



Análisis y Revisión de la Agresión en el Deporte

Estudiante: Pereyra García, Valentina
Ciudad: Montevideo, Uruguay
Fecha: 27/10/2020
Tutora: Mg. Domínguez Pérez, Patricia María

Índice

Resumen	2
1. Introducción	3
2. Deporte	3
3. Agresión	5
3.1. Definición	5
3.2. Teorías Explicativas de la Agresividad y Violencia en el Deporte	7
4. Análisis de la Agresión en el Deporte	8
4.1. El Lugar del Deporte en la Función de Descarga	9
4.1.1. Juego	11
4.1.2. Movimiento	16
4.1.3. Competencia	18
4.1.4. La Sublimación; Mecanismo de Defensa Implicado en la Función de Descarga a través de la Práctica Deportiva	20
4.2. Análisis de la Agresión desde Diferentes Ámbitos: los Medios de Comunicación, la Familia y los Aficionados	22
4.2.1. Medios de Comunicación	23
4.2.2. Familia	27
4.2.3. Aficionados	31
6. Reflexiones Finales	34
7. Referencias Bibliográficas	39

Resumen

El propósito del presente trabajo consiste en adentrarnos en un análisis y revisión bibliográfica de la agresión en el deporte, para realizarlo hemos tomado como punto de partida las diferentes teorías que intentan dar cuenta de las conductas agresivas en el ámbito. En un primer momento nos acercamos al tema desde las teorías innatistas o activas que consideran la agresión como cualidad innata y la práctica deportiva como medio para la sublimación, en este caso realizaremos un análisis desde una óptica tridimensional que incluye el juego, el movimiento y la competencia como componentes que hacen a la práctica deportiva y que nos permitirán dar cuenta de la función de descarga a través de dicha práctica. Posteriormente nos centraremos en aquellas teorías referentes al aprendizaje o reactivas que incluyen influencias externas del ámbito social y cultural y dado lo anterior entienden la agresión como una conducta aprendida, centrándonos en la influencia de los medios de comunicación, del ámbito familiar y por último del ámbito que ocupan los aficionados a la práctica. Haremos un recorrido delimitando los diferentes factores mencionados y procurando realizar el análisis que nos compete desde una mirada psicoanalítica.

Palabras clave: Deporte, agresión, sublimación.

1. Introducción

El particular interés en la temática se fundamenta en el recorrido efectuado a lo largo de la trayectoria académica en el cual estuvo presente un marcado interés en el ámbito de la Psicología aplicada al Deporte; basado en la creciente promulgación de la práctica deportiva y la condición de que actualmente atraviesa sin más todas las edades, géneros, clases y sectores sociales. Posteriormente surge el interés por el Psicoanálisis y con ello la posibilidad de realizar una lectura en relación al deporte desde sus lineamientos. A raíz de lo anterior pensamos en la posibilidad de acercarnos a una interacción entre dichas áreas en pro de un enriquecimiento mutuo.

El tema referente a la agresión en el deporte resulta actualmente de gran relevancia dado que visualizamos estos acontecimientos con frecuencia. Para realizar el trabajo nos enfocamos inicialmente en las teorías que intentan dar cuenta de una causalidad en referencia a la agresión en el deporte. Encontramos por un lado aquellas referentes a lo instintivo e innato y la consecuente función de descarga a través de la práctica en cuestión, a raíz de ello comenzamos a indagar sobre dicha función y para hacerlo nos centramos en una concepción tridimensional del deporte que considera al juego, el movimiento y la competencia como los componentes que hacen al deporte, profundizaremos en cada uno de ellos intentando dar cuenta de la función de descarga. Dicho análisis será realizado desde una perspectiva económica, teniendo en cuenta lo pulsional y el mecanismo de defensa implicado; la sublimación. Por otro lado, nos encontramos con las teorías del aprendizaje, las cuales incluyen en su perspectiva la influencia de diferentes agentes externos, nos centraremos en la manifestación de la agresión desde el lugar de los medios de comunicación, la familia y los aficionados. En resumen; el presente trabajo intentará dar cuenta de la agresión en el deporte aportando una mirada psicoanalítica. El abordaje del presente trabajo, es realizado desde una perspectiva dualista en tanto teorías explicativas, pero que a nuestro entender están estrechamente vinculadas, entendemos que el ámbito sociocultural influye en ambas, no solo en las teorías reactivas.

2. Deporte

En un primer acercamiento al término “deporte”, al decir de Olivera (1993) el origen del mismo aparece en la lengua provenzal, “en un poema de Guillermo VII de Aquitania (1071-1127) encontramos el vocablo *deport* con el significado de diversión” (p.12). Posteriormente, dados los esperables procesos denominados actualmente desde la concepción de la globalización se comienza a utilizar el término “disport”. En el siglo XIX el término tuvo gran influencia en el seno de culturas europeas (Olivera y Torrebadella, 2015). Es entonces que en Inglaterra particularmente se empezó a utilizar

el término *disport* para denominar a una gama variada de pasatiempos y entretenimientos (Olivera, 1993), posteriormente el término avanza aún más siendo designado "sport". Durante casi todo el siglo XIX el término "deporte" permanece casi en omisión, retomándose su uso en el siglo XX.

Nos encontramos con diversas investigaciones que intentan dar cuenta de un concepto para el término deporte, aún así son variados los resultados no habiendo a nuestro entender una definición unívoca. Pensamos que la concepción que se tenga sobre el deporte o la práctica deportiva varía en su interpretación en cuanto a las características socio-culturales de una época específica. La presencia de dicha actividad en las diferentes épocas y sociedades tiene diversas motivaciones, que se encuentran siempre ligadas a las propias características de cada sociedad, entendemos que el deporte se corresponde con una entidad multifuncional que abarca diversos aspectos de la vida humana y social (Hernández, 1989).

Creemos que los fundamentos en los cuales se basa la práctica deportiva son diversos, pero dado nuestro recorrido previo por los orígenes de la misma entendemos que desde sus inicios el deporte consta del juego y la recreación como pilares fundamentales. Nos planteamos además como base de esta actividad el componente agresivo en tanto energía que estimula la competencia y el movimiento físico pero además en su sentido de descarga a través de la actividad.

Hernández (1989) cita una frase mencionada por José Pedrajas, triple medallista olímpico en la Olimpiada para disminuidos físicos celebrada en Seúl:

"Cuando la gente ve una competición para minusválidos y comenta ¡cómo se esfuerzan estos chicos, que bien está que hagan algo de deporte ... !, o cosas por el estilo, se equivocan por completo. Yo no hago deporte por entrenamiento, lucho contra una marca y contra unos rivales, porque igual ahora que cuando veía, lo que más me gusta es ganar. Lo que me mueve y creo que nos mueve a todos hacia el deporte es el afán de superarnos y la ambición por competir".

(p.76)

A raíz de lo anterior, podemos afirmar sin ningún tipo de temor a equivocarnos, que aquellas razones que fundamentan la práctica deportiva o de actividad física en general por parte del hombre tienen sus orígenes en sus comportamientos lúdicos por un lado y por otro, en aquellos agonísticos (Hernández, 1989). A nuestro entender, una vez que aceptamos el componente agónico (proveniente de lucha, combate, de las conductas derivadas de lo agresivo) como parte del deporte podemos comprender la evolución del concepto hacia nuestros días incorporando en el mismo la noción de competencia. Entendemos que el deporte consta de diferentes clasificaciones tales como:

«deporte pedagógico», «deporte para todos» y «deporte competición». El

deporte pedagógico [...] se refiere al utilizado en la edad escolar como un medio de la Educación Física en el proceso del desarrollo integral del educando. Por deporte para todos, se entienden aquellas actividades físico-deportivas que, en personas generalmente adultas, propicia valores de tipo higiénico, social, ocupacional, etc. El deporte competición precisa incluso de subdivisiones, según sea el nivel en que se practique. (García, 1994, p.62)

Queremos destacar que a nuestro entender no encontramos en todos los niveles un factor competitivo que promueva la lucha a través de la práctica, pero pensamos que lo agresivo se pone en marcha no solo desde el lugar de lucha sino desde varios lugares, la hinchada, el contacto físico, los medios de comunicación, entre otros. Diremos que, no podemos ni debemos reducir el deporte y la actividad física al modelo competitivo imperante en nuestra sociedad ya que a través de su práctica el hombre puede manifestar su propia individualidad, alcanzando de esta manera un acrecentamiento y confirmación de la propia realidad, generando confianza en sí mismo (Hernandez, 1989).

Por último, dar cuenta de una definición que según creemos engloba lo descrito anteriormente, Roffe y Ucha (2005) afirman: “Estudiosos de esta actividad, sostienen que el Deporte es un tipo particular de juego que implica “agonismo” (confrontación - competencia)” (p.38). Esta última definición incorpora la cualidad agonística, sin dejar de lado la cualidad lúdica del deporte.

3. Agresión

3.1. Definición

Para abordar la temática del presente trabajo, es necesario realizar una conceptualización del tema en cuestión, la agresión. Son diversas las definiciones que podemos encontrar sobre el término, así que intentaremos dar cuenta de aquellas que nos permitan dar el correspondiente fundamento al posterior desarrollo. De hecho, en el marco de la disciplina de la Psicología Aplicada al Deporte, encontramos que confluyen diversas orientaciones en cuanto a la definición.

Desde una mirada psicoanalítica, entendemos que la agresión se define como la tendencia o conjunto de tendencias que se actualizan en conductas reales o fantasmáticas dirigidas a dañar, destruir, contrariar, humillar a otro, etc. La agresión no siempre adopta conductas de acción motriz violenta y destructiva, sino que no hay conductas en tanto negativas como positivas o simbólicas que no puedan funcionar como agresión, por ejemplo: rechazar ayuda, la ironía, etc. Desde la teoría psicoanalítica se ha concedido cada vez mayor importancia a la agresividad, señalando que ésta actúa precozmente en el desarrollo del sujeto y recalando el complejo juego en su unión y desunión con la sexualidad. Esta evolución de las ideas en relación a la agresión

concluye en la búsqueda de un sustrato pulsional único y fundamental en el concepto de pulsión de muerte (Laplanche y Pontalis, 2004).

“Desde la Sociedad Internacional de la Psicología del Deporte (ISSP) [...] no se concibe como una actitud, sino como una conducta” (Gómez, 2007, p.90). Según Archer y Browne (1989), la agresión como conducta o conducta agresiva recopila tres características fundamentales: la intención de causar un daño real, provocar el daño real y por último, la existencia de una alteración en el estado emocional de la persona, y es en esta misma línea que Gill (2000) define la conducta agresiva como aquella que involucra un daño intencional a un organismo vivo (Sáenz, Gimeno, Gutiérrez y Garay, 2012).

En línea con lo anterior, encontramos que la conducta agresiva puede clasificarse según “el tipo de refuerzo primario que se obtiene al realizar la acción violenta” (Sáenz et al., 2010, p.58). La agresión hostil se refiere a aquella en la cual la recompensa principal consiste en el daño que se infringe al otro u otros en sí mismo. Mientras que, en la agresión instrumental la recompensa consiste en el logro de algún objetivo gracias a la agresión, un ejemplo de ello podría ser que un miembro de un equipo deportivo efectúe un juego sucio con la finalidad de meter un gol, la diferencia entre ambas radica en que en el caso de la agresión instrumental la recompensa se obtiene por medio de un comportamiento violento, lo cual no significa que esta última sea menos grave que la primera (Gómez, 2007). Se trata de una clasificación que da cuenta de la agresión como conducta negativa por un lado y como conducta positiva por otro, donde la primera de ellas implica la agresión en su expresión directa de violencia física, verbal o psicológica, mientras que la segunda implica la asertividad:

En contraposición a la agresividad negativa, se encuentra la asertividad. Como señalan (Widmeyer, Dorsch, Bray y McGuire, 2002), en el deporte muchas de las características comportamentales consideradas manifestaciones positivas implican características “agresivas”. Estas acciones implican asertividad (firmeza, energía). Este tipo de agresión es positiva y es la que debe estar asociada a los deportistas. Según Silva (1980), cuando se utiliza la fuerza legítima verbal o física con el fin de alcanzar determinadas metas en el deporte, no se es agresivo, sino asertivo. Es decir, la intención no es dañar al oponente, sino simplemente establecer un dominio, jugando dentro de las reglas de cada deporte con una elevada emotividad. (Sáenz et al., 2012, p.58).

Por último, y retomando a una óptica psicoanalítica que nos permite también comprender la agresión como conducta, al decir de Winnicott (1964): “La agresión tiene dos significados: por un lado, es directa o indirectamente una reacción ante la frustración; por el otro, es una de las dos fuentes principales de energía que posee el individuo.” (p.1). La presente concepción nos permite comprender el término como una conducta en reacción al sentimiento de frustración por un lado, y por otro lado desde una terminología

energética. A continuación intentaremos dar cuenta de las diversas teorías que abordan la expresión de lo agresivo en la práctica deportiva.

3.2. Teorías Explicativas de la Agresividad y Violencia en el Deporte

Esbozaremos brevemente las teorías que intentan abarcar una posible explicación ante las diversas formas de manifestación de la agresividad en el deporte. Las mismas dan cuenta de la propia evolución de la psicología en dicho campo. Al decir de Balagué (1981) se pueden reconocer dos grandes bloques: Las que consideran que la agresividad es innata, las cuales son defendidas por Freud y Lorenz, entre otros, y aquellas que consideran que la historia inmediata/pasada del individuo y el ambiente de referencia ocasionan la conducta agresiva por parte del sujeto.

Teorías Innatistas (Activas).

En lo que respecta a Sigmund Freud, hemos definido previamente la agresión desde su teoría. Por su lado Konrad Lorenz, se interesa por la agresividad entre miembros de la misma especie aceptando también el carácter innato de la agresión humana, pero difiere de Freud en su orientación, ya que para Lorenz la agresión al igual que cualquier otro instinto tiene como meta primera la conservación de la vida y la especie, sólo que en el hombre dadas sus condiciones de vida, fue perdiendo estas cualidades originales haciendo que sus efectos fueran perjudiciales y hasta destructivos. Lo que sugiere este autor es que ante tal situación se proporcionen objetivos sustitutivos a la agresión y propone el deporte como un medio de sublimación, suponiendo que principalmente a través de aquellos deportes bruscos o violentos se permitiría la descarga de la energía agresiva acumulada (Balagué, 1981). Las presentes teorías podrían ser denominadas como teorías activas, pero tal como menciona Wann (1997) las teorías activas han sido protagonistas de innumerables críticas por parte de investigadores dada la falta de control y la dificultad que representan a la hora de operacionalizar y medir las conductas instintivas a través de instrumentos adecuados, otra de las críticas se centra en el criterio de que las teorías activas gozan de una continua pretensión de establecer relaciones entre conductas animales y humanas (Sáenz et al., 2012).

Teorías del Aprendizaje (Reactivas).

Las presentes, consideran que la conducta agresiva es aprendida, concretándose en una serie de hábitos y tradiciones culturales. En las sociedades modernas hay tres fuentes principales respecto de la conducta agresiva: las influencias provenientes de la familia, las influencias subculturales y por último, el modelamiento simbólico, en el cual encontramos principalmente los medios de comunicación (Balagué, 1981). Las teorías de esta índole podrían denominarse reactivas, y en ellas podemos ubicar los siguientes

postulados: A- La agresión como conducta ante la frustración, donde esta última es interpretada como facilitador provocando un incremento en cuanto a la activación psíquica y fisiológica del individuo, situación que podría desencadenar la conducta agresiva siempre y cuando el sujeto por vía del aprendizaje social ha interiorizado ciertos códigos que indiquen que dicha conducta es adecuada ante tales circunstancias. B- Teorías conductistas; refieren a la adquisición de la conducta agresiva, se goza actualmente en ellas de gran importancia y reconocimiento de los aspectos cognitivos, esta vertiente busca modificarlos a través de diferentes técnicas con la finalidad de reestructurar aquellas creencias y conductas irracionales del sujeto. Las teorías socio-cognitivas postulan que tanto el contexto social como el ambiental determinan actitudes y conductas que desarrollan los individuos, entre ellas las agresivas. C- Teorías que refieren al razonamiento moral, éstas no se centran en el modelado o en técnicas operantes, sino que fijan su atención en el modo en que los cambios en el desarrollo y crecimiento psicológico de las personas interactúan con experiencias ambientales de modo que moldean el razonamiento moral. Estas teorías se basan en su consideración de que la capacidad para razonar depende del nivel de desarrollo mental o cognitivo de cada persona particular (Sáenz et al., 2012).

Las teorías aludidas nos han permitido cuestionarnos sobre los diferentes lugares que ocupa el deporte en relación a la agresión.

4. Análisis de la Agresión en el Deporte

A modo de introducción, queremos plantear el enfoque desde el cual abordaremos el tema en cuestión; pensamos que las teorías explicativas sobre la agresión en el deporte y subdivididas en dos categorías que hemos descrito se influyen mutuamente. Creemos que no podemos negar aquellos componentes instintivos y mecanismos inconscientes del sujeto, pero tampoco podemos negar los factores externos que influyen en la posibilidad de que éstos se manifiesten de forma consciente en cualquier ámbito. En este sentido, la cultura desde sus orígenes será la encargada de reprimir la manifestación de los instintos agresivos del ser humano, entendemos que se trata justamente de una forma de posibilitar la convivencia, o mejor aún de una norma que se fundamenta en el ideal de una convivencia pacífica entre los seres humanos, pero no podemos olvidar que estos instintos harán su mayor esfuerzo por manifestarse; “tanto lo sexual como lo agresivo pulsarán y encontrarán otros modos socialmente aceptados de manifestarse” (Rubinstein, 2010, p.26), en este punto nos topamos con los diferentes mecanismos de defensa ya conocidos. A raíz de ello pensamos el deporte como aquella vía social y culturalmente aceptada para la descarga de dichos impulsos por vía de la sublimación, e incluso con un plus extra siendo esta

actividad altamente valorada en las culturas actuales. En este sentido, Rubinstein (2010) afirma:

La cultura se interpone así como uno de los obstáculos más poderosos a la inclinación agresiva del hombre. Se hace necesaria entonces una transacción, por la cual pueda liberarse hacia afuera, de forma controlada, parte de esa agresividad coartada posibilitando la satisfacción de lo ordinariamente prohibido: el deseo de matar y liberar las mociones destructivas. Este es el lugar que ocupa el deporte en la cultura. (p.26)

Lo anterior lo planteamos desde una óptica positiva, en la cual el deporte funciona como el lugar en el que encontramos una vía sana para la canalización de lo agresivo. Pero debemos destacar que en la sociedad actual podemos ver como a raíz de los diferentes espectáculos deportivos se originan variados contextos de violencia, entendiendo ésta como expresión directa de la agresión. Podemos visualizar esto a través de los medios de comunicación, las familias de los deportistas, los aficionados, entre otros. Observaríamos entonces la práctica deportiva como habilitadora de actos de violencia, y en este sentido estaríamos hablando desde una óptica negativa.

4.1. El Lugar del Deporte en la Función de Descarga

Son las teorías activas las que nos abren paso al presente apartado, podríamos esquematizarlas como: “aquellas que atribuyen el origen de la agresión a los impulsos internos, que hacen referencia al sentido innato de la agresión y, por tanto, a que sería adquirida por el individuo desde el momento del nacimiento” (Pelegrín y Garcés, 2008, p.3). A nuestro parecer, se intenta aludir a través de ellas a algo más que instinto, a la pulsión. Como sabemos, con el transcurso del tiempo, ya sea por errores de traducción, entre otros, estos términos han sido utilizados por la literatura en reiteradas ocasiones como sinónimos a pesar de no serlo (Laplanche y Pontalis 2004). El planteamiento del concepto freudiano de pulsión resulta limítrofe, en tanto no siempre encontramos una estricta diferenciación entre su fundamento biológico-instintivo y aquel energético-pulsional. En base a lo anterior, intentaremos dar un marco teórico referente a la noción de pulsión para realizar posteriormente la revisión que nos compete.

Al hablar de agresión desde una mirada psicoanalítica solemos remitirnos a lo pulsional, y en este sentido, Freud mantuvo en su teoría una posición cambiante con respecto al fenómeno «agresión» pero siempre regida bajo el dualismo. Las pulsiones pertenecen a dos clases, por un lado encontramos aquellas cuya aspiración consiste en conservar y unir llamadas eróticas o sexuales, por otro lado encontramos aquellas que aspiran a matar y a destruir, agrupadas bajo el nombre de pulsiones de agresión o destrucción (Balagué, 1981).

Cuando hablamos de pulsión podemos decir que nos referimos a una fuerza de empuje, energética, que se origina en una tensión y su finalidad es precisamente disminuirla. Nos estaríamos refiriendo a un proceso dinámico que consiste en un empuje -carga energética, factor de motilidad- que lleva al organismo a tender hacia un fin. Al decir de Freud una pulsión posee su fuente en una excitación corporal -estado de tensión-, la finalidad es suprimir la tensión que prima en dicha fuente, gracias al objeto la pulsión puede alcanzar su fin. La finalidad hacia la que empuja la pulsión es entonces la resolución de la tensión interna (Laplanche y Pontalis, 2004).

Ahora bien, como hemos mencionado, encontramos en la obra de Freud una categorización dualista de las pulsiones, por un lado aquellas provenientes del Eros o pulsiones de vida y por otro aquellas provenientes del Tánatos o pulsiones de muerte, esta última categoría es la que nos interesa, teniendo presente que tras el avance de la obra podemos apreciar que no hay una distinción que permita un empleo unívoco de las pulsiones de muerte, destructivas o agresivas, pero se puede apreciar que la noción referente a la pulsión agresiva designa la pulsión de muerte dirigida hacia el exterior y no se hace un uso más extenso de ella. Entonces, podemos afirmar que las pulsiones de muerte se contraponen a las de vida, y tienden a la reducción completa de las tensiones “es decir, a devolver al ser vivo al estado inorgánico [...] se dirigen primeramente hacia el interior y tienden a la autodestrucción; secundariamente se dirigirían al exterior, manifestándose entonces en forma de pulsión agresiva o destructiva” (Laplanche y Pontalis, 2004, p.336). Basándonos en lo anterior, cuando hablemos de la función de descarga en el deporte entendemos en un primer momento a las pulsiones de muerte en su sentido genérico como fuente energética y a las agresivas como aquellas puestas en el exterior que nos facilitarán hablar justamente de la descarga en un ambiente externo. Chemama (1998) menciona que Freud considera que la pulsión de muerte:

Forma la base del principio primero del funcionamiento del aparato psíquico. Este último consiste en la tarea (nunca acabada y siempre por recomenzar) de disminuir la excitación y, por consiguiente, la tensión del organismo al grado más bajo posible. A primera vista, es la búsqueda de la satisfacción (el principio de placer) la que vuelve a llevar al sujeto, por medio de la descarga pulsional, a este punto de estiaje. Pero, más fundamentalmente, Freud ve allí también la expresión de la pulsión de muerte, porque este retorno al punto de partida, al nivel mínimo de excitación, es en cierto modo el eco de la tendencia que empuja al organismo a volver a su origen, a su estado primero de no vida, es decir, a la muerte. (p.368)

Por otro último, nos parece pertinente anticiparnos y mencionar que el mecanismo que a nuestro entender configura la posibilidad de descarga a través de la práctica deportiva es el mecanismo de la sublimación. Una vez contextualizada nuestra postura

teórica en relación a la pulsión de muerte en su estrecho vínculo con la agresión, intentaremos dar cuenta ahora sí, a través de qué componentes de la práctica deportiva podríamos explicitar la respectiva función de descarga. Lo abordaremos desde un modelo tridimensional propuesto por Antonelli en 1965, quien define el deporte como aquella actividad humana que es determinada por la presencia de tres factores, todos ellos con gran valor psicológico: el juego, el movimiento y el agonismo (Pires, 1998).

4.1.1. El Juego

Concordamos con que uno de los componentes fundamentales de la práctica deportiva y la actividad física es el juego e incluso de forma corriente hablamos de jugar al tenis, al hockey, al fútbol, al básquetbol, entre otras tantas disciplinas. Pero no podemos dejar de lado que como explicitamos en la definición de deporte, el mismo nace a raíz de prácticas lúdicas. “Para comprender los elementos lúdicos del deporte y el juego propiamente dicho, contamos con una profusa bibliografía que, aunque sustancialmente referida al niño, nos aporta observaciones también aplicables a los adultos” (Rubinstein, 2010, p.51). De hecho, podemos afirmar que las teorías activas que consideran al deporte como una vía de descarga para la agresión se fundamentan en la terapia a través del juego. Al considerarse que el hombre civilizado no cuenta con salidas suficientes para su necesidad de expresar la agresión, los deportes y juegos competitivos son recomendados generalmente como una eficaz ventilación, esta interpretación se encuentra en la base de la terapia por el juego (Balagué, 1981). Nos preguntamos, ¿qué es lo que se genera en el sujeto cuando realiza esta actividad? Si nos abocamos a una perspectiva desde la infancia, diremos que el juego proporciona al niño: placer, posibilidad de expresar la agresión, control de la ansiedad, adquisición de experiencia, integración de la personalidad, socialización, mejor comunicación (Winnicott, 1942). Para responder a nuestra pregunta desarrollaremos los puntos planteados por Winnicott, pero antes resulta imprescindible plantear que el juego consta de un espacio-tiempo particular: “El juego se desenvuelve en un espacio y un tiempo que le son propios. Se aparta de la vida corriente, tiene un comienzo y un final, está separado de cualquier otra actividad” (De la Vega, 2013, p.3). Para entender lo que ocurre en el juego, podemos “visualizar el espacio que se crea en el deporte como un área transicional. Lo que allí sucede es real, está delimitado temporo-espacialmente, pero, en cierta medida, queda suspendido de la realidad exterior” (Rubinstein, 2010, p.52).

A través del juego se genera *placer*; de una forma generalizada y que aplica a todas las edades, el juego implica el placer y disfrute por la acción, se caracteriza por ser un acto de gratificación que es realizado por el individuo para vivir y experimentar dicha sensación (Hernández, 1989). Por otro lado, el placer se genera dada la posibilidad de

liberar y descargar las fantasías, que surge en el tiempo-espacio para el juego, lo cual suprime el gasto energético que acarrea la represión (Rubinstein, 2010). Encontramos aquí, un primer acercamiento al juego en su función de descarga y consecuente sensación de placer.

Ocurre algo similar en cuanto al *control de la ansiedad*: al parecer, comprender que los niños juegan por placer resulta mucho más fácil que aceptar que juegan también para controlar la ansiedad o controlar ideas o impulsos que si no se controlan llevan a la ansiedad (Winnicott, 1942). Entendemos la ansiedad como un estado afectivo que suele ser adaptativo, su finalidad consiste en la intervención frente a posibles amenazas, ante tal situación el individuo se prepararía para una posible respuesta y mejoría de la conducta de anticipación. Se caracterizaría entonces por un estado de alerta. Desde los fundamentos de la terapia a través del juego; la ansiedad anticipatoria por eventos estresantes puede verse disminuida si se representa con antelación dicho suceso, al representar exactamente aquello que es esperado y modelar habilidades de afrontamiento puede hacerse familiar aquello desconocido y presentarse de forma menos atemorizante para el niño (Schaefer, 2012). Podríamos concluir entonces, intentando dar cuenta de una observación que aplique al individuo en general y no sólo al niño, que a través del juego podemos representar o mejor aún, expresar diferentes fantasías -que inclusive pueden estar cargadas de componentes agresivos- en relación a situaciones de la vida cotidiana y familiarizarnos con éstas. Al igual que en el punto anterior aludiríamos al placer consecuente que provocaría el hecho de familiarizarnos con esos miedos y la supresión del gasto energético que compone la ansiedad anticipatoria. Creemos que a través del deporte podemos mejorar o entrenar habilidades que nos permitan sobrellevar situaciones donde la ansiedad domina, de hecho, en la práctica deportiva, si tenemos en cuenta la competencia, siempre afrontaremos amenazas. Hablamos a grandes rasgos de una expresión del comportamiento personal, de una actividad simbólica, de una representación figurativa, un escenario imaginario (Hernández, 1989), este escenario es posible si pensamos en el deporte como área transicional del tiempo-espacio del juego.

En cuanto a la *adquisición de experiencia*;

Las experiencias externas e internas pueden ser ricas para el adulto, pero para el niño las riquezas se encuentran principalmente en la fantasía y en el juego. Así como la personalidad de los adultos se desarrolla a través de su experiencia en el vivir, del mismo modo la de los niños se desarrolla a través de su propio juego, y de las invenciones relativas al juego de otros niños y de los adultos. Al enriquecerse, los niños aumentan gradualmente su capacidad para percibir la riqueza del mundo externamente real. El juego es la prueba continua de la capacidad creadora, que significa estar vivo.

(Winnicott, 1942, p.2)

A nuestro entender, hemos de tener en cuenta que en la configuración que hemos descrito como espacio-tiempo lo anterior puede aplicar también para el adulto, dado que el vivir cotidiano permanece relegado a un segundo plano pudiendo intervenir la fantasía, debemos destacar que Winnicott a diferencia de Freud no asume una postura desde la cual el juego presente sus orígenes en la sexualidad infantil. En este punto, Freud entendiendo el juego bajo el principio de placer, plantea que en relación a la adquisición de experiencia comienza a intervenir el principio de realidad, a medida que el niño crece la realidad mostrará sus fuerzas contra la búsqueda de placer constituyéndose una renuncia a este, renuncia que no es real sino que se conforma en sustitutos. De esta forma, el adulto resigna al apuntalamiento en objetos reales y en vez de jugar, fantasea. El autor comparará a este adulto con un artista, el cual hace de la fantasía su fuente principal transformándola en obra de arte (Bareira, 2017). A nuestro entender, lo anterior remite en el adulto al proceso sublimatorio en tanto capacidad creadora, de hecho nos acerca a la actividad deportiva como espacio culturalmente aceptado para la descarga de lo pulsional dado que la realidad externa con todos sus componentes irá censurando su expresión en ciertos ámbitos. Podríamos decir que tras el avance en su obra Freud establece una bifurcación en cuanto a la transformación del jugar que podemos comprender a través de los desarrollos realizados en la primera tópica: tras el enfrentamiento entre la pulsión que reclamará su satisfacción y las prohibiciones morales, el yo se defendería del dolor reprimiendo aquel deseo que causa la incompatibilidad, a través del conflicto psíquico entre ambas se origina la represión, entonces, si en la infancia el deseo era motor del jugar posteriormente este se trueca de acuerdo a las posibilidades de elaboración (Bareira, 2017).

En referencia a la *integración de la personalidad* podemos afirmar que el uso de formas artísticas, la práctica religiosa y el juego tienden a la unificación e integración general de la personalidad. En el juego particularmente observamos un vínculo entre la realidad personal e interna y su relación con la realidad externa o compartida (Winnicott, 1942), si entendemos al deporte como práctica artística, justificamos en él la presencia de lo anterior. Heinemann (2001) afirma que uno de los valores del deporte refiere a la vida social, comunicación e integración, y este último punto lo entendemos no sólo como la integración de un otro en un ámbito grupal, sino también desde una perspectiva de la integración de la personalidad, a través de la práctica deportiva se favorece la integración psique-cuerpo. Tal integración es posible si entendemos que a través del juego podría propiciarse la manifestación de aspectos psíquicos, pero en la práctica deportiva encontramos además la puesta en escena del propio cuerpo y ello es fundamental para que pueda desarrollarse esta actividad, por eso creemos que favorece la integración de

ambos. En esta misma línea, hablando de integración podemos incorporar además la presencia de un otro, característica de la práctica deportiva y por ende diremos que el juego favorece la *socialización*; “es de destacar, además, el aspecto de socialización que posibilita el deporte a través del juego: el aspecto lúdico incentiva a la comunicación, la interrelación con todos aquellos que comparten el código” (Rubinstein, 2010, p.52). Podríamos aludir a que cada disciplina deportiva tiene un lenguaje único -reglas propias, formas de jugarse propias- y comprendemos así que el hecho de que exista un lenguaje compartido favorece la interacción entre los participantes. Diremos que los adultos generalmente se comunican a través del lenguaje, pero, qué ocurre en la *comunicación* cuando aludimos a los niños, “en el psicoanálisis de niños pequeños, ese deseo de comunicarse a través del juego se utiliza en lugar del lenguaje del adulto.” (Winnicott, 1942, p.3).

Hemos apartado para el final la *expresión de la agresión* proporcionada por el juego, ya que anteriormente basándonos en los otros puntos hemos elucidado diferentes aproximaciones a la función de descarga propiciada por el, pero este último punto alude directamente al tema central del presente trabajo.

Suele decirse que los niños "liberan odio y agresión" en el juego, como si la agresión fuera algo malo de que es necesario librarse. En parte es cierto, porque el resentimiento acumulado y los resultados de la experiencia de la rabia pueden parecerle a un niño algo malo dentro de él. Pero resulta más importante decir lo mismo expresando que el niño valora la comprobación de que los impulsos de odio o de agresión pueden expresarse en un ambiente conocido, sin que ese ambiente le devuelva odio y violencia. El niño siente que un buen ambiente debe ser capaz de tolerar los sentimientos agresivos, siempre y cuando se los exprese en forma más o menos aceptable. (Winnicott, 1942, p.1)

Lo anterior aplica también para los adultos, puesto que, como hemos esbozado nuestra postura en relación a la práctica deportiva como actividad que promueve la descarga de lo agresivo radica en que ésta se caracteriza por ser una actividad social y culturalmente valorada. Así como el niño valora el hecho de poder expresar estos impulsos de agresión en un ambiente que le es conocido, pensamos que el adulto también lo hace y de esta manera, el tiempo-espacio de la práctica deportiva conformaría ese ambiente familiar en el cual puede sentirse habilitado para expresar dichos impulsos.

Ahora bien, desde la teoría Freudiana es en la segunda tópica que es analizada la concepción de juego principalmente desde las características de la pulsión a partir del fenómeno de la “compulsión a la repetición”, lo anterior es planteado desde la dicotomía Eros-Tánatos con su consecuente aparición del problema de la destructividad. Freud toma tres ejemplos cuyas manifestaciones no podrían ser explicadas bajo el principio de

placer dado su carácter irreductible de displacer, situación que lo conduce al más allá de dicho principio. Uno de los casos que expone consiste en el juego de su nieto caracterizado por la secuencia *Fort* (se fue) - *Da* (aca esta), secuencia que se repite de manera incansable la mayoría de las veces en el *Fort*, a pesar de que el placer se corresponde con el *Da*. El autor realiza el siguiente análisis: el juego corresponde a la elaboración activa de un sufrimiento vivido pasivamente (*Fort*), ¿por qué la repetición en el *Fort*? dado que en la reproducción de lo penoso el empuje de la pulsión alcanza un placer proveniente de una fuente diferente del principio de placer. La repetición además se fundamenta en que permite descargar fantasías agresivas y de amor a un objeto sin riesgo y en que la repetición permite el dominio de la situación displacentera (Bareiro, 2017).

No sólo queremos referirnos en este punto a la función de descarga, sino también, a la pulsión de muerte como motor de la práctica lúdica y posibilitador de la actividad simbolizante. Encontramos que para Melanie Klein, conocida principalmente por su ejercicio en la Terapia de Juego “El motor del juego es la pulsión de muerte. Sólo en el espacio de la ausencia, en la posición depresiva, se da la condición de juego, acompañada de la posibilidad de simbolizar” (Lewin, 2004, p.362). Para Melanie Klein, no es posible entonces la actividad lúdica sin pulsión de muerte, es decir, sin un componente proveniente de lo agresivo. En palabras de Fernández (2013):

Se ha definido el juego como práctica simbolizante, como un movimiento con fines de simbolización. En el juego de hacer desaparecer-aparecer objetos, el niño repite de manera simbolizada y simbolizante la partida de la madre, su ausencia. Las repetidas experiencias de satisfacción-frustración, después de un periodo de ilusión omnipotente, son el origen de la noción presencia-ausencia, y la ausencia da lugar al reconocimiento del otro como diferenciado.

La definición previa abarca casi en su totalidad, los puntos trabajados como elementos que caracterizan al juego. Y tal como describimos, la pulsión de muerte resulta ser para algunos autores el motor de la actividad de jugar. Ahora bien, dijimos que la finalidad de la pulsión consiste en disminuir la tensión que esta carga energética provoca, si el motor del juego es la pulsión de muerte, su finalidad a través de esta actividad será precisamente el proceso de descarga energética.

Para concluir, podemos decir que hemos aludido en un primer momento al aspecto cualitativo o de sustitución simbólica, en el cual es reemplazado contenido inconsciente por otro siguiendo ciertas líneas asociativas. “El deporte permitiría dar cuenta del aspecto cuantitativo en tanto descarga muscular, y de lo cualitativo en tanto juego y competencia que, como tal, permite el despliegue de fantasías involucradas y su correspondiente contenido simbólico” (Rubinstein, 2010, p.53). Siguiendo el enfoque de

este autor, hemos descrito hasta ahora uno de los componentes cualitativos del deporte referido a la acción de jugar, nos restaría un segundo aspecto de esta índole referente a la competencia pero, creemos que el factor competitivo ha sido reconocido más recientemente y por ello lo dejaremos para el final, no sin antes plasmar que este encuentra un estrecho vínculo con el tipo de juego que caracteriza al deporte. Fernández (2013) alude a los siguientes tipos de juego: Agón (juegos que implican la competencia, la rivalidad y su fin es un triunfo), Alea (son aquellos en los que predomina el azar, no se trata de vencer a un adversario), Mimircy (refiere a aquellos juegos que consisten en un personaje ilusorio y no predominan las reglas, sino la simulación de otra realidad) y por último los juegos de tipo Ilinx (refiriéndose a aquellos juegos que buscan el vértigo), la misma autora menciona que según Huizinga el tipo de juego que corresponde a la práctica deportiva es Agón. En cuanto al componente cuantitativo, desde la postura de Rubinstein alude a la descarga a través de la musculatura, y al referirnos a ésta nos acercamos a la noción de movimiento o a la acción de moverse. Jugar implica moverse, y en la práctica deportiva hay ciertos movimientos que son recurrentes, a continuación intentaremos entonces dar cuenta de este aspecto.

Nos hemos detenido con particularidad en el componente juego, dado que a través de la capacidad sublimatoria propiciada por este podremos abarcar los dos puntos consecuentes. Diremos que el juego es a su vez sublimación; la sublimación primaria, el placer por la palabra y por el movimiento representan transformaciones de la pulsión que se encuentran ligadas a escenas primarias recreando fantasías sádicas de enfrentamiento o de unión, mientras que la sublimación primaria encontraría relación con el cuerpo, acentuándose más específicamente en la práctica deportiva (Lewin, 2014).

4.1.2 Movimiento

Al decir de Laplanche y Pontalis (2004) Freud reserva el término pulsión agresiva para referirse a la parte de la pulsión de muerte que es conducida hacia el exterior con especial colaboración de la musculatura y la finalidad consiste en aliviar la tensión que esta produce, en este sentido;

El deporte sirve muy bien a estos fines: es una actividad con un fuerte compromiso corporal. La musculatura puede utilizarse como vía para la descarga de tensiones del aparato psíquico y, conjuntamente, como fuente de liberación del sadismo y de la destructividad hacia fuera del sujeto. (Rubinstein, 2010, p.26)

Podemos afirmar que en un primer momento nos encontramos con el cuerpo, la musculatura como facilitadora para la descarga de esta energía. El movimiento muscular implica el cuerpo y está relacionado con la acción, pero también tiene determinantes psíquicos y psicosomáticos a considerar (Rubinstein 2010). El mismo autor plantea que

hay tendencia al movimiento que se vincula hacia la conservación de la vida y está ligada a los instintos de vida y aquí encontramos como ya Lorenz en los años 60, unos cuantos años atrás planteaba desde su postura innatista que “la agresión, como cualquier otro instinto, tiene como meta conservar la vida y la especie” (Balagué, 1981, p.20). En el sentido de lo anterior, Hernández (1989) en su delimitación del concepto de deporte afirma que para conocer al hombre en toda su extensión es necesario “considerar de manera inexcusable su capacidad de movimiento y las formas en que éste se manifiesta, ya que el ejercicio físico, no instrumental, es la primera vivencia de invención original que él mismo experimenta” (p.76) posteriormente el autor referirá a los movimientos primitivos consistentes en la finalidad de supervivencia. Además de este aspecto proveniente de lo biológico, encontraremos un andamiaje psíquico que empujará de manera constante y pulsará a la actividad (movimiento) (Rubinstein, 2010). Ahora bien, ¿cuáles son esos movimientos físicos de los cuales se componen las diferentes disciplinas deportivas que podríamos identificar con movimientos agresivos? La mayoría de las acciones realizadas durante el deporte incluyen golpear, patear, arrojar con los brazos o las manos, acciones que forman parte del ejercicio de la agresividad más directa o primitiva (excepto en el ajedrez, donde es más simbólica) (Rubinstein, 2010), en la mayoría de los deportes encontramos un objeto específico al cual patear, golpear, etc. como por ejemplo una pelota. Pero, ¿qué sucede en aquellos deportes en los cuales hay un mayor contacto físico? “Muchos padres y maestros aceptan el dicho de que es bueno permitir a los niños que se descarguen. El boxeo, la lucha y otras actividades deportivas son consideradas como medios de catarsis de la agresión hostil” (Balagué 1981, p.22), en el caso del boxeo por ejemplo creemos que sí podríamos encontrar algo de lo instintivo, porque a pesar de ser reglado es un sujeto, un otro el que está allí y a quien se debe golpear, metafóricamente podemos decir que tal como en los orígenes de la humanidad hay un otro con el cual luchar para sobrevivir -ganar-.

La escritura realizada hasta el momento, nos permite entender que la musculatura implicada en el movimiento conforma una de las vías para la descarga referente a las pulsiones provenientes de lo agresivo, ¿por qué a través del deporte? porque el deporte es en esencia movimiento (Rubinstein, 2010). En conclusión, pensamos que cuando hablamos de deporte, consecuentemente aparece en nuestro pensamiento la actividad física, justamente de eso se trata el deporte; de activar nuestro cuerpo, poner en movimiento nuestro componente físico. Ésto que damos por hecho cuando aludimos al deporte parece ser con gran certeza uno de los principales facilitadores que encontramos en la práctica deportiva como vía para la descarga de tensiones. E incluso, creemos que el deporte como facilitador del movimiento cuenta con un punto a favor, ya que a pesar de ser reglado, habilita movimientos que se vinculan con la agresividad directamente,

movimientos que realizados fuera de este contexto y sin los objetos que proporciona suelen ser categorizados como violentos. Hemos fundamentado hasta aquí, el aspecto cuantitativo del que permite dar cuenta la práctica deportiva. A continuación volveremos a centrarnos en lo cualitativo desde nuestro último componente, la competencia.

4.1.3 Competencia

El tipo de juego del cual se compone el deporte es Agón, conclusión que se basa justamente en el componente agónico característico de la práctica deportiva. Este tipo de juego incluye el cumplimiento de reglas, la disciplina y la constancia (Rubinstein, 2010). Según Fernández (2013) se corresponde con

Juegos de competencia, en donde partiendo de las mismas condiciones iniciales los rivales se enfrentan en torno a una cualidad (fuerza, ingenio, destreza, memoria), con el fin de dar al triunfo un valor indiscutible. Esta sería la categoría de las competiciones deportivas [...] En los juegos agonales el que gana lo hace por méritos propios, y se le ofrece un reconocimiento de su esfuerzo, trabajo o habilidad. (p.4)

Teniendo en cuenta los rasgos característicos en base a los cuales se ha delimitado el deporte, nos atrevemos a decir que actualmente concierne una actividad física de tipo agonal, reglada e institucionalizada y con un componente lúdico (Hernández, 1989). Cuando decíamos que este componente del deporte goza de un reciente reconocimiento, nos referíamos precisamente a la influencia de lo cultural en ello, nuevamente nos encontramos con el deporte como una actividad subjetivamente valorada para la expresión de diferentes conductas, pero que además es resultado de un “moldeamiento” por parte de las sociedades en las cuales se encuentra inserto. Entonces, el deporte actual configura en realidad una conducta humana y desarrollo social que adquiere características de sociedades actuales y contemporáneas con tendencia al éxito, a los resultados y a la espectacularidad en la que vivimos inmersos, la cual se ha convertido en una de sus cualidades identificatorias más significativas (Hernández, 1989). Hasta aquí intentamos contextualizar y conceptualizar el componente agónico del deporte. Ahora debemos centrarnos en su función en relación a la descarga.

Al decir de Rubinstein (2010) en relación a la competencia, esta “tiene dos factores a considerar: a) la descarga de agresión y b) la rivalidad” (p.59). Nos detendremos con particularidad en el punto a. El autor mencionado con anterioridad plantea que los modos en que se manifestará la agresión guardan un estrecho vínculo con el instinto de dominio, vemos como en este punto hay una reciprocidad con las teorías innatistas en su concepción de la agresión como un instinto innato y en relación a este último término diremos que el instinto no debe ser considerado simplemente como una fuente de placer ya que, representa también un esfuerzo, empuje o pulsión

direccionales que conducen al dominio del medio por parte del individuo a través de la utilización de los sentidos, por ejemplo, al aprendizaje de la marcha, en este sentido es que hablamos de instinto de dominio (Cuatrecasas, 1961). Basándonos en la definición anterior, el instinto de dominio encuentra una correlación con lo mencionado en el apartado referente al movimiento, en relación al empleo del cuerpo y sus sentidos para dominar el medio que nos rodea. Rubinstein (2010) justifica su afirmación de que el instinto de dominio se relaciona a la descarga de agresión a través de la competencia en el hecho de que el soporte de este asienta en la musculatura. En línea con lo anterior diremos que;

El dominio va de la mano de la exteriorización de los impulsos sádicos. Es así que lo asociamos a la crueldad infantil, la que es visible en muchísimas de sus conductas de control y violencia con juguetes, animales, u otros niños. Su fin original no es lograr que el otro sufra, sino poder exteriorizar ese caudal instintivo teñido de destructividad y deflexionarlo hacia fuera del propio sujeto. (Rubinstein, 2010, p.59)

Hasta aquí encontramos un fuerte componente instintivo-biológico, pero, al hablar de sadismo nos acercamos a lo pulsional. Desde el punto de vista terminológico, Freud reserva el término «sadismo» o «sadismo propiamente dicho» para referirse a la asociación entre sexualidad y violencia ejercida sobre un otro (Laplanche y Pontalis, 2004). A lo largo de la obra de Freud, encontramos que el sadismo se ve relacionado a la pulsión de apoderamiento y en este sentido “la pulsión de apoderamiento constituye una pulsión independiente, ligada a un aparato especial (la musculatura) y a una fase precisa de la evolución (fase sádico-anal). Pero, por otra parte, «[...] dañar el objeto o aniquilarlo le es indiferente» (Laplanche y Pontalis, 2004, p.14). De la teoría freudiana, podemos destacar que el concepto al que aludimos previamente se vincula a las pulsiones agresivas. Entonces, decimos que el sadismo se ve relacionado por una parte a la pulsión de apoderamiento la cual está ligada a la musculatura y por ende al movimiento. Por otro lado, se vincula a la fase sádico-anal, entendemos que en la fase anal ubicamos la búsqueda del control esfinteriano el cual se verá influenciado tanto por elementos de placer, así como por la influencia de los padres para lograrlo y en tal sentido dicha fase adquirirá ciertas características, una de ellas refiere al sadismo, que se relaciona originalmente con la intención de controlar las figuras paternas, aparecen a raíz de lo anterior los sentimientos referentes al control, al dominio, pero también a la oposición. Pero, diremos que la finalidad en sí misma de esta concepción referente al dominio no es la de dañar al otro o hacer que el otro sufra, sino exteriorizar esos impulsos sádicos que se encuentran originariamente contra sí mismo. En este sentido: “la génesis del sadismo se describe como una derivación hacia el objeto de la pulsión de

muerte que originariamente apunta a destruir el propio sujeto” (Laplanche y Pontalis, 2004, p.329).

A nuestro entender hay algo bastante claro, para que sea posible la práctica deportiva es necesario el movimiento y por ende la utilización de la musculatura, pero además el deporte nos brindará en la mayoría de los casos ya sea con mayor o menor contacto físico la presencia de un otro que representa un rival, alguien a quien lo que se busca es dominar, vencer y cuando no es un otro tenemos marcas, metas contra las que luchar.

Al jugar un partido se está liberando tensión y descarga pero además soltando de ataduras la tendencia a matar, a destruir y apropiarse. Para ganar, además hace falta una buena cuota de sadismo, sacar afuera el “instinto asesino”. El alma privilegiada son los músculos, con el complemento muchas veces de un palo, un bate, una raqueta o, simplemente con una pelota de por medio. (Rubinstein, 2010, pp.59,60)

Lo anterior se basa en una perspectiva de juego orientada a resultados. Los deportistas suelen mostrar una mayor o menor agresividad según si está orientada al resultado o al aprendizaje. Se manifestarán menos las respuestas agresivas cuando se trate de una competición orientada al aprendizaje, donde lo que motiva la práctica es el esfuerzo propio por objetivos y no priman las comparaciones con otros deportistas. Mientras que, cuando la competición se dirige al resultado, el deportista se preocupa por demostrar y comparar su habilidad con otros, priorizando la victoria por encima de todo, será probable que el deportista demuestre actitud agresiva en este último caso y no en el primero (Pelegrín y Garcés, 2008).

4.1.4 La Sublimación; Mecanismo de Defensa Implicado en la Función de Descarga a través de la Práctica Deportiva

Entendemos que el mecanismo de defensa implícito en los procesos de descarga descritos a través de los tres componentes principales del deporte se refiere a aquel que denominamos sublimación. Vemos que desde los orígenes de las teorías que consideran la agresión como instinto, ya Lorenz proponía el deporte como medio de sublimación, proporcionando este objetivos sustitutivos a la agresión (Balagué, 1981). La sublimación representa una única noción psicoanalítica susceptible de explicar el hecho de que obras creadas por el hombre tales como realizaciones deportivas, científicas, o artísticas y que parecen estar alejadas de cualquier referencia a la vida sexual sean producidas sin embargo, gracias a una fuerza tomada de una fuente sexual; entonces, metafóricamente, tanto las raíces como la savia del proceso sublimatorio son pulsionalmente sexuales pero, el resultado o producto de dicho proceso consta de una realización no sexual y que a su vez está en conformidad con los ideales de una época dada. Para concluir, el

concepto de sublimación se refiere entonces a la necesidad de dar cuenta del origen sexual del impulso creador del hombre por parte de la teoría psicoanalítica (Nasio, 1996).

Por su parte, Rubinstein (2010) en su análisis psicoanalítico del deporte, realizado también desde una perspectiva tridimensional plantea que podríamos decir que el deporte es una actividad sublimatoria si tenemos en cuenta que en lugar de satisfacer los instintos sexuales o agresivos de forma directa, se altera el fin y el objeto de los mismos, siendo dirigidos hacia objetos o actividades que son socialmente valoradas.

El deporte hoy en día goza de un claro reconocimiento, atravesando todos los géneros, edades y clases sociales, donde la sublimación establece entonces un estrecho vínculo con lo cultural, en este sentido, Hornstein (2000) se pregunta:

La sublimación: ¿a qué exigencias pulsionales responde? ¿A qué instancias satisface? ¿De qué angustias defiende? Freud introdujo la categoría del valor: el Yo se asigna valor a sí-mismo, a sus actividades y a sus objetos. Con la instauración del ideal lo placentero puede (y suele) no coincidir con lo valioso. La sublimación depende de una significación singular que puede estar en concordancia o en discordancia con los valores privilegiados en el campo cultural. (p.596)

Basándonos en estos aportes podemos establecer una relación entre el componente cultural de la actividad en cuestión y el proceso sublimatorio que se produce a partir de la misma. En cuanto a la sublimación, Nasio (1996) afirma:

Sublimación quiere decir sobre todo plasticidad, maleabilidad de la fuerza pulsional. Freud lo escribe con mucha precisión: la sublimación es la posibilidad de cambiar el fin sexual por otro, ya no sexual, es decir, la capacidad de cambiar una satisfacción sexual por otra, desexualizada. El destino de la pulsión que denominamos sublimación es, hablando con propiedad, la operación misma de cambio, el hecho mismo de la sustitución. Por lo tanto, la sublimación es, ante todo, el pasaje de una satisfacción a otra, más bien que un modo particular de satisfacción. (pp.111,112)

Para que sea posible el referente proceso de sublimación, existen dos condiciones básicas que deben cumplirse, estas son: la desexualización del fin, consistente en sustraer el investimento que carga un objeto erótico para destinarlo a un objeto no sexual, y obteniendo satisfacción de todas formas, no sexual. Y por otro lado la iniciación y orientación de la sublimación, funciones desencadenadas por el Ideal del Yo, este proceso difícilmente se desarrollaría sin el sostén de los ideales simbólicos y de los valores sociales de la época que rodean la orientación de dicho proceso (Nasio, 1996). En una época donde la actividad deportiva obtiene un gran valor y apoyo cultural, es lógico que dicho proceso se vea en innumerables ocasiones orientado a su práctica.

Para esquematizar y concluir lo dicho hasta ahora entendemos que, como la sublimación es sexualidad coartada en su fin y su objeto, entendiendo a ésta como productora de placer, de creatividad en tanto transformación no instintiva de la naturaleza

y que además suele ser por lo general bien valorada y no censurada por la sociedad es que, la actividad deportiva puede ser considerada también bajo estos términos como una actividad sublimatoria (Rubinstein, 2010).

4.2. Análisis de la Agresión desde Diferentes Ámbitos: los Medios de Comunicación, la Familia y los Aficionados

Hemos intentado dar cuenta del deporte en tanto actividad que permite la sublimación de los impulsos agresivos y por ende no habría hasta aquí una manifestación directa, ya sea física o verbal contra un otro que sea visible ante los ojos de los demás. En el presente apartado nos centraremos, sin embargo, en aquellas manifestaciones directas que evaden de alguna manera la finalidad sublimatoria de la práctica, dejando en evidencia la conducta de agresión en tanto violencia, siendo reconocida y visualizada por los otros. Hablamos entonces de una falla en cuanto al mecanismo de defensa mencionado, abriendo paso a las conductas directas de violencia. Como sabemos, los diferentes deportes actuales se conforman también por un reglamento que rige y legitima la práctica en pro de un juego limpio, cuando nos topamos con conductas violentas de tipo negativo, por lo general estas reglas suelen romperse. Sin embargo, entendemos que el ámbito deportivo da lugar a ciertas conductas violentas, que son consideradas como asertivas dado el tipo de refuerzo primario que se obtiene, es decir, se justifican en su finalidad de ganar, meter un gol, etc. En este sentido, diremos que, el origen de las actividades deportivas parece ser religioso o bélico pero siempre con un trasfondo lúdico, aún así lo que entendemos hoy por deporte difiere mucho de sus orígenes ya que, en aquellos momentos las reglas existentes tenían como finalidad mantener el encanto del juego y solían reforzar el elemento aleatorio del mismo, hoy, sin embargo, de acuerdo con las exigencias sociales el deporte se ha vuelto guardián del respeto a las reglas, las leyes, en pro de un juego limpio que configura un horizonte de verdad del comportamiento en sociedad, es por ello que cuando acaece un suceso violento causa mucha extrañeza, ya que el lugar simbólico que configura el deporte en tanto redención para el enfrentamiento, más allá de la confrontación puede verse burlado a través de estos hechos y padecer aquello que pretende sublimar, es decir, la violencia (Sánchez, Ferreira, Mosquera y Proença de Campos, 2007).

Hemos mencionado que las teorías del aprendizaje refieren sobre todo a la conducta agresiva en su carácter de aprendida y además, destacan la influencia de entornos sociales y ambientales que pueden favorecer o no las formas de manifestación de dicha conducta. Nos interesa en este punto pensar la agresión en el deporte desde algunos contextos, centrándonos en los medios de comunicación, la familia, y el ámbito de los aficionados o espectadores. Antes de comenzar con el análisis de estos puntos,

queremos mencionar además de lo esbozado previamente en cuanto a la violencia en el deporte que también aparece un factor relacionado al grado de tolerancia social que está implicado en la cuestión, ya que actualmente el hecho de que estos tipos de comportamientos se produzcan en un contexto deportivo, resulta ser socialmente más aceptado que si se produjera en cualquier otro ámbito (Gómez, 2007). Por otro lado, el deporte como práctica y juego es una actividad reglada, pero su normativa no alcanza a los ámbitos involucrados que quedan por fuera del juego en sí mismo:

Paradójicamente –en relación con otras instituciones sociales– el deporte es una de las actividades humanas más regladas, incluso en lo referente a la limitación del uso de la violencia. Sin embargo, se encuentra reglada sólo como práctica, ya que estas reglas no alcanzan a espectadores, directivos, medios de comunicación, etc.; allí, sólo actúa la sociedad a través de los cauces legales normales. Es posible que ahí exista una contradicción, ya que se enfrentan en el fenómeno deportivo dos concepciones de deporte, de hombre y de violencia, que no han evolucionado paralelamente. (Sánchez et al. 2007, p.163)

Basándonos en lo descrito diremos que, cuando acaecen conductas violentas dentro del juego podríamos decir que se evade justamente el carácter sublimatorio de la práctica y para comprender dicha evasión debemos pensar en la influencia de agentes externos, agentes que además no están comprendidos por la normativa de la práctica deportiva, sino que se rigen por otras normas que no han evolucionado a la par de aquellas que competen al deporte. Es en estos ámbitos que nos centraremos en tanto influencia ante las conductas agresivas y en tanto ámbitos de violencia en sí mismos.

4.2.1. Medios de Comunicación

A nuestro entender, los medios de comunicación pueden ser calificados como uno de esos factores ambientales en tanto forman parte hoy en día indudablemente del ámbito deportivo, dado el avance tecnológico cada vez mayor, la tecnologización de los espacios y la comercialización de los espectáculos deportivos. En cuanto a la influencia de los medios “existe acuerdo por parte de la población en que la forma que tienen los medios de comunicación de tratar la violencia en el deporte no es la más adecuada y que incluso podría llegar a facilitar que se produzca y/o mantenga.” (Gómez, 2007, p.71). Ya en la década del 80, se destacaban la violencia y la brutalidad como instrumentos de éxito para los medios de comunicación (Balagué, 1981). Pensamos que las condiciones de una sociedad dada en un momento dado tienen estrecha relación con lo anterior, la influencia y el éxito de los medios no sería eficaz bajo el uso de estos elementos sin consumidores que recurren a tal contenido. Valga la aclaración de que al momento de incorporar los medios de comunicación estamos hablando del deporte como espectáculo,

y ello no significa que en el deporte que queda por fuera del espectáculo no exista violencia, sino que se produce en una menor medida y con distinta intensidad porque la condición a la que alcanza el deporte cuando se convierte en un espectáculo promueve situaciones que favorecen la aparición de factores condicionantes de conductas violentas. (Sánchez et al. 2007)

En sí mismo, el deporte es espectáculo, provoca emociones y sensaciones, tanto en quien mira como en quien practica; cuando se produce una noticia extraordinaria en este mundo, los ingredientes se combinan alcanzando la mayor difusión. Los sucesos violentos que acaecen en el mundo del deporte se estructuran para ser vendidos y consumidos a unas audiencias que cada vez son más fácilmente manipulables, poco reflexivas, pero también más difíciles de sorprender; de ahí la necesidad de crear un discurso bélico y agresivo que realce el alcance de la noticia. (Sánchez et al., 2007, p.153)

Creemos que en diversos ámbitos, no sólo en el deportivo, los medios de comunicación muestran los hechos de agresión bajo imágenes y discursos que pueden promover la imitación de los hechos. Hoy en día, cuando consumimos el producto de los diferentes medios de comunicación, diarios, televisión, radio, entre otros vemos que el factor repetitivo y al que ponen acento refiere en su mayoría a diferentes tipos y ámbitos en los que acaece la agresión, ya sea desde una simple discusión acaecida entre personajes mediáticos hasta graves hechos delictivos. Entendemos así que el espectro con el que cuentan los medios para referir a hechos agresivos es muy amplio y que el consumo de su producto también lo es. En un público tan diverso y numeroso creemos que es posible el reforzamiento de conductas agresivas en sus espectadores. Vogg y Bandura, tras la realización de numerosos experimentos sobre la visión de films agresivos y la posterior influencia de éstos en las conductas de juego de los niños han concluido que en aquellos niños que habían observado modelos de films agresivos el juego agresivo y los actos violentos aumentan considerablemente, de esta forma podemos afirmar que dado el status del cual goza el deporte de élite actualmente, la repetición y transmisión de escenas violentas podría favorecer la imitación, pero, no debemos dejar de lado que la mayor parte de la influencia puede deberse al clima que logran generar los medios de comunicación previamente a un encuentro deportivo de importancia, en este sentido, las expectativas de muchos aficionados pueden cifrarse bajo la violencia anticipada que transmiten comentaristas, etc., más que en el espectáculo en sí mismo (Balagué, 1981).

Entendemos que en deportes de espectáculo, los medios de comunicación tienen un rol muy acentuado, y si lo que hoy en día vende son los hechos de violencia a ello apelarán para mantener la atención de sus seguidores, “los sucesos violentos resultaban llamativos, creaban expectación, en definitiva, ‘vendían’ y eso trajo tras de sí un uso

interesado y oportunista del tema, tanto por parte de distintos profesionales como de los medios de comunicación” (Mosquera y Pato, 1998, p.109). El motor del tipo de mediatización al que aludimos es el consumo del producto, pero lamentablemente las consecuencias pueden ser negativas tales como las conductas repetitivas y normalización de la violencia en ciertos ámbitos por parte de la sociedad. A pesar de lo anterior, creemos que los medios de comunicación pueden ser un eficaz medio para combatir la violencia en el deporte, principalmente en su influencia sobre las hinchadas. Un claro ejemplo de ello es la campaña publicitaria realizada por la selección española en 2004, en la Eurocopa, donde se apeló a que todos los españoles defendieran a un solo equipo para evitar el establecimiento de diferencias dependiendo del equipo del cual fueran seguidores, de hecho uno de los anuncios que se destaca parece ser el de un jugador del Club Atlético de Madrid que se dirige a sus seguidores solicitando que sean seguidores no solo de su club, sino también de los demás, de esta forma alude a que todos son un equipo; tenemos aquí un claro ejemplo de que los medios de comunicación pueden ser utilizados bajo la premisa de evitar o reducir la violencia en el ámbito deportivo (Gómez, 2007).

No podemos perder de vista, que lo descrito hasta aquí es posible en un momento y sociedad dada, hemos destacado el avance tecnológico, pero no sólo ello, en nuestra sociedad particular son diversos los artículos que aluden al consumo, “este deporte profesional y espectacular se constituye sin duda en máximo símbolo de una sociedad consumista y competitiva en el que los valores supremos los ostentan el triunfo, el éxito, la fama y el dinero derivado de ellos” (Durán, 1996, p.108). Por otro lado, la aparición cada vez mayor de redes sociales que nos permiten acceder a estos contenidos con tan sólo un celular y decimos tan solo porque actualmente la gran mayoría de las personas cuentan con un smartphone que les habilite a utilizar redes sociales. Por supuesto que de la mano de estos avances, los medios de comunicación ya no suelen constatarse tan solo como la televisión, la radio y el diario, sino que también llegan a nosotros a través de celulares, computadoras, tablets y es así que accedemos a la información que nos brindan en cualquier momento, en tales condiciones casi nadie queda por fuera, la mediatización hoy por hoy atraviesa sin más todo tipo de clase social, edad y género.

La función que los medios cumplen dada la agresión en el deporte no sólo consta de brindar información, sino de atraer a sus espectadores a través de hechos de violencia acaecidos en el ámbito deportivo, promoviendo indirectamente el aprendizaje y repetición de las acciones y la naturalización de estas en el ámbito deportivo por parte de la sociedad. Una de las formas de influencia tal como menciona Zajonc en 1996 podría ser resultado de la sola exposición a situaciones agresivas, donde éstas resultan de agrado para los observadores tras un período de repetición, por otro lado, Skinner en 1993

señala como hipótesis la saturación, donde la exposición continuada a hechos agresivos tendría como resultado tras un cierto período de tiempo la apatía del observador, es decir se llega a observar tanta agresión que ésta se convierte en algo que resulta normal. Una última explicación podría referirse a los trabajos realizados por Bandura entre los años 1969 y 1973 quien explica que a través de films, fotografías, escritos o incluso descripciones orales sobre la conducta agresiva puede obtenerse un aprendizaje social de la agresión (Balagué, 1981). Lo anterior aplica no sólo para el público deportivo, sino que también puede vincularse al propio deportista, dado que los medios informativos al destacar recurrentemente a los autores de los actos agresivos, ya sea en titulares, primeras tapas, repitiendo filmaciones, etc. fomentan la posibilidad de reforzar en él la conducta que se trata de extinguir (Balagué, 1981). Para finalizar, parece interesante destacar, que los medios de comunicación no sólo enfatizan en actos de violencia propiamente dichos, sino que de trasfondo encontramos que la información que difunden se caracteriza por un sentido amoral de la violencia en el ámbito y muy estrechamente vinculado a la competencia, en este sentido Durán (1996) afirma:

Si realmente el deporte espectáculo limita cada vez más los comportamientos de violencia física tanto en el terreno de juego como en las gradas, no es menos cierto que, a través de los grandes medios de comunicación, exalta otro tipo de agresividad, más amoral que física, aquella que glorifica la competitividad, que exige la existencia en todos los órdenes de la vida de ganadores y perdedores, en el trabajo, en las relaciones de pareja, en la propia familia. (p.107)

Entonces, la realidad social se nutre de ciertos acontecimientos cotidianos y éstos han de configurarla, en esta definición de la realidad, el ámbito deportivo resulta ser un agente importante y el tratamiento que se haga de él dará lugar a toda una serie de consecuencias que pueden influir tanto en el individuo como en la propia sociedad (Mosquera y Pato, 1998). A nuestro entender, gran parte de la influencia de este ámbito pasa por la utilización de la información y los hechos adquiridos a través de él por parte de los medios de comunicación, y las consecuencias varían dependiendo de los modos en que éstos la utilicen.

A modo de conclusión, diremos que hemos aludido hasta aquí principalmente a la forma operante de los medios de comunicación masivos tradicionales en la actualidad, entendiendo estos como aquellos referentes a la televisión, la radio, los diarios, etc., sin embargo hemos remitido a la actual tecnologización de los medios y con ello debemos destacar la aparición de nuevos medios de comunicación, nos referimos directamente a las redes sociales. En cuanto a aquellos medios de comunicación tradicionales debemos tener en cuenta, que detrás de su contenido se encuentran profesionales cuya actividad es regida por la responsabilidad ética, y que los medios de comunicación en sí mismos

son regidos también por ésta bajo diferentes normativas. Sin embargo, cuando nos topamos con medios de comunicación masivos tal como son consideradas actualmente las redes sociales, debemos destacar que no siempre se rigen bajo valores éticos, en este sentido quienes participan de las redes sociales y siendo estas abiertas a todo público, no siempre se rigen por una responsabilidad personal ética a la hora de compartir información, entonces, en ocasiones el discurso que se fomenta a través de estos medios puede tener como finalidad precisamente la agresión y la violencia. Esto es posible dada la característica de bidireccionalidad en la comunicación a través de estos medios ya que supone la retroalimentación emisor-receptor y de que pueden ser gestionadas tanto por profesionales de la comunicación como por personas totalmente ajenas a los medios (Arocena, Cristiano, Domínguez, Paternian y Traverso, 2019). Ante esta situación las posibilidades de aparición de contenidos referentes a la agresión son mucho más amplias. Por supuesto, entendemos que la explicación en cuanto a la influencia de éstas sobre la sociedad se rige también bajo las posibilidades de saturación, repetición, exposición pero, debemos destacar que el espectro de influencia con el que cuentan estos medios es mayor dada su condición de que actualmente atraviesan sin más a la mayoría de la población, teniendo acceso a ellas tanto como receptor o como transmisor en cualquier momento y que los protagonistas bajo este tipo de medios pueden transmitir discursos violentos utilizando el medio como un escudo que permite el cuasi-anonimato, de esta forma aparecen las redes sociales como un medio habilitador para este tipo de discursos que pueden ocasionalmente verse afectados por la intencionalidad de transmitir violencia.

4.2.2. Familia

Podemos identificar el lugar de la familia como factor ambiental desde dos puntos de vista. El primero refiere a su rol educativo y de contención en las primeras etapas de vida del sujeto, en un segundo plano podemos ubicar a los integrantes de la familia en su rol de espectadores del deportista. De un modo más generalizado, como afirman Loeber y cols. en 1993, entre los factores de riesgo que pueden estar asociados al comportamiento agresivo y violento encontramos que uno de ellos podría referirse a la eventual generalización y estabilidad por parte de los diferentes contextos de una actitud agresiva desde la infancia e incluso hasta la edad adulta, años después, en 1998 Loeber y Stouthamer-Loeber afirman que las conductas agresivas pueden tener estrecha relación con la estabilidad y generalización mencionadas anteriormente y que se deban tanto a la constitución del niño o niña, así como a la influencia del ambiente familiar (Pelegrín y Garcés, 2008).

En cuanto a la primera cuestión, el rol de los padres que incluso podríamos ejemplificar desde el juego infantil radica en la contención del niño, es decir, brindar un espacio seguro para la práctica lúdica pero no dejar a un lado la parte de su rol que refiere a contribuir en la educación del niño. Al hablar de educación, no lo hacemos en el sentido estricto de la palabra, sino para aludir a que los ámbitos familiares podrían proporcionar al sujeto diferentes aprendizajes que serán estructurantes. Tal como afirma Bandura en 1997, un factor que predispone al sujeto a un desajuste personal y social desde la infancia y adolescencia y pudiendo continuar en la adultez refiere a la imitación de modelos agresivos y violentos, de hecho afirma que a través de diferentes investigaciones se obtiene como resultado que la agresión en jóvenes suele ser aprendida a partir de interacciones del niño/a con su entorno en su gran mayoría, Huesmann en 1998, señala que la agresividad en niños y niñas parece estar en gran medida determinada por un entorno que la refuerce, el cual suministra modelos agresivos, frustra y victimiza (Pelegrín y Garcés, 2008). Basándonos en lo anterior, podemos decir que ante la posibilidad de que un niño/adolescente reaccione ante una situación frustrante con una conducta agresiva, y su entorno familiar tomase una actitud y valoración positiva de dicha acción podría reforzar tal comportamiento, de forma que puede instituirse como aprendizaje para el sujeto reiterándose cada vez que enfrente una situación de similares características, tal aprendizaje podría adquirirse de forma que perdure aun en la adultez. Cuando las conductas agresivas sean habituales por ejemplo entre integrantes del grupo familiar, aplica lo mismo ya que el entorno las facilita y de la mano de ello tras innumerables repeticiones puede eventualmente preceder una normalización de tales conductas por parte del niño. Es por ello, que el entorno familiar puede efectivamente influenciar en las conductas del sujeto/deportista. De hecho, en una investigación realizada por Pelegrin en el año 2001 sobre conducta agresiva y deporte refiere como una consecuencia del grupo familiar a la transmisión intergeneracional de la agresión. La autora afirma:

El comportamiento agresivo a la vez que se aprende se transmite, creando un círculo vicioso entre las distintas generaciones. Además la persona que agrede también se está perjudicando debido a los constantes y elevados niveles emocionales de agresividad a los que se expone. Por tanto, la agresión se convierte en un "efecto boomerang" que, de alguna manera, amenaza contra la salud física y mental tanto del agresor como de la víctima. (Pelegrín, 2002, p.41)

Abordemos ahora el segundo plano que ocupa a nuestro entender la familia, y ahora si, hablando ya no desde la cotidianeidad de la familia de un sujeto, sino de la familia específicamente de un sujeto-deportista, el lugar que aquí nos compete se refiere a la familia-público-hinchada. "También los familiares influyen en la conducta agresiva de

los deportistas. Son un público espectador cuyos comentarios se prolongan más allá de la duración del partido, en casa, antes del siguiente encuentro, etc.” (Balagué, 1981, p.32), coincidimos con la autora en esta descripción de la familia-público en general, pero a nuestro entender podemos visualizarlo con frecuencia en los padres, y/o adultos referentes. Eventualmente visualizamos un alto grado de implicación emocional de los padres en relación al rendimiento deportivo de sus hijos, suelen acudir con gran antelación a los encuentros deportivos en los que participan sus hijos, e incluso en muchos casos asisten a gran mayoría de los entrenamientos (Balagué, 1981) y como hemos mencionado anteriormente, en gran parte de los casos sus comentarios pueden proseguir aún cuando las instancias finalizan abarcando de esta forma el ámbito cotidiano-familiar.

Por otro lado, cuando se trata de deportes-espectáculo, entendemos que tratándose de vínculos familiares, éstos pueden transmitir deseos propios así como fracasos propios, nos planteamos que existe la posibilidad de identificación con mandatos externos. Supongamos ocasionalmente que un padre que no tuvo el acceso deseado a la práctica deportiva por diferentes motivos, y que por ende su deseo y expectativa en torno a la posibilidad de haber sido un deportista destacado es transmitido a su hijo, las expectativas y presión ejercida sobre él podrán ser muy amplias. Pensemos en otro ejemplo; un padre que fue deportista y no logró ser reconocido de la forma que le hubiera gustado, su sentimiento de frustración puede ser transmitido a una nueva generación. Donde el trauma del padre se representa en la frustración de no haber llegado a ser aquel deportista que deseaba mientras que en el niño, el síntoma de lo anterior puede referir a la agresión. Entonces, a través de la agresión como síntoma el niño podría estar poniendo de manifiesto aquello traumático de la historia de su padre (Sapriza, 1993). En este sentido, hablamos de identificaciones con ciertos mandatos propiciados por el entorno familiar que tienen sus orígenes en la historia de un otro.

Hemos intentado dar cuenta de un ejemplo que nos permitiera describir la transmisión de una historia personal bajo la forma de un mandato desde el lugar personal del rol de padre, desde su subjetividad e historia. De la mano de ello hemos pensado ya no desde la individualidad de los padres, sino desde el lugar de sujetos indiscutiblemente influenciados por las sociedades actuales en el deporte-espectáculo tal como lo describimos en el punto previo referente a los medios de comunicación, en una cultura individualista y basada en la competitividad creemos que esto también puede ser vehiculizado a través del posible deseo de los padres en el afán de que sus hijos sean los mejores, de que sean el futuro Messi, o el futuro Suárez. En este sentido, diremos que el hecho de que los jóvenes se inicien en la práctica deportiva bajo el afán de llegar a ser un participante de gran reconocimiento representa un gran error, ya que diferentes

investigaciones en el ámbito deportivo-educativo han puesto de manifiesto que guiar al niño desde edades tempranas por este camino suele conducir a la frustración, desilusión y al eventual abandono temprano de la práctica deportiva, siendo en la gran mayoría de los casos los padres y entrenadores quienes por propio egoísmo conducen al niño por esta vía (Durán, 1996). Ya hemos mencionado que en las teorías del aprendizaje se destaca la frustración como un facilitador que podría desencadenar la agresión, tal como menciona Durán (1996), si las influencias directas como la familia conducen por esta vía individualista y consumista conducen según investigaciones a la frustración. De hecho, en su ocasional afán porque sus hijos sean los mejores pueden acaecer hechos de violencia que son efectuados y producidos por los propios padres, “en los partidos suelen alterarse y emitir improperios tanto contra el árbitro como contra los otros jugadores o incluso contra el propio entrenador si considera que no ha favorecido a su hijo” (Balagué, 1981, p.32), la autora continúa mencionando que se han dado peleas entre padres con ocasión de un encuentro, lo anterior es publicado en el año 1981, hoy en 2020 vemos incluso con mayor frecuencia hechos en los que padres se pelean con entrenadores, jueces e incluso llegan a agredirse de diferentes formas entre ellos. Veamos los siguientes titulares a modo de ejemplo: “Violencia en el fútbol: un padre salta al campo a agredir al entrenador por no poner a su hijo” (Diario 20 minutos, 2018, España), “Padres de niños del Baby Fútbol golpearon a un juez. Perteneían a Central Español. Esperaron al árbitro al término del partido y lo golpearon e insultaron. Le provocaron hematomas y la pérdida de varias piezas dentales.” (Subrayado, 2011 Uruguay), “Árbitro de baby fútbol es agredido: La sociedad está violenta. Sus mayores, en vez de dar el ejemplo, rechazando y repudiando todo acto de «irse a las manos» por cualquier motivo, al contrario, ante los niños desatan toda la furia con insultos y golpes. [...] (Diario El Pueblo, 2015, Salto, Uruguay), “Un niño de 11 años que juega para Los Andes de San Francisco denunció que fue víctima de un violento ataque por parte de un mayor de edad en la noche de este martes, en el marco de la tercera jornada del 44º Nacional de Baby Fútbol. Su equipo le ganó a Barrio Jardín por 2 a 1, al finalizar el encuentro, según cuenta la familia y el propio menor, un adulto que sería de la parcialidad de barrio Jardín, lo golpeó salvajemente con un palo.” (Periódico Vía San Francisco, 2020, Argentina). Los titulares a los que nos referimos previamente dan cuenta de situaciones específicas de violencia por parte de los padres-espectadores en los últimos años.

Podemos esquematizar lo esbozado hasta aquí claramente en uno de los deportes que hoy en día goza de gran prestigio y reconocimiento, el fútbol:

Desde la antigüedad el deporte ha sido considerado como una actividad básica y fundamental para el desarrollo humano del individuo, pero en definitiva es una

estrategia donde interactúan componentes corporales, de integración social y cultural que en el caso del fútbol se aprecia en mayor proporción esta combinación, es así como este deporte se ha convertido en el sueño de cada niño y cada padre, pues lleva articulado el reconocimiento y el reto constante de ser mejor cada día con el objetivo de sobresalir. (Molano y Molano, 2015, p.27).

Para finalizar, diremos que los modos de influencia en relación a la violencia por parte del ámbito familiar suelen generalizarse bajo la eventual posibilidad de transmitir modelos agresivos, ya sea mediante conductas de ésta índole que suelen ser recurrentes y que funcionan como modelo, mediante la transmisión de mandatos y deseos personales, o mediante conductas que salen del entorno familiar-cotidiano manifestándose en el ámbito deportivo directamente.

4.2.3. Aficionados

“Una cosa es la violencia protagonizada por los propios deportistas (que suele relacionarse directamente con el propio juego), otra, los comportamientos violentos cometidos por los espectadores o los aficionados (que se producen, cada vez más, fuera del campo deportivo)” (Sánchez et al., 2007, p.160). Pensamos que al hablar de la agresión en los espectadores o aficionados, aludimos a dos formas de influencia, por un lado, entendemos que el encuentro deportivo vehiculiza ciertos sentimientos que promueven la violencia en el ámbito de la hinchada misma, por otro lado actitudes violentas por parte de la hinchada influyen en el juego mientras se disputa.

Podríamos definir al aficionado como aquel seguidor de un equipo o jugador el cual se caracteriza por el entusiasmo con el cual atiende a las actividades de su equipo y que además, hace lo necesario para que su equipo se entere de que está presente (Castro, 2010), el autor referido, señala además que con el paso del tiempo los éstos han pasado de ser espectadores pasivos a convertirse en actores principales dado que sus comportamientos han desbordado la pasividad anterior, siendo actualmente protagonistas vitales del deporte. Una vez aclarado lo anterior, nos centraremos en el abordaje que nos compete.

Al referirnos a la agresión entre los espectadores, encontramos que lo descrito en los puntos anteriores aplica también a ellos, tanto las influencias referentes a la sociedad, como la identidad, el aprendizaje y los medios de comunicación. En este sentido, debemos tener en cuenta que lo que está en juego es la identificación del sujeto con un club/deportista, constituyéndose como parte de la identidad propia. Sin embargo, nos parece oportuno abordar este punto desde un deporte en particular, el fútbol, dado que hoy en día constituye un fenómeno social que atraviesa sin excepción a la gran mayoría de la población mundial.

Es así, que Espinoza, Barredo y Fernández (2015) en su investigación acerca de la seguridad en los campos de fútbol, afirman que tras la internacionalización y comercialización del Fútbol, fenómeno que aparece en sus comienzos en Inglaterra y cuya consecuencia directa es la transformación física y social de la estructura de los estadios, promoviendo de esta manera escenarios deportivos que abarcan un gran conglomerado de espectadores, entre ellos jóvenes e incluyendo el sector más pobre de la clase obrera -el fútbol para los ingleses solía ser un deporte de ricos, incluso hoy en día aún escuchamos que para esta nación el fútbol es el deporte de los caballeros, de hecho actualmente existen series televisivas que escenifican tal cuestión-. “En estos denominados graderíos populares, por primera vez se detectaron manifestaciones extremistas de apoyo a un club ya en los años sesenta, en un intento de ciertos jóvenes de fomentar tradiciones culturales y reinventar algunas, persiguiendo la reafirmación de una identidad” (Espinoza et al., 2015, p.223).

Hemos esbozado hasta aquí una primera característica, la identificación. De hecho podríamos aludir a un concepto que a nuestro entender abarca lo anterior, hablamos de la noción de identidad colectiva. Este tipo de identidad se relaciona con el proceso de socialización primaria, pero especialmente se relaciona con la secundaria, la cual se desarrolla en función del contexto social, en las sociedades actuales la identidad colectiva resulta de una elección por parte de los sujetos, elección que tiene que ver por lo general con la condición de iguales características de participación (Mercado y Hernández, 2010).

Las identidades colectivas que surgen en torno a equipos de fútbol promueven el antagonismo y el conflicto, que se manifiesta fundamentalmente en formas de violencia verbal hacia los otros equipos e hinchadas. Los cantos e inscripciones en las banderas expresan un intercambio recíproco de reconocimientos evaluativos entre las diferentes hinchadas. (Arocena et al., 2019)

Pero, a nuestro entender para adentrarnos en nuestro tema, falta una concepción más, referida al aguante. Teixeira, en 2006 realiza un análisis sobre los procesos de socialización de diferentes grupos de barras bravas y afirma que las relaciones y simbología entre estos grupos suponen ejes fundamentales para la construcción de su identidad, ejes que son caracterizados por la pasión o el aguante y que incluyen la comprensión de los riesgos que se toman, riesgos que implica el enfrentamiento constante contra otros grupos. (Espinoza et al., 2015, p.225)

Diversos autores plantean la violencia como una conducta moral producto de la liberación de emociones que es conocido entre las barras bravas como el aguante. En este sentido, la violencia se vuelve a su vez constructora de la identidad a través del aguante, siendo este una forma desbordada de alentar al equipo, pero también implica

enfrentarse a los rivales con valor. Para el grupo de aficionados, el equipo al que alientan representa además los éxitos y fracasos de su colectivo y lo expresan a través del canto, el grito, el cuerpo y el apoyo, aquí las emociones no tienen límites (Castro, 2010). Entendemos entonces que la violencia en la hinchada tiene estrecha relación con el fundamento de la moralidad del aguante entre estos grupos y ello se manifiesta en el encuentro de diferentes formas o a través de diferentes rituales típicos, como los cánticos, silbidos, etc. pero también puede manifestarse de una forma más primitiva a través de la agresión directa entre miembros de hinchadas rivales. Además de lo anterior, la característica de la actual sociedad referida al consumismo, a ir siempre por más también se ve reflejada como aspecto psicosocial en los hinchas; en el momento en que un ser humano ha satisfecho sus necesidades básicas, comienza una búsqueda por satisfacer aquellas más complejas, como por ejemplo las de autorrealización, amor y pertenencia, éstos afectos pueden corresponderse particularmente con la sensación de pertenencia a grandes grupos o masas en donde la individualidad suele sustituirse en favor del impulso colectivo (Sánchez et al. 2015). Diremos entonces que tras la identificación con un colectivo en el cual prima la igualdad de participación, ciertas conductas de aliento que pueden tener un trasfondo agresivo suelen abarcar generalmente al colectivo de aficionados en su totalidad. Cuando nos referimos a ciertos subgrupos de aficionados como pueden ser las barras bravas una de las concepciones que influye de manera significativa refiere al aguante, aguante a costas de lo que sea, donde si acaece un suceso violento por ejemplo entre hinchadas el aficionado que se identifique con este subgrupo e ideología generalmente deberá participar también de estos hechos como forma de “aguantar” lo que sea por el equipo, club, deportista, grupo etc. Para estos últimos subgrupos, la participación en enfrentamientos físicos, actos de violencia suele ser el rasgo definitorio en cuanto a la pertenencia (Arocena et al., 2019), sin embargo, el grupo de aficionados en general no escapa a aquellos cánticos etc. que están cargados de componentes agresivos, la diferencia radica en que para las barras bravas -como son identificadas corrientemente- “aguantar no pasa por alentar todo el partido, ni por concurrir a los equipos del partido sin importar que le vaya bien o mal [...] no basta con sostener discursivamente el aguante sino que hay que pelearse” (Arocena et al., 2019).

Ahora bien, lo anterior ¿afecta al deportista? hemos mencionado que las conductas agresivas pueden verse reforzadas por variables influyentes, a nuestro entender el accionar de los hinchas podría configurar una de esas variables en dos sentidos: en primer lugar como reforzador de conductas agresivas: “Recalcaremos tan sólo el papel reforzador que tiene en muchas ocasiones el público, aplaudiendo y pidiendo acciones agresivas” (Balagué, 1981, p.32). En segundo lugar como reforzador

de la excitación producida por el encuentro, “el público, con sus gritos, ruidos de animación, cánticos, etc., tiene un efecto excitante, que ya hemos visto cómo puede intensificar las reacciones emocionales, entre ellas las agresivas.” (Balagué, 1981, p.32).

6. Reflexiones Finales

El deporte tiene sus orígenes en actividades lúdicas y recreativas, con el paso del tiempo y la institucionalización del mismo se han reconocido diferentes aspectos que también forman parte de él, uno de ellos refiere al componente agresivo en su más amplio sentido.

Las teorías activas y reactivas intentan dar cuenta de este fenómeno referente a la agresión. Las activas refieren a ésta como instinto, en su sentido innato y aluden a la práctica deportiva como ámbito que vehiculiza la descarga de lo agresivo, en este sentido hemos realizado un recorrido teniendo en cuenta el lugar del deporte en la función de descarga, centrándonos en un modelo tridimensional del deporte, que implica el juego, el movimiento y la competencia. El juego regido por el principio de placer nos permite dar cuenta de la liberación o descarga de fantasías en tanto actividad simbolizante y del consecuente placer generado al suprimir el gasto energético de la represión. Una vez que aparece el principio de realidad y la consecuente censura por parte de la cultura para la búsqueda de placer nos topamos directamente con las pulsiones de muerte y su consecuente contenido referido a la agresión, el juego a través de la repetición permite al sujeto descargar la agresión y dominar diferentes situaciones e utilizar la fantasía desde el rol de artista, hemos equiparado la actividad deportiva como práctica artística en relación a la capacidad creadora de su componente lúdico. A grandes rasgos, podríamos decir que al hablar de jugar no importa la edad que se tenga, siempre se juega y es importante para mostrar aquello que no podemos poner en palabras, viajar al pasado y elaborar conflictos no resueltos o viajar al futuro imaginándolo, conocerse a sí mismo y establecer un mejor vínculo con los demás. En el deporte se pueden ensayar roles y situaciones con las cuales el sujeto se irá encontrando a lo largo de su vida (Chalela, s.f). Diremos que uno de los componentes que permite entonces la capacidad sublimatoria de la práctica deportiva refiere a su carácter lúdico. Por otro lado, jugar implica al igual que la práctica deportiva la puesta en escena del propio cuerpo y con ello el movimiento, las pulsiones de muerte son canalizadas al exterior con ayuda de la musculatura y el deporte provee la utilización de movimientos agresivos de los más primitivos tales como golpear, patear, etc. que permitirán dicha canalización a través de ellos, encontramos un segundo componente del deporte que permite la exteriorización y consecuente descarga de lo agresivo. Por último, en cuanto a la competencia, el juego que configura a la práctica deportiva es de tipo Agón, de la mano de ello nos encontramos con el instinto de dominio

a través del cual se vehiculizan impulsos sádicos, donde la finalidad no consiste en dañar a un otro sino en exteriorizar el caudal instintivo teñido de destructividad y deflexionarlo hacia fuera del sujeto. El deporte entonces facilitará en la mayor parte de los casos un rival y una situación a dominar pero también propiciará el empleo de movimientos característico de la actividad, factores que permitirán la canalización de la agresión a través del componente agónico. El mecanismo de defensa implícito en lo anterior y que permite dar cuenta de la función de descarga refiere a la sublimación. Podemos concluir en este sentido, que a través de su componente lúdico el deporte promoverá el carácter sublimatorio y simbolizante del juego, el movimiento proveerá del uso de la musculatura que colaborará en la exteriorización de las pulsiones de muerte y por último, el componente agónico motivará la exteriorización de los impulsos sádicos, componiendo de esta manera una actividad que permite efectivamente la descarga energética a través de la sublimación. A nuestro entender, la conjunción de los aportes de cada uno de los tres componentes que hacen al deporte nos permite categorizar a la práctica como una actividad sublimatoria.

Desde las teorías reactivas; evaluamos las diferentes variables que influyen en una posible evasión al carácter sublimatorio de la actividad, poniendo de manifiesto la violencia, es decir, en este segundo apartado hemos interactuado con aquellas influencias que aparecen cuando lo explicitado en el primer apartado se evade de alguna manera. Los medios de comunicación que consideramos clásicos -radio, televisión, diarios, etc.- actualmente pueden favorecer la permanencia de conductas de violencia, siendo éstas un instrumento de éxito para los mismos. A través de la reproducción y saturación de sus diferentes discursos es posible el reforzamiento de conductas agresivas tanto en el público como en el deportista. Por otro lado y también bajo la exposición a este medio, las redes sociales pueden influenciar ante la aparición-permanencia de conductas agresivas, siendo éstas consideradas actualmente como medios de comunicación masivos nos permiten acercarnos a una lógica de funcionamiento que no es regida por criterios éticos, a diferencia de los medios de comunicación más tradicionales que suelen ser llevados adelante por profesionales y normativas regidas en base a la responsabilidad ética, este moderno medio de comunicación se presenta entonces como aquel en el cual puede participar cualquier sujeto, en cualquier parte del mundo y que funciona a veces como habilitador de un discurso violento ya que quien lo ejerce puede permanecer bajo el cuasianonimato que brinda, posibilidades que no se presentarían si dichos medios fueran regidos bajo principios éticos. Dado lo anterior, consideramos que a través de medios de comunicación masivos y la tecnologización cada vez mayor, la exposición a la

transmisión de situaciones de agresión suele ser muy amplia y de la mano de ello se amplían las posibilidades de repetición, aprehensión y normalización de éstas.

En cuanto al rol de la familia, su entorno puede proveer diversas significaciones en cuanto a la conducta agresiva llegando a promoverla y reforzarla e incluso normalizarla, por ejemplo ante situaciones de frustración. El ámbito familiar puede influenciar en diversos contextos pero podríamos decir que por lo general su influencia en cuanto a la violencia puede generalizarse bajo la forma de transmisión de modelos agresivos. Modelos éstos que pueden ocasionalmente, ser transmitidos mediante conductas agresivas recurrentes que pueden tender hacia su normalización y aceptación pero también mediante mandatos y deseos propios que le son transmitidos al sujeto y con los que puede identificarse. Cuando hablamos del contexto, nos referimos a que diversas situaciones de agresión podrían ser transportadas hacia el lugar físico en el cual acaecen los encuentros deportivos y de esta forma ya no sólo permanecerán bajo la privacidad del ámbito familiar. Entendemos entonces, que en muchas ocasiones las pretensiones y actitudes de ciertos familiares con respecto al desempeño y metas de un deportista no quedan solo en casa o en la cancha ni se rigen por sus propios deseos, el deportista en estos casos puede vivir bajo la constante recurrencia de dichos temas no existiendo una marcada diferenciación en cuanto a vivencias en ambos espacios, ante tales presiones y pretensiones se suele conducir en ocasiones al deportista a la desilusión, frustración y abandono de la práctica. Este tipo de relaciones y ámbitos para el deportista pueden eventualmente funcionar como desencadenantes de conductas agresivas.

Por último, en lo que respecta a los aficionados, se pone en juego la identificación con un equipo/deportista configurándose por el grupo en su totalidad una suerte de identificación colectiva. Aparece también el recurrente concepto de aguante en el ámbito que está directamente relacionado al enfrentamiento y por ende a la agresión, más característico de pequeños subgrupos que suelen reconocerse como barras bravas. Los cánticos, gritos, etc. que por lo general entonan no sólo letras de motivación sino letras que tratan de inferiorizar a hinchadas rivales, pueden motivar y alentar conductas agresivas tanto dentro como fuera del juego. Entonces diremos que las conductas provenientes por parte de los aficionados pueden eventualmente potenciar que conductas agresivas se produzcan tanto en la cancha como en las gradas o incluso en ámbitos externos.

Para concluir queremos afirmar que la práctica deportiva puede considerarse una práctica con capacidad sublimatoria y que dicha capacidad puede verse evadida tras la influencia de distintos factores externos. Hoy en día, los hechos violentos en el ámbito deportivo adquieren gran atención y atraviesan a grandes masas, pero el deporte se

configura también como una práctica que habilita ciertas conductas agresivas bajo el criterio de la asertividad. Es por ello que cuando una falta deportiva produce lesiones como una quebradura, rotura de meniscos, esguince, entre otras tantas, la sanción no parece ser tan grave y las penas varían dependiendo de su intencionalidad, éstas no suelen provocar el impacto que generan otros sucesos violentos. Las copas mundiales suelen ejemplificar el impacto a nivel social del deporte, paralizando naciones (Heredia, 2005). La mordida de Luis Suárez en el Mundial de fútbol 2014 representa un hecho de alta trascendencia porque en este caso particular la agresión no se comete bajo la impronta de la asertividad, sino que tiene relación con la descarga a través de un impulso proveniente de lo más primario pero que no generó grandes lesiones en el deportista del cuadro rival. Este hecho tuvo eco en sociedades de diferentes países, en los medios de comunicación sin lugar a dudas, pero aún más importante este hecho que podríamos calificar como descarga impacta al punto de atravesar a dirigentes de las más altas organizaciones de fútbol, como lo es la FIFA bajo la necesidad de someter al jugador a un castigo por el hecho en cuestión. Castigo que consistió en la sanción con nueve partidos como jugador de la selección uruguaya de fútbol, la inhabilitación durante cuatro meses de cualquier actividad relacionada al fútbol y una multa de 82.000 euros, castigo que no se compara con aquellos hechos violentos en los cuales a pesar de haber un factor proveniente de la asertividad hay una lesión, un daño mucho mayor provocado a un otro, en estos casos el castigo suele ser mucho menor. Otros ejemplos similares al de Luis Suárez pueden ser el cabezazo de Zinedine Zidane en 2006, o el hecho reciente acaecido en el mundo del tenis en el cual Novak Djokovic es descalificado del US Open y multado tras golpear con una pelota a una jueza que tal vez no fue intencional pero que su castigo remite con similitud al castigo sobre Suárez. Lo anterior nos permite preguntarnos: ¿bajo que imperativos ha evolucionado la sociedad hasta la actualidad que somos capaces de juzgar aquella agresión que proviene de lo más primario e instintivo pero sin embargo aceptamos cualquier otro tipo de violencia si su finalidad nos favorece? Creemos que si nos dedicáramos a responder esta pregunta la inmediatez y el consumismo característico de las sociedades actuales tendrían mucho que aportar. Y a modo de conclusión, dado que como sociedad aún nos asombramos ante hechos de descarga como los descritos, nos preguntamos ¿qué tanto hemos progresado como sujetos al punto de reconocer aquello que nos es interno y común a todos y que tiene estrecho vínculo con lo agresivo? y ¿bajo la influencia de las culturas contemporáneas, estamos dispuestos a hacerlo?

7. Referencias bibliográficas

Bibliografía General

- Acuña Bermudez, E. A. (2018) La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: un breve recorrido por la obra clásica de Freud y Lacan; Klein y los vínculos objetales. *Revista Tempo psicanal.* [online]. Volumen (50), N°1, 325-353. Recuperado en: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0101-48382018000100016&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Arocena, F., Cristiano, J., Domínguez, P., Paternain, R. y Traverso, D. (2019) *¿Qué significa el fútbol en la sociedad uruguaya?* Montevideo, Uruguay: Estuario Editora
- Balagué, G. (1981) Análisis psicológico de la agresividad en el deporte. *Apuntes de Medicina Deportiva.* Volumen 18, N° 69, 19-35
- Bareiro, J. (2017) "Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Freud a Winnicott, ¿ruptura o continuidad?". *Revista Lúdicamente,* Volumen 6, N°12, Año 2017, Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x)
- Castro Lozano, J. A. (2010) Etnografía de hinchadas en el fútbol: Una revisión bibliográfica. *Revista Maguaré de la Universidad Nacional de Colombia.* N°24, 131-156. Recuperado en: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/maguare/article/view/22738/23553>
- Chalela Suárez, J. M. (s.f) Beneficios Psicosociales de la Actividad Física y el Deporte en la Adolescencia. Recuperado en: <https://fddocuments.es/document/beneficios-del-deporte-en-adolescentes-chalela.html>
- Chemama, R. (1995) Diccionario de Psicoanálisis. Amorrortu Editores
- Cuatrecasas, Juan (1961) Los instintos en la teoría de la educación. *Archivos de Ciencias de la Educación,* 2 : 49-58. Recuperado en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.1395/pr.1395.pdf
- Durán González, A. (1996) Deporte, violencia y educación. *Revista de Psicología del Deporte.* Volumen (5) N°2, 103-111. Recuperado en: <https://www.rpd-online.com/article/view/48>
- Espinoza Ordóñez, P. D., Barredo Ibáñez, D. y Fernández Vela, M. (2015) La seguridad en los campos de fútbol: Un estudio a partir del estadio casa blanca (Quito, Ecuador). *Fonseca Journal of Communication.* N°10, 220-240. Publicado por Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado en: <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12917>

- Fernández De la Vega, S. (2013) Tiempo en suspensión: El juego en Psicoanálisis, la cultura y la creación. *Revista Temas de Psicoanálisis* N°5. Recuperado en: <https://www.temasdepsicoanalisis.org/wp-content/uploads/2017/05/PDF-SUSANA-FERNANDEZ.pdf>
- Fractman, A., Hornstein, L. y Moguillansky, C, (2000) Ecos de la Mesa Redonda sobre Sublimación. *Revista de Psicoanálisis APdeBA - Volumen* (22) - N° 3, 591-60. Recuperado en: <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2019/03/032000mesaredonda.pdf>
- García Blanco, S. (1994) Origen del concepto «deporte». *Revista AULA, Volumen* (6), 61-66.
- Gómez, A. (2007) La violencia en el deporte. Un análisis desde la Psicología Social. *Revista de Psicología Social. Volumen* (22), 63-87
- Heinemann, K. (2001) Los valores del deporte. Una perspectiva sociológica. *Revista Apunts. Educación Física y Deportes. Volumen* (64), 17-25
- Heredía Navarro, M. E. (2005) La Psicología Deportiva y el fútbol. *Revista digital UNAM. Volumen* 6, N° 6. Recuperado en: http://www.revista.unam.mx/vol.6/num6/art62/jun_art62.pdf
- Hernández Moreno, J. (1989). La delimitación del concepto deporte y su agonismo en la sociedad de nuestro tiempo. *Revista Apunts. Educación Física y Deportes, Volumen* (16-17), 76-80.
- Laplanche, J. y Pontalis, J. B. (2004) *Diccionario de Psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós
- Lewin, M. (2004) Juego, fantasía: del más allá al espacio transicional. *Revista de Psicoanálisis APdeBA. Volumen* (26) N°2, 351-374
- Mercado Maldonado, A. y Hernández Oliva, A. V. (2010) El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Revista Convergencia, Volumen* (17) N° (53), pp. 229-251. Recuperado en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352010000200010&lng=es&tlng=es
- Molano, N. Molano, D. Fútbol: Identidad, pasión, dolor y lesión deportiva. (2015) *Revista Iberoamericana Movimiento Científico. Volumen* (9) N°2, 23-32. Recuperado en: <http://revistas.iberoamericana.edu.co/index.php/Rmcientifico/issue/archive>.
- Mosquera González, M. J. y Sánchez Pato, A (1998) El problema de la violencia en los espectáculos deportivos desde la sociología del deporte. Un marco teórico de análisis. *Revista Apunts. Educación física y deportes. Volumen* (1), N° 51, pp. 109-110. Recuperado en: <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/307982>

- Nasio, J. D. (1996) *Enseñanza de 7 conceptos cruciales del Psicoanálisis*. Barcelona, España: Editorial Gedisa
- Olivera Betrán, J. (1993) Reflexiones en torno al origen del deporte. *Revista Apunts. Educación Física y Deportes. Volumen (33)*, 12-23
- Olivera Betrán, J. y Torrebadella Flix, X. (2015). Del sport al deporte. Una discusión etimológica, semántica y conceptual en la lengua castellana. *Revista internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Volumen (15) N°57*, 61-90
- Pelgrín Muñoz, A (2002) Conducta agresiva y deporte. *Cuadernos de Psicología del Deporte. Volumen (2) N°1*, 39-56. Recuperado en: <https://revistas.um.es/cpd/article/view/105021>
- Pelegrín Muñoz, A. y Garcés de los Fayos Ruiz, E. J. (2008) Evolución teórica de un modelo explicativo de la agresión en el deporte. *Revista eduPsyché. Volumen 7*, N° 1, 3-21.
- Pires, G. (1998) Del juego al deporte. Para una dimensión organizativa del concepto de deporte. Un proyecto puntadimensional de geometría variable. *Revista Apunts. Educación física y deportes. Volumen (54)*, 80-93
- Pizarro Obaid, F. (2013) Las pulsaciones canibalísticas de la oralidad. *Rev. Latinoamericana de Psicopatología Fundamental. Volumen (16) N°4*, 541-554. Recuperado en: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142013000400004
- Roffé, M. y Ucha, F. G. (2005) *Alto rendimiento. Psicología y deporte*. Buenos Aires, Argentina: Lugar editorial
- Rubinstein, R. A. (2010) *Deportes al diván*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Letra viva
- Sáenz Ibáñez, A., Gimeno Marco, F., Gutiérrez Pablo, H. y Garay Ibáñez de Elejalde, B. (2012) *Cuadernos de Psicología del Deporte, Volumen (12) N° 2*, 57-72.
- Sánchez, A., Ferreira, M., Mosquera, M. J. y Proença de Campos, R.M, (2007) La violencia en el deporte, claves para un estudio científico. *Revista Cultura, Ciencia y Deporte. Volumen (2) N° 6*, 151-166.
- Sapriza, S. (1993) Lo transgeneracional y las identificaciones alienantes. *Revista Uruguay de Psicoanálisis (APU) [En línea] N°77*, 57-71. Recuperado en: <https://www.apuguay.org/apurevista/1990/1688724719937704.pdf>
- Shchaefer, C. E. (2012) *Fundamentos de Terapia de Juego*. 2° Edición. Ed. El Manual Moderno.
- Winnicott, D. (1964) *Las raíces de la agresión*. Recuperado en: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/>

Winnicott, D. (1942) *¿Por qué juegan los niños?*. Recuperado en:

<http://www.psicoanalisis.org/winnicott/>

Bibliografía Web Consultada

Diario El Pueblo (2015) Árbitro de fútbol es agredido. (2020). Consultado: 24 de Agosto 2020. Recuperado en: http://www.diarioelpueblo.com.uy/interior_salto/arbitro-de-baby-futbol-es-agredido.html

La Nación (2014) Durísima sanción para Luis Suárez: fue suspendido cuatro meses por morder a Chiellini y se quedó sin Mundial. Consultado: 4 Septiembre 2020, Recuperado en: <https://www.lanacion.com.ar/deportes/futbol/sancion-suarez-mundial-brasil-2014-nid1704721/>

Subrayado (2014) Lea el fallo completo de la sanción a Suárez con sus fundamentos. Consultado: 4 Septiembre 2020, Recuperado en: <https://www.subrayado.com.uy/lea-el-fallo-completo-la-sancion-suarez-sus-fundamentos-n34798>

Subrayado (2011) Padres de niños del Baby Fútbol golpearon a un juez. Consultado: 24 de Agosto 2020. Recuperado en: <https://www.subrayado.com.uy/padres-ninos-del-baby-futbol-golpearon-un-juez-n5511>

Vía San Francisco (2020). El desconsolado llanto de un niño agredido por un mayor en un torneo de baby fútbol. Consultado: 24 de Agosto 2020. Recuperado en: <https://viapais.com.ar/san-francisco/1526987-denuncian-violento-hecho-en-el-nacional-de-baby/>

20Minutos (2018) Violencia en el fútbol: un padre salta al campo a agredir al entrenador por no poner a su hijo. Consultado: 24 de Agosto 2020. Recuperado en: <https://www.20minutos.es/deportes/noticia/padre-agredir-entrenador-espectador-arbitro-3465419/0/?autoref=true>