

DEL JUEGO AL DEPORTE PARA UNA DIMENSIÓN ORGANIZATIVA DEL CONCEPTO DE DEPORTE. UN PROYECTO PENTADIMENSIONAL DE GEOMETRÍA VARIABLE

Gustavo Pires

*Doctor en Motricidad Humana, especialidad
de Organización Deportiva
Profesor Asociado de la Facultad de Motricidad Humana
Universidad Técnica de Lisboa*

Palabras clave:
juego, deporte, organización,
competición, institución.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo el presentar un modelo organizacional que tenga aplicación en el área del desarrollo del deporte y la subsiguiente elaboración de los proyectos. Parte de una recopilación del concepto de deporte, y, en ella, se cuestionan las diferentes perspectivas conceptuales de este polisémico término. Finaliza con una propuesta pentadimensional de geometría variable hacia un ecosistema deportivo.

Problema

Las diversas perspectivas que engloba la definición de deporte no pueden ser entendidas de una manera estática, por lo que empezar a estudiar este problema es una tarea que debe formar parte de la preocupación de aquellos que están implicados en la problemática de la organización y del desarrollo del deporte. Sin embargo, sabemos que este trabajo, con toda seguridad, es un esfuerzo o un planteamiento "sin fin", ya que el deporte continua evolucionando a una velocidad vertiginosa. En consecuencia, el dar cierta luz al concepto de deporte no es definitivo, en la medida en que las nuevas perspectivas o corrientes de pensamiento lo enriquecerán continuamente. Aclarar lo que entendemos por deporte es, pues, el objeto principal de este trabajo, considerando que el concepto en cuestión, para ser comprendido, debe ser trabajado teniendo en cuenta las dinámicas que hoy se producen en el deporte moderno.

Abstract

The object of this work is to present an organisational model with application in the development area of sport and its consequent projectional elaboration. To summarise the present-day situation in the concept of sport, and from this to question the different conceptual perspectives. It finishes with a pentadimensional proposal of variable geometry.

Las cuestiones relativas al juego y al deporte han tendido a evolucionar a lo largo de este siglo de una forma desorganizada. Muchas veces los acontecimientos sobrepasan la capacidad que tenemos de analizarlo en tiempo real. Si en una primera fase toda la dinámica del desarrollo del deporte se procesa a una velocidad relativamente lenta, en una segunda, sobre todo a partir de los años sesenta, todo se empezó a desencadenar con una dimensión y con una estructura de tiempo que no había sido habitual hasta entonces. En realidad, a partir de la entrada de la televisión en los Juegos Olímpicos de Roma de 1960, todo el proceso de desarrollo del deporte adquirió nuevas dinámicas que lo transformaron en una actividad de dimensión planetaria tal cual hoy la conocemos. Como consecuencia, clarificar y comprender el concepto de deporte, sus funciones y su representación en el medio social, es una tarea necesaria y urgente, pero no es una tarea fácil, en la medida en que tiene que ver no sólo con los problemas que se derivan de la relación con la organización en general, sino que

también, y con mayor intensidad, guarda relación con la organización del deporte en particular. Su definición está inmersa en diversas ambigüedades conceptuales de tipo teórico y filosófico (Guldenpfenning, Seven, 1982).

Cuando estamos en la situación de organizar, planificar y gestionar las prácticas deportivas de una disciplina, de un grupo, de una colectividad, o de una comunidad, nos encontramos como punto de partida con enormes dificultades en la definición de los objetivos, de las estrategias, de los planes, de los programas y los proyectos de acción, sobre todo si no somos poseedores de una idea clara y operacional de las distintas dimensiones organizativas que el fenómeno deportivo puede asumir. Esto es así porque el deporte tiene una unidad, pero no es unitario. Por lo tanto, una idea clara del concepto de deporte será una herramienta operacional que nos puede evitar enormes e interminables discusiones, que no sólo no llevan a lugar alguno, sino que demuestran una enorme inseguridad de quien acomete tamaña tarea.

Las diversas tentativas

Nuestro problema es que la inmensa mayoría de definiciones se presentan de una forma cerrada, esto es, que no posibilitan un gran margen de maniobra al que tiene que utilizar las ideas y los conceptos, para la construcción de las tareas de organización, gestión y planificación deportiva. Por otro lado, el término deporte sirve para calificar las más diversas situaciones. Estas situaciones pueden ir desde una partida de ajedrez hasta un partido de fútbol profesional donde se dilucida el campeonato de Europa o del Mundo. Las tentativas de definir el deporte han sido de lo más variado. Coubertin (1934); Hébert (1935); Gillet (1949); Huizinga (1951); Magname (1964); Callois (1967); Volpicelli (1967); Bouet (1968); Laguillaumie (1970); MacIntosh (1970); Brohm (1976). David Miller en su libro *Revolución Olímpica* dedicado a la biografía olímpica de Juan Antonio Samaranch nos dice que "en el mundo existen cinco idiomas fundamentales: el dinero, la política, el arte, el sexo y el deporte. Lo curioso es que este último, en desarrollo creciente desde hace más de un siglo, reúne elementos de los otros cuatro. Podríamos añadir tal vez un sexto idioma que también está presente en el deporte y que es la droga. O hasta tal vez un séptimo, sobre todo a partir de los recientes acontecimientos de la política italiana: la corrupción. Diremos entonces que existen siete idiomas universales: el dinero, la política, el arte, el sexo, la droga, la corrupción y el deporte. El deporte los reúne todos.

Finalmente el Consejo de Europa en la *Carta Europea del Deporte* aprobada por los ministros europeos responsables del

deporte y reunidos en la 7a Conferencia en los días 14 y 15 de mayo de 1992 en Rhodes, define el deporte de la siguiente manera: "se entiende por deporte todas las formas de actividad física que a través de una participación organizada o no, tienen por objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en una competición a todos los niveles."

De estas definiciones se deduce que el deporte envuelve ejercicio físico, competición, desafío, esfuerzo, lucha, estrategia y táctica, principios, objetivos, instituciones, reglas, clasificaciones, tiempo libre, juego, riesgo, aventura, investigación, dinero, placer, suerte, rendimiento, simulación, códigos, resultados, prestaciones, entrenamiento, fuerza, destreza, medición, tiempo, espacio, belleza, medida, voluntarismo, muerte, etc. De aquí se puede ver, por un lado, que en muchas ocasiones estas definiciones se contradicen unas con las otras, y por otro, que encierran en sí diversas paradojas como que el mundo del juego y del deporte han vivido desde siempre.

El problema es que este tipo de definiciones, muy descriptivas, se vuelven inoperantes cuando tenemos necesidad de entrar en un proceso de organización, de gestión y de planificación del deporte. Esto es así, porque a partir del momento en que queremos operacionalizar los conceptos y las ideas, las dudas y las indecisiones no pueden permanecer bajo pena de no conseguir, nunca, pasar del pensamiento a la acción. Parlebas (1981), en una actitud tal vez pesimista, llegó a presentar la hipótesis de concluir sobre la imposibilidad de definir el deporte. En realidad el problema no es fácil.

Paradojas y contradicciones

En un trabajo publicado en 1992 por Handelman en la revista *Play and Culture* Handelman se presenta la cuestión de saber dónde empieza y dónde acaba el juego. Es lo que él llama "la paradoja del concepto de juego", y por extensión, decimos nosotros, del deporte. Es la paradoja del juego no en relación con sí mismo, sino con relación al *no juego*, esto es con relación al mundo del trabajo. Si el trabajo puede ser estimulado y volverse agradable, puede transformarse en un juego, así como cualquier juego que se vuelve aburrido puede transformarse en un trabajo de la peor condición o especie. La paradoja de pasar del juego al *no juego* en cuanto a la localización o en el momento exacto de su surgimiento, son aspectos que han preocupado a muchos autores. Aún según Handelman (1992), de acuerdo con aquello que él denomina la "cosmología" o en otras palabras, la ideología cultural, pueden ser entendidas las diversas perspectivas del concepto de juego ya que este surge como entidad individualizada en las diversas

culturas estudiadas. En consecuencia, y de modo semejante, se plantean las mismas cuestiones en lo referente a las relaciones del juego con el mundo del trabajo. Dónde empieza y acaba cada uno de los conceptos, de acuerdo con el cuadro ideológico y cultural que se considera. Las ideologías occidentales hablan de una separación nítida entre el juego y el trabajo, en oposición a las sociedades socialistas que buscan en términos ideológicos construir una amalgama entre placer (juego) y trabajo. La perspectiva occidental discurre y tiene como referencia el protestantismo, necesario a la organización del juego, como fenómeno de resistencia y subversión de esta *cosmología* que es el espíritu capitalista. Desde esta perspectiva existe “un camino de no juego para el juego”, que tiene que ver con el proceso de organización del juego, eso decir de las actividades de ocio, que se mueven dentro del *no juego para el juego*. Desde esta perspectiva, los puritanos, en palabras de Joachim Ruhl (1982), desempeñarán un papel muy importante en la formación de la concepción moderna del deporte. El juego es así portador de una paradoja universal que se ha trasladado hacia el mundo del deporte, pudiendo ser verificado en aquello que tiene de más contagiante en las masas pululantes que acompañan el fenómeno deportivo a escala del planeta. Como nos dice Sutton-Smith (1992) “cualquiera que acompañe una época de cualquier modalidad deportiva, difícilmente sale de ella sin un sentimiento de procesualidad (processuality), de un perpetuo movimiento de paradoja”. Esta paradoja tiene que ver con aquello en que las audiencias humanas se fijan, esto es, en aquellas redundancias perpetuas que son las épocas deportivas. Es el eterno retorno, en que los ritmos de vida se suceden cíclicamente unos detrás de otros, en un eterno retorno completo. ¡Qué bueno es vivir de paradojas!

Estas paradojas y contradicciones pueden ser comprendidas mejor cuando avanzamos hacia las perspectivas más ligadas con las circunstancias del día a día. Antonio Paula Brito (1974) nos decía que “en el transcurso de centenares de definiciones y tentativas de análisis del fenómeno deportivo, a través de los tiempos, civilizaciones y sociedades, podemos encontrar una amplia gama de conceptos en los cuales predominan diversos factores”: 1) Puramente fisiológicos, 2) Estrictamente morales, 3) Patriótico-militares, 4) Socializantes, 5) Libertadores, 6) De diversión tolerada, 7) Artísticos, 8) Hedonistas y otros. De los elementos apuntados, pueden deducirse cuestiones tales como saber cuáles son las incongruencias que envuelven cada una de las contradicciones así como la evolución existente entre ellas. Aquello que William Morgan (1976) considera el análisis ontológico del deporte en lo que guarda relación con sus formas de desarrollo embrionario, así como su forma definitiva en lo que guarda relación con la dialéctica existente

entre los enfoques deductivos y los inductivos, respectivamente, en unión con los aspectos o con los conceptos establecidos, *a priori* o a través de una observación del mundo real. Si atendemos nuevamente a las categorías que nos presenta Paula Brito, en relación con los aspectos referenciados en segundo lugar, se nos ocurre, desde luego, preguntar: 1) ¿El juego es una invención impregnada de dinámica social o una disposición biológica? 2) ¿Dónde empiezan y dónde acaban los conceptos morales? ¿Será que es lícito subordinar el deporte a un cuadro moral determinado cuando se sabe que hoy es practicado a escala de todo el planeta y por esto su práctica pertenece a las más variadas culturas? 3) ¿Cuáles son las cuestiones patriótico-militares que envuelven al mundo del deporte? ¿Cómo es que estas cuestiones pueden ser articuladas poniendo la atención en los aspectos que subordinan el deporte a los sentimientos y deseos de orden personal? 4) ¿Cuál es el límite y los contornos de los aspectos socializantes, en relación a aquellos que se presentan como disgregadores de las estructuras sociales? ¿Cuáles son las influencias en las diferentes estructuras? Por ejemplo, existe una contradicción entre el tiempo necesario para la participación deportiva que generalmente es conseguido en perjuicio de otro tipo de participaciones como es el caso de las familiares 5) Los aspectos liberalizadores desenvuelven, también, un conjunto de paradojas que se relacionan con los aspectos que asumen en el deporte una característica no libertadora, e incluso a veces hasta alienante 6) Los aspectos de *diversión tolerada* se toman como las contradicciones y paradojas ya referenciadas que se circunscriben a los problemas del ocio en oposición al tiempo de trabajo 7) Los artísticos entran en conflicto con aspectos que nada tienen que ver con lo bonito y lo bello, mientras al mismo tiempo surgen aspectos como lo *bello feo* y lo *feo bonito* 8) Finalmente, los aspectos hedonistas entran en conflicto con un tipo de educación represiva en que lo que da el ocio puede ser malo y lo que causa sufrimiento puede ser bueno. Éstas son cuestiones que están abiertas y que continúan evolucionando en el cuadro de la organización del deporte moderno a escala de todo el planeta.

La dimensión cultural del concepto

Huizinga, uno de los primeros teóricos del juego y del deporte, en su ya célebre obra “Homo Ludens” nos decía en 1939 acerca del juego lo siguiente: 1) Es una actividad libre 2) Es una actividad al margen de la vida corriente 3) Desinteresada 4) Está limitada en el espacio y en el tiempo 5) Permite la repetición 6) Existe un orden propio y absoluto 7) Toda la actividad humana no es nada más que un jugar 8) Todas las actividades humanas están impregnadas de juego: el lenguaje, el culto, el

arte, la producción científica ... 9) Toda la vida cultural tiene un carácter lúdico 10) El juego es concebido como una función cultural y no biológica 11) El juego es más viejo que la cultura 12) Rebaja el instinto vital de conservación 13) Permite lo estético y lo bello 14) Reduce la tensión y promueve el equilibrio 15) Desencadena la liberación y el desenlace.

Aceptando cometer la injusticia de casi ignorar a Ortega y Gasset (veremos más adelante que ocurre con este autor), al dedicarle una simple nota, este autor abre el capítulo primero de su famoso y universalmente conocido libro que lleva por título *Homo Ludens* de la siguiente manera: "El juego es más viejo que la cultura, pues por mucho que reduzcamos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no esperan que los hombres les enseñen a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la sociedad humana no incrementa ninguna característica esencial al concepto de juego" (Huizinga, 1958: 11). Para Huizinga el juego es más antiguo que la cultura porque la cultura nace sobre la forma de juego. Al principio el acto cultural es jugar, en la medida en que todo juego da origen a: 1) Las competiciones sociales 2) Las guerras 3) El derecho 4) La poesía 5) El arte 6) La liturgia.

En realidad son bastantes los autores que ligan el pasado cultural de la humanidad con el juego. Para ellos los juegos que hoy se practican son, por así decir, una especie de "pozos culturales" de la historia de la humanidad. Mientras tanto y por paradójico que pueda parecer, en el fondo los juegos de nuestros días son los vestigios de los rituales mágicos, de las magias, de las danzas y de las ceremonias de la guerra, de la propia guerra, de los rituales de iniciación, del *trabajo* de la caza y de la pesca, de la conquista del otro, de la mujer, de las ceremonias fúnebres, de los casamientos y de los nacimientos, de los procesos de educación, en suma de la propia vida. Juliette Grange llega incluso a afirmar que los juegos son los descendientes degenerados de las verdaderas prácticas rituales, por lo que el juego es la memoria de los ritos. Un gran partido de fútbol es hoy una buena memoria de los rituales que nos orientarán y nos orientan en la vida.

Desde esta perspectiva, Callois (1966) nos habla de los juegos como "los residuos de nuestra cultura ancestral". Son el testamento del pasado poco conocido. Su descubrimiento, estudio y conocimiento, es una especie de "arqueología corporal". Para el autor no se acredita una perspectiva vertical de ver la historia de los juegos. Para él, el destino de un ritual sagrado cambia hasta transformarse en una danza de círculo, en un instrumento mágico o en un objeto de culto que se volverá una broma, no puede informar sobre la verdadera naturaleza del juego. Es por esto que para algunos autores, en la línea de Callois, el deporte se convirtió en una especie de religión (Hincheliff, John, 1978) pues las competiciones organizadas tie-

nen propósitos que determinan la naturaleza del evento deportivo, cuando el ritual no es un evento competitivo. Ha sido más visto como un mecanismo liberador del estrés (Blanchar, Kendall, 1988) sin que, por su lado, el deporte sea exclusivamente un fenómeno de reducción del estrés. Así el deporte es una especie de envoltura existencial positiva como la vida. Por esto desde esta perspectiva el juego es consustancial a los rituales y, en consecuencia, éstos pueden ocurrir en las prácticas deportivas como elementos que le dan significado acerca de las actividades físicas y de carácter biológico propiamente dichas. El juego y, por extensión, el deporte, son consustanciales a la cultura en la medida en que es posible identificar los mismos impulsos: 1) La necesidad de afirmación 2) La ambición de ser el mejor 3) El placer del desafío 4) La necesidad de recordar 5) El gusto por la dificultad ulterior 6) La espera y el empeño en el capricho del destino 7) El gusto por lo secreto, por la simulación, por el disfraz 8) El hecho de tener miedo o meter miedo 9) La búsqueda de la repetición y de la simetría 10) La alegría de improvisar 11) El desafío de inventar, de variar las soluciones hasta el infinito 12) La satisfacción de resolver un misterio o un enigma 13) El gusto provocado por todas las artes combinatorias 14) El deseo de prestar una prueba de fuerza 15) La habilidad, la rapidez, la resistencia, el equilibrio, la astucia 16) El establecimiento de reglas 17) El deber de respetarlas 18) La tentación de inflingirlas 19) La jurisprudencia 20) La bebida y la embriaguez 21) La nostalgia y el éxtasis 22) El deseo de un pánico deleitoso.

Para Callois el término "paidia", que en su raíz significa crianza en griego, se relaciona en su esquema conceptual con una manifestación exuberante y espontánea del instinto de jugar. Por otro lado el término "ludus" en latín, puede ser traducido como el juego deportivo o el escolar, pues implica disciplina y entrenamiento. Todos estos aspectos se encuentran en un régimen de simultaneidad en el juego y en las actividades culturales, sin embargo, Callois, al contrario de Huizinga, no acepta definir la cultura a partir de los juegos. "Definir la cultura a partir de los juegos sería una actividad arrogante y probablemente engañosa", según sus palabras.

Los orígenes

Ortega y Gasset sobrepasa esta cuestión diciendo que "la verdad científica con su rigor y exactitud de previsiones sólo es posible porque la ciencia experimental trata de los problemas secundarios y deja intactas las últimas cuestiones decisivas". "La ciencia experimental es apenas una porción pequeña de la mente. Donde la ciencia experimental se detiene no se detiene el hombre. En el siglo pasado, de forma violenta, quisieron encerrar la mente humana donde la exactitud termina. Esta

violencia hacia los últimos problemas se llamó agnosticismo". Por esto para él, existe un margen de sueño, de exploración de nuevas ideas, de capacidad de imaginación que no se circunscribe en esta parcela, por aquello que Sousa Santos (1987) denomina "imperialismo" de los modelos de "racionalidad científica". Para Ortega y Gasset, el juego es la actividad primera, la actividad creadora, la actividad más noble por oposición a las actividades del mundo del trabajo al que precede. Cuando hoy se habla de prácticas deportivas, el marco competitivo es la fiesta, es el espacio donde se intercambian experiencias, se crean hábitos deportivos, desencadenan solidaridades, donde todo se prepara para que todo pueda continuar nuevamente. Una especie de eterno retorno permanente, que anima los proyectos que van siendo realizados a lo largo de cada año, de cada generación y de cada vida. En nuestra opinión, los cuadros competitivos, si no fueran artificiales y no constituyeran una simple medida de cosmética política, desencadenan y justifican todo el proceso de desarrollo del deporte. Esta es una concepción de vida y de desarrollo del deporte. La vida surge de una "perspectiva graciosa". Es la vida primaria, la más importante para Ortega y Gasset. Todo aquello que es utilidad y adaptación forma parte de la vida secundaria. La actividad primera es siempre espontánea, carente de intención superflua. Es la libre expansión de una energía preexistente. No es un tropismo, pero sí un apetito imprevisible. De la misma manera, también el deporte no debe ser entendido como un repertorio de actos útiles al cumplimiento de un programa, de una tabla taxonómica, una lista de clasificación y categorización de los alumnos como hoy son, por ejemplo, los programas de educación física. Son así alimentados los conflictos conceptuales derivados de una falta de contacto entre los problemas que la educación física crea en tanto que enseñanza que no asume el deporte, que sólo puede ser resuelta a través de la interacción entre los dos mundos, el del sistema deportivo y el del sistema educativo (Andrews, John, 1981). Los programas de educación física, desgraciadamente, parten de una dimensión burocrática de la vida, del utilitarismo, y no de una dimensión "graciosa" del proyecto. La utilidad, aún en palabras de Ortega y Gasset, no crea, no inventa. Del mismo modo podemos decir que el esfuerzo obligado conduce al trabajo, lo superfluo, al juego y al deporte. En esta afirmación la actividad deportiva es la actividad más elevada, más seria, la más importante de la vida porque, por paradójico que pueda parecer, es la más superflua. La actividad del trabajo descende de ella. El repertorio de los actos útiles se forma a partir de la selección o el aprovechamiento de los actos inútiles. En todo el proceso vital, primario, la fuente de energía inicial tiene siempre un sentido superfluo. La existencia y lo acertado de su camino depende de la riqueza y la variedad de posibilida-

des con que se organizan y desarrollan las actividades primarias, en su sentido vital. El "palacio cósmico" de Gasset representa perfectamente esta manera de estar en la vida de forma inconformista pero creadora, en desacuerdo con una burocracia de pequeñas utilidades, de grandes reglas y certezas, pero también de grandes inutilidades. El del palacio era un "centro cósmico" inagotable de donde el sacaba los que incomodaban al director de la pista. Desgraciadamente, también entre nosotros existen algunos candidatos a "directores de pista". Detentadores de la verdad y guardianes de la moral y de las buenas costumbres. Para el caso inventarán unos "programas" consustanciales con algunas certezas del pasado. Mientras tanto sabemos que, según Popper (1993), no podemos tener ninguna certeza sobre la evolución. Podemos tener alguna certeza de ella, para atrás, pero no para el frente. En consecuencia es necesario inventar el futuro, un deporte nuevo, un deporte que no se limite a repetir en una perspectiva cartesiana el pasado, pero un deporte que rasgue horizontes de progreso a través de la construcción de una escuela y de una sociedad nueva. La vida triunfó porque no se movió por la necesidad. Fue creadora y ultrapasó las fronteras de la mera repetición trasformándose en un proyecto. Las criaturas, los adolescentes, el grupo, la pandilla, las mujeres, el sexo, el impulso inicial de la pubertad, son las etapas que según Ortega nos llevan a vivir. George Eisen (1978) nos dice que en todas las mitologías de las sociedades mediterráneas tanto los dioses como las diosas estuvieron igualmente representados en la mayoría de las actividades de la vida, aunque las diosas predominaban en las actividades físicas asociadas con la fertilidad. De la tribu, pasando por el club de los jóvenes, Ortega encuentra justificación en el "origen deportivo del estado". Diversos estudios demuestran que la única clase inicialmente organizada era la de los jóvenes. El principio de la organización se produjo a partir del criterio de la edad. Por el contrario, desde una perspectiva marxista de comprensión de las dinámicas sociales, las clases se organizan a partir de las condiciones económicas. Sólo que mucho antes de esto las clases se habían organizado por las condiciones de sus elementos: hombres maduros, jóvenes y ancianos. En esta línea de pensamiento, Beri (1979) nos referencia que los teorizadores marxistas prefieren el concepto de tiempo libre al de ocio que, generalmente, es utilizado, según ellos, en las sociedades capitalistas, donde el hombre es "alienado por su trabajo y por su ocio" (López Day, 1966).

Ortega y Gasset todo lo coloca en esta "pequeña gran" cuestión de saber donde empezó todo. ¿Donde empezó la actividad humana, en el ocio o en el trabajo? ¿Quiere decir, en la cultura (entendida esta como una forma superior de ocio) o en el trabajo? Es aquello que Hoberman (1984) denominó "la

dialéctica trabajo-ocio y los orígenes de la ideología”, en el segundo capítulo de su libro *Sport and Political Ideology*. La respuesta a estas simples preguntas, aunque algunos no lo querrán admitir, coloca un “muro” entre una corriente liberal y humanística de ver el fenómeno deportivo y una perspectiva marxista.

Mientras que en las sociedades liberales el ocio es considerado como lo opuesto al trabajo, por el contrario en las sociedades socialistas el ocio y el trabajo son consideradas como actividades íntimamente dependientes e interrelacionadas, en la medida en que están ligadas a un mismo objetivo. Según los teóricos marxistas del tiempo libre ambas concurren para la realización del hombre socialista y contribuyen a la construcción de la sociedad comunista donde no habrá diferenciación entre el trabajo y el ocio. Por esto, según Guttman (1978) que explora una perspectiva marxista de la interpretación del concepto de deporte, los juegos se transforman en un espejo de la sociedad donde ocurren. Por otro lado si queremos analizar una perspectiva más liberal, podemos citar al economista Galbraight (1968) cuando nos dice que son “los imperativos de la tecnología y de la organización y no las imágenes de la ideología o que determinan la forma de la sociedad económica”. En realidad, no conseguimos ver las diferencias entre los Juegos Olímpicos realizados en la ciudad de Moscú en la Unión Soviética, o en la ciudad de Los Angeles en los Estados Unidos de América, con independencia de sus fuentes principales de financiación. Para Ortega y Gasset, que en su tiempo y en su país fue perseguido tanto por la izquierda como por la derecha, el orden de las cosas puede ser organizada de una forma simple: 1) Pocos individuos 2) Andaban aislados 3) Aumento de la población 4) Jóvenes de varias tribus deciden vivir en común 5) Necesidad de realizar proezas 6) Temperamento imaginativo, audaz, hábil, osado 7) Asco por las mujeres consanguíneas 8) Apetito por las desconocidas 9) El robo de las mujeres es la consecuencia lógica 10) Para robar es necesario combatir 11) Para combatir es preciso voluntad y creatividad 12) Surge la guerra en su sentido más lúdico, esto es, provocada por el amor 13) La guerra suscita un jefe 14) Requiere disciplina 15) La unidad de jefatura determina una unidad de espíritu y de disciplina 16) Preocupaciones comunes por los grandes problemas 17) Surgen los cultos 18) Los poderes mágicos 19) Las ceremonias 20) Los ritos 21) Aparece la autoridad, la ley en la estructura social 22) Se cierra un ciclo 23) Es necesario empezar todo de nuevo 24) Es el eterno reinicio 25) La actividad superflua.

La vida en común proporcionaba la casa, en consecuencia el abrigo estable. Era allí donde se preparaban las expediciones, se cumplían los rituales, donde se dedicaban a los cantos, a la bebida, a los banquetes frenéticos. Era el abrigo común, el

club. La casa de los solteros, donde todo estaba envuelto de misterio, secretos, a veces por los tabús. Donde se realizaban las ceremonias de iniciación y de “paso”. La disciplina interna era severa, cultivaban las destrezas vitales para la caza y para la guerra. El club servía para el placer, para la comida y para la bebida, pero también era allí donde se practicaba y cultivaba el ascetismo religioso y atlético. Ortega y Gasset concluyó: “la casa de los jóvenes fue el primer casino, el primer club, el primer cuartel, el primer convento”. La primera sociedad humana fue una asociación de jóvenes, formada para robar las mujeres extrañas al grupo consanguíneo. La exogamia, esto es, la ley natural de la vida y de la supervivencia, consustancial en la búsqueda de la mujer fuera de la consanguinidad. El club juvenil entonces originó: 1) La exogamia 2) La guerra 3) La organización autoritaria 4) La disciplina del entrenamiento 5) El ascetismo 6) La ley 7) La asociación cultural 8) La fiesta 9) La sociedad secreta.

Todo el origen fue desencadenado por lo lúdico y no por la utilidad. Para defenderse de los jóvenes, los viejos tuvieron también que organizarse: surge la asociación de los ancianos. La institucionalización gana nuevas formas.

El arte de la guerra

Hoy lo que podemos proponer es un regreso a los orígenes para podernos comprender mejor en el futuro. No por una simple mecánica de extrapolación sino, como veremos, por una idea de proyecto. No resulta difícil, también para el no entendido, encontrar un conjunto de similitudes entre la terminología militar y aquella que se aplica en el mundo del deporte. El deporte es también esto. Es un espacio de conflicto controlado donde se descargan agresividades y tensiones que son propias de la condición humana, dentro de los límites éticos y morales que deben caracterizar las relaciones entre los hombres y la sociedad moderna. Los generales (léase entrenadores) antes de las grandes batallas consultan los oráculos y rezan a sus dioses por los resultados. La lucha está reglamentada por un código de caballeros aceptado por ambas partes. Sin embargo, en el fragor de la batalla ese código puede ser, algunas veces, no respetado, contrariado, sobrepasado y simulado. Las provocaciones y las demostraciones de fuerza preceden a la lucha. Son reforzadas posteriormente en las hordas y en la fría premeditación que los generales, con precisión matemática, idealizan. Son los maquiavélicos planes de la batalla que los deben conducir a la victoria de la forma más económica posible. Quiere decir con el menor número de costos posible. Su divulgación hacia el exterior debe formar parte no sólo de una estrategia para confundir al enemigo, sino también, como un plan bien diseñado de contrainformación.

La regla de oro de la estrategia es precisamente la ausencia de cualquier otra. Como se sabe, en este campo, sólo el cambio es inmutable. Todo tiene que ser revisado y a cada instante. En condiciones límite. En el auge de la batalla. En el sudor de los cuerpos que se encuentran en el terreno de la contienda, así como en las rudas condiciones impuestas por los medios de comunicación, por los seguidores y por los detractores de los equipos. No existen escenarios permanentes, que se repitan de una forma uniforme. La aleatoriedad es el éter del ambiente. No existen reglas fijas. Las actitudes se establecen de acuerdo con las circunstancias. Las situaciones deben ser exploradas en provecho propio, según exijan las condiciones en que la batalla derive. La suprema habilidad consiste en vencer sin ningún tipo de perjuicio personal. Aniquilar al enemigo sin sufrir bajas. Provocar, si es posible, su rendición antes de que se consuma la batalla. Por esto la estrategia debe ser dirigida contra los planes del enemigo y, principalmente, contra el espíritu de su comandante. Es necesario aniquilar al adversario. Quebrar su fuerza combativa. Desorganizarlo. Es fundamental desorientarlo, despistarlo y, si es posible, hacerle perder la razón. Crearle dudas. Lanzarle trampas, ratoneras, estrategias. Es la guerra (léase juego). La necesidad de preservar la vida. De conseguir la victoria. De volver ilimitado el espíritu combativo. El vencedor es aquél que gana. Ni medias derrotas ni falsas victorias. El resultado es definitivo. Por esto la moral del equipo debe ser conseguida a través de un equilibrio entre el rigor y la indulgencia. De esta manera, la administración de la distancia entre el general y sus combatientes (léase atletas) es fundamental. Ni mucha ni poca. La medida exacta en el momento oportuno. Es primordial que sean anuladas todas las salidas, las "correrías nocturnas" de manera que los hombres luchan con el coraje próximo al desespero. O la victoria o la muerte. No puede existir una tercera alternativa. Por otro lado, al enemigo es necesario darle un espacio de fuga. Se trata de quebrarle el ímpetu combativo. Si se sabe irremediablemente perdido luchará hasta la muerte. Por esto es necesario mostrarle que existe una solución alternativa a la propia muerte. La derrota. Es necesario conferirle un estatuto de dignidad. Convencerlo de manera natural que su fuerza es inferior. Perder con "honra". Salvar la cara. De manera que los colores de la bandera sigan incólumes. Es necesario que seamos capaces de construir para ellos una tercera alternativa. "Es necesario dar una salida a un enemigo cercado. Es necesario hacerle comprender que existe una solución diferente a la muerte. Después se cae sobre él" (Sun Tzu).

Hoy, algunos ven con espanto que la estrategia militar ha llegado hasta el mundo de las empresas. Y desde éstas está pasando al mundo del deporte. ¡Nada más equivocado! Aquello que hoy nos puede parecer curioso tal vez no lo sería tanto si

sUPIÉSEMOS que mucho antes de haber llegado al mundo de la empresa, la estrategia militar había sido utilizada en el deporte. Hoy lo que proponemos es un regreso a los orígenes. No es difícil, incluso para un no experto, encontrar un conjunto de similitudes entre la terminología militar y aquella que se aplica en el mundo del deporte. El juego es también esto. Es un espacio de conflicto controlado donde se descargan agresividades y tensiones que son propias de la condición humana, dentro de los límites éticos y morales que deben caracterizar las relaciones entre los hombres en la sociedad moderna. Sólo que los entrenadores/profesores parece haberse olvidado de esta realidad tan conocida que el origen del deporte moderno es el "arte de la guerra". El arte de la guerra en su acepción más lúdica que nos es transmitida por Ortega y Gasset acerca de la de los jóvenes que, como vimos, por motivos innatos de repulsa consanguínea atacaban a la tribu próxima para robarles las mujeres jóvenes. Un juego que acabó por tener su expresión máxima en Hiroshima y Nagasaki, pero que, en su esencia lúdico-agonística, continua formando parte de los campos de lucha del deporte moderno. Por esto, si en un pasado aún reciente hubo discursos que pretendían sobre todo purificar al deporte de sus aspectos agonísticos, hoy somos bien conscientes que el deporte, como elemento social libertador de agresividades y tensiones, cumple una misión de gran valor, que no puede ser ignorada.

El deporte y su organización encuentran, por mucho que los puritanos y los fundamentalistas de los "pedagogismos" se opongan, sus raíces en el "arte de la guerra". En esta necesidad humana de resolver las cuestiones a través de los procesos en que se utiliza la fuerza de la violencia. Sólo que ésta, aún en la acepción de Gasset, comenzó en aquello que estaba fuera de la utilidad inmediata. En lo superfluo, en una perspectiva hedonística de construirse la vida y de todo lo que de ella desciende. La guerra surge del juego, de la lucha, del placer de robar las mujeres. La guerra se organiza y es aprovechada por el mundo del deporte. La revolución y la propia civilización industrial se encargaron de esto. El arte de la guerra pasó a las empresas. Se cerró, así, un ciclo de millones de años que no podemos ignorar.

Para una dimensión organizativa

Verificamos que la mayoría de las definiciones del deporte que presentamos inicialmente, tomadas individualmente, tienen una visión de este fenómeno más o menos cerrada que es limitativa, condicionante y generadora de conflictos conceptuales, cuando se desea iniciar cualquier proceso de organización y de desarrollo del deporte. De este modo, es necesario encontrar una solución alternativa, bajo pena de no poder lle-

gar nunca a ningún lado. En cuanto a nosotros, la solución que, en un principio, nos parece proporcionar mejores resultados tiene que basarse en una visión diferente del fenómeno deportivo. Esta visión debería ser abierta y, por esto, permitir una interpretación amplia del concepto de deporte facilitando el trabajo al que está en una situación de coordinación de proyectos de desarrollo. Es una perspectiva sistémica y contingente que, en vez de darnos una idea limitada del deporte, nos dé una posibilidad de analizarlo y comprenderlo en toda su complejidad de las vertientes organizativas. En consecuencia, es necesario pasar hacia una categoría de definiciones abiertas, esto es, definiciones que coloquen en juego un conjunto de elementos en interacción dinámica, con vistas a conseguir un determinado fin que puede y debe ser predeterminado. Salimos así de la categoría de las definiciones apoloéticas para pasar a desarrollar una perspectiva operacional del concepto de deporte, ajustada a nuestro tiempo y a la dinámica social en progreso continuo.

Modelo monopolar

El modelo monopolar de la práctica deportiva, o si así lo preferimos unidimensional, representa perfectamente el modelo de sociedad industrial de figura única y por esto estandarizado. De alguna manera este modelo es definido por aquellos que tienen del deporte una visión unitaria, defendiendo que existe “un sólo deporte”, el del rendimiento, de la competición, de la medida y del récord. Es el modelo a ser copiado, aplicado en la escuela, en el servicio de deportes, en el club o en las simples actividades de recreación. Nada más equivocado. Siendo este modelo importante, en el marco de la sociedad actual, no es el único, ni debe ser visto como tal. Es importante, tiene su espacio en el mosaico organizativo que debe ser el desarrollo del deporte, pero no puede ser entendido como el único a ser considerado.

Modelo bipolar

El modelo bipolar o bidimensional representa perfectamente el modelo maniqueísta de la práctica deportiva. Como el modelo anterior no podía subsistir en el marco de la sociedad moderna, fue necesario encontrar aquello que se denominó “deporte de masas” para dar una respuesta a las necesidades sociales. Sólo que pasó a existir un deporte bueno y un deporte malo. Por un lado, el deporte de competición, de la medida, del rendimiento y del récord, dirigido a una población que alimenta el espectáculo deportivo. En esta vertiente del rendi-

miento y del espectáculo, la práctica deportiva desemboca en el profesionalismo. Por otro lado, un deporte cuyos resultados no son el paradigma máximo de su desarrollo y se basa antes en el acceso y en el derecho que cada uno y todos tienen a realizar una práctica deportiva.

Según la perspectiva ideológica en que cada observador se sitúa, cada uno de estos modelos de práctica deportiva será, para él, bueno o malo. Kent Pearson (1977) en un trabajo denominado *Sport: Play and Athletics. A Sociological Approach* identifica dos tipos de deporte, el deporte recreación (Play sport) y el deporte competición (Athletic sport) condenando aquello que denomina *atletización* (athleticization) del deporte como una consecuente disminución de su componente lúdica y un gran desequilibrio en el sentido de las prácticas deportivas enmarcadas en los modelos formales de competición. Por el contrario existen otros, como por ejemplo, Roger Sue (1978) que consideran las prácticas recreativas como una dimensión menor del deporte, como una especie de antecámara de las verdaderas prácticas deportivas.

Cualquiera de estos modelos se procesó, de una manera generalizada en la primera mitad de este siglo, buscando conseguir las condiciones de arranque que sólo empiezan a ser posibles a partir de la década de los años sesenta. El período que va desde 1964 hasta 1972 es, en la concepción de Levet (1978), como el origen de la institucionalización de la sociología del deporte, en el sentido en que esta actividad humana comienza a ser objeto de interés para los sociólogos, pues consiguió un volumen social de dimensiones hasta entonces nunca visto. Esto muy probablemente se deba al hecho de ser precisamente durante este período que se empieza a verificar un gran crecimiento de la utilización política y económica del deporte. Hay ciertos autores, como por ejemplo Hagele Werner (1989) que empiezan a identificar precisamente a través de aquellos indicadores un gran peligro para el deporte moderno. Algunas de estas preocupaciones ya vienen desde los años cincuenta. Dumazedier y sus colaboradores publicaron en 1950 la obra titulada *Regards neufs sur le sport* que trata del estudio de la problemática de la cultura deportiva y, de hecho, provocan una reflexión prolongada en la década de los sesenta. En esta obra fueron tratados, por varios autores, problemas fundamentales referentes a la organización y al desarrollo del deporte que desencadenaron nuevas reflexiones por otros autores e investigadores.

Modelo tridimensional

Los modelos anteriores no responden a las necesidades de concepción de una práctica deportiva cada vez más segmen-

tada de acuerdo con el gusto y las necesidades de las personas. Si consideramos el modelo tridimensional de Antonelli (1965), podemos verificar que el deporte pasa a ser considerado en una perspectiva abierta, con una geometría variable. El autor define el deporte como “una actividad humana determinada por la concurrencia de tres factores, todos ellos con un gran valor psicológico”: 1) El juego 2) El movimiento 3) El agonismo.

A partir de este enfoque empezamos a comprender que es posible analizar el deporte, no de una forma acabada, estática y cerrada sino que, por el contrario, podemos analizar la problemática de una forma: 1) Abierta 2) Dinámica 3) Con perspectivas de proyecto.

La apertura, la dinámica y la dimensión de proyecto posibilitan un gran margen de maniobra en términos de análisis del pasado, comprensión del presente y prospectiva del futuro. Se abre así un enorme horizonte de posibilidades de interpretación y de análisis del fenómeno deportivo. De hecho, con la estrategia que nos propone Antonelli, se acaban las viejas polémicas y disputas, como por ejemplo: 1) La de saber dónde acaba el juego y empieza el deporte 2) Entre el juego y el deporte la de saber si el paso se debe a un proceso de reforma o, por el contrario, este tránsito surgió de un corte provocado por el surgimiento de la sociedad industrial.

El deporte es juego caracterizado por la finalidad agonística, y aquí se añade la perspectiva de Gasset y de Huizinga donde el juego es más antiguo que el trabajo y la propia cultura, y donde no existe deporte que no sea competitivo, como tampoco existe juego que no esté estructurado en la base del juego (Antonelli, 1965). Se resuelven de esta manera algunas de las disputas en la medida en que todas las posiciones conceptuales son posibles y que están dependientes sólo de: 1) Los principios ideológicos y doctrinales de cada uno 2) De la perspectiva que, en términos estratégicos, le queramos dar. De este modo, dejan de tener razón de ser las viejas y agotadas polémicas cerradas del: 1) Movimiento o antimovimiento 2) Del gasto energético o fisiológico 3) De las capacidades motrices o del aprendizaje del gesto técnico. Esto en la medida en que podemos atribuir una carga a cada uno de los componentes, juego, movimiento y agonismo en función de aquello que deseamos: 1) De los objetivos que pretendemos conseguir 2) Del segmento de la población a la que va dirigido el programa o el proyecto en que estamos empeñados.

Quiere esto decir que desde el punto de vista organizativo se gana capacidad de gestionar los elementos que configuran la actividad de una forma abierta y dinámica.

Antonelli, a pesar de haber elaborado su trabajo a principios de los años sesenta, cuando el deporte no era aún lo que hoy es, en su calidad de psicólogo, no fue sensible o no le interesó

la dimensión institucional de la problemática deportiva. Esta dimensión sólo será tratada más tarde por otros autores. Mientras tanto, el deporte asume la importancia que hoy tiene en la sociedad moderna en la medida en que se han institucionalizado sus prácticas a escala de todo el planeta.

El dominio del juego se entrecruza con los dominios de la vida corriente. Según Callois (1967) existen relaciones estrechas entre: 1) Juegos 2) Hábitos 3) Instituciones.

Kent Pearson (1975) presentó un modelo tridimensional en que los tres elementos a tener en consideración eran: 1) El grado de competición social 2) La complejidad de la organización 3) El valor de la actividad física. Para este autor, el elemento lúdico (play factor) puede ser observado con un grado diverso en cada uno de los elementos anteriores. En esta línea Parlebas (1981: 115) en una visión globalizante nos dice que “toda la motricidad es una etnomotricidad, tal como las prácticas lúdico deportivas son prácticas culturales”. Por esto, es necesario tener una definición operacional que caracterice las prácticas en relación a la diversidad de puntos de vista sobre el deporte frente a la inmensidad de sus prácticas. Una inmensa pluralidad de prácticas caracterizan una gran diversidad de deportes muchas veces de características completamente antagónicas. Con independencia de las perspectivas históricas, biológicas, moralistas, sociológicas o psicológicas Parlebas (1981) asocia el surgimiento del deporte moderno a tres grandes cuestiones: 1) Al ocio activo reservado a una clase aristocrática, ociosa y afortunada 2) A la actividad física recreativa y libre practicada en grandes espacios abiertos 3) A una práctica inventiva, asociada al desarrollo técnico y científico de vanguardia.

Según el autor, el deporte moderno se democratizó, se institucionalizó y en consecuencia, se volvió una actividad seria. De una manera general, el deporte moderno tiene una cierta oposición a la innovación. Partiendo de la propia definición de Coubertin, el autor concluye por la enorme diversidad y confusión de definiciones de la palabra deporte llegando al punto de desistir, como ya tuvimos oportunidad de referenciar, de su definición. Sin embargo, Parlebas no desiste y nos apunta la posibilidad de que existan tres criterios a partir de los cuales deberá ser posible definir la palabra deporte. Son: 1) Una situación motora 2) Una competición reglamentada 3) Una institución.

La importancia de esta dimensión institucional nos es transmitida desde la perspectiva que define al deporte como: “el conjunto de situaciones motrices, codificadas bajo la forma de competición e institucionalizadas” (Parlebas, 1981). Si reagrupamos dos a dos los elementos anteriores tenemos: 1) Situación motriz y competición –Juegos deportivos tradicionales 2) Competición e institucionalización –Juegos sociales que



no son situaciones motrices 3) Situación motriz e institucionalización –Rituales.

Hoy es imposible elaborar un cuadro teórico de organización del deporte sin considerar su dimensión institucional. Según Calhoun (1981) mientras que el juego es una ocurrencia el deporte nos aparece como un modelo donde una de sus componentes es, precisamente, el juego. De hecho la dimensión institucional del deporte representa su dinámica macrosocial, esto es, establece la diferencia entre el juego tradicional y el deporte (Ulmann, 1985). Quiere decir que, en lo que se refiere a las prácticas deportivas, existe un orden que las: 1) Promueve 2) Reglamenta 3) Organiza.

Este orden está implicado con los organismos gubernamentales y con los no gubernamentales que, directa o indirectamente, participan en el fenómeno deportivo. Cada organismo es responsable, en su sector de competencia y en su especialidad, frente a la comunidad. Es frente a la comunidad en general y la deportiva en particular, responsable de procesar respuestas socialmente aprobadas y estandarizadas que tienen expresión en aquello que denominamos “código deportivo”. Se realiza, así, una segmentación basada en un criterio orgánico, en la medida en que a partir de estas ideas se organizan los diversos sectores de la práctica deportiva, entre ellos el sector federado, el del trabajo, el de los municipios, el escolar, etc. Por ejemplo, lo que la sociedad en general espera de una federación deportiva es que promueva resultados de calidad. Que organice directa o indirectamente cuadros competitivos que establezca sistemas para detectar talentos que prepare a los mejores con el objetivo de representar al país en las competiciones internacionales. No se espera que una federación deportiva promueva el deporte escolar. No es su competencia, ni su vocación, ni su filosofía.

Para Parlebas, la condición esencial para que exista el deporte es que la actividad esté institucionalizada. Para él el deporte es fundamentalmente un factor social e institucional. Por ejemplo, puede haber un juego perfectamente codificado sin ser deporte porque no está institucionalizado. Se produce así una nueva perspectiva que envuelve a las prácticas deportivas del mundo moderno. Es la dimensión institucional que puede, también, al igual que las otras, asumir diversas cargas en función del ambiente y del escenario deportivo en el que estemos.

Haciendo, tal vez, de puente entre Antonelli y Parlebas, Meier Klaus (1981) apunta la necesidad de abordar el concepto de deporte poniendo la atención en la naturaleza de la actividad motriz (physical skill), en segundo lugar al proceso de institucionalización y en tercer lugar al “play-game-sport continuum”. Este autor, en la estela de Richard Fox (1979), incide en la cuestión lingüística de interpretación

de los conceptos “play”, “game” y “sport” que en la lengua portuguesa no existe.

John Loy, Barry McPherson & GERAL Kenyon son probablemente los autores más citados en la literatura angloamericana, ciertamente porque ya en 1978 habían considerado el deporte como un fenómeno social que posibilita tres tipos de aproximación: 1) Una social 2) Una microsistémica 3) Una macrosistémica.

Para ellos el deporte como fenómeno macrosocial comporta: 1) Una situación de ocurrencia de juego, ya que mientras que el juego es una ocurrencia que acontece integrada en la vida y en los hábitos culturales de cada uno y de cada sociedad, el deporte es un modelo que se procesa a escala del planeta 2) Un juego institucionalizado, en la medida en que existe un código de civilización industrial al que el juego se somete y sujeta, transformándose en una práctica deportiva formal y estandarizada, es decir, en deporte 3) Una institución social, pues el deporte contiene valores reconocidos sobre el punto de vista social en torno a los cuales las personas se congregan y organizan. El deporte como se sabe implica a una diversidad muy amplia de valores que configuran la sociedad moderna 4) Una forma de desarrollo social, pues el deporte crea diversos estereotipos de desarrollo, entre ellos los practicantes (desarrollo a nivel primario) hasta los consumidores, los productores, así como el desarrollo de los elementos afectivos y de conocimiento (por ejemplo los médicos o los juristas se ligan al deporte a través de un conocimiento específico).

Como fenómeno microsistémico comporta las siguientes instituciones: 1) Las sociales, tales como la escuela, la familia y los demás sectores o subsectores del sistema deportivo 2) Las reglamentadoras, tales como los normativos económicos, legales y políticos que se encuadran en el mundo de las prácticas deportivas 3) Las culturales, tales como, por ejemplo, la religión, los medios de comunicación, las artes, así como los productos deportivos de carácter cultural. Por esto el deporte es: 1) Un juego que acontece (game occurrence) 2) Un juego institucionalizado 3) Una institución social 4) Una categoría de desarrollo social.

Para estos autores, en la línea de Callois, el deporte es una cierta categoría de juego, esto es, una forma de juego competitivo cuyo resultado está determinado por las destrezas físicas, la estrategia o la suerte, tomadas individualmente o en grupo y jugadas según las reglas sujetas a un patrón e institucionalizadas. Por tanto, en el juego pasó aquello que en la concepción “Toffleriana” podíamos designar como “Código Oculito de la civilización industrial” y se transformó en deporte. Existiendo así una línea de continuidad entre el juego practicado en la sociedad agrícola y el deporte en la industrial. Como se sabe, Toffler organizó un esquema de pensamiento en que

justificó el paso de la sociedad agrícola (primer estrato: la sociedad del juego) a la sociedad industrial (segundo estrato: la sociedad del deporte) a través de un proceso caracterizado por seis variables a las que él denominó el “código oculto de la civilización industrial”. Las variables son las siguientes: Estandarización, concentración, sincronización, maximización, centralización, especialización.

Modelo cuadridimensional

En realidad, juntando y “limpiando” los modelos de Antonelli, de Parlebas, de John Loy, Barry McPherson & Geral Kenyon, podemos construir un modelo cuadridimensional de tal forma que los aspectos que caracterizan las prácticas deportivas, pueden ser incluidos en un sistema de cuatro ejes. En un sistema de este tipo es posible empezar a encontrar la matriz teórica que, en el campo de la organización del deporte, aclare el concepto. Sólo así será posible dinamizar una reflexión sobre el deporte que no sea una simple discusión amorfa de las actividades, modalidades y virtualidades. El deporte es, en este modelo cuadridimensional, una actividad humana para la cual concurren cuatro elementos, todos ellos con gran valor psicológico, sociológico e institucional: 1) El movimiento 2) El juego 3) El agonismo 4) La institución.

Rodgers (1978) avanza hacia una perspectiva en la que defiende que cualquier deporte requiere actividad física, es practicado con fines recreativos, tiene elementos agonísticos y está envuelto en una estructura institucional. Claeys (s/f) en un trabajo más reciente denominado “La evolución del concepto de deporte y el fenómeno de la participación/no participación”, avanza en el sentido de aclarar la problemática cuando nos dice también que en el análisis de las distintas definiciones del deporte, generalmente, pueden ser encontrados cuatro elementos básicos, a saber: 1) El movimiento 2) El tiempo de ocio 3) La competición 4) La institucionalización. En el trabajo al que nos referimos el mismo autor nos dice además que: 1) El movimiento se refiere a la actividad física; 2) El ocio se refiere al carácter recreativo y lúdico 3) La competición se refiere a la rivalidad en el sentido de la relación del deporte con la “performance” 4) La institucionalización supone que los acontecimientos deportivos acontecen según las normas específicas y conocidas que hacen que su organización sea posible.

Modelo pentadimensional

En estudios anteriores se llegó hasta aquí. Mientras tanto, en la perspectiva dinámica de entender el fenómeno deportivo,

hemos convenido en llegar a la conclusión de que un modelo construido sobre la base de los cuatro elementos considerados aun no responde a las preocupaciones en lo que se refiere a una perspectiva organizacional del concepto de deporte. De aquí que hayamos avanzado hacia un quinto elemento: el proyecto. Esta idea de proyecto significa que subyace en la idea de deporte y, en ella, está contenida la dimensión estratégica de futuro. El general De Gaulle indicaba cinco componentes esenciales que le parecían ser la base del desarrollo estratégico: 1) Un proyecto 2) Una apertura sobre el desarrollo político (internacional) y tecnológico 3) Una anticipación sobre el análisis prospectivo 4) Un sentido de la reactividad estructural 5) Un sentido de la reactividad de comportamientos. Como se sabe, estas ideas son hoy aplicadas tanto en el deporte como en las empresas. También nuestro pensamiento acerca del deporte implica, desde luego, una idea de proyecto que está contenida en aquello que podemos denominar desarrollo estratégico. Para nosotros, el concepto de deporte presupone aun una apertura sobre el desarrollo político y social que envuelve sus prácticas, ya sean realizadas en el mundo del deporte federado, de los municipios o en el ámbito escolar. Requiere de un análisis prospectivo en el sentido en que es necesario organizar un futuro que se desee antes de empezar a construirse. Requiere una reactividad estructural en la perspectiva en que existe la capacidad de un proyecto para provocar alteraciones estructurales o esa actividad a la que denominamos proyecto deja de ser. Finalmente requiere, también, que a nivel de las mentalidades y de los comportamientos puedan existir reactividades que garanticen el cambio y el progreso.

Es este cuarto elemento (el proyecto) el que le da una dimensión referida a la burocracia, al concepto de deporte. Según esto al modelo de cuatro dimensiones es necesario añadir una quinta transformación al deporte como lo acontecido en las burocracias cotidianas. El concepto de proyecto le atribuye así una dimensión de desarrollo y, en consecuencia, de organización de futuro. Llegamos, así, a aquello que denominamos modelo pentadimensional de geometría variable, en la medida en que cada uno de los elementos a los que nos referimos tiene una carga propia del ambiente que caracteriza.

El concepto de proyecto en su idea más noble, aquella que encierra una idea que orienta y da vida a la acción de los hombres. Si así no fuera, las prácticas deportivas y los proyectos de desarrollo se volverían una burocracia, que se cumple de una forma mecánica y regular a través de un programa artificialmente preconfigurado. De acuerdo con esto, la idea de proyecto representa, también, una especie de dimensión regeneradora de las prácticas deportivas que hacen que el deporte sea una actividad en constante adaptación en un mundo en

permanente evolución, un eterno retorno al que hacíamos alusión anteriormente. En realidad, es esta dimensión del proyecto la que organiza las actividades deportivas más variadas en una perspectiva de futuro. De acuerdo con lo que decimos, la idea de proyecto asume también una visión previa de la organización del futuro. De este modo, el concepto de deporte, a través de la idea de proyecto encierra en sí una especie de código genético potenciador de la evolución del progreso y del desarrollo.

Manuel Sergio (1980) nos dice que “la motricidad surge y subsiste como emergencia de la corporeidad, como señal de que se está en el mundo para alguna cosa, esto es, como señal de un proyecto”. En realidad, es esta idea de proyecto, y del deporte como una de las vertientes más significativas de la motricidad humana, la que no se debe perder de vista. No se debe, sobre todo, abdicar de los principios en nombre de cualquier pragmatismo coyuntural, sin contenido teórico y por consiguiente sin rostro ideológico, que de la gestión de las prácticas deportivas tiene una visión corporal o administrativa, burocratizante y asfixiante. La idea de proyecto es tanto más importante cuanto deriva del concepto pentadimensional y abierto del deporte.

El estudio y la reflexión conducirán, ciertamente, al descubrimiento de nuevas perspectivas, en función de la dinámica de la constelación de problemas que encuadran el deporte de la sociedad que se dirige hacia el siglo XXI. De este modo, debemos oponernos a visiones mono o bi polares del deporte que lo reducen a la expresión más simple, de recreación / rendimiento o de masa / élite. Pensamos que el proceso de organización del deporte deberá obedecer a una sistematización de las ideas y de los conceptos que ultrapasen aquella dimensión reduccionista y, como se dice, bipolar, que nos conduce a una visión maniqueísta del fenómeno deportivo.

El problema es ahora el analizar el concepto del deporte poniendo atención a este conjunto de dimensiones: 1) Juego 2) Movimiento 3) Agonística 4) Competición reglamentada 5) Institución.

En función de lo que llevamos dicho los juegos deportivos implican las cuestiones: 1) Económicas 2) Pedagógicas 3) Culturales 4) Organizativas 5) Socio-políticas. Lo que nos obliga en todo momento y circunstancia a definir la situación en la que nos encontramos y a la que queremos ir, en los que respecta a: 1) Tipo de prácticas 2) Volumen de las actividades 3) Intensidad de las actividades 4) Niveles de competición 5) Niveles de juego 6) Sectores institucionales y sus competencias 7) Factores de desarrollo 8) Instrumentos de actuación 9) Coordinación del espacio 10) Coordinación del tiempo 11) Opciones políticas 12) Estrategias de desarrollo.

Para un concepto pentapolar de geometría variable

Juego, movimiento, agonismo, institucionalización y proyecto son pues las variables que nos van a posibilitar dar una perspectiva del deporte de acuerdo con la situación en que nos encontramos. Esto es así, porque cada uno de sus componentes puede asumir una determinada valencia y todas en conjunto una configuración específica de acuerdo con la estrategia a adoptar en relación al escenario de acción que nos es propuesto. Estamos en una dimensión ecosistémica y de geometría variable porque tenemos un deporte que interacciona con su ecosistema en función de las múltiples transformaciones que en él se procesan. El ecosistema deportivo es, pues, un espacio de equilibrio entre las actividades desarrolladas por los diversos sectores deportivos y sus propias dinámicas políticas, económicas, sociales y ecológicas. Se configura un cuadro donde se organizan una multiplicidad de respuestas en un sistema que prima por su diversidad. Por esto es necesario tener una corresponsabilización de las partes implicadas en un proyecto de transformación social, sin que ninguna de ellas abdique de sus responsabilidades, sin que ninguna de ellas se quiera sobreponer a las otras.

Veamos, por tanto cuáles son, entre otros, los componentes de los diversos elementos que contribuyen a la definición de deporte:

- *Componentes del Juego* (1. Competición 2. Suerte, 3. Simulacro 4. Orden 5. Desorden 6. Vértigo).
- *Componentes del agonismo* (1. Agresividad 2. Tensión, 3. Supercompensación complemento 4. Supercompensación superación 5. Supercompensación substitución 6. Exhibicionismo 7. Motivación).
- *Componentes del movimiento* (1. Fuerza 2. Velocidad 3. Resistencia 4. Flexibilidad).
- *Componentes de la institucionalización* (1. Memorias 2. Sistema de valores 3. Sistema de intereses 4. Tradiciones 5. Lo legal 6. Lo ilegal 7. Lo prohibido 8. Los compromisos).
- *Componentes del proyecto* (1. Una idea de futuro 2. Los objetivos 3. Las estrategias 4. Los programas 5. La ejecución 6. Las correcciones).

Los diversos aspectos indicados pueden, entre otras cosas, ser insertados en modelos iconográficos y que se refieren al sector escolar, al sector federado y al sector del trabajo.

En un proyecto donde domine el deporte escolar lo que debe ser buscado es un equilibrio entre los componentes agonístico y lúdico, ajustar los objetivos en el campo de los moviemien-



tos físicos y técnicos a las edades en cuestión y la carga institucional deberá estar de acuerdo con el modelo organizativo así como con el nivel de organización y el desarrollo del propio modelo. En todas y en cualquier circunstancia los intereses de los niños y de los jóvenes son el criterio a tener en consideración en primer lugar.

En relación al deporte federado el modelo debe configurar un sistema en que se procurará controlar los aspectos lúdicos a un nivel reducido, cargar la dinámica agonística y del movimiento en una escala máxima en un ambiente institucional de estructura muy rígida.

Es evidente que el sector militar funciona en un ambiente institucional mucho más cerrado. En lo que respecta a las cargas lúdicas y agonísticas deben ser desarrolladas a su escala máxima. En relación a la carga relativa al movimiento tiene que estar de acuerdo con las condiciones físicas de los destinatarios. Los ejemplos presentados pueden ser trabajados más en profundidad, de acuerdo con los aspectos fundamentales que los caracterizan, poniendo atención a los aspectos relativos al desarrollo de la dinámica del proyecto.

Podrían ser construidos unos modelos relativos, por ejemplo, a los sectores del deporte para los trabajadores, del deporte para todos, del deporte a nivel local o del sector del turismo.

Conclusión

En los últimos años, prevalecieron dos perspectivas en lo que se refiere a la definición del deporte. Por un lado aquellas que concluían por la incapacidad o por lo menos por la dificultad de su definición. En una posición cómoda se adaptaban a un sistema poco claro en que las contradicciones y los conflictos surgían en el día a día. Por otro lado, aquellas que por una cuestión de facilidad reducían todo al menor denominador común a través de una perspectiva unitaria de práctica deportiva, consubstanciada en la máxima de que "hay sólo un deporte" el de la medida, el rendimiento, el récord, el espectáculo y el profesionalismo.

En realidad el deporte es algo más, no es unitario pues puede ser desarrollado a través de una enorme e inagotable multiplicidad de prácticas deportivas de acuerdo con la voluntad, los gustos y los deseos de cada uno. El deporte está condicionado por objetivos que se enmarcan en la vocación y en la misión de las organizaciones o por los espacios institucionales de práctica deportiva.

En esta situación podemos concluir que es necesario encontrar un modelo abierto de geometría variable que deberá funcionar de acuerdo con las circunstancias que caracterizan cada situación. Sólo así el deporte está al servicio de las perso-

nas y no éstas al servicio del deporte. No podemos practicar todos el deporte de la misma manera. Esta práctica pertenece a un tiempo y a un mundo que ya pasaron.

Bibliografía

- ANDREWS, John (1981). "Relationships Between School Physical Education and Sport in the Community", in *Fiep Bulletin* 51 (1): 2835.
- ANTONELLI, F. (1965). *Psicologia e Psicopatologia dello Sport*. Roma: Leonardo.
- BERI, BERAHO (1979). *Le probleme du Temps Libre et du Loisir a Travers Quelques Publications et Etudes de Reference de l'UNESCO. Contribution de l'UNESCO au III congrés mondial Van Clé sur les sociétés contemporaines face au temps libre*.
- BLANCHARD, Kendall (1988). *Sport and Ritual: Aconceptual Dilemma*, *Journal of Physical Education Recreation and Dance*, 59 (9): 48:52.
- BOUET, Michel (1968). *Signification du Sport*, Ed. Universitaires.
- BROHM, Jean Marie (1976). *Sociologie Politique du Sport*. Paris: Jean Pierre Delarge.
- CAILLOIS, Roger (1967). *Les Jeux et Les Hommes*. Paris: Gallimard.
- CALHOUN, Don (1981). *Sports Culture & Personality*. New York: Leisure Press.
- CLAEYS, V. (s/d). "A Evolução do Conceito de Desporto e o Fenómeno da Participação / não Participação". Lisboa: Direcção Geral dos Desportos.
- DUMAZEDIER, Joffre et al. (1972). "Regard Neufs sur le Sport", Paris, Seuil. Edição Portuguesa, Compendium. Lisboa: 1980. trad.: Manuel Dinis Jacinto.
- DUMAZEDIER, Joffre (1972). "Vers une Civilisation de Loisir?". Paris: Seuil.
- DUMAZEIDER, Joffre (1974). *Sociologie Empirique du Loisir*. Paris: Seuil. Edição Brasileira: Editora Perspectivas S.A., São Paulo: 1979.
- EISEN, George (1978). "Goddesses as the Patronesses of Sport Activities in Ancient Mediterranean Mythologies", in: *Studies in the Antropology of Play: Papers in memory of B. Allan Tindall*, ed. Phillips Stevens Jr. New York: Leisure Press.
- FOURASTIÉ, Jean (1970). "Des Loisirs: pour quoi faire?", Casterman.
- GALBRAITH, J.K. (1967). *O Novo Estado Industrial*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- GULDENPFENNING, Sven (1982). "Substance, Reasons and Consequences of the Multiplicity of Sport Interpretations", In: *International Review of Sport Sociology*, 17 (3).
- GUTTMAN, Allen (1978). "Fron Ritual Record: The Nature of Modern Sport". New York: Columbia University Press.
- HANDELMAN, Don (1992). "Passages to Play: Paradox and Process, in: "Play & Culture", Vol. 5, nº 1, Fev.

- HAGELE, Werner (1989). The World of Sport. On the Problem of Defining the Concept of sport, In: "International Journal of Physical Education" 26 (4).
- HINCHLIFF, John (1978). The Nature and Meaning of Sport in New Zealand, University of Auckland, monografía.
- HOBERMAN, M. John (1984). Sport and Political Ideology, U.S.A., University of Texas Press.
- HUIZINGA, J. (1951). Homo Ludens, Essai sur la Fonction Social du jeu. Paris: Gallimard.
- JEU, Bernard (1987). Analyse du Sport. Paris: Puf.
- JEU, Bernard (1972). Le Sport, la Mort, la Violence. Paris: Editions Universitaires.
- KAPLAN, Max (1975). Leisure: Theory and Policy. New York: John Wiley & Sons.
- LAGUILLAUMIE, Pierre (1972). Pour une Critique Fondamentale du Sport, In: Sport Culture et Répression Paris, Maspéro.
- LANFANT, Marie-Françoise (1972). Les Théories du Loisir. Paris: PUF.
- LEVET, Jean-Louis (1978). Sport, Economie et politique, in: "Sociologie du Sport". Paris: PUF.
- LOPEZ, Day (1966). De quelques Fondements Theoriques Concernant le Probleme du Temps Libre, in: L'Home et la Société", n° 4. Trabajo citado por Beri, Beraho (1979), Le Probleme du Temps Libre et du Loisir á Travers Quelques Publications et Etudes de Reference de l'UNESCO. Contribution de l'UNESCO au III Congrès Moondial Van Vlè sur les sociétés contemporaines face au temps libre.
- LOY, W.J. & McPHERSON, B. & KENYON, G. (1978). Sport and Social Systems, U.S.A., Addison-Wesley Publishing Company.
- MAGNAME, George (1964). Sociologie du Sport Situation du Loisir Sportif dans la Culture Contemporaine. France: Gallimard.
- MAGNANE, Georges (1964). Sociologie du Sport. Paris: Gallimard.
- MORGAN, William (1976). On the Path Toward an Ontology of Sport, in: "Journal of the Philosophy of Sport", 3.
- MCINTOSH, P. C. (1963). *Sport in Society*. London: Watts.
- RODGERS, B. (1978). Rationalising Sports Policies: Sports in its Social Context. Strasbourg: Council of Europe, Technical supplement.
- SALTER, Michael (1978). Meteorological Play-Form of The Eastern Woodlands, in: Studies in the Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindall, ed. Phillips Stevens Jr. New York: Leisure Press.
- SALEILLE, Jean-Paul (1968). *Les Metiers du Sport*. Paris: L'Etudiant.
- SANTOS, B. Sousa (1987). "Um Discurso sobre as Ciências". Lisboa: Afrontamento.
- SÉRGIO, Manuel (1986). "Motricidade Humana Uma Nova Ciência do Homem". Lisboa: Ministério da Educação e Cultura, Direção-Geral dos Desportos.
- SUE ROGER (1983). Le Loisir. Paris: PUF.
- SUN TSU (1991). *The Art of War*, Boston & London, Shambhala, trad. Thomas Cleary.
- SUTTON-Smith, Brian (1992). *Response to Handelman*, in: "Play & Culture", Vol 5, n 1, Fev.
- TOFFIER, Alvin (1968). *A Terceira Vaga*. Lisboa: Livros do Brasil, trad. Fernanda Pinto Rodrigues.
- VOLPICELLI, L. (1967). *Industrialismo e Sport*. Roma: tra. em Castelhanos: Buenos Aires.