

Del pesimismo analítico a la tipología del deporte moderno como objeto de estudio

From analytical pessimism to the typology of modern sport as an object of study

Do pessimismo analítico à tipologia do esporte moderno como objeto de estudo

Juan David Bernal Suárez¹

Universidad Hemisferios

juandavidb@uhemisferios.edu.ec

Fecha de recepción: 15 de noviembre de 2021

Fecha de recepción evaluador: 17 de noviembre de 2021

Fecha de recepción corrección: 20 de diciembre de 2021

Resumen

Tradicionalmente desde la academia el deporte como objeto de estudio académico fue desprestigiado y no recibió la atención adecuada. Este artículo reflexiona sobre el pesimismo analítico del deporte en la academia. Se destaca su concepción desde la modernidad, su tipología, su racionalización y su conceptualización actual. Finalmente se propone un sustento para que pueda ser observado desde diferentes campos del conocimiento como un objeto científico de estudio claro y específico.

Palabras clave: Estudios del deporte, Deporte moderno, Tipología del deporte, Racionalización del deporte.

¹ Juan David Bernal Suárez. Decano de la Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Información de la Universidad Hemisferios. Máster en Estudios de la Cultura, MBA y Máster en Alta Dirección. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7558-9823>

Abstract

Traditionally from the academy, sport as an object of academic study was discredited and did not receive adequate attention. This article reflects on the analytical pessimism of sport in academia. Its conception from modernity, its typology, its rationalization and its current conceptualization stand out. Finally, a support is proposed so that it can be observed from different fields of knowledge as a clear and specific scientific object of study.

Keywords: Sport studies, Modern sport, Sport typology, Sport rationalization.

Resumo

Tradicionalmente na academia, o esporte como objeto de estudo acadêmico estava desacreditado e não recebia atenção adequada. Este artigo reflete sobre o pessimismo analítico da esporte na academia. Destacam-se sua concepção desde a modernidade, sua tipologia, sua racionalização e sua conceituação atual. Por fim, propõe-se um suporte para que possa ser observado a partir de diferentes áreas do conhecimento como um objeto de estudo científico claro e específico.

Palavras-chave: Estudos do esporte, Esporte moderno, Tipologia do esporte, Racionalização do esporte.

Introducción

La concepción del deporte como objeto de estudio es un intento reciente abordado en las distintas disciplinas de las ciencias sociales, desde la sociología, la economía, la política, la antropología, la filosofía y los estudios del cuerpo. No obstante, los primeros intentos, como menciona Eric Dunning, “se centran principalmente en problemas concretos de la educación física, la cultura física y el deporte, y no establece conexiones sociales más amplias” (*Alabarces, 1996*)

A su vez, la desatención de los estudios académicos hacia el deporte como materia de estudio ha derivado en distintos intentos de aproximación hacia el vacío que el filósofo Max Scheler denomina una negligencia académica:

Scarcely an international phenomenon of the day deserves social and psychological study to the degree that sport does. Has grown immeasurably in scope and in social importance, but the meaning of sport has received little in the way of serious attention (*Guttman, From ritual to record, 2004*) (*Galeano, 2012*)

El descrédito intelectual del fútbol (*Alabarces, 2014*), por ejemplo, parte de un pesimismo analítico asociado a la idea del “opio de los pueblos” de su relación con la

industria del espectáculo, los instrumentos culturales de reproducción y el poder estatal. En ese sentido Galeano menciona que el desprecio intelectual “se funda en la certeza de que la idolatría de la pelota es la superstición que el pueblo merece. Poseída por el fútbol, la plebe piensa con los pies, y en ese goce subalterno se realiza” (Galeano, 2012) Como menciona Fernando Carrión Mena en "*Fútbol y política*" “La idea proviene desde corrientes políticas de izquierda se estigmatiza al fútbol como si fuera el opio del pueblo, porque entontece a sus seguidores, aliena al pueblo y bota el dinero en una industria que no agrega valor” (Carrión, 2010)

El carnaval permite al cuerpo ser lo que quiere ser, supone una transgresión del orden establecido. En ese sentido el fútbol, si bien ha sido estandarizado y regulado mediante una reglamentación, permite al cuerpo liberar las tensiones y transgredir el orden establecido por la modernidad. Igualmente, la jerarquización establecida a las partes del cuerpo se ve infringida, la racionalidad del sujeto cartesiano no tiene cabida. Son los pies la fuente de la magia, el toque y la gambeta. El cuerpo piensa con los pies. Al respecto Alabarces menciona que el fútbol “es una zona gris, de cruce e hibridación, de desclasificación: ni culto, ni popular, ni masivo, mercado de trueques y negociaciones”. (Alabarces, 1996)

Hablar del deporte es hablar de la sociedad. La teorización entorno al deporte posibilita valorar su importancia dentro de la sociedad y establecer una entrada a lo que Elías denomina la *teoría sociológica de las emociones*. (Elias, 1991)

En Latinoamérica antes del año 2000 “la producción de los científicos sociales latinoamericanos sobre la temática era escasa y clandestina: aunque los primeros textos de antropología del deporte habían sido publicados por el brasileño Roberto Da Matta y el argentino Eduardo Archetti a comienzos de los años 80” (Archetti, 2001)

El deporte moderno

El intento del marco referencial de esta investigación pretende distinguir el deporte moderno de las primeras actividades físicas desarrolladas en el mundo antiguo. Asimismo, busca establecer las características que permiten la instauración del deporte en el marco de la modernidad y su vinculación al proceso de civilización.

La historiografía tradicional del deporte se asocia generalmente al registro de las prácticas asociadas al juego y el ritual religioso. Al respecto vale aclarar que todos los deportes son juegos (son jugados) pero no todos los juegos son deportes. El sociólogo francés Roger Caillois ha categorizado el juego humano en cuatro grupos tipológicos: la competencia (agón), el azar (alea), el simulacro (mimicry) y el vértigo (ilinx) (Caillois, 1997) En una entrada antropológica al fenómeno del juego Huizinga plantea al ser humano como Homo Ludens –desprendido de la visión inicial de Carl von Linné como Homo sapiens (hombre que sabe) y posteriormente Homo faber (hombre que fabrica)- el juego aparece inherente a la cultura humana y su organización social. En ese orden Huizinga afirma

Una cultura auténtica no puede subsistir sin un cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, «ser jugada» en un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos los aspectos el «fair play» (Huizinga, 1972)

Tipología del deporte moderno

En torno a las definiciones del deporte moderno existen muchos debates. ¿Qué es el deporte? O mejor ¿qué características configuran una práctica como deporte? Las nociones que derivan de esas preguntas son todavía difusas. A su vez, la reflexión se complejiza cuando en el camino aparecen categorías como las de deporte aficionado o amateur, deporte no-competitivo, deporte profesional o deporte de élite.

Una primera distinción en la catalogación del deporte es la que propone el antropólogo norteamericano Orin Starn y que toma en cuenta tres características: en primer lugar la competencia (en la medida en la que determina un ganador y un perdedor) en segundo la organización (considerando las reglamentación que universaliza e impone, así como las organizaciones e instituciones reguladores de prácticas) y por último el aspecto físico (la utilización del cuerpo, indistintamente de la intensidad). (Starn, 2013)

En la misma dirección de Starn, el filósofo argentino Claudio M. Tamburrini contempla cinco particularidades del deporte moderno:

El deporte es usualmente definido como un juego de carácter (a) competitivo, que comprende (predominantemente) (b) destrezas físicas y que (c) es practicado ampliamente durante (d) un periodo prolongado de tiempo, para permitir el desarrollo de una praxis con (e) sus propios, entrenadores, jueces, instituciones, etcétera. Llamemos a estas cinco condiciones: (a) requerimiento competitivo; (b) requerimiento físico; (c) el requerimiento de la difusión amplia; (d) el requerimiento de longevidad, y (e) el requerimiento de una praxis establecida. (Tamburrini, 2000)

Del mito a la competencia

En el proceso de separación de los rituales antiguos a su adaptación como competencia deportiva hay un extenso tramo histórico, recurrentemente analizado por la sociología del deporte (Elias, 1991) (Dunning, 1999) En esa línea vale remarcar la propuesta del historiador norteamericano Allen Guttmann en *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports* (2004) cuando plantea siete elementos determinantes en la consideración de una práctica como deporte: *secularización del deporte, especialización del deporte, burocratización, racionalización, la obsesión del récord, igualdad y cuantificación*. A pesar de que el deporte moderno plantea cierto distanciamiento con el mito, vale la pena subrayar que algunos deportes modernos como el fútbol se pueden estudiar como una encrucijada transdisciplinaria puesto que entrega elementos de articulación compleja: mito, ritual, imaginario, actuación, simulacro, experiencia, *ethos* e ideología. (Alabarces, 1996)

Siguiendo la línea de Guttman, *la secularización* del deporte marcará la separación definitiva del ritual religioso (Guttman, *From ritual to record*, 2004). El ejemplo paradigmático de los certámenes corporales rituales son los Juegos Olímpicos de la antigüedad en Grecia. Estas justas eran marcadamente religiosas. Las ceremonias se fundaban como fiestas elevadas a las deidades. Los Juegos Olímpicos constituían la Fiesta a Zeus. En términos de género los Juegos eran bastante cerrados, solo los hombres podían participar y asistir a los eventos, la mujer se relegaba totalmente. Ciertamente era un culto a la corporeidad masculina. Si bien los *agones* representaban una especie de concurso, la finalidad de las pruebas no era la competición sino al rito a los dioses.

En las civilizaciones arcaicas, las competiciones formaban parte de las fiestas sagradas. Pero en las competiciones modernas, este vínculo con el culto y lo religioso ha completamente desaparecido. [...] El deporte moderno más bien es una expresión autónoma del instinto agonal, que un factor profundo de sentido social. [...] Y a pesar de su importancia a ojos de participantes y espectadores, hay que admitir que se ha transformado en fiesta y espectáculo en donde el viejo espíritu lúdico ya no se encuentra presente. (Huizinga, 1972)

Revisando la génesis de algunas prácticas vinculadas al juego se observa una relación más cercana al mito o ritual que a lo que actualmente se conoce como deporte. Por ejemplo, la naturaleza de las primeras prácticas que hoy se asemejan al fútbol moderno es diversa. Hacia el siglo III y II a.C. durante la dinastía Han, en la antigua China, se practicaba el *tsu chu* o *luju* que consistía en introducir una pieza esférica de cuero y rellena de plumas en una red. Según textos oficiales de la época (Wood, 2016), el *tsu chu* se celebraba anualmente en el día del cumpleaños del emperador. En manuales militares de la dinastía Han (año 206 a.C.) consta que el *tsu chu* ayudaba en la preparación física y táctica de los soldados. Otra ceremonia similar se organizaba en Japón durante el siglo III: el *kemari*. Esta vertiente japonesa del *tsu chu* consistía en golpear una pelota, de cuero de venado, repetidamente sin dejarla caer en el suelo. Participaban dos equipos de 8 a 10 jugadores. Tanto el *tsu chu* como el *kemari* eran eventos en los que el ritual agonal sobrepasaba a la competencia. El concepto de ganador y perdedor no aparece como centro de la práctica. Si bien en el *kemari* sobresalía el equipo que más toques alcanzará, su función prevalente era la de honrar al emperador y favorecer el trabajo colectivo. La realización periódica de estas prácticas constituía un espacio de aglutinación social entorno al juego. El *kemari* constituye en cierta medida la representación de los valores tradicionales japoneses: el trabajo colectivo, la perseverancia y la paciencia. A inicios del siglo XIX el emperador Meiji instituyó la práctica del *kemari* con la función de preservar los valores tradicionales.

Tanto los Juegos de la Antigüedad, como el *tsu chu* y el *kemari* construían su base fundamental en la función religiosa. La congregación de asistentes se respalda en la idea de honrar a las deidades.

El abandono de los dioses y la posterior aparición del deporte laico (deporte por el deporte) representarán una importante dimensión social de convocatoria². Al respecto los postulados de Dunning mencionan que los elementos superfluos de cohesión social (la diversión, el placer, el juego, las emociones y las tendencias) (*Dunning, 1999*) al margen de la racionalización constituyen un pilar de unión social “nunca ha existido sociedad humana sin algo equivalente a los deportes modernos”. (*Elias, 1991*) Posterior a la revolución industrial, la cultura de masas cimentará las bases idóneas para que los espectáculos deportivos se conviertan en importantes espacios de aglutinación social. Con el proceso de masificación –favorecido por la aparición de los primeros medios masivos (prensa y radio)- el deporte como relato mediático transformará la forma clásica del ritual. En términos de Durkheim el ritual se establece por “reglas de conducta que prescriben cómo debe comportarse el hombre con las cosas sagradas” (*Durkheim, 2003*). El rito religioso reglamentaba, entre otros comportamientos, la presencia *in situ* del feligrés. Debido a la irrupción *mass* mediática³, el ritual deportivo determina una transformación en la estructura clásica del rito religioso.

El desenlace incierto de la competición es una característica determinante del deporte moderno y que alude otro alejamiento determinante del mito y el ritual religioso.

Durkheim propone que “las concepciones religiosas tienen por objeto, ante todo, expresar y explicar no lo que hay de excepcional y de anormal en las cosas, sino, al contrario, lo que ellas tienen de regular y constante” (*Durkheim, 2003*) El parroquiano que acude a una liturgia religiosa asiste a un rito en el que la inmolación del cordero está preestablecida y normalizada. La distinción que propone el deporte como ritual se origina puesto que “El ritual se repite, pero inaugura, da comienzo a la espera. En el ritual deportivo moderno, esta espera se consume con la celebración misma” Los juegos de la antigüedad respetaban esta premisa y la finalidad de las justas estaba determinada por enaltecer a los dioses: honrar a Zeus en Olimpia, a Poseidón (dios del mar) en Corinto y a Apolo (dios de la luz, la poesía, la música y la sabiduría) en Delfos. Las medallas y la competición es una invención moderna. En términos de Barthes, la competición moderna representa la aparición de un falso teatro en el que el resultado de la puesta en escena es imponderable e impredecible:

La corrida (de toros) no es exactamente un deporte, y, sin embargo, tal vez sea el modelo y el límite de todos los deportes: elegancia de la ceremonia, reglas estrictas del combate, fuerza del adversario, ciencia y coraje del hombre, todo nuestro deporte moderno está en este espectáculo de otra época, heredado de los antiguos sacrificios religiosos. Pero este teatro es un falso teatro: aquí se muere de verdad. El toro que entra

² En este orden de argumentación la secularización del deporte coincide, como plantea Heidegger en “La época de la imagen del mundo”, con el proceso de des divinización de otras facetas de la sociedad moderna: la ciencia y el arte

³ El primer mundial de fútbol en ser televisado en vivo fue el de Suiza 1954. No obstante, se destacan los esfuerzos de Nicolò Carosio en establecer la primera crónica deportiva a través de la EIAR (hoy RAI) a principios de 1930. La primera transmisión a color se daría en 1970 en México con la incursión del technicolor. El mundial de 1978 en Argentina experimentaría la señal vía satélite a todo el mundo. Para Corea y Japón 2002 se implementa la imagen en alta definición. Recientemente en Brasil 2014 la cadena nacional de televisión japonesa ensayó la señal en definición 4k.

al ruedo va a morir; y la corrida es una tragedia justamente porque esta muerte es fatal. (Barthes, 2003)

Es común que la historiografía del deporte recurra a los Juegos de la Antigüedad para establecer el origen del deporte. Sin embargo, vale aclarar que estos certámenes se asemejaban más a fiestas religiosas que competiciones en sí. De hecho, la competencia como tal en los Juegos Antiguos no existió. Entre el deporte moderno y el ejercicio físico desarrollado en la Grecia antigua hay diferencias abismales.

Burocratización y racionalización

Otros elementos que gravitarán el deporte moderno y su constitución son los de la *burocratización* y la *racionalización* (Guttmann, 2004). La aparición de ligas, federaciones, comités y jueces acompañarán los minuciosos procesos de reglamentación y estandarización.

Como se mencionó anteriormente es usual que los valores propios del deporte moderno levanten como paradigma a los Juegos de la Antigüedad en Grecia, aunque esta idea ha sido relegada como lugar común. De hecho, el desarrollo de los Juegos Antiguos carecía de organización y normatividad. Los valores éticos agregados al deporte son un endoso posterior. El lanzamiento de disco carecía de reglamentación y los instrumentos empleados por los atletas no siempre respetaban un mismo tamaño (Durántez Corral, 1975). La preocupación de establecer sistemas de equidad entre participantes es un proyecto moderno. En el boxeo moderno existen múltiples categorías según el peso de los combatientes con el fin de garantizar un combate equitativo que certifique la competencia.

Algunas disciplinas practicadas evidencian la ausencia de reglas y denotan un grado de violencia física que traídas al presente generarían estupor. En prácticas como el boxeo y el pancration las luchas entre contendores carecían de reglamentación. Era permitido golpear al contrincante con todas las partes del cuerpo e incluso se valía intentar sacar los ojos. En el pancration eran habituales fracturas óseas y lesiones permanentes, inclusive cada tanto algún pancratiasta resultaba muerto. El umbral de violencia estaba determinado antiguamente por la naturalidad de los luchadores y las condiciones de cada lucha. A la luz del proceso civilizatorio las prácticas antiguas resultan brutales. En el marco del deporte moderno resulta temerario pensar en una práctica de similares características. Un ejemplo que resulta útil para visionar el proceso de racionalización y normatización del deporte son las competencias de Artes Marciales Mixtas. Las Artes Marciales Mixtas es un deporte de combate fuerte en el que se pelea utilizando varias formas de lucha como boxeo, lucha grecorromana, taekwondo, muay thai, judo, entre otras. Existe una variante originaria del Brasil que se conoce como Vale todo o Vale tudo que permite la combinación de cualquier arte marcial durante el combate. Actualmente es considerado uno de los deportes modernos más violentos, a priori se podría vislumbrar como una suerte de pancration moderno. No obstante, a pesar de la aparente libertad para la práctica, las Artes Marciales Mixtas están estrictamente reglamentadas y la violencia es regulada sistemáticamente. Si bien el pancration era observado por un juez, no existía

límite de tiempo para la lucha u las reglas estaban dadas más por la tradición que por un reglamento establecido.

Actualmente existen asociaciones y ligas que regularizan las Artes Marciales Mixtas. El proceso civilizatorio establece las normas de regulación de las conductas consideradas violentas y las vincula a un sistema de orden racional. De la mano de las instituciones oficiales, las pulsiones violentas del deporte van a ser reglamentadas y reguladas. Según Huizinga el juego crea orden y es orden, por lo que fomenta la asociación (*Huizinga, 1996*) Si bien para el contexto civilizatorio las Artes Marciales Mixtas son una práctica violenta, su reglamentación y normatización la convierten en un juego de niños frente al *pancration* griego.

Las diferencias entre el *pancration* y las artes marciales mixtas son las mismas entre el juego espontáneo de la antigüedad y el deporte moderno de nuestra época. Por un lado, la espontaneidad, la tradición y la violencia del juego frente a la normatización, racionalización y regulación propios del deporte moderno. La racionalización ha promovido la extrema tecnificación del deporte moderno. El despliegue tecnológico es inconmensurable y avanza sin cesar. La postura de Norbert Elías al respecto invita a pensar que el deporte moderno es ante todo un deporte civilizado, una serie de prácticas que se han ajustado perfectamente al proceso de civilización occidental y han alcanzado el mundo entero

El concepto de civilización se refiere a hechos muy diversos: tanto al grado alcanzado por la técnica, como al tipo de modales reinantes, al desarrollo del conocimiento científico, a las ideas religiosas y a las costumbres... si se trata de comprobar cuál es, en realidad, la función general que cumple el concepto de -civilización- llegamos a una conclusión muy simple... El concepto resume todo aquello que la sociedad occidental de los últimos dos o tres siglos cree llevar de ventaja a las sociedades anteriores o a las contemporáneas -más primitivas-.

El rastreo de la consolidación del fútbol moderno demuestra el papel predominante que el proyecto civilizatorio representó. El fútbol de carnaval o fútbol medieval inglés⁴ fue normatizado y regulado por la administración central porque constituía una amenaza al orden social. Posteriormente, el Calcio Florentino sufrió una misma suerte. Aunque contaba con cierta reglamentación e incluso jueces la violencia estrategia permitía que los rivales se golpearan con codos, puñetazos y cabezazos. Establecía una praxis demasiado bárbara y de la misma manera fue excluida por la civilización.

Por su parte, la burocratización será determinante para promover organizaciones que estandaricen las prácticas y extiendan métodos universales de práctica. El fútbol, por ejemplo, es una práctica normalizada universalmente. Empero en cada país se organizan juegos barriales al margen de la reglamentación oficial. Esa es la diferencia entre el juego y el deporte institucionalizado. En un juego informal las reglas van acorde a las

⁴ Se practicaba con un número de participantes indefinido, sin límite de tiempo. Era permitido golpear la bola con distintas partes del cuerpo, incluidas las manos.

posibilidades: la dimensión y la superficie del terreno pueden variar, el número de jugadores no necesariamente es el reglamentario, el uniforme no es necesario ni tampoco el juez.

De otro lado, sería descabellado pensar en un mundial de fútbol en donde se enfrenten 10 jugadores contra 9 y nadie arbitre el partido. La institución moderna del deporte agota las posibilidades por establecer un resultado justo a los encuentros. En deportes como el baloncesto, el tenis o el fútbol americano se han incorporado dispositivos tecnológicos que prueban la justicia del resultado. El fútbol, a través de la FIFA (del francés: ‘Federación Internacional de Fútbol Asociación’), ha defendido por años la espontaneidad y el carácter del juego aunque recientemente ha hecho flexible sus posturas⁵.

Si bien todas las competencias modernas están cubiertas por el manto de la transparencia y la justicia, históricamente algunos sucesos violentaron el orden establecido por la racionalización y burocratización del deporte. El caso emblemático es el gol de “la mano de Dios” marcado por Diego Maradona a la selección inglesa en las semifinales del Mundial de México 1986. El gol fue marcado de manera ilegítima con la mano, pero fue validado por el árbitro del partido. El mismo Maradona confesó públicamente la invalidez del gol “fue como robarle una cartera con la mano a un inglés”. De este acontecimiento se puede interpretar una resistencia del deporte a la normatización y reglamentación de la cual ha sido sujeto. Incluso se prestó para interpretar discursos contra hegemónicos en el contexto de la invasión inglesa a las Islas Malvinas.

La obsesión del récord

Si bien es difícil establecer la inclusión de los récords en el deporte, es innegable que durante el periodo pre-moderno no existía nada similar a estos registros. Rastrear la aparición formal del récord es una tarea compleja. No obstante, analizaré algunos casos concretos que dan luces sobre la formalización de las plusmarcas en los deportes y la finalidad de las mismas. Vale remarcar el valioso aporte de Allen Guttman en su obra *From ritual to record* (1978) donde asocia la vinculación del record a la naturaleza misma del deporte moderno.

⁵ Los instrumentos técnicos pueden contribuir a mejorar el fútbol. Por eso me gustaría volver a poner sobre la mesa la posibilidad de que los entrenadores puedan reclamar el recurso al vídeo en las decisiones arbitrales controvertidas. El temor de que esta innovación pueda menoscabar el carácter del juego es infundado, siempre y cuando las nuevas herramientas se empleen de manera sensata y moderada. Estoy hablando de dos (posibles) reclamaciones por partido y por entrenador, lo que arroja un máximo de cuatro.

Bibliografía

- Alabarces, P. (1996). *Cuestión de Pelotas: Fútbol, Deporte, Sociedad, Cultura*. Buenos Aires: Atuel - TyA.
- Alabarces, P. (2014). *El silencio deportivo de las Ciencias Sociales*. Buenos Aires: CLACSO.
- Archetti, E. P. (2001). *El potrero, la pista y el ring: las patrias del deporte argentino*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Augé, M. (1998). *¿Deporte o gran ritual moderno?* Paris: Le Monde Diplomatique.
- Barthes, R. (2003). *Del deporte y los hombres*. Título Original: *Le sport et les hommes*. . España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Carrión, F. (2010). *Fútbol y Política*. Quito: FLACSO.
- Dunning, E. (1999). *Sport matters: sociological studies of sport, violence, and civilization*. Londres: Routledge.
- Durántez Corral, C. (1975). *Olimpia y los Juegos Olímpicos Antiguos*. Madrid: Delegación Nacional de Educación Física y Deportes, Comité Olímpico Español.
- Durkheim, É. (2003). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Elias, N. (1991). *Deporte y Ocio en el proceso de civilización*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Galeano, E. (2012). *El fútbol a sol y sombra*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Guttman, A. (2004). *From ritual to record*. New York: Columbia University.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Starn, O. (2013). *The origins of modern sports*. Durham, Carolina del Norte: Duke University.
- Tamburrini, C. (2000). *¿La mano de Dios? una visión distinta del deporte*. Buenos Aires: Ediciones Continente.
- Wood, M. (30 de Enero de 2016). *Cuju: cómo se jugaba al fútbol hace más de mil años en China*. Obtenido de BBC: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/01/160128_futbol_china_historia_invento_finde_dv