

V Congreso

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA  
DE CIENCIAS DEL DEPORTE



Facultad de Ciencias / de la Actividad  
Física y del Deporte de León.  
23 a 25 de Octubre de 2008

## SER Y PARECER EN LOS JUEGOS DEPORTIVOS. UNA INTRODUCCIÓN A LA SEMIOTRICIDAD

Martínez de Santos, R.<sup>1</sup>;

<sup>1</sup> Facultad de CC de la Actividad Física y del Deporte, Universidad del País Vasco/Euskal Herrriko Unibertsitatea, Vitoria-Gasteiz

*La acción motriz de los duelos deportivos, individuales o colectivos, que no son sino un subconjunto de todos los deportes, que a su vez son un subconjunto de todos los juegos deportivos, que a su vez son un subconjunto de las actividades físicodeportivas, se construye sobre la interacción con uno o más adversarios que da lugar a procesos de comunicación cuya dominación es el principal factor de competencia. Siendo esto así, la comprensión de estos procesos de comunicación práxica es vital tanto para la búsqueda del aprendizaje como para la búsqueda de rendimiento, y para comprender cómo se articulan las interpretaciones de las intenciones ajenas hay que empezar por distinguir qué supone «ser» y en qué consiste «parecer» cuando nos relacionamos con adversarios a sabiendas de que el binomio conducta motriz-praxema pende de un finísimo hilo llamado «punto de vista».*

**Palabras clave:** conducta motriz, comunicación práxica, praxema, semiotricidad.

*The motor action of sporting duels, both singles or team duels, is built upon the interaction with one or more opponents that leads to specific communication processes that must be learnt in order to become a competent agent. Therefore, the understanding of these phenomena of praxical communication is vital for both sports learning and peak performing, and in order to get to know how other people's intentions interpretations articulate we must start by distinguishing what «being» and «seeming» deal with when it comes to set and effective point of view not to mess motor conduct and praxeme up.*

**Key words:** motor conduct, praxical communication, praxeme, semiotricity

Organiza



Colabora



DIPUTACIÓN  
DE LEÓN



Caja España



## INTRODUCCIÓN

La *semiotricidad* es el estudio de los procesos de significación propios de la acción motriz de los juegos deportivos y de sus usos comunicativos, y puede considerarse una de las piedras angulares de no pocos deportes (todos los de adversario, por ejemplo). Su intrínseca dificultad no basta para explicar su ausencia en los modelos comprensivos de la acción de juego de los deportes, y su discutible poco

Comprender la semiotricidad implica comprender:

- Que la vivencia más íntima y personal de la persona sólo es accesible a ella misma lo que no impide que los demás podamos intentar adivinarla a partir de su presencia en el mundo social;
- Que la acción humana es una acción situada, por lo que las inferencias antes comentadas estarán siempre guiadas por el contexto en el que se producen, que las guían y que por tanto son la primera pista para su interpretación;
- Y que la semiosis de la motricidad es posible por que el ser humano está especialmente dotado para la fabricación de signos de todo tipo.

## SER EN LOS JUEGOS: LA CONDUCTA MOTRIZ

La noción de *conducta motriz*, entendida como

«*organización significativa del comportamiento motor*» (Parlebas, 2001, p.85),

representa mejor que ninguna otra la íntima y necesaria relación que hay entre cualquier propuesta pedagógica y las estructuras de pensamiento que subyacen en cualquier acción humana.

Sin embargo, se hace del todo necesario distinguir entre el contenido nocional de un término (su definición), y el contexto en el que se emplea y del que se puede esperar que sea independiente. Por ejemplo, el concepto [*conducta motriz*], por cuestiones como las expuestas a continuación, está muy unido a las reflexiones pedagógica y didáctica de la educación física, aunque dentro del sistema referencial de la praxeología motriz sirva primeramente para identificar al agente individual distinguiéndolo del sistema ludomotor que lo orienta.

Si retomamos la definición antes presentada, a lo ya dicho le sigue que

«*la conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portador de significado*»,

lo que remite, como muy bien explica Collinet (2005), a una determinada concepción de *lo corporal*: la conducta de un jugador de fútbol cuando está jugando a fútbol es una conducta motriz, y cuando un jugador juega a fútbol es el *jugador-persona* quien lo hace, el jugador en *cuerpo y alma*. No deja de ser curioso que se suela emplear esta expresión cuando se quiere indicar que alguien está *completamente* comprometido, *totalmente* comprometido con su quehacer, con su acción.

Por lo tanto, la perspectiva *holista*, en contraposición a la *dualista*, aplicada al *cuerpo* y materializada para nosotros en la noción de *conducta motriz*, remite en primer lugar a la totalidad de la persona mediante cuatro ideas fundamentales (Collinet, 2005, p. 7) con las que es difícil no estar de acuerdo:

- *Multidimensionalidad*: la conducta motriz remite a las facetas de la personalidad, por ejemplo la afectividad, la decisional, la expresiva, la biomecánica, etc.;
- *Unidad*: el ser humano es *uno*, indivisible, indisociable;

- *Complejidad*: la persona es irreducible a ninguna de las dimensiones de su personalidad;
- *Historicidad*: la conducta motriz surge de una vivencia histórica, temporal, tanto en lo individual como en lo social.

Desde un punto de vista más operativo, la noción de conducta motriz (*la organización significativa del comportamiento motor*) es también dual, al distinguir dos componentes: por un lado, la vivencia interior, intangible e inaccesible directamente para los demás, y por otro, la manifestación exterior, observable y objetivable, denominada comportamiento motor, entendido como

«conjunto de manifestaciones motrices observables de un individuo que actúa. El comportamiento motor se define de acuerdo a lo que se percibe desde el exterior» (Parlebas, 2001, p. 80).

Sin embargo, ambos componentes no se corresponden *stricto sensu* con los elementos de la definición que hemos visto antes, formulada más desde un punto de vista semiológico que ontológico. Por esta razón, esta definición no permite lecturas en términos de contenencia o antecendencia:

- *desde el punto de vista del agente, [conducta motriz]* es, como he dicho antes, la manera de conducirse propia de las situaciones motrices y está caracterizada no tanto por una relación especial con el cuerpo como por los medios necesarios para cumplir con un tipo de tareas (motriz), por lo que la distinción entre *conducta* y *comportamiento* puede ser hasta contraria al principio de totalidad;
- *desde el punto de vista de los demás, [conducta motriz]* remite al fenómeno de la *intersubjetividad*, a la incapacidad para acceder a la vida interior de los demás, a la imposibilidad de vivir otras vidas que la propia, por lo que conduce, además, a una relación dialéctica entre la necesidad de *intimidad* y la posibilidad de la *comunicación* establecida en términos de *significante-significado* en la que la conducta motriz un signo:

- la *intimidad*, planteada como necesidad, y entendida como la posibilidad que las personas tenemos de impedir que los demás tengan el mismo conocimiento que nosotros sobre nuestra vida interior (deseos, sentimientos, afectos, fobias, conocimientos, representaciones, etc.), es un requisito de la vida humana.

- la *comunicación*, la posibilidad de compartir, de convivir y de colaborar con los demás, es, también, un requisito de la existencia humana que se convierte en obligación, como bien mostró la Escuela de Palo Alto (Watzlawick, Bavelas, & Jackson, 1995) cuando, al estudiar el contexto humano patológico formularon como el primero de los *axiomas de la comunicación humana* el de *la imposibilidad de no comunicar*, lo que significa, desde el punto de vista pragmático,

«que no hay nada que sea lo contrario de conducta. En otras palabras, no hay no-conducta, o, para expresarlo de modo aún más simple, es imposible no comportarse» (p. 50).

La definición de conducta motriz, en definitiva, nos obliga a pensar sobre *el contenido* de la acción humana, sobre su función, que es lo que la palabra comodín *significado* quiere decir en este caso. Nos obliga, porque nos lo permite, a preguntarnos por los *motivos* que *mueven*, por las *emociones* que *animan* a la persona que actúa y cuya conducta, porque es más que su comportamiento, da lugar a un apasionante juego de invisibilidades que en juegos como el fútbol o el judo son unas veces trampas, otras engaños y casi nunca lo que parecen.

## PARECER EN LOS JUEGOS: EL PRAXEMA

Parlebas expuso las bases de la semiotricidad en una serie de artículos publicada entre 1976 y 1977 en la revista EPS. En este caso se trataba de desarrollar los *universales del juego deportivo*, y más concretamente los elementos fundamentales de la semiotricidad.

La *función semiotriz*, el

*«sector de la función semiótica cuyo campo de realización es la acción motriz»*  
(Parlebas, 2001, 237),

que Parlebas define y estudia como fenómeno comunicativo, permite a los jugadores asignar intenciones tácticas a los comportamientos motores observados en los demás, ya sean compañero o adversarios, y siempre a partir de las posibilidades de acción creadas mediante las reglas del juego.

La comunicación práxica directa es el *conjunto de procedimientos motores permitidos por el reglamento*. Estos procedimientos motores son los *medios de interacción motriz*, son los medios de que disponen los jugadores para comunicarse con los compañeros y con los adversarios.

Pero el resultado de la acción depende de que ese encadenamiento de procedimientos de comunicación y contracomunicación motrices sea el adecuado, lo que sucede en otro plano de interacción:

*«la comunicación práxica indirecta es mucho menos espectacular y a menudo se nota menos que la comunicación práxica directa. Sin embargo, es la que hace posibles y eficaces, mediante la puesta en juego del conjunto de sus actos de pre-acción (juego sin balón, conductas de aproximación o de desvío...), los comportamientos directos de comunicación y contracomunicación motrices (pases, lanzamientos al objetivo, rescates, capturas de banderín...)»* (Parlebas, 2001, 85).

La *comunicación práxica indirecta*

*«está constituida por modos de comunicación gestémica (con ayuda de gesticiones: posturas, gesto, mímicas...) y sobre todo praxémica (con ayuda de praxemas, que son acciones tácticas significativas: petición de pase, arrancada, carrera oblicua, desmarque...)»* (p. 84),

que, tal y como se definen a continuación, son la materialización de la *función semiotriz*, de la *comunicación práxica indirecta*.

El primer tipo de signo motor es el *gestema*:

*«clase de actitudes, mímicas, gestos, comportamientos motores realizados con el objetivo de transmitir ya sea una pregunta, una indicación o una orden táctica o relacional por simple sustitución de la palabra»* (Parlebas, 1999, p. 155).

Su rasgo principal es que su contenido podría, llegado el caso, transmitirse o evocarse a través de un signo lingüístico.

El segundo tipo de signo motor es el *praxema*:

*«conducta motriz de un jugador interpretada como un signo cuyo significante es el comportamiento motor observable y cuyo significado el proyecto táctico correspondiente tal y como ha sido percibido»* (Parlebas, 2001, 349).

Es difícil no estar de acuerdo con Parlebas en que

*«un praxema tienen la inusual propiedad semiótica de ser parte integrante de una acción que se está realizando [y no algo que] se superpone al acontecimiento como lo haría un gesto convencional, por ejemplo un gestema, sino que constituye la acción misma»* (p. 352).

Habida cuenta de esta originalidad, el praxema es el principal objeto de estudio semiótico ya que lo que nos interesa es la acción, y no lo que le acompaña.

Un praxema es una *metacomunicación motriz* porque puede integrarse en un proceso comunicativo en el que, dicho de manera simple, los significados circulantes se *refieren* a elementos comunicativos motores. El significado comunicativo es acerca de una comunicación motriz, es una metacomunicación motriz que «*alerta un nivel de abstracción que comprende categorías prácticas de tipo espacial y temporal*» (Parlebas, 1979, p.75).

El de la definición de praxema no es el único significado posible de un comportamiento motor: si la conducta motriz es la *manifestación circunstancial de una personalidad* cualquiera de las dimensiones de la persona actuante puede ser tenida en cuenta a la hora de interpretar lo que la persona parece *que hace*, a la hora de hacer *visible lo invisible*.

Se pueden distinguir, por tanto, tres tipos de significados, tres tipos de *semiotricidades*, aunque Parlebas consideró en un momento dado que las dos primeras daban lugar a dos grandes categorías de *metacomunicación práctica* (1979, 76):

- *una semiotricidad de tipo instrumental*, propia de los juegos en los que hay una clara definición de compañeros y adversarios y que dan lugar a «*conflictos claros que requieren una metamotricidad operatoria al servicio de comportamientos unívocos de victoria*» (2001, 411).
- una semiotricidad de tipo socioafectivo, en la que lo importante es «*el valor afectivo y relacional que los participantes asigna a sus intercambios motores*» (2001, 412).
- una *semiotricidad de tipo referencial*, mediante la que se intenta que la secuencia comportamental evoque en los espectadores objetos o sentimientos externos, como en el mimo, el teatro o el circo.

En cualquier caso, y aunque esta distinción no hace sino mostrar la riqueza de los procesos semióticos y la complejidad de las relaciones humanas, este repaso por la semiotricidad parlebasiana no estará completo hasta que veamos cómo surgen los signos motores, los praxemas, cómo se llega a vincular un significado a una significante y cuáles pueden ser las composiciones de los elementos y sus combinaciones. En definitiva, cómo es la *semiología de la semiotricidad*.

Recordemos que se crea un praxema cuando

*la conducta motriz de un jugador es interpretada como un signo cuyo significante es el comportamiento motor observable y cuyo significado es el proyecto táctico correspondiente tal y como ha sido percibido.*

Un praxema es, por tanto, el descubrimiento del proyecto táctico de un jugador mediado un proceso semiológico complejo. Pero en el fútbol la mayoría de las ocasiones la interacción implica a más de dos jugadores, por lo que considerar sólo una relación *vis a vis* puede conducirnos a una impresión equivocada de los procesos semióticos del fútbol.

El hecho de que lo representado en un praxema sea un proyecto táctico que obedece, de forma genérica, a una intención, y que la satisfacción de esa intención sea más probable si no es descubierta por los adversarios *contra los que va dirigida*, permite que la *necesidad significadora* se transforme en *posibilidad comunicadora*, entendiéndose por la primera la *imposibilidad de no comunicar* y por la segunda la *posibilidad de mentir*.

La semiotricidad aplicada, la *semiotricidad* en juego, comprende dos fenómenos temporales que son el

sustrato de toda decisión motriz: la *anticipación* y la *preacción*. Son tan básicos estos fenómenos que están infectados por el virus de la paradoja que afecta a todo lo esencial: en una situación comunicativa todas las *unidades comportamentales* tienen el mismo valor potencial de significación por lo que considerar unas con relación a otras, unas anteriores a otras, no puede ocultar el hecho de que lo consideramos una anticipación es, a la vez, una acción con entidad propia:

- desde un punto de vista exclusivamente *significativo*, estructural, la conducta motriz sería, pues, *indecidible*, lo que justificaría por ejemplo la imprescindible presencia del referente como elemento semiótico;
- y desde un punto de vista *comunicativo* la integración de una cierta intención asociada a la conducta que se está interpretando que vaya más allá de su *funcionalidad* primera, de su valor como medio legal para cumplir con la tarea motriz, es lo que da lugar a que desde la pertinencia praxeológica jugar al fútbol no consista en una colección de técnicas sino en el dominio de la comunicación práxica en sus dos niveles, y a que Parlebas afronte esta cuestión sin negar en ningún momento que *preactuar es actuar*.

La *anticipación motriz* es la

«conducta de un practicante que, durante el desarrollo de su intervención en el espacio y el tiempo, tiene en cuenta activamente la evolución potencial de la situación a fin de prepararse para actuar en las mejores condiciones posibles» (2001, p. 48),

y la *preacción motriz*

«un proceso básico de semiotricidad realizado por uno o más practicantes cuya acción motriz preparatoria tiene por finalidad crear o imponer las condiciones más favorables para sus próximos actos» (2001, p. 358).

Aunque en la práctica pueden resultar imposible distinguir si un jugador está anticipando o preactuando, conceptualmente puede quedar mucho más claro si aprovechamos el análisis de la intencionalidad de Searle (2001) y consideramos que la diferencia entre anticipación y preacción es *su dirección de ajuste*: la conducta motriz de un jugador de fútbol se considerará una anticipación motriz cuando busque *ajustarse* a la acción colectiva en curso, y se considerará una preacción motriz cuando pretenda *ajustar* el flujo de acción a la intención del agente.

Ambos procesos son fundamentales para la decisión motriz, para la obtención del resultado deseado, aunque su propia naturaleza signífica impida distinguirlos con claridad. Este es, precisamente, uno de los rasgos básicos de la lógica interna de nuestro deporte: a

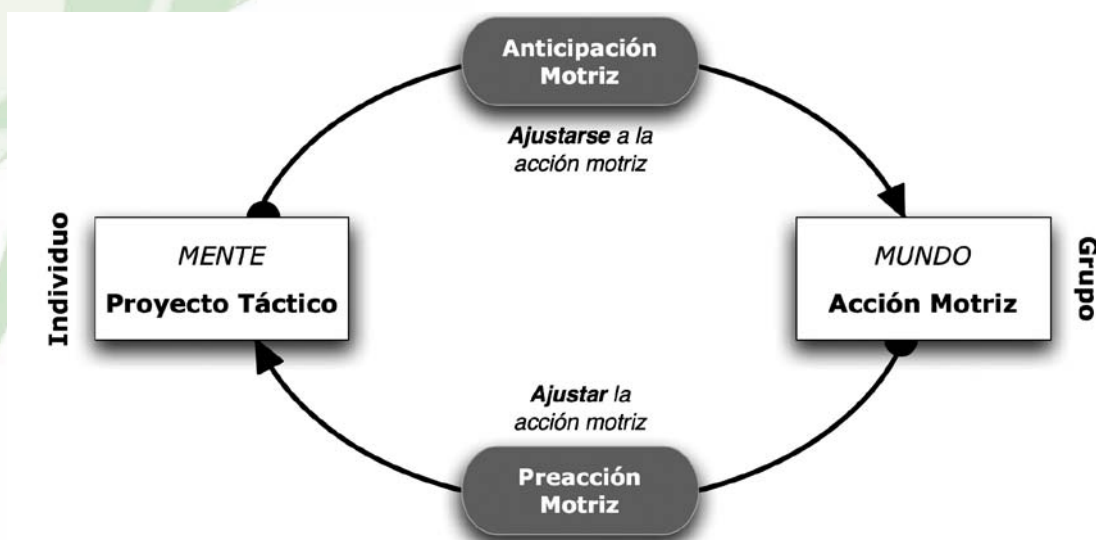


Figura 1. Direcciones de ajuste conducta-acción en la acción motriz colectiva

esto nos referíamos al distinguir entre *extensión* e *intensión* de la conducta motriz; a esto nos referíamos al hablar de *información* e *incertidumbre* y de proceso estocástico.

Una de las manifestaciones de la *semiotricidad aplicada* más relevantes es la *finta*. Dice Goleman (2006), forzado quizás por su línea argumental, que sólo las palabras pueden mentir, aunque reconoce que «el signo más frecuente de que alguien miente tiene que ver con la discrepancia entre sus palabras y su expresión facial» (p. 40). Mi opinión es que los actos también se pueden utilizar para mentir, si es que reconocemos, como hemos hecho, que son signos.

Una finta es una *mentira* que sirve para *engañar*. Es decir: una finta nos permite ilustrar cómo un *signo cuyo referente no existe* tal y como se ha entendido puede producir el *efecto comunicativo* buscado en otra persona: «la finta es, de hecho, una situación arquetípica que nos permite poner al descubierto algunos de los mecanismos de los *praxemas*» (Parlebas, 2001, 351), aunque el análisis de Parlebas no incluye el concepto de mentira.

## CONCLUSIÓN

La presentación de los conceptos praxeológicos básicos para comprender la semiotricidad no ha resultado ni tan corta ni tan sencilla, pero es que la complejidad propia del fenómeno lo impide.

La competencia experta en los deportes con adversario, y sobre todo en los duelos como el fútbol o el judo, es ante todo la capacidad de adivinar las intenciones de los demás jugadores en un proceso ilimitado de inferencias y adivinaciones sobre las que se producen las decisiones motrices.

*Ser y parecer* se articulan al jugar en la *conducta motriz y e praxema*, y la comprensión del segundo no es posible sin tener en cuenta que la articulación de la intimidad y lo social se produce en contextos institucionalizados que como los deportes cuentan con estructuras gramaticales que permiten la *interacción de los invisibles*.

Una vez aceptado el marco nocional semiotor se puede operativizar al máximo el estudio de los procesos de comunicación propios de los deportes, la creación y circulación de intenciones, los valores asociados a los actos y las omisiones, los propios actos y omisiones, la verdad y la mentira, etc. En definitiva, una vez sustituida la neurona por el signo, un verdadero análisis de la sociomotricidad se hace posible desde la especificidad de los procesos interactivos y comunicativos, y se hace posible porque posible se hace la comprensión de los elementos cognitivos propios de la interpretación de las intención ajenas, su manipulación y su articulación en el infinito flujo de la acción sociomotriz que tanto cautiva a jugadores y espectadores de los duelos deportivos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós.
- Collinet, C. (2005). *Intérêts et limites des concepts liés au corps dans trois conceptions de l'Éducation physique des années soixante-dix* [Electronic Version]. *Corps et culture*, I. Retrieved 21-12-2006 from <http://corpset-culture.revues.org/document704.html>.
- Damasio, A. R. (2001). *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica.
- During, B. (1992). *La crisis de las pedagogías corporales*. Málaga: Unisport.
- Goffman, E. (1960). *Strategic interaction*. Oxford: Blackwell.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. París: PUF.
- Lechevestrier, H. (2006). *Jean Le Boulch*. Retrieved 22-12-2006, from [http://www.asspedep.ch/jean\\_le\\_boulch.html](http://www.asspedep.ch/jean_le_boulch.html)
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: UPV.
- Mosterín, J. (2000). *Los lógicos*. Madrid: Espasa Calpe.
- Palacios, I. J. (2003). *Yukio Mishima y Japón. Arquetipos de la transmodernidad*. *Debats*, 80.
- Parlebas, P. (1976). *Activités physiques et éducation motrice*. Paris: Éditions "Revue éducation physique et sport".
- Parlebas, P. (1979). *La métacomunication motrice*. *Travaux et recherches en E.P.S.*, 4, 71-80.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1963). *Les images mentales*. In P. Fraise (Ed.), *Traité de Psychologie Expérimentale*. Tome VIII, *L'Intelligence*. París: PUF.
- Rizo, L. (2004). *El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación*. *Aula Abierta*. Universidad Autónoma de Barcelona Retrieved 1 de abril, from [http://www.portalcomunicacion.com/esp/n\\_aab\\_lec\\_pdf.asp?id\\_llico=17](http://www.portalcomunicacion.com/esp/n_aab_lec_pdf.asp?id_llico=17)
- Searle, J. R. (2001). *Mente, lenguaje y sociedad*. Madrid: Alianza.
- Watzlawick, P., Bavelas, J. B., & Jackson, D. D. (1995). *Teoría de la comunicación humana : Interacciones, patologías y paradojas* (10ª ed.). Barcelona: Herder.