

DEL JOC A L'ESPORT: PER A UNA DIMENSIÓ ORGANITZATIVA DEL CONCEPTE D'ESPORT. UN PROJECTE PENTADIMENSIONAL DE GEOMETRIA VARIABLE

Gustavo Pires

*Doctor en Motricitat Humana, especialitat
d'Organització Esportiva
Professor Associat de la Facultat de Motricitat Humana
Universitat Tècnica de Lisboa*

Paraules clau:

joc, esport, organització,
competició, institució.

Resum

El present treball té com a objectiu presentar un model organitzacional que tingui aplicació en l'àrea del desenvolupament de l'esport i en la subsegüent elaboració dels projectes. A partir d'una recopilació de la situació actual del concepte d'esport, es qüestionen les diferents perspectives conceptuals d'aquest terme polisèmic. Finalitza amb una proposta pentadimensional de geometria variable cap a un ecosistema esportiu.

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.

Problema

Les diverses perspectives que engloba la definició d'esport no poden ser enteses d'una manera estàtica, per la qual cosa començar a estudiar aquest problema és una tasca que ha de formar part de la preocupació d'aquells que estan implicats en la problemàtica de l'organització i el desenvolupament de l'esport. Tanmateix, sabem que aquest treball, amb tota seguretat, és un treball o un plantejament "sense fi", ja que l'esport continua evolucionant a una velocitat vertiginosa. En conseqüència, donar certa llum al concepte d'esport no és definitiu, en la mesura que les noves perspectives o corrents de pensament l'enriqueixin contínuament. Aclarir el que entenem per esport és el concepte d'aquest treball, considerant que el concepte en qüestió, per a ser comprès, ha de ser treballat tenint present les dinàmiques que avui es produeixen en l'esport modern.

Les qüestions relatives al joc i a l'esport han tingut tendència a organitzar-se al llarg d'aquest segle d'una forma desorganitzada. Moltes vegades, els esdeveniments sobrepassen la capacitat que tenim d'analitzar-lo en temps real. Si en una primera fase tota la dinàmica de desenvolupament de l'esport es processa a una velocitat relativament lenta, en una segona fase, sobretot a partir del anys seixanta, tot va començar a desencadenar-se amb una dimensió i estructura de temps com no havia estat habitual fins aleshores. En realitat, a partir de l'entrada de la televisió en els Jocs Olímpics de Roma realitzats l'any 1960, tot el procés de desenvolupament de l'esport va adquirir noves dinàmiques que el transformaren en una activitat de dimensió planetària tal com avui la coneixem. Com a conseqüència, clarificar i comprendre el concepte d'esport, les seves funcions i la seva representació en l'àmbit social, és una tasca necessària i urgent, però no és una tasca fàcil, en la mesura que té a veure no només amb els problemes que es

deriven de la relació amb l'organització en general, sinó que també, i amb major intensitat guarda relació amb l'organització de l'esport en particular. La seva definició està immersa en diverses ambigüitats conceptuals de tipus teòric i filosòfic (Guldenpfennin, Seven, 1982).

Quan estem en la situació d'organitzar, planificar i gestionar les pràctiques esportives d'una modalitat d'un grup, d'una col·lectivitat, o d'una comunitat, ens trobem com a punt de partida amb enormes dificultats en la definició dels objectius, de les estratègies, dels plans, dels programes, i dels projectes d'acció, sobretot si no som posseïdors d'una idea clara i operacional de les diferents dimensions organitzatives que el fenomen esportiu pot assumir. Això és així perquè l'esport té una unitat, però no és unitari. Per tant, una idea clara del concepte d'esport serà una eina operacional que ens pot evitar enormes i interminables discussions, que no només no porten enlloc, sinó que demostren una enorme inseguretat de qui acomet tal tasca.

Les diverses temptatives

El nostre problema és que la immensa majoria de definicions es presenten d'una forma tancada, això és, que no possibiliten un gran marge de maniobra a qui ha d'utilitzar les idees i els conceptes, per a la construcció de les tasques d'organització, gestió i planificació esportiva. Per altra banda, el terme esport serveix per qualificar les més diverses situacions. Aquestes situacions poden anar des d'una partida d'escacs fins a un partit de futbol professional on es dilucida en campionat d'Europa o del Món. Les temptatives de definir l'esport han estat molt variades. Coubertain (1934); Hébert (1935); Gillet (1949); Huizinga (1951); Magname (1964); Callois (1967); Volpicelli (1967); Bouet (1968); La-guillaumie (1970); MacIntosh (1970); Brohm (1976). David Miller en el seu llibre *Revolució Olímpica* dedicat a la biografia olímpica de Juan Antonio Samaranch ens diu que "en el món hi ha cinc idiomes fonamentals: els diners, la política, l'art, el sexe i l'esport. El més curiós és que aquest últim, en desenvolupament creixent des de fa més d'un segle, reuneix elements dels altres quatre. Podríem afegir potser un sisè idioma que també està present en l'esport i que és la droga. O, fins i tot, hi ha un setè, sobretot a partir dels recents esdeveniments de la política italiana: la corrupció. Aleshores, direm que hi ha set idiomes universals: els diners, la política, l'art, el sexe, la droga, la corrupció i l'esport. L'esport els reuneix a tots.

Finalment el Consell d'Europa en la *Carta Europea de l'Esport* aprovada pels ministres europeus responsables de l'esport i reunits en la 7a Conferència els dies 14 i 15 de maig del 1992 a Rhodes, defineix l'esport de la següent manera: "s'entén per esport totes les formes d'activitat física que a través d'una participació organitzada o no, tenen per objecte l'expressió o la millora de la condició física i psíquica, el desenvolupament de les relacions socials o l'obtenció de resultats en una competició a tots els nivells".

D'aquestes definicions es dedueix que l'esport comprèn exercici físic, competició, desafiament, esforç, lluita, estratègia i tàctica, principis, objectius, institucions, regles, classificacions, temps lliure, joc, risc, aventura, investigació, diners, plaer, sort, rendiment, simulació, codis, resultats, prestacions, entrenament, força, destresa, medició, temps, espai, bellesa, mesura, voluntarisme, mort, etc. Per això, en moltes ocasions aquestes definicions es contradiuen unes amb les altres, i també tanquen en si mateixes, moltes paradoxes com que el món del joc i de l'esport han viscut des de sempre.

El problema és que aquest tipus de definicions, molt descriptives, es tornen inoperants quan tenim necessitat d'entrar en un procés d'organització, de gestió i de planificació de l'esport. Això és així, perquè a partir del moment que volem operacionalitzar els conceptes i les idees, els dubtes i les indecisions no poden romandre sota pena de no aconseguir, mai, passar del pensament a l'acció. Parlebas (1981), en una actitud potser pessimista, arribà a presentar la hipòtesi de concloure sobre la impossibilitat de definir l'esport. En realitat el problema no és fàcil.

Paradoxes i contradiccions

En un treball recent publicat el 1992 per Handelman a la revista *Play and Culture* es presenta la qüestió de saber on comença i on acaba el joc. És el que anomena "la paradoxa del concepte del joc", i per extensió, nosaltres diem, de l'esport. És la paradoxa del joc no en relació amb si mateix, sinó en relació al *no joc*, això és amb relació al món del treball. Si el treball pot ser estimulat i tornar-se agradable pot transformar-se en joc, així com qualsevol joc que es torni avorrit pot transformar-se en un treball de la pitjor condició o espècie. La paradoxa de passar del joc al *no joc* pel que fa a la localització o en el moment exacte del seu sorgiment, són aspectes que han preocupat a molts autors. Encara segons Handelman (1992), d'acord amb allò que anomena "cosmologia" o en altres paraules d'ideologia cultural, poden ser enteses les diverses perspectives del concepte de joc ja que aquest sorgeix com a entitat individualitzada en les diverses cultures estudiades. En

conseqüència, i de manera semblant, es plantegen les mateixes qüestions pel que fa a les relacions del joc amb el món del treball. On comença i acaba cada un dels conceptes, d'acord amb el quadre ideològic i cultural que es considera. Les ideologies occidentals parlen d'una separació nítida entre el joc i el treball, en oposició a les societats socialistes que cerquen en termes ideològics construir una amalgama entre plaer (joc) i el treball. La perspectiva occidental discorre i té com a preferència el protestantisme, necessari a l'organització del joc, com a fenomen de resistència i subversió d'aquesta *cosmologia* que és l'esperit capitalista. Des d'aquesta perspectiva hi ha "un camí de no joc per al joc", que té a veure amb el procés d'organització del joc, vol dir de les activitats de lleure, que es mouen dintre del *no joc per al joc*. Des d'aquesta perspectiva els puritans, en paraules de Joachim Ruhl (1982) desenvoluparan un paper molt important en la formació de la concepció moderna de l'esport.

El joc és així portador d'una paradoxa universal que s'ha traslladat cap al món de l'esport i pot ser verificat en allò que té de més contingent en les masses pul-lulants que acompanyen el fenomen esportiu a escala del planeta. Com ens diu Sutton-Smith (1992) "qualsevol que acompanyi una època de qualsevol modalitat esportiva, difícilment surt d'ella sense un sentiment de procesualitat (processuality), d'un perpetu moviment de paradoxa". Aquesta paradoxa té a veure amb allò que les audiències humanes es fixen, això és, en aquelles redundàncies perpètuas que són les èpoques esportives. És l'etern retorn, en què els ritmes de vida se succeeixen cíclicament uns darrere els altres en un etern retorn complet. Com és de bo viure de paradoxes!

Aquestes paradoxes i contradiccions poden ser compreses millor quan avancem cap a les perspectives més lligades amb les circumstàncies del dia a dia. Antonio Paula Brito (1974) ens deia que "en el transcurs de centenars de definicions i temptatives d'anàlisi del fenomen esportiu, a través dels temps, civilitzacions i societats, podem trobar una àmplia gamma de conceptes en els quals predominen diversos factors": 1) Purement fisiològics, 2) Estrictament morals, 3) Patrioticomilitars, 4) Socialitzants, 5) Alliberadors, 6) De diversió tolerada, 7) Artístics, 8) Hedonistes i d'altres. Dels elements apuntats, poden deduir-se qüestions tals com la de saber quines són les incongruències que envolten cada una de les contradiccions així com l'evolució existent entre elles. Allò que William Morgan (1976) considera l'anàlisi ontològica de l'esport en allò que guarda relació amb les seves formes de desenvolupament embrionari, així com la seva forma definitiva en allò que guarda relació amb la dialèctica existent entre els enfocaments deductius i els inductius, respectivament, en unió amb els aspectes o amb els conceptes establerts, *a priori* o a través d'una ob-

servació del món real. Si atenem novament a les categories que ens presenta Paula Brito, en relació amb els aspectes referenciats en segon lloc, se'ns acut sens dubte preguntar: ¿El joc és una invenció impregnada de dinàmica social o una disposició biològica? 2) ¿On comencen i on acaben els conceptes morals? ¿Serà que és lícit subordinar l'esport a un quadre moral determinat quan se sap que avui es practicat a escala de tot el planeta i per això la seva pràctica pertany a les més variades cultures? 3) ¿Quines són les qüestions patrioticomilitars que envolten al món de l'esport? ¿Com és que aquestes qüestions poden ser articulades posant l'atenció en els aspectes que subordinen l'esport als sentiments i desigs d'ordre personal? 4) ¿Quin és el límit i els contorns dels aspectes socialitzants, en relació a aquells que es presenten com a disgregadors de les estructures socials? ¿Quines són les influències en les diferents estructures? Per exemple hi ha una contradicció entre el temps necessari per a la participació esportiva que generalment és aconseguit en perjudici d'un altre tipus de participacions com és el cas dels familiars 5) Els aspectes liberalitzadors desenvolupen, també, un conjunt de paradoxes que se relacionen amb els aspectes que assumeixen en l'esport una característica no alliberadora, i fins i tot a vegades alineant 6) Els aspectes de *diversió tolerada* es prenen com les contradiccions i paradoxes ja referenciades que es circumscriuen als problemes del temps lliure en oposició al temps de treball 7) Els artístics entren en conflicte amb aspectes que res tenen a veure amb allò bonic i formós, mentre al mateix temps sorgeixen aspectes com el *bell lleig* i el *lleig bonic* 8) Finalment, els aspectes hedonistes entren en conflicte amb un tipus d'educació repressiva en què allò que dona el temps lliure pot ser dolent i el que causa sofriment pot ser bo. Aquestes són qüestions que estan obertes i que continuen evolucionant en el quadre de l'organització de l'esport modern a escala de tot el planeta.

La dimensió cultural del concepte

Huizinga, un dels primers teòrics del joc i de l'esport, en la ja cèlebre obra "Homo Ludens" ens deia l'any 1939 sobre el joc el següent: 1) És una activitat lliure 2) És una activitat al marge de la vida corrent 3) Desinteressada 4) Està limitada en l'espai i en el temps 5) Permet la repetició 6) Hi ha un ordre propi i absolut 7) Tota l'activitat humana no és res més que un jugar 8) Totes les activitats humanes estan impregnades de joc: el llenguatge, el culte, l'art, la producció científica, etc. 9) Tota la vida cultural té un caràcter lúdic 10) El joc és concebut com una funció cultural i no biològica 11) El joc és més vell que la cultura 12) Rebaixa l'instint vital de conserva-

ció 13) Permet l'estètic i el que és bell 14) Redueix la tensió i promou l'equilibri 15) Desencadena l'alliberament i el desenllaç.

Acceptant cometre la injustícia de gairebé ignorar Ortega i Gasset (veurem més endavant què passa amb aquest autor) en dedicar-li una simple nota a aquest autor obre el capítol primer del seu famós i universalment conegut llibre que porta per títol *Homo Ludens* de la següent manera: "El joc és més vell que la cultura, ja que per molt que reduïm el seu concepte, pressuposa sempre una societat humana, i els animals no esperen que els homes els ensenyin a jugar. Amb tota seguretat podem dir que la societat humana no incrementa cap característica essencial al concepte de joc" (Huizinga, 1958:11). Per a Huizinga el joc és més antic que la cultura perquè la cultura neix sobre la forma de joc. En un principi l'acte cultural és jugar, en la mesura que tot joc dona origen a: 1) Les competicions socials 2) Les guerres 3) El dret 4) La poesia 5) L'art 6) La litúrgia.

En realitat són bastants els autors que lliguen el passat cultural de la humanitat amb el joc. Per a ells els jocs que avui es practiquen són, una espècie de "pous culturals" de la història de la humanitat. Mentrestant i per paradòxic que pugui semblar, en el fons els jocs dels nostres dies són els vestigis dels rituals màgics, de les màgies, de les danses i de les cerimònies de la guerra, de la pròpia guerra, dels rituals d'iniciació, del treball de la caça i la pesca, de la conquesta de l'altre, de la dona, de les cerimònies fúnebres, dels casaments i dels naixements, dels processos d'educació, en resum de la pròpia vida. Juliette Grange arriba, fins i tot, a afirmar que els jocs són els descendents degeneradors de les veritables pràctiques rituals, per la qual cosa el joc és la memòria dels ritus. Un gran partit de futbol és avui una bona memòria dels rituals que ens orientaran i ens orienten en la vida.

Des d'aquesta perspectiva, Callois (1966) ens parla dels jocs com "els residus de la nostra cultura ancestral". Són el testament del passat poc conegut. El seu descobriment, estudi i coneixement, és una espècie "d'arqueologia ludicocorporal". Per a l'autor no s'acredita una perspectiva vertical de veure la història dels jocs. Per a ell, el destí d'un ritual sagrat que canvia fins a transformar-se en una dansa de cercle, en un instrument màgic o en un objecte culte que es tornarà una broma, no pot informar sobre la veritable naturalesa del joc. És per això que per alguns autors, en la línia de Callois, l'esport es va tornar en una espècie de religió (Hincheliff, John, 1978) doncs les competicions organitzades tenen propòsits que determinen la naturalesa de l'esdeveniment esportiu, qual el ritual no és un esdeveniment competitiu. Ha estat més vist com un mecanisme llibertador de l'estrès (Blanchard, Kendall, 1988) sense que,

per la seva banda, l'esport sigui exclusivament un fenomen de reducció de l'estrès. Així l'esport és una espècie d'embolcall existencial positiu com la vida. Per això des d'aquesta perspectiva el joc és consubstancial als rituals i, en conseqüència, aquests poden ocórrer en les pràctiques esportives com a elements que els donen significat sobre les activitats físiques i de caràcter biològic pròpiament dites. El joc i, per extensió, l'esport són consubstancials a la cultura en la mesura que és possible identificar els mateixos impulsos: 1) La necessitat d'afirmació 2) L'ambició de ser el millor 3) El plaer del desafiament 4) La necessitat de recordar 5) El gust per la dificultat posterior 6) L'espera i l'engatjament en la mercè del destí 7) El gust per allò secret, per la simulació, per la disfressa 8) El tenir por o fer agafar por 9) La recerca de la repetició i la simetria 10) L'alegria d'improvisar 11) El desafiament d'inventar, de variar les solucions fins a l'infinit 12) La satisfacció de resoldre un misteri o un enigma 13) El gust provocat per totes les arts combinatòries 14) El desig de prestar una prova de força 15) L'habilitat, la rapidesa, la resistència, l'equilibri, l'astúcia 16) L'establiment de regles 17) El deure de respectar-les 18) La temptació de infligir-les 19) La jurisprudència 20) La beguda i l'embriaguesa 21) La nostàlgia i l'èxtasi 22) El desig d'un pànic deleitos.

Per a Callois el terme "paidia", que en la seva rel significa criança en grec, es relaciona en el seu esquema conceptual amb una manifestació exuberant i espontània de l'instint de jugar. Per altra banda el terme "ludus" en llatí, pot ser traduït com el joc esportiu o l'escolar, ja que implica disciplina i entrenament. Tots aquests aspectes es troben en un règim de simultaneïtat en el joc i en les activitats culturals, tanmateix Callois, al contrari de Huizinga no accepta definir la cultura a partir dels jocs. Segons les seves paraules, "Definir la cultura a partir dels jocs seria una activitat arrogant i probablement enganyosa".

Els orígens

Ortega i Gasset sobrepassa aquesta qüestió dient que "la veritat científica amb el seu rigor i exactitud de previsions només és possible perquè la ciència experimental tracta dels problemes secundaris i deixa intactes les últimes qüestions decisives". "La ciència experimental és tot just una porció petita de la ment. On la ciència experimental s'atura no s'atura l'home. En el segle passat, de forma violenta, van voler tancar la ment humana on l'exactitud acaba. Aquesta violència dels últims problemes es va anomenar agnosticisme". Per això per a ell, hi ha un marge de somni, d'ex-

ploració de noves idees, de capacitat d'imaginació que no se circumscriu en aquesta balisa, per allò que Sousa Santos (1987) anomena "imperialisme" del models de "racionalitat científica". Per a Ortega i Gasset, el joc és l'activitat primera, l'activitat creadora, l'activitat més noble per oposició a les activitats del món del treball al que precedeix. Quan avui es parla de pràctiques esportives, el marc competitiu és la festa, és l'espai on s'intercanvien experiències, es creen hàbits esportius, desencadenen solidaritats, on tot es prepara perquè tot pugui continuar novament. Una espècie d'etern retorn permanent, que encoratja els projectes que es duen a terme al llarg de cada any, de cada generació i de cada vida. En la nostra opinió, els quadres competitiu, si no fossin artificials i no constituïssin una simple mesura de cosmètica política, desencadenen i justifiquen tot el procés del desenvolupament de l'esport. Aquesta és una concepció de vida i desenvolupament de l'esport. La vida sorgeix d'una "perspectiva graciosa". És la vida primària, la més important per a Ortega i Gasset. Tot allò que és utilitat i l'adaptació forma part de la vida secundària. L'activitat primera és sempre espontània, carent d'intenció supèrflua. És la lliure expansió d'una energia preexistent. No és un tropisme, però sí gana imprevisible. De la mateixa manera, també l'esport no ha de ser entès com un repertori d'actes útils al compliment d'un programa, d'una taula taxonòmica, un llista de classificació i categorització dels alumnes com avui són, per exemple els programes d'educació física. Així són alimentats els conflictes conceptuals derivats d'una manca de contacte entre els problemes que l'educació física crea en tant que ensenyament que no assumeix l'esport, que només pot ser resolta a través de la interacció entre els dos mons, el del sistema esportiu i del sistema educatiu (Andrews, John, 1981). Els programes d'educació física, infeliçment, parteixen d'una dimensió burocràtica de la vida, de l'utilitarisme, i no d'una dimensió "graciosa" del projecte. La utilitat, encara en paraules d'Ortega i Gasset, no crea, no inventa. De la mateixa manera podem dir que l'esforç obligat condueix al treball, allò superflu al joc, a l'esport. En aquesta afirmació l'activitat esportiva és l'activitat més elevada, més seriosa, la més important de la vida perquè, per paradoxal que pugui semblar, és la més supèrflua. L'activitat del treball descendeix d'ella. El repertori dels actes útils es forma a partir de la selecció o l'aprofitament dels actes inútils. En tot el procés vital, primari, la font d'energia inicial té sempre un sentit superflu. L'existència i allò encertat del seu camí depèn de la riquesa i la varietat de possibilitats amb què s'organitzen i desenvolupen les activitats primàries, en el seu sentit vital. "El palau còsmic" de Gasset representa perfectament aquesta manera d'estar en la vida

de forma inconformista però creadora, en desacord amb una burocràcia de petites utilitats, de grans regles i certes, però també de grans inutilitats. El del palau era "un centre còsmic" inesgotable d'on ell treia els qui incomodaven al director de la pista. Malauradament, també entre nosaltres hi ha alguns candidats a "directores de pista". Detentadors de la veritat i guardians de la moral i del bons costums. Per al cas inventaran uns "programes" consubstanciats "en algunes certes del passat". Mentrestant sabem que, segons Popper (1993), no podem tenir cap certesa sobre l'evolució. Podem tenir alguna certesa d'ella, per a endarrera, però no per endavant. En conseqüència cal inventar el futur, un esport nou, un esport que no es limiti a repetir en una perspectiva cartesiana el passat, però un esport que trenqui horitzons de progrés a través de la construcció d'una escola i d'una societat noves. La vida va triomfar perquè no es va moure per la necessitat. Va ser creadora i va ultrapassar les fronteres de la mera repetició transformant-se en un projecte. Les criatures, els adolescents, el grup, la colla, les dones, el sexe, l'impuls inicial de la pubertat, són les etapes que segons Ortega ens duu a viure. George Eisen (1978) ens diu que en totes les mitologies de les societats mediterrànies tant els déus com les deesses varen estar igualment representades en la majoria de les activitats de la vida, encara que les deesses predominaven en les activitats físiques associades amb la fertilitat. De la tribu, passant pel club dels joves Ortega troba justificació en "l'origen esportiu de l'estat". Diversos estudis demostren que l'única classe inicialment organitzada era la dels joves. El principi de l'organització es va produir a partir del criteri de l'edat. Pel contrari, des d'una perspectiva marxista de comprensió de les dinàmiques socials, les classes s'organitzen a partir de les condicions econòmiques. Només que molt abans d'això les classes s'havien organitzat per les condicions dels seus elements: homes madurs, joves i vells. En aquesta línia de pensament, Beri (1979) ens referencia que els teoritzadors marxistes prefereixen el concepte de temps lliure al de lleure que, generalment, es utilitza, segons ells, en les societats capitalistes, on l'home és "alienat pel seu treball i pel seu temps lliure" (Lopez Day, 1966).

Ortega i Gasset tot ho col·loca en aquesta "petita gran" qüestió de saber on tot va començar. ¿On començà l'activitat humana en el temps lliure o en el treball? Vol dir, en la cultura (entesa com una forma superior de temps lliure) o en el treball. És allò al que Hoberman (1984) va anomenar "la dialèctica-treball-temps lliure i els orígens de la ideologia" en el segon capítol del seu llibre *Sport and Political Ideology*. La resposta a aquestes simples preguntes, encara que alguns no ho vulguin admetre, col·loca un "mur" entre una corrent liberal i huma-

nística de veure el fenomen esportiu i una perspectiva marxista.

Mentre que a les societats liberals el temps lliure és considerat com l'oposat al treball, pel contrari a les societats socialistes el temps lliure i el treball són considerades com activitats íntimament dependents i interrelacionades, en la mesura que estan lligades a un mateix objectiu. Segons els teòrics marxistes del temps lliure ambdues concorren per a la realització de l'home socialista i contribueixen per a la construcció de la societat comunista on no hi haurà diferenciació entre el treball i el temps lliure. Per això, segons Guttman (1978) que explora una perspectiva marxista de la interpretació del concepte de l'esport, els jocs es transformen en un mirall de la societat on passen. Per altra banda si volem analitzar una perspectiva més liberal, podem citar l'economista Galbraith (1968) quan ens diu que són els imperatius de la tecnologia i de l'organització i no les imatges de la ideologia les que determinen la forma de la societat econòmica". En realitat, no aconseguim veure les diferències entre els Jocs Olímpics realitzats a la ciutat de Moscou a la Unió Soviètica, o a la ciutat de Los Angeles als Estats Units d'Amèrica, amb independència de les seves fonts principals de finançament. Per a Ortega i Gasset, que en el seu temps i el seu país va ser perseguit tant per l'esquerra com per la dreta, l'ordre de les coses pot ser organitzada d'una forma simple" 1) Pocs individus 2) Estaven aïllats 3) Augment de la població 4) Joves de diverses tribus decideixen viure en comú 5) Necessitat de fer proeses 6) Temperament imaginatiu, audaç, hàbil, osat 7) Fàstic per les dones consanguínies 8) Desig per les desconegudes 9) El robatori de les dones és la conseqüència lògica 10) Per robar cal combatre 11) Per combatre cal voluntat i creativitat 12) Sorgeix la guerra en el seu sentit més lúdic, això es provocat per l'amor 13) La guerra suscita un cap 14) Requereix disciplina 15) La unitat de comandament determina una unitat d'esperit i de disciplina 16) Preocupacions comuns pels grans problemes 17) Sorgeixen els cultes 18) Els poders màgics 19) Les cerimònies 20) Els ritus 21) Apareix l'autoritat, la llei en l'estructura social 22) Es tanca un cicle 23) Cal començar-ho tot de nou 24) És l'etern reinici 25) L'activitat supèrflua.

La vida en comú proporcionava la casa, en conseqüència l'abric estable. Era allí on es preparaven les expedicions, es complien els rituals, on es dedicaven als cants, la beguda, els banquets frenètics. Era l'abric comú, el club. La casa dels solters, on tot estava envoltat de misteri, secrets, a vegades pels tabús. On es duïen a terme les cerimònies d'iniciació i de "pas". La disciplina interna era severa, cultivaven les destreses vitals per a la caça i per a la guerra. El club servia per al plaer, per el menjar i per a la beguda, però també era allí on es practicava i conreava l'ascetisme religiós i atlètic. Ortega i Gasset

va concloure: "la casa dels joves va ser el primer casino, el primer club, la primera caserna, el primer convent". La primera societat humana va ser una associació de joves, formada per robar les dones estranyes al grup consanguini. L'exogàmia, això és, la llei natural de la vida i de la supervivència, consubstancial en la recerca de la dona fora de la consanguinitat. El club juvenil llavors originà: 1) L'exogàmia 2) La guerra 3) L'organització autoritària 4) La disciplina en l'entrenament 5) L'ascetisme 6) La llei 7) L'associació cultural 8) El festival 9) La societat secreta.

Tot l'origen va ser desencadenat per allò lúdic i no per la utilitat. Només que per defensar-se dels joves, els vells també s'hagueren d'organitzar: sorgeix l'associació dels ancians. La institucionalització guanya noves formes.

L'art de la guerra

Avui el que podem proposar és un retorn als orígens per poder comprendre millor el futur. No per una simple mecànica d'extrapolació sinó, com veurem, per una idea de projecte. No resulta difícil, també per al qui no hi entén, trobar un conjunt de similituds entre la terminologia militar i aquella que s'aplica en el món de l'esport. L'esport també és això. És un espai de conflicte controlat on es descarreguen agressivitats i tensions que són pròpies de la condició humana, dins els límits ètics i morals que han de caracteritzar les relacions entre els homes i la societat moderna. Els generals (llegiu entrenadors), abans de les grans batalles consulten als oracles i resen als déus pels resultats. La lluita està reglamentada per un codi de cavallers acceptat per ambdues parts. Tanmateix, a la fragor de la batalla aquest codi pot ser, algunes vegades, no respectat, contrariat, ultrapassat i simulat. Les provocacions i les demostracions de força precedeixen a la lluita. Són reforçades posteriorment en les hordes i en la freda premeditació que els generals, amb precisió matemàtica, idealitzen. Són els maquívèlics plànols de la batalla que els han de conduir a la victòria de la forma més econòmica possible. Vol dir amb el menor nombre de costos possible. La seva divulgació cap a l'exterior ha de formar part no solament d'una estratègia per confondre l'enemic, sinó també com un pla ben dissenyat de contrainformació. La regla d'or de l'estratègia és precisament l'absència de qualsevol altra. Com se sap, en aquest camp, només el canvi és inmutable. Tot ha de ser revisat i en cada instant. En condicions límit. En l'auge de la batalla. En la suor dels cossos que es troben en el terreny de la contesa, així com en les rudes condicions imposades pels mitjans de comunicació, per els seguidors i els detractors dels equips. No hi ha escenaris permanents, que es repeteixin d'una manera unifor-

me. L'aleatorietat és l'èter de l'ambient. No hi ha regles fixes. Les actituds s'estableixen d'acord amb les circumstàncies. Les situacions han de ser explorades en profit propi, segons exigeixin les condicions en què la batalla derivi. La suprema habilitat consisteix a vèncer sense cap tipus de perjudici personal. Anihilar l'enemic sense sofrir baixes. Provocar, si és possible, la seva rendició abans que es consumi la batalla. Per això l'estratègia ha de ser dirigida contra els plans de l'enemic i, principalment, contra l'esperit del seu comandant. Cal anihilar l'adversari. Abatre la seva força combativa. Desorganitzar-lo. És fonamental desorientar-lo, despistar-lo i, si és possible, fer-li perdre la raó. Crear-li dubtes. Posar-li paranys, ratoneres, estratagemes. És la guerra (llegiu joc). La necessitat de preservar la vida. D'aconseguir la victòria. De tornar il·limitat l'esperit combatiu. El guanyador és aquell que guanya. Ni mitges derrotes ni mitges victòries. El resultat és definitiu. Per això la moral de l'equip ha de ser aconseguida a través d'un equilibri entre el rigor i la indulgència. D'aquesta manera, l'administració de la distància entre el general i els seus combatents (llegiu atletes) és fonamental. Ni molta ni poca. La mesura exacta en el moment oportú. És primordial que siguin anul·lades totes les sortides "corregudes nocturnes" de manera que els homes lluitin amb el coratge pròxim al desesper. O la victòria o la mort. No pot existir una tercera alternativa. Per altra banda, l'enemic cal donar-li un espai de fuga. Es tracta d'interrompre-li l'esperit combatiu. Si es troba irremediablement perdut lluitarà fins a la mort. Per això cal mostrar-li que hi ha una solució alternativa a la pròpia mort. La derrota. Cal conferir-li un estatut de dignitat. Convèncer-lo de manera natural que la seva força és inferior. Perdre amb "honradesa". Salvar la cara. De manera que els colors de la bandera siguin incòlumes. Cal que siguem capaços de construir per a ells una tercera alternativa. "Cal donar una sortida a un enemic tancat. Cal fer-li comprendre que hi ha una solució diferent a la mort. Després cau damunt d'ell" (Sun Tzu).

Actualment, alguns veuen horroritzats que l'estratègia militar ha arribat fins al món de les empreses. I des d'aquestes està passant al món de l'esport. Res més equivocat! Allò que avui pot semblar curiós tal vegada no ho seria tant si sabéssim que molt abans d'haver arribat al món de l'empresa, l'estratègia militar havia estat utilitzada en l'esport. Avui els que proposem és un retorn als orígens. No és difícil, fins i tot per a un expert, trobar un conjunt de similituds entre la terminologia militar i aquella que s'aplica en el món de l'esport. El joc és també això. És un espai de conflicte controlat on es descarreguen agressivitats i tensions que són pròpies de la condició humana, dintre dels límits ètics i morals que han de caracteritzar les relacions entre els homes en la societat moderna. Només que els entrenadors/professors sembla ha-

ver-se oblidat d'aquesta realitat tan coneguda que l'origen de l'esport modern és "l'art de la guerra". L'art de la guerra en la seva accepció més lúdica que ens és transmesa per Ortega i Gasset sobre la dels joves que, com vam veure, per motius innats de repulsa consanguínia atacaven a la tribu propera per robar-los les dones joves. Un joc que va acabar per tenir la seva expressió màxima a Hiroshima i Nagasaki, però que, en la seva essència lúdico-agonística, continua formant part dels camps de lluita de l'esport modern. Per això si en un passat encara recent hi va haver discursos que pretenien sobretot purificar l'esport del seus aspectes agonístics, avui som conscients que l'esport, com element social alliberador d'agressivitats i tensions, compleix una missió de gran valor, que no pot ser ignorada.

L'esport i la seva organització troben, per molt que els puritans i els fonamentalistes dels "pedagogismes" s'oposin, les seves arrels en "l'art de la guerra". En aquesta necessitat humana de resoldre les qüestions a través dels processos en què s'utilitza la força de la violència. Només que aquesta, encara en l'accepció de Gasset, començà en allò que estava fora de la utilitat immediata. En allò superflu, en una perspectiva hedonística de construir-se la vida i tot el que d'ella descendeix. La guerra sorgeix del joc, de la lluita, del plaer, de robar les dones. La guerra s'organitza i es aprofitada pel món de l'esport. La revolució i la pròpia civilització industrial s'encarregaren d'això. L'art de la guerra va passar a les empreses. Es va tancar, així, un cicle de milions d'anys que no podem ignorar.

Per a una dimensió organitzativa

Verifiquem que la majoria de les definicions de l'esport que presentem inicialment, preses individualment, tenen una visió d'aquest fenomen més o menys tancada que és limitativa, condicionant i generadora de conflictes conceptuals, quan es desitja iniciar qualsevol procés d'organització i de desenvolupament de l'esport. D'aquesta manera, cal trobar una solució alternativa, amb el risc de no poder arribar mai enlloc. Pel que fa a nosaltres, la solució que, en un principi, ens sembla proporcionar millors resultats ha de basar-se en una visió diferent del fenomen esportiu. Aquesta visió hauria de ser oberta, i per això, permetre una interpretació àmplia del concepte d'esport facilitant el treball a qui està en una situació de coordinació de projectes de desenvolupament. És, volem dir, una perspectiva sistèmica i contingent que, al contrari de donar-nos una idea limitada de l'esport, ens doni una possibilitat d'analitzar-lo i comprendre'l en tota la seva complexitat de les vessants organitzati-

ves. En conseqüència, cal passar envers una categoria de definicions obertes, això és, definicions que col·loquen en joc un conjunt d'elements en interacció dinàmica, amb vis-tes a aconseguir un determinat fi que pot i ha de ser, en aquest cas, ser predeterminat. Sortim així de la categoria de les definicions apologetiques per passar a desenvolupar una perspectiva operacional del concepte d'esport, ajustada al nostre temps i a la dinàmica social en progrés continu.

Model monopolar

El model monopolar de la pràctica esportiva, o si així ho preferim unidimensional, representa perfectament el model de societat industrial de figura única i per això estandaritzada. D'alguna manera aquest model es defineix per aquells que tenen de l'esport una visió unitària, defensant que existeix "un sol esport", el del rendiment, de la competició, de la mesura i del rècord. És el model a ser copiat, aplicat a l'escola, al servei d'esports, al club o a les simples activitats de recreació. Res més equivocat. Sent aquest model important, en el marc de la societat actual, no és l'únic, ni ha de ser vist com a tal. És important, té el seu espai en el mosaic organitzatiu que ha de ser el desenvolupament de l'esport, però no pot ser entès com l'únic a ser considerat.

Model bipolar

El model bipolar o bidimensional representa perfectament el model maniqueista de la pràctica esportiva. Com el model anterior no podia substituir en el marc de la societat moderna i per això va ser precis trobar allò que es va anomenar com "esport de masses" per donar una resposta a les necessitats socials. Només que va passar a existir un esport bo i un esport dolent. Per una banda, l'esport de competició, de la mesura, del rendiment i del rècord, adreçat a una població que alimenta l'espectacle esportiu. Aquesta vessant del rendiment i de l'espectacle, la pràctica esportiva desemboca en el professionalisme. Per altra banda, un esport els resultats del qual no són el paradigma màxim del seu desenvolupament i es basa en l'accés i en el dret que tots i cadascú tenen a realitzar una pràctica esportiva.

Segons la perspectiva ideològica que cada observador se situa, cada un d'aquests models de pràctica esportiva, serà per a ell, bo o dolent. Kent Pearson (1997) en un treball anomenat *Sport: Play and Athletics. A Sociological Approach* identifica

dos tipus d'esport, l'esport recreació (Play sport) i l'esport competició (Athletic sport) condemnant allò que anomena *atletització* (athleticization) de l'esport com una conseqüent disminució de la seva component lúdica i un gran desequilibri en el sentit de les pràctiques esportives emmarcades en els models formals de competició. Pel contrari n'hi ha d'altres, com per exemple, Roger Sue (1978) que consideren les pràctiques recreatives com una dimensió menor de l'esport, com una espècie d'antecambra de les veritables pràctiques esportives.

Qualsevol d'aquest models es va processar, d'una manera generalitzada en la primera meitat d'aquest segle, cercant aconseguir les condicions d'arrancament que només comencen a ser possibles a partir de la dècada dels anys seixanta. El període que va des del 1964 fins a 1972 és, en la concepció de Levett (1978), com l'origen de la institucionalització de la sociologia de l'esport, en el sentit que aquesta activitat humana comença a ser objecte d'interès per als sociòlegs, doncs, va aconseguir un volum social de dimensions fins aleshores mai vist. Això molt probablement sigui a causa del fet de ser precisament durant aquest període que es comença a verificar un gran creixement en la utilització política i econòmica de l'esport. Hi ha certs autors, com per exemple Hagele Werner (1989) que comencen a identificar precisament a través d'aquells indicadors en gran perill per a l'esport modern. Algunes d'aquestes preocupacions ja venen des dels anys cinquanta. Dumazedier i els seus col·laboradors publicaren l'any 1950 l'obra titulada *Regards neufs sur le sport* que tracta de l'estudi de la problemàtica de la cultura esportiva i, de fet, provoquen una reflexió perllongada en la dècada dels seixanta. En aquesta obra foren tractats per diversos autors problemes fonamentals referents a l'organització i al desenvolupament de l'esport que desencadenaren noves reflexions per altres autors i investigadors.

Model tridimensional

Els models anteriors no responen a les necessitats de concepció d'una pràctica esportiva cada vegada més segmentada d'acord amb el gust i les necessitats de les persones. Si considerem el model tridimensional de Antonelli (1965), podem verificar que l'esport passa a ser considerat en una perspectiva oberta, amb una geometria variable. L'autor defineix l'esport com "una activitat humana determinada per la concurrència de tres factors tots ells amb un gran valor psicològic": 1) El joc 2) El moviment 3) L'agonisme.

A partir d'aquest enfocament comencem a comprendre que és possible analitzar l'esport, no d'una forma acabada, estàtica i tancada sinó que, pel contrari, podem analitzar la problemàtica d'una forma: 1) Oberta 2) Dinàmica 3) Amb perspectives de projecte.

L'obertura, la dinàmica i la dimensió de projecte possibiliten un gran marge de maniobra en termes d'anàlisi del passat, comprensió del present i prospectiva del futur. S'obre així un enorme horitzó de possibilitats d'interpretació i d'anàlisi del fenomen esportiu. De fet, amb l'estratègia que ens proposa Antonelli, s'acaben les velles polèmiques i disputes, com per exemple: 1) La de saber on acaba el joc i comença l'esport 2) La de saber si el pas entre el joc i l'esport es deu a un procés de reforma o, pel contrari, aquest trànsit va sorgir d'un tall provocat pel sorgiment de la societat industrial.

L'esport és joc caracteritzat de finalitat agonística, i aquí s'hi afegeix la perspectiva de Gasset i de Huizinga on el joc és més antic que el treball i la pròpia cultura, i on no hi ha esport que no sigui competitiu, com tampoc no existeix joc que no estigui estructurat en la base del joc (Antonelli, 1965). D'aquesta manera es resolen algunes de les disputes en la mesura que totes les posicions conceptuals són possibles i estan dependents només de: 1) Els principis ideològics i doctrinals de cadascú 2) De la perspectiva que, en termes estratègics, li volem donar. D'aquesta manera, deixen de tenir raó de ser les velles i esgotades polèmiques tancades del: 1) Moviment o antimoviment 2) De la despesa energètica o fisiològica 3) De les capacitats motrius o de l'aprenentatge del gest tècnic. Això en la mesura que podem atribuir una càrrega a cada una de les components, joc, moviment i agonisme en funció d'allò que desitgem 1) Dels objectius que pretenem aconseguir 2) Del segment de la població a la qual va adreçat el programa o el projecte que estem entestats a fer.

Això vol dir que des del punt de vista organitzacional es guanya capacitat de gestionar els elements que configuren l'activitat d'una forma oberta i dinàmica.

Antonelli, malgrat haver elaborat el seu treball a principis dels anys seixanta quan l'esport no era encara el que és avui, en la seva qualitat de psicòleg, no va ser sensible o no li va interessar la dimensió institucional de la problemàtica esportiva. Aquesta dimensió només serà tractada més tard per altres autors. Mentrestant l'esport assumeix la importància que avui té en la societat moderna en la mesura que s'han institucionalitzat les seves pràctiques a escala de tot el planeta.

El domini del joc s'entrecrua amb els dominis de la vida corrent. Segons Callois (1967) hi ha relacions estretes entre: 1) Jocs, 2) Hàbits 3) Institucions.

Kent Pearson (1975) va presentar un model tridimensional on els tres elements a tenir en consideració eren: 1) El grau de

competició social 2) La complexitat de l'organització 3) El valor de l'activitat física. Per a aquest autor, l'element lúdic (play factor) pot ser observat amb un grau divers en cada un dels elements anteriors. En aquesta línia Parlebas (1981:115) en una visió globalitzant ens diu que "tota la motricitat és una etnomotricitat, tal com les pràctiques lúdico esportives són pràctiques culturals". Per això, cal tenir una definició operacional que caracteritzi les pràctiques en relació a la diversitat de punts de vista sobre l'esport davant la immensitat de les seves pràctiques. Una immensa pluralitat de pràctiques caracteritzen una gran diversitat d'esports moltes vegades de característiques completament antagòniques. Amb independència de les perspectives històriques, biològiques, moralistes, sociològiques o psicològiques Parlebas (1981) associa el sorgiment de l'esport modern a tres grans qüestions: 1) Al temps lliure actiu reservat a una classe aristocràtica, ociosa i afortunada 2) A l'activitat física recreativa i lliure practicada en grans espais oberts 3) A una pràctica inventiva, associada al desenvolupament tècnic i científic d'avantguarda.

Segons l'autor, l'esport modern es democratitzà, institucionalitzà i en conseqüència, es va tornar una activitat seriosa. D'una manera general, l'esport modern té una certa oposició a la innovació. Partint de la pròpia definició de Coubertin, l'autor conclou per l'enorme diversitat i confusió de definicions de la paraula esport arribant al punt de desistir, com ja vàrem tenir l'oportunitat de referenciar, de la seva definició. Tanmateix, Parlebas no desisteix i ens apunta la possibilitat que hi ha tres criteris a partir dels quals haurà de ser possible definir la paraula esport. Són: 1) Una situació motora 2) Una competició reglamentada 3) Una institució.

La importància d'aquesta dimensió institucional ens es transmesa des de la perspectiva que defineix l'esport com: el conjunt de situacions motrius, codificades sota la forma de competició i institucionalitzades" (Parlebas, 1981). Si reagrupem dos a dos els elements anteriors tenim: 1) Situació motriu i competició –Jocs esportius tradicionals 2) Competició i institucionalització –Jocs socials que no són situacions motrius 3) Situació motriu i institucionalització –Rituals.

Avui és impossible elaborar un quadre teòric d'organització de l'esport sense considerar la seva dimensió institucional. Segons Calhoun (1981) mentre que el joc és una ocurrència l'esport ens apareix com un model on una de les seves components és, precisament, el joc. De fet la dimensió institucional de l'esport representa la seva dinàmica macrosocial, això és, estableix la diferència entre el joc tradicional i l'esport (Ulmann, 1985). Vol dir que, pel que es refereix a les pràctiques esportives hi ha un ordre que les: 1) Promou 2) Reglamenta 3) Organitza.

Aquest ordre està implicat amb els organismes governamentals que, directament o indirectament, participen en el fenomen esportiu. Cada organisme és responsable, en el seu sector de competència i en la seva especialitat, davant la comunitat. És davant la comunitat en general i l'esportiva en particular, responsable de processar respostes socialment aprovades i estandarditzades que tenen expressió en allò que anomenem "codi esportiu". Es fa, així, una segmentació basada en un criteri orgànic, en la mesura que a partir d'aquestes idees s'organitzen els diversos sectors de la pràctica esportiva, entre ells el sector federat, el del treball, el dels municipis, l'escolar, etc. Per exemple, el que la societat en general espera d'una federació esportiva és que promogui resultats de qualitat. Que organitzi directament o indirectament quadres competitiu estableixi sistemes per detectar talents prepari els millors amb l'objectiu de representar el país en les competicions internacionals. No s'espera que una federació esportiva promogui l'esport escolar. No és ni la seva competència, ni la seva vocació, ni la seva filosofia.

Per a Parlebas, la condició essencial perquè hi hagi l'esport és que l'activitat estigui institucionalitzada. Per a ell l'esport és fonamentalment un factor social i institucional. Per exemple, hi pot haver un joc perfectament codificat sense ser esport perquè no està institucionalitzat. Així es produeix una nova perspectiva que embolcalla les pràctiques esportives del món modern. És la dimensió institucional que pot, també, a l'igual que les altres, assumir diverses càrregues en funció de l'ambient i de l'escenari esportiu en el qual estem.

Fent, potser, de pont entre Antonelli i Parlebas, Meier Klaus (1981) apunta la necessitat de tractar el concepte d'esport posant l'atenció en la naturalesa de l'activitat motriu (physical skill), en segon lloc el procés d'institucionalització i en el tercer lloc el "play-game-sport continuum". Aquest autor en l'estela de Richard Fox (1979) incideix en la qüestió lingüística d'interpretació de conceptes "plau" "game" i "sport" que en la llengua portuguesa no existeix.

John Loy, Barry McPherson & Geral Kenyon són probablement els autors més citats en la literatura angloamericana, certament perquè ja l'any 1978 havien considerat l'esport com un fenomen social que possibilita tres tipus d'aproximació: 1) Una social 2) Una micro sistèmica 3) Una macro sistèmica. Per a ells l'esport com a fenomen macrosocial comporta: 1) Una situació d'ocurrència de joc, ja que mentre que el joc és una ocurrència que esdevé integrada en la vida i en els hàbits culturals de cadascú i de cada societat, l'esport és un model que es processa a escala del planeta 2) Un joc institucionalitzat, en la mesura que hi ha un codi de civilització industrial al que el joc se sotmet i subjecta, transformant-se en una pràctica esportiva formal i estandarditzada, és a dir, en esport

3) Una institució social, ja que l'esport conté valors reconeguts sobre el punt de vista social entorn als quals les persones es congreguen i organitzen. L'esport com se sap implica a una diversitat molt àmplia de valors que configuren la societat moderna 4) Una forma de desenvolupament social, ja que l'esport crea diversos estereotips de desenvolupament, entre els quals els practicants (desenvolupament a nivell primari) fins els consumidors, els productors, així com el desenvolupament dels elements afectius i de coneixement (per exemple els metges o els juristes es lliguen a l'esport a través d'un coneixement específic).

Com a fenomen microsocial comporta les següents institucions: 1) Les socials, tals com l'escola, la família i els altres sectors o subsectors del sistema esportiu 2) Les reglamentadores, tals com els normatius econòmics, legals i polítics que s'enquadren en el món de les pràctiques esportives, 3) Les culturals, tals com per exemple, la religió, els mitjans de comunicació, les arts, així com els productes esportius de caràcter cultural. Per això l'esport és: 1) Un joc que esdevé (game occurrence) 2) Un joc institucionalitzat 3) Una institució social 4) Una categoria de desenvolupament social.

Per aquests autors, en la línia de Callois, l'esport és una certa categoria de joc, això és, una forma de joc competitiu. El seu resultat està determinat per les destreses físiques, l'estratègia o la sort, preses individualment o en grup i jugades segons les regles subjectes a un patró i institucionalitzades. Per tant, al joc va passar allò que en la concepció "Toffleriana" podíem designar com "Codi Ocult de la Civilització industrial" i es va transformar en esport. Així existeix una línia de continuïtat entre el joc practicat en la societat agrícola i l'esport en la industrial. Com se sap Toffler va organitzar un esquema de pensament en què justificà el passat de la societat agrícola (primer estrat: la societat del joc) a la societat industrial (segon estrat: la societat de l'esport) a través d'un procés caracteritzat per sis variables a les quals anomenà el "codi ocult de la civilització industrial". Les variables són le següents: Estandardització, concentració, sincronització, maximització, centralització, especialització.

Model quadridimensional

En realitat, tot juntant i "netejan" els models de Antonelli, de Parlebas, de John Loy, Barry McPherson & Geral Kenyon, podem construir un model quadridimensional de tal forma que els aspectes que caracteritzen les pràctiques esportives, poden ser inclosos en un sistema de quatre eixos. En un sistema d'aquest tipus és possible començar a trobar la matriu teòrica

que, en el camp de l'organització de l'esport, aclarir el concepte. Només així serà possible dinamitzar una reflexió sobre l'esport que no sigui una simple discussió amorfa de les activitats, modalitats i virtualitats. L'esport és, en aquest model quadridimensional, una activitat humana per a la qual concorren quatre elements que tots ells tenen un gran valor psicològic, sociològic i institucional: 1) El moviment 2) El joc 3) L'esgotament 4) La institució.

Rodgers (1978) avança cap a una perspectiva en la qual defensa que qualsevol esport requereix activitat física, és practicat amb fins recreatius, té elements agonístics i està envoltat en una estructura institucional. Claeys (s/f) en un treball més recent anomenat "L'evolució del concepte d'esport i el fenomen de la participació/no participació, avança en el sentit d'aclarir la problemàtica quan ens diu també que en l'anàlisi de les diferents definicions de l'esport, generalment, poden ser trobats quatre elements bàsics, a saber: 1) El moviment 2) El temps de lleure 3) La competició 4) La institucionalització. En el treball al qual ens referim el mateix autor ens diu a més a més que: 1) El moviment es refereix a l'activitat física 2) El temps lliure es refereix al caràcter recreatiu i lúdic 3) La competició es refereix a la rivalitat en el sentit de la relació de l'esport amb la "performance" 4) La institucionalització suposa que els esdeveniments esportius esdevenen segons les normes específiques i conegudes que fan que la seva organització sigui possible.

Model pentadimensional

En estudis anteriors es va arribar fins aquí. Mentrestant, en la perspectiva dinàmica d'entendre el fenomen esportiu, hem convingut a arribar a la conclusió que un model construït sobre la base dels quatre elements considerats encara no respon a les preocupacions en allò que es refereix a una perspectiva organitzacional del concepte d'esport. D'aquí que haguem avançat cap a un cinquè element: el projecte. Aquesta idea de projecte significa que subjacent en la idea d'esport està continguda la dimensió estratègica de futur. El general De Gaulle indicava cinc components essencials que li semblaven ser la base del desenvolupament estratègic: 1) Un projecte 2) Una obertura sobre el desenvolupament polític (internacional) i tecnològic 3) Una anticipació sobre l'anàlisi prospectiva 4) Un sentit de la reactivitat estructural 5) Un sentit de la reactivitat de comportaments.

Com se sap, aquestes idees són avui aplicades tant en l'esport com en les empreses. També el nostre pensament sobre l'esport implica, sens dubte, una idea de projecte que està

continguda en allò que podem anomenar desenvolupament estratègic. Per a nosaltres, el concepte d'esport presuposa encara una obertura sobre el desenvolupament polític i social que embolcalla les seves pràctiques ja siguin fetes en el món de l'esport federat, dels municipis o en l'àmbit escolar. Requereix d'una anàlisi prospectiva en el sentit que cal organitzar un futur que es desitgi abans de començar a construir-se. Requereix una reactivitat estructural en la perspectiva que existeix la capacitat d'un projecte de provocar alteracions estructurals o aquesta activitat a la qual anomenem projecte deixa de ser. Finalment, requereix, també, que a nivell de les mentalitats i dels comportaments poden existir reactivitats que garanteixen el canvi i el progrés.

És aquest quart element (el projecte) el que li dona una dimensió referida a la burocràcia, al concepte d'esport. Segons això al model de quatre dimensions cal afegir una cinquena transformació a l'esport com allò succeït a les burocràcies de tots els dies. El concepte de projecte li atribueix així una dimensió de desenvolupament i, en conseqüència, d'organització de futur. Arribem, així a allò que anomenem model pentadimensional de geometria variable, en la mesura que cada un dels elements als quals ens referim té una càrrega pròpia de l'ambient que la caracteritza.

El concepte de projecte en la seva idea més noble, aquella que tanca una idea que orienta i dona vida a l'acció dels homes. Si així no fos, les pràctiques esportives i els projectes de desenvolupament es tornarien una burocràcia, que es compleix d'una forma mecànica i regular a través d'un programa artificialment preconfigurat. D'acord amb això, la idea de projecte representa, també, una espècie de dimensió regeneradora de les pràctiques esportives que fan que l'esport sigui una activitat en constant adaptació en un món en permanent evolució, un etern retorn al que fèiem al·lusió anteriorment. En realitat, és aquesta dimensió del projecte la que organitza les activitats esportives més variades en una perspectiva de futur. D'acord amb el que diem, la idea de projecte assumeix també una antevisió de l'organització del futur. D'aquesta manera, el concepte d'esport, a través de la idea de projecte tanca en si mateixa una espècie de codi genètic potenciador de l'evolució del progrés i del desenvolupament.

Manuel Sergio (1980) ens diu que "la motricitat sorgeix i subsisteix com a emergència de la corporeïtat, com a senyal que s'està en el món per alguna cosa, això és, com a senyal d'un projecte.". En realitat, és aquesta idea de projecte, i de l'esport com una de les vessants més significatives de la motricitat humana, que no s'ha de perdre de vista. Sobretot no s'ha d'abdicar dels principis en nom de qualsevol pragmatisme conjuntural, sense contingut teòric i per consegüent sense rostre ideològic, que de la gestió de les pràctiques esportives té una

visió corporal o administrativa burocratitzant i asfixiant. La idea de projecte és important quan deriva del concepte pentadimensional i obert de l'esport.

L'estudi i la reflexió conduiran, certament, al descobriment de noves perspectives en funció de la dinàmica de constel·lació de problemes que enquadren l'esport de la societat que dirigeix cap el segle XXI. De aquesta manera hem d'oposar-nos a visions mono o bi polars de l'esport que el redueixin a expressió més simple, de recreació /de rendiment o de massa/elit. Pensem que el procés d'organització de l'esport haurà d'obeir a una sistematització de les idees i dels conceptes que ultrapassen aquella dimensió reduccionista i, com es diu, bipolar, que ens condueix a una visió maniqueïsta del fenomen esportiu.

El problema és ara analitzar el concepte de l'esport posant atenció a aquest conjunt de dimensions: 1) Joc 2) Moviment 3) Agonística 4) Competició reglamentada 5) Institució.

En funció del que hem dit els jocs esportius impliquen les qüestions: 1) Econòmiques 2) Pedagògiques 3) Culturals 4) Organitzatives 5) Sociopolítiques. El que ens obliga en tot moment i circumstància a definir la situació en la qual ens trobem i aquella a la qual volem anar, pel que fa a : 1) Tipus de pràctiques 2) Volums de les activitats 3) Intensitat de les activitats 4) Nivells de competició 5) Nivells de joc 6) Sectors institucionals i les seves competències 7) Factors de desenvolupament 8) Instruments d'actuació 9) Coordinació de l'espai 10) Coordinació del temps 11) Opcions polítiques 12) Estratègies de desenvolupament.

Per a un concepte pentapolar de geometria variable

Joc, moviment, agonisme, institucionalització i projecte són doncs, les variables que ens van a possibilitar donar una perspectiva de l'esport d'acord amb la situació que ens trobem. Això és així, perquè cada un dels seus components pot assumir una determinada valència i totes en conjunt una configuració específica d'acord amb l'estratègia a adoptar en relació a l'escenari d'acció que ens és proposat. Estem en una dimensió ecosistèmica i de geometria variable perquè tenim un esport a interaccionar amb el seu ecosistema en funció de les múltiples transformacions que en ell es processen. L'Ecosistema esportiu és doncs, un espai d'equilibri entre les activitats desenvolupades pels diversos sectors esportius i les seves pròpies dinàmiques polítiques, econòmiques, socials i ecològiques. Es configura un quadre on s'organitza una multiplicat de respostes en un sistema que prima per la seva diversitat.

Per això cal tenir una corresponsabilització de les parts implicades en un projecte de transformació social. Sense que cap d'elles abdiqui de les seves responsabilitats, sense que cap d'elles es vulgui sobreposar a les altres.

Vegem mentrestant, quines són, entre altres, les components dels diversos elements que contribueixen a la definició de l'esport:

- *Components del joc* (1. Competició 2. Sort 3. Simulacre 4. Ordre 5. desordre 6. Vertigen)
- *Components de l'agonisme* (1. Agressivitat 2. Tensió 3. Supercomposició complement 4. Supercomposició superació 5. Supercomposició substitució 6. Exhibicionisme 7. Motivació).
- *Components del moviment* (1. Força 2. Velocitat 3. Resistència 4. Flexibilitat)
- *Components de la institucionalització* (1. Memòries 2. Sistema de valors 3. Sistema d'interessos 4. Tradicions 5. Allò legal 6. Allò il·legal 7. Allò prohibit 8. Els compromisos.
- *Components del projecte* (1. Una idea de futur 2. Els objectius 3 Les estratègies 4. Els programes 5. L'execució 6. Les correccions).

Els diversos aspectes indicats poden, entre altres coses, ser insertats en els models iconogràfics que a continuació presentem i que es refereixen al sector escolar, al sector federat i al sector del treball.

En un projecte on domini l'esport escolar el que ha de ser buscat és un equilibri entre els components agonístic i lúdic, ajustar els objectius en el camp dels moviments físics i tècnics en les edats en qüestió i la càrrega institucional haurà d'estar d'acord amb el model organitzatiu així com amb el nivell d'organització i el desenvolupament del propi model. En totes i qualsevol circumstància els interessos dels nens i dels joves són el criteri a tenir en consideració en primer lloc.

Pel que fa l'esport federat el model ha de configurar un sistema on es procurarà controlar els aspectes lúdics a un nivell reduït, carregar la dinàmica agonística i del moviment en una escala màxima en un ambient institucional d'estructura molt rígida.

És evident que el sector militar funciona en un ambient institucional molt més tancat. Pel que fa a les càrregues lúdiques i agonístiques han de ser desenvolupats a la seva escala màxima. En relació a la càrrega relativa al moviment ha d'estar d'acord amb les condicions físiques dels destinataris. Els exemples presentats poden ser treballats més en profunditat, d'acord amb els aspectes fonamentals que els caracteritzen,

posant atenció als aspectes relatius al desenvolupament de la dinàmica del projecte.

Podrien ser construïts uns models relatius, per exemple, als sectors de l'esport per a treballadors, de l'esport per a tot-hom, de l'esport a nivell local o del sector del turisme.

Conclusió

En els últims anys, varen prevaler dues perspectives pel que fa a la definició de l'esport. Per una banda aquelles que concloïen per la incapacitat o almenys per la dificultat de la seva definició. En una posició còmode s'adaptaven a un sistema poc clar en què les contradiccions i els conflictes sorgien en el dia a dia. Per altra banda, aquelles que per una qüestió de facilitat reduïen tot al menor denominador comú a través d'una perspectiva unitària de pràctica esportiva, consubstanciada en la màxima que "hi ha només un esport" el de la mesura, el rendiment, el record, l'espectacle i el professionalisme.

En realitat l'esport és quelcom més, no és unitari ja que ha de ser desenvolupat a través d'una enorme i inesgotable multiplicitat de pràctiques esportives d'acord amb la voluntat, les despeses i els desigs de cadascú. L'esport està condicionat per objectius que s'emmarquen en la vocació i en la missió de diverses organitzacions o per espais institucionals de pràctica esportiva.

En aquesta situació podem concloure que cal trobar un model obert de geometria variable que haurà de funcionar d'acord amb les circumstàncies que caracteritzen cada situació. Només així l'esport està al servei de les persones, i no està al servei de l'esport. No podem pas practicar tots l'esport de la mateixa manera. Aquesta pràctica pertany a un temps i a un món que ja han passat.

Bibliografia

- 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 congrès 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: Civilizaçao 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). "From 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).
- HINCHCLIFF, John (1978). The Nature and Meaning of Sport in New Zealand, University of Auckland, monografia.
- 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, Maspero.
- 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 Vlê 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, Feb.
- TOFFIER, Alvin (1968). *A Terceira Vaga*. Lisboa: Livros do Brasil, trad. Fernanda Pinto Rodrigues.
- VOLPICELLI, L. (1967). *Industrialismo e Sport*. Roma: tra. em Castelano: Buenos Aires.