

III Međunarodna konferencija "MENADŽMENT U SPORTU"
Beograd, 11.-12.05.2007.
Fakultet za menadžment u sportu Univerziteta „Braća Karić“
Olimpijski komitet Srbije.

Danijela Bonacin¹, dr.sc.Dobromir Bonacin²

¹ Student Menagmenta u sportu, Kaštela, Hrvatska

² Doktor kineziologije, Kaštela, Hrvatska

UPRAVLJANJE I KREACIJA U SPORTU

Podaci za kontakt:

Danijela Bonacin, 21212 K.Sučurac, dr.F.Tuđmana 113. Hrvatska
Tel.: 00385 21 643 406, Gsm: 00385 98 974 7810
E-mail: danijela.bonacin@st.t-com.hr, Web: www.dabonacin.izhr.com

Sažetak

U članku se raspravlja o poziciji upravljanja u sportu općenito, s naglaskom na lokaciju pojma **programiranja** kao daleko najvažnijeg segmenta u upravljačkim modelima. Pokazano je da načelno postoje tri razine upravljačkih djelovanja, a to su: a) sami subjekt, b) upravljanje subjektom i c) okruženje subjekta, te da su ciljevi programiranja zadani izvan subjekta i upravljanja subjektom. Takva situacija je tek u manjem dijelu prihvatljiva i treba je radikalno mijenjati, jer se uvelike gubi kreativnost.

Ključne riječi: programiranje, razine upravljanja

Abstract

This article discusses position of managing in general, with emphasis on location of **programming** as most important phenomenon within managing models. It is shown that we can recognize three levels of managing acting: a) object, b) object managing and 3) object surround. The aims of programming are defined outside of object, and such situation is unacceptable, so we have to change it radically to ensure future sports creativity.

Key words: programming, managing levels

Uvod i problem

Već dulje vrijeme, a najmanje od druge polovine 20. stoljeća, mnoge ljudske djelatnosti obogaćene su cijelom serijom spoznaja koje karakterizira sve složeniji pristup upravljanja kao općenitog pojma. Iako se već intuitivno čini da je taj pojam potpuno jasan svakome, lako je dokazati da mnogi parametri takvih fenomena nisu na adekvatni način definirani. Ovo iz razloga što je za razumijevanje upravljanja potrebno uvesti jasne i nedvojbene definicije koje mogu izdržati vrlo stroge znanstvene provjere (Bonacin, 2005).

Naravno, upravljanje je imalo svoju značajnu dimenziju kroz cijelu ljudsku povijest, ali je tek zadnjih 60-tak godina dovedeno u fokus interesa stručnjaka i znanstvenika u punom smislu riječi (Vinner 1948). U skladu s tim, ni trening, odnosno, transformacijski procesi nisu ostali intaktni na takav razvoj događaja (Bonacin 2006).

Posebno je za naglasiti da je količina informacija o upravljanju treningom, upravljanju segmentima transformacijskih postupaka, upravljanju sportskim i drugim resursima, itd., narasla na nevjerojatne razmjere, pa se u sportu niti više ne razmišlja izvan relacija omeđenih ovim pojmom (Bonacin 2004). Koliko je to u skladu s realnim i univerzalnim zakonitostima, tek ostaje da se utvrdi.

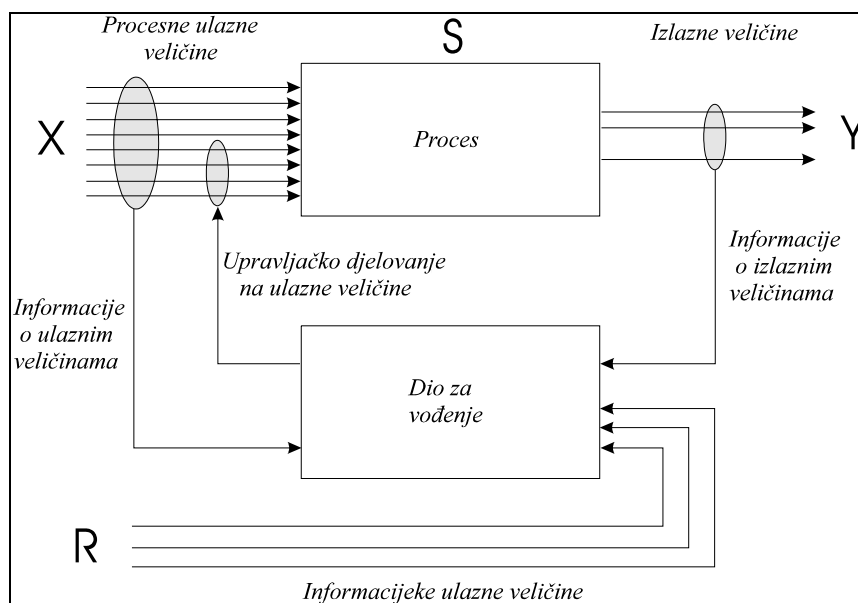
Modeli

Modeliranje prihvatljivih koncepata koji omogućuju prihvatljivu preciznost u nadzoru i intervencijama transformacijskih procesa nije nimalo lagana zadaća. Za formiranje samo jednog kvalitetnog modela, ponekad je potrebno i više od 15-20 godina intenzivnog znanstvenog rada, pri čemu se niz pojedinačnih ideja ili blokovi spoznaja u takve modele polako ugrađuju, s brojnim provjerama njegove opstojnosti. Jednako je i s upravljačkim modelima.

Iako brojni takvi koncepti trajno egzistiraju u stručnim i znanstvenim krugovima, lako je dokazati da svi imaju polazište u temeljnim i relativno jednostavnim postavkama discipline znane kao Kibernetika ili npr. General system theory (Opća teorija sustava). Ova disciplina promatra objekte ili procese na jedinstven i univerzalan način (Winner 1948). Elementarni oblik takve koncepcije zadan je grafikonom 1.

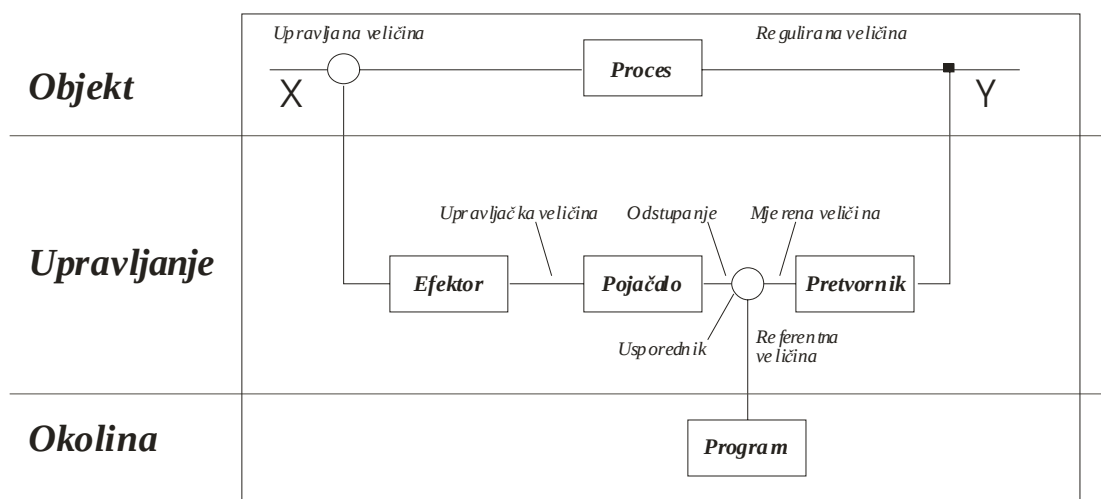
Matematički, teorijom skupova, ovaj model se uglavnom opisuje kao: $S : \{x_1, x_2, x_3, \dots, x_n, r_1, r_2, r_3, \dots, r_m\} \rightarrow \{y_1, y_2, y_3, \dots, y_k\}$, tj. sustav S pridružuje određeni skup ulaznih veličina $X = \{x_1, x_2, x_3, \dots, x_n\}$ i $R = \{r_1, r_2, r_3, \dots, r_m\}$ skupu izlaznih veličina $Y = \{y_1, y_2, y_3, \dots, y_k\}$ Ili općenito : $S \subseteq (X, R) \times Y$.

Međutim, ovaj pristup ima ne malo ograničenje upravo zato jer problemu pristupa apriori, tj. sve ono što drži poznatim ili većim dijelom poznatim (X_h) unaprijed je zadano, a na nekontrolirane poremećaje ($X_u, \Sigma x = x_h + x_u$) koji se odvijaju paralelno s upravljačkim djelovanjem nema ni neposrednog utjecaja, a posebno nema mogućnosti konkretne registracije. Ovo je posebno neprihvatljivo s pozicije univerzalnosti pojava u prirodi (Bonacin 2007).



Grafikon 1. Opći prikaz građe sustava

Taj koncept zaživio je u svakodnevnom životu do te mjere da doslovno više ni ne primjećujemo kako mnogi problemi i zadaci tim načinom niti jesu, a niti mogu biti rješavani. Ovo prije svega vrijedi za sve što nam je nepoznato, dakle prije svega u znanosti, a time očito i u kineziologiji i sportu. U tom smislu je postao gotovo nezamjenjiv pristup modelima regulacijskog kruga s povratnom vezom kao na grafikonu 2.



Grafikon 2. Model regulacijskog kruga

Rasprava

Očividno je da je opisano postupanje orijentirano prema zadovoljenju unaprijed zadane funkcije cilja (Program na grafikonu 2), te kako interne adaptacije u smislu razumijevanja uzroka poremećaja uglavnom nema, čime ovakvi modeli zasigurno pripadaju klasi tzv. modela sa poznatim parametrima ili se tako pokušavaju ponašati. Ovo iz razloga što se za procese s mogućim fatalnim ishodima nepoznatih uzroka uopće ne mogu primjeniti, jer često izlaze izvan dopuštenih granica, pa je potrebno dodatno osiguranje čime se model preusložnjava. Iz razloga što se nepoznatim upravljati ne može, a kibernetika je disciplina koja se uglavnom upravljanjem i regulacijom i bavi, pojavljuju se trajni problemi zadražavanja takvih sustava u granicama prihvatljivosti.

Zbog interakcija sa svime čime je takav sustav okružen, a budući nisu riješeni uzroci poremećaja koji takav sustav stalno nastoje izbaciti iz ravnoteže, neminovno je postaviti uvjete za intervenciju, kako bi se održala njegova funkcija unutar željenih granica, što je znanstveno uglavnom neprihvatljivo, jer nisu riješeni uzroci poremećaja i sustav se stalno bavi posljedicama, a ne spoznavanjem uzroka. Iako su nesumnjivo kibernetički modeli jako pomogli postavljanju nekih pravila i regula, nikako se ne može osporiti ni činjenica da su navedena ograničenja takvih modela dovela do ogromne stagnacije u svim situacijama kad su se problemi pokušavali rješavati na opisani način.

Tako umjesto spoznavanja uzroka problema ili nepoznatih pojava, postalo je dovoljno konstruirati “prihvatljivo precizan” kibernetički model primjenjiv u “radnom području” i za sve ostalo u vezi s nekim problemom postaviti parametre nadzora, upravljanja, regulacije ili vođenja. Dakako, ovo je dovelo do prave poplave aplikativnih pristupa koji doslovno nisu donijeli ništa nova u gotovo svim disciplinama, ali je ekstremno narastao broj “prihvatljivo” dobrih pragmatičkih rješenja.

Temeljni problem koji za sada nije moguće razriješiti odnosi se na činjenicu da u modelu regulacijskog kruga postoji ključna kritična točka od koje ovisi cijeli takav sustav i kvalitet njegove ma kakve izvedbe. Radi se naravno o programu koji tom sustavu nije imanentan i zadan je izvan njega samog, u tehnici obično od strane čovjeka.

Kod ljudskih entiteta ovakav pristup relativno brzo “puca” i dovodi do toga da entitet sam u konačnom vremenu i broju koraka uspijeva prevladati parametre koji su zadani programski od nekog drugog čovjeka, pa je transparentija samog modela minimalna.

U transformacijskim trenažnim procesima ovakav pristup dovodi do bezbrojnih intervencija koje imaju za cilj vratiti upravljani object ili proces unutar unaprijed definiranih granica. Nažalost, te granice su onima koji postavljaju parametre procesa poznate, te je time osigurana uvelike reprodukcija poznatih postignuća, ali nipošto i daljnji razvoj u smislu “probijanja” granica, što je naročito vidljivo u disciplinama poput umjetničkog klizanja, ritmičke gimnastike, sinhroniziranog plivanja, borilačkih sportova, jedrenja i sportskih igara, odnosno u svim onim disciplinama u kojima postoji velika mogućnost kreacije i rješavanja kompleksnih zadataka koje nije moguće unaprijed definirati.

U smislu definicije kreativnosti, očito je da grafikon 2. opisuje krajnje neprihvatljivu situaciju, jer je **programiranje** (tj. zadavanje novih i nepredvidljivih kvalitetnih rješenja) izuzeto iz subjekta samog, čime se subjekt doslovno postavlja u poziciju trajnog **objekta**, kojemu se odriče sposobnost samoprogramiranja, a što je u totalnoj suprotnosti s pojmom kreacije. Sasvim je sigurno da je npr. sportaš 10-godišnjak zaista object, čisto zbog niskog stupnja inkorporiranosti specijalističkih znanja i resursa. Međutim u uzrastima 15-20 godina, takva situacija se, htjeli mi to ili ne, itekako mijenja, pa je to temeljni razlog nasilja nad sportašima, a posebno ženskog spola. Konačno, u uzrastu iznad 20-22 godine, sportaš već ima toliko akumuliranih spoznaja i resursa, da već može iskazivati samosvojnost i originalnost sportske izvedbe, za koju nije potrebno "program" sa grafikona 2. držati izvan njega samog i upravljačkih djelovanja.

Sukladno svemu rečenom, očito treba početi tražiti nove modele transformacijskih postupaka u sportu (i ne samo u sportu) koji će biti oslobođeni pasivizacije angažiranih subjekata, s tendencijom njihovog aktivnog uključivanja u segmente sportske pripreme. Nije više dovoljno samo tražiti "izvršavanje" već neminovno dolazi do potrebe interakcije subjekta i upravljačkih djelovanja u skladan sklop. Takvom skladu angažirani subjekt može iznimno mnogo doprinijeti, jer na jedan poseban način, nitko ne poznaje subjekta tako dobro kao on samoga sebe, sve pod pretpostavkom da ga na taj način od najmanjih nogu i educiramo. Tako on postaje suradnik umjesto pukog izvršitelja nečije volje, jer kao što dobro znamo, puko izvršavanje nije i ne može biti vodilja do optimalnih pa i maksimalnih rezultata, ne samo u sportu.

Zaključak

U članku se raspravlja o problematici upravljačkih djelovanja u znanosti o transformacijskim procesima. Naglašeno je kako modeli utemeljeni na kibernetici ne mogu zadovoljiti danas narasle zahtjeve za postizanjem bilo kakvih ozbiljnih rezultata. Temeljni razlog za takvu situaciju jest nekritičko izdvajanje **programiranja** iz unutrašnjosti subjekta transformacija – odnosno relokacija pojma koji određuje sve bitne parameter sportske i svake druge kreacije. Zaključeno je kako je nemoguće iskazati kreativnost sve dok programiranje nije imenantni dio svakog subjekta, jer u suprotnom on postaje puki objekt upravljanja s rezultatima koji su nekako predvidljivi, ali nikad optimalni i pogotovo maksimalni. O svim drugim mogućim negativnim reperkusijama niti nije potrebno posebno govoriti. Sportska znanost i management u sportu trebaju pod hitno "okrenuti" novi list i započeti sa sustavnim promjenama definicija transformacija na način da se subjekti sukladno sportskom razvoju anjaktivnije uključuju u definicije transformacijskih procesa.

Literatura

1. Bonacin, D. (2004). Uvod u kvantitativne metode. Vlastito izdanje, Kaštela.
2. Bonacin, D. (2005). Comprehensive continuum. HomoSporticus, 8, 2:16-20.
3. Bonacin, D. (2006). Uvod u teoriju treninga. Vlastito izdanje, Kaštela.
4. Bonacin, D. (2007). Univerzalna spoznajna načela egzistencije procesa. New Technologies in Sport, II international symposium. Sarajevo, Zbornik radova.
5. Vinner, N. (1948). Cybernetics. John Wiley, New York.