



LA PERSONALIDAD DEL JUGADOR DE FUTBOL DE ELITE

Erwin Apitzsch*

RESUMEN: Este artículo presenta un estudio descriptivo de la personalidad del jugador de élite de fútbol, basado en una aproximación psicodinámica. El objetivo del estudio era describir los factores psicológicos, y en particular la personalidad, que puedan afectar el rendimiento de los futbolistas de élite. Los sujetos eran 223 futbolistas (88.5%) de los equipos de los 12 clubs de la primera division de Suecia en 1987.

ABSTRACT: This presentation is a descriptive study of the personality of the elite soccer player, based on a psychodynamic approach. The aim of the study was to describe psychological factors, in particular personality, which may affect the performance of elite soccer players. The subjects were 223 soccer players (88.5 %) of the squads of the twelve teams in the first division in Sweden in 1987.

* Dpt. of Applied Psychology. Lund University. Paradisgatan 5, S-223 50 Lund, Suecia.

Introducción

Las teorías psicodinámicas se basan en la idea de que los procesos subconscientes afectan la conducta. Por ejemplo, se asume que en situaciones estresantes, se ponen en marcha procesos defensivos intrapsíquicos para reducir un estado emocional intenso y desagradable. Esos mecanismos de defensa operan distorsionando la percepción de la situación a fin de hacerla menos amenazadora.

Kragh (1969) mantiene que los mecanismos de defensa trabajan aproximadamente dentro de la secuencia:

amenaza/peligro — >ansiedad — >defensa ante la ansiedad
(Defense Mechanism Test, DMT)

Cuando Kragh construyó el Test de Mecanismos de Defensa (TMD) su objetivo era replicar la existencia de esta secuencia. La secuencia correspondiente trasladada al DTM es:

amenaza subliminal— >ansiedad subliminal— > d e f e n s a perceptual

Las distorsiones, añadidos y exclusiones que sufren las configuraciones estímulares a fin de convertirse en percepciones correctas, son interpretadas como una consecuencia de la acción de los mecanismos de defensa.

Los mecanismos de defensa se midieron con el DMT, que es un test proyectivo que consta de dos dibujos que contienen una escena amenazadora presentada subliminalmente al sujeto.

En el centro del dibujo se halla una figura humana de apariencia neutral, el héroe (H), con el que se supone que se identifica el sujeto. Al lado de H se encuentra una persona fea y semi-escondida, la persona periférica (Pp), amenazando a H desde una posición situada diagonalmente detrás de él. Además, se presenta otro objeto, el Atributo (A) o Instrumento. En el primer dibujo, hay un coche situado delante de H; en el segundo dibujo A es un instrumento musical de cuerda en las manos de H.

Se hipotetiza que esta escena amenazante, presentada subliminalmente, pone en marcha señales de ansiedad que son seguidas por activaciones psicológicas defensivas. El corto período de exposición permite, o, más bien, fuerza, al sujeto a responder dando interpretaciones subjetivas de aquello que ha visto. Así, a medida que aumenta el tiempo de presentación, se espera que disminuya el grado de subjetividad de la respuesta. Tras cada exposición, se le pide al sujeto que proporcione una descripción verbal de lo que cree haber visto, lo cual es registrado por el experimentador. Además, también se le pide al sujeto que reproduzca dibujándolo lo mejor que pueda en un bloc de papel, aquello que ha observado por el taquitoscopio.

Los futbolistas de élite se hallan sometidos a un estrés y una presión

considerables. Han de competir por un lugar en el primer equipo, y una vez ganada la plaza, ésta debe ser defendida y mantenida. Un bajo rendimiento en un sólo partido, puede dar como resultado no ser titular en el siguiente o siguientes partidos. El riesgo de lesiones con todas sus consecuencias físicas y psíquicas está siempre presente en un deporte de contacto como el fútbol, y puede acarrear quedar fuera del equipo por períodos más o menos largos. Durante el partido, el jugador necesita afrontar el estrés producido por los contrarios y los espectadores. Además, debe afrontar adecuadamente las expectativas del entrenador, de sus compañeros de equipo, el público, sus familiares, amigos y los medios de comunicación para poder rendir correctamente.

Los mecanismos de defensa dan lugar a una distorsión de la realidad. Además, parece como si hubiera un cambio del punto de vista inicial de Freud que indicaba que las distorsiones de la realidad interna y externa debilitan el ego, sustituyéndolo por el supuesto de que el uso de los mecanismos de defensa pueden promover adaptaciones saludables (Sjöback, 1977).

Así, el uso de cada mecanismo de defensa da lugar al inicio de una estrategia mental a lo largo de una dimensión o continuo, dando lugar a un resultado conductual adaptativo y a un resultado defensivo/desadaptativo.

Trataré de describir el núcleo de las posibles manifestaciones derivadas del uso de los distintos mecanismos de defensa en la conducta observable dentro del contexto futbolístico. Las descripciones proporcionadas se ven restringidas a las defensas categorizadas por el manual del DMT (Kragh, 1969) y cada una de ellas se sigue de hipótesis respecto a los resultados adaptativos o maladaptativos para cada categoría principal de los mecanismos de defensa. Las manifestaciones descritas son más o menos relevantes en función de como el jugador pueda comportarse en el campo de juego (Apitzsch y Berggren, 1993). La esencia de las descripciones de los mecanismos de defensa clásicos han sido tomadas de Fenichel (1946) y se describen tanto en términos generales, como en términos futbolísticos específicos.

Represión

La amenaza percibida es reprimida hacia la parte inconsciente del aparato mental.

Resultado adaptativo

Energización

El sujeto actúa instantáneamente y sin dudar. Usa sus habilidades mentales y físicas, posee una mente flexible y es capaz de trabajar en distintos campos simultáneamente.

El jugador afronta las demandas situacionales de manera enérgica, actuando rápido cuando se halla en posesión de la pelota y corriendo hacia espacios libres cuando no la tiene.

Resultado desadaptativo

Conversión

El sujeto queda paralizado o «congelado» en el sitio. Súbitamente «olvida» en que se hallaba ocupado en ese momento, y queda mentalmente ausente.

El jugador puede hallarse en la posición adecuada pero no acierta a actuar como lo demanda la situación; o bien permanece congelado en una posición equivocada en el campo, sin darse cuenta de lo que puede significar su acción.

Aislamiento

Las emociones y las cogniciones se hallan separadas unas de otras.

Resultado adaptativo

Estabilidad

El sujeto hace lo que tiene que hacer, y lo lleva a cabo de manera fiable. Lo realiza incluso si la tarea significa que ha de cambiar de actividad o que ha de enfocar sus pensamientos en otra dirección.

El jugador ejecuta su forma de juego habitual, sin tener en cuenta la importancia del partido o las habilidades de su más directo oponente en el juego. Puede asimismo cambiar de estrategia en mitad del partido si lo llega a considerar necesario.

Resultado desadaptativo

Inflexibilidad

El sujeto no puede cambiar sus hábitos, opiniones o sentimientos. Piensa repetidamente en nimiedades, y halla dificultades en iniciar nuevas tareas y hacer frente a nuevos desafíos.

El futbolista no puede cambiar de estrategia, de táctica o renovar su juego. Lleva a cabo los mismos giros y movimientos y tiene, de manera incesante, los mismos pensamientos acerca del desarrollo de su juego. Además, es incapaz de adaptar su juego de acuerdo con las demandas situacionales.

Negación

Las amenazas contra el equilibrio mental se ven negadas.

Resultado adaptativo

Ignorancia de la adversidad

El sujeto no reduce su nivel de rendimiento sea cual sea el trabajo, actividad o situación vital que tenga que afrontar aunque la posibilidad de un resultado positivo puede ser considerada como muy pequeña por parte de otras personas.

Dado que el jugador no percibe apenas peligros, el peligro de perder un partido no está presente, aunque el partido se esté perdiendo 0-3 y solamente queden cinco minutos de juego.

Resultado desadaptativo

Ignorancia de la realidad

Los peligros reales del mundo externo no son comprendidos. Por lo tanto, el sujeto juzga mal su propia conducta en relación a los acontecimientos del mundo externo.

El jugador puede infravalorar totalmente la fortaleza de su oponente, llegando a no poner todo su esfuerzo en el encuentro.

Formación reactiva

Los estados afectivos se dirigen al adversario.

Resultado adaptativo

Relaciones y conductas interpersonales benignas

El sujeto casi siempre desvanece sus impulsos agresivos. Así, da la impresión de ser una persona amable, de carácter social «abiertamente preocupado por cualquier otro, cuando en cambio, es él quién desea ser cuidado (Vaillant, 1971, p. 117).

El jugador mantiene una relación positiva y correcta con sus compañeros de equipo, y nunca los reprende cuando se equivocan.

Resultado desadaptativo

Relaciones y conductas interpersonales ambiguas

El sujeto no puede comunicarse en una forma correcta y no entiende correctamente las señales emocionales de los otros, o incluso sus intentos de establecer comunicación.

El jugador no se esfuerza totalmente en su mano a mano con otro jugador e incluso pasa la pelota de manera que favorece al contrario. Bajo condiciones de elevado estrés puede llegar a confundir contrarios con compañeros de equipo. Durante las entrevistas, uno de los jugadores dió la siguiente respuesta a la pregunta de porqué había cometido un error fatídico en un partido: «Tenía el balón, miré, ví un contrario y le pasé la pelota».

Identificación con el agresor

La agresividad a la que una persona se ve expuesta en su infancia, puede estar presente en su vida adulta.

Resultado adaptativo

Asertividad

La capacidad para rendir con determinación y energía. El sujeto se halla con fuerzas y activo sin intentar amenazar o herir a otras personas.

El jugador no duda en luchar y actúa de manera resuelta, pero limpia, en todas las situaciones.

Resultado desadaptativo

Agresividad

La incapacidad para controlar la agresividad, se manifiesta normalmente en una cierta brutalidad contra las normas generalmente aceptadas de conducta.

El jugador acostumbra a ser castigado tanto con tarjetas como con expulsiones en detrimento de su propio equipo.

Introgresión

Los impulsos agresivos se dirigen contra uno mismo.

Resultado adaptativo

Capacidad para soportar el dolor

La tolerancia física y psíquica al dolor, permite al sujeto seguir trabajando duro por largos períodos de tiempo sin reparar en las amenazas y las presiones de situaciones distintas.

Por ejemplo, los porteros, que pueden soportar el tirarse al suelo en superficies duras, y que no les importa estar sometidos a fuertes impactos en el cuerpo.

El jugador tiene tolerancia física y psíquica al dolor, que le proporciona la capacidad de trabajar fuerte durante largos períodos.

Resultado desadaptativo

Búsqueda de dolor

Se da una implicación activa y una exposición a situaciones dolorosas, con un resultado que significa un detrimento para el sujeto, o, en el peor de los casos, para las personas de sus alrededores.

El jugador está predispuesto a caer lesionado. Existe también un riesgo a dar pases erróneos que se convierten en goles en contra, así como a marcar en propia puerta.

Introyección (identificación con el otro sexo)

Este mecanismo de defensa implica que el sujeto tiene algún conflicto acerca de su identidad sexual.

Resultado adaptativo

Adaptación inmediata

El sujeto se adapta con rapidez a las situaciones nuevas y tiene la capacidad de cambiar de acuerdo a las demandas de la nueva situación.

Si el oponente cambia sus movimientos en el campo, o sus tácticas de juego, el jugador puede adaptarse fácilmente y cambiar su propio juego en concordancia.

Resultado desadaptativo

Suavidad

El sujeto no se comporta como un varón, de acuerdo con lo que se espera en la cultura actual, aunque la mayor parte de su conducta es la apropiada.

El jugador no emplea sus capacidades físicas cuando la situación lo requiere. Por ejemplo, falla en hacer un «tackling» cuando sería la opción de juego apropiada.

Introyección polimorfa

Se construyen auto-representaciones sobre distintos objetos internalizados.

Resultado adaptativo

Capacidad para progresar con los demás

El principal objetivo del sujeto es ganarse la aprobación de los demás. Esto le convierte en un miembro leal de un grupo, y le hace rendir al máximo de su capacidad cuando percibe el apoyo del resto de los miembros del grupo.

Durante el partido, el jugador mantiene un nivel elevado de rendimiento mientras se ve animado por sus compañeros de equipo.

Resultado desadaptativo

Dependencia

El sujeto se auto-anula y se queda «parado», buscando, casi pidiendo, la aprobación pública de sus superiores y compañeros.

El jugador no puede tomar sus propias decisiones. Así, es totalmente dependiente de la iniciativa de los otros jugadores.

Proyección

Los impulsos amenazadores internos están situados fuera del sujeto. El sujeto puede proyectar sus sensaciones e impulsos hacia objetos a su alrededor, y así evita las amenazas del interior. La amenaza se reemplaza por un objeto externo con el que se puede tratar de una forma más conveniente.

Resultado adaptativo

Sensibilidad

El sujeto tiene la habilidad de sentir, reconocer y anticipar aquello que esta pasando en la mente de otras personas.

El jugador que tiene sensibilidad puede «leer» las reacciones de sus compañeros de equipo, así como las de sus oponentes. Por lo tanto, puede intervenir de manera eficaz, por ejemplo, interceptando un pase entre jugadores contrarios.

Resultado desadaptativo

Suspiciacia

El sujeto siempre está alerta, a la defensiva, sin confiar en nadie. De esta manera puede llegar a ser una fuente de baja moral en aquellos grupos de los que pretende formar parte.

Si un jugador no recibe pases durante un tiempo, puede llegar a imaginarse que existe una conspiración en su contra.

Regresión

La regresión significa literalmente «vuelta atrás», y en este contexto indica la vuelta a un nivel previo y más primitivo de funcionamiento mental.

Resultado adaptativo

Creatividad

El sujeto tiene la capacidad de hallar nuevas y mejores soluciones para «viejos» problemas. No cae nunca en viejas rutinas y, por consiguiente, se le cree impredecible, capaz de generar nuevas ideas e invenciones.

El jugador cambia continuamente de movimientos y trucos, jugando de manera cambiante durante el partido y llegando a desconcertar a los jugadores contrarios.

Resultado desadaptativo

Fragmentación

Existe una parada momentánea en el funcionamiento mental del sujeto, que se traduce en una pérdida del sentido de la realidad.

El jugador «desaparece» mentalmente del partido, por períodos cortos o largos de tiempo, dejando de participar en las acciones del juego. Puede llegar a comportarse de una forma inapropiada e irracional, que es considerada extraña por parte de sus compañeros, los árbitros o incluso de los espectadores.

Las estrategias defensivas/adaptativas (d/a) pueden tener cualidades centrípetas o centrífugas. Al hablar de centrípetas queremos referirnos a aquellas distorsiones del dibujo del TMD relativas a la figura H. En cambio, las centrífugas indican las

distorsiones referidas a la persona periférica.

Las estrategias centrípetas se dirigen hacia las amenazas al equilibrio mental internos, colocando al individuo en la posición de tener que cambiarse a sí mismo a fin de recobrar su equilibrio. Las personas que usan únicamente estrategias centrípetas serán por tanto más vulnerables a las amenazas externas y tendrán menos influencia sobre el medio que les rodea.

Las estrategias centrífugas se dirigen contra las amenazas internas al equilibrio mental, poniendo al individuo en la situación de tener que cambiar su representación interna del mundo. Al hacerlo así, obtiene el beneficio de poder interferir activamente en las situaciones amenazantes y cambiarlas hacia una dirección positiva, y por lo tanto llegar a reconquistar su equilibrio. Los individuos que usan solamente este tipo de estrategias acostumbran a ser más vulnerables a las amenazas internas y tienen dificultades en manejar con emociones fuertes, motivaciones o relaciones con los demás.

Los resultados de nuestro estudio indican claramente que existen estrategias defensivas/adaptativas que discriminan entre futbolistas con éxito y con menos éxito. Las principales características de un futbolista exitoso respecto a las estrategias defensivas/adaptativas, y de acuerdo con los resultados de nuestro estudio, son:

- (1) Estrategias centrífugas represivas
- (2) Estrategias centrífugas introyectivas

En términos conductuales, estos jugadores actúan con gran energía y tienen la habilidad de percibir las situaciones inminentes a su favor y actuar en consecuencia con las mismas.

Si tenemos en cuenta la posición del jugador en el terreno de juego, existen tres variables que indican diferentes estrategias defensivas/adaptativas para jugadores que ocupan distintos lugares. Los porteros se caracterizan por la existencia de la variable Represión, que es consistente con su tarea como futbolistas, que consiste en largos períodos de espera alternados con bruscos estallidos de energía.

La estrategia defensiva/adaptativa de Introgresión parece ser importante para los porteros. La frecuencia de la variable Introgresión entre los porteros fue del 45% en comparación con el 34% para el resto de jugadores participantes en el estudio. Aunque la diferencia no es espectacular, muchas de las entrevistas con los porteros revelaron que uno de los determinantes del placer de jugar a fútbol como portero, era la sensación física de recibir disparos duros sobre su cuerpo, o la sensación del suelo duro y helado al lanzarse para atrapar la pelota. Asimismo, la vulnerabilidad derivada de que pequeños errores pueden conducir a consecuencias irremediables - como puede serlo un gol- es inherente con la posición de portero. Esto puede llevar al portero a una situación de desaprobación tanto de sus compañeros de equipo como de los espectadores, jugando el papel de chivo expiatorio, lo que se halla dentro de la línea de las consecuencias del uso de la estrategia defensiva/adaptativa Introgresiva.

DOSSIER: LA PERSONALIDAD DEL JUGADOR DE FUTBOL DE ELITE / APITZSCH, E.

Los defensas puntuaron más alto en Introyección, en comparación con otras posiciones. Podemos suponer que los defensores deberían tener la capacidad de adaptarse a distintos estilos de atacantes a los que tienen que marcar. El aspecto negativo -la suavidad- se manifiesta frecuentemente mediante conductas tales como la representada por la frase: «el atacante sobrepasó a un defensa estático».

Los centrocampistas se caracterizaron por la estrategia de Aislamiento, aunque no excesivamente distinta respecto a otras posiciones. Hacen lo que se espera que hagan, eso es, actuar como generador de juego de una manera uniforme, fiable y sin altibajos.

Es interesante observar la relativamente alta frecuencia -aunque no significativa estadísticamente- de la variable Regresión en todo el grupo de delanteros. La variable se halló en 7 de los 24 atacantes (29%), pero solamente apareció en 34 casos de los restantes 199 jugadores estudiados (17%). Los atacantes exitosos deben poseer la capacidad de hacer cosas inesperadas. Asimismo, deben ser impredecibles e irracionales para dificultar al máximo la anticipación por parte de los defensores contrarios. Del otro lado, no es nada raro que «desaparezcan» mentalmente por largos períodos durante el partido.

Una indicación de la utilidad del Test de Mecanismos de Defensa (TMD) es su capacidad predictiva según revela el análisis de regresión múltiple. Este análisis indicó que la mayor parte de la varianza (30%) puede ser explicada por las habilidades generales como futbolista puntuadas por el entrenador. Sin embargo, una vez introducida la variable «habilidad futbolística», la principal categoría defensiva/adaptativa Represión aumenta la capacidad predictiva hasta un 36%. La tercera variable que contribuye a explicar la varianza hasta un 41% es el número de variables del TMD consideradas.

La implicación más importante de este análisis es que el uso del TMD puede

proporcionar información no directamente accesible a través de la observación, o del uso de diferentes sistemas de puntuación tales como los auto-informes o los cuestionarios de lápiz-y-papel. Así, el TMD significa una contribución única para la predicción de los futbolistas exitosos.

Una aplicación de este hallazgo podría ser el uso del TMD como un instrumento de selección/detección a la hora de realizar fichajes. La experiencia obtenida de la Primera división italiana nos revela que 38 de los 114 fichajes extranjeros realizados en la década de los 80 han sido considerados como fracasos. Esta pérdida de recursos humanos económicos, podría probablemente reducirse si se usaran instrumentos psicológicos apropiados, junto con la exploración médica, la cual, combinada con la observación, es el único criterio de selección usado actualmente (Apitzsch y Berggren, 1989).

De esta manera, al usar perfiles psicológicos basados en la teoría psicodinámica, creo profundamente que las características individuales de los jugadores pueden ser mejor utilizadas en los deporte de equipo. El entrenador de fútbol podría tener acceso a una información sistemática, siempre y cuando los jugadores aceptaran que estos datos le fuesen proporcionados al entrenador, lo que permitiría de que la posición de cada jugador fuera la que pudiera contribuir mejor al éxito del equipo. Equipado con estos conocimientos, el entrenador podría estar mejor preparado para adaptar su composición del equipo respecto a sustitución de jugadores, cambios en el resultado, jugar en casa o fuera, o nivel de importancia del partido.

Referencias

- Apitzsch, E. y Berggren, B. (1989) Personlighetens inverkan pa fotbollsspelarens agerande. En G. Patrikson (Ed.) *Aktuell beteendevetenskaplig idrottsforskning*. SVEBI arsbok 1898. Lund: SVEBI.
- Apitzsch, E. y Berggren, B. (1993) *The Personality of the Elite Soccer Player*. Lund: Studenlitteratur.
- Fenichel, O. (1946) *The Psychoanalytic Theory of Neuroses*. London: Routledge & Kegan.
- Kragh, U. (1969) *Manual till DMT. Defense Mechanism Test*. Stockholm: Skandinaviska Testförlaget.
- Sjöback, H. (1977) *Psykoanalysen som livslögnsteori*. Lund: Cavefors.
- Vaillant, G.E. (1971) Theoretical Hierarchy of Adaptive Ego Mechanisms. *Archives of General Psychiatry*, 24, 107-118.