y en segundo lugar la tipicidad (T). La *Cue-validity* es una medida del estado intensional de las características con referencia a un concepto. Se define de modo operacional en la investigación de prototipos como el cociente entre la frecuencia de aparición de una característica dentro de una categoría y la frecuencia de aparición de esa característica en todas las categorías (Rosch y Mervis, 1975) Las *Cue-Validities* (CV) admiten valores de entre 0 y 1. La tipicidad mide el estado extensional o el grado de representatividad de una actividad del concepto correspondiente. Se calcula mediante los promedios con referencia a las *Cue-Validities*.

<sup>2</sup> Un extenso tratamiento de la pregunta 1 se encuentra en Haverkamp y Willimczik (2005) y de la 2 en Willimczik (2007). Una descripción detallada del método de análisis empleado en la investigación en la cual se basa este artículo se encuentra en Haverkamp (2005), Haverkamp y Willimczik (2005) y Willimczik (2007).

## Presentación de los resultados e interpretación

### Independencia y parentescos de deporte – trabajo – juego – arte – cuidado de la salud (Pregunta 1)

La *figura 1* presenta una visión general sobre el parentesco; es decir, el parecido de familia de deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud. Surge de un análisis de cluster (conglomerados) Se muestra que en principio deporte y juego por un lado, al igual que trabajo y arte, por otro, disponen de una estrecha relación de



**Figura 1**  
Análisis jerárquico de cluster para delimitar el concepto deporte

parentesco. En el siguiente nivel más alto se unen juego y deporte con cuidado de la salud, mientras que trabajo y arte quedan separados.

El orden de rangos de las tipicalidades de las actividades se encuentra en la *figura 2*, separado para las categorías deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud. En la *figura 3* se recogen aquellos tres atributos que son especialmente típicos y aquellos tres que son especialmente atípicos para cada una de las categorías. Esto se expresa en *Cue-Validities* altas o bajas.<sup>3</sup> Esta caracterización, junto con la jerarquía de las tipicalidades del deporte, hace suponer una concepción básica de deporte de alto rendimiento: el deporte de alto rendimiento se considera más bien peligroso, en algunas disciplinas deportivas agresivo, y existe, entre otros motivos, por su efecto en los medios. Las atribuciones de diversión (CV = ,23; Rango 23) y voluntariado (CV = ,22; Rango 30) tienen una menor importancia. Esto es sorprendente por el hecho de que muchos autores ven en la característica voluntariedad la relación entre deporte y juego (ver por Grupe, 1982, p. 109; Kurz, 1986, p. 63).

Modelo deportivo	Actividades
Deporte	Boxeo, balonmano, tenis, ... (4,66) (4,09) (3,69)
	fotografía, pintura, poesía (0,82) (0,80) (0,71)
Trabajo	Albañil, profesor, ama de casa (5,98) (5,40) (5,34)
	...billar, sauna, jugar al escondite (2,43) (2,36) (2,34)
Arte	Diseño, poesía, pintura,... (5,11) (4,45) (4,40)
	...balonmano, sauna, ciclismo (1,26) (1,21) (10,75)..
Juego	Ajedrez, "Malefiz", Bridge,... (5,61) (5,60) (5,54)
	...conductor de autobús, ama de casa, albañil (0,75) (0,40) (0,01)
Cuidado de la salud	Sauna, baños termales, entrenamiento autógeno,... (5,91) (5,51) (5,34)
	profesor, actor, diseñador (0,91) (0,90) (0,87).

**Figura 2**  
Actividades especialmente típicas y atípicas de deporte y sus categorías vecinas

<sup>3</sup> Encontramos una recopilación de las *Cue-Validities* para todas las características de la categoría deporte en Haverkamp y Willimczik (2005) y para todas las categorías en Haverkamp (2005).

Categoría	Característica	Cue-Validities
Deporte	Competición	.44
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.39
	Agresividad	.33
	...	...
	Descanso o regeneración	.16
	Productividad	.15
	Vida cotidiana	.14
Trabajo	Vida cotidiana	.37
	Productividad	.36
	Profesión/Profesionalidad	.32
	...	...
	Bienestar/mejora de la salud	.07
	Tiempo libre	.07
	Competición	.07
Arte	Estética o expresión/elegancia	.40
	Moda	.35
	Creatividad/fantasia	.34
	...	...
	Competición	.13
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.11
	Bienestar/mejora de la salud	.11
Juego	Suerte/casualidad	.37
	Estrategia/táctica	.31
	Sociabilidad	.31
	...	...
	Profesión/Profesionalidad	.09
	Productividad	.09
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.07
Cuidado de la salud	Bienestar/mejora de la salud	.47
	Descanso/regeneración	.32
	Integridad (cuerpo/espíritu)	.29
	...	...
	Suerte/casualidad	.09
	Tensión	.08
	Show/Público	.07

**Figura 3**  
 Actividades especialmente típicas y atípicas de deporte y sus categorías vecinas

Llama la atención que en la categoría deporte no se presenten atribuciones con *Cue-Validities* inferiores a ,10. Deporte aglutina al parecer, en mayor o menor medida, muchos aspectos y también características que son especialmente típicas de otras categorías (trabajo, arte, juego, cuidado de la salud).

El deporte y el resto de las categorías respaldan la tesis de la centralidad. Esto se prueba con la distribución de las *Cue-Validities* y las tipicalidades: Sus dispersiones muestran para todas las categorías una graduación descendente de características más bien típicas a características o actividades atípicas. Las cinco categorías deporte, trabajo, arte, juego y cuidado de la salud pueden, por tanto, caracterizarse mediante atribuciones especialmente típicas o atípicas, pero no es posible establecer límites claros entre las atribuciones necesarias y las no necesarias en el sentido de la Filosofía del Lenguaje Ideal.

La tesis de la vaguedad de las categorías deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud se sustenta en el hecho de que entre todas las categorías puede verificarse un tránsito. Hay características o actividades que presentan valores similares para la *Cue-Validity* o la tipicalidad en dos categorías. Una característica o una actividad puede ser, por tanto, igualmente típica para dos categorías. Estas características o actividades transmiten así la similitud intensional o extensional entre las categorías en deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud. Si nos basamos en una  $CV = ,25$  para estas transiciones intensionales, resulta que:

- Deporte y trabajo están emparentados a través de las características de peligro para la salud/riesgo de lesión, (presión de) rendimiento y estrés,
- Deporte y juego están emparentados a través de las características competición, estrategia/táctica, tensión y reglas,
- Deporte y arte están emparentados a través de las características show/público, estética o expresión/elegancia y reconocimiento, y
- Deporte y cuidado de la salud están emparentados a través de la característica integridad (cuerpo/espíritu).

### ¿Integridad y parentesco de los modelos deportivos? (Pregunta 2)

#### De “Clusters” a “modelos deportivos”

La *figura 4* muestra el resultado del análisis jerárquico de clusters de las actividades deportivas. La suma de los errores al cuadrado sobre el número de grupos

muestra una solución de 4 o 6 clusters. Basándose en los planteamientos de plausibilidad, se escogió la agrupación de 6 clusters, agrupando los dos cluster que se encuentran a la izquierda en la figura. Los clusters se clasifican después desde actividad deportiva muy típica hasta muy atípica en los 6 clusters, como se recoge en la *figura 5*.

En la *figura 6* se presentan, en primer lugar, para cada uno de los grupos las características que revelan los tres valores CV más altos y los tres valores CV más bajos. Las *Cue-Validities* (valores CV) de las 40 características intensionales, calculadas por separado para los seis conglomerados, se dispersan entre un valor mínimo de ,07 y un valor máximo de ,37. Son muy distintos dependiendo del grupo.

Los resultados de las tipicalidades y características (ver *fig. 5* y *fig. 6*) nos permiten proporcionar un contenido a los 6 clusters o grupos o modelos deportivos (hasta ahora sólo formales), del siguiente modo:

El *Grupo 1* puede calificarse –como se propone también en la literatura especializada– como *deporte profesional de (alto) rendimiento*. Las actividades típicas: boxeo, automovilismo, hockey sobre hielo y, también, los grandes juegos deportivos contienen como características intensionales la agresión, los peligros para la salud/riesgos de lesión y el estrés a la vez que táctica y competición, típicas de unos deportes extraordinariamente eficaces en los medios de difusión.

El *Grupo 2* representa el *deporte tradicional*. Conforman “el centro neurálgico tradicional del deporte” (Kurz, 1986, p. 55). Se define por características como competencia y rendimiento, pero también por espíritu de equipo y solidaridad. Con sus características atípicas, como descanso y regeneración, se delimita muy claramente de aquello que se denomina “deporte no deportivo” (Heinemann, 1989). Las representaciones típicas se corresponden ampliamente con las del Grupo 1. A diferencia del deporte profesional de alto rendimiento, podríamos caracterizar a este grupo como deporte de rendimiento intrínsecamente determinado. Puede considerarse al Grupo 2 (deporte tradicional) como polo opuesto del Grupo 6 (deporte de la salud).

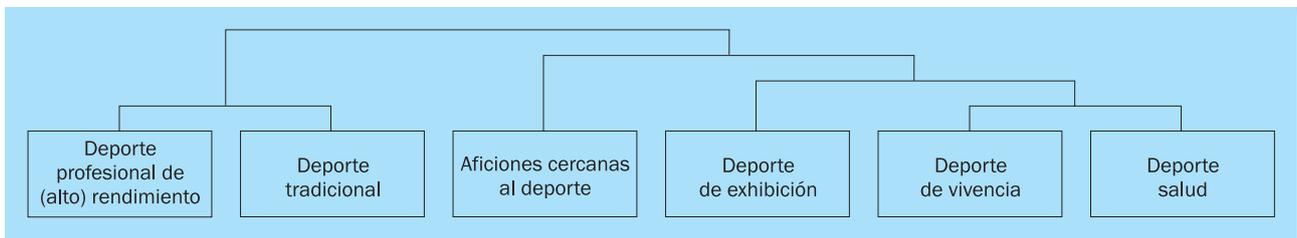
El *Grupo 3* representa un modelo con otros centros de prioridad que el Grupo 1. Su denominación de *aficiones cercanas al deporte* proviene de actividades que requieren muy poco movimiento físico –como el ajedrez y la caza– y que tienen más relación con la relajación, incluso con el aburrimiento. Se añade a esto un componente lúdico.

Son características centrales intensionales del *Grupo 4* la estética y la elegancia, que encontramos entre otros en el ballet y la danza del vientre y que conllevan un “placer estético del espectador” (Welsch, 1999, p. 148 y p. 158). Describen este grupo términos como *Deporte artístico de exhibición* o –análogamente a la presentación de una obra de arte (Kurz, 1986, p. 48; Welsch 1999, pp. 153 y ss)– *Deporte de exhibición*.

A las típicas actividades del *Grupo 5*, submarinismo, snowboard, le corresponden características como aven-

tura y riesgo o vivencia, así como variedad y también riesgo de lesión. Podemos denominar al Grupo como *Deporte de vivencia*.

Coincidiendo de pleno con la literatura sobre el tema, la denominación *Deporte de salud* se adecua totalmente al *Grupo 6*. Defienden esta tesis tanto las actividades típicas yoga, senderismo y gimnasia para la espalda, como también las características típicas de bienestar/cuidado de la salud, descanso/regeneración y cotidianidad y, a su vez, características muy atípicas como son show/público y competición.



**Figura 4**  
Análisis jerárquico de cluster para la diferenciación interna del deporte

Modelo deportivo	Actividades
Deporte profesional de alto rendimiento (Grupo 1)	Boxeo, automovilismo, hockey sobre hielo, ... (6,00) (5,83) (5,67) ...Escuela para el cuidado de la espalda, senderismo, yoga (0,61) (0,31) (0,00)
Deporte tradicional (Grupo 2)	hockey sobre hielo, boxeo, balonmano, ... (3,76) (3,72) (3,64) ...yoga, danza del vientre, pesca (2,43) (2,36) (2,34)
Aficiones cercanas al deporte (Grupo 3)	Pesca, ajedrez, caza,... (4,84) (3,97) (3,86) ...patinaje sobre hielo, ballet, acrobacia (1,80) (1,74) (1,51)..
Deporte de exhibición (Grupo 4)	Danza del vientre, ballet, malabarismo, ... (4,79) (4,73) (4,50) ...squash, pesca, caza (2,43) (2,14) (1,89)
Deporte de vivencia (Grupo 5)	Escalada, buceo, snowboard,... (4,09) (4,07) (3,85) ... hockey sobre hielo, “Cheerleading”, fútbol (2,92) (2,90) (2,90).
Deporte para la salud (Grupo 6)	Yoga, senderismo, Escuela para el cuidado de la espalda... (5,44) (5,42) (5,34) ... hockey sobre hielo, boxeo, automovilismo (0,76) (0,47) (0,39)....

**Figura 5**  
Actividades especialmente típicas y atípicas de deporte

Modelo deportivo	Características	Cue-Validities
Deporte profesional de alto rendimiento (Grupo 1)	Agresividad	.37
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.28
	Stress	.27
	–	
	–	
	Estética o expresión/elegancia	.09
Deporte tradicional (Grupo 2)	Bienestar/mejora de la salud	.08
	Descanso/regeneración	.07
	Competición	.23
	(Presión de) rendimiento	.21
	(Espíritu de) equipo/Solidaridad	.20
	–	
Aficiones cercanas al deporte (Grupo 3)	–	
	Creatividad/fantasia	.15
	Moda	.15
	Descanso/regeneración	.15
	Suerte/casualidad	.25
	Aburrimiento/monotonía	.23
Deporte de exhibición (Grupo 4)	Descanso/regeneración	.23
	–	
	Rendimiento físico	.09
	Show/público	.09
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.08
	–	
Deporte de vivencia (Grupo 5)	Estética o expresión/elegancia	.30
	Creatividad/fantasia	.28
	Show/público	.27
	–	
	Vida cotidiana	.13
	Estrategia/táctica	.11
Deporte para la salud (Grupo 6)	Agresividad	.09
	Aventura/riesgo o vivencia	.27
	Cambio	.21
	Peligro para la salud/riesgo de lesión	.21
	–	
	(Presión de) rendimiento	.14
Deporte profesional de alto rendimiento (Grupo 1)	Aburrimiento/monotonía	.13
	Show/público	.13
	Bienestar/mejora de la salud	.30
	Descanso/regeneración	.24
	Vida cotidiana	.23
	–	
Deporte para la salud (Grupo 6)	–	
	Tensión	.07
	Show/público	.07
	Competición	.07

**Figura 6**  
 Actividades especialmente típicas y atípicas de deporte y sus categorías afines.

### ¿Un deporte o (únicamente) modelos de deporte?

A la pregunta de la relación de los modelos deportivos entre sí y, por tanto, de un parentesco de los modelos deportivos (pregunta 2.1) los datos dan una respuesta clara. Existe una correlación positiva de muy alto grado ( $r = ,91$ ) entre el deporte profesional de alto rendimiento (Grupo 1) y el deporte tradicional (2), y las correlaciones del deporte profesional de alto rendimiento y el deporte para la salud (6) son altamente negativas con  $r = -,96$  y con las aficiones cercanas al deporte (3) con  $r = -50$ . Paralelamente a la estrecha relación entre el deporte tradicional y el deporte de alto rendimiento existe también una fuerte correlación negativa del deporte tradicional y el deporte para la salud ( $r = -,83$ ) y también con las aficiones cercanas al deporte ( $r = -,61$ ). Totalmente positiva es la relación entre las aficiones cercanas al deporte y el deporte para la salud ( $r = ,49$ ), pero no con el deporte de exhibición ( $r = -,46$ ). Una relación relativamente neutral entre sí y con el resto de los modelos deportivos se encuentra entre el deporte de vivencia por un lado y el deporte de exhibición por otro.

Teniendo en cuenta los resultados sobre el parentesco de los modelos deportivos, podría considerarse también razonable en cuanto al contenido la existencia de cinco modelos deportivos. Se unirían, entonces, los modelos 1 y 2, que se diferencia en principio por el rasgo de la profesionalidad, en un único modelo deportivo de rendimiento tal como se ha desarrollado históricamente. Esto se corresponde con la unión de los dos clústeres superiores del análisis (ver *fig. 4*). Pero, por el contrario, no parece justificable unir las aficiones cercanas al deporte (Grupo 3) y el deporte para la salud (Grupo 6), aunque exista un alto grado de correlación entre sus tipicalidades. Contra la unión se encuentra también, además de las precisiones de contenido, el resultado del análisis clúster, según el cual las actividades de cada uno de ellos distan mucho entre sí. Desde el punto de vista histórico, la diferenciación interna del deporte hace suponer, que de un concepto tradicional de deporte, que todavía se mantiene en el lenguaje cotidiano, se han formado cinco modelos deportivos con características y actividades típicas.

#### Parentescos de los modelos deportivos con deporte, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud (Preguntas 2.2 y 2.3)

La respuesta a la pregunta 2.2 sobre la relación de los distintos modelos deportivos con el concepto general

deporte, estriba en que todavía hoy en día el “deporte” se asocia claramente al deporte tradicional con las características de competición, rendimiento y espíritu de equipo ( $r = ,57$ ) y no precisamente con las aficiones cercanas al deporte como pesca, ajedrez y caza que se consideran son sin embargo actividades contrarias ( $r = -,56$ ). De una forma menos marcada esto es válido también para el deporte de exhibición como la danza del vientre, ballet y malabarismos ( $r = -,40$ ). El deporte para la salud y el deporte de vivencia parecen haberse separado con sus actividades y características ya ampliamente del deporte ( $r = n.s.$ ).

Dado que deporte como concepto del parecido de familia es relativamente heterogéneo y que también (!) está justificado hablar de modelos de deporte, cabe preguntar, qué relación de parentesco puede existir entre los modelos deportivos, por un lado, y las categorías trabajo, juego, arte y cuidado de la salud por otro. Los resultados muestran, de modo llamativo, unos grados de parentesco claramente distintos entre los diversos modelos deportivos y las categorías colaterales del deporte; es decir, trabajo, juego, arte y cuidado de la salud. Con el trabajo existe un estrecho parentesco únicamente con el deporte profesional de alto rendimiento, con el juego el deporte tradicional, con el cuidado de la salud –lógicamente– el deporte para la salud y el arte con el deporte de exhibición. Se rebaten de este modo las discusiones de hasta qué punto el deporte moderno, por ejemplo, presenta estructuras similares a las del mundo del trabajo.

### Discusión

Los resultados empíricos sobre la delimitación y la diferenciación interna ratifican la teoría de deporte como un concepto del parecido de familia en el sentido expresado por Wittgenstein y su operacionalización en el modelo de prototipos (Drexel, 2003; Digel, 1995, p. 10; Drexel, 1995, p. 109; Fogelin, 1972, p. 59; Lenk, 1980, p. 425; Willimczick, 2001, pp. 104 y ss.; Zeigler, 1979, p. 171; 1980, p. 409).

Sobre la delimitación de deporte se puede afirmar a modo de resumen que las cinco categorías se estructuran prototípicamente (centralidad) y son estáticamente vagas, aunque en distintos niveles. En comparación con las categorías trabajo, juego, arte y cuidado de la salud, el deporte muestra relaciones de parentesco más marcadas y mayor vaguedad. Se colocan en el centro de las actividades deportivas las modalidades deportivas profesionales o tradi-

cionales. Este acercamiento concede al deporte una marcada connotación que le coloca en estrecha relación con el deporte tradicional e incluso con el deporte profesional de alto rendimiento. Otras formas de la actividad deportiva –como el deporte de tiempo libre– se encuentran, dentro de esta perspectiva amplia, más bien en los márgenes exteriores del deporte, de modo que no aportan nada esencial a la constitución de su ámbito de significado.

Se confirma para la diferenciación interna del deporte la “coexistencia de distintos modelos deportivos” (Rittner, 1984). No obstante, los modelos empíricos obtenidos mediante el modelo de prototipos sólo coinciden muy someramente con los planteamientos desarrollados teóricamente por ejemplo por Digel (1984) o Heinemann (1986; 1989; 1998). Digel define cinco modelos deportivos: partiendo del deporte de rendimiento tradicional, “centrado en valores como competición, rendimiento, victoria o derrota”, se han desarrollado “modelos deportivos comerciales”, el “circo y el deporte de los medios de comunicación” así como modelos de “deporte de tiempo libre”, de “deporte alternativo” y de “deporte instrumental”. De estos cinco modelos reaparecen claramente el deporte tradicional de rendimiento (cuya existencia actual no es únicamente histórica) y el deporte comercial, mientras que los modelos restantes no se vuelven a encontrar en la diferenciación de Digel. En su forma general esto también es aplicable al deporte instrumental, para el que sólo es relevante la especificación de salud en el lenguaje cotidiano.

Heinemann (1986) prevé que el desarrollo futuro del deporte girará en torno a tres polos, que se pueden denominar como “deporte expresivo de tiempo libre”, “deporte comercial de rendimiento” y “deporte instrumental”. En una publicación posterior incluye (Heinemann, 1998) junto al deporte tradicional de competición el deporte profesional de exhibición, el modelo de deporte expresivo, el modelo de deporte funcionalista y las culturas de juego tradicionales. Pero esta diferenciación sólo coincide muy vagamente con los modelos deducidos con fundamento empírico. Únicamente se refiere al deporte tradicional de competición y al deporte profesional de exhibición.

La enorme heterogeneidad de los modelos deportivos y las muy condicionadas posibilidades de sustitución de los modelos dentro de un concepto general de deporte hacen comprensible la posición de aquellas personas que en sus discursos (y sus trabajos) no se dirigen al deporte en general, sino a modelos deportivos. Esto es de aplicación, por ejemplo, a quienes ejercen la terapia deportiva en las clínicas cuando aluden que no ofertan

programas de deporte, sino preferentemente programas de movimiento. Sus intentos de motivar a sus pacientes serían infructuosos –como se demuestra constantemente en la práctica– si hablaran de deporte, el cual se asocia en su uso cotidiano con el deporte tradicional y el deporte profesional de alto rendimiento. No obstante, a un análisis de significado de este tipo se oponen, además de los conocimientos teóricos, también argumentos político-deportivos y teórico-organizativos: no supondría ningún beneficio para los objetivos de quienes abogan por los seis modelos deportivos, si por ejemplo, la Confederación Olímpica Alemana del Deporte (Deutsche Olympische Sportbund) dejara de defender su objetivo de representar a la ‘totalidad’ del deporte. Tampoco para el ámbito académico parece deseable abandonar la cobertura de las Ciencias del Deporte como totalidad a favor de ciencias referidas a los modelos deportivos (y su integración en otras ciencias).

Desde el punto de vista metodológico la investigación realizada se plantea la cuestión clave de si es justificable, o incluso admisible, el asociar la diferenciación interna del deporte basada en el modelo de prototipos al concepto de parecido de familia de Wittgenstein. No deberían plantearse críticas metodológicas al uso del modelo de prototipos para el análisis empírico: como modelo integrativo de la Filosofía del Lenguaje, la Lingüística y la Psicología del Conocimiento se basa en un paradigma científico-experiencial creado para análisis empíricos de este tipo y que se ha utilizado, entre otros, para el deporte (!) (Rosch, 1975; Eckes, 1985)

La cuestión de hasta qué punto es admisible utilizar el planteamiento filosófico de Wittgenstein como punto de partida o base de análisis empíricos se discute con mucha controversia. Los más estrictos inconmensurabilistas negaran vehementemente esta posibilidad mientras que otros la aceptarían.

Según Kuhn (1974, p. 1981) la inconmensurabilidad se refiere a la incompatibilidad de distintos paradigmas. Para dilucidar el problema acude a la analogía con las lenguas: es válido para las distintas teorías al igual que para los distintos idiomas, el hecho de que aunque sea posible comunicarse, es necesario admitir la pérdida de matices y significados (para mayor detalle ver Wilimczik, 2005). Del mismo modo, para el análisis del concepto del deporte cabe suponer que las lenguas de Wittgenstein y del empirismo son desde luego conmensurables, aunque con una pérdida de significación.

No podría existir un juicio de justificación más definitiva, metateórica sobre la (in-) conmensurabilidad

(Drexel, 2006). Ante este trasfondo parece útil –desde el punto de vista pragmático– la diferenciación de Overton. Este distingue una vertiente estricta y una forma laxa de la inconmensurabilidad. Según la vertiente estricta todas las características del lenguaje de observación están determinadas paradigmáticamente y son por tanto inconmensurables. “Si éste fuera el caso, sería imposible la comunicación” (1984, p. 222). La vertiente laxa de la inconmensurabilidad, por el contrario, admite sin duda el entendimiento entre paradigmas (“en un lenguaje más marcadamente neutral”) (Overton, 1984, p. 233)

Del mismo modo, desde la perspectiva tanto del método como del contenido cabe plantear la pregunta de hasta qué punto el lenguaje cotidiano de quienes practican deporte es adecuado *de modo general* para emitir mensajes sobre aspectos específicos del deporte y de los distintos modelos deportivos. Este procedimiento obedece, por un lado, tanto al planteamiento de Wittgenstein como al modelo de prototipos, por otro lado, hay que reconocer que quienes forman parte de los distintos modelos deportivos disponen de conocimientos y experiencias muy específicas y que, por tanto, tienen una visión específica de “su modelo deportivo” que no conocen quienes practican otros deportes. Vogel (2006) ha indagado en la cuestión de cómo quienes representan un modelo deportivo concreto ven “su” deporte. Encuestó a  $n = 285$  (117 mujeres, 166 hombres) que representan aquellas disciplinas deportivas que se consideran típicas para cada uno de los modelos deportivos (ver Fig. 5). Después efectuó una comparación de esta perspectiva de las personas especializadas (visión interna) con la perspectiva de quienes practican deporte en general (visión externa) tal como también se ha planteado en esta investigación. Según esto ha resultado que quienes practican deporte profesional de alto rendimiento no consideran en absoluto su deporte (como se ha indicado con anterioridad) primario por agresividad, stress ni tampoco piensan que esté determinado por la profesión / la profesionalización (!). Sólo quienes practican el deporte del automovilismo reconocen como significativo el peligro para la salud/el riesgo de lesión. Quienes practican deportes profesionales de alto rendimiento caracterizan mucho más su actividad por peculiaridades como la capacidad física, el esfuerzo, la disciplina y el reto. Desde el punto de vista interno y externo reciben la misma clasificación, por el contrario, características como la competitividad, la tensión/la táctica. Finalmente, para el resto de los modelos deportivos son muy similares las caracterizaciones externas y las internas (Willimczik, 2007).

## Referencias bibliográficas

- Blutner, R. (1995). Prototypen und Kognitive Semantik. En G. Harras (ed.), *Die Ordnung der Wörter. Kognitive und lexikalische Strukturen* (pp. 227-270). Berlin: de Gruyter.
- Breivik, G. (1990). “Dyp Lek” et filosofisk helhetssyn på idrett. En G. Breivik (ed.), *Filosofi, sosiologi og andre samfunnsvitenskapelige emner: grunnfag i idrett - NIH 1989* (P. 1-9). Oslo: o. A.
- Diem, C. (1960). *Wesen und Lehre des Sports und der Leibeserziehung*. Berlin: Weidmann.
- Digel, H. (1984). Gesellschaftliche Entwicklung und der Auftrag des Sportvereins. En Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Ed.), *Materialien zum Sport in Nordrhein-Westfalen. Heft 9: Sportentwicklung – Einflüsse und Rahmenbedingungen – Eine Expertenbefragung* (S. 52-65). Köln: Greven.
- Digel, H. (1995). Was ist der Gegenstand der Sportwissenschaft? En H. Digel (ed.), *Sportwissenschaft heute: Eine Gegenstandsbestimmung* (P. 1-18). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Drexel, G. (1995). Zur Paradigmenabhängigkeit des Erkennens, Bestimmens und Verstehens der Gegenstände der Sportwissenschaft. En H. Digel (ed.), *Sportwissenschaft heute: Eine Gegenstandsbestimmung* (P. 99-134). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- (2003). “Denk darüber nach, was der Sport ‘ist’!” y: “Schau die Vorgänge an, die wir ‘Sport’ nennen!” – Wider den Einheitlichkeits-Mythos und den Essentialismus in der Sportwissenschaft. En I. Bach y H. Siekmann (ed.), *Bewegung im Dialog* (pp. 189-205). Hamburg: Czwalina.
- Eckes, T. (1985). Zur internen Struktur semantischer Kategorien: Typikalitätsnormen auf der Basis von Ratings. *Sprache & Kognition*, 4, 192-202.
- Fogelin, R. J. (1972). Sport: The Diversity of the Concept. En E. W. Gerber (ed.), *Sport and the Body* (pp. 58-61). Philadelphia: Lea & Febinger.
- Grube, O. (1982). *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport*. Schorndorf: Hofmann.
- Haverkamp, N. (2005). *Typisch Sport? – Der Begriff Sport im Lichte des Prototypenmodells*. Köln: Strauß.
- Haverkamp, N. y Willimczik, K. (2005). Vom Wesen zum Nicht-Wesen des Sports. Sport als ontologische Kategorie und als kognitives Konzept. *Sportwissenschaft*, 35 (7), 271-290.
- Heinemann, K. (1986). Zum Problem der Einheit des Sports und des Verlusts seiner Autonomie. En Deutscher Sportbund (ed.), *Die Zukunft des Sports. Materialien zum Kongreß Menschen im Sport 2000* (pp. 112-128). Schorndorf: Hofmann.
- Heinemann, K. (1989) Der “Nicht-sportliche “ Sport. En Heinemann, K. y K. Dietrich (Ed.) *Der nicht-sportliche Sport. Beiträge zum Wandel im Sport* (pp. 11-28). Schorndorf: Hofmann.
- (1998). *Einführung in die Soziologie des Sports* (4. ed.). Schorndorf: Hofmann.
- Kuhn, T. S. (1974). Bemerkungen zu meinen Kritikern. En I. Lakatos y A. Musgrave (ed.), *Kritik und Erkenntnisfortschritt* (pp. 223-269). Braunschweig: Vieweg.
- (1981). *Die Struktur wissenschaftlicher Revolution* (5. Ed.). Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kurz, D. (1986). Vom Sinn des Sports. En Deutscher Sportbund (ed.), *Die Zukunft des Sports. Materialien zum Kongreß Menschen im Sport 2000* (pp. 44-68). Schorndorf: Hofmann.
- Lenk, H. (1980). Auf dem Wege zu einer analytischen Sportphilosophie. *Sportwissenschaft*, 10 (4), 417-436.
- Loy, J. W. (1968). The nature of sport: A definitional effort. *Quest*, 89 (29), 56-71.
- Meier, K. V. (1981). On the Inadequacies of Sociological Definitions

- of Sport. *International Review of Sport Sociology*, 16 (2), 79-102.
- Overton, W. F. (1984). World views and their influence on psychological theory and research: Kuhn – Lakatos – Laudan. En Reese, H. W. (ed.), *Advances in child development and behaviour* (pp. 151-226). Orlando, FL: Academic Press.
- Rittner, V. (1984). Die Individualisierung des Sporterlebens. *Olympische Jugend* 4-7.
- Rosch, E. (1975). Cognitive Representations of Semantic Categories. *Journal of Experimental Psychology: General*, 104 (3), 192-233.
- Rosch, E. y Mervis, C. B. (1975). Family Resemblances: Studies in the Internal Structure of Categories. *Cognitive Psychology*, 7 (4), 573-605.
- Vogel, E. (2006). *Zur ökologischen Validität von Sportmodellen – eine empirische Untersuchung*. Tesis doctoral no publicada, Universität Bielefeld.
- Welsch, W. (1999). Sport: ästhetisch betrachtet – oder gar als Kunst? En Deutsches Olympisches Institut (ed.), *Jahrbuch 1998* (P. 143-164). St. Augustin: Academia.
- Willimczik, K. (2001). *Sportwissenschaft interdisziplinär. Tomo 1: Geschichte, Struktur und Gegenstand der Sportwissenschaft*. Hamburg: Czwalina.
- (2003). *Sportwissenschaft interdisziplinär. Tomo 2. Forschungsprogramme und Theorienbildung in der Sportwissenschaft*. Hamburg: Czwalina.
- (2007). Die Vielfalt des Sports. Kognitive Konzepte der Gegenwart zur Binnendifferenzierung des Sports. *Sportwissenschaft*, 37 (1), 19-37.
- Wittgenstein, L. (1969). *Philosophische Untersuchungen. Schriften* Tomo 1. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Zeigler, E. F. (1979). Eine Analyse der These, daß “Physical Education“ zu einem Begriff der “Familienähnlichkeit“ geworden ist. En K. Willimczik (ed.), *Wissenschaftstheoretische Beiträge zur Sportwissenschaft* (pp. 158-173). Schorndorf: Hofmann.
- Zeigler, E. F. (1980). A Systems Approach to the Development and Use of Theory and Research in Sport and Physical Education. *Sportwissenschaft*, 10 (4), 404-416.