

# Las actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN): revisión de la taxonomía (1995-2015) y tablas de clasificación e identificación de las prácticas

**JAVIER OLIVERA BETRÁN**

Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña - Centro de Barcelona (España)

**ALBERT OLIVERA BETRÁN**

Profesor de educación física en enseñanzas medias

Fundadores del 'Método Olivera' conductas motrices inteligentes

**Correspondencia con autor**

**Javier Olivera Betrán**

[jolivera@gencat.cat](mailto:jolivera@gencat.cat)

## Resumen

Este estudio parte de otro anterior (1995) en el que se realizó una propuesta de clasificación taxonómica que hoy hemos revisado y actualizado acorde al crecimiento y emergencia de estas prácticas durante este período. A nivel intrínseco, hemos estudiado la finalidad y naturaleza de estas actividades y hemos repensado y analizado la pertinencia e idoneidad del rótulo 'Actividades físicas de aventura en la naturaleza' (AFAN) como denominación válida para identificarlas. A nivel extrínseco, se han identificado las AFAN que se están desarrollando actualmente de forma significativa por parte de la población mundial y se ha reestructurado y completado la clasificación taxonómica de 1995 con la presencia específica de un nuevo sector emergente 'fuego', debido a la creciente presencia de prácticas que utilizan el motor de explosión. Se ha construido una tabla de identificación de cada una de las prácticas seleccionadas de las AFAN y se ha elaborado una tabla de impactos medioambientales con cuatro clasificaciones contaminantes. Finalmente, hemos desarrollado un eje de coordenadas en el que vinculamos el grado de deportivización de los grupos de prácticas con la variable 'ascetismo/hedonismo'. En el estudio anterior distinguíamos tres grandes medios 'aire', 'tierra' y 'agua', con 6 grupos (Ai), 13 grupos (T) y 8 grupos (Ag) respectivamente. En total estructuramos 27 grupos e identificamos de manera nítida a 33 prácticas. En el estudio actual contamos con cuatro medios 'aire', 'tierra', 'agua' y 'fuego', con 5 grupos (Ai), 12 grupos (T), 8 grupos (Ag) y 4 grupos (F). En suma, construimos 29 grupos y distinguimos 98 prácticas.

**Palabras clave:** actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN), taxonomías, deslizamiento, medio natural, cuerpo informacional, prácticas, posmodernidad y transmodernidad

## Introducción

Este trabajo se enmarca en un estudio anterior "Propuesta de una clasificación taxonómica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN). Marco conceptual y análisis de los criterios elegidos" publicado en 1995 en la revista *Apunts. Educación Física y Deportes* e inserto en el dossier monográfico "Las AFAN: análisis sociocultural" (núm. 41, julio de 1995). Dicho monográfico obtuvo un alto impacto en el campo de la gestión de nuevas prácticas físicas alternativas en el tiempo de ocio activo ya que contribuyó de forma relevante a identificar las AFAN como un modelo propio y original, distinguiéndolas del modelo 'deporte', y las reconoció como una aportación genuina de la posmodernidad. Aquel do-

sier dio a conocer la naturaleza intrínseca y extrínseca de estas prácticas desde diversas perspectivas, contribuyó a clasificar y describir las distintas actividades que se desarrollaban y que conformaban aquel universo de actividades y ayudó a observar las distintas aplicaciones y servicios que se estaban implementando en nuestro país. El objeto de estudio de este trabajo es analizar de nuevo este conjunto de actividades en plena Sociedad de la Información en la pos posmodernidad, que algunos llaman transmodernidad, revisar aquella propuesta taxonómica de las AFAN de hace 20 años y proponer una actualización acorde a los cambios antropológicos, sociales, tecnológicos, culturales y de mentalidad a los treinta años del surgimiento de estas prácticas en España.

Nuestro anterior trabajo se iniciaba con una pregunta “¿Responde a una moda la creciente afición a los deportes de aventura?”. Al finalizar aquel artículo afirmábamos que las AFAN se estaban consolidando en el tiempo de ocio activo, y aunque estaban inmersas en un proceso interno de selección natural, estaban contribuyendo al desarrollo creciente de un turismo de aventura en el medio natural cada vez más masificado (Olivera & Olivera 1995b). De aquellas prácticas deshilvanadas que se realizaban de forma más o menos espontánea en ciertos territorios naturales aprovechando las energías libres de la naturaleza (gravedad, fluvial, marítima, eólica, de las olas), hemos pasado a un importante crecimiento y vertebración del sector empresarial específico; a una ordenación legal concreta con la regulación de titulaciones específicas; a la aparición de organizaciones y asociaciones del sector que agrupan, difunden y promueven estas prácticas; a un aumento exponencial de prácticas gracias a los constantes recursos tecnológicos aplicados a nuevos diseños de actividades, y a una extraordinaria difusión gracias a las omnipresentes tecnologías de información. En este tiempo estas prácticas han contribuido de forma creciente al PIB del sector del ocio mundial, a la subsiguiente creación de puestos de trabajo y a un incremento igualmente exponencial de usuarios que en el marco del tiempo de ocio activo y el turismo desarrollan estas actividades en cualquier rincón del mundo atraídos por una estrategia de éxito: aventura, naturaleza y diversión personalizadas en compañía de los suyos para huir de la certidumbre y la rutina y vivenciar una experiencia evasiva (*flow*).

El proceso metodológico que hemos seguido se ha basado en el estudio evolutivo y comparado entre la realidad estudiada de este universo de prácticas de hace veinte años y la situación actual tanto a nivel intrínseco como

extrínseco. Desde una perspectiva intrínseca hemos estudiado la finalidad y naturaleza de estas actividades en este periodo, hemos observado la influencia que ha ejercido el sistema deportivo sobre estas prácticas mediante el proceso de deportivización, hemos analizado los modelos de participación existentes en la actualidad, el impacto medioambiental que ejercen sobre el medio ambiente y como consecuencia de estos análisis hemos repensado y analizado la pertinencia e idoneidad de llamarlas AFAN como denominación válida de identificación actual.<sup>1</sup>

Preocupados por el impacto ecológico que algunas de estas actividades pueden ejercer sobre el medio natural, hemos elaborado una tabla de impactos medioambientales. Finalmente hemos desarrollado un cuadro de ejes de coordenadas en el que hemos relacionado el grado de deportivización de los distintos grupos de prácticas discriminados respecto al eje hedonismo/ascetismo.

Con la perspectiva que nos dan estas dos décadas pasadas podemos asegurar con rotundidad que las AFAN se han consolidado en la transmodernidad como un genuino universo de prácticas emergentes en el tiempo de ocio activo, alternativas al sistema deportivo, conocidas y demandadas por amplios y diversificados sectores de la población en cualquier lugar del planeta que se han impuesto como innegables prácticas de nuestro tiempo.

## Desde el posmodernismo al transmodernismo: una revisión de las AFAN

Las AFAN surgen de forma espontánea en la década de los sesenta pero nacen y se desarrollan en las décadas de los setenta y en los ochenta en los países desarrollados<sup>2</sup>, principalmente en California (EE.UU)

<sup>1</sup> En la primera mitad de la década de los 90, existía una enorme dispersión de términos que se empleaban para identificar a este conjunto de prácticas tanto a nivel institucional como asociativo o creados por diversos autores. Con la publicación del monográfico en 1995 acuñamos la denominación semántica de actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN) para darles nombre, esta denominación y el acrónimo correspondiente se defendieron como idóneos para identificar estas actividades en aquel monográfico por la pertinencia y justificación de cada uno de sus términos y por la claridad y contundencia significativa del conjunto. Al cabo de estos veinte años se ha asentado y asumido el término en el ámbito español y latinoamericano y ha sido utilizado indistintamente por autores, asociaciones e instituciones en estudios referenciales de hábitos deportivos (García Ferrando 2006), artículos, obras, ponencias o títulos de tesis doctorales; pero no se ha impuesto definitivamente y en la actualidad sigue existiendo esta diversidad terminológica.

Independientemente de emplear una terminología u otra, creemos que la palabra ‘deporte’, por las connotaciones que implica y la distinta naturaleza de las AFAN, no debiera figurar en una denominación que intente agrupar e identificar a estas prácticas

<sup>2</sup> En España estas prácticas surgen en 1985 con las primeras bajadas de rafting del río Noguera Pallaresa (Cataluña), aunque también tenemos noticias por testimonios de la población autóctona de que existían con anterioridad bajadas de ríos y barrancos en la Sierra de Guara (Aragón) mayoritariamente por parte de ciudadanos franceses practicando el barranquismo. En diciembre de este mismo año se celebró en Tignes (Francia) el I Simposio Internacional bajo el título genérico de “La Glisse” (El Deslizamiento) dedicado íntegramente a las nuevas prácticas de aventura en la naturaleza, a las que se les denominó inicialmente ‘Nuevos Deportes’, que buscaban distintos tipos de deslizamiento por los diferentes medios que proporciona el medio natural (aire, tierra, agua, hielo, nieve) aprovechando las energías libres de la propia naturaleza mediante la utilización de tecnología.

y de ahí que una de sus primeras denominaciones sea ‘deportes californianos’, y se consolidan en la década de los noventa. Nacen sustentadas en la tecnología<sup>3</sup>, lo que permite al individuo deslizarse por distintos e inéditos medios naturales de agua, tierra y aire viviendo emociones únicas, cumpliendo sueños inmemoriales<sup>4</sup> y sobreviviendo a la experiencia (con seguridad). Se fundamentaban en el espíritu de la posmodernidad, es decir en la cultura consumista que conducía a un individualismo hedonista, narcisista que más que una ética era una estética (Olivera & Olivera, 1995a). Esta combinación de tecnología, deslizamiento sobre los distintos espacios de la naturaleza<sup>5</sup>, aventura divertida y narcisismo hedonista las convertirán en prácticas alternativas muy genuinas de las posmodernidad que nacen como reacción a la Modernidad y surgen acorde con sus modelos, valores y prácticas.

Las AFAN corresponden a actividades cuyo fundamento motriz es el deslizamiento aprovechando las energías libres de la naturaleza mediante la utilización de la tecnología, no se basan en el entrenamiento ni buscan el rendimiento y el cuerpo no es un medio sino el depositario final de las emociones y sensaciones generadas. Pertenecen a otro modelo corporal: ecológico-hedonista, muy distinto al modelo corporal ascético del deporte (Olivera & Olivera 1995a, p. 25). La naturaleza (rural y urbana), el vértigo, el riesgo controlado, la emoción, el placer, la diversión y en suma la aventura al alcance de todos pero destilada de forma individual en función de la expectativas personales, sin distinción de sexo, edad o nivel son sus elementos esenciales (Olivera, 1995).

Cuando hablamos de ‘naturaleza’, nos referimos a los ambientes y escenarios de práctica de las AFAN, entendemos que el escenario propio es el medio natural ya que surgen al hilo del paradigma ecológico y nacen con el claro espíritu de realizarse en contacto con el medio natural a través de la tecnologías aplicadas que permiten deslizarse por los diversos ecosistemas naturales. Pero también se desarrollan en la naturaleza urbana, más próxima y cercana al hombre de hoy, una naturaleza estable en el que el riesgo<sup>6</sup> y la aventura se relacionan con el espíritu rebelde y transgresor de un sector de la población urbana joven que lo utiliza como forma de afirmación personal y colectiva y como reacción contracultural contra los hábitos y normas establecidos que prohíben el apropiamiento de la población de espacios urbanos públicos y privados. Las AFAN son prácticas simbólicas que agrupan a una o varias tribus urbanas y cada una de ellas con su genuina interpretación del cuerpo y sus actitudes generando interacción y rivalidad entre ellas. Estas prácticas en la naturaleza urbana son también AFAN, pues se dan sus requisitos porque interpretan la aventura como transgresión e identificación de tribu, pertenecen al espíritu de la transmodernidad y así las contemplamos en nuestra taxonomía.

La aventura en las AFAN corresponde a un factor que depende de las expectativas del sujeto, de sus experiencias previas y de las vivencias que este experimente en una actividad incierta en un medio natural semiestructurado. Estas prácticas invitan a vivir una experiencia extraordinaria, es decir una aventura que no deja de ser una ‘aventura imaginaria’ (Feixa, 1995)<sup>7</sup>, en contacto directo con la

<sup>3</sup> La tecnología aporta a estas prácticas viabilidad, eficacia y seguridad, lo que permite vivir aventuras simbólicas o imaginarias. La presencia de la tecnología facilita el deslizamiento por superficies inéditas y muy variadas con eficacia probada, diversión y seguridad. La ingeniería ha diseñado nuevos artilugios mecánicos, que atendiendo a pertinentes parámetros de seguridad, mejoran las prestaciones del deslizamiento correspondiente, facilitan un mayor disfrute y posibilitan la búsqueda del límite. Surgen ingenios nuevos que afrontan nuevas experiencias, nuevos retos y límites en los planos físicos considerados o en la mixtura de planos (aire/agua; aire/tierra; tierra/aire), siendo esta concordancia de planos la tendencia de las AFAN más emergente últimamente

<sup>4</sup> El antiguo anhelo del hombre de volar como las aves, propulsarse en el agua como los peces, deslizarse sustentado por el viento o acceder a los rincones más remotos de la tierra.

<sup>5</sup> La necesidad de evadirse del ambiente urbano, escaparse de la vida cotidiana y reencontrarse con un medio natural libre, poco poblado y no degradado para disfrutar de la naturaleza es una necesidad posmoderna al hilo del paradigma ecológico. El individuo posmoderno se escapa a la naturaleza para sentirse libre, encontrar la paz y disfrutar de la armonía de esta.

<sup>6</sup> La incertidumbre en la naturaleza urbana, asociada al riesgo, no corresponde a la irregularidad del territorio o a la capacidad de responder a las condiciones meteorológicas cambiantes, sino que se trata de una incertidumbre basada en vectores multifactoriales que el practicante ha de saber leer y ejecutar con inteligencia motriz y eficacia: cálculo de distancias, visión angular, cálculo de caída y equilibrio del cuerpo; para lograr destrezas, habilidades y acrobacias cada vez más complejas y originales (Entrevista a Vicenç Cánovas, 6.IV.2016).

<sup>7</sup> Una misma práctica puede suponer una sensación de riesgo auténtico para unos y sin embargo para otros la misma actividad puede resultar poco excitante, aunque todos los practicantes trataran de vivir ‘su aventura’. La aventura en las AFAN no proviene propiamente de la experiencia práctica sino de su dimensión imaginaria o simbólica, ya que la aventura aparece como una escenografía para la gestión controlada de emociones, en donde las acciones de la práctica se subordinan a las percepciones y los riesgos reales a los peligros imaginarios.

naturaleza y además divertida. El practicante se mentaliza, se prepara para vivir una experiencia única, se somete al ritual de la actividad (un verdadero rito de iniciación posmoderno), se busca con ansia la aventura y construye su historia para narrar su 'aventura' a los demás. La práctica estrictamente individual aunque se realice en grupo provoca diferentes sensaciones y emociones en cada cual que en función de su carácter inédito, intensidad y originalidad nutrirán en mayor o menor medida su particular vivencia de la aventura. La aventura imaginaria o simbólica deslizándose por la naturaleza se constituye en un elemento esencial de las AFAN que lo identifica y distingue de otras prácticas.

El cuerpo en estas prácticas no es un medio para lograr algo ajeno a él sino un fin en sí mismo, el depositario final de todas las sensaciones y emociones que el practicante experimenta durante el proceso. Al ser prácticas que buscan emoción y diversión, el cuerpo será el receptor último de estas sensaciones. Hablamos de un cuerpo informacional, o sea que emite información al realizar las actividades y a su vez capta información de los demás y del entorno, no es un cuerpo energético como en el deporte sino que es un cuerpo que vive emociones intensas en contacto con la naturaleza mediante la tecnología que encaja con los hábitos y valores de la Sociedad de la Información. Pero también es un cuerpo que busca los límites en el modelo de aventura extrema y aunque el cuerpo es el eje vital y sustancial de la actividad, este deja de serlo cuando la meta propuesta se escapa de la posibilidad del sujeto, se desvirtúa la consciencia corporal y se cuestiona la propia supervivencia (Bücher, 2014).

El entramado comercial que surgió de forma espontánea a través de la creación de pequeñas empresas que promovían y ofertaban diversas prácticas de las AFAN a la población ha sido fundamental para la consolidación de este subsector de servicios turísticos en el tiempo de ocio activo y ha colaborado en su crecimiento exponen-

cial en el periodo que estamos estudiando. La presencia de este tejido empresarial de las AFAN ha permitido mejorar la seguridad de la práctica, ha reducido los niveles de incertidumbre manteniendo la sensación de riesgo controlado en las distintas actividades y ha promovido nuevas prácticas. También ha generado puestos de trabajo, ha contribuido a la recuperación y dinamización económica de territorios deprimidos en diversos entornos naturales y en suma ha generado riqueza económica y ha vertebrado la oferta del sector. Desde los entes institucionales se han generado normativas legales específicas de uso y acceso al medio natural que a pesar de ir siempre a remolque de las actividades pretenden regular estas prácticas, promover la sostenibilidad del territorio y proteger a los usuarios. El crecimiento y diversificación de las AFAN ha ido acompañado del crecimiento y consolidación del tejido empresarial de su sector, ambos parámetros se han retroalimentado y han contribuido de forma decisiva a su implantación emergente en el tiempo de ocio activo y turismo.

Así como la posmodernidad reacciona ante la modernidad y transgrede algunos de sus grandes mitos conduciendo al individuo hacia el relativismo y el subjetivismo: disminuye la razón y prevalece el sentimiento, niega la sacralización y acoge la secularización, rescata el tiempo 'presente' sobre la antinomia pasado/futuro, se potencia al individuo sobre el colectivo, la información sobre la producción, el deslizamiento a lo energético, lo neodeportivo a lo deportivo o las nuevas prácticas AFAN al deporte. En el transcurso del siglo XXI la transmodernidad<sup>8</sup> sucede a la posmodernidad y en este proceso se transforman y fusionan las tendencias de la posmodernidad con la modernidad, podríamos decir siguiendo a Hegel que el devenir de las tres etapas corresponde a un procedimiento de tesis, antítesis y síntesis. Nuestro tiempo está dominado por la virtualidad, el chat, las redes sociales e internet, la instantaneidad, la sociedad del riesgo, el individualismo solidario, el cuerpo *ciborg* y el

<sup>8</sup> Características de los períodos de 'Modernidad'/'Posmodernidad'/'Transmodernidad' según Rodríguez-Magda (2007): Realidad-Simulacro-Virtualidad; Presencia-Ausencia-Telepresencia; Homogeneidad-Heterogeneidad-Diversidad; Centramiento-Dispersión-Red; Temporalidad-Fin de la historia-Instantaneidad; Razón-Deconstrucción-Pensamiento único; Conocimiento-Antifundamentalismo escéptico-Información; Nacional-Postnacional-Transnacional; Global-Local-Glocal; Imperialismo-Postcolonialismo-Cosmopolitismo transnético; Cultura-Multicultural-Transcultural; Fin-Juego-Estrategia; Jerarquía-Anarquía-Caos integrado; Innovación-Seguridad-Sociedad de riesgo; Economía industrial-Economía postindustrial-Nueva economía; Territorio-Extraterritorialidad-Ubicuo transfronterizo; Ciudad-Barrios periféricos-Megaciudad; Pueblo/Clase-Individuo-Chat; Actividad-Agotamiento-Conectividad estática; Público-Privado-Obscuidad de la intimidad; Esfuerzo-Hedonismo-Individualismo solidario; Espíritu-Cuerpo-Cyborg; Átomo-Cuanto-Bit; Sexo-Erotismo-Cibersexo; Masculino-Femenino-Transsexual; Alta cultura-Cultura de masas-Cultura de masas personalizada; Vanguardia-Postvanguardia-Transvanguardia; Oralidad-Escritura-Pantalla; Obra-Texto-Hipertexto; Narrativo-Visual-Multimedia; Cine-Televisión-Ordenador; Prensa-Mass media-Internet; Galaxia Gutenberg-Galaxia McLuhan-Galaxia Microsoft; Progreso/Futuro-Revival pasado-Final Fantasy.

deseo de vivir al máximo. Y se interpreta la vida como un proceso vital único e irreplicable del que hay que sorber con pasión y entrega total sin temer el desenlace de la muerte ya que esta forma parte de la vida (Zeba Producciones, 2014). En el curso de la transmodernidad nos encontramos con la ‘Sociedad del cansancio’ (Chul-Han, 2012)<sup>9</sup> que es una sociedad del rendimiento autoerigido en la que se vive la necesidad incesante de poder (‘poder hacer algo’) en el que uno mismo es a la vez esclavo y amo, ya que ‘el otro’ ha desaparecido como enemigo y rival. En esta circunstancia uno vive para el trabajo o su pasión sin que el amo lo reclame y uno se exige a sí mismo, se autodisciplina y compite sobre todo consigo mismo. El exceso de trabajo y rendimiento se agudiza y se convierte en autoexplotación. Vivir en la trama de una libertad obligatoria lleva al cansancio y a un ‘estado de neurosis’<sup>10</sup> que puede sumir en la depresión y en la desesperación (Chul-Han, 2012). Buscar el límite supone el nuevo reto y es una de las claves que identifican a nuestro tiempo: ser tú al máximo, ser inconformista y vivir a la máxima intensidad, al máximo riesgo seguro, vivenciar la aventura una y otra vez jugando incluso con la muerte (Zeba Producciones, 2014).

Al socaire de esta ‘Sociedad del cansancio’ transmoderna las AFAN ofrecen la oportunidad al individuo de ser único e inconformista y vivir las máximas experiencias (aventuras) posibles al mayor nivel posible de sus expectativas, apoyadas en el incesante crecimiento de las tecnologías que multiplican las opciones de prácticas, que aparecen como si fueran modas en las que algunas se asientan y otras desaparecen. No obstante, en nuestro tiempo coexisten actitudes y prácticas de las AFAN con el espíritu posmodernista y otras más emergentes al calor del genuino espíritu transmoderno. Una muestra re-

levante del asentamiento de este universo de prácticas es el crecimiento y diversificación de edades y sectores de la población que lo practican. Así, si en 1995 obtenemos que las AFAN eran una propuesta de éxito mayoritaria para los más jóvenes (de 15 a 35 años de edad), en la actualidad este conjunto de prácticas alcanzan a un amplio sector poblacional incrementando su influencia hacia los más jóvenes y hacia los más adultos, por lo que hemos identificado los distintos modelos de participación en función de las expectativas de cada participante, lo que nos ha llevado a identificar tres grandes modelos de participación: formativo, recreativoturístico y aventura extrema<sup>11</sup>.

Las prácticas ubicadas en el apartado de ‘aventura extrema’ corresponden al concepto de marketing *lifestyle sports*, un sector emergente y de moda que se nutre de dos grupos de prácticas diversas: algunos deportes convencionales y prácticas alternativas de las AFAN. De la fusión de ambos grupos nacen los ‘deportes extremos’ (*Extreme sports*) que se desenvuelven en distintos ámbitos y presentan cinco dimensiones esenciales (Tomlinson, Ravenscroft, Wheaton, & Gilcrist, 2005): las espaciales (localizaciones remotas, escenarios salvajes, lugares con enorme incertidumbre); estados emocionales extremos (estados de *shock*, excitaciones de alta intensidad); transgresiones (ir más allá de la norma establecida, incluso las normas sociales); habilidades físicas extremas y alta dificultad (requieren cálculos muy precisos, dosificación y control de esfuerzo, notable competencia técnica, regulación del tiempo, previsión meteorológica y control emocional), y alto riesgo (es el factor de identificación clave ya que ofrece la posibilidad de vivir una aventura extrema).

Alrededor de estas actividades de alto riesgo real existen diferentes tipos de promociones publicitarias, cadenas sectoriales de televisión<sup>12</sup>, empresas que han

<sup>9</sup> Existe en nuestra sociedad una dialéctica de la positividad, no es una dialéctica de la negatividad como en épocas pasadas. Esta positividad del individuo comporta un exceso de ego narcisista que nos conduce a la búsqueda de la máxima autorrealización, hacia nuestros límites, nos lleva a una violencia neuronal, a la Sociedad del Cansancio

<sup>10</sup> El exceso de competitividad autogenerada por el individuo promueve ese estado de neurosis interna que retroalimenta a una sociedad de por sí muy competitiva, ese estado a menudo causa desequilibrios mentales y en ocasiones el desafío personal de maximización del rendimiento se entrecruza con la propia muerte (Chul-Han, 2012, pp. 11-23). Las enfermedades neuronales, la depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), el trastorno límite de la personalidad (TLP) o el síndrome de desgaste ocupacional (SDO), entre otras, se han vuelto el mayor problema de salud de nuestro tiempo, con índices que deben ser entendidos como los de una gran pandemia global. Y el suicidio está aumentando en nuestro tiempo, es la primera causa de muerte no natural en España con 3.910 fallecimientos en 2014, la cifra más alta desde el inicio de la estadística oficial hace 25 años, la OMS calcula que en el año 2020 el número de personas que se suicidarán en el mundo aumentará a 1,5 millones de personas.

<sup>11</sup> En el transcurso del siglo XXI se han impuesto los denominados ‘deportes extremos’ (*extreme sports* o *extreme practices*) que deriva en el término de moda *lifestyle sports* que trasciende a la propia práctica en sí para involucrar al individuo en factores personales que van más allá de la propia actividad y remite a la necesidad del individuo de buscar el límite coqueteando con la propia muerte, comprende una amplia subtaxonomía de prácticas en las que algunas de las cuales son extremas. A este sector lo hemos ubicado en nuestra taxonomía en el apartado de ‘aventura extrema’.

<sup>12</sup> Es líder en su sector y tiene notables índices de audiencia la cadena televisiva norteamericana de ‘deportes alternativos’ ESPN que promociona precisamente los eXtreme Games (ESPN’s eXtreme Games)

tomado estas prácticas como bandera de su promoción comercial<sup>13</sup> y la difusión de eventos específicos (Urban Games; National Adventure Sports Weekend; o eXtreme Games) que han contribuido enormemente al interés y desarrollo de este ámbito. Las prácticas de aventura extrema conectan perfectamente con el espíritu de la transmodernidad, ya que ofrecen al individuo de la Sociedad del Cansancio, con su violencia neuronal y el estado de neurosis competitiva (Chul-Han, 2012), una oportunidad para buscar su límite, obtener la libertad de escapar del mundo de la regulación y la certidumbre, optar a la excelencia personal a través de un logro superior, integrarse en una comunidad de individuos que comparten sus gustos y conectar mediante un enlace emocional o experiencial con un lugar, un momento y la propia naturaleza (Quester, Beverland, & Farrelly, 2006).

En este estudio hemos identificado, descrito y clasificado a todas aquellas prácticas activas que pertenecen a las AFAN que se están promoviendo, ofertando y desarrollando en estos momentos en cualquier territorio del planeta y que cuentan con un volumen de noticias e informaciones en las redes sociales e internet y medios de comunicación relevante. Hemos discriminado las prácticas que por su naturaleza y finalidad cumplen los requisitos de las AFAN que hemos justificado con anterioridad, independientemente de nuestra adscripción moral o de respeto medioambiental ya que actuamos como observadores sociales. En esta identificación hemos respetado la denominación de las prácticas por el nombre por el que son conocidas y están globalizadas, la mayoría de ellas responden al nombre en inglés y a pesar de existir loables intentos de normalización lingüística que remiten a términos expresados en nuestras lenguas, éstos a veces responden a un celo de los académicos pero no remiten a rótulos o denominaciones que

correspondan con su identificación entre la población practicante, las redes sociales, *mass media*, Wikipedia e internet.

## Nueva taxonomía de las AFAN

Partiendo de la taxonomía de 1995 donde planteábamos los tres grandes medios o entornos añadimos un cuarto elemento el ‘fuego’, basándonos en la teoría de las cuatro raíces de Empédocles (490-430 a.C.) con las que explica y justifica los elementos básicos de la materia (naturaleza) según su estado<sup>14</sup> (Hart-Davis, 2013).

En nuestro anterior estudio distinguíamos tres grandes medios ‘aire’, ‘tierra’ y ‘agua’; contemplando en cada medio: 6 grupos (Ai), 13 grupos (T) y 8 grupos (Ag) respectivamente. En total identificábamos 27 grupos y distinguíamos de manera nítida a 33 prácticas (Olivera & Olivera, 1995b). En el estudio actual con la incorporación del ‘fuego’ por la creciente presencia de prácticas que emplean el motor de explosión y su utilización cada vez mayor por parte de los usuarios. Contamos con cuatro medios ‘aire’, ‘tierra’, ‘agua’ y ‘fuego’, contemplando en cada medio: 5 grupos (Ai), 12 grupos (T), 8 grupos (Ag) y 4 grupos (F). En suma identificamos 29 grupos propios y distinguimos 98 prácticas<sup>15</sup>. En este tiempo, se ha consolidado el cuarto medio el ‘fuego’; con artilugios a motor cada vez más sofisticados, atrevidos e individualizados al alcance de una parte importante de la población por acceso tecnológico, autonomía, maniobrabilidad y precio. Las prácticas resultantes en los cuatro medios se han multiplicado por tres hasta las noventa y ocho prácticas que hemos detectado, identificado y descrito. Estas corresponden a actividades conocidas, divulgadas, globalizadas y practicadas por una parte significativa de

<sup>13</sup> La marca de bebidas energéticas Red Bull ha adquirido notoriedad promocionando un alto número de eventos diversos de ‘aventura extrema’, ha promovido exhibiciones extremas de estas actividades e incluso ha promocionado a un notable elenco de practicantes de excelente nivel y fama reconocida en el sector para ayudarles a conseguir metas mayores, récords ‘imposibles’ o conquistas inéditas. Véase ‘El lado oscuro de Red Bull’ de H. Büchell (2014)

<sup>14</sup> Según el filósofo y científico griego Empédocles, toda la materia se compone de cuatro elementos: fuego, aire, agua y tierra; unidos y separados por las fuerzas cósmicas personificadas del amor y el odio. Así pues, entendía que la tierra (sólido) es fría y seca; el agua (líquido) es fría y húmeda; el aire (gas) es a su vez húmedo y caliente; mientras que el fuego (plasma) es caliente y seco.

<sup>15</sup> A estas 98 prácticas podemos añadir 11 modalidades más procedentes de la matriz que también hemos identificado pero que no hemos reflejado directamente en la taxonomía, lo que haría en total 109 prácticas seleccionadas e identificadas.

**Wingsuit.** Planear esquivando y atravesando obstáculos naturales a gran velocidad es la modalidad de *Proximity*.

**Mountain bike.** Diferentes modalidades a nivel de práctica libre y también competitiva como el *downhill*, *enduro bike*, *trail*, *cross country* o *freeride*.

**Esquí Alpino.** Modalidad de nieve con una especie de bicicleta saltando obstáculos llamada *Snowbiking*.

**Escalada.** Diferentes modalidades de la escalada: *Escalada en roca*, *grandes paredes*, *rocódromo* y *psicobloc*.

la población en una gran variedad de ecosistemas en cualquier territorio del mundo y que están impulsadas por empresas específicas o del sector turístico que las ofertan.

Seguidamente, describimos y justificamos las dimensiones que componen y vertebran el presente cuadro taxonómico:

1. *Entorno físico*. Lo definimos como el lugar o el espacio en el cual se desarrollan las AFAN así como el grado de incertidumbre que puede generar su práctica relacionado con la influencia de los factores físicos y medioambientales intrínsecos (factores meteorológicos, condiciones del hábitat o espacio natural, alteraciones súbitas de las condiciones de práctica, etc.) que afectan o pueden interferir en la propia actividad. Partimos de tres entornos básicos que condicionan y determinan la práctica en sí misma y que a su vez determinan una clasificación más precisa según los criterios que definimos: el medio, el plano y la incertidumbre. Según el medio en el cual se realizan las AFAN distinguimos los cuatro elementos básicos: el aire, la tierra, el agua y el fuego. Si hablamos del plano en el cual se desliza y condiciona la acción de cada una de las AFAN y que está muy directamente relacionado con el medio, serían los planos *horizontal* y *vertical*. Distinguimos si la caída o deslizamiento se produce de manera progresiva o súbita en el medio aéreo (volar/caer); si en el medio terrestre (plano horizontal/vertical) presenta un plano ligeramente inclinado, o si éste es irrelevante. O bien por el contrario el descenso es pronunciado y depende de la habilidad del practicante el control de su cuerpo y artefacto ante la gravedad por la propia verticalidad de la actividad.

En el medio acuático distinguimos a su vez entre las actividades que se realizan en el mar o lago (horizontales) y las de río (verticales), entendiendo que, a pesar de que un río presenta en su nacimiento un plano más inclinado que cerca de su desembocadura en otro río o en el mar, existe un descenso progresivo y continuado, además de que el caudal del mismo según la época del año condiciona de forma expresa el desarrollo y realización de la propia práctica.

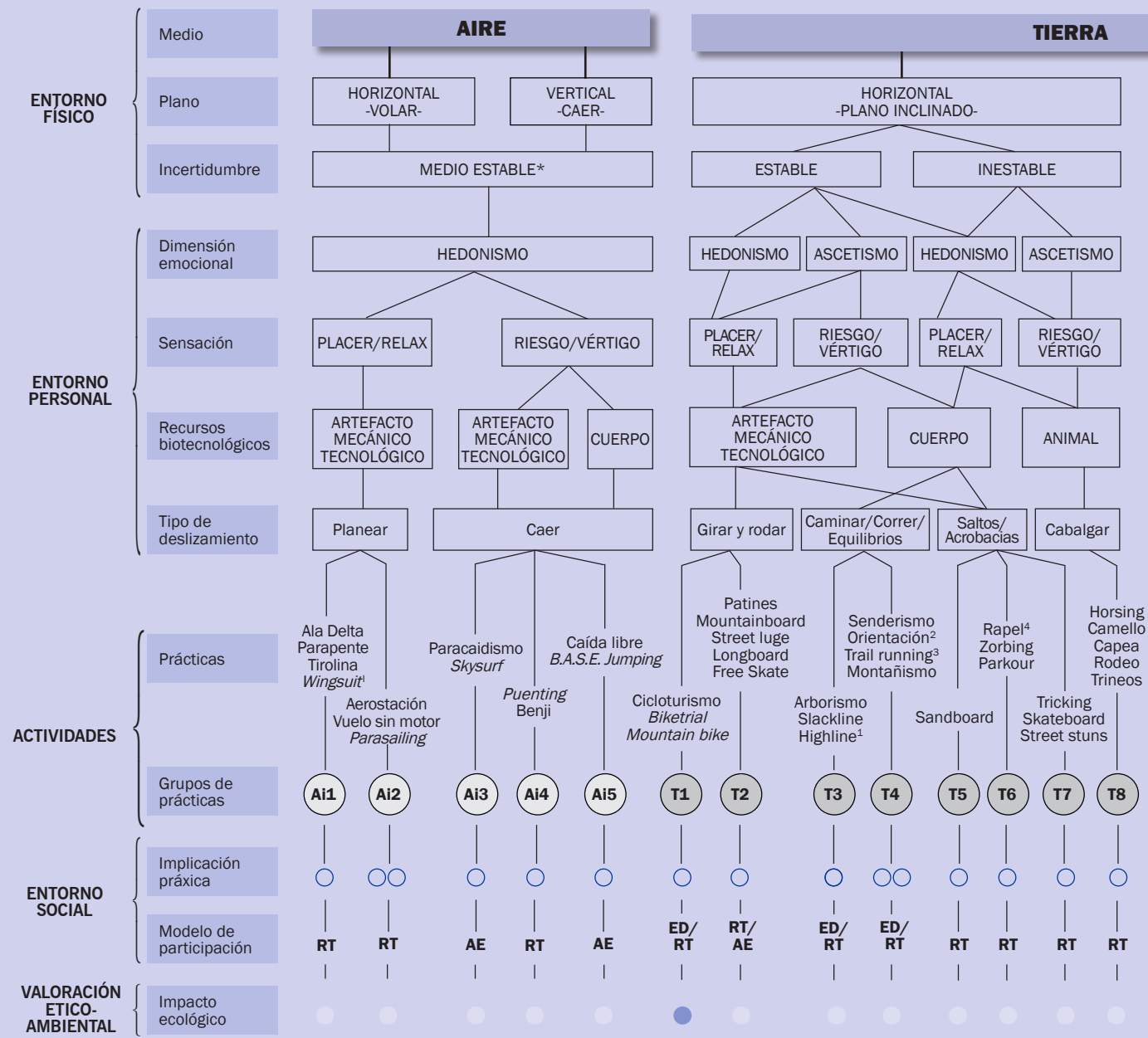
Finalmente el ‘fuego’, por su capacidad de generar energía a través de la combustión de los fósiles, no precisa de la ayuda de otros tipos de energía que aporta el propio medio natural (eólica, gravedad, fluvial, etc.) o la energía autogenerada para el desarrollo de la práctica

e incluso ignoran o desafían a las energías libres de la naturaleza y por ello se realizan en su mayoría en un medio horizontal.

El tercer criterio que definimos y engloba la clasificación dentro del entorno físico sería la *incertidumbre*. La entendemos dentro de las AFAN como la capacidad que tiene el practicante de conocer y predecir la respuesta que el medio ofrece durante el desarrollo de la propia actividad a partir de cuyo conocimiento podrá interactuar con el medio de forma más precisa según el grado de las emociones y sensaciones que quiera experimentar. A pesar incluso de las variaciones que ofrece la naturaleza, el practicante puede ‘controlar’ el medio. Así por ejemplo, las actividades aéreas serían todas estables, ya que el factor meteorológico (vientos fuertes, lluvias, nieve, etc.) condicionarían la ejecución o no de la práctica pero en condiciones estables (y mesurables) la actividad no presentaría una incertidumbre en sí misma y el medio estaría controlado. Por el contrario, las inestables cuya respuesta del medio es impredecible, condiciona la propia práctica (como por ejemplo el *surf* o el *rafting* por los cambios en las corrientes marítimas o fluviales) y sería uno de los factores que aportarían la emoción que el practicante pretende encontrar siendo esta incertidumbre un atractivo y una condición necesaria para el reto que pretende alcanzar.

2. *Entorno personal*. Estaría clasificado en cuatro categorías según como el practicante afronta la ejecución de la práctica de las AFAN en base al factor psicológico. Las emociones, sensaciones y vivencias personales relacionadas con la relación con el entorno, las características propias de la práctica, la interrelación con los materiales o artefactos que utiliza para su desarrollo mediante el pertinente ritual y finalmente la aventura personal y su vivencia imaginaria, a menudo más ficticia que real. En la *dimensión emocional* distinguimos aquellas actividades que son ‘hedonistas’ en la que la realización de la actividad supone un bajo o medio consumo de energía y permiten disfrutar de forma más o menos relajada de la práctica; mientras que las actividades ‘ascéticas’ serían aquellas que requieren un elevado consumo energético para su desarrollo pero el esfuerzo aplicado aunque dificulta no es incompatible con el goce de la actividad. Al valorar la dicotomía de la *sensación* enfrentamos dos maneras opuestas de buscar el placer según el grado de intensidad emocional.

# ACTIVIDADES FÍSICAS DE



**LEYENDA:** ED: Educativo. RT: Recreativo-Turístico. AE: Aventura Extrema. ● Alto impacto ecológico. ● Medio impacto ecológico. ● Bajo impacto ecológico. ○ Individual o Medio Estable\*: Consideramos que todas las actividades de 'aire/agua (horizontal)' deben realizarse en un medio estable (previsible meteorológicamente y con incertidumbre

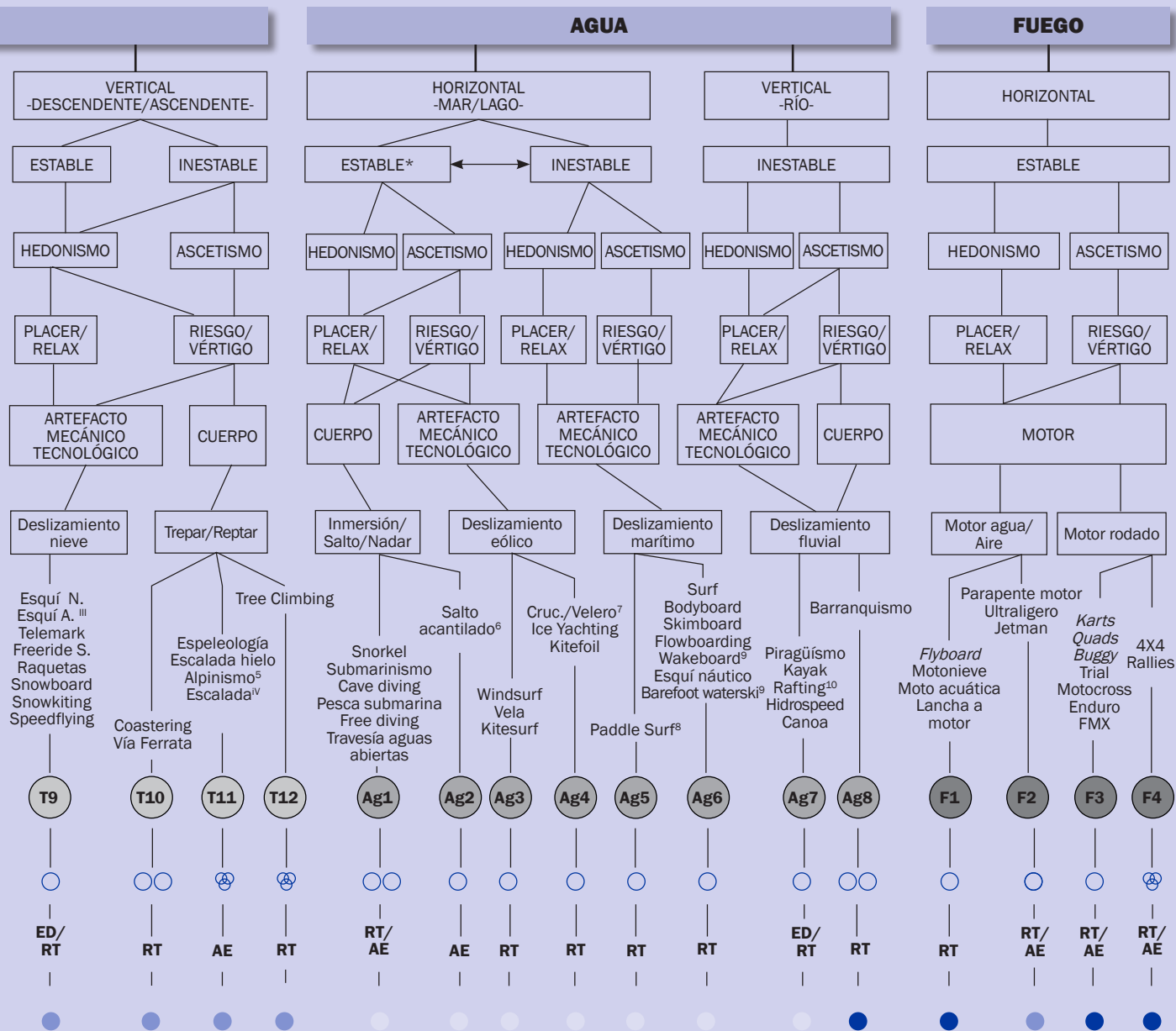
**INCONSISTENCIAS:** Highline<sup>1</sup>: Modelo de participación 'Aventura Extrema' / Orientación<sup>2</sup>: Implicación práxica 'Grupo con colaboración' / Trail Running<sup>3</sup>: Implicación práxica 'Vertical' / Crucero-Velero<sup>7</sup>: Implicación práxica mayoritariamente en 'Grupo con colaboración' / Padel Surf<sup>8</sup>: Medio 'Estable' / Esquí Náutico-Wakeboard-Barefoot water

**MODALIDADES:** Wingsuit<sup>1</sup>: Planear esquivando y atravesando obstáculos naturales a gran velocidad es la modalidad de Proximity. Mountain bike<sup>6</sup>: Existen diferentes modalidades tanto llamada Snowbiking. Escalada<sup>9</sup>: Existen diferentes modalidades de la escalada que son: Escalada en roca, grandes paredes, rocódromo y psicobloc.

**Tabla 1.** Taxonomía de las actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN)



# AVENTURA EN LA NATURALEZA



práctica. ○○ Grupo sin colaboración o psicopráctica en compañía. ⊗ Grupo con colaboración o sociopráctica del medio controlable para la actividad) ya que esta circunstancia debe de ser condición imprescindible para su práctica.

'Individual o psicopráctica'. Modelo de participación 'Aventura Extrema' / **Rapel**<sup>4</sup>: Plano 'Vertical' / **Alpinismo**<sup>5</sup>: Impacto ecológico 'Elevado' / **Salto de Acantilado**<sup>6</sup>: Plano **ski**<sup>9</sup>: Impacto ecológico elevado / **Rafting**<sup>10</sup>: Implicación práctica 'Grupo con colaboración'.

a nivel de práctica libre y competitiva como el downhill, enduro bike, trail, cross country o freeride. **Esquí Alpino**<sup>III</sup>: Modalidad de nieve con una especie de bicicleta saltando obstáculos

Por un lado, el placer/relax nos aporta la serenidad a través de una cierta armonía para poder disfrutar de la actividad en todo su esplendor de forma prolongada y relajada. Mientras que si la actividad está marcada por un estrés inherente, incluso en ocasiones de forma súbita y muy intensa, con unas elevadas dosis de carga emocional y un significativo grado de incertidumbre, serían las que consideramos como de riesgo/vértigo. Los *recursos biotecnológicos* hacen referencia a aquellos aparatos, utensilios, vestuario, equipamiento, o el propio cuerpo o el de un animal, que permiten que se realice la actividad adaptada e ingenjada para reencontrarse con las mayores emociones que el/la practicante pretende obtener. Las nuevas tecnologías aplicadas a las AFAN han perfeccionado de forma exponencial los artilugios existentes en la década de los 90 aportando más seguridad, más recursos a la práctica, más precisión para alcanzar los límites deseados, mayores sensaciones y emociones, nuevos diseños y aplicaciones y más policromías<sup>16</sup>. El placer por el riesgo controlado y la búsqueda de nuevos desafíos (y con ciertas muertes reales en algunos casos), han atraído a muchos practicantes que demandan nuevos límites, mayores riesgos y logros inéditos. Si hacemos referencia a aquel aparato adaptado al usuario, pero que necesita de la energía y la habilidad del mismo para su funcionamiento (excepto en los gravitatorios) e ideado para llevar a cabo la actividad lo catalogamos como *artefacto mecánico/tecnológico*. Si por el contrario, la energía a propulsión a partir de la combustión de los fósiles, es necesaria para el desarrollo de la actividad siendo también controlado por el propio practicante, los definimos como *actividades de motor*<sup>17</sup>. Si la energía fundamental es la autogenerada por el propio practicante y no dependen de un artefacto a pesar de que sí utilizan equipamientos y materiales necesarios para el desarrollo de la práctica, las definimos como ‘cuerpo’. Finalmente las actividades en las que necesitamos la ayuda o el soporte de un animal, o es el animal quien protagoniza la propia práctica, las clasificamos como ‘animal’. El tipo de deslizamiento es una novedad importante respecto a nuestro estudio y clasificación del año 1995. Hemos creído de gran importan-

cia entender que las propias características corporales de las AFAN han permitido que se desarrollen en base a un determinado tipo de deslizamiento más o menos figurado que condicionan el desarrollo y la evolución de cada una de ellas en función del medio en donde se realizan. En algunos casos, según la propia idiosincrasia de la práctica, podemos encontrar algún elemento motriz intrínseco a cada grupo pero exclusivo de cada una que destacamos de forma más precisa en la tabla de identificación y clasificación de las AFAN. Entre los 14 tipos de deslizamiento destacamos para las actividades aéreas *planear* y *caer*. Para las actividades terrestres, *girar* y *rodar*; *caminar*, *correr* y *equilibrios*; *saltos* y *acrobacias*; *trepar* y *reptar*; *deslizamiento nieve*; *cabalgar* y *esquivar*. En el medio acuático señalamos *la inmersión* y *salto*; *deslizamiento eólico (transportes)* y *deslizamiento agua*; *deslizamiento marítimo*; *deslizamiento fluvial*. Por último, en las actividades del medio fuego, destacamos las de *propulsión a motor agua/aire*; las de *propulsión a motor rodada*.

3. *Actividades*. En el apartado que corresponde a la praxis de las AFAN destacamos 98 actividades, algunas de las cuales tienen diferentes modalidades ya que difieren del modelo de participación, el grado de deportivización o incluso el lugar específico de la práctica, aportan emociones y sensaciones diferentes y están catalogadas incluso de forma diferente. Las 98 actividades las hemos ubicado en 29 grupos en función de las características propias de cada actividad y según los criterios señalados en los apartados anteriores. Podemos observar cómo hemos pasado de las 33 actividades que en el año 1995 analizábamos y clasificábamos en nuestra taxonomía a las 98 que hemos encontrado en la actual y que proponemos en la presente taxonomía. Ante tal evidencia podemos extraer la conclusión de que no solamente las actividades clasificadas en el año 1995 prácticamente no ha desaparecido ninguna, resistiendo el paso del tiempo mejorando sus prestaciones y consolidándose como unas prácticas demandadas por la población, sino que han aparecido 65 actividades nuevas que auguran un presente esplendoroso y un futuro esperanzador consolidándose,

<sup>16</sup> Las AFAN no dejan de ser también una muestra estética en torno al cuerpo y sus valores en el que la imagen que pretendemos proyectar tiene la finalidad de promover la belleza y armonía de dichas prácticas.

<sup>17</sup> Entendemos las actividades de motor como aquellas que se fundamentan en el clásico motor de explosión, y por tanto son muy contaminantes. Sin embargo existe una tendencia en la incorporación de motores que ayudan a la actividad corporal (energía autogenerada) o la sustituyen (energía autopropulsada) y que corresponden a motores que funcionan con baterías o con energía eléctrica; e incluso con otros tipos de recargas energéticas como las baterías de energía solar. Estas últimas son las tendencias que se están dando en el ámbito de la propulsión a motor. Un ejemplo de lo que decimos es el ‘boosted surf’ que consiste en una tabla de surf que incorpora un pequeño motor que la impulsa en el momento de la remontada de la ola (existen diseños variados y tablas con motor según el nivel) [www.jetson.es](http://www.jetson.es)

sin duda, como un sector muy emergente de consumo activo ligado al sector del ocio (incluso soportando las crisis económicas mundiales), siendo la presencia del deporte muy poco significativa en la mayoría de ellas.

4. *Entorno social.* Las AFAN tienen diversidad de vertientes en relación con la interacción del practicante con el desarrollo de la propia práctica. Si bien hemos destacado anteriormente las diferentes dimensiones emocionales o las sensaciones experimentadas por los practicantes también ponemos de relieve las relaciones sociales o las implicaciones que estas emiten para la ejecución de las mismas. En este apartado destacamos dos criterios de clasificación. Por un lado la *implicación práctica o motriz*, que al igual que en el año 1995 la subdividimos en aquellas actividades que se pueden realizar en solitario sin necesidades de otras personas que puedan interactuar y que las definimos como *individuales o psicopráxicas*; otras en cambio suelen realizarse en compañía pero cuya presencia no es necesariamente requerida para poder realizar la actividad en sí, y las definimos como *en grupo sin colaboración o psicopráctica en compañía*. Aquellas en que un grupo determinado de personas han de interactuar y son necesarias para poder realizar y tener éxito en la actividad serían las *sociopráxicas o en grupo con colaboración*. Aquí hemos incluido una novedad respecto a la anterior taxonomía, es el *modelo de participación* que viene a determinar cuál es la motivación, orientación y finalidad en sí misma; distinguimos tres modelos principales. El modelo de participación *Formativo* puede tener una motivación y orientación formativa, e incluso educativa formal, algunas escuelas adoptan en su currículum educativo actividades de AFAN, por su carácter interdisciplinar y/o por los valores pedagógicos intrínsecos de la actividad. Las actividades *recreativoturísticas* responden a un objetivo que se centra en disfrutar de todo aquello que nos ofrece la actividad en donde el practicante busca las máximas emociones y sensaciones durante el desarrollo de la práctica. Las hemos diferenciado entre aquellas que se pueden

realizar con un grupo de amigos o familia (*familiar-amical*) donde se suele acudir a una empresa especializada. En el mismo grupo de las *turístico-recreativas* estarían las de *habilidad-riesgo* donde los practicantes, ya conocedores y dominadores de la actividad, realizan, experimentan y llevan a un alto nivel las prácticas de AFAN contando a menudo con sus propios equipos, materiales y/o artefactos mecánicos. Finalmente el tercer grupo serían las actividades de *aventura extrema* donde se agrupan aquellas prácticas para cuya ejecución se debe ser experto conocedor de la actividad, reconocido aventurero y/o personas con grandes recursos (o financiados por empresas interesadas en el sector) que llevan al límite las experiencias vividas con máximas emociones, riesgo extremo y desafío al vértigo gracias a la alta tecnología de nuevos materiales y artefactos que proporcionan y acercan al practicante a los límites de la aventura<sup>18</sup>.

5. *Valoración eticoambiental.* Una de las motivaciones que los practicantes de las AFAN más valoran en su interacción con las actividades es el medio natural donde se realizan respondiendo al paradigma ecológico donde los urbanitas en general buscan huir de sus vidas (asfalto, polución, monotonía, etc.) para buscar la policromía de colores que nos aporta la naturaleza y todo lo que ella nos ofrece. Existe la paradoja que estas actividades también condicionan e interactúan con el medio en el cual se desarrollan, influyendo de forma a veces testimonial pero otras de forma significativa en los hábitats, entornos de fauna y flora o incluso con núcleos de población y otros seres humanos. Por ello consideramos que debemos de tener en cuenta el criterio de la valoración eticoambiental, donde hacemos referencia al *impacto ecológico* que cada actividad, por sus características intrínsecas<sup>19</sup> ocasiona al medio en el cual se realiza. Si bien todas ellas influyen en el ecosistema, no todas son altamente degradantes y por ello hemos establecido tres categorías para determinar su grado de impacto con el medio. Con una tonalidad más clara serían aquellas actividades cuya práctica no degrada de forma importante el medio natural<sup>20</sup>. El segundo grupo,

<sup>18</sup> El drama en los fallecimientos por la práctica de las actividades de aventura extrema, como el caso de Álvaro Bultó, un conocido presentador de televisión y apasionado de las AFAN, muerto en Suiza en agosto del año 2013 mientras practicaba Wingsuit, aumenta el grado de emoción y atracción por la propia actividad. Estos hechos luctuosos son propagados y difundidos por los medios de comunicación y las redes sociales, de esta manera se retroalimenta y engrandece aún más la búsqueda por los límites del ser humano en su conquista por el dominio de la naturaleza.

<sup>19</sup> Contemplamos únicamente la actividad realizada en sí, no aquellos soportes necesarios para ejecutar dicha práctica pero que no influyen directamente en ella, por ejemplo un avión en el paracaidismo o caída libre, o bien una lancha motora en los casos de esquí náutico o Wakeboard.

<sup>20</sup> Cabe destacar que algunas de las AFAN se realizan en un medio urbano alejado de la naturaleza pero que responden a las características comunes de estas actividades. Por ello su impacto ecológico es mínimo o despreciable y todas ellas se han agrupado en la categoría de menor impacto.

señaladas con tonalidad media, serían aquellas en las que su impacto ecológico sería destacado, mientras que las de un impacto ecológico elevado estarían representadas por una tonalidad más oscura. Entendemos que el impacto ecológico puede ser tanto a nivel de contaminación ambiental como por ejemplo aquellas que utilizan la combustión de los fósiles o actividades de motor; pero también aquellas que degradan la naturaleza a través de la masificación de los practicantes y su influencia en el medio<sup>21</sup>; o bien la contaminación acústica o visual que puede afectar a los hábitats de ciertas especies<sup>22</sup>. La influencia e impacto de dichas prácticas es muy pernicioso para el ecosistema que lo soporta.

## Tablas y clasificaciones de las AFAN

En estas dos décadas no solo han perdurado las prácticas analizadas en el año 1995, sino que aquellas han sido perfeccionadas e incluso han aparecido muchas nuevas en base a los nuevos recursos tecnológicos fundamentados en las distintas variables cruzadas que contemplamos en nuestra taxonomía y al espíritu de innovación constante del sector. La flexibilidad de este universo de prácticas que a diferencia del sistema deportivo permite todo tipo de incorporaciones sin atender a normas de entrada, ni regulaciones, ni ordenanzas de ninguna asociación o corporación ha favorecido sin duda este proceso. A tal efecto, hemos creado una tabla de identificación y clasificación de prácticas. La tabla responde a la idea de identificar cada una de las prácticas seleccionadas (81) y analizadas<sup>23</sup> según los criterios específicos de cada una de ellas y ubicándolas en función del cruce de estos dos parámetros básicos: el tipo de deslizamiento y cruce de energía utilizada (con 14 familias motrices contempladas) y el modelo de participación con tres grandes ámbitos (Formativo, Recreativo Turístico y Aventura Extrema). Adicionalmente señala-

mos de forma genérica el impacto medioambiental de las distintas prácticas en función del medio (aire, agua, tierra y fuego).

También añadimos dos tablas más para identificar y clasificar las prácticas y grupos de prácticas en diferentes correlaciones respecto al impacto medioambiental y la influencia del sistema deportivo (proceso de deportivización) sobre los distintos grupos de prácticas de las AFAN.

En el momento de precisar la ubicación de cada una de las prácticas identificadas para su inclusión en un grupo específico previamente definido, nos hemos encontrado que la propia actividad responde a uno u otro ámbito, y por tanto cambia el criterio de ubicación y condiciona su lugar en la tabla, en función de la finalidad y el reto que el practicante pretenda alcanzar con dicha actividad<sup>24</sup>. La dimensión emocional plantea una disyuntiva similar ya que según la sensación que perciba el propio practicante donde la misma actividad puede ser interpretada de manera diferente según la experiencia, desafío personal y las expectativas generadas por quien realiza la actividad<sup>25</sup>. Por último, en relación con el entorno social también puede ofrecer interpretaciones diversas respecto a los retos a los que cada practicante se enfrenta en la misma actividad. Si bien la mayoría tiene una implicación praxica muy definida, existen algunas cuya práctica puede ser realizada de forma psicopraxica o psicopraxica en compañía, en cuyo caso hemos señalado lo que para nosotros sería lo más habitual.

La tabla de identificación tiene tres ejes fundamentales sobre los cuales se basa la ubicación de las 81 actividades que presentamos agrupadas según sus características intrínsecas. La relación entre los tres será la que determina los ejes donde se colocan las casillas de cada práctica, siendo cada una de ellas explicitada según los criterios señalados en el cuadro taxonómico así como del resto de la información que consideramos relevante para ofrecer datos relevantes de la actividad. Los tres ejes so-

<sup>21</sup> El barranquismo (bajada de barrancos) sería un ejemplo de contaminación por la masificación de practicantes, donde los recorridos por ríos estrechos en su cauce alto y cañones de frágil equilibrio medioambiental, se deterioran y se degradan tras el paso de cientos de practicantes por el mismo lugar de forma continuada.

<sup>22</sup> La única familia de quebrantahuesos que vivía en los Mallos de Riglos (Huesca), ha tenido que desplazarse a Peña Rueba (macizo montañoso cercano) debido a la masificación de escaladores que ha ahuyentado su hábitat poniendo en frágil situación el proceso de reproducción de su cría.

<sup>23</sup> En la tabla están reflejadas 81 prácticas, no están todas las 98 del cuadro taxonómico más las 11 modalidades, ya que se trata de identificar las más significativas y sobre todo las más representativas de cada uno de los grupos en los diferentes medios.

<sup>24</sup> El esquí alpino tomado como ejemplo, puede realizarse desde una perspectiva educativa o formativa donde existe incluso en el currículum académico de algunas escuelas por su carácter claramente pedagógico. Pero también puede realizarse de forma recreativo-turística donde un grupo de amigos o familiares disfrutan de forma autónoma y lúdica de una actividad placentera y divertida. E incluso, la misma actividad, el esquí, puede ser practicada de forma extrema por practicantes experimentados y por lugares incluso fuera de los establecidos en una estación. Todo ello responde a una lectura amplia e interpretativa de la tabla de identificación de las AFAN.

<sup>25</sup> El *rafting* sería un buen ejemplo de una actividad que genera una sensación y unas emociones divergentes en el caso de que la realices por primera vez o seas el monitor experto que dirige la embarcación.

bre los que se basa la tabla serían el modelo de participación, los tipos de deslizamiento y el tipo de energía aplicada, aunque esta última no aparece reflejada en el cuadro taxonómico anterior. También está presente el nivel de impacto ecológico que nos parece importante, pero que lo exponemos desde una perspectiva genérica ya que tanto la taxonomía como en la tabla del impacto ecológico posterior, tratamos de precisar más y mejor su implicación con el medio. Sin embargo, sí que podemos destacar *grosso modo* que las actividades aéreas serían las que menor impacto ecológico presentan, las terrestres y las acuáticas serían de impacto medio (salvo alguna excepción) y las de fuego serían altamente contaminantes.

Analizamos de forma más precisa las diferentes categorías que hemos señalado en la tabla de identificación de las AFAN:

1. *Tipos de deslizamiento*. Encabeza la tabla de forma expresa ya que consideramos que podemos agrupar las AFAN en función del modelo corporal principal que desarrolla durante la ejecución de la actividad. Todos ellos responden a la acción motriz específica que las diferencia y que ya hemos explicado en la taxonomía. Hemos seleccionado 23 conductas motrices distribuidas en 14 grupos según el deslizamiento de cada actividad.

2. *Modelo de participación*. Estaría ubicado en las filas horizontales de la tabla y hace referencia al nivel de implicación motriz que el practicante espera encontrar en el desarrollo de la actividad. En la primera fila señalamos las actividades que podemos considerar *formativas* (formal o no formal) que presentan un primer nivel de dificultad o sensación de riesgo, de adaptación al medio y que pueden ofrecer un marco pedagógico idóneo para el proceso educativo. Destacamos 11 actividades en este nivel. El nivel siguiente sería el de las actividades *recreativoturísticas*, que presenta el grueso de las actividades como corresponde a su naturaleza intrínseca con 56 actividades, distinguimos entre las *familiar-amical* que suelen realizarse de forma más relajada, distendida y amistosa, mientras que las actividades de *habilidad-riesgo* responden a un nivel más elevado de implicación motriz, preparación y experiencia del practicante y elevadas dosis de expectativas basadas en la adrenalina y la alta excitación emocional. Finalmente, las del nivel más exigente serían las de *aventura extrema*, donde el practicante busca los límites del riesgo en ocasiones con consecuencias dramáticas, a menudo pa-

trocinado por compañías comerciales para sufragar los gastos derivados por el elevado coste de la práctica. En este grupo sumamos 14 prácticas y estarían representados todos los grupos y los tipos de deslizamiento contemplados.

3. *Tipos de energía*. Distinguimos 9 tipos de energía diferentes que influyen directamente en la práctica y que pueden venir tanto de las energías libres de la naturaleza, de las aportadas por el propio practicante o con ayuda de animales o bien de las que nos impulsan a través de motores (sobre todo el motor de combustión de energías fósiles). La energía *eólica* ubicada tanto en el medio aéreo como en el acuático, responde a la acción del viento, a veces imprescindible y necesario para practicar la actividad como las que utilizan una vela en el medio acuático; por el contrario a veces necesitamos que no aparezca para que nos permita planear o volar de manera controlada con los artefactos preparados y sensibles a los cambios de la velocidad del viento, como las velas del medio aéreo. En este mismo medio también necesitamos de la energía que nos aporta la *gravedad* para poder experimentar la sensación de caída al vacío tan demandada por muchos practicantes por las fuertes emociones que genera. Muchos de los artefactos que se utilizan para las actividades terrestres responden a la energía *mecánica* para la cual están diseñados cuya fuerza aplicada se traslada al artefacto que la distribuye y la dimensiona para poder responder a la demanda solicitada por el propio practicante.

La siguiente energía abarca a 4 de los grupos del medio terrestre según el tipo de deslizamiento de cada uno de los modelos corporales de su acción motriz. Sería la energía *autogenerada* por el propio practicante que, a pesar de apoyarse en ocasiones por materiales o artefactos mecánicos, es necesaria la implicación del propio cuerpo de forma significativa para llevar a cabo con éxito la actividad. La energía *animal* sería la generada por los propios animales para desarrollar el desplazamiento y el equilibrio y colaboración corporal del transportado (jinete). La resistencia del medio acuático y la fluidez del mismo influyen en la energía *submarina* que condiciona aquellas que se realizan en las profundidades y en los hábitats submarinos con los que se van a interactuar; incluso la densidad del agua marina condiciona la acción de nadar o de saltar sobre la misma superficie. Muy relacionada estaría la energía *marina* que permite la formación de las olas que o bien son imprescindibles o bien interactúan con la práctica en sí.

# MODALIDADES DE LAS ACTIVIDADES

MODELOS DE PARTICIPACIÓN	TIPOS DE DESLIZAMIENTO							
	PLANEAR	CAER	GIRAR/RODAR	CAMINAR/CORRER/EQUILIBRIOS	SALTOS/ACROBACIAS	TREPAR/REPTAR	DESLIZAMIENTO NIEVE	
	1	2	3	4	5	6	7	
FORMATIVO	<b>TIROLINA</b> Volar Estable <b>Ai1</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Planear		<b>CICLOTURISMO</b> Horizontal Estable <b>T1</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Rodar	<b>ORIENTACIÓN</b> Horizontal Estable <b>T4</b> Ascetismo Placer/Relax Cuerpo Correr	<b>RÁPEL</b> Vertical Estable <b>T6</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Saltos	<b>VÍA FERRATA</b> Vertical Estable <b>T10</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Preparar/Reptar	<b>RAQUETAS NIEVE</b> Vertical Estable <b>T9</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. nieve	
	<b>GLOBO</b> Volar Estable <b>Ai2</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Planear	<b>PARACAIDISMO</b> Caer Estable <b>Ai3</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Artefacto Caer	<b>MOUNTAIN BIKE</b> Horizontal Estable <b>T1</b> Ascetismo Placer/Relax Artefacto Rodar	<b>ARBORISMO</b> Horizontal Estable <b>T3</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Equilibrio	<b>ZORBING</b> Horizontal Inestable <b>T6</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Saltos/Giros	<b>COASTERING</b> Vertical Estable <b>T10</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Preparar/Reptar	<b>ESQUÍ NÓRDICO</b> Vertical Estable <b>T9</b> Ascetismo Placer/Relax Artefacto Desliz. Nieve	
RECREATIVO-TURÍSTICO	Familiar-Amical	<b>PARAPENTE</b> Volar Estable <b>Ai1</b> Hedonismo Placer/relax Artefacto Planear	<b>PUENTING / BENJI</b> Caer Estable <b>Ai4</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Caer	<b>PATINES</b> Horizontal Estable <b>T2</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Girar/Rodar	<b>SENDERISMO</b> Horizontal Estable <b>T4</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Caminar	<b>SKATEBOARD</b> Horizontal Estable <b>T7</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Saltos/Acrobacias	<b>TREE CLIMBING</b> Vertical Estable <b>T12</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Preparar/Reptar	<b>ESQUÍ ALPINO</b> Vertical Estable <b>T9</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. nieve
		Habilidad-Riesgo	<b>ALA DELTA</b> Volar Estable <b>Ai1</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Planear	<b>SKYSURF</b> Caer Estable <b>Ai3</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Artefacto Caer	<b>MOUNTAIN BOARD</b> Horizontal Estable <b>T2</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Artefacto Rodar	<b>SLACKLINE</b> Horizontal Estable <b>T3</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Equilibrio	<b>SANDBOARD</b> Horizontal Estable <b>T5</b> Ascetismo Placer/Relax Artefacto Saltos/Deslizamiento	<b>ESPELEOLOGÍA</b> Vertical Inestable <b>T11</b> Ascetismo Placer/Relax Cuerpo Preparar/Reptar
	<b>VUELO SIN MOTOR</b> Volar Estable <b>Ai2</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Planear		<b>CAÍDA LIBRE</b> Caer Estable <b>Ai5</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Caer	<b>BIKE TRIAL</b> Horizontal Estable <b>T1</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Rodar	<b>MONTAÑISMO</b> Horizontal Estable <b>T4</b> Ascetismo Placer/Relax Cuerpo Caminar	<b>TRICKING</b> Horizontal Estable <b>T7</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Saltos/Acrobacias	<b>ESCALADA</b> Vertical Estable <b>T11</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Preparar/Reptar	<b>FREERIDE SKI</b> Vertical Inestable <b>T9</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. nieve
	ACTIVIDAD EXTREMA	<b>WINGSUIT</b> Volar Estable <b>Ai1</b> Hedonismo Placer/relax Artefacto Planear	<b>B.A.S.E. JUMPING</b> Caer Estable <b>Ai5</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Caer	<b>STREET LUGE</b> Horizontal Estable <b>T2</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Artefacto Rodar	<b>TRAIL RUNNING</b> Horizontal Estable <b>T4</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Correr	<b>PARKOUR</b> Horizontal Estable <b>T6</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Saltos/acrobacias	<b>ALPINISMO</b> Vertical Inestable <b>T11</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Preparar/Reptar	<b>SNOWKITING / SPEEDFLYING</b> Vertical Inestable <b>T9</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. nieve
Tipo de energía		Eólica	Gravedad	Mecánica	Autogenerada	Autogenerada	Autogenerada	Autogenerada
Bajo impacto ecológico			Impacto ecológico medio					

LEYENDA: ○ Individual o psicopráctica. ○○ Grupo sin colaboración o psicopráctica en compañía. ⊕ Grupo con colaboración o sociopráctica. ⊕⊕ Deportivizado.

Tabla 2. Tabla de identificación de las prácticas de las AFAN

# FÍSICAS DE AVENTURA EN LA NATURALEZA

TIPOS DE DESLIZAMIENTO						
CABALGAR/ ESQUIVAR	INMERSIÓN/ SALTO/NADAR	DESLIZAMIENTO EÓLICO	DESLIZAMIENTO MARÍTIMO	DESLIZAMIENTO FLUVIAL	PROPULSIÓN A MOTOR AGUA/AIRE	PROPULSIÓN A MOTOR RODADA
8	9	10	11	12	13	14
	<b>SNORKEL</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag1</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Inmersión ○○	<b>WINDSURF</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable/Inestable <b>Ag3</b> Ascetismo Placer/Relax Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>SKIMBOARDING</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag6</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. marítimo ○	<b>CANOA</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag7</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. fluvial ○		<b>QUADS</b> Horizontal Estable <b>F3</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Propulsión motor rodada ○
<b>HORSING</b> Horizontal Estable <b>T8</b> Hedonismo Placer/Relax Animal Cabalgar ○	<b>TRAVESÍA AG. ABIERTAS</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag1</b> Ascetismo Placer/Relax Cuerpo Nadar ○○	<b>VELA</b> Hrzt.-Mar/Lago Est./Inestable <b>Ag3</b> Ascetismo Placer/Relax Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>PADDLE SURF</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag6</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. marítimo ○	<b>KAYAK</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag7</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. fluvial ○	<b>MOTONIEVE</b> Horizontal Estable <b>F1</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Prop. motor nieve ○ €	<b>BUGGY</b> Horizontal Estable <b>F3</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Propulsión motor rodada ○ €
<b>TRAV. CAMELLOS</b> Horizontal Estable <b>T8</b> Hedonismo Placer/Relax Animal Cabalgar ○	<b>PESCA SUBMARINA</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag1</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Inmersión ○○	<b>KITESURF</b> Hrzt.-Mar/Lago Est./Inestable <b>Ag3</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>BODYBOARD</b> Hrzt.-Mar/Lago Inestable <b>Ag5</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. Marítimo ○	<b>RAFTING</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag7</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. fluvial ○	<b>MOTO ACUÁTICA</b> Horizontal Estable <b>F1</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Prop. motor agua ○ €	<b>TRIAL</b> Horizontal Estable <b>F3</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Motor Propulsión motor rodada ○ €
<b>CAPEAS</b> Horizontal Estable <b>T8</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Animal Esquivar ○	<b>SALTO ACANTILADO</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag2</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Salto ○○	<b>KITEFOIL</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag4</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>ESQUÍ NÁUTICO</b> H-Mar/Lago Inestable <b>Ag6</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. marítimo ○ €	<b>BARRANQUISMO</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag8</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Cuerpo Desliz. fluvial ○	<b>FLYBOARD</b> Horizontal Estable <b>F1</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Motor Prop. motor agua ○ €	<b>4X4</b> Horizontal Estable <b>F4</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Propulsión motor rodada ○ €
<b>RODEOS</b> Horizontal Inestable <b>T8</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Animal Cabalgar ○ €	<b>SUBMARINISMO</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag1</b> Hedonismo Placer/Relax Cuerpo Inmersión ○○	<b>ICE YACHTING</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag4</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>SURF</b> Hrzt.-Mar/Lago Inestable <b>Ag6</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. marítimo ○ €	<b>HIDROSPEED</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag7</b> Hedonismo Placer/Relax Artefacto Desliz. fluvial ○○	<b>ULTRALIGERO</b> Horizontal Estable <b>F2</b> Hedonismo Placer/Relax Motor Prop. motor aire ○ €	<b>MOTOCROSS/ ENDURO</b> Horizontal Estable <b>F3</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Motor Propulsión motor rodada ○ €
<b>TRINEOS NIEVE</b> Horizontal Estable <b>T8</b> Hedonismo Placer/Relax Animal Cabalgar ○ €	<b>CAVE DIVING</b> Hrzt.-Mar/Lago Estable <b>Ag1</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Cuerpo Inmersión ○○	<b>CRUC./VELERO TRAVESÍA</b> Hrzt.-Mar/Lago Est./Inestable <b>Ag4</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. eólico ○ €	<b>WAKEBOARD</b> Hrzt.-Mar/Lago Inestable <b>Ag6</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. marítimo ○ €	<b>PIRAGÜISMO EXTREMO</b> Vertical-Río Inestable <b>Ag7</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Artefacto Desliz. fluvial ○ €	<b>JETMAN</b> Horizontal Estable <b>F2</b> Hedonismo Riesgo/Vértigo Motor Prop. motor Aire ○ €	<b>FMX</b> Horizontal Estable <b>F3</b> Ascetismo Riesgo/Vértigo Motor Propulsión motor rodada ○ €
<b>Animal</b>	<b>Submarina</b>	<b>Eólica</b>	<b>Marina</b>	<b>Fluvial</b>	<b>Motor</b>	<b>Motor</b>
<b>Impacto ecológico medio</b>					<b>Elevado impacto ecológico</b>	

€ Elevado coste económico.

Si por el contrario, en el medio acuático realizamos la práctica en los ríos, estamos condicionados a la energía *fluvial* que permite el desplazamiento sobre su superficie a mayor o menor velocidad en función de la corriente generada y determinada por la orografía del propio río, más vertical y pronunciada cerca de su nacimiento en las cumbres y más horizontal y estable en las desembocadura en otros ríos o en el mar. Y por último estarían las actividades cuya energía principal sería la generada por el *motor* de combustión y que gracias al mismo podemos controlar, dirigir y dominar la actividad sin la participación del resto de energías libres de la naturaleza, a pesar de que en algunas de estas actividades se trata del reto de encontrar un equilibrio entre dichas energías y el propio artefacto a motor.

Finalmente, cabe destacar de la tabla de identificación cada una de las 81 casillas que definen otras tantas actividades representativas de los grupos entre aquellas que presentan mayor similitud. En cada casilla destacamos los criterios ya vistos en el cuadro taxonómico y especificado para cada actividad como los parámetros del entorno físico (medio, plano e incertidumbre) y del entorno personal (dimensión emocional, sensación, recursos biotecnológicos y tipos de deslizamiento). En el tipo de deslizamiento hemos precisado en concreto para cada actividad cuál sería la más dominante del grupo al que pertenece. También hemos añadido en la casilla una serie de iconos que ayudan a identificar mejor las variables más significativas de la actividad propiamente dicha. Por un lado, hablamos de la implicación práctica (psicopráctica o individual, psicopráctica en compañía o sociopráctica). Pero por otro, destacamos el grado de deportivización donde hacemos referencia a aquellas actividades que han sido reglamentadas y homogeneizadas para buscar el lado competitivo y adaptarlas al deporte. Si la actividad está consolidada a nivel deportivo con competiciones reguladas, con una federación que las reglamenta y las ampara, con reconocido prestigio incluso por parte de las grandes organizaciones (como el COI), entonces les añadimos el icono olímpico para destacar su vertiente deportiva. Si no está dicho icono es porque entendemos que la naturaleza de estas prácticas huye de la homogeneización del deporte y se basa en la búsqueda de la libertad y flexibilidad que corresponde al espíritu de las AFAN acorde con los modelos sociales de su época. También se añade otro icono si la actividad la consideramos de *alto coste económico* por los materiales, artefactos, costes de la ejecución de la práctica, alquiler o adquisición del

material necesario por parte del usuario. Finalmente en cada una de las 81 casillas hemos destacado el código del grupo de actividades al cual pertenece cada una de las actividades en un pequeño recuadro para conectar la tabla de identificación con el cuadro taxonómico, se ha contemplado al menos un representante de cada uno de los 5 grupos de aire (Ai), de los 12 grupos de tierra (T), de los 8 grupos de agua (Ag) y de los 4 grupos de fuego (F) sumando los 29 grupos de actividades en total.

Debido a la preocupación medioambiental por el impacto negativo que estas prácticas puedan ejercer sobre el medio natural, también hemos configurado una tabla del impacto ecológico de las AFAN en la que hemos clasificado las distintas prácticas en función de su impacto medioambiental. En esta clasificación hemos diferenciado cuatro niveles de impacto: del nivel 'A' (menor impacto ecológico) al 'D' (mayor impacto ecológico), con dos niveles intermedios 'B' y 'C'.

Las principales deducciones que se obtienen de esta tabla es la presencia mayoritaria de las prácticas del medio 'Fuego' como actividades que generan un alto impacto medioambiental (nivel D) debido a la contaminación acústica y visual, a su potencial peligrosidad, a su huella de paso y a su contaminación medioambiental por los gases que emite. El barranquismo y el alpinismo, prácticas de agua y tierra respectivamente también están en esta categoría contaminante, el primero por su frágil ecosistema y el paso masivo y continuado de usuarios que destrozan el delicado hábitat de los cañones de río y el segundo por el enorme material necesario para la escalada de altas cumbres en ecosistemas frágiles y que luego se abandona en el lugar como desecho<sup>26</sup>. Las prácticas de Aire en general son las menos contaminantes e impactantes y por lo demás las demás modalidades están en una clasificación u otra en función de los materiales usados, la práctica en ecosistemas más o menos frágiles, su masificación, la huella ejercida durante la práctica y el tiempo de perennidad.

En relación con el proceso de deportivización de cada grupo de prácticas establecido y sus posiciones relativas, hemos aportado un eje de coordenadas en el que se vincula este proceso de influencia del deporte en relación con el parámetro 'hedonismo/ascetismo'.

De esta tabla se deduce que los grupos de prácticas de las AFAN que tienen mayor influencia del sistema deportivo, o sea deportivizados, están ubicados en el cuadrante del 'ascetismo' y por el contrario la mayoría

<sup>26</sup> Los alpinistas deben abandonar muchos restos de materiales en la propia montaña para aligerar peso o por la imposibilidad de transportarlo, ya que prima el éxito de alcanzar la cima o la seguridad del alpinista



<b>IMPACTO ECOLÓGICO DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS DE AVENTURA EN LA NATURALEZA</b>				
	<b>AIRE</b>	<b>TIERRA</b>	<b>AGUA</b>	<b>FUEGO</b>
menor impacto ecológico <b>A</b>	PARAPENTE / ALA DELTA / TIROLINA / PUENTING / BENJI / SALTO BASE / WINGSUIT	CICLOTURISMO / PATINES / FREESKATE / STREETLUGE / LONGBOARD / SLACKLINE / HIGHLINE / RAPEL / ZORBING / PARKOUR / TRICKING / SKATEBOARD / STREETSTUNTS / HORSING / CAMELLOS / CAPEA / RODEOS / TRINEOS / RAQUETAS / SANDBOARD	CLIFF JUMPING / WINDSURF / KITESURF / KITEFOIL / PADDELSURF / SURF / BODYBOARD / SKIMBOARD / FLOWBOARD	
<b>B</b>	GLOBO AEROSTÁTICO / VUELO SIN MOTOR	MOUNTAINBOARD / ARBORISMO / SENDERISMO / MONTAÑISMO / ORIENTACIÓN / TRAIL RUNNING / ESQUÍ NÓRDICO / FREERIDE SKI / TELEMARCK	SNORKEL / FREE DIVING / VELA / KAYAK / RAFTING / HIDROSPEED / CANOA / PIRAGÜISMO / PESCA SUBMARINA / CRUCERO-VELERO / ICE YACHTING / SUBMARINISMO / CAVE DIVING	
<b>C</b>	SKYSURF / CAÍDA LIBRE / PARACAIDISMO / PARASAILING	BIKETRIAL / MOUNTAINBIKE / ESQUÍ ALPINO / SNOWBOARD / SNOWKITING / SPEEDFLYING / COASTERING / VÍA FERRATA / TREE CLIMBING / ESCALADA / ESCALADA HIELO / ESPELEOLOGÍA	ESQUÍ NÁUTICO / WAKEBOARD / BAREFOOT WATER SKI	FLYBOARD / PARAPENTE A MOTOR / ULTRALIGERO
mayor impacto ecológico <b>D</b>		ALPINISMO	BARRANQUISMO	MOTONIEVE / MOTOACUÁTICA / LANCHAS A MOTOR / QUADS / BUGGIES / MOTOCROSS / ENDURO / FMX / KARTS / 4X4 / RALLIES / JETMAN

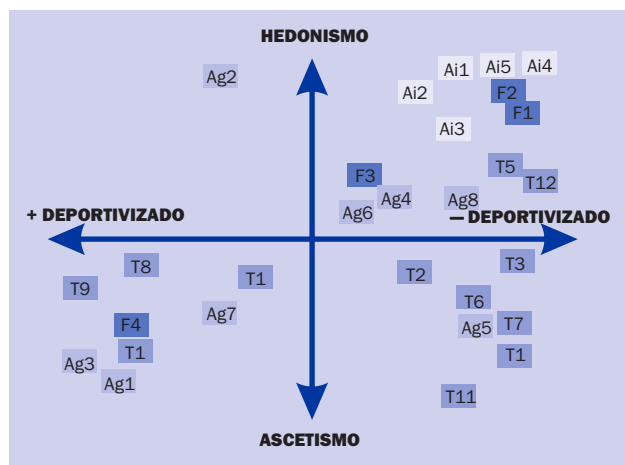
**Tabla 3.** Impacto ecológico de las AFAN

de prácticas que no están deportivizadas y por tanto bajo la influencia del sistema deportivo están situadas mayoritariamente en el cuadrante superior derecho que coincide con el ‘hedonismo’. Estas ubicaciones muestran la pertenencia de las AFAN al modelo corporal hedonista-ecológico y por el contrario aquellas prácticas de su ámbito que están más deportivizadas poseen un componente ascético de sacrificio y esfuerzo y por tanto están más cercanas al modelo Ascético del deporte. A nuestro entender, la deportivización de las prácticas de AFAN suponen una desnaturalización de las mismas y por tanto una pérdida de identidad ya que por su naturaleza, finalidad, entorno y cultura corresponden a un sistema alternativo que surge precisamente como reacción al deporte y evoluciona al margen del mismo.

### Consideraciones finales

A los treinta años del nacimiento de estas prácticas en España podemos afirmar que las AFAN han pasado de

ser una moda de la posmodernidad, una reacción contra el deporte, para consolidarse como un modelo alternativo plenamente asentado en un tiempo nuevo que llamamos transmodernidad. Este conjunto de prácticas, reafirmando la idoneidad de su denominación y la pertinencia del acrónimo AFAN, ha evolucionado en este tiempo sin perder por el camino su naturaleza, fundamentos, ni su finalidad. Han ganado adeptos y practicantes, se han instalado en nuestra sociedad a través de los nuevos medios de comunicación y han diversificado las prácticas y sus conductas motrices en función de las expectativas y retos de sus practicantes. La aportación tecnológica ha sido decisiva en este empeño ya que ha reportado una increíble variabilidad de aplicaciones a las prácticas existentes dotando a las distintas actividades de mayor seguridad, maniobrabilidad y audacia para el logro de desafíos mayores. La flexibilidad de este universo de prácticas ha permitido el incremento de las mismas apoyadas en el vector tecnológico pero también en el vector social ya que se ha incorporado una muchedumbre de personas ávidas de experiencias nuevas



**Figura 1.** Proceso de deportivización de los distintos grupos de prácticas de las AFAN

y con afán de proporcionar sentido a sus rutinarias vidas. Las 109 modalidades identificadas en su conjunto ubicadas en distintos ámbitos de participación y demandada por sectores de la población cada vez más diversificados, es una muestra palpable de este espectacular crecimiento.

Las AFAN se han constituido en un antídoto contra la certidumbre de la vida cotidiana y ofrecen a la ciudadanía de hoy una multitud de experiencias cimentadas en la incertidumbre y el riesgo controlado en contacto con la naturaleza que prometen una aventura distinta y un subidón de autoestima. La aventura simbólica constituye su fundamento esencial que encaja perfectamente con un entorno social que busca el límite, el más allá, una experiencia única. Alrededor de este mundo de actividades excitantes se han constituido grupos sociales de similares intereses y gustos, tribus urbanas y un floreciente tejido de empresas, que han superado la crisis económica mundial, ofertan las distintas actividades con imaginación y espíritu innovador. Su expansión mundial ha sido rotunda ya que las encontramos en todos los continentes y cada territorio rivaliza con los otros en ofrecer más aventura, diversión en parajes únicos. Existen canales de televisión que promueven estas prácticas, muestran las últimas novedades y promocionan grandes eventos de aventura extrema que retroalimentan este ámbito. Las redes sociales, internet y la aplicación de las TIC contribuyen a divulgar y difundir de manera instantánea por todo el planeta la espectacularidad, bondad e idoneidad de estas actividades.

Las tendencias que se atisban van en la línea de ir incrementando nuevas actividades mediante nuevas apli-

caciones tecnológicas que faciliten nuevas posibilidades de práctica que proporcionen nuevas experiencias y aventuras. Las AFAN se han convertido en prácticas eminentemente innovadoras que promueven prácticas cada vez más personalizadas y ajustadas para cada sector de la población demandante. A una demanda cada vez más exigente y personalizada se tendrá que responder con una oferta más globalizada, especializada y competitiva que promueva las actividades en cualquier rincón del planeta. La Aventura extrema colabora a la popularidad, difusión y deseo de realizar estas actividades ya que todos llevamos un Superman dentro de sí. Terminantemente las AFAN van a contribuir a la colonización definitiva del planeta Tierra.

## Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## Referencias

- Büchell, H. (18 de julio de 2014). El lado oscuro de Red Bull [En YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=b-5n1E0CSb4k>
- Chul-Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Feixa, C. (1995). La aventura imaginaria. Una visión antropológica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza. *Apunts. Educación Física y Deportes* (41), 36-43.
- García Ferrando, M. (2006). *Posmodernidad y Deporte: Entre la individualización y la masificación (Encuesta sobre los hábitos deportivos de los españoles 2005)*. Madrid: Consejo Superior de Deportes/ Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Hart-Davis, A. (Edit.) (2013). *Ciencia. La guía visual definitiva*. Madrid: Akal.
- Olivera, J. (1995). Las actividades físicas de aventura en la naturaleza: análisis sociocultural. *Apunts. Educación Física y Deportes* (41), 5-9.
- Olivera, J., & Olivera, A. (1995a). La crisis de la modernidad y el advenimiento de la posmodernidad: el deporte y las prácticas físicas alternativas en el tiempo de ocio activo. *Apunts. Educación Física y Deportes* (41), 10-29.
- Olivera, A., & Olivera, J. (1995b). Propuesta de una clasificación taxonómica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza. Marco conceptual y análisis de los criterios elegidos. *Apunts. Educación Física y Deportes* (41), 108-123.
- Quester, P., Beverland, M., & Farrelly, F. (2006). Brand-personal values fit and brand meanings: Exploring the role individual values play in ongoing brand loyalty in extreme sports subcultures. *Advances in Consumer Research* (33), 21.
- Rodríguez-Magda, R.M. (2007). Transmodernidad: La globalización como totalidad transmoderna. *Revista Observaciones Filosóficas* (4), 34.
- Tomlinson, A., Ravenscroft, N., Wheaton, B., & Gilchrist, P. (2005). Lifestyle sports and national sport policy: An agenda for research [Report (for external body)]. University of Brighton.
- Zeba Produccions (21 de diciembre de 2014). En memòria de Pau Escalé. Esport 3. Reflexió sobre la vida [En YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1aAL4PUFLcA>