

SEGUNDO SEMESTRE. 2024

PANORAMA SOCIAL

40

SOCIEDAD Y DEPORTE: INCLUSIÓN, GLOBALIZACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



Transformaciones de la práctica deportiva
Mujeres, racismo, diversidad sexual y discapacidad
Dopaje en la competición deportiva
Esports, nuevas tecnologías y medios de comunicación
Diplomacia deportiva

COLABORAN:

Antonio Bascón-Seda, José Devís-Devís, Javier Gil-Quintana,
Xavier Ginesta Portet, Ramon Llopis Goig, Juan L. Paramio Salcines,
José Luis Pérez Triviño, Jaime Prieto Bermejo, Carlos Pulleiro Méndez,
Gonzalo Ramírez-Macías, Pedrona Serra Payeras, Susanna Soler Prat,
Alexandra Valencia-Peris, Anna Vilanova Soler, Carles Viñas
y Ekain Zubizarreta Zuzuarregi

cecabank

Banking for business



www.cecabank.es



SEGUNDO SEMESTRE. 2024

PANORAMA SOCIAL 40

SOCIEDAD Y DEPORTE:
INCLUSIÓN, GLOBALIZACIÓN
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS





PATRONATO

ISIDRO FAINÉ CASAS (*Presidente*)
JOSÉ MARÍA MÉNDEZ ÁLVAREZ-CEDRÓN (*Vicepresidente*)
FERNANDO CONLLEDO LANTERO (*Secretario*)
ANTÓN JOSEBA ARRIOLA BONETA
MANUEL AZUAGA MORENO
CARLOS EGEA KRAUEL
MIGUEL ÁNGEL ESCOTET ÁLVAREZ
AMADO FRANCO LAHOZ
PEDRO ANTONIO MERINO GARCÍA
ANTONIO PULIDO GUTIÉRREZ
VICTORIO VALLE SÁNCHEZ

PANORAMA SOCIAL

Número 40. Segundo semestre. 2024

CONSEJO DE REDACCIÓN

CARLOS OCAÑA PÉREZ DE TUDELA (*Director*)
ELISA CHULIÁ RODRIGO (*Editora*)
MARÍA MIYAR BUSTO (*Editora*)
VÍCTOR PÉREZ-DÍAZ
ANTONIO JESÚS ROMERO MORA
VICTORIO VALLE SÁNCHEZ

PEDIDOS E INFORMACIÓN

Funcas
Caballero de Gracia, 28, 28013 Madrid.
Teléfono: 91 596 54 81
Fax: 91 596 57 96
Correo electrónico: publica@funcas.es

Impreso en España
Edita: Funcas
Caballero de Gracia, 28, 28013 Madrid.

© FUNCAS. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como la edición de su contenido por medio de cualquier proceso reprográfico o fónico, electrónico o mecánico, especialmente imprenta, fotocopia, microfilm, *offset* o mimeógrafo, sin la previa autorización escrita del editor.

ISSN Impreso: 1699-6852
ISSN Digital: 2254-3449
Depósito legal: M-23-401-2005
Maquetación: Funcas

Las colaboraciones en esta revista reflejan exclusivamente la opinión de sus autores, y en modo alguno son suscritas o rechazadas por Funcas.

Índice

5 | PRESENTACIÓN

9 | La práctica deportiva en la sociedad española. Pautas, tendencias y evolución reciente
RAMON LLOPIS GOIG

23 | Hacia la igualdad de género: el deporte de alto nivel en España
ANNA VILANOVA SOLER, PEDRONA SERRA PAYERAS Y SUSANNA SOLER PRAT

35 | La participación físico-deportiva en el tiempo de ocio de las personas LGTB en España
JAVIER GIL-QUINTANA, ALEXANDRA VALENCIA-PERIS Y JOSÉ DEVÍS-DEVÍS

53 | Inclusión y accesibilidad de personas mayores y con discapacidad en las organizaciones deportivas. Una mirada internacional desde el enfoque RSC
JUAN L. PARAMIO SALCINES Y JAIME PRIETO BERMEJO

67 | El racismo en el fútbol español. Una aproximación histórica
CARLES VIÑAS

81 | La lucha contra el dopaje en el deporte tradicional y popular. El caso de La Agencia Vasca Antidopaje
EKAIN ZUBIZARRETA ZUZUARREGI

91 | Deporte, medios de comunicación y afición. Nuevos paradigmas y relaciones
XAVIER GINESTA PORTET

-
- 105 | ¿Qué son los deportes electrónicos o *esports*?
Desafíos y potencialidades de un fenómeno social
GONZALO RAMÍREZ-MACÍAS Y ANTONIO BASCÓN-SEDA
-
- 119 | Los avances tecnológicos y el futuro del deporte
JOSÉ LUIS PÉREZ TRIVIÑO
-
- 131 | La diplomacia deportiva española en el siglo XXI: unidad nacional,
proyección internacional y desarrollo económico
CARLOS PULLEIRO MÉNDEZ

Presentación

Basta con echar un vistazo a la realidad cotidiana para constatar de inmediato la importancia del deporte en la sociedad actual. Junto a su irremplazable presencia en los medios de comunicación, su contribución al producto interior bruto se ha estimado recientemente en un 3,3 por ciento. Existen en España alrededor de 42.000 empresas y cerca de 250.000 empleos vinculados al deporte y, en 2022, el gasto de los hogares españoles en este concepto se cifró en algo más de 6.000 millones de euros, casi el doble que el gasto liquidado por el conjunto de las Administraciones públicas en esa materia, según el *Anuario de Estadísticas Deportivas 2023* del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deporte (3.716,4 millones de euros). El considerable volumen de gasto público en actividades y actuaciones deportivas no debiera sorprender si se tiene en cuenta la apuesta cada vez más firme de los países desarrollados por aumentar la práctica de deporte de la población, en la medida en que esta constituye un sólido elemento de desarrollo económico y contribuye a la preservación de la salud física y psicológica.

La importancia del deporte, sin embargo, no se limita a su impacto económico y a sus beneficios para la salud. En sociedades cada vez más individualizadas, como las actuales, la práctica deportiva proporciona oportunidades únicas para la recreación lúdica, el desarrollo personal y la interacción social, al margen de una base indiscutible para la cohesión social. Todo ello pone en escena una serie de elementos que no pueden ser ignorados y que remiten directamente a lo que podríamos denominar la *agenda social* del deporte. Ahí cobran rele-

vancia aspectos relacionados con el género, la orientación sexual, la edad, la capacidad funcional y el grupo étnico de pertenencia. Hay que tener presente que, desde su aparición en las sociedades surgidas con la Revolución Industrial, el deporte ha tenido un papel crucial en los procesos de construcción de la masculinidad y la identidad nacional. Ya entonces se configuró como un espacio acotado y de difícil acceso para quienes no encajaban en el perfil del varón, joven, acomodado e integrado sobre el que se alzó el edificio del deporte moderno. Como en otros tantos ámbitos de la vida social, las barreras socioculturales se han ido atenuando en las últimas décadas y, muy especialmente, en los últimos años, pero su identificación y análisis sigue poniendo de manifiesto el amplio camino –no exento de conflictos– que aún queda por recorrer. Por si esto no fuera suficiente, junto a los aspectos referidos, hay que mencionar otros que también se enfrentan a grandes cambios en los últimos años. Se trata de transformaciones impulsadas por la innovación y el desarrollo tecnológico que nos sitúan en el contexto de una sociedad crecientemente digitalizada. Se ubican en este espectro asuntos como la progresiva desarticulación de las relaciones entre las organizaciones deportivas y los medios de comunicación, así como también los desafíos planteados por avances tecnológicos como el *big data* y la inteligencia artificial, o por fenómenos de reciente desarrollo como los *e-Sports*.

Este número de PANORAMA SOCIAL ofrece una visión actualizada de estas transformaciones, problemas y desafíos. Para ello, se ha contado con un grupo de investigadores de distintas áreas de las ciencias sociales, todos

ellos con una marcada especialización en el estudio del deporte. Los diez trabajos agrupados en esta publicación abordan dimensiones bien distintas del deporte, pero siempre con un planteamiento riguroso, apoyados en una base empírica y con una intención de transferir los resultados de sus trabajos a la sociedad.

El número comienza con un artículo de **Ramon Llopis** (Universidad de Valencia) en el que presenta un análisis de la evolución y las principales características de la práctica deportiva en la sociedad española. Apoyado en las encuestas de hábitos deportivos realizadas por el Centro de Investigaciones Sociológicas en los últimos cincuenta años, el autor muestra el lento pero destacado crecimiento de la actividad física y deportiva a lo largo del periodo, la progresiva incorporación de las mujeres y de la población de mayor edad al sistema deportivo y una amplia reconfiguración de la cultura deportiva, en un contexto en el que la clase social sigue teniendo un fuerte peso como factor explicativo de las desigualdades.

El análisis de la situación de las mujeres españolas en el deporte de alto nivel es el tema al que **Anna Vilanova** (INEF Cataluña), **Susana Soler** (INEF Cataluña) y **Pedrona Serra** (Universidad de las Islas Baleares) dedican su artículo. Las autoras centran su análisis en el deporte federado y de alto nivel, así como en la presencia de las mujeres en los puestos técnicos y directivos de las organizaciones deportivas. El trabajo muestra que, pese a los cambios socio-culturales y la irrupción de las políticas de igualdad, el deporte español se encuentra lejos de alcanzar la igualdad entre hombres y mujeres, y concluye con una serie de recomendaciones para acelerar el logro de una igualdad efectiva en el deporte.

Otro de los grupos que tradicionalmente ha sido objeto de discriminación social es el de las personas gais, lesbianas, trans y bisexuales (LGTB). El artículo de **Javier Gil-Quintana**, **Alexandra Valencia-Peris** y **José Devís** (Universidad de Valencia) presenta los resultados de la primera encuesta de participación deportiva realizada en España a este grupo poblacional. Los resultados que obtienen muestran una elevada tasa de actividad física y deportiva, predominantemente individual y desinstitucionalizada, con fuertes diferencias entre algunos de los perfiles que integran el colectivo.

Pese a su creciente interés y acceso a la práctica deportiva, las personas mayores y las personas con discapacidad se encuentran todavía con numerosos problemas de inclusión y accesibilidad en el mundo del deporte. **Juan L. Paramio-Salcines** (Universidad Autónoma de Madrid) y **Jaime Prieto** (Universidad Rey Juan Carlos) ofrecen una perspectiva internacional sobre este asunto prestando una especial atención al caso español y, más concretamente, al sector del fútbol. A partir de un amplio análisis de documentos y evidencias empíricas, los autores muestran el amplio potencial demográfico y socioeconómico que pueden suponer ambos grupos para el deporte.

El impacto positivo y los beneficios potenciales que suelen atribuirse al deporte no justifican el olvido de los riesgos que este también encierra. Uno de ellos es el racismo, motivo de grandes preocupaciones durante los últimos años en Europa y, también, en España. El artículo de **Carles Viñas** (Universidad de Barcelona) ofrece un recorrido histórico de la génesis y posterior evolución de este problema en el fútbol español, así como sus implicaciones sociopolíticas y las medidas e iniciativas que se han adoptado más recientemente para combatirlo. Otro de los problemas a los que se enfrenta el deporte desde hace varias décadas es el dopaje. Su gravedad se ha visto incrementada en el curso de los últimos años por las innovaciones en este campo y por las crecientes sospechas respecto a su extensión social, más allá del ámbito profesional. Este es el trasfondo en el que se ubica la contribución de **Ekain Zubizarreta** (Universidad del País Vasco) en la que presenta un análisis del caso de la Agencia Vasca Antidopaje, una entidad única, puesto que no existe ninguna otra región o territorio de ámbito subestatal en el mundo que cuente con su propia legislación y agencia antidopaje. El trabajo revela la necesidad de regular prácticas poco o nada controladas por el sistema estatal como el deporte amateur y los deportes tradicionales y, por tanto, la labor complementaria y de refuerzo de la actividad estatal que realiza dicha agencia.

La relación simbiótica entre organizaciones deportivas y medios de comunicación que ha caracterizado al mundo del deporte desde la década de 1980 se enfrenta en la actualidad a un proceso de desarticulación estrechamente relacionado con el advenimiento de la sociedad digital. El artículo de **Xavier Ginesta**

(Universidad de Vic) da cuenta de este proceso y, a partir de las entrevistas realizadas a diversos representantes de la industria del deporte, muestra los cambios que se están produciendo en el mercado de la comunicación, en el trabajo de periodistas y comunicadores y en las relaciones entre organizaciones deportivas y aficionados. La contribución de **Gonzalo Ramírez-Macías** y **Antonio Bascón-Seda** (Universidad de Sevilla) se inscribe dentro de esas mismas coordenadas de cambio tecnológico, pero dirige su atención al auge de los deportes electrónicos, más conocidos como *e-Sports*. Los autores proponen una definición de este nuevo concepto y, tras examinar el origen, la organización competitiva y el alcance social y económico de esta actividad, ofrecen una serie de reflexiones sobre los retos educativos y regulatorios que su expansión plantea.

El siguiente artículo, a cargo de **José Luis Pérez Triviño** (Universidad Pompeu Fabra), mantiene el foco sobre los avances tecnológicos y ofrece un análisis de las principales implicaciones que estos pueden tener en un futuro próximo. El autor examina la irrupción y las características de tecnologías como el dopaje genético, los implantes y las prótesis, la robótica, la neurociencia, el *big data* o la inteligencia artificial, planteando después la posible aparición de problemas como la pérdida de autonomía, la desigualdad entre deportistas, la deshumanización de la práctica deportiva, la extinción de la emoción competitiva o la mayor falibilidad de los entrenadores. Todo ello podría provocar cambios en algunos de los pilares ontológicos y axiológicos sobre los que se ha asentado el deporte moderno.

Finalmente, se incluye un trabajo sobre uno de los aspectos que han surgido más recientemente en el ámbito de la política exterior de los Estados: la diplomacia deportiva. **Carlos Pulleiro** (Tongji University) realiza un análisis de la acción diplomática española en el siglo XXI y destaca su capacidad para incorporar el deporte en la política exterior del país. Para ello analiza diversos casos y acontecimientos que tienen que ver con la unidad de España o el reconocimiento de terceros países en competiciones deportivas internacionales, el rendimiento deportivo y la promoción internacional del país y, también, con la organización de "mega eventos deportivos" de carácter internacional.

En suma, los artículos incluidos en este número muestran claramente la pertinencia y la utilidad del análisis sociológico del deporte. Como creación humana e institución social, el deporte no puede ser contemplado desde una óptica unidimensional, cualquiera que sea la inspiración que esta adopte. Su extensión social, su escurridiza complejidad y su permanente evolución resultan indescifrables sin el concurso de las ciencias sociales. Esta tarea es, además, inexcusable ante los retos sociales y tecnológicos que el deporte tiene planteados en la actualidad y a cuya reflexión y debate ha querido contribuir Funcas con este número de PANORAMA SOCIAL.

La práctica deportiva en la sociedad española. Pautas, tendencias y evolución reciente

RAMON LLOPIS GOIG*

RESUMEN

Este artículo presenta un análisis de las principales pautas y la reciente evolución de la práctica deportiva en la sociedad española. A partir de las encuestas de hábitos deportivos realizadas por el Centro de Investigaciones Sociológicas, se examinan las características de la práctica deportiva y los principales cambios surgidos con el paso del tiempo. Más allá de la extensión social de la práctica deportiva y la progresiva incorporación a la misma de las mujeres y la población de mayor edad, el estudio muestra los principales factores y tendencias que impulsan la transformación de la cultura deportiva en la sociedad española actual.

1. INTRODUCCIÓN

En el curso de las últimas décadas, la sociedad española ha experimentado grandes transformaciones derivadas de los procesos de globalización, digitalización e individualización de la vida social, que han tenido una gran repercusión en las interacciones sociales y en los universos vitales de la población. Estos cambios han afectado también al sistema deportivo que, en los últimos años, ha conocido un destacado incremento y diversificación de la práctica de acti-

vidades físicas y deportivas. Junto a los deportes modernos, surgidos en la Inglaterra de los siglos XVIII y XIX, se han desarrollado otras modalidades deportivas que tienen como aspectos centrales el entretenimiento, la relajación, el aumento de la calidad de vida y el fortalecimiento de la salud. En paralelo a este ensanchamiento del campo deportivo, se ha producido también una expansión de la red de instalaciones y espacios deportivos que revela la pluralidad de intereses y motivos por los que se practican las distintas actividades físicas y deportivas. Todo ello es una muestra del proceso de desarrollo y diversificación de la cultura deportiva que se despliega como correlato isomorfo de los procesos de modernización, pluralización e individualización societal a los que la literatura sociológica ha prestado gran atención en los últimos años (Borgers *et al.*, 2018).

A resultas de esos procesos, la imagen que durante mucho tiempo caracterizó al deporte se ha visto plenamente alterada para dejar de ser una actividad asociada a personas jóvenes, varones y con un alto nivel educativo y socioeconómico. El desarrollo y diversificación de la cultura deportiva ha facilitado el acceso a la actividad física y deportiva de las mujeres y las personas de mayor edad. Este proceso se está desarrollando a ritmos muy variables en el contexto europeo y su evolución depende no solo de los enfoques y características de las políticas públicas, sino

* Universidad de Valencia (ramon.llopis@uv.es).

también de la influencia del papel desempeñado por el sector privado, del nivel socioeconómico alcanzado por el país y de las tradiciones existentes en materia de cultura deportiva.

En España, la participación en actividades físicas y deportivas ha experimentado un destacado crecimiento en los últimos años. Transcurrido el primer cuarto del siglo XXI, tanto las tasas de práctica deportiva referidas al conjunto de la población, como las relativas a las mujeres y a las personas de mayor edad –ambos grupos con reducidos niveles de acceso al deporte hace solo unas décadas– han alcanzado unas cuotas satisfactorias, aunque todavía con potencial de desarrollo, tanto si se tiene en cuenta las diferencias que siguen existiendo con respecto a los hombres, como si se las compara con las registradas en otros países de la Unión Europea.

Este artículo se centra en la práctica deportiva de la población española y examina sus principales características y evolución en el curso de las últimas décadas. El estudio se apoya empíricamente en las encuestas sobre hábitos deportivos realizadas durante los últimos cincuenta años por el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS). Aunque se trata de fuentes oficiales cuyos resultados básicos ya han sido previamente difundidos, es necesario profundizar en los mismos desde una perspectiva sociológica para dotarlos de un marco de análisis que vaya más allá de su carácter descriptivo y aparente simplicidad. De acuerdo con este planteamiento, este trabajo comienza con un apartado en el que se examina la evolución de la práctica deportiva de la población española en los últimos cincuenta años. A continuación, se señalan los principales rasgos y tendencias que han caracterizado su evolución durante ese periodo. El apartado posterior se centra en los contenidos y las características de la cultura deportiva y, tras este, el trabajo finaliza con una sección de conclusiones.

2. EL LENTO PERO SOSTENIDO CRECIMIENTO DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Según la *Encuesta de Hábitos Deportivos* publicada recientemente por el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS, 2024), un 47,9 por ciento de la población española de 15

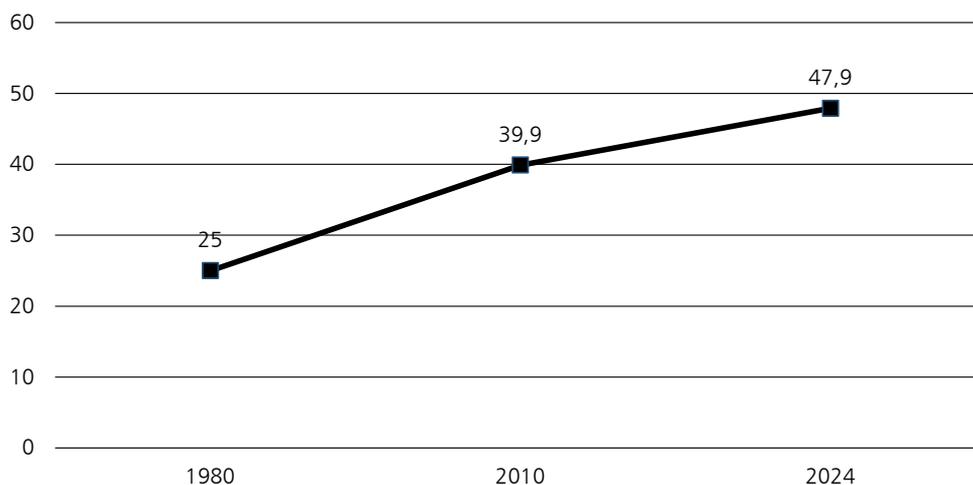
y más años practica algún deporte. Este porcentaje es prácticamente el doble que el registrado cinco décadas antes, en 1980, cuando se situaba en un 25 por ciento (García Ferrando, 1982: 60). Aunque entre estas dos encuestas se han realizado otras, la serie presentada en el gráfico 1 solo incluye la realizada en 2010, pues es la única metodológicamente comparable con las mencionadas. La razón estriba en que, entre las realizadas por el CIS, solo las encuestas de 1980, 2010 y 2024 se diseñaron con un universo que carece de límite superior de edad¹. Hay que señalar que antes de la encuesta de 1980 se llevaron a cabo otras que hoy son mucho menos conocidas. Una de ellas fue la que realizó ICSA Gallup por encargo de la Delegación Nacional de Deportes en 1975. Dirigida al mismo ámbito poblacional y con idéntica operacionalización de la práctica deportiva, esta encuesta arrojó una tasa global del 22 por ciento (ICSA Gallup, 1975: 25). No obstante, estos estudios difieren en otros aspectos de las encuestas incluidas en la serie y, además, son prácticamente ilocalizables. Por otro lado, el Ministerio de Cultura y Deportes ha realizado tres encuestas de hábitos deportivos en 2015, 2020 y 2022 que también tienen como universo la población de 15 y más años. No obstante, estas encuestas recurren a una operacionalización de la práctica deportiva distinta de la que aplica el CIS. Dado que el análisis de la evolución en el tiempo es un objetivo central de este artículo y que las encuestas del CIS cubren un periodo histórico más amplio, se ha optado por recurrir únicamente a estas últimas.

Aclarados estos extremos, el gráfico 1 revela que, en 1980, la práctica deportiva alcanzaba a una cuarta parte de la población española de 15 y más años. Treinta años después, en 2010, la proporción de practicantes había aumentado 15 unidades porcentuales y se situaba en el 39,9 por ciento. Catorce años después, en la reciente encuesta de 2024, se ha registrado un aumento de ocho puntos con respecto a 2010 que permite afirmar que la práctica deportiva prácticamente alcanza a la mitad de la población española de 15 y más años, concretamente a un 47,9 por ciento.

¹ El universo de las encuestas de 1980 y 2010 fue la población de 15 y más años (García Ferrando, 1982: 213; CIS, 2010), mientras que en el caso de la de 2024 se trató de la población mayor de 15 años (CIS, 2024). Por otro lado, la técnica de recogida de datos de las dos primeras encuestas fue la entrevista personal, mientras que la tercera se realizó por medio de entrevistas telefónicas.

GRÁFICO 1

EVOLUCIÓN DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA EN ESPAÑA, POBLACIÓN DE 15 Y MÁS AÑOS, 1980-2024, (EN PORCENTAJE)



Fuentes: Elaboración propia a partir de García Ferrando (1982: 60) y CIS (2010 y 2024).

La evolución de la práctica deportiva entre 1980 y 2024 no puede valorarse más que de modo positivo, en la medida que muestra un crecimiento lento, pero sostenido en el tiempo. Además, el crecimiento registrado no solo se refiere a la ampliación de la cobertura, es decir, a la extensión de la práctica deportiva en el conjunto de la sociedad española. Se ha producido también una intensificación de la práctica deportiva: un 70,3 por ciento de la población que practica deporte actualmente lo hace tres o más veces a la semana (CIS, 2024), mientras que catorce años antes, en 2010, ese porcentaje era del 55,8 por ciento (CIS, 2010). La actividad físico-deportiva, por tanto, ha aumentado su presencia en la vida cotidiana de la población española. Esa intensificación es también un reflejo de los avances que se han producido en la cultura deportiva, pues la frecuencia con que se llevan a cabo este tipo de actividades resulta determinante para su consolidación como hábito y, por tanto, para su consideración como parte integrante de los estilos de vida de la población. Por otro lado, la regularidad de la práctica deportiva no está asociada al sexo ni a la edad. La proporción de mujeres que practican una actividad física o deportiva tres o más veces a la semana es prácticamente la misma que la de los hombres: 69,2 por ciento y 71,3 por ciento, respectivamente. Del mismo

modo, la proporción de personas que practican alguna actividad física o deportiva tres o más veces a la semana supera el 60 por ciento en todos los tramos de edad. Es superior al 70 por ciento en menores de 35 y mayores de 55 años y solo en los tramos de edad centrales –las personas entre 35 y 54 años– la citada regularidad se sitúa entre el 60 y el 70 por ciento (CIS, 2024).

Además de la evolución en el tiempo, conviene examinar y situar la práctica deportiva de la población española en el contexto europeo. Para ello, es necesario recurrir a los Eurobarómetros sobre actividad física y deporte que realiza periódicamente la Comisión Europea, siendo el más reciente el publicado en 2022 (European Commission, 2022). Aunque el enfoque metodológico, el diseño muestral y la operacionalización de la práctica deportiva que caracteriza a estas encuestas difiere considerablemente de las realizadas por el CIS, se trata de una fuente irremplazable para proporcionar base empírica a cualquier ejercicio de comparación sincrónica. De acuerdo con esta fuente, la práctica deportiva semanal (de una a cinco veces a la semana) de la población española alcanza un 41,7 por ciento, algo más de tres puntos por encima del promedio de los 27 países de la Unión Europea. Esta tasa sitúa a España en la duodécima posición, muy por detrás de Finlandia (70,9 por ciento),

Luxemburgo (63,2 por ciento), Países Bajos (59,9 por ciento), Suecia (59,3) o Dinamarca (59,1 por ciento), que son los que alcanzan las puntuaciones más altas; ligeramente por encima de países como Francia (41,5 por ciento) o Austria (41,5 por ciento) y claramente superior a Italia (33,5 por ciento), Grecia (23 por ciento), Polonia (22,7 por ciento), Portugal (22,2 por ciento), Bulgaria (20,9 por ciento) o Rumanía (19,6 por ciento) (European Commission, 2022: 10).

3. LA REDUCCIÓN DE LA BRECHA DEPORTIVA ENTRE HOMBRES Y MUJERES

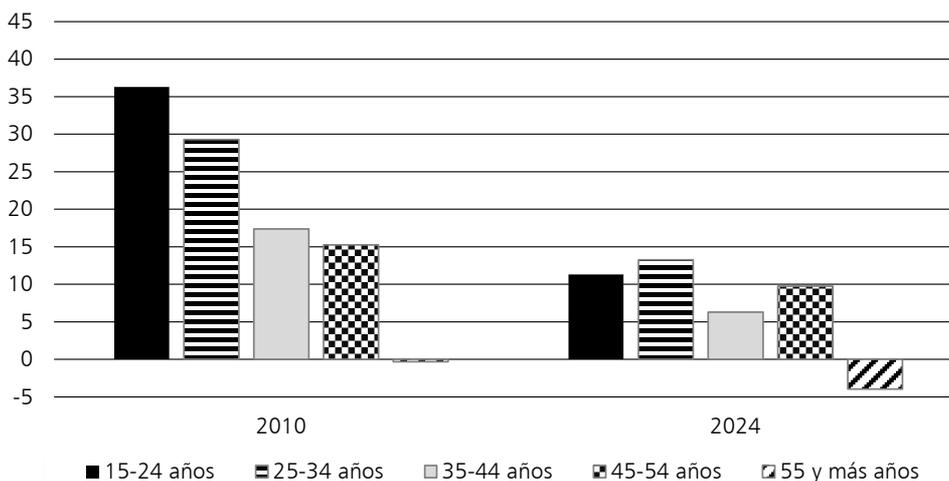
En un informe sobre la evolución de los principales indicadores de la situación del sistema deportivo español publicado en 2011, mi coautor y yo señalábamos que las encuestas de participación deportiva realizadas en España desde la década de 1980 mostraban la existencia de un diferencial entre la práctica deportiva de hombres y mujeres que se situaba entre los dieciséis y los diecinueve puntos: 16 puntos en 1980; 18 puntos en 1990; 19 puntos en 2000

y 18 puntos en 2010 (García Ferrando y Llopis, 2011b: 23-24). Ese diferencial se mantenía de forma persistente, encuesta tras encuesta, en un contexto de paulatino crecimiento de la práctica deportiva tanto de los hombres como de las mujeres. Todo ello ponía de manifiesto la existencia de obstáculos y barreras de carácter cultural, fuertemente enraizados en la sociedad española y estrechamente relacionados con la idea que cada sexo tiene de la imagen con la que puede presentarse y relacionarse con los demás. Tradicionalmente, el deporte ha constituido un espacio de construcción de la masculinidad y las consecuencias de ello han estado muy presentes en la sociedad española hasta fechas recientes. Sin embargo, la última encuesta de hábitos deportivos realizada por el CIS reducía la diferencia de los hombres con respecto a las mujeres a 5,1 puntos (CIS, 2024), la distancia más corta obtenida en ninguna otra encuesta.

Si comparamos las tasas de práctica deportiva de hombres y mujeres por grupos de edad en 2010 (cuando la distancia entre ambos sexos era aún de 18 puntos) con las de 2024, podemos comprobar que las diferencias se han recortado en todos los tramos de edad (véase gráfico 2). En 2010, las diferencias entre

GRÁFICO 2

DIFERENCIAS ENTRE LA PRÁCTICA DEPORTIVA DE HOMBRES Y MUJERES EN 2010 Y 2024, POBLACIÓN DE 15 Y MÁS AÑOS (EN PORCENTAJE)



Fuente: Elaboración propia a partir de CIS (2010 y 2024).

hombres y mujeres superaban los 15 puntos en todos los grupos, excepto en el de más de 54 años, en el que estaban muy igualados. En 2024, las mujeres de 55 y más años ya practican más deporte que los hombres y las diferencias en los restantes tramos de edad se encuentran por debajo de los 15 puntos. Es especialmente llamativa la fuerte reducción en el grupo de 15 a 24 años, el grupo de edad en el que tradicionalmente los varones alcanzaban las tasas de práctica deportiva más elevadas.

La evolución apuntada está relacionada con los cambios socioculturales que se han producido en la sociedad española desde los prolegómenos del siglo XXI en lo que se refiere al papel social de las mujeres (Díaz y González, 2015). Estos avances han tenido su reflejo en la participación de las mujeres en todo tipo de actividades y, entre ellas, naturalmente, las deportivas. Todo ello es una clara muestra de que las mujeres españolas se encuentran cada vez más emancipadas de la anterior sumisión patriarcal y constituye una clara muestra de la mayor heterogeneidad que caracteriza a la identifica-

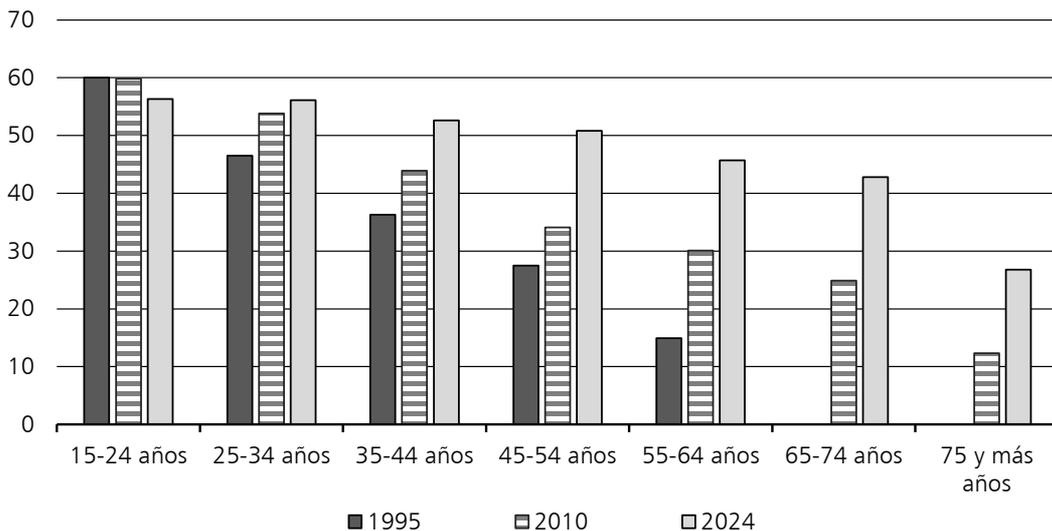
ción de género en nuestro país. Naturalmente, habrá que prestar atención a la evolución futura de estos indicadores para comprobar el grado en que se confirma la tendencia apuntada en la encuesta más reciente.

4. LA AMPLIACIÓN DEL RANGO DE EDAD DE LA POBLACIÓN QUE PRACTICA DEPORTE

De acuerdo con los resultados de la encuesta de hábitos deportivos realizada en 1980, solo un 8 por ciento de la población española entre 51 y 60 años practicaba algún deporte. Ese porcentaje se reducía hasta un 5 por ciento entre las personas de más de 60 años (García Ferrando, 1982: 61). Estas cifras están estrechamente relacionadas con la mentalidad imperante en aquel periodo, en virtud de la cual la práctica deportiva era comúnmente considerada como una actividad propia de las personas jóvenes y, en cierto modo, inadecuada para las de mayor edad. Tanto es

GRÁFICO 3

EVOLUCIÓN DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA EN ESPAÑA SEGÚN GRUPOS DE EDAD, 1995-2024 (EN PORCENTAJE)



Nota: La encuesta de 1995 no incluyó a mayores de 64 años.
Fuente: Elaboración propia a partir de CIS (1995, 2010 y 2024).

así que las encuestas de hábitos deportivos que se realizaron con posterioridad establecieron un límite superior de edad al universo del estudio² y hasta el año 2010 no se volvió a disponer de una encuesta cuyo universo abarcara a toda la población de 15 y más años.

El gráfico 3 muestra la evolución de la práctica deportiva por grupos de edad durante los últimos treinta años. Incluye las encuestas de 1995, 2010 y 2024. La de 1995 no incluía a personas de más de 65 años y, por tanto, no proporciona información para los grupos de 65 a 74 y para los de 75 años y más. Aún así, la información disponible muestra claramente que los cambios que se han producido en la sociedad española en relación con la participación deportiva están estrechamente relacionados con la estructura de edades.

En 1995, había una relación de tipo lineal y carácter negativo entre la edad y la práctica deportiva: a medida que aumentaba la primera disminuía la segunda. Esta asociación se mantenía en 2010, aunque para entonces ya se había producido una clara reducción de la pendiente, ya que las tasas del grupo más joven se habían estancado respecto a 1995 y las de los mayores de 25 años se habían incrementado de manera significativa. Es particularmente llamativo el fuerte aumento de la tasa de práctica deportiva del grupo de 55 a 64 años y las cifras con que se estrenan los grupos de 65 a 74 años y los de 75 y más años en 2010. Todo ello pone de manifiesto que a esas alturas ya se había iniciado lo que en trabajos previos hemos definido como una *revolución silenciosa*. Con este término nos referíamos a la transformación de los estilos de vida de las personas de mayor edad y a la creciente indiferenciación de estas respecto a las generaciones más jóvenes, al menos en lo relativo a la práctica deportiva (García Ferrando y Llopis, 2011a: 53; García Ferrando y Llopis, 2011b: 30). La tendencia registrada en 2010 respecto a 1995 se intensifica en 2024, en este caso con una reducción de la pendiente mucho mayor. Por un lado, mengua la tasa de práctica deportiva del grupo de 15 a 24 años. Por otro lado, la práctica deportiva aumenta en todas las personas mayores de 25 años y, de manera

² En las encuestas de 1985 y 1990, el ámbito poblacional fueron las personas de 15 a 60 años. En 1995 se amplió a la población de 15 a 65 años y en las dos encuestas siguientes, las de 2000 y 2005, se amplió hasta los 75 años.

especial, en las mayores de 45 años. Estas tendencias ponen de manifiesto la extraordinaria transformación sociodemográfica de la práctica deportiva que se ha ido desarrollando en las últimas décadas en la sociedad española.

5. LA PERSISTENCIA DEL EFECTO DE LA CLASE SOCIAL

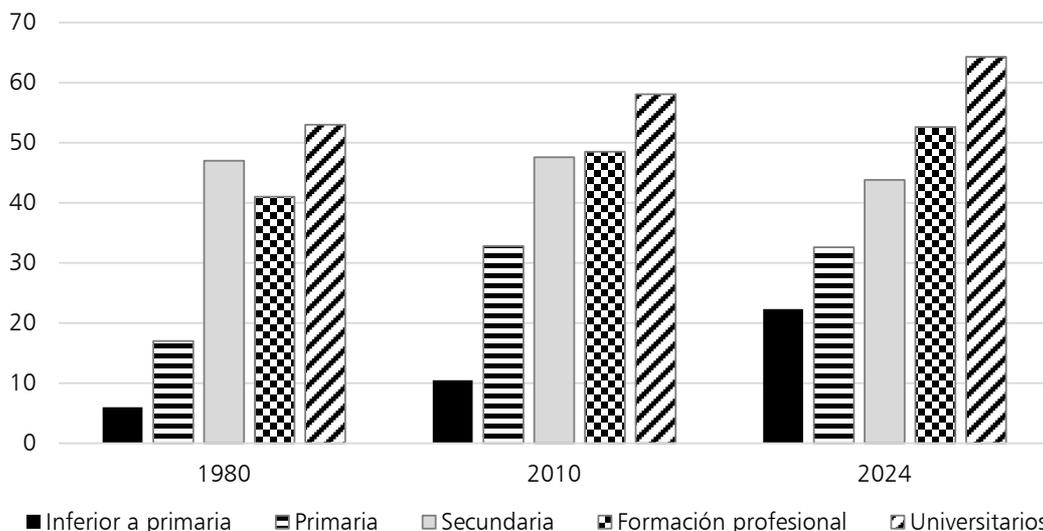
Uno de los aspectos de mayor interés para el análisis sociológico es el relativo a la influencia que ejerce la posición socioeconómica sobre la práctica deportiva. Las medidas más utilizadas para examinar la magnitud de esa influencia han sido el nivel de estudios, los ingresos económicos del hogar y el perfil ocupacional. En este apartado examinamos la influencia de esas tres variables en la práctica deportiva.

El nivel de estudios alcanzado por un individuo es una medida de uno de los tipos de capital cultural identificados por Pierre Bourdieu, concretamente, el capital cultural institucionalizado (Bourdieu, 2001). El capital cultural institucionalizado se encuentra reconocido por la posesión de un título escolar y se puede manifestar en los intereses y comportamientos de los individuos; entre ellos, los que se despliegan en el ámbito del ocio y el deporte. Al margen de ello, el nivel de estudios influye también en la práctica deportiva en la medida en que los conocimientos y las habilidades adquiridas a través de la educación formal pueden aumentar la conciencia sobre la importancia de la actividad física-deportiva para el cuidado del cuerpo, para el fortalecimiento de la salud y para la prevención de enfermedades no transmisibles. Además, el nivel de estudios de una persona es también un reflejo del capital económico y cultural de su familia de origen y, por tanto, un indicio muy revelador de otros recursos como el nivel de ingresos o el perfil ocupacional, que también pueden estar estrechamente asociados a la práctica deportiva (Moreno *et al.*, 2022: 477).

El gráfico 4 muestra las tasas de práctica deportiva de la población española en función de su grado de instrucción, clasificado este en cinco grupos: enseñanza primaria sin completar, enseñanza primaria, enseñanza secundaria, formación profesional y estudios universitarios.

GRÁFICO 4

PRÁCTICA DEPORTIVA SEGÚN ESTUDIOS, POBLACIÓN DE 15 Y MÁS AÑOS, 1980-2024 (EN PORCENTAJE)



Fuentes: Elaboración propia a partir de García Ferrando (1982: 61) y CIS (2010 y 2024).

Dos hechos resultan evidentes al examinar la información incluida en el gráfico 4. En primer lugar, hay una estrecha asociación entre los estudios y la práctica deportiva, en virtud de la cual cuanto mayor es el nivel de los primeros mayor es el grado de la segunda. Esa asociación se mantiene firme con el paso del tiempo, aunque se reduce la diferencia entre las personas con más y menos estudios. En segundo lugar, la práctica deportiva ha aumentado en todos los niveles de instrucción en el periodo analizado, con la excepción de las personas que han cursado estudios de enseñanza secundaria, un perfil que mantiene parecidas tasas en las tres encuestas. Mientras en 1980 solo eran superadas por el grupo con estudios universitarios, en 2010 y, sobre todo, en 2024 se ven adelantadas además por las personas con formación profesional. En ello puede haber influido el incremento de los niveles formativos de la sociedad española, así como la reforma y el posterior auge de la formación profesional.

Los ingresos económicos son también un indicador al que se recurre con frecuencia para examinar el efecto de la posición socioeconómica sobre la práctica deportiva de la pobla-

ción. La razón de ello es que son una medida directa de los recursos económicos disponibles para los miembros de una familia y, en consecuencia, de las facilidades con que cuentan para acceder a instalaciones, clubes, equipamientos o programas deportivos que permitan realizar y perfeccionar alguna de las distintas formas de actividad física y deportiva. Aunque se trata de una variable que no siempre se incluye en el diseño de los estudios de hábitos deportivos, sí fue incluida en la encuesta del CIS de 2024. Los resultados de esta encuesta revelan la existencia de una relación lineal positiva entre los ingresos mensuales del hogar y la práctica deportiva de la población. Las personas cuya familia de pertenencia dispone de unos ingresos mensuales superiores a los 5.000 euros registran una tasa de actividad deportiva del 67,9 por ciento, veinte unidades porcentuales por encima del promedio poblacional. Por el contrario, solo un 32 por ciento de la población que reside en hogares cuyos ingresos mensuales son inferiores a 1.100 euros realiza algún tipo de actividad física o deportiva.

El perfil ocupacional es otra de las medidas de posición socioeconómica de mayor inte-

res para el análisis de la práctica deportiva. La ocupación está relacionada, en primer lugar, con los ingresos, a los que ya hemos hecho referencia. Los perfiles ocupacionales más elevados suelen disponer de más recursos económicos y esto les permite acceder a la práctica de un rango más amplio de especialidades deportivas y, sobre todo, a aquellas que suponen un desembolso económico que no está al alcance de toda la población. Pero el tipo de ocupación también puede tener otras repercusiones, ya que las clases altas suelen gozar de una mayor seguridad, autonomía y flexibilidad en la relación laboral, aspectos todos ellos que pueden proporcionarles unas mejores condiciones y un acceso más fácil a las instalaciones, a los clubes y a los servicios deportivos que a las personas con peor posición socioeconómica (Muñoz y Martínez, 2020: 457).

Los datos recogidos en el cuadro 1 revelan la evolución de la práctica deportiva entre 2010 y 2024 a partir de una medida de posi-

ción socioeconómica que combina el perfil ocupacional de la población activa y la situación específica de la población inactiva. La primera observación que puede realizarse es que, salvo dos, todas las demás posiciones han elevado sus tasas de práctica deportiva en el periodo examinado. Las dos excepciones son la población parada y la que está estudiando. Estas dos situaciones registran retrocesos de seis y cuatro unidades porcentuales respectivamente. Este descenso es llamativo en un contexto en el que la práctica deportiva general ha pasado del 39,9 por ciento de 2010 al 47,9 por ciento en 2024 pero –al menos entre quienes estudian– puede estar relacionado con la reducción de las tasas de práctica deportiva de las personas de menos de 25 años a la que se ha hecho alusión en el apartado anterior. Todos los demás perfiles experimentan aumentos en el periodo examinado. Los que menos crecen, lo hacen no obstante por encima de los cinco puntos: el personal de apoyo administrativo, el

CUADRO 1

PRÁCTICA DEPORTIVA SEGÚN OCUPACIÓN (ACTIVOS E INACTIVOS), POBLACIÓN DE 15 Y MÁS AÑOS, 2010-2024 (EN PORCENTAJE)

Ocupación	2010	2024
Directores/as y gerentes	40,0	64,3
Profesionales, científicos/as e intelectuales	57,5	69,1
Técnicos/as y profesionales de nivel medio	51,4	63,0
Personal de apoyo administrativo	45,5	54,3
Trabajadores/as de servicios y vendedores/as de comercios y mercados	40,6	48,5
Agricultores/as y trabajadores/as agropecuarios/as, forestales y pesqueros/as	21,4	47,3
Oficiales/as, operarios/as y artesanos/as	36,3	49,0
Operadores/as de instalaciones y máquinas y ensambladores/as	36,3	43,5
Ocupaciones elementales	30,1	41,8
Ocupaciones militares y cuerpos policiales	57,1	86,3
Jubilado o pensionista (anteriormente ha trabajado)	21,7	36,7
Trabajo doméstico no remunerado	23,4	34,8
Estudiantes	64,9	60,6
Parados/as	44,3	37,9

Fuente: Elaboración propia a partir de CIS (2010 y 2024).

personal comercial y de servicios y el personal operario de instalaciones y a cargo de maquinaria. El resto de las posiciones registra puntuaciones de práctica deportiva más de diez puntos por encima de las alcanzadas en 2010. Destacan especialmente los incrementos obtenidos por las personas en posiciones directivas y gerenciales, las que trabajan o están al frente de explotaciones agropecuarias, forestales y pesqueras y las que se dedican a ocupaciones militares o pertenecen a los cuerpos policiales. Los niveles más bajos de práctica deportiva siguen correspondiendo a las personas jubiladas y las dedicadas a las tareas del hogar, pero con aumentos respecto a 2010 de 15 y 11 puntos, respectivamente.

El gradiente identificado en la magnitud de la práctica deportiva según el nivel de estudios, los ingresos del hogar y el perfil ocupacional se observa también en la autodefinición que realiza la población respecto a su propia clase de pertenencia, lo que habitualmente se conoce como la clase social subjetiva. De acuerdo con los resultados de la última encuesta de hábitos deportivos del CIS, las personas que se auto-definen como de clase alta y media alta registran una tasa de práctica deportiva del 63,5 por ciento. Esta proporción desciende diez puntos entre quienes se consideran de clase media-media y 13 entre quienes se sitúan en la clase trabajadora. La práctica deportiva de las personas que se ubican en las posiciones inferiores de la escala social se encuentra ya por debajo del promedio poblacional: 46,5 por ciento entre quienes se consideran de clase media-baja y 38,4 por ciento entre quienes optan por denominaciones como clase baja o pobre (CIS, 2024).

6. LA METAMORFOSIS DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Las encuestas de hábitos deportivos han dedicado una atención especial al conocimiento de las características de la práctica deportiva. Entre los distintos aspectos asociados a este objetivo hay al menos dos cuestiones cuya evolución en el tiempo merece la pena abordar y a las que nos referimos a continuación: cuáles son las modalidades deportivas más practicadas en España y de qué modo se practican.

Con respecto a la primera pregunta, habría que decir que en las últimas décadas de ha producido una clara *diversificación* de las actividades físicas y deportivas practicadas que ha supuesto una auténtica reconfiguración o metamorfosis del ecosistema deportivo. No hay más que echar un vistazo al listado de actividades incluidas en los cuestionarios de las encuestas de hábitos deportivos para comprobar que estas han ido ampliándose de manera progresiva para mejorar su capacidad de reflejar los cambios que se estaban produciendo en la sociedad. Este pluralismo también se refleja en la relación que cada persona mantiene con el deporte: un 9 por ciento de la población española de 15 y más años practicaba más de un deporte en 1980 (García Ferrando, 1982: 61). Treinta años después la proporción ascendía a 17,2 por ciento y en 2024 ya era un 29,1 por ciento (CIS, 2010; 2024).

La natación era la actividad más practicada en 1980. En las encuestas de 2010 y 2024, sin embargo, se sitúa en la tercera posición. El porcentaje de población de 15 y más años que practicaba la natación pasó del 12,3 por ciento de 1980, al 9,1 por ciento en 2010 y al 6,7 por ciento en 2024. Hay que tener presente que, en 1980, la natación era practicada por el 50 por ciento de las personas que realizaban algún deporte, mientras que en 2024 eso solo sucedía en un 13,9 por ciento de los casos. La actividad más practicada en 2010 y 2024 era la gimnasia y la actividad física guiada (13,8 por ciento en 2010 y 19,6 por ciento en 2024, frente al 5,2 por ciento de 1980). La categoría de gimnasia y actividad física guiada engloba un amplio número de actividades muy en boga en los últimos años. Las incluidas en la encuesta de 2024 son la gimnasia o actividad físico-deportiva realizada en casa (de mantenimiento), la gimnasia o actividad físico-deportiva realizada en piscina (*aqua aerobic*, *aqua gym*, *aqua fitness*), la gimnasia o actividad físico-deportiva intensa realizada en un centro deportivo (*aerobic*, *spinning*, *body power*), la gimnasia o actividad físico deportiva suave realizada también en un centro deportivo (pilates, mantenimiento), la actividad física con acompañamiento musical (*gym-jazz*, danza del vientre, *hip hop*, *capoeira*), la actividad física de inspiración oriental (*yoga*, *tai-chi*, *aikido*) y, por último, la gimnasia rítmica y la gimnasia artística.

El ascenso de la gimnasia y la actividad física guiada es precisamente uno de los aspectos

tos centrales de la reconfiguración de la cultura deportiva y un claro ejemplo de la tendencia de *salutización* que le caracteriza hoy en día. En el mismo sentido se podrían mencionar otras actividades como, por ejemplo, el *running*. Al igual que en 1980, el *running* es en 2024 la cuarta actividad más importante, pero mientras entonces era practicada por un 4,2 por ciento de las personas de 15 y más años, en 2024 alcanza ya un 6,6 por ciento. Y lo mismo puede decirse del ciclismo, practicado fundamentalmente en su modalidad recreativa, que ha pasado de ser la octava actividad más practicada en 1980 (2,8 por ciento) a la segunda en 2024 (7,4 por ciento), cifras que dan cuenta de un enorme avance. Otras actividades que también han experimentado un notable incremento y que se ubican en las mismas coordinadas culturales son el senderismo, el montañismo, el excursionismo y el alpinismo. Este conjunto de actividades al aire libre y en contacto con la naturaleza no aparecían entre las registradas por la encuesta de 1980, pero en 2010 ya contaban con un 3,5 por ciento de practicantes y catorce años después alcanzan a un 5,8 por ciento de la población de 15 y más años. Practicadas en mucha menor medida, pero igualmente representativas de la atracción por la naturaleza y el espíritu de aventura, la escalada y la espeleología se situaron entre las veinticinco actividades más practicadas en 2010 y en 2024, aunque con proporciones que en ninguno de los dos casos supera la unidad porcentual.

Al margen de las actividades físicas y deportivas mencionadas, hay otras tres que muestran una tendencia ascendente y que merecen un comentario adicional. En primer lugar, nos referimos a la musculación, la calistenia, el culturismo y la halterofilia, un conjunto de actividades que en la encuesta de 2010 se situaba en la duodécima posición con un 1,7 por ciento, pero que en 2024 han alcanzado la sexta posición con una tasa del 5,2 por ciento. Se trata de un tipo de actividades físicas que ocupan un papel destacado en los procesos de construcción de la identidad corporal tan característicos de la época actual, especialmente entre los grupos de población más joven. De manera parecida, pero con una mucho mayor influencia de las estrategias de innovación y desarrollo tecnológico de la industria del deporte hay que mencionar el *CrossFit*, el *boot camp* y los entrenamientos funcionales de alta intensidad, así como la actividad física realizada con bici-

queta estática, cinta de correr y otros dispositivos y equipamientos para entrenar en el hogar. Estos tipos de actividades cuentan en 2024 con porcentajes de práctica en el entorno del 2 por ciento de la población española de 15 y más años.

Por el contrario, las actividades deportivas, de carácter competitivo y habitualmente encuadradas en el marco federativo se enfrentan a un claro declive dentro del sistema deportivo. Es el caso del fútbol, el baloncesto, el atletismo, el balonmano, el tenis y el rugby, por mencionar únicamente las más destacadas. Estas modalidades pierden peso en el conjunto del sistema deportivo, aunque hay que señalar que eso es así solo en términos relativos. De hecho, las actividades mencionadas han experimentado un aumento del número de licencias federadas en términos absolutos entre 2019 y 2023 (MEFPD, 2024: 121). Ahora bien, como decíamos, al analizar la participación deportiva del conjunto de la población de 15 y más años, su valor relativo se ha visto reducido con el paso del tiempo por el muy superior crecimiento de otras actividades. El caso del fútbol es el más llamativo, al pasar del 8,2 por ciento que registraba en 1980 al 4,3 por ciento de 2024. La situación del baloncesto es parecida, con un 1,6 por ciento en 2024, si bien su punto de partida era inferior que el del fútbol, pues en 1980 contaba con un 2,8 por ciento. Las cifras del atletismo son prácticamente idénticas a las del baloncesto, con tan solo una décima menos que este al inicio de la serie. El tenis también ha descendido al pasar del 2,1 por ciento en 1980 al 1,2 por ciento en 2024, mientras que en el caso del balonmano el descenso ha sido mayor (1,6 por ciento en 1980 y 0,2 por ciento en 2024). Únicamente escapa a esta dinámica el pádel, que en 2010 contaba con una tasa de práctica del 2,4 por ciento y en 2024 ha ascendido a un 4,5 por ciento. Otras modalidades deportivas de gran tradición como el voleibol y las artes marciales se mantienen más estables, pero con una base social reducida.

El incremento de las actividades físicas y deportivas que se han desarrollado al margen del marco asociativo y reglado característico de periodos anteriores es, pues, uno de los rasgos que definen la cultura deportiva en la España actual. El deporte federado mantiene e incluso ha incrementado la base social (en términos absolutos) con que contaba en épocas previas,

pero ha ido cediendo el protagonismo a otras formas más autónomas e individualizadas de actividad física y deportiva. Se trata, por tanto, de un proceso de *desportivización* (Van Tuyckom, 2011), que conlleva un incremento de la actividad física en detrimento del deporte organizado y competitivo. Muy en consonancia con ello, la encuesta de hábitos deportivos de 2024 revela que, entre las personas que practican algún deporte, un 62,8 por ciento lo hace de forma libre y autónoma, mientras que el 36,5 por ciento lo hace de forma dirigida, es decir, en el marco de algún club, organización o empresa y a partir de una serie de instrucciones o directrices. En línea con esta creciente *individualización*, podemos apuntar también un aumento de la práctica deportiva en solitario y un descenso de la que se realiza en grupo. Quienes practican de manera individual han pasado del 17 por ciento registrado en 1990 al 31,2 por ciento en 2024. Por el contrario, quienes lo hacen en grupo alcanzaban un 54 por ciento en 1990 y tres décadas después han descendido hasta un 20,8 por ciento.

Ahora bien, el incremento de la proporción de quienes practican deporte de manera solitaria no implica la plena desaparición del componente relacional. Por un lado, porque hay que tener presente que también se ha producido un aumento del porcentaje de quienes alternan ambos tipos de situaciones, es decir, las personas que en unas ocasiones practican en solitario y en otras lo hacen en grupo (18 por ciento en 1990 y 33,3 por ciento en 2024). Además, un 52,6 por ciento de las personas que practican deporte suelen compartir otras actividades sociales con las personas con las que realiza deporte. Entre las acciones más compartidas tras la práctica deportiva se encuentran actividades como quedar para tomar algo, almorzar o cenar, realizar alguna actividad social o cultural, andar, caminar o pasear y conversar (CIS, 2024).

Una última tendencia en relación con la metamorfosis de la práctica deportiva tiene que ver con el proceso de *digitalización*. Más allá de la relevancia que la dimensión tecnológica ha adquirido en modalidades deportivas que cuentan ya con una amplia tradición al respecto como, por ejemplo, el ciclismo, hay que referirse al aumento del uso de dispositivos electrónicos y tecnológicos mientras se realiza alguna actividad física o deportiva. Estos dispositivos son utilizados actualmente por un 43,8 por ciento de

las personas que hacen deporte. Entre ellos destacan los móviles, los relojes digitales/GARMIN, los auriculares, los pulsómetros, los velocímetros, los cuentakilómetros, los podómetros, los sensores de cadencia y velocidad, los sistemas GPS y otros dispositivos (CIS, 2024).

7. CONCLUSIONES

Este artículo ha examinado la evolución que ha tenido la práctica deportiva de la población española en las últimas décadas. El análisis se ha sustentado empíricamente en las encuestas de hábitos deportivos realizadas por el Centro de Investigaciones Sociológicas a población de 15 y más años. Los datos analizados revelan un lento pero sostenido crecimiento de la práctica deportiva que ha permitido pasar del 25 por ciento en 1980 al 47,9 por ciento en 2024, lo que supone un crecimiento de media unidad porcentual por año entre 1980 y 2010, y de 0,57 puntos entre 2010 y 2024. Este crecimiento no solo ha supuesto una ampliación de la base social, sino también una intensificación de la práctica deportiva, esto es, un incremento de la frecuencia de realización que revela su progresivo arraigo en los estilos de vida de la población española.

El crecimiento de la práctica de actividades físicas y deportivas se ha nutrido especialmente del mayor acceso al deporte de las mujeres y las personas de edad media y avanzada. Por un lado, las mujeres han ido reduciendo la brecha deportiva con los hombres, tras un periodo que se prolongó hasta la primera década del siglo XXI en el que de forma constante se registraba una desventaja media de estas respecto a los hombres de aproximadamente 18 puntos. Los datos más recientes señalan que esa brecha se ha reducido a poco más de cinco unidades porcentuales. Por otro lado, las personas de edad media y avanzada han protagonizado un extraordinario crecimiento de sus tasas de actividad física y deportiva en un contexto en el que, sin embargo, las de los más jóvenes se han quedado estancadas. Se ha producido, por tanto, una notable ampliación del rango de edad de la población que practica deporte que ha modificado sustancialmente el perfil del practicante deportivo. Persisten, sin embargo, los efectos de clase social, tanto si estos se refieren al nivel

de estudios, al perfil ocupacional o a los ingresos económicos. Se detectan grandes avances en la práctica deportiva en prácticamente todas las posiciones socioeconómicas examinadas, aunque las diferencias entre las más altas y las más bajas tienden a mantenerse.

El creciente acceso al deporte de las mujeres y las personas de edad media y avanzada ha corrido en paralelo –y en cierto modo, ha contribuido– a una auténtica reconfiguración de los contenidos de la práctica deportiva, que se observa muy claramente en la evolución experimentada por las diversas modalidades deportivas. El análisis efectuado ha mostrado la diversificación y el mayor pluralismo que ha ido adquiriendo la práctica deportiva en la sociedad española. Este proceso ha dado lugar a un auge de diversas actividades caracterizadas por un mayor peso del componente recreativo, el uso de espacios al aire libre y una marcada orientación a la mejora de la salud. Se constata así la existencia de una tendencia de *salutización* de la práctica deportiva. Una consecuencia directa de esta tendencia es la pérdida de centralidad de los tradicionales deportes de matriz federativa y carácter competitivo. Se produce así una *desportivización* o desinstitucionalización de la práctica deportiva en la medida en que las actividades que más crecen se encuentran profundamente alejadas del marco conceptual y organizativo en el que tuvo su origen el deporte moderno. La llegada de nuevos públicos guarda también una estrecha relación con la entrada del sector privado en el sistema deportivo. La mayor propensión de este hacia la actividad física como fuente de salud ha provocado un debilitamiento de los tradicionales valores deportivos y su progresiva sustitución por un *ethos* de la corporalidad y el movimiento físico en el que el bienestar físico, la salud mental, el equilibrio y la igualdad tienen una posición central. Estas tendencias conviven con otras, como la individualización y la digitalización, que tienen un claro correlato isomorfo en otros procesos y transformaciones de mayor alcance y que afectan a un amplio número de dimensiones de la sociedad actual.

BIBLIOGRAFÍA

BORGERS, J., PILGAARD, M., VANREUSEL, B., y SCHEERDER, J. (2018). Can we consider changes in

sports participation as institutional change? A conceptual framework. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(1), 84–100.

BOURDIEU, P. (2001). *Poder, derecho y clases sociales* [2ª edición]. Bilbao: Desclée de Brouwer.

CIS. (1995). *Encuesta de Hábitos Deportivos en España (I)*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

CIS. (2010). *Encuesta de Hábitos Deportivos en España (IV)*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

CIS. (2024). *Encuesta de Hábitos Deportivos en España (V)*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

DÍAZ, C., y GONZÁLEZ, L. C. (2015). Las relaciones de género en el ámbito público. En: C. TORRES (ed.) *España 2015. Situación Social* (431-450). Centro de Investigaciones Sociológicas.

EUROPEAN COMMISSION. (2022). *Sport and Physical Activity (Special Eurobarometer 525)*. Brussels: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. DG EAC Sport Unit. European Commission.

GARCÍA FERRANDO, M. (1982). *Deporte y sociedad. Las bases sociales del deporte en España*. Ministerio de Cultura.

GARCÍA FERRANDO, M., y LLOPIS, R. (2011a). *Ideal democrático y bienestar personal. Encuesta sobre los hábitos deportivos en España 2010*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

GARCÍA FERRANDO, M., y LLOPIS, R. (2011b). El deporte en España. Un enfoque sociológico. En *Informe España 2011. Una interpretación de su realidad social* (3-57). Fundación Encuentro.

ICSA GALLUP. (1975). *Encuesta sobre el deporte en España*. Madrid: Informe para la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.

MEFPD. (2024). *Anuario de Estadísticas Deportivas 2023*. División de Estadísticas y Estudios. Secretaría General Técnica. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deporte.

MORENO, A., LOSTAO, L., y REGIDOR, E. (2022). Desigualdades sociales en salud en España. En W. C. COCKERHAM (2022): *Sociología de la Medicina*. Editorial Paraninfo.

MUÑOZ, J., y MARTÍNEZ, J. I. (2020). Estratificación social de la práctica deportiva en España. En J. J. GONZÁLEZ (ed.), *Cambio social en la España del siglo XXI* (451480). Alianza Editorial.

VAN TUYCKOM, CH. (2011). *Sport for All. Fact or fiction? Individual and cross-national differences in sport participation from a European perspective*. University of Gent.

Hacia la igualdad de género: el deporte de alto nivel en España

ANNA VILANOVA SOLER*, PEDRONA SERRA PAYERAS** Y SUSANNA SOLER PRAT***

RESUMEN*

Este trabajo analiza la evolución de la participación de las mujeres en el deporte de alto nivel en España, abordando su presencia como deportistas, entrenadoras, juezas, árbitras y en cargos de liderazgo. Aunque las políticas de igualdad y recomendaciones internacionales han impulsado avances en las últimas décadas, persisten importantes brechas. A pesar de algunos logros, el deporte aún requiere transformaciones significativas para alcanzar una igualdad real y efectiva en sus estructuras organizativas.

dar cuenta de ello, este trabajo presenta datos sobre la evolución de la participación de las deportistas en el alto nivel, detalla la presencia de mujeres directivas, entrenadoras y árbitras, y describe los cambios vividos en las estructuras y las políticas de las principales organizaciones deportivas españolas. A continuación, se analizan las razones subyacentes detrás de los datos descritos, poniendo de manifiesto los factores históricos, sociales y estructurales que perpetúan las desigualdades de género en el deporte. Posteriormente, se proponen estrategias y principios para transformar estas dinámicas y avanzar de forma más rápida hacia una igualdad efectiva en todos los niveles deportivos. Para finalizar, el trabajo concluye con unas reflexiones.

1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, España ha logrado avances significativos hacia la igualdad de género en el ámbito deportivo. Sin embargo, las desigualdades entre mujeres y hombres no han desaparecido totalmente. Históricamente, el deporte ha sido un ámbito dominado por los hombres, de modo que existen barreras estructurales que impiden la igualdad efectiva. Para

* INEF de Catalunya (anna.vilanova@gencat.cat).

** Universitat de les Illes Balears (pedrona.serra@uib.cat).

*** INEF de Catalunya (ssoler@gencat.cat).

♦ Agradecemos a la sra. Judit Viaña y al sr. Sergi Bellver del Observatorio Catalán del Deporte el apoyo proporcionado en el tratamiento de los datos.

2. EVOLUCIÓN DEL PAPEL DE LA MUJER EN LA PRÁCTICA DEPORTIVA

El cuadro 1 resume la desigual participación de las mujeres en diferentes ámbitos del deporte de alto rendimiento en España, evidenciando importantes brechas de género. Esta información permite analizar no solo las áreas donde se han logrado los principales avances, como la representación femenina en los Juegos Olímpicos (JJ. OO.), sino también aquellos espacios donde la presencia de las

CUADRO 1

PRESENCIA DE MUJERES Y HOMBRES EN EL DEPORTE DE ALTO RENDIMIENTO EN ESPAÑA

	Mujeres	% Mujeres	Hombres	% Hombres	Total
Licencias federativas	1.061.489	24,8	3.219.274	75,2	4.280.763
Deportistas Alto Nivel	2.299	39,8	3482	60,2	5.781
Atletas JJ. OO. de Verano de París 2024	192	50,3	190	49,7	382
Juegos Paralímpicos de Verano París 2024	54	36,0	96	64,0	150
Atletas JJ. OO. de Invierno de Pekín 2022	4	28,6	10	71,4	14
Juegos Paralímpicos de Invierno de Pekín 2022	0	0,0	2	100,0	2
Juntas directivas	328	35,2	605	64,8	933
Asamblea General	778	16,6	3912	83,4	4690
Comités Técnicos de Arbitraje/Juezas	140	30,5	319	69,5	459
Presidencias de Federaciones	—	5,0	—	95,0	—
Secretaría General de Federaciones	—	63,0	—	63,0	—
Comisión Delegada	99	14,0	609	86,0	708
Entrenadoras y técnicas	324	23,7	1041	76,3	1.365

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (MEFD), CSD (2024a).

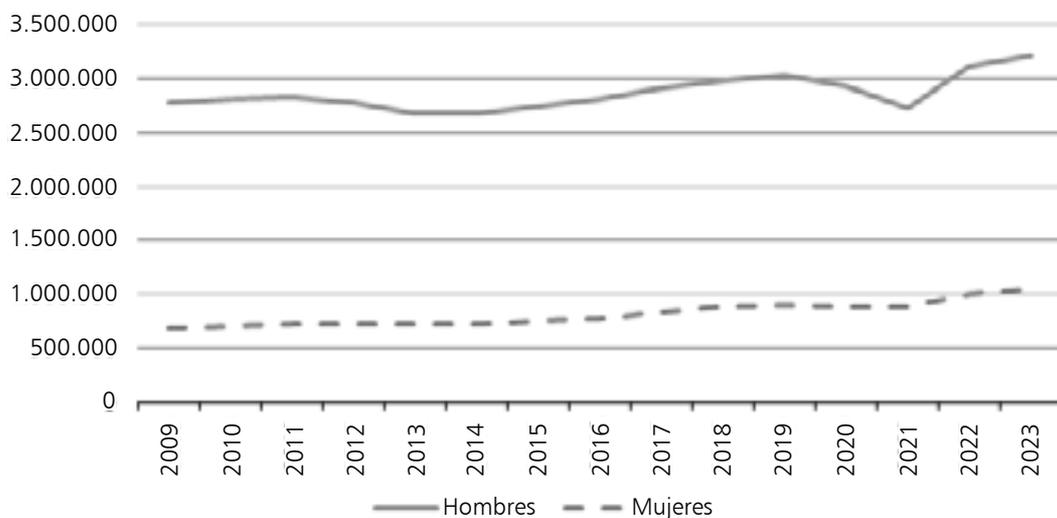
mujeres sigue siendo aún marginal, como las presidencias de federaciones.

A la luz de la información proporcionada por DEPORTEData, se puede afirmar que la diferencia histórica entre el número de licencias femeninas y masculinas emitidas por las federaciones deportivas aún existe. Mientras que en 2009 las mujeres representaban el 20 por ciento de las licencias federativas (684.465 mujeres), en 2023 esta proporción aumentó al 24 por ciento (más de un millón de mujeres) (gráfico 1). A pesar del impulso de las políticas con perspectiva de género a nivel nacional e internacional y de los cambios socioculturales que se han producido en el mundo del deporte, el crecimiento ha sido tan solo de 4 puntos porcentuales en 14 años.

Por otra parte, si se considera la práctica deportiva, se observa una clara segregación horizontal. En el gráfico 2 se presentan los cinco deportes más feminizados y los cinco más masculinizados, es decir, los que tienen proporciones más altas de licencias femeninas o masculinas. La gimnasia y el baile deportivo son los dos deportes con una proporción más alta de mujeres (92 por ciento y 82 por ciento, respectivamente), y el billar y el motociclismo presentan la proporción más baja de mujeres con un 3 y un 5 por ciento, respectivamente. Esta distribución de licencias entre hombres y mujeres refleja la incidencia de los estereotipos y roles tradicionales de género en la elección de las actividades practicadas.

GRÁFICO 1

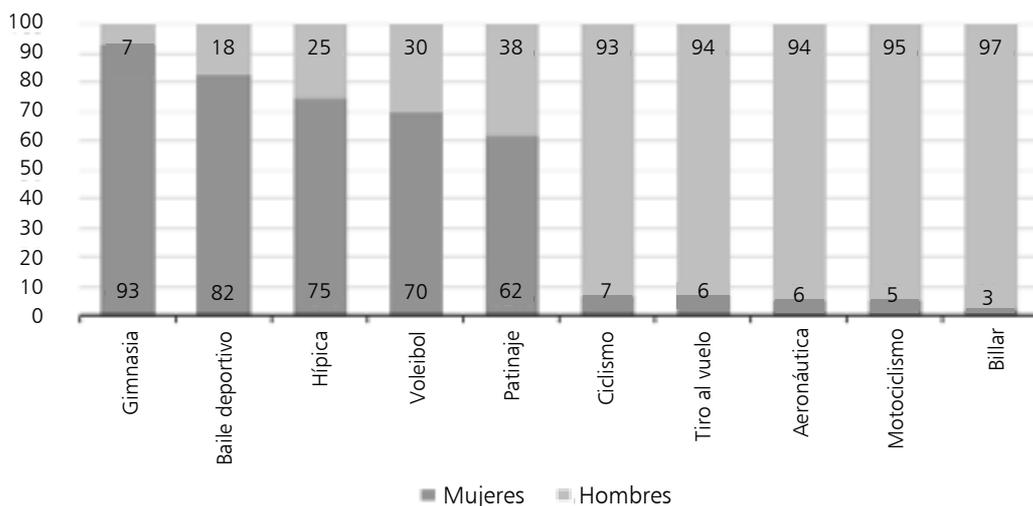
EVOLUCIÓN DEL NÚMERO DE LICENCIAS DEPORTIVAS EN ESPAÑA, POR SEXO (2009-2023)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos DEPORTEData (CSD, 2024b).

GRÁFICO 2

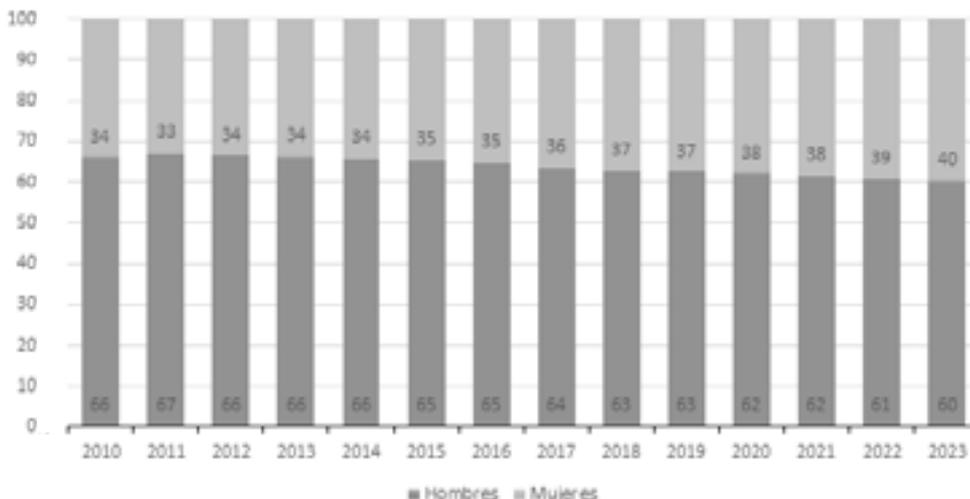
DISTRIBUCIÓN POR SEXO DE LOS DEPORTES CON MÁS LICENCIAS DEPORTIVAS DE HOMBRES Y DE MUJERES (2023)
(EN PORCENTAJE)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos DEPORTEData (CSD, 2024b).

GRÁFICO 3

DISTRIBUCIÓN POR SEXO DE LOS DEPORTISTAS DE ALTO NIVEL (2010-2023)
(EN PORCENTAJE)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (MEFD), CSD (2024a).

Solo en un 10 por ciento de las federaciones españolas se da una situación de paridad¹, es decir, una participación y representación equilibrada entre mujeres y hombres. Son las federaciones de deportes de invierno, remo, hockey, atletismo, natación, surf, deportes de hielo y pentatlón moderno. Respecto a las comunidades autónomas, observamos que la comunidad autónoma con más representación de licencias femeninas es la de las Islas Baleares (30 por ciento), mientras que la que menos representación tiene es Andalucía (16 por ciento).

La información disponible sobre deportistas de alto nivel, no obstante, sí indica que en esta esfera se está próximo a la paridad de género. Mientras que en 2010 la proporción de mujeres era del 34 por ciento, progresivamente el número de mujeres en el alto nivel ha ido aumentando, de forma que en 2023 alcanzó el 40 por ciento.

Respecto a la participación en los JJ. OO., desde la celebración en 2004 de los JJ. OO. de

¹ Se considera paritaria una representación que se sitúe entre el 40 por ciento - 60 por ciento.

verano la participación femenina en la delegación española supera el 40 por ciento de deportistas. En la reciente edición de 2024 en París se registró el mayor porcentaje de participación femenina, con un 50 por ciento, aunque en la última edición de los JJ.OO. de Invierno de Pekín 2022 y en los Juegos Paralímpicos de Verano de París 2024 la participación femenina había sido considerablemente menor, con un 29 por ciento y un 36 por ciento, respectivamente. Llama especialmente la atención que en los Juegos Paralímpicos de Invierno de Pekín 2022 no figurara ninguna mujer en la delegación española.

La primera mujer en lograr una medalla olímpica individual para el deporte español en unos JJ. OO. fue Miriam Blasco, en Barcelona 1992. Ganó el oro en judo en la categoría de 57 kg. Ese mismo año, el equipo femenino de hockey sobre hierba de España también ganó la medalla de oro, convirtiéndose en el primer equipo español de deporte femenino en lograrlo en unos JJ. OO. Desde entonces, el deporte femenino español ha conseguido más de 60 medallas en los JJ. OO. de verano. Los hombres, por su parte, han logrado casi 100 medallas.

En los JJ. OO. de Londres 2012 el 66 por ciento de las medallas olímpicas españolas fueron obtenidas por mujeres, el porcentaje más alto conseguido hasta el momento. En Río 2016 la proporción de las medallas conseguidas por hombres y mujeres fue equilibrada (8 medallas conseguidas por mujeres y 9 por hombres). Por su parte, en Tokio 2020, la delegación femenina consiguió 7 medallas y la masculina 11 y en París las proporciones fueron similares (6 medallas para las mujeres y 13 para los hombres). Los deportes donde las deportistas acumulan más medallas son el tenis, la vela, el judo y la natación. En deportes de equipo, la modalidad de conjuntos de la natación sincronizada, con 5 medallas, es donde más medallas tienen las mujeres (Comité Olímpico Español, 2024).

Más allá de su papel como deportistas, la infrarrepresentación de las mujeres en posiciones de liderazgo deportivo es tan común que puede pasar desapercibida (Elling *et al.*, 2018). Ya en el año 1996, el Comité Olímpico Internacional (COI) recomendaba a las federaciones alcanzar una cuota de participación femenina del 10 por ciento para el año 2000 y del 20 por ciento para el año 2005. En la actualidad, uno de los objetivos sobre igualdad de género del COI sigue siendo la promoción de las mujeres en el deporte en todos los niveles y en todas las estructuras.

En España, en los últimos 15 años el número de mujeres en los puestos directivos en las federaciones deportivas se ha triplicado. En 2023, un 35 por ciento de las personas que formaron parte de las juntas directivas eran mujeres (Consejo Superior de Deportes [CSD], 2024a). En cuanto a la Asamblea General, que es el órgano superior de las Federaciones Españolas en la que están representados los distintos estamentos (arbitraje, personal técnico, clubs y federaciones autonómicas), el porcentaje se reduce al 17 por ciento. En lo que atañe a las presidencias, las mujeres representan solo el 5 por ciento (ADESP, 2023), aunque en el cargo de Secretaría General, el 37 por ciento son mujeres y en la Comisión Delegada este porcentaje se reduce al 14 por ciento de los miembros (CSD, 2024a). Estos datos reflejan una clara segregación vertical en los puestos de responsabilidad.

El aumento de mujeres en las juntas directivas ha estado incentivado por la inclu-

sión, en distintas subvenciones, del requisito de cumplir con un mínimo de mujeres en sus juntas. Este incentivo se había implantado en 2014 en una convocatoria extraordinaria de Mujer y Deporte y en 2015 se incorporó a la ayuda general a las federaciones. Desde entonces, se aprecia un incremento del número de mujeres en las juntas directivas de algunas federaciones. En todo caso, hay varias federaciones deportivas que aún no cumplen con el requisito para obtener la subvención. Cabe también destacar la escasa incorporación de la mujer a posiciones de presidencia, pues en 2024 tan solo tres federaciones españolas están presididas por mujeres (las de basquetbol, remo, y salvamento y socorrismo).

En cuanto a las entrenadoras y técnicas, representan el 23 por ciento del personal de alta competición, lo que evidencia una representación aún limitada en puestos clave del deporte. A lo largo de los últimos 20 años este porcentaje solo ha aumentado en 5,7 puntos porcentuales, de lo que se deduce que, en cuanto al acceso de las mujeres a posiciones clave en el ámbito deportivo de alto rendimiento, el progreso está siendo lento, probablemente lastrado por la persistencia de barreras estructurales y culturales.

Sí se han producido avances significativos en la presencia de mujeres en los comités técnicos de arbitraje, en los que las mujeres ocupan actualmente casi un tercio de los puestos, lo que representa un avance significativo en comparación con 2005, cuando la proporción era sustancialmente menor (18,3 por ciento). Este incremento de 12,2 puntos porcentuales en casi dos décadas refleja un progreso gradual, aunque todavía lento, en la representación femenina en roles de liderazgo dentro del arbitraje deportivo (CSD, 2024).

3. POLÍTICAS Y PROGRAMAS PARA IMPULSAR EL DEPORTE FEMENINO EN ESPAÑA

Las organizaciones deportivas, sus estructuras y su cultura deportiva tienen un papel fundamental en el desarrollo del deporte femenino. En España se han llevado a cabo distintas iniciativas para promover la igualdad en estas organizaciones. Por ejemplo, en 2005 el Consejo Superior de Deportes creó la "Unidad

de Género” tal y como había hecho también un año antes el Comité Olímpico Español (COE). Aunque en 2007 el CSD crea sus programas de mujer y deporte, no es hasta el 2012 que España, a raíz del “Plan Integral para la actividad física y el deporte: La igualdad efectiva entre mujeres y hombres” desarrollado por el mismo CSD en 2010, se adhiere a la Declaración de Brighton, un documento promovido por la Conferencia Mundial sobre Mujer y Deporte en 1994 que establece principios clave para fomentar la igualdad de género en el deporte.

Otro hito sobre igualdad de género en el deporte de alto nivel español llegó en 2016, cuando el deporte femenino pasó a ser considerado “Acontecimiento de Excepcional Interés Público” (AEIP), de forma que, a través del Programa Universo Mujer, las empresas que invirtieran en deporte femenino podían obtener beneficios fiscales por su mecenazgo deportivo. En 2023 el Programa Universo Mujer había recibido más de setenta donaciones por valor de 7,6 millones para los más de 180 proyectos que había impulsado (2Playbook, 2023). Iberdrola España ha sido una de las principales empresas que han apostado por la promoción de la mujer en el ámbito deportivo a través de este programa. Entre otras acciones, la compañía dio un fuerte impulso al fútbol femenino promocionando la competición Iberdrola Primera División Femenina RFEF, que se denominó Primera Iberdrola desde 2018 hasta la temporada 2021/22. En 2024, han apoyado a 35 federaciones nacionales, dan nombre a 32 ligas de máxima categoría y a otras 100 competiciones. Además, junto con el Comité Olímpico Español (COE), desde 2019 realizan el curso de empoderamiento de la mujer en el deporte. También con colaboración con el COE y el apoyo de Solidaridad Olímpica del COI, han llevado a cabo en 2023 el programa de visualización: #ImpulsandoLiderazgoFemenino.

En la actualidad el CSD tiene en marcha el Programa Universo Mujer III cuyos objetivos son la promoción y el incremento de la participación femenina en todos los ámbitos del deporte y la contribución a la mejora y transformación social a través de los valores del deporte. Este programa se estructura en cinco pilares de actuación: la formación como elemento de excelencia; un plan de desarrollo deportivo que abarque desde la base hasta la élite; la visibilización y promoción de la mujer

en el deporte y en la sociedad; el fomento del liderazgo; y la relación entre mujer, salud y deporte. Por otra parte, en 2023 se creó en el COE la comisión Maternidad y Deporte, con el objetivo de asesorar a las deportistas en su conciliación deporte y maternidad sin tener que renunciar a su carrera deportiva.

A nivel legal, se ha promulgado la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres (LOEIDH), de ámbito estatal. Esta ley plantea una estrategia dual: la transversalidad del principio de igualdad de trato en la actuación de todos los poderes públicos (artículo 15) y la acción positiva, entendida como la adopción de medidas específicas en favor de las mujeres para corregir situaciones evidentes de desigualdad respecto a los hombres (artículo 11). Anteriormente, también se había aprobado la Ley Orgánica 1/2004, de medidas de protección integral contra la violencia de género y en 2021 la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia, que establece, por primera vez, obligaciones específicas para las administraciones públicas y las entidades deportivas en relación con la violencia ejercida sobre las personas menores de edad, incluida la violencia sexual.

4. DETRÁS DE LOS DATOS

De la información aquí presentada se deduce una mejora en la presencia de las mujeres en el deporte, al mismo tiempo que se constata la permanencia de las diferencias y desigualdades de género en el deporte de alto nivel en España. A continuación, se hace una reflexión sobre las principales razones que explican la situación actual.

Desde sus orígenes, el deporte moderno ha estado asociado a la masculinidad hegemónica. El deporte fue creado por los hombres y para los hombres, siendo un mundo donde las mujeres no eran aceptadas como practican-tes y menos como entrenadoras, dirigentes o árbitras/juezas. Lo reflejan claramente palabras de Pierre de Coubertain como: “En cuanto a la participación femenina en los Juegos, soy contrario a ella. Es contra mi voluntad que hayan sido admitidas en un número de pruebas cada vez mayor” o “Las mujeres solo tienen una función en el deporte, coronar al vencedor con las

guirnaldas del triunfo". Ante esta postura predominante, mujeres como Alice Milliat, la creadora de los Juegos Mundiales Femeninos, se rebelaron e impulsaron el deporte femenino.

En los inicios de la historia del deporte femenino en España, a principios del s. XX, así como en la mayoría de países, se constata que el acceso al deporte solo era posible si se respetaban los estereotipos dominantes de feminidad. El control social y la penalización contra quienes se apartaban de ellos eran muy grandes. Las mujeres tenían una función muy concreta dentro de la familia y se consideraba que, debido a sus características innatas físicas y emocionales, debían quedarse en casa y ser buenas esposas y madres. En base al mismo argumento biológico, se creía que estaban poco dotadas para ejercer funciones en la esfera pública. Partiendo de estas consideraciones, se establecían prescripciones muy concretas respecto a sus roles y qué deportes eran o no aptos para mujeres (Martin *et al.*, 2017). Por ejemplo, tras los JJ. OO. de Ámsterdam 1928, un informe médico estableció que las mujeres eran demasiado frágiles para correr una distancia superior a 200 metros. No fue hasta 1960, en los JJ. OO. de Roma, que se permitió de nuevo participar a las mujeres en los 800 metros lisos y, de hecho, la maratón femenina no se incluyó en el programa olímpico hasta 1984 (60 años después de la prueba masculina). Por otra parte, en 1921 se vetó el fútbol femenino en Inglaterra –que desde la I Guerra Mundial gozaba de mucho éxito–, hasta 1970, por ser “poco apropiado para las mujeres”. En España no se reconoció oficialmente el fútbol femenino hasta 1980.

Debido a la infravaloración de las mujeres en el deporte, aún hoy en día las mujeres suelen disponer de menos acceso a infraestructuras deportivas, horarios de partidos y entrenamientos adecuados, viajes y desplazamientos en buenas condiciones, así como menor cantidad y calificación del personal técnico y de apoyo, o peores condiciones económicas tanto de las mujeres deportistas como del equipo técnico (Martin *et al.*, 2017). Como comentaba la futbolista Alexia Putellas en 2023: “Es agotador tener que andar reclamando constantemente mejoras para poder rendir mejor”.

Un factor que influye en la desigualdad de género en el deporte es la mayor visibilidad en los medios de comunicación del deporte

en categoría masculina, de la que se derivan diferencias en términos de popularidad, oportunidades de patrocinio y apoyo institucional (Boluda, 2023). Según datos del Consejo de Europa, más del 85 por ciento de la información deportiva está dedicada al deporte masculino. De hecho, si se excluyen los JJ. OO., el deporte femenino raramente alcanza el 10 por ciento de la información deportiva (Council of Europe, 2016). Por otra parte, más allá del espacio dedicado, cabe considerar desigualdades en términos de calidad, ya que el tratamiento del deporte femenino que realizan los medios de comunicación a menudo perpetúa una visión sexista cargada de estereotipos y de sexualización de las deportistas (Boluda, 2023).

Por otra parte, cuestiones específicas del colectivo femenino han sido históricamente ignoradas. Sin duda, la maternidad ha sido un tema invisibilizado hasta hace muy poco y del que casi no se hablaba, a pesar de su relevancia en la vida de las deportistas. La deportista de natación sincronizada Ona Carbonell lo expresa claramente: “Me daba miedo que por ser madre ya se pensara que no podía ganar” o “Lucho para que la maternidad no siga siendo un tabú en el deporte”. En pleno s. XXI, uno de los grandes retos del deporte es mejorar la conciliación de la maternidad y el deporte de élite, tanto para deportistas como para el personal técnico. En esta línea, otro tema sobre el que tradicionalmente ha habido también un gran desconocimiento en el entorno deportivo es el de la menstruación. Según indican varios estudios, se trata de un tema tabú sobre el que el equipo técnico recibe poca formación y no sabe cómo tratarlo (Zipp y Hyde, 2023).

Respecto a los puestos de liderazgo, los datos presentados anteriormente apuntan a lo que se denomina “techo de cristal”. El concepto explica cómo las mujeres encuentran barreras invisibles que les impiden alcanzar puestos de poder. Estas barreras, aunque no explícitas, son reales y reducen progresivamente el número de mujeres en roles de liderazgo a medida que avanzan en la jerarquía organizacional. Cuando llegan a incorporarse a los órganos de representación, es frecuente que entonces se encuentren con el denominado “muro de cristal”, que las confina a funciones específicas de menor relevancia en la toma de decisiones. Puig (2007) señala sus causas estructurales, vinculadas al proceso de socialización de hombres y mujeres, las relacio-

nes sociales y familiares y a las organizaciones. Cada elemento actúa como un filtro en la trayectoria de estas mujeres (Martin *et al.*, 2017).

El primer filtro estaría constituido por los estereotipos hegemónicos de género y el hecho de que las características asociadas al género masculino encajan más con las definiciones clásicas de alta dirección, establecidas a su vez según los parámetros de la cultura masculina. El ejercicio del poder se asocia a cualidades como la estatura, una voz fuerte y de tonos bajos, agresividad o apariencia de autoconfianza. El hombre tiene más opciones de ser elegido, y en caso de que se elija a una mujer, generalmente se le exige más para conseguir los mismos reconocimientos que sus compañeros. Cabe señalar, asimismo, que la influencia de los modelos de socialización femenina y masculina también se refleja en la hiperrepresentación de mujeres directivas o entrenadoras –o la infrarrepresentación de los hombres–, en entidades y federaciones vinculadas al deporte adaptado, entorno en el que el “trabajo de cuidado”, en el que tradicionalmente se socializa a las mujeres, parece ser mucho más relevante.

En la trayectoria a través de este “laberinto” hacia las posiciones de liderazgo, la conciliación de la vida familiar y profesional constituye otro filtro importante. Si bien hay cada vez más formas de organización familiar, de los datos sobre los usos del tiempo se desprende que las mujeres siguen siendo las principales gestoras de la vida familiar, a la que dedican muchas más horas que los hombres. Esta responsabilidad conlleva que las posibilidades de que se asuman cargos de decisión en las estructuras deportivas sean mucho más reducidas. Además, la maternidad es aún un factor limitador importante en el desarrollo de la carrera profesional de las mujeres en las organizaciones deportivas.

Finalmente, tal y como destacan Hall *et al.* (1989), para comprender las relaciones de género en las organizaciones es necesario conocer también los valores, los procesos, las dinámicas y las relaciones de poder que se establecen en su día a día. El análisis de la cultura de las organizaciones deportivas, formadas históricamente por y para los hombres, constata que no son organizaciones neutras, sino que en ellas domina la cultura masculina, de modo que se han construido de acuerdo con las formas de hacer asociadas tradicionalmente a los hom-

bres, algo que potencia su probabilidad de promoción.

En este marco organizativo, las formas de hacer de las mujeres a menudo no son aceptadas o entendidas, y mucho menos valoradas: se fijan las tareas de dirección y toma de decisiones en horarios que dificultan la conciliación familiar; se generan estructuras masculinas que establecen los temas tratados en las reuniones y el tiempo asignado para cada uno de ellos y las prioridades en los presupuestos; se normalizan situaciones de violencia simbólica en los que mediante comentarios o bromas “inocentes” se hace referencia a las mujeres como a un objeto sexual; o bien se ridiculiza y menosprecia a las mujeres o aquello femenino. Hay que añadir también la dificultad por parte de las mujeres de acceder a las redes informales de apoyo que se establecen entre compañeros y superiores, el denominado modelo del *old boys club* (Martin *et al.*, 2017).

Por otra parte, la escasez de entrenadoras en el alto rendimiento responde a varias causas, algunas de las cuales coinciden con las mencionadas anteriormente: los estereotipos de género y los prejuicios que llevan a percibir a las mujeres como menos capaces en comparación con los hombres; la ausencia de modelos a seguir para las mujeres; los procesos de contratación y promoción poco transparentes, influidos por redes de contactos mayoritariamente masculinas; la cultura deportiva masculina, que prioriza características tradicionalmente asociadas a los hombres y puede hacer que las mujeres se sientan fuera de lugar o que deban adaptarse a valores que no comparten; la conciliación laboral y familiar, ya que la exigencia de disponibilidad total en el ámbito del deporte de alto nivel, con horarios prolongados y viajes frecuentes, puede dificultar el equilibrio entre la vida personal y profesional, especialmente en una sociedad donde a menudo se espera que las mujeres asuman más responsabilidades familiares; la falta de apoyo institucional, puesto que, aunque ha habido avances en las políticas de igualdad de género en el deporte, muchas veces no se implementan de manera efectiva, lo que deja a las entrenadoras sin respaldo en términos de mentoría, desarrollo profesional y financiación; y el sexismo y la discriminación, que se manifiestan en actitudes y comportamientos sexistas por parte de compañeros de trabajo, directivos, deportistas y familiares.

5. MEJORANDO LA SITUACIÓN: ACELERAR PARA CONSEGUIR LA IGUALDAD EFECTIVA

Para lograr una igualdad efectiva entre hombres y mujeres en el deporte de alto nivel es importante que los cambios implantados hasta ahora se refuercen y se amplíen, de modo que se pueda acelerar la transformación de una dinámica que perdura por décadas. Son diversas las medidas que se pueden promover en todos los niveles (Soler *et al.*, 2024), si bien antes de implementarlas será necesario prever y gestionar las potenciales resistencias al cambio, con discursos basados en creencias como: “no es un problema de la organización sino de las mujeres”; “hoy en día esto ya no sucede”; “no es posible resolverlo o no hay nada que hacer”; “no hay tiempo ni dinero”; o “no es justo para los hombres”. Sin duda, la implantación de cualquier medida de cambio en una organización, y más si es por cuestiones de género, genera resistencias (Soler *et al.*, 2016; Velija y Phipps, 2024). Para abordarlas, es necesario hacer un buen diagnóstico y establecer espacios y mecanismos de reflexión y comunicación para que todas las personas de la organización se impliquen en el cambio y puedan ver las ventajas de estas medidas para el conjunto de la entidad (Martin *et al.*, 2017).

El objetivo de la igualdad de género en las organizaciones deportivas requiere seguir un proceso bien definido que incluya las etapas de diagnóstico, plan de acción, implementación y evaluación. A continuación, se describe cada uno de estos pasos.

Primera fase, el diagnóstico: consiste en analizar y describir el estado actual de la organización respecto a la igualdad de género. Este paso implica recopilar datos del ámbito organizativo, económico, deportivo, comunicativo y formativo para identificar dónde existen las desigualdades, las diferencias y las violencias de género (Rovira, 2021). El diagnóstico puede incluir entrevistas, encuestas, observación y revisión de las estadísticas, documentos y datos ya existentes. Un diagnóstico adecuado permite establecer unos fundamentos y una base para crear unas buenas medidas e indicadores de seguimiento.

Segunda fase, plan de acción: Una vez identificado el estado actual de la situación, se desarrolla un plan de acción. En esta etapa se definen los objetivos a alcanzar, las medidas y acciones específicas que se implementarán para mejorar la situación, los recursos y el tiempo necesarios, así como las personas o departamentos responsables de cada acción. El plan debe estar alineado con los objetivos a largo plazo de la organización y debe incluir una visión clara sobre cómo integrar la igualdad de género en todas las áreas de trabajo, de forma específica así como transversal. Es fundamental que el plan cuente con el apoyo o incluso se lidere desde la dirección con la participación de las personas de la organización y el entorno.

Tercera fase, la implementación: es la fase donde se ejecuta el plan de acción elaborado. En esta etapa, se ponen en marcha las medidas y acciones concretas para promover la igualdad de género en la organización. Esto puede incluir la introducción de políticas de contratación con perspectiva de género, formación en igualdad, género y masculinidades para equipos directivos y técnicos, diseñar campañas de visibilización o programas de mentoría para mujeres, entre otros. Es esencial que la implementación esté bien coordinada y cuente con los recursos adecuados. Además, se deben seguir los mecanismos de seguimiento del plan para garantizar que las acciones se estén ejecutando según lo planeado para lograr los objetivos fijados.

Cuarta fase, la evaluación: es la fase final y consiste en medir el impacto de las medidas y acciones implementadas. Aquí se revisa si los objetivos planteados en el plan de acción se han alcanzado y si la situación ha mejorado. La evaluación puede realizarse a través de la recopilación de nuevos datos, la comparación con el diagnóstico inicial, y el uso de indicadores clave de rendimiento. Este proceso también debe incluir una reflexión crítica sobre qué medidas han sido efectivas y cuáles no que permita ajustar las estrategias en futuras intervenciones. La evaluación periódica facilita que el proceso de cambio sea constante y que la organización pueda seguir adaptándose para avanzar hacia la igualdad efectiva.

Además de seguir estos pasos fundamentales, es esencial que el plan esté guiado por algunos principios clave que aseguren su efectividad. Estos principios proporcionan una base sólida para que las medidas no sean solo superficiales, sino que promuevan cambios desde una perspectiva estructural y un abordaje integral. Cada organización debe proponer y adaptar estos principios a sus circunstancias. Se describen aquí cinco ejemplos de estos potenciales principios (Soler *et al.*, 2024):

- **Interseccionalidad:** reconoce que las mujeres no son un grupo homogéneo y que las experiencias de discriminación varían según la identidad y la posición social de cada una (edad, raza, clase social, orientación sexual, discapacidad, localización geográfica, entre otras). A este respecto, es esencial entender que las políticas deben considerar estas múltiples identidades. Un enfoque interseccional permite identificar y abordar formas de discriminación y necesidades concretas que afectan a algunos subgrupos de mujeres. Si no se tienen en cuenta estas diferencias, las políticas y las acciones pueden ser ineficaces, al no abordar las necesidades específicas de estos colectivos, como el de mujeres racializadas o de mujeres con discapacidad en el ámbito deportivo.
- **Cambio estructural:** implica transformar los aspectos estructurales y culturales que perpetúan la desigualdad. Más allá de promover nuevas políticas, lo importante es modificar las estructuras organizacionales y culturales dentro de las organizaciones que reproducen la discriminación. Por ejemplo, debe prestarse atención a ciertos aspectos organizativos como si valora más estar en la oficina muchas horas o trabajar por objetivos, si hay un lenguaje y una comunicación inclusiva, cómo son los procesos de selección de personal (por amistad o con procedimientos claros y transparentes, si se tiene siempre en cuenta la perspectiva de género cuando se toman decisiones. La formación resulta fundamental para identificar, comprender y eliminar los

sesgos, muchos de los cuales pueden ser inconscientes.

- **Hombres como aliados:** en este proceso los hombres juegan un papel crucial, no solo en la erradicación del sexismo, sino también para beneficiarse del cambio social que supone la igualdad. Como se ha observado en los datos anteriores, el mundo deportivo está muy masculinizado, de modo que, si no se incorpora a los hombres en dicho cambio, este será muy lento y difícil. Los puestos de liderazgo y de gestión están ocupados mayoritariamente por hombres y si son necesarios cambios en las estructuras de las organizaciones son estos quien tienen la posibilidad de implementar-los.
- **Sinergias:** para garantizar el éxito de las iniciativas de igualdad de género las sinergias entre los departamentos y las personas de la misma organización, entre diferentes agentes del sector deportivo, así como con otros sectores, son esenciales. En este sentido, la coordinación entre departamentos y las distintas personas que trabajan en la misma organización es imprescindible. También son importantes las alianzas entre el ámbito público, el ámbito privado, las instituciones educativas y los medios de comunicación. Cada uno de estos agentes puede aportar perspectivas y recursos necesarios para el desarrollo y la implementación de las políticas de igualdad de género.
- **Especificidad y transversalidad:** se requiere de medidas transversales junto con acciones positivas para superar de forma efectiva la desigualdad histórica existente. Por ejemplo, es importante crear una comisión de igualdad, pero a la vez todos los departamentos (directivo, *marketing* y publicidad, recursos humanos, finanzas, gestión y administración, compras, logística, etc.) deben incorporar la perspectiva de género. La combinación de ambos criterios es clave para generar cambios profundos.

6. REFLEXIONES FINALES

Aunque se han producido avances en la igualdad de género en el deporte de alto nivel en España, persisten importantes desigualdades estructurales. Las cifras de mujeres con licencia deportiva están lejos de la paridad, aunque sí se ha alcanzado en cuanto a las deportistas de alto nivel y en la participación en los JJ. OO. de Verano. Siguen estando infrarrepresentadas en posiciones de liderazgo y encuentran barreras que limitan su acceso a cargos directivos, de entrenamiento y arbitrales. Factores como la socialización de género, la falta de conciliación entre la vida personal y profesional, y la cultura organizativa perpetúan estas desigualdades.

A pesar de los esfuerzos institucionales y las políticas implementadas en las dos últimas décadas, como el Programa Universo Mujer, el progreso ha sido lento. Hay una necesidad de adoptar enfoques más integrales y acelerar los cambios mediante diagnósticos rigurosos, planes de acción detallados, con equipos humanos que trabajen para la igualdad, con presupuestos concretos y evaluaciones permanentes. Para mejorar el contexto deportivo son especialmente necesarias acciones que permitan romper los estereotipos de género, eliminar el techo de cristal y la segregación vertical. Asimismo, es imprescindible incluir a los hombres como impulsores de las medidas estructurales que promuevan una verdadera igualdad efectiva en este ámbito. Así pues, a pesar de los cambios y los logros conseguidos desde finales del s. XX, aún son muchos los retos a alcanzar para conseguir la igualdad efectiva entre mujeres y hombres en el deporte de alto nivel.

BIBLIOGRAFÍA

ADESP. (2023). *II Estudio sobre mujeres directivas y profesionales en el deporte federado español*. Consejo Superior de Deportes.

BOLUDA, A. (2023). *Manual de tractament periodístic de l'esport femení i les dones esportistes*. Teika y Unió de Periodistes Valencians.

COUNCIL OF EUROPE (2016). *Gender Equality in Sport and the Role of Media*. <https://rm.coe.int/bis-factsheet-gender-equality-sport-media-en/1680714b8f>

CSD. (2024a). *Datos estadísticos de las Memorias anuales sobre diferentes aspectos del Deporte Federado y de Alta Competición*. <https://www.csd.gob.es/es/federaciones-y-asociaciones/federaciones-deportivas-espanolas/otras-estadisticas>

CSD. (2024b). *Estadística de Deporte Federado (DeportData)*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

ELLING, A., HOVDEN, J., y KNOPPERS, A. (Eds.). (2018). *Gender Diversity in European Sport Governance*. Routledge.

HALL, A., CULLEN, D., y SLACK, T. (1989). Organizational elites recreating themselves: The gender structure of national sport organizations. *Quest*, 41, 28–45.

MARTIN, M., SOLER, S., y VILANOVA, A. (2017). Género y deporte. En M. GARCÍA-FERRANDO, N. PUIG, R., LLOPIS, A., y VILANOVA (Eds.), *Sociología del Deporte* (97–124). Alianza Editorial.

PUIG, N. (2007). Mujeres, puestos de decisión y organizaciones deportivas. En GOBIERNO DE ARAGÓN (Ed.), *Jornadas sobre Mujer y Deporte* (121-130). Gobierno de Aragón.

ROVIRA, A. (2021). Planes de igualdad para entidades deportivas: diseño de una matriz de análisis para llevar a cabo la fase de diagnóstico. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 434, 47–55.

SOLER, S., PRAT, M., PUIG, N., y FLINTOFF, A. (2016). Implementing Gender Equity Policies in a University Sport Organization: Competing Discourses from Enthusiasm to Resistance. *Quest*, 69(2), 276–289.

SOLER, S., VILANOVA, A., y ROVIRA, A. (2024). *Pla d'impuls de l'esport femení a Catalunya 2024–2030*. Generalitat de Catalunya, Secretaria Gerencial de l'Esport i l'Activitat Física.

VELIJA, P., y PHIPPS, C. (2024). Gender Knowledge and Gender Relations on Higher Education Sport and Physical Education Courses. En J. A. BUSTILLOS MORALES (Ed.), *Questioning Gender Politics* (88-102). Routledge.

ZIPP, S., y HYDE, M. (2023). Go with the flow – menstrual health experiences of athletes and coaches in Scottish swimming. *Sport in Society*, 27(2), 242–259.

2PLAYBOOK. (2 Junio 2023). Universo Mujer: un plan fiscal que ha captado más de 40 millones para impulsar el deporte femenino. https://www.2playbook.com/mas-deporte/como-sacar-partido-beneficios-fiscales-mecenazgo-deportivo/universo-mujer-impulso-deporte-femenino_12168_102.html

La participación físico-deportiva en el tiempo de ocio de las personas LGTB en España

JAVIER GIL-QUINTANA, ALEXANDRA VALENCIA-PERIS Y JOSÉ DEVÍS-DEVÍS*

RESUMEN

Este estudio analiza, por primera vez, la participación físico-deportiva de las personas lesbianas, gais, trans y bisexuales (LGTB) españolas. Tras la administración de una encuesta *online* (n=1.108), se realizaron pruebas estadísticas para identificar diferencias entre los grupos. Los resultados revelan una elevada participación en actividades físico-deportivas (70 por ciento), mayoritariamente de carácter individual y no competitivo, con las personas trans mostrando valores significativamente inferiores en comparación con las personas LGB. Además, una mayoría participaba en más de una actividad físico-deportiva. Se observaron diferencias entre personas trans y LGB en función del tipo de práctica, la forma organizativa y el tipo de entidad o club deportivo.

1. INTRODUCCIÓN

La participación físico-deportiva se ha convertido en una práctica social habitual en la vida cotidiana de las personas de gran parte del mundo. Entre los motivos más recurrentes por los que la gente realiza estas actividades

* Universitat de València (javier.gil-quintana@uv.es, alexandra.valencia@uv.es y jose.devis@uv.es).

se encuentran la condición física, el entretenimiento, la salud, la apariencia corporal y las relaciones sociales (Brudzynski y Ebben, 2010; Ministerio de Cultura y Deporte [MCD], 2021, 2022; Molanorouzi *et al.*, 2015). Es más, a las actividades físico-deportivas se les considera actualmente un bien público con múltiples beneficios de tipo bio-psico-social y de mejora del bienestar general a corto y largo plazo (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2018).

Sin embargo, el acceso y la participación físico-deportiva no está distribuida equitativamente entre la población general y, mucho menos, entre los grupos sociales vulnerados como las personas lesbianas, gais, trans y bisexuales (LGTB)¹. El colectivo LGTB ha configurado una comunidad discriminada por sus orientaciones sexo-afectivas y/o identidades de género, también en la participación en actividades físico-deportivas. Sin embargo, sería deseable que todas las personas y grupos sociales pudieran participar de dicha práctica para dis-

¹ Las lesbianas y los gais son aquellas personas que se sienten atraídas emocional y/o sexualmente por otras de su mismo sexo o género, mujeres y hombres, respectivamente, mientras que las bisexuales se sienten atraídas, en igual o diferente forma, por otras personas de uno o más sexos o géneros y no necesariamente de forma simultánea ni con la misma intensidad. Las personas trans o transgénero son un grupo variado de personas con diversas identidades y/o expresiones de género que difieren de aquellas expectativas culturales ligadas al sexo asignado al nacer, y pueden tener diferentes orientaciones sexo-afectivas (Human Rights Campaign, 2022).

frutar de sus múltiples beneficios en igualdad con el resto de la ciudadanía. Esto es especialmente relevante para las personas LGTB que presentan mayor riesgo de padecer problemas de salud física, psicológica y social que las heterosexuales (Gmelin *et al.*, 2022). Diversos estudios indican que las mujeres lesbianas y bisexuales muestran mayores niveles de depresión, síntomas de ansiedad, riesgo de obesidad y enfermedades cardiovasculares en comparación con las mujeres heterosexuales (Lunn *et al.*, 2017). En general, las personas adultas LGB, en comparación con las no LGB, presentan una peor salud mental, más adicciones, enfermedades cardiovasculares y depresión, así como un sistema inmunitario debilitado y sensación de soledad (Choi y Meyer, 2016; Conron *et al.*, 2010). Por lo que respecta a las personas trans, las tasas de enfermedad mental, ansiedad y depresión son mayores que las observadas en la población cisgénero (Crissman *et al.*, 2019; Hajek *et al.*, 2023). En este contexto, la práctica físico-deportiva de las personas LGTB puede desempeñar un papel crucial para mitigar estos problemas de salud y mejorar el bienestar general del colectivo, así como para el conjunto de la ciudadanía (OMS, 2018).

Paradójicamente, los estudios internacionales indican que este colectivo se enfrenta a grandes problemas de acceso y participación físico-deportiva. Así, por ejemplo, la revisión realizada por Greenspan *et al.* (2019) sobre la participación de la juventud LGTB, destaca que una gran parte de estas personas evita los espacios deportivos por los sentimientos de incomodidad e inseguridad que experimenta. En un estudio sobre el colectivo LGTB de etapa universitaria realizado por la Unión Nacional de Estudiantes del Reino Unido (NUS, 2012), se indican factores culturales, estructurales y del entorno que explican dichos sentimientos, tales como una cultura deportiva poco amigable y alienante o unas experiencias escolares previas negativas. En el contexto australiano, Symons *et al.* (2010) mencionan la homofobia, la transfobia y la discriminación como problemas centrales que experimenta gran parte de la población adulta joven que participa en actividades físico-deportivas. Resultados similares presenta el informe elaborado por Smith *et al.* (2012) entre deportistas LGTB de Escocia, y también Englefield *et al.* (2016) en una revisión de los estudios realizados en el Reino Unido hasta esa fecha. En el informe coordinado por Denison y Kitchen

(2015) llevado a cabo en seis países de habla inglesa (EE. UU., Reino Unido, Australia, Canadá, Irlanda y Nueva Zelanda), casi la mitad de las personas participantes de diferentes orientaciones sexo-afectivas consideran que las personas LGTB eran poco aceptadas en ambientes deportivos. También señalan que el 80 por ciento de la muestra presenció o experimentó situaciones de homofobia, siendo las formas verbales las más comunes, así como las formas físicas de homofobia, aunque en menor grado. El estudio de Menzel *et al.* (2019), realizado en varios países de la Unión Europea, apunta a que casi un 90 por ciento de participantes LGTB consideran la homofobia y, especialmente, la transfobia como un problema en el ámbito deportivo, siendo las formas verbales las que experimentan más comúnmente.

En el contexto español apenas contamos con trabajos que indaguen en estas cuestiones. En un estudio, realizado con estudiantes universitarios, se observaron formas sutiles de homofobia, a pesar de recogerse cierta aceptación en los discursos sobre la participación de gays y lesbianas en el deporte (Piedra, 2015). En otro trabajo posterior sobre barreras relacionadas con la participación (Úbeda-Colomer *et al.*, 2020), se apunta a la 'falta de motivación', la 'falta de confianza en su capacidad' y 'el coste económico' como las barreras más destacadas entre personas LGTB. En cambio, 'sufrir rechazo o acoso' y 'la falta de apoyo de las amistades' y de 'la familia' aparecen como las barreras menos apuntadas. El bajo acoso señalado en el contexto deportivo contrasta con el encontrado en otros contextos como el laboral, el espacio público y sobre todo el contexto educativo (Devís-Devís *et al.*, 2022). Además, estos resultados son similares a los obtenidos en un estudio previo que se realizó solo con personas trans, donde el contexto deportivo aparece con una prevalencia inferior de acoso que el resto de contextos especificados anteriormente (Devís-Devís *et al.*, 2017). Por lo que respecta al contexto educativo de la actividad físico-deportiva, la educación física escolar, se ha señalado que la homofobia y el heterosexismo están presentes en las clases (Piedra *et al.*, 2016) y el acoso sigue siendo sustancialmente mayor entre estudiantes LGB que entre estudiantes heterosexuales (Martos-García *et al.*, 2024). Por último, las revisiones recientes en la literatura internacional subrayan que la LGTBfobia sigue estando muy

presente en el ámbito deportivo (Rovira-Font y Vilanova-Soler, 2022; Xiang *et al.*, 2023).

Todos los problemas y barreras que experimentan las personas LGTB afectan a su participación, lo que subraya la importancia de analizar en detalle la práctica físico-deportiva de este grupo social para poder identificar estrategias de mejora y promoción de actividades físico-deportivas específicamente dirigidas a este colectivo y basadas en la evidencia. Sin embargo, la información disponible actual sobre este tema es parcial, está dispersa en estudios que no siempre permiten la comparación de resultados y también permanece oculta entre informes que evalúan aspectos muy diferentes dentro del sistema deportivo. De hecho, pocos estudios se orientan específicamente a la participación físico-deportiva de las personas LGTB a pesar de las crecientes investigaciones sobre las minorías sociales en todo el mundo. Entre las excepciones figuran algunos estudios de diversos países que señalan altos porcentajes de participantes LGTB en actividades físico-deportivas. Los estudios realizados en Gales (Sport Wales, 2012) y la Unión Europea (Menzel *et al.*, 2019) informan que el 94 por ciento y el 63 por ciento de sus muestras, respectivamente, han participado en actividades físico-deportivas durante los últimos 12 meses. También es alto el porcentaje en Reino Unido (86 por ciento) (NUS, 2012) y en Australia (69 por ciento) (Symons *et al.*, 2010). En el polo opuesto se encuentran aquellas personas que no realizan ningún tipo de actividades físico-deportivas y que responden a porcentajes del 24 por ciento de Reino Unido (NUS, 2012), el 22 por ciento para el conjunto de la Unión Europea (Menzel *et al.*, 2019) y el 8 por ciento en Australia (Symons *et al.*, 2010). La comparación entre la práctica de personas LGTB y heterosexuales presenta resultados dispares y poco concluyentes en la literatura específica, ya que existen revisiones que apuntan a una menor participación entre jóvenes LGTB (Greenspan *et al.*, 2019) y otras con resultados diversos entre personas adultas mayores (Pistella *et al.*, 2024). En este último caso, se observan diferencias significativas que muestran una mayor tasa de participación por parte de los heterosexuales cuando se trata de mujeres de mediana edad y con sobrepeso (Sullivan *et al.*, 2023). En cambio, si se comparan las personas trans con las cisgénero, existen más evidencias de la menor participación de las primeras respecto a las segun-

das (Espinoza *et al.*, 2023; Jones *et al.*, 2018; Menzel *et al.*, 2019).

Los estudios anteriores también hacen referencia a las actividades físico-deportivas más populares que realizan las personas LGTB. Algunos ejemplos son el estudio australiano de Symons *et al.* (2010) (caminar, 40 por ciento; musculación y entrenamiento en circuitos, 35 por ciento; y natación 29 por ciento), el informe británico de NUS (2012) (ir al gimnasio, 19 por ciento y correr, 15 por ciento) o el estudio europeo de Menzel *et al.* (2019) (ejercicios cardiorrespiratorios, 28 por ciento; carrera, 20 por ciento; y natación, 15 por ciento). En cuanto al tipo de actividad físico-deportiva, practican deportes de equipo el 63 por ciento de las mujeres lesbianas y bisexuales australianas, el 56 por ciento de los hombres gays y bisexuales y el 67 por ciento de las personas trans, frente al 38 por ciento, 44 por ciento y 33 por ciento de práctica en los deportes individuales, respectivamente (Symons *et al.*, 2010). El estudio de NUS (2012) señala que las personas adultas-jóvenes trans eran menos propensas a participar en cualquier actividad deportiva que sus homólogas lesbianas, gays y bisexuales, aunque tenían patrones similares de participación en deportes de equipo (aproximadamente el 53 por ciento) e individuales (aproximadamente el 51 por ciento). De acuerdo con el informe de Denison y Kitchen (2015), el 73 por ciento de los hombres gays y el 88 por ciento de las lesbianas practicaban deportes de equipo, siendo el fútbol, el rugby y el voleibol los más populares. En la Unión Europea, el 61 por ciento de las personas LGTB participantes en actividades físico-deportivas lo hacía en deportes recreativos, el 29 por ciento en deportes competitivos y el 11 por ciento en nivel de alto rendimiento (Menzel *et al.*, 2019). Por último, el 86 por ciento del alumnado universitario LGTB del Reino Unido participaba en clubes de deportes colectivos mixtos en los que hay personas LGTB y no-LGTB, y menos del 1 por ciento lo hacía en clubes específicamente para gente LGTB (NUS, 2012).

Los limitados datos procedentes de la literatura internacional sobre la práctica de actividades físico-deportivas de las personas LGTB, apenas tienen continuidad en el contexto español. Se cuenta con los valiosos informes periódicos sobre los hábitos deportivos en España que inició y desarrolló García Ferrando (1982, 1986), hasta que los asumió el MCD en 2005 y que han per-

mitido conocer cómo se distribuye dicha práctica social entre la población general durante varias décadas. Sin embargo, estos informes no incorporan información relativa al colectivo LGTB, laguna que sería fácilmente cubierta con unas pocas preguntas de tipo sociodemográfico. La única información disponible procede de un estudio realizado con una muestra de 212 personas trans residentes en España (López-Cañada *et al.*, 2020) que presenta un 76 por ciento de participantes en actividades físico-deportivas, siendo mayor en hombres trans (79 por ciento) que en mujeres trans (72 por ciento). El conjunto de la muestra prefiere los deportes y actividades individuales a los deportes de equipo y las tres actividades más populares son trotar, caminar y hacer culturismo. Los hombres trans practican más las actividades físico-deportivas colectivas que las mujeres trans y las individuales se distribuyen de manera similar entre estos dos grupos después de hacer públicas sus identidades de género. La participación en fútbol, natación, baloncesto, baile y voleibol disminuyó después de hacer pública su identidad de género, mientras que el culturismo aumentó por parte de los hombres trans.

Ante la falta evidente de datos sobre la participación de las personas LGTB en actividades físico-deportivas en España, urge proporcionar información detallada sobre el grado de participación, actividades concretas, tipo de práctica (individual-colectiva-ambas), cómo se realiza (con o sin competición), participación individual o conjunta según la identidad del género de los acompañantes) así como el tipo de organización o club en el que participan. Por ello, hemos llevado a cabo este estudio con el objetivo de abordar este vacío de conocimiento sobre la sociedad española. Será posible así conocer los hábitos deportivos de las personas LGTB y según cada uno de los grupos del colectivo desde una perspectiva sociológica. Además, a la luz de dichos resultados, se podrán orientar las políticas públicas que promuevan el acceso y favorezcan una participación igualitaria respecto del resto de la ciudadanía, si fuera necesario.

2. DETALLES DEL ESTUDIO

La metodología utilizada en este trabajo es de tipo cuantitativo, enmarcado en un para-

digma empírico-analítico. Utiliza un diseño transversal, dirigido a personas LGTB residentes en España que contestaron una encuesta *ad hoc* de forma *online*.

En este estudio participaron un total de 1.490 personas entre 9 y 74 años de distintas regiones de España. Los datos se recogieron durante 2019 y 2020 y forman parte de un proyecto más amplio diseñado para evaluar las experiencias del colectivo LGTB en diferentes contextos de su vida cotidiana. Del total de participantes se eliminaron 382 casos por no haber contestado a las preguntas de la encuesta relacionadas con la práctica físico-deportiva. Por tanto, la muestra final se compuso por 1.108 participantes cuyas características principales pueden observarse en el cuadro 1. A efectos comparativos de este trabajo, todas las personas fueron trans o cisgénero LGB y se establecieron dos tipos de comparaciones. Una en función del grupo del colectivo de pertenencia (mujeres trans, hombres trans, trans no binaries, gais, lesbianas y bisexuales), al igual que en estudios previos (Devís-Devís *et al.*, 2022), y otra en función de si eran personas trans o cis no heterosexuales. En relación con la identidad de género, el grupo más numeroso es el de personas cis (87 por ciento), que es muy superior al de personas trans (12 por ciento). Por lo que respecta a la orientación sexual de las personas participantes, el grupo de cis gais es el que cuenta con mayor representación (45 por ciento) doblando a los grupos de cis lesbianas (21 por ciento) y cis bisexuales (20 por ciento). Las orientaciones sexuales de las personas trans presentan porcentajes sensiblemente inferiores, entre el 2 por ciento de gais y lesbianas y el 5 por ciento de los bisexuales.

Para la recogida de información se diseñó una encuesta *online* en la plataforma *LimeSurvey* (versión 2.73.1+) con distintas preguntas relativas a la participación y experiencias de las personas LGTB en la práctica físico-deportiva. A efectos de este artículo en concreto, solo se recogieron datos de preguntas de recuerdo relacionadas con la participación en actividades físico-deportivas (si habían practicado o no en el último año), el número de actividades (hasta tres opciones), el tipo de práctica (individual, colectiva o ambas), la forma de práctica (competición nacional, local, con amistades o sin competición, la participación conjunta o individual según la identidad de género de los acom-

CUADRO 1

CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS PARTICIPANTES

	<i>n (%)</i>
<i>Toda la muestra</i>	1.108 (100)
<i>Grupos de edad</i>	
<18	43 (3,9)
18-25	336 (30,7)
26-35	322 (29,4)
36-50	303 (27,7)
≥ 51	91 (8,3)
<i>Género</i>	
Transgénero	143 (12,9)
Mujer	31 (2,8)
Hombre	71 (6,4)
No binarie	41 (3,7)
Cisgénero	965 (87,1)
Mujer	415 (37,5)
Hombre	547 (49,4)
No conforme	3 (0,3)
<i>Orientación afectivo-sexual</i>	
Transgénero	143 (12,9)
Heterosexual	29 (2,6)
Homosexual	24 (2,2)
Bisexual	50 (4,5)
Otro	40 (3,6)
Cisgénero	965 (87,1)
Gay	502 (45,3)
Lesbiana	237 (21,4)
Bisexual	225 (20,3)
Otro	1 (0,1)

Fuente: Elaboración propia.

pañantes) y la organización de la práctica (club LGTB específico, LGTB *friendly* o convencional).

Tal y como se describe en estudios previos (Devís-Devís *et al.*, 2022; Martos-García *et al.*, 2024), se accedió a la muestra mayoritariamente a través de aproximadamente 200 asociaciones activistas LGTB españolas comprometidas con luchar contra la discriminación LGTB y promover la visibilidad del colectivo. Se les contactó a través de un correo electrónico en el que se explicaba el objetivo del estudio y que contenía un enlace para que, a su vez, lo redistribuyeran entre sus integrantes y personal laboral.

El cuestionario, totalmente anónimo y voluntario, también se difundió mediante anuncios en redes sociales. Con el fin de garantizar los principios éticos en la investigación social sobre seres humanos, los materiales y procedimientos fueron aprobados por el Comité de Ética de la Universitat de València y por el Comité de Ética del Consejo Catalán del Deporte por tratarse de una colaboración entre grupos de investigación de diferentes instituciones (Grupo AFES de la Universitat de València y Grupo GISE-AFE del INEF-Catalunya). El formulario de consentimiento informado que autoriza al equipo de investigación a publicar los datos recogidos

fue aprobado por las personas participantes antes de acceder al cuestionario en línea.

Una vez depurada la base de datos, se realizaron pruebas estadísticas utilizando el programa estadístico IBM SPSS Statistics 28.0. El análisis consistió en el cálculo de frecuencias y porcentajes, así como pruebas Chi-cuadrado de independencia para revelar la existencia de diferencias significativas ($p < .05$) según el grupo LGTB objeto de estudio (mujeres trans, hombres trans, trans no binarios, cis gais, cis lesbianas y cis bisexuales) o la identidad de género (personas trans y cis) entre las diferentes variables del estudio. Se calcularon los residuos tipificados corregidos para identificar las categorías con diferencias significativas (± 1.96).

3. RESULTADOS

Del total de la muestra, un 70 por ciento indicó haber participado en actividades físico-deportivas durante los últimos 12 meses, mientras que el 30 por ciento afirmó no haberlas

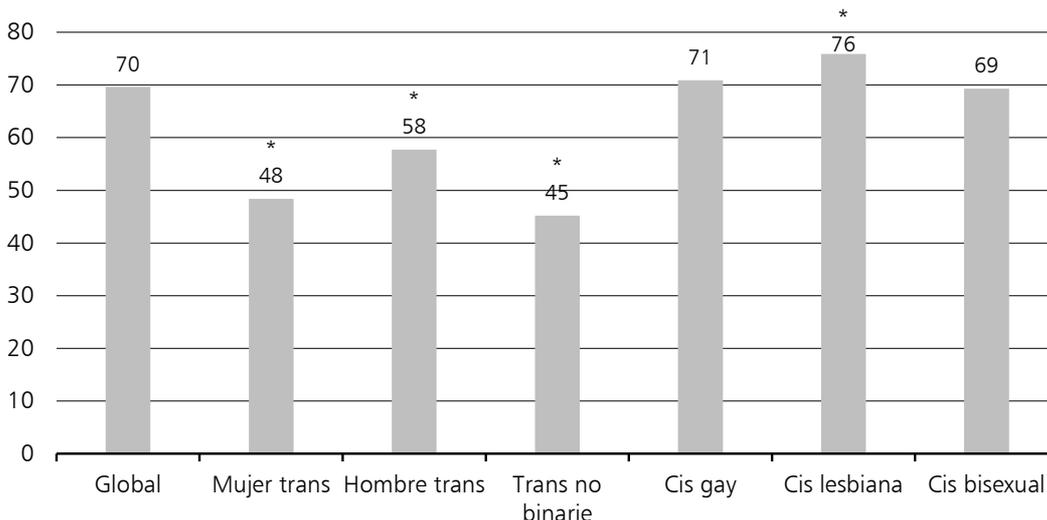
realizado. Al comparar el grado de participación según la pertenencia a cada uno de los grupos de personas de nuestro análisis (gráfico 1), se observan diferencias significativas ($\chi^2_{(5)} = 27.758, p < .001$) y los residuos tipificados indican que dichas diferencias se sitúan entre el grupo de lesbianas cis (quienes más han participado en actividades físico-deportivas) y los tres grupos de personas trans (mujeres, hombres y no binarios), que cuentan con los menores porcentajes de participación.

Del grupo de personas que declaran participar en actividades físico-deportivas ($n=767$), un 67 por ciento lo hace en tres actividades, un 22 por ciento en dos y un 11 por ciento únicamente lo hace en una actividad. Al comparar entre los grupos del colectivo LGTB (gráfico 2), no se observan diferencias significativas entre el número de actividades practicadas, aunque destaca el porcentaje del grupo de personas cis lesbianas en la categoría de tres actividades físico-deportivas (70 por ciento).

Las actividades físico-deportivas en las que participa el colectivo LGTB han sido clasificadas

GRÁFICO 1

PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS (EN PORCENTAJE)



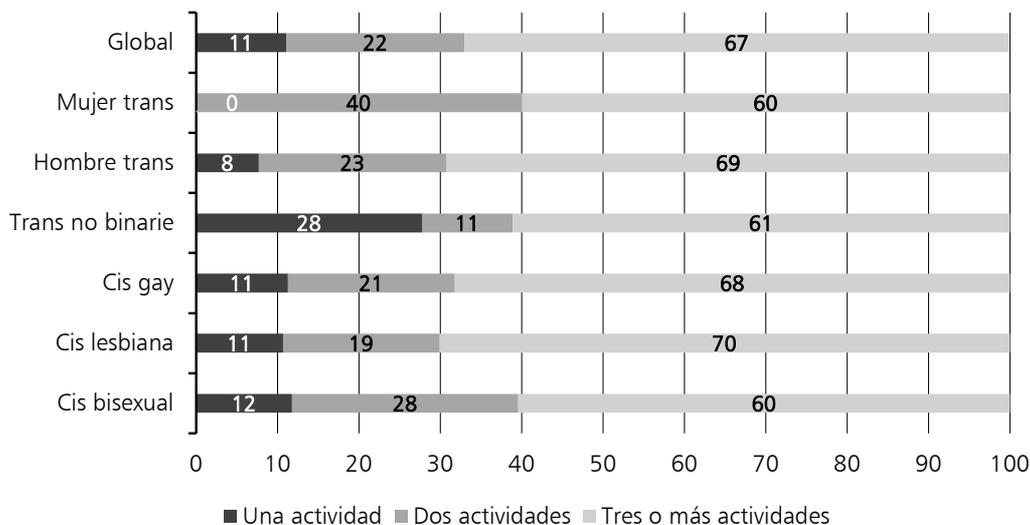
Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: "En los últimos 12 meses, ¿has practicado actividades físicas y deportivas de forma regular?".

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICO 2

CANTIDAD DE ACTIVIDADES (UNA, DOS O TRES)
(EN PORCENTAJE)



Pregunta: "¿Qué actividades físico-deportivas practicas? Anota un máximo de tres, siendo la primera la más importante para ti y la tercera la menos importante".

Fuente: Elaboración propia.

en 20 categorías para facilitar la comprensión de los resultados (gráfico 3). Entre las actividades más practicadas tanto por el colectivo de personas trans como de cis LGB, se encuentran las actividades consideradas como gimnasia de mantenimiento o *fitness* (acudiendo al gimnasio o en casa), seguidas por la carrera a pie y la musculación/halterofilia. Entre las menos practicadas se encuentran deportes colectivos como el balonmano o el hockey, el atletismo o las artes marciales. Las pruebas estadísticas realizadas indican diferencias en 2 categorías: a) en la actividad de musculación ($\chi^2_{(1)} = 10.278$, $p < .01$), donde las personas trans casi doblan el porcentaje de personas cis LGB practicantes; y b) en la categoría de natación ($\chi^2_{(1)} = 4.073$, $p < .05$), donde ocurre lo contrario, al ser las personas cis LGB las que ostentan mayor representación en comparación con las personas trans.

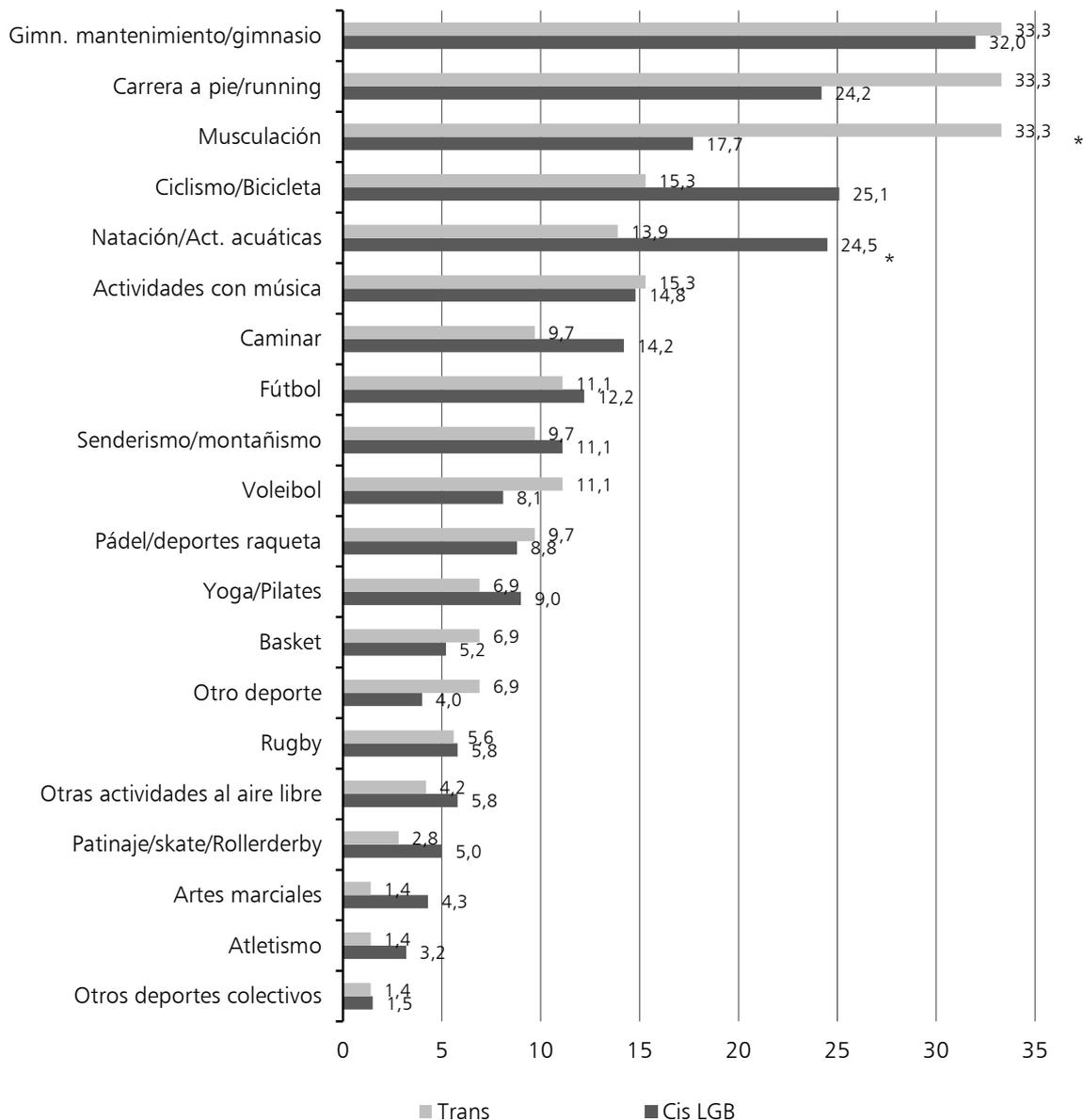
El tipo de actividad físico-deportiva predominante en las personas LGTB es la individual con un 53 por ciento, seguido de ambos tipos de práctica (individual y colectiva) con un

39 por ciento y finalmente un 8 por ciento de participación exclusiva en actividades colectivas. El análisis del tipo de actividad por los distintos grupos de interés en este estudio presenta diferencias significativas ($\chi^2_{(10)} = 73.178$, $p < .001$) (gráfico 4) y, al considerar los residuos tipificados corregidos, dichas diferencias se observan entre los tres grupos de participantes cis LGB. En particular, los gais participan en mayor porcentaje en actividades de tipo individual (68 por ciento) y en menor medida tanto en deportes o actividades colectivas (2 por ciento) como en ambos tipos de actividades (30 por ciento). En comparación, las mujeres lesbianas o las personas bisexuales participan más frecuentemente en ambos tipos de actividades (el 49 por ciento en los dos casos).

Una manera de conocer cómo es la práctica de actividades físico-deportivas consiste en saber si adoptan alguna forma de competición deportiva o no. En este sentido, se puede destacar que el 71 por ciento de las personas LGTB practican actividades sin competir, aunque existe un 29 por ciento que sí compite con amis-

GRÁFICO 3

LAS ACTIVIDADES Y DEPORTES MÁS PRACTICADOS, SEGÚN GÉNERO TRANS/CIS LGTB (EN PORCENTAJE)



Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: "¿Qué actividades físicas y deportivas practicas? Anota un máximo de tres, siendo la primera la más importante para ti y la tercera la menos importante".

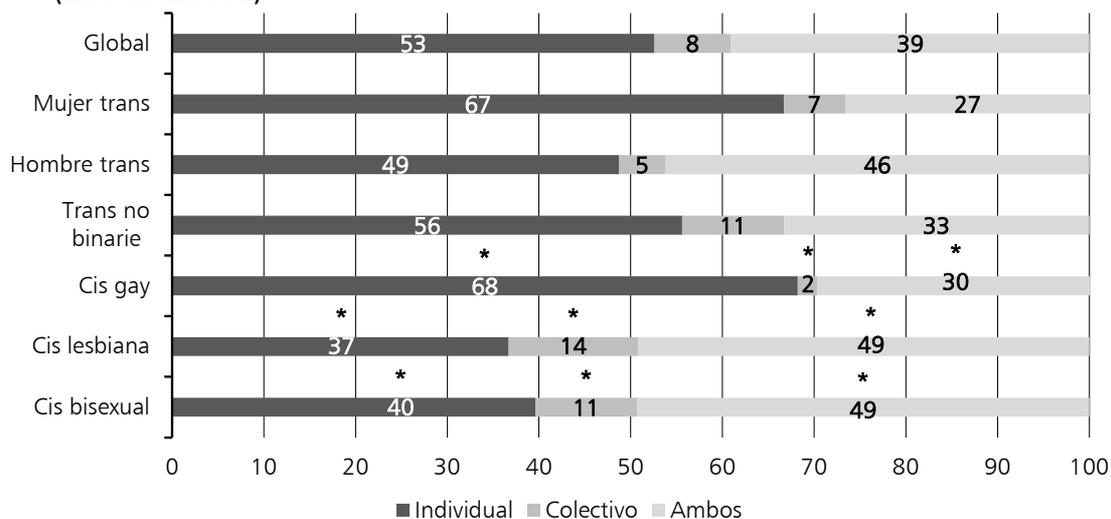
Fuente: Elaboración propia.

tades, un 25 por ciento que lo hace a nivel local y un 14 por ciento que compite a nivel nacional. Si realizamos la comparación en función del

grupo LGTB vemos diferencias en cada uno de los cuatro tipos de competición/no competición (gráfico 5). De los que compiten a nivel nacional

GRÁFICO 4

TIPO DE PRÁCTICA SEGÚN SEA INDIVIDUAL, COLECTIVA O AMBAS
(EN PORCENTAJE)



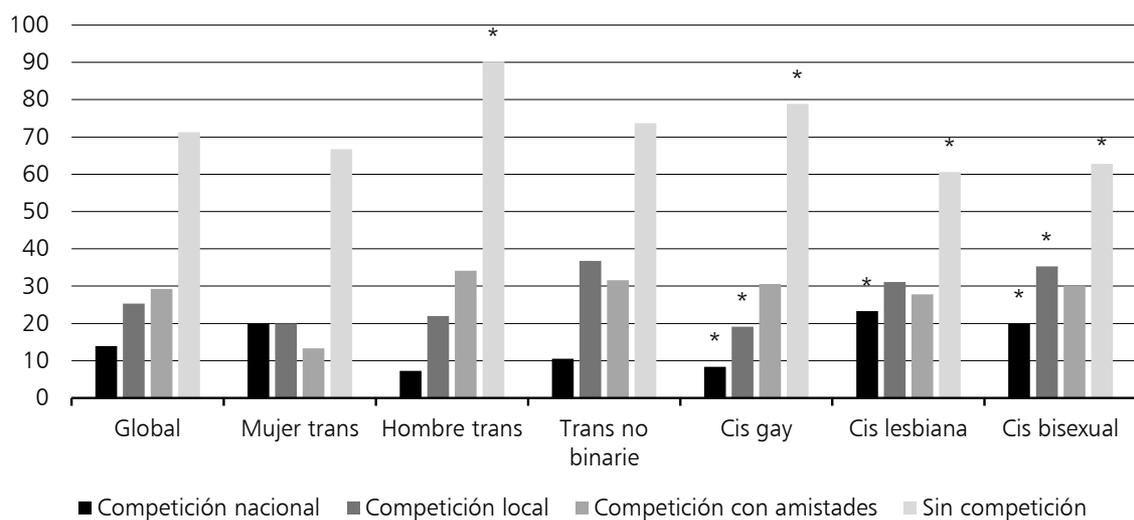
Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: "¿Qué actividades físico-deportivas practicas? Anota un máximo de tres, siendo la primera la más importante para ti y la tercera la menos importante".

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICO 5

LA PRÁCTICA CON Y SIN COMPETICIÓN
(EN PORCENTAJE)



Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: "¿Cómo es tu participación en las actividades físicas y deportivas? Puedes señalar varias opciones".

Fuente: Elaboración propia.

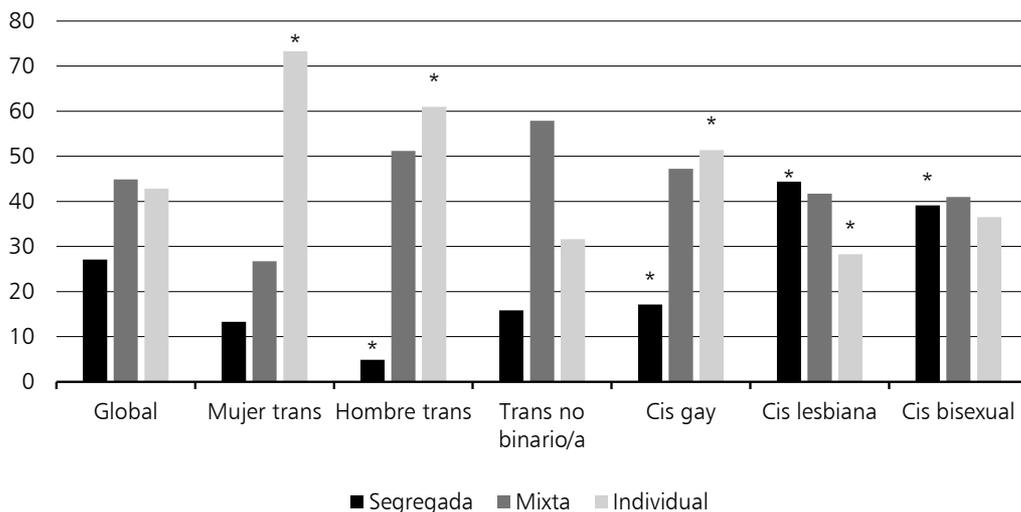
($\chi^2_{(5)} = 27.909, p < .001$), las diferencias se dan entre el grupo de cis gays (quienes menos compiten, 8 por ciento) y las lesbianas y personas cis bisexuales, cuya participación en competición nacional se sitúa alrededor del 20 por ciento. En relación con la competición local ($\chi^2_{(5)} = 20.068, p < .001$), las diferencias se dan entre las personas cis bisexuales y los practicantes cis gays (que son quienes menos compiten a nivel local). Cuando nos referimos a la competición con amistades, no existen diferencias significativas, aunque llama la atención el bajo porcentaje de las mujeres trans (13 por ciento) en relación con el del resto, que se sitúa en torno al 30 por ciento. Por último, emergen diferencias significativas entre grupos en cuanto a la práctica exenta de competición ($\chi^2_{(5)} = 33.337, p < .001$). Concretamente, las diferencias se dan entre los hombres trans, quienes están sobre todo representados en esta categoría, con un 90,2 por ciento, y los tres grupos del colectivo cis LGB.

Los resultados relativos a la participación individual o conjunta según la identidad

de género de los acompañantes indican que un 27 por ciento lo hace de forma segregada (entre personas de una misma identidad de género), un 45 por ciento lo hace de forma mixta (entre personas de distintas identidades de género) y un 43 por ciento prefiere practicar de manera individual (gráfico 6). Entre las personas que practican actividades físico-deportivas de forma segregada, encontramos diferencias en función del colectivo ($\chi^2_{(5)} = 69.350, p < .001$). En concreto, las mayores diferencias se encuentran entre los hombres trans, cuya participación es menos frecuente, y las personas cis (gays, lesbianas y bisexuales) con mayores niveles de participación en prácticas deportivas de forma segregada. En cuanto a la participación de forma mixta, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas entre los colectivos. Sin embargo, sí se observan cuando analizamos la participación de tipo individual ($\chi^2_{(5)} = 40.614, p < .001$), ya que las mujeres trans (73 por ciento), los hombres trans (61 por ciento), y los cis gays (51 por ciento) eligen practicar de forma individual en mayor porcentaje que el grupo de cis lesbianas (28 por ciento).

GRÁFICO 6

PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL O CONJUNTA SEGÚN LA IDENTIDAD DE GÉNERO DE ACOMPAÑANTES (EN PORCENTAJE)



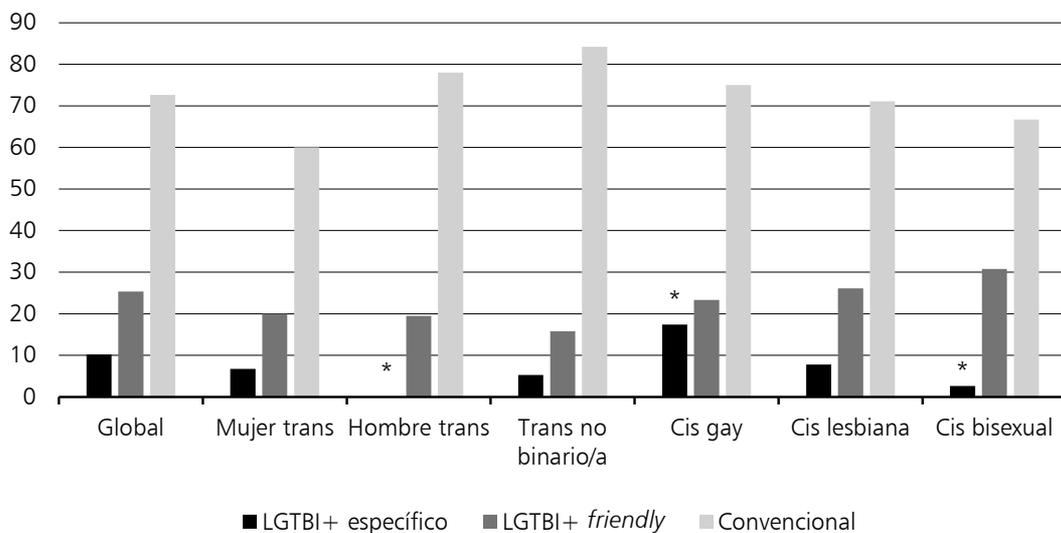
Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: "Tu participación en las actividades físicas y deportivas es: a) Entre personas de la misma identidad de género (por ejemplo, te sientes mujer y entrenas y compites sólo con mujeres); b) Entre personas de distinta identidad de género (por ejemplo, te sientes mujer y entrenas y compites con mujeres y hombres); c) Participo de manera individual".

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICO 7

LA ORGANIZACIÓN O CLUB DE PRÁCTICA
(EN PORCENTAJE)



Nota: * = Diferencias significativas.

Pregunta: “El ámbito donde practicas actividades físicas y deportivas es principalmente: a) LGTBI+ específico; b) LGTBI+ friendly; c) Convencional”.

Fuente: Elaboración propia.

El análisis de la participación según el tipo de organización o club en el que la desarrolla permite conocer que un 10 por ciento de la muestra practica en una entidad LGTBI+ específica, un 25 por ciento lo hace en una entidad LGTBI+ friendly y la mayoría, un 73 por ciento, desarrolla sus actividades en una entidad convencional. Cuando analizamos estos resultados en función del grupo LGTB (gráfico 7), encontramos diferencias únicamente en el ámbito de la entidad LGTBI+ específico ($\chi^2_{(5)} = 35.001$, $p < .001$), particularmente entre los hombres trans (ninguno participaba en este tipo de organizaciones) y las personas cis bisexuales (3 por ciento) en comparación con el 17 por ciento de los cis gais que manifestaban practicar en este tipo de organización.

4. DISCUSIÓN

La participación en actividades físico-deportivas durante los últimos 12 meses en el tiempo de ocio de las personas LGTB en España

es del 70 por ciento, es decir, casi siete de cada diez personas de este colectivo de 9 a 74 años realizan este tipo de actividades. Este porcentaje es superior al 60 por ciento de la población general en España que se registraba en 2020 (MCD, 2021), el año más próximo a los datos del presente estudio. El grado de participación que se desprende de este trabajo es similar al del colectivo LGTB de otros países europeos (63 por ciento) (Menzel et al., 2019) y al de Australia (69 por ciento) (Symons et al., 2010), pero no alcanzan a los de Gales (94 por ciento) (Sport Wales, 2012) y Reino Unido (89 por ciento) (NUS, 2012). Estos resultados sugieren que el colectivo de las personas LGTB podría beneficiarse de los efectos biopsico-sociales y de mejora del bienestar general ligados a la participación en actividades físico-deportivas (OMS, 2018). No obstante, existen diferencias al comprobar cómo se distribuye la participación entre los grupos LGTB de nuestro estudio (mujeres trans, hombres trans, trans no binaries, cis gais, cis lesbianas y cis bisexuales). Comparativamente, los tres grupos de personas trans presentan una menor participación, con porcentajes inferiores al 58 por ciento, mientras

que las cifras relativas a las personas cis no heterosexuales se encuentran por encima del 69 por ciento. Concretamente, las lesbianas alcanzan el 76 por ciento de participación y constituyen el grupo que muestra diferencias significativas con los tres grupos de personas trans. Estos resultados coinciden con trabajos anteriores en los que se evidencia una menor participación de las personas trans en comparación con las cis (Espinoza *et al.*, 2023; Jones *et al.*, 2018; Menzel *et al.*, 2019). Sin embargo, los resultados de este trabajo se alejan de los encontrados en un estudio español, no comparativo y exclusivamente centrado en personas trans, que señalaba una participación global del 76 por ciento (López-Cañada *et al.*, 2020). No obstante, coinciden en que la participación es mayor en hombres que en mujeres trans, siendo todavía menor la participación de las personas trans no binaries.

La participación del colectivo LGTB no se concentra en una sola actividad: un 68 por ciento se implica en tres actividades físico-deportivas, destacando especialmente las lesbianas que alcanzan el 70 por ciento, los hombres trans el 69 por ciento y los gays el 68 por ciento. Este patrón de práctica de varias actividades se acerca al observado en la población general española, el 76 por ciento realizaba más de un deporte según el informe de hábitos deportivos de 2020 (MCD, 2021). Las cinco actividades más practicadas son la gimnasia de mantenimiento o *fitness*, la carrera a pie, la musculación, el ciclismo/bicicleta y la natación/actividades acuáticas. Estas actividades no difieren substancialmente de las más practicadas por la población general en España, puesto que, de hecho, se encuentran entre las siete primeras de las recogidas en el informe de hábitos deportivos de 2020 (MCD, 2021). Además, son las cinco más practicadas entre las personas LGTB de Australia, aunque con algún cambio de orden (Symons *et al.*, 2010). Además, las dos actividades (gimnasia y correr) con mayor participación de personas LGTB de Reino Unido (NUS, 2012) y las tres de varios países europeos (ejercicios de cardio, carrera y natación) (Menzel *et al.*, 2019) también se encuentran entre las cinco más practicadas por el colectivo LGTB de España.

Nuestro análisis según el género trans/cis de las personas apunta a la existencia de diferencias significativas en la actividad de musculación y de natación/actividades acuáticas. La musculación aparece como una actividad de mayor

práctica en personas trans que cis (la duplica) porque, probablemente, emerge como una actividad clave para 'hacer género' acorde con el deseado, tal y como indican varios estudios previos (Elling-Machartzki, 2017; Jones *et al.*, 2017; López-Cañada *et al.*, 2024). Esto es especialmente evidente entre los hombres trans, que valoran la ganancia de volumen muscular para desarrollar un cuerpo masculino (Farber, 2017). En cambio, la natación y las actividades acuáticas presentan una menor práctica entre las personas trans que las cis porque son actividades de gran exposición corporal ante los demás, lo que les genera mucha ansiedad debido a que se sienten constantemente observadas y a que se encuentran insatisfechas con sus cuerpos (Caudwell, 2022; Elling-Machartzki, 2017; Englefield *et al.*, 2016; Jones *et al.*, 2017). Esto es algo especialmente notorio después de hacer pública su identidad de género (López-Cañada *et al.*, 2021). Se detecta el mismo patrón respecto a esta práctica entre los estudiantes universitarios trans del Reino Unido, para quienes es la actividad menos popular (NUS, 2012).

El tipo de actividades físico-deportivas practicadas predominantemente por las personas LGTB son las individuales (53 por ciento), mientras que las colectivas se practican en menor medida (8 por ciento) y la práctica de ambos tipos (individual y colectiva) alcanza un porcentaje intermedio (39 por ciento). Esta distribución es similar a la encontrada para el conjunto de la sociedad española general, con un 66 por ciento de participación en las actividades físico-deportivas individuales, un 12 por ciento en colectivas y un 22 por ciento que no muestra preferencia por ninguna de las dos modalidades (MCD, 2021). Un patrón similar se identificó en el estudio realizado con personas trans en España en el que predominan los deportes individuales sobre los colectivos (López-Cañada *et al.*, 2020). Sin embargo, esta distribución no se observa en otros estudios realizados con personas LGTB, ya que en el Reino Unido presentan porcentajes similares entre las prácticas individuales y colectivas (NUS, 2012), mientras que en Australia y el conjunto de países de habla inglesa predomina la participación en actividades colectivas sobre las individuales (Denison y Kitchen, 2015; Symons *et al.*, 2010). Esta diferencia en el tipo de práctica individual-colectiva puede tener un trasfondo sociocultural porque los deportes colectivos han tenido históricamente un mayor arraigo en las sociedades

de habla inglesa que en la española por ser los creadores y propagadores de estos deportes (Levinson y Christensen, 2005). En cuanto a la distribución de la participación de los distintos grupos del colectivo LGTB, existen diferencias significativas entre las personas cis LGB, de manera que los gais participan en mayor medida en actividades individuales frente a las lesbianas y bisexuales que lo hacen en las colectivas. Los estudios realizados en Australia, Reino Unido y diversos países angloparlantes también presentan porcentajes de participación mayor en mujeres que hombres LGB en actividades colectivas (Denison y Kitchen, 2015; NUS, 2012; Symons *et al.*, 2010).

Las actividades físico-deportivas no competitivas resultan especialmente atractivas para las personas LGTB incluidas en este estudio, con siete de cada diez participando en este tipo de prácticas. Este predominio está en sintonía con el bajo porcentaje de la población general española con una licencia federativa vigente durante el último año (9 por ciento) (MCD, 2021), así como con el predominio de los deportes recreativos entre las personas LGTB en Europa (61 por ciento) frente a los pocos que lo hacen en deportes competitivos y de alto rendimiento (Menzel *et al.*, 2019). Dado que “el gusto por competir” es uno de los motivos peor valorados para la práctica físico-deportiva entre la población general española (MCD, 2021), así como entre las personas trans (López-Cañada *et al.*, 2024), se puede inferir que el colectivo LGTB, al igual que la población general, muestra un bajo interés por las actividades competitivas y una marcada preferencia por las recreativas y no competitivas, como también señalan otros estudios (Elling *et al.*, 2001). Las diferencias significativas que se obtienen al analizar las cuatro categorías de participación competitiva/no competitiva entre los distintos grupos del colectivo LGTB arrojan dos resultados destacados. El primero es que las personas gais son las que participan en menor proporción en competiciones organizadas de tipo nacional y local, en comparación con las lesbianas y bisexuales. El segundo es que entre los participantes en actividades físico-deportivas que no compiten destacan sobremanera dentro del colectivo LGTB los hombres trans.

Las personas participantes en este estudio practican las actividades físico-deportivas principalmente con personas de distintas identidades de género (de manera mixta) o

solas (de manera individual), alcanzando porcentajes similares entre ambas modalidades cercanas al 50 por ciento. En cambio, el porcentaje de participación de forma segregada, es decir, entre personas de un mismo género en la misma actividad, es substancialmente menor. Estos resultados sugieren que las formas de participación que predominan en el colectivo LGTB no se corresponden con las que están establecidas en el sistema segregado por sexo/género del deporte competitivo binario. Las competiciones deportivas son predominantemente de hombres o de mujeres y este colectivo prefiere otras formas de participación recreativa sin competición o las realizadas con una competición alternativa a la dominante. Las lesbianas y las personas bisexuales participan sobre todo de forma segregada y, como se ha indicado más arriba, son las que más participan en actividades competitivas de acuerdo con las normas del sistema deportivo establecido oficialmente. En cambio, los hombres trans son los que menos participan en actividades segregadas por el mismo sexo/género, probablemente porque se les recibe mejor en actividades individuales o colectivas que realizan las mujeres y no los hombres. Esto explicaría que muchos hombres trans sigan practicando actividades competitivas en equipos de mujeres en los que se sienten más acogidos, al menos antes del cambio de género en su DNI (López-Cañada *et al.*, 2021). La participación en actividades individuales es especialmente alta entre las mujeres y hombres trans y bastante alta entre los gais frente a una participación muy moderada de las lesbianas. El predominio de la participación individual entre las personas trans puede deberse, como se ha indicado anteriormente, a que son actividades más fácilmente autocontrolables, implican menor exposición pública y tienen menos barreras legales y sociales para su práctica (López-Cañada *et al.*, 2020).

La participación del colectivo LGTB en actividades físico-deportivas ocurre mayoritariamente en clubes o entidades convencionales, con una proporción moderada en clubes o asociaciones LGTB+ *friendly* y de forma menos frecuente en clubes específicamente LGTB. Un resultado similar se observa entre estudiantes universitarios LGTB del Reino Unido, donde menos del 1 por ciento participa en clubes o equipos específicamente destinados a este colectivo (NUS, 2012), aunque difiere de otros estudios en Inglaterra y Escocia, que muestran una

mayor participación (Englefield *et al.*, 2016; Smith *et al.*, 2012; The National LGB&T Partnership, 2016). En cualquier caso, el resultado de nuestro estudio parece contraintuitivo porque, aparentemente, un club o entidad LGTB puede resultar un entorno más seguro y favorecedor para la participación en actividades físico-deportivas, tal y como sugieren diversos trabajos (Elling *et al.*, 2003; Smith *et al.*, 2012; Sport Wales, 2012). Sin embargo, la baja participación en clubes LGTB específicos (nula en hombres trans y baja en otros grupos) puede tener múltiples causas. Algunas razones podrían estar vinculadas al desconocimiento por parte de las personas LGTB sobre este tipo de clubes, la falta de estas organizaciones en sus localidades, la ausencia de amistades dentro de ellos, la limitada oferta de deportes de su interés o, en el caso de las mujeres lesbianas, la preferencia por clubes convencionales donde ya pueden encontrarse y socializar con otras lesbianas (Elling *et al.*, 2003; Janssens *et al.*, 2003; NUS, 2012). No obstante, conviene reflexionar sobre la necesidad de que existan clubes LGTB si se logran contextos sociales que desarrollen prácticas deportivas igualitarias, no discriminatorias y satisfactorias para toda la población.

5. CONCLUSIONES

Este artículo se ocupa, por primera vez y desde un punto de vista empírico, de la participación físico-deportiva durante el tiempo de ocio de las personas LGTB en España. En particular, muestra un alto grado de participación: siete de cada diez personas entre 9 y 74 años de este colectivo realizan actividades físico-deportivas. Ahora bien, las personas trans presentan valores significativamente menores que el resto de grupos del colectivo LGB, específicamente las trans no binaries que presentan el porcentaje más bajo. Por lo tanto, las personas trans deberían ser objeto de atención preferente en las políticas de promoción de acceso y participación en actividades físico-deportivas del colectivo LGTB.

Por otra parte, predomina la participación en más de una actividad y las más populares son la gimnasia de mantenimiento o fitness, la carrera a pie, la musculación, el ciclismo/bicicleta y la natación/actividades acuáticas. La musculación la practican el doble de las perso-

nas trans que de las cis LGB, especialmente los hombres trans, mientras que la natación/actividades acuáticas son mucho menos frecuentes entre las personas trans que las cissexuales. Las actividades practicadas más frecuentemente por el colectivo son las individuales, siendo los gais quienes lo hacen en mayor medida, frente a lesbianas y bisexuales. Además, siete de cada diez personas LGTB realizan actividades físico-deportivas sin competición, destacando especialmente los hombres trans que llegan al 90 por ciento, mientras que las lesbianas y las personas bisexuales son las que más participan en competiciones nacionales y locales. Por otra parte, la participación segregada por sexo/género binario, la que predomina en el deporte oficial de competición, es la porcentualmente menos elegida por el colectivo, si bien las lesbianas y las personas bisexuales lo hacen más frecuentemente en comparación con los gais o las personas trans. Por último, estas prácticas deportivas suelen tener lugar en clubes o entidades convencionales y apenas en los clubes LGTB específicos, en los que, de hecho, ningún hombre trans manifiesta participar. Estos datos sugieren la necesidad de más investigación en el futuro sobre la participación del colectivo en clubes LGTB específicos.

Este estudio presenta algunas limitaciones en el marco de los estudios transversales tipo *survey*. En primer lugar, no fue posible obtener una muestra representativa porque no existe una estimación fiable del número de personas LGTB en España. Sin embargo, hemos podido analizar los datos de la muestra de mayor tamaño que se haya conseguido en un estudio de estas características en nuestro país. En segundo lugar, la participación se midió mediante una encuesta basada en las percepciones de los participantes, lo que implica un riesgo de sobreestimación de la participación en actividades físico-deportivas. En todo caso, este tipo de encuestas tienen una larga tradición para el estudio de fenómenos sociales, siempre que se realicen con muestras grandes para suavizar sesgos potenciales. Además, los estudios sobre hábitos deportivos en España, que han influido significativamente en este trabajo, ofrecen una visión continua de estas prácticas sociales, ahora enriquecida con los resultados específicos de la población LGTB.

El elevado nivel de participación en actividades físico-deportivas reflejado en este estudio muestra un esfuerzo del colectivo por alcan-

zar estilos de vida saludables y lograr reconocimiento social por parte de las personas LGTB. Esto representa un indicio de que, a pesar de los problemas y barreras que encuentran, desean convertirse en participantes de pleno derecho y lograr el bienestar personal y comunitario como el resto de ciudadanos. El género y las orientaciones sexo-afectivas no deberían ser, de ninguna manera, una barrera explícita o implícita que limite el derecho de las personas a participar en actividades físico-deportivas y a tener una vida social plena.

BIBLIOGRAFÍA

BRUDZYNSKI, L., y EBBEN, W. P. (2010). Body image as a motivator and barrier to exercise participation. *International Journal of Exercise Science*, 3(1), 14–24.

CAUDWELL, J. (2022). Queering indoor swimming in the UK: Transgender and non-binary wellbeing. *Journal of Sport & Social Issues*, 46(4), 338–362.

CHOI, S. K., y MEYER, I. H. (2016). *LGBT Aging: A Review of Research Findings, Needs, and Policy Implications*. Williams Institute.

CONRON, K. J., MIMIAGA, M. J., y LANDERS, S. J. (2010). A population-based study of sexual orientation identity and gender differences in adult health. *American Journal of Public Health*, 100(10), 1953-1960.

CRISSMAN, H. P., STROUMSA, D., KOBERNIK, E. K., y BERGER, M. B. (2019). Gender and frequent mental distress: Comparing transgender and non-transgender individuals' self-rated mental health. *Journal of Women's Health*, 28(2), 143-151.

DENISON, E., y KITCHEN, A. (2015). *Out on the fields: The first international study on homophobia in sport*. <https://outonthefields.com/>

DEVÍS-DEVÍS, J., PEREIRA-GARCÍA, S., VALENCIA-PERIS, A., FUENTES-MIGUEL, J., LÓPEZ-CAÑADA, E., y PÉREZ-SAMANIEGO, V. (2017). Harassment patterns and risk profile in Spanish trans person. *Journal of Homosexuality*, 64(2), 239–255.

DEVÍS-DEVÍS, J., PEREIRA-GARCÍA, S., VALENCIA-PERIS, A., VILANOVA, A., y GIL-QUINTANA, J. (2022). Harassment disparities and risk profile within lesbian, gay, bisexual and transgender Spanish adult population: Comparisons by age, gender identity, sexual orientation, and perpetration context. *Frontiers in Public Health*, 10, 1045714.

ELLING, A., KNOPPERS, A., y DE KNOP, P. (2001). The Social Integrating Meaning of Sport: A Critical and Comparative Analysis of Policy and Practice in the Netherlands. *Sociology of Sport Journal*, 18, 414–34.

ELLING, A., DE KNOP, P., y KNOPPERS, A. (2003). Gay/lesbian sport clubs and events: Places of homo-social bonding and cultural resistance? *International Review for the Sociology of Sport*, 38(4), 441-456.

ELLING-MACHARTZKI, A. (2017). Extraordinary body-self narratives: Sport and physical activity in the lives of transgender people. *Leisure Studies*, 36(2), 256–268.

ENGLEFIELD, L., CUNNINGHAM, D., MAHONEY, A., STONE, T., y TORRANCE, H. (2016). *Sport, physical activity and LGBT. A study by pride sports for sport England*. Pride Sports.

ESPINOZA, S. M., BROWN, C., GOWER, A. L., EISENBERG, M. E., MCPHERSON, L. E., y RIDER, G. N. (2023). Sport and physical activity among transgender, gender diverse and questioning adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 72, 303e306.

FARBER, R. (2017). “Transing” fitness and remapping transgender male masculinity in online message boards. *Journal of Gender Studies*, 26(3), 254-268.

GARCÍA FERRANDO, M. (1982). *Deporte y sociedad*. Ministerio de Cultura.

GARCÍA FERRANDO, M. (1986). *Hábitos deportivos de los españoles. Sociología del comportamiento deportivo*. Ministerio de Cultura/Consejo Superior de Deportes.

GMELIN, J-O. H., DE VRIES, Y. A., BAAMS, L., AGUILAR-GAXIOLA, L. S., ALONSO, J., BORGES, G., BUNTING, B., CARDOSO, G., FLORESCU, S., GUREJE, O.,

KARAM, E. G., KAWAKAMI, N., LEE, S., MNEIMNEH, Z., NAVARRO-MATEU, F., POSADA-VILLA, J., RAPSEY, C., SLADE, T., STAGNARO, J. C., DE JONGE, P. on behalf of THE WHO WORLD MENTAL HEALTH SURVEY COLLABORATORS (2022). Increased risks for mental disorders among LGB individuals: cross-national evidence from the World Mental Health Surveys. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 57, 2319-2332.

GREENSPAN, S. B., GRIFFITH, C., y WATSON, R. J. (2019). LGBTQ+ Youth's experiences and engagement in physical activity: a comprehensive content analysis. *Adolescent Research Review*, 4, 169-185.

HAJEK, A., KÖNIG, H.-H., BUCZAK-STEC, E., BLESSMANN, M., y GRUPP, K. (2023). Prevalence and determinants of depressive and anxiety symptoms among transgender people: results of a survey. *Healthcare*, 11, 705.

HUMAN RIGHTS CAMPAIGN. (2022). *Glossary of Terms*. <https://www.hrc.org/resources/glossary-of-terms>

JANSSENS, J., ELLING, A., y KALMTHOUT, J. VAN (2003). 'Het gaat om de sport': Een onderzoek naar de sportdeelname van homoseksuele mannen en lesbische vrouwen ['It's the sport that matters': A study about sport participation of homosexual men and lesbian women]. Den Bosch: Mulier Instituut.

JONES, B. A., ARCELUS, J., BOUMAN, W. P., y HAYCRAFT, E. (2017). Barriers and facilitators of physical activity and sport participation among young transgender adults who are medically transitioning. *International Journal of Transgenderism*, 18(2), 227-238.

JONES, B. A., HAYCRAFT, E., BOUMAN, W. P., y ARCELUS, J. (2018). The levels and predictors of physical activity engagement within the treatment-seeking transgender population: a matched control study. *Journal of Physical Activity and Health*, 15(2), 99-107.

LEVINSON, D., y CHRISTENSEN, K. (2005). *Berkshire Encyclopedia of World Sport*. Berkshire Publishing.

LÓPEZ-CAÑADA, E., DEVÍS-DEVÍS, J., PEREIRA-GARCÍA, S., y PÉREZ-SAMANIEGO, V. (2021). Socio-

ecological analysis of trans persons' participation in physical activity and sport. *International Review for the Sociology of Sport*, 56(1), 62-80.

LÓPEZ-CAÑADA, E., DEVÍS-DEVÍS, J., VALENCIA-PERIS, A., PEREIRA-GARCÍA, S., FUENTES-MIGUEL, J., y PÉREZ-SAMANIEGO, V. (2020). Physical activity and sport in trans persons before and after gender disclosure: prevalence, frequency, and type of activities. *Journal of Physical Activity and Health*, 17(6), 650-656.

LÓPEZ-CAÑADA, E., PEREIRA-GARCÍA, S., PÉREZ-SAMANIEGO, V., VALENCIA-PERIS, A., y DEVÍS-DEVÍS, J. (2024). A mixed-methods study for understanding the motives of trans persons' participation in leisure-time physical activity and sport. *Leisure Studies*.

LUNN, M. R., CUI, W., ZACK, M. M., THOMPSON, W. W., BLANK, M. B., y YEHIA, B. R. (2017). Sociodemographic characteristics and health outcomes among lesbian, gay, and bisexual U.S. adults using Healthy People 2020 leading health indicators. *LGBT Health*, 4(4), 283-294.

MARTOS-GARCÍA, D., VALENCIA-PERIS, A., y SÁENZ-MACANA, A. M. (2024). The experience of LGB students in Physical Education: exploring the Spanish context. *Apunts Educación Física y Deportes*, 157, 9-18.

MENZEL, T., BRAUMÜLLER, B., y HARTMANN-TEWS, I. (2019). *The relevance of sexual orientation and gender identity in sport in Europe. Findings from the Outsport survey*. German Sport University Cologne & Institute of Sociology and Gender Studies.

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE. (2021). *Estadística 2020: Encuesta de hábitos deportivos en España 2020*. <https://www.csd.gob.es/sites/default/files/media/files/2021-06/encuesta-de-habitos-deportivos-2020.pdf>

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE. (2022). *Estadística 2022: Encuesta de hábitos deportivos en España 2022*. <https://www.csd.gob.es/sites/default/files/media/files/2022-12/Encuesta%20de%20H%C3%A1bitos%20Deportivos%20en%20Espa%C3%B1a%202022%20Resultados%20detallados.pdf>

MOLANOROUZI, K., KHOO, S., y MORRIS, T. (2015). Motives for adult participation in physical activity: Type of activity, age, and gender. *BMC Public Health*, 15, 66.

NATIONAL UNION OF STUDENTS. (2012). *Out in sport. LGBT students' experiences of sport*. <https://www.nusconnect.org.uk/resources/out-in-sport-lgbt-students-experiences-of-sport-2012>

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. (2018). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030. Personas más activas para un mundo más sano*. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/327897/WHO-NMH-PND-18.5-spa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PIEDRA, J. (2015). Gays y lesbianas en el deporte: discurso de jóvenes universitarios españoles en torno a su aceptación. *Movimento*, 21(4), 1067-1081.

PIEDRA, J., RAMÍREZ-MACÍAS, G., AUGUSTO, F. R., RODRÍGUEZ-SÁNCHEZ, R., y PHIPPS, C. (2016). Homophobia and heterosexism: Spanish physical education teachers' perceptions. *Sport in Society*, 19(8-9), 1156-1170.

PISTELLA, J., BAIOTTO, R., ANTONIUCI, C., ALESSANDRI, G., ALIVERNINI, F., BORGHI, A.M., FILOSA, L., FINI, C., PALOMBI, T., TAVOLUCCI, S., y LUCIDI, F. (2024). Older LGBT+ adults and physical activity: A systematic review of qualitative and quantitative data. *Sexuality Research and Social Policy*, 1-26.

ROVIRA-FONT, M., y VILANOVA-SOLER, A. (2022). LGTBIQA+, Mental Health and the Sporting Context: A Systematic Review. *Apunts Educación Física y Deportes*, 147, 1-16.

SMITH, M., CUTHBERTSON, S., y GALE, N. (2012). *Out for Sport: Tackling Transphobia in Sport. Transgender Specific Companion Report*. Equality Network.

SPORT WALES. (2012). *Lesbian, Gay and Bisexual (LGB) People in Sport: Understanding LGB sports participation in Wales*. <https://www.lgbtsport.cymru/en-gb/resources/sport-wales-lgb-research>

SULLIVAN, K., SIMMANG, M. K., AGUIAR, E. J., WINCHESTER, L. J., WIND, S. A., ESCO, M. R., y FEDEWA, M. V. (2023). Disparities in physical activity between sexual minority and heterosexual women: A systematic review and meta-analysis. *Preventive Medicine*, 175, 107708.

SYMONS, C., SBARAGLIA, M., HILLIER, L., y MITCHELL, A. (2010). *Come out to play. The Sports experiences of Lesbian, Gay, Bisexual and Transgender (LGBTQ) people in Victoria*. <https://www.vu.edu.au/sites/default/files/Come%20Out%20to%20Play%20May%202010.pdf>

THE NATIONAL LGB&T PARTNERSHIP. (2016). *Lesbian, Gay, Bisexual & Trans People and Physical Activity: What You Need To Know*. London: The National LGB&T Partnership.

ÚBEDA-COLOMER, J., GIL-QUINTANA, J., PEREIRA-GARCÍA, S., LÓPEZ-CAÑADA, E., PÉREZ-SAMANIEGO, V., y DEVÍS-DEVÍS, J. (2020). Development and validation of the Barriers to Physical Activity and Sport Questionnaire for lesbian, gay, bisexual, transgender and queer/questioning persons. *Public Health*, 185, 202-208.

XIANG, M., GEOK SOH, M., XU, Y., AHRARI, S., y ZAKARIA, N. S. (2023). Experiences of LGBTQ student-athletes in college sports: A meta-ethnography. *Heliyon*, 9, e16832.

Inclusión y accesibilidad de personas mayores y con discapacidad en las organizaciones deportivas. Una mirada internacional desde el enfoque RSC

JUAN L. PARAMIO SALCINES* Y JAIME PRIETO BERMEJO**

RESUMEN

Las personas con discapacidad y las personas mayores son consideradas como la “nueva generación de consumidores deportivos” del siglo XXI. Sin embargo, existe todavía una evidente falta de interés por parte de numerosos sectores de actividad, incluido el deportivo, por ofrecer entornos accesibles a estos colectivos. Este artículo presenta evidencias en materia de diversidad, inclusión y accesibilidad en un contexto internacional comparado en el que se incluye el caso español. Del análisis se desprende que ambos colectivos constituyen un importante grupo demográfico, con un gran potencial económico y social, que ningún ámbito de actividad, tampoco el deportivo, debería obviar.

1. INTRODUCCIÓN

Durante una gran parte del siglo XX, el colectivo de personas con discapacidad ha sido un grupo vulnerable al estar excluido

* Universidad Autónoma de Madrid (juanluis.paramio@uam.es).

** Universidad Rey Juan Carlos (jaime.prieto@urjc.es).

de muchos ámbitos de la sociedad. Tanto la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 como sucesivas normativas internacionales y nacionales aprobadas no habían considerado de forma explícita los derechos de este grupo. Es con la aprobación de la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad de 2006 por parte de Naciones Unidas, considerada la primera norma legislativa que defiende los derechos básicos de este amplio y diverso grupo social, cuando se produce realmente un primer punto de inflexión.

Dicha norma contribuye a valorar a las personas con discapacidad como ciudadanos con los mismos derechos que el resto de las personas (Kanter, 2015; Pérez González, 2019). Una primera reflexión nos lleva a señalar que la citada norma debe servir como referencia, como nos recuerda Moorman (2021), a diferentes personas interesadas e involucradas en el sector deportivo, gobiernos y firmas de arquitectura e ingeniería, así como a los propietarios y gestores de estadios y eventos para asegurar que las instalaciones deportivas y eventos asociados sean inclusivos y accesibles para toda la población.

El colectivo de las personas con discapacidad destaca por ser el grupo de población

con mayor crecimiento, gran diversidad y heterogeneidad a escala global. La Organización Mundial de la Salud estima que dicho grupo agrupa a más de 1.300 millones de personas, representando un 16 por ciento de la población mundial. En otras palabras, una de cada seis personas tiene algún tipo de discapacidad en el mundo (World Health Organization, 2023). Cifra que The Return on Disability Group (2024), una de las principales organizaciones defensoras de la discapacidad a escala global, sitúa ya en 1.600 millones de personas.

En paralelo, el incremento de la esperanza y la calidad de vida experimentadas en las últimas décadas en numerosos países occidentales ha contribuido al envejecimiento de la población y, por ende, a un crecimiento significativo de las personas mayores¹. Las proyecciones oficiales sugieren que estos dos grupos (personas con discapacidad y personas mayores) continuarán aumentando en las próximas cinco décadas².

La discapacidad y el envejecimiento se encuentran fuertemente interrelacionados, de tal forma que a medida que se alcanza una mayor edad, aumenta la probabilidad de desarrollar diferentes discapacidades. De esta forma, el aumento de ambos colectivos ha atraído la atención de analistas de áreas como la sociología, la economía, el urbanismo, el derecho y la gestión deportiva, así como organizaciones públicas y privadas de todos los países desarrollados, donde su impacto es cada vez mayor. Dichos fenómenos plantean grandes retos, como destaca Eurostat (2024) para los servicios públicos (por ejemplo, la planificación de servicios esenciales como la sanidad, la atención social y el pago de las pensiones), pero,

¹ Al igual que existen diferencias entre países a la hora de valorar el grado de discapacidad de cualquier persona, tampoco existe un acuerdo sobre cuándo se considera una persona mayor. En este artículo, nos referimos a personas de 50 años o más, por ser dicha edad a partir de la cual aumentan significativamente los índices de discapacidad (Paramio-Salcines *et al.*, 2018a).

² Fenómeno en el cual coinciden diferentes estadísticas internacionales y nacionales en Australia (Australian Bureau of Statistics, 2024), Alemania (German Federal Statistics, 2024), España (Instituto Nacional de Estadística, 2024a); Estados Unidos (Houtenville *et al.*, 2023), Reino Unido (Department for Work and Pensions, 2024; Kirk-Wade *et al.*, 2024) o en la propia Unión Europea (Eurostat, 2024). Dentro de la Unión Europea, España lidera la esperanza de vida para ambos sexos, situándose en 83,2 años, superando en casi tres puntos porcentuales con respecto a la media de la propia Unión Europea.

a la vez, abren nuevas oportunidades, como se argumenta en este artículo, para todo tipo de organizaciones (públicas y privadas, grandes y pequeñas empresas, empresas comerciales y de servicios públicos), siempre que dichas organizaciones comprendan y sean capaces de satisfacer las necesidades de estos grupos; aspectos que pueden contribuir al éxito o al fracaso de cualquier organización.

A principios del siglo XXI, el influyente Departamento de Justicia de los Estados Unidos ya valoraba el potencial de las personas mayores al considerar que dicha cohorte de edad era el grupo social más próspero y que las personas de 50 años o más controlaban más del 50 por ciento del total de la capacidad de gasto del país (U.S. Department of Justice, 2006). Este organismo destacaba la interrelación entre el envejecimiento y la discapacidad al señalar que alrededor del 42 por ciento de los adultos mayores de 65 años habían desarrollado una discapacidad. Cifras que no han dejado de crecer situándose en más del 60 por ciento en un estudio posterior en 2015 (U.S. Department of Justice, 2015). En esta misma línea, Richard Donovan, responsable de The Return of Disability Group, señala que el crecimiento demográfico de las personas mayores, entre las que se encuentran aquellas que han adquirido o adquirirán una discapacidad y que destacan por tener una mayor capacidad económica, está contribuyendo a aumentar la demanda de productos y servicios accesibles y, con ello, las oportunidades de desarrollo económico (The Return of Disability Group, 2024).

Existe un amplio marco normativo y legislativo a escala nacional e internacional que busca avanzar hacia sociedades inclusivas y accesibles. Principalmente a través de la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada por Naciones Unidas en 2006 y ratificada por los parlamentos de numerosos países, entre ellos, por el de España, el 23 de noviembre de 2007, así también como la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social de 2013. Además, en España, un pequeño avance se ha producido con la aprobación de la Ley 39/2022 del Deporte, donde el legislador reconoce, por primera vez, el derecho al acceso a la práctica de la actividad física de toda la población, incluyendo de forma explícita a las personas con discapacidad. Entre sus objetivos,

dicha ley aspira a promover el deporte inclusivo y la incorporación de personas con discapacidad en las estructuras organizativas del deporte (Ley 39/2022). Por otro lado, se dispone de una gran cantidad de datos que resaltan el potencial demográfico, económico y social de ambos colectivos. Sin embargo, la realidad es que todavía estamos lejos de garantizar su derecho a disponer de una completa inclusión en múltiples ámbitos de cualquier sociedad contemporánea, entre ellos, el deportivo.

Los trabajos de organizaciones como Activity Alliance en el Reino Unido (Activity Alliance, 2024) y de diversos autores (Paramio-Salcines *et al.*, 2018b; Prieto y Paramio-Salcines, 2018; Van Lindert *et al.*, 2023) señalan que el deporte para las personas con discapacidad no es considerado todavía como un derecho ni tampoco como una herramienta para la promoción de su inclusión social en numerosos países occidentales. La realidad nos muestra que todavía siguen existiendo importantes resistencias para abordar y satisfacer las necesidades de las personas con discapacidad y personas mayores en numerosos países occidentales, incluyendo a España. En el Reino Unido, Zadek y Weiser (2004) señalan la respuesta vacilante por parte de gestores, descritos como incrédulos (disbelievers) tanto en el sector público como en organizaciones del tercer sector, a la hora de desarrollar políticas de inclusión y accesibilidad que permitan a las personas con discapacidad el acceso efectivo a los servicios y actividades en sectores relevantes para la economía, como el deporte, el ocio y el turismo. Dicha resistencia se basa fundamentalmente en motivaciones económicas al considerar que este grupo no puede mejorar sus resultados empresariales.

La escasa valoración de este colectivo también había sido denunciada por la Oficina para Asuntos de la Discapacidad en el Reino Unido (The Office for Disability Issues, 2012). Al igual que otros estudios que resaltan la capacidad económica de las personas mayores, este organismo ya destacaba las oportunidades de crecimiento de pequeñas y medianas empresas, que representan a un amplio espectro de la economía británica, si realmente se atendiesen las necesidades de este amplio y diverso colectivo. Sin abandonar este país, SCOPE for Business (Ward, 2021) destaca que muchos sectores económicos siguen sin ofrecer entornos accesibles. Como consecuencia, alrededor del

75 por ciento de las personas con discapacidad se enfrentan a unos niveles bajos de accesibilidad (tanto física como digital) o a una deficiente atención. Dicha organización cuantifica en más de 2.000 millones de libras los ingresos que muchos sectores económicos dejan de ingresar al no ofrecer entornos inclusivos y accesibles. Estas estimaciones han sido corroboradas por *The Return on Disability Group*. En estudios longitudinales (2013-2024), dicha organización destaca el enorme potencial de crecimiento de la capacidad adquisitiva de este grupo, al que se suman sus familiares y amigos, a escala global, y que ha pasado “de 8 billones de dólares en 2013, a 13 billones de dólares en 2020 y más recientemente, a 18,3 billones de dólares en 2024” (The Return of Disability Group, 2024). De forma análoga a otros países de nuestro entorno, el Instituto Nacional de Estadística (INE) ofrece datos de la renta por persona y unidad de consumo por edad y sexo. Tal como resalta la *Encuesta de Condiciones de Vida* de 2023, la renta anual neta media más alta, por grupos de edad, corresponde al de 65 y más años (16.595 euros en hombres y 15.861 en mujeres), seguido a continuación por las personas entre 45 y 64 años (15.378 y 15.128 anuales, respectivamente) (INE, 2024b). La capacidad adquisitiva tanto de personas con discapacidad como de personas mayores es, sin duda, uno de los indicadores que mejor ha evolucionado en la última década en todos los países analizados, incluido España. Sin embargo, no disponemos de datos de la capacidad adquisitiva de las personas con discapacidad en nuestro país.

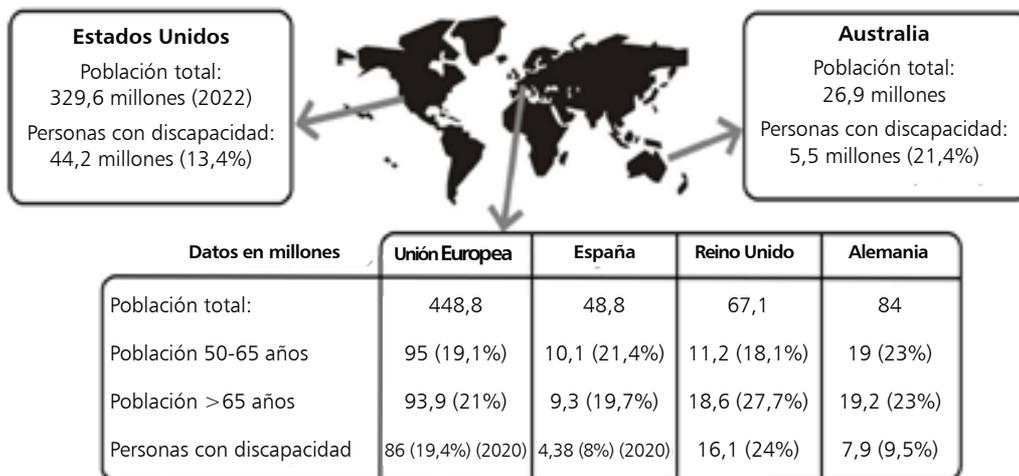
2. ALGUNOS INDICADORES SOBRE PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y PERSONAS MAYORES

Una vez presentado el contexto general introductorio, este apartado expone algunos indicadores actualizados del potencial demográfico, la capacidad de gasto, el nivel de participación deportiva y de asistencia a eventos en estadios, junto con la disponibilidad de tiempo libre para el ocio deportivo. Indicadores que, en su conjunto, convierten a estos dos colectivos en un público suficientemente atractivo para todo tipo de organizaciones, incluidas las deportivas.

En la Unión Europea, en el periodo 2003-2023, la población total ha aumentado desde

GRÁFICO 1

DATOS DE POBLACIÓN, PERSONAS MAYORES Y CON DISCAPACIDAD EN ESTADOS UNIDOS, AUSTRALIA, LA UNIÓN EUROPEA-27 Y ESPECÍFICAMENTE DE ALEMANIA, ESPAÑA Y REINO UNIDO



Fuentes: Elaboración propia a partir de Australian Bureau of Statistics (2024); Eurostat (2024); German Federal Statistics (2024); Houtenville et al. (2023); Instituto Nacional de Estadística (2024a); Kirk-Wade et al. (2024).

431,2 millones a 448,8 millones (1,93 millones más que en 2022), lo cual representa un incremento limitado del 4 por ciento (véase gráfico 1). En ese mismo periodo, y como dato significativo, el porcentaje de personas mayores de 65 años ha aumentado desde el 16 por ciento, en 2003, hasta el 21 por ciento, en 2023 (Eurostat, 2024).

En España, según el INE, la población total se sitúa en 48,8 millones (INE, 2024a), mientras que la incidencia de la discapacidad afectaba a 4,3 millones (8 por ciento) en el año 2020, con una distribución desigual entre hombres (1,8 millones) y mujeres (2,5 millones) (INE, 2022), con una incidencia menor que otros países occidentales. Con respecto al grupo de personas de 50 a 65 años, el propio INE estima que esta cohorte agrupa a 10,1 millones (21,4 por ciento), mientras que los mayores de 65 años y más representan 9,3 millones (19,7 por ciento).

Sin abandonar la Unión Europea, un país como Alemania, en el periodo 1990-2024, confirma la tendencia demográfica apuntada en España. En línea con lo expuesto, el número de mayores de 65 años aumentó desde 5,2 millones a 19,2 millones, cifra que representa un

aumento espectacular del 43 por ciento cuando el crecimiento de la población, durante el mismo periodo, solo representaba un 1,8 por ciento en Alemania (German Federal Statistics, 2024; Eurostat, 2024).

En el Reino Unido la prevalencia de la discapacidad ha ido creciendo gradualmente desde el periodo 2002-2003 hasta la actualidad. Si en el periodo 2002-2003, la discapacidad afectaba al 18 por ciento de la población, dicha prevalencia ha aumentado hasta un 24 por ciento (alrededor de 16,1 millones) en el año 2022-2023 (Kirk-Wade et al., 2024). En otras palabras, las personas con discapacidad representan el colectivo minoritario más significativo, afectando a uno de cada cinco ciudadanos. Los datos del Reino Unido confirman el fenómeno de la interrelación entre discapacidad y envejecimiento. Si bien la prevalencia de la discapacidad es de aproximadamente el 11 por ciento en jóvenes y el 23 por ciento en personas en edad laboral, aumenta significativamente al 45 por ciento en personas mayores de 65 años y se dispara al 67 por ciento en personas mayores de 85 años (Kirk-Wade et al., 2024).

En Australia, los datos oficiales estiman que, de una población de 26,9 millones en el año 2024, la discapacidad afecta a 5,5 millones (21,4 por ciento). De forma análoga a otros países occidentales, dicha incidencia se incrementa sobremanera en personas mayores de 65 años, cohorte que agrupa a 4,4 millones (17,1 por ciento) (Australian Bureau of Statistics, 2024). Al analizar el período 2009-2022, se constata un aumento del 52 por ciento de las personas mayores, cifras que son más relevantes si consideramos que se ha producido sólo un incremento del 12 por ciento para la cohorte de personas hasta los 64 años en el mismo periodo (de 18,9 a 21,2 millones).

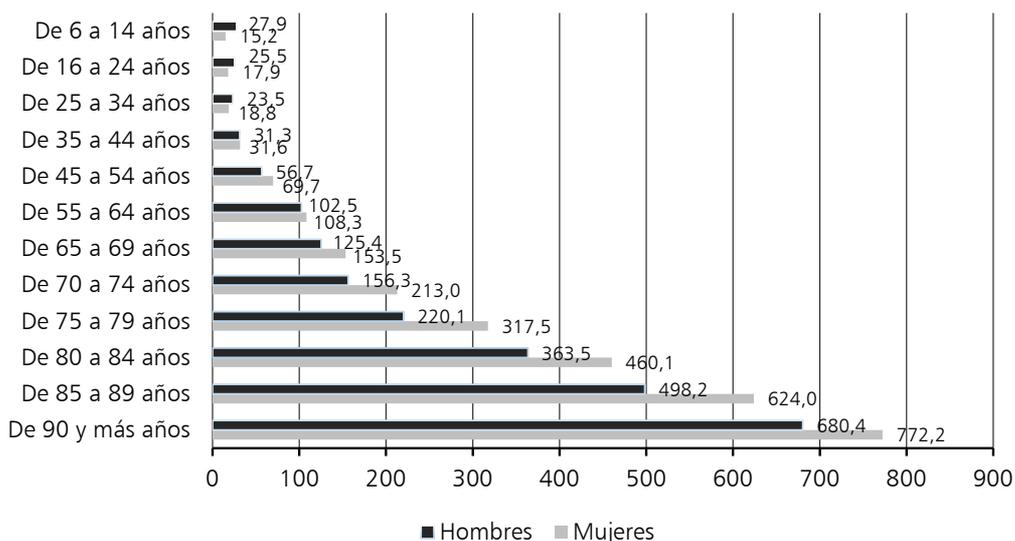
Estados Unidos presenta datos similares al país oceánico. Así, el número de personas con discapacidad agrupa a más de 44 millones (alrededor del 13,4 por ciento) en el año 2022 (Houtenville *et al.*, 2023). Y al igual que en Australia, la discapacidad es más evidente en las personas mayores de 65 años, donde se observa una prevalencia del 24,3 por ciento (8,1 millones) en personas con edades entre 65 a 74 años, y más del 45,9 por ciento (10,5 millones de los 22,9 millones que se incluyen en esta cohorte) en personas de 75 o más años.

El gráfico 1 muestra cómo la discapacidad va aumentando con la edad, observándose un incremento importante en personas mayores de 50 años en los países y regiones mencionados. Este proceso se constata en el gráfico 2 para el caso de España, donde se observa claramente el crecimiento demográfico del colectivo de personas con discapacidad y de mayores de 50 años; cohorte a partir de la cual se disparan también los casos de discapacidad.

Más allá de la demografía, un segundo indicador relevante se centra en estimar la capacidad adquisitiva de ambos colectivos. Organismos públicos y organizaciones privadas en Estados Unidos o el Reino Unido sí se han caracterizado por estimar el potencial económico de ambos grupos. Así, en Estados Unidos, las personas mayores de 50 años se caracterizan por su gran capacidad económica. Asimismo, más del 40 por ciento de las personas con discapacidad tienen un empleo con unos ingresos anuales de 50.000 dólares; ingresos medios que se han venido reduciendo con respecto a los ingresos del resto de ciudadanos en edad laboral, que se estiman en 58.400 dólares (Houtenville *et al.*, 2023).

GRÁFICO 2

DISCAPACIDAD EN PERSONAS DE 6 O MÁS AÑOS EN ESPAÑA (EN MILES)



Fuente: Elaboración propia a partir de INE (2022).

Este planteamiento también ha encontrado eco en el Reino Unido. Al igual que el Departamento de Justicia en Estados Unidos, la Oficina para Asuntos de la Discapacidad (The Office for Disability Issues, 2012) ya resaltaba la importancia de la capacidad económica del colectivo de personas con discapacidad como grupo estratégico y por su influencia en diferentes sectores. Dicho estudio ya cuantificaba su capacidad económica en más de 80 billones de libras, a la par que cifraba que dicho colectivo, al cual se suman sus familiares y cuidadores, superaba en más del 20 por ciento a los potenciales clientes de cualquier sector empresarial. Una década después, SCOPE for Business (Ward, 2021) cifra la capacidad económica en alrededor de 274 millones de libras por año de las familias que tienen en sus domicilios, al menos, una persona con discapacidad (de los más de 16,1 millones de personas con discapacidad (24 por ciento) que están censadas en el Reino Unido) (Kirk-Wade *et al.*, 2024). Por su parte, según la ONS Labour Force Survey, 10,5 millones de personas de edades entre 16 a 64 años con algún tipo de discapacidad tienen un empleo. Y como dato positivo, en dicho estudio se resalta la incorporación de 580.000 personas con discapacidad al mercado laboral británico. No obstante, persisten disparidades en cuanto al salario entre personas con discapacidad y el resto de los ciudadanos, observándose una diferencia a favor de los segundos de alrededor del 12,4 por ciento.

En cuanto a los niveles de participación deportiva de ambos colectivos, como principio básico, un mayor nivel de participación deportiva contribuye a un incremento en el gasto de los ciudadanos, que, a su vez, influye en el resto de los sectores del deporte. En España, de un gasto total de los hogares en bienes y servicios vinculados al deporte que en 2022 alcanzó la cifra de 6.133,1 millones de euros (el 1 por ciento del gasto total estimado en bienes y servicios), la participación deportiva representa un gasto de 3.950,6 millones de euros (64,4 por ciento) y la asistencia a eventos 731,5 millones de euros (11,9 por ciento) (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, 2024: 64). Dicho informe ofrece datos valiosos sobre la frecuencia de la práctica deportiva según los grupos de edad. En las últimas décadas, se observa un crecimiento sostenido de la práctica deportiva de las personas entre 55 y 65 años, con un 4 por ciento en 1980,

10 por ciento en 1990, 22 por ciento en 2000, 30 por ciento en 2010 y 45,9 por ciento en 2024 (Llopis, 2024). Este es, sin duda, uno de los indicadores que mejor han evolucionado en España en las últimas décadas. Los últimos datos también muestran un crecimiento importante de la práctica deportiva en los colectivos de 65 a 74 años (42,8 por ciento), y de mayores de 75 años (26,8 por ciento) en 2024 (Llopis, 2024); este aumento también se observa entre quienes manifiestan realizar deporte al menos tres veces a la semana (75,9 por ciento en el grupo de 65 a 74 años, y 74,2 por ciento entre los de 75 y más años) (Llopis, 2024). Precisamente estos colectivos coinciden con la denominación de 'nuevos consumidores deportivos' del siglo XXI³.

Por otro lado, según la Encuesta de Hábitos Deportivos de 2022, el 74,8 por ciento de la población asistió, al menos una vez al año, a estadios de fútbol. Por segmentos de población, la mencionada encuesta constata que el porcentaje de personas que asisten presencialmente a eventos deportivos va disminuyendo a medida que aumenta la edad. Así, entre personas de 45 a 54 años es del 36,7 por ciento; entre personas de 55 a 64 años es del 24,7 por ciento; entre personas de 65 a 74 años, es del 19,6 por ciento, y en el caso de las personas de 75 años o más, del 10,4 por ciento; siendo el promedio de la sociedad española un 31,1 por ciento (Ministerio de Cultura y Deporte, 2022).

En un estudio previo, se analizó la gestión sobre el acceso y la participación deportiva en perspectiva internacional de la población en general y, en particular, del colectivo de las personas con discapacidad (Paramio-Salcines *et al.*, 2018a). En dicho estudio se constataba que los niveles de participación deportiva del colectivo de personas con discapacidad en países de referencia, como Australia, Estados Unidos o el Reino Unido eran menores que los del resto de los ciudadanos. En Australia, uno de los países líderes en práctica deportiva a escala global, la Australian Sports Commission sitúa la participación deportiva de la población en el 78 por ciento (17,2 millones) en 2022-2023, mientras que la práctica deportiva de personas con discapacidad de 18 o más años disminuye al 67 por ciento (2,5 millones), destacando princi-

³ Para tener una visión más amplia de la participación deportiva en la UE-27 se recomienda consultar el Eurobarómetro Especial 525 (European Commission, 2022).

palmente su predilección por tres deportes: natación, ciclismo y carrera atlética. Asimismo, dicho organismo sitúa en un sorprendente 77 por ciento la práctica de deporte entre las personas mayores de 55 años (Australian Sports Commission, 2023). Estos datos permiten situar a Australia como país de referencia por los elevados índices de práctica deportiva de personas mayores y personas con discapacidad. En el Reino Unido, la última encuesta disponible sitúa en alrededor del 40,8 por ciento (6,5 millones) los niveles de inactividad de las personas con discapacidad, mientras que, en el resto de la población, dichos niveles se situaban en el 20,7 por ciento (Activity Alliance, 2024). A diferencia de los países occidentales analizados, en España no disponemos de datos estadísticos oficiales del nivel de participación deportiva de personas con discapacidad (Pérez Tejero y Lecumberri, 2023) o de políticas que promuevan una mayor participación deportiva de este colectivo; todo ello a pesar de que la Ley 39/2022 del Deporte considera, por primera vez, a las personas con discapacidad como un grupo prioritario.

3. LA RSC COMO ENFOQUE PARA ABORDAR LOS TEMAS DE DISCAPACIDAD, INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD EN LAS ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

Una vez ofrecida una visión panorámica sobre la realidad de las personas mayores y las personas con discapacidad, este apartado se centra en el ámbito deportivo y examina la atención que las organizaciones deportivas les prestan. Para ello, recurrimos al enfoque de la Responsabilidad Social Corporativa (RSC), como herramienta de gestión que ha alcanzado gran notoriedad tanto en el sector empresarial (Carroll y Shabana, 2010; Lindgreen y Swaen, 2010) como en las organizaciones deportivas (Paramio-Salcines *et al.*, 2013). A ello ha contribuido, en gran medida, el impulso que se ha dado a este enfoque de gestión desde las Administraciones públicas, tal y como pone de manifiesto el hecho de que, en 2015, el Gobierno central aprobara la Estrategia Española de Responsabilidad Social de las Empresas (Ministerio de Empleo y Seguridad Social, 2015), documento de orientación y apoyo al desarrollo de

prácticas responsables, dirigido a las empresas, a las Administraciones públicas y al resto de organizaciones, tanto públicas como privadas, de los distintos sectores y ámbitos de actividad.

La dimensión de la RSC como área de desarrollo ha sido objeto de interés estratégico para las propias organizaciones, para la sociedad y para los gobiernos nacionales. En la línea de lo que propugna la RSC, Ely y Thomas (2020) y Porter (2017), entre otros autores, señalan que el comportamiento socialmente responsable, que incluye el ofrecimiento de entornos diversos, inclusivos y accesibles en el sector deportivo, también puede ser origen de atractivas oportunidades de desarrollo para otros sectores. Cualquier aspecto social, como el que representa el aumento sustancial de la población mayor junto con el aumento de las personas con diferentes discapacidades, constituye un reto social “candente” al que cualquier sociedad tiene que hacer frente en la actualidad, a la vista de las proyecciones futuras para las próximas décadas. Porter aboga por abordar de forma estratégica cualquier reto social y sugiere que “la clave es entender que las cuestiones sociales y las económicas no son mutuamente excluyentes, sino que, por el contrario, pueden reforzarse mutuamente” (Porter, 2017: 10). El propio Porter nos recuerda que aquellas empresas líderes en inclusión atraen más talento, tienen una base de clientes más amplia, estimulan más la innovación y, por ende, contribuyen a mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos.

Pero el gran reto sigue siendo, como apuntan Lindgreen y Swaen (2010), que la RSC no sea simplemente una forma cosmética de abordar cuestiones sociales; para ello, demandan a todo tipo de organizaciones que el enfoque de la RSC permita evolucionar desde “la ideología a la acción” en temas sociales como los que aquí se abordan. Si bien cabe documentar casos relevantes (por ejemplo, en Estados Unidos) en los que determinadas organizaciones muestran un comportamiento socialmente responsable, incluso ante la ausencia de normas legales, estos autores resaltan que las organizaciones valoran la RSC como un área de negocio significativa, siempre y cuando se genere una ventaja competitiva que les permita diferenciarse de sus competidores, consiguiendo una buena imagen y reputación entre los consumidores y entre sus propios empleados. Lindgreen y Swaen justifican el enfoque de la RSC a partir de cuatro

argumentos: 1) la reducción de costes y riesgos para la propia organización; 2) el aumento de la legitimidad y reputación de la organización; 3) el desarrollo de una ventaja competitiva respecto a sus competidores, y 4) la contribución a la creación de valor.

Tras lo expuesto, es necesario plantearse dos preguntas clave en este análisis. La primera es por qué algunos sectores económicos (entre los que se encuentra el deportivo) siguen sin valorar el enorme potencial demográfico, económico y social de los colectivos de personas con discapacidad y personas mayores. La segunda pregunta alude a por qué diferentes sectores, entre ellos, los clubes deportivos no están todavía convencidos del enorme potencial de esta “nueva generación de consumidores deportivos” del siglo XXI. La Oficina para Asuntos de la Discapacidad en el Reino Unido identificaba dos de las principales barreras que dificultan a determinados sectores empresariales satisfacer las necesidades de las personas con discapacidad. La primera incide en la escasa percepción por parte de los gestores de muchos sectores empresariales sobre cómo las personas con discapacidad pueden contribuir a aumentar sus ventas y, por tanto, sus ingresos, haciendo más atractivos sus negocios a este colectivo. Y la segunda destaca factores como el miedo, la falta de confianza, el desconocimiento de lo que representa la discapacidad y, no menos importante, cómo facilitar el acceso a este colectivo.

Para hacer frente a los retos anteriormente expuestos se requiere un cambio cultural a la par que organizativo. En el caso que nos ocupa, las organizaciones deportivas en España, al igual que sucede en otros países, deben ir más allá de las responsabilidades legales y morales (lo cual implica el cumplimiento de las leyes y normativas específicas de accesibilidad en instalaciones y eventos asociados) y ofrecer entornos accesibles para que las personas con discapacidad y personas mayores puedan disfrutar del mismo nivel de calidad y de servicio que el resto de las personas. Para conseguirlo, los gestores deben dotar a sus organizaciones de los medios adecuados para gestionar la enorme base social que representan ambos colectivos, tal como han argumentado varios autores (Luker, 2012; Paramio-Salcines *et al.*, 2014; Paramio-Salcines *et al.*, 2016; Paramio-Salcines *et al.*, 2018a).

4. DIVERSIDAD, INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD EN LAS ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

Durante esta última década del siglo XXI se ha afianzado una tendencia hacia una mayor diversificación en los centros de trabajo, abogando por la incorporación de más mujeres, personas de color y del colectivo LGBTQ+, minorías étnicas y personas con discapacidad en diferentes puestos. Como consecuencia, se constata un mayor interés académico a la hora de analizar la gestión de la diversidad, la inclusión y la accesibilidad tanto en el ámbito de la gestión empresarial (Ely y Thomas, 2020), como en el ámbito de la gestión deportiva (Clemons, 2024; Cunningham, 2023; Moorman, 2021). El objetivo principal de una gran parte de estos estudios es mostrar los beneficios, ya sean tangibles o intangibles, que conlleva incluir a personas con discapacidad y personas mayores en las propias organizaciones. Entre otros beneficios, se mencionan una mayor implicación laboral de ambos colectivos, una reducción de costes, la mejora de la imagen corporativa y un acercamiento comercial a dichos colectivos.

A pesar de que muchos autores consideran muy positivo implementar y gestionar la diversidad y la inclusión en cualquier modelo de negocio, la realidad es que son escasos los estudios que han analizado cómo es percibida la inclusión en el sector deportivo y cómo se integra en la cultura organizativa del deporte profesional. Como aspecto clave, diferentes autores advierten de que contar con una diversidad de empleados en cualquier organización no implica realmente que se haya desarrollado una cultura inclusiva. La atención a la diversidad se focaliza principalmente en múltiples factores, como son el género, el grupo étnico, la discapacidad o la orientación sexual, pero Cunningham (2023) añade otros aspectos como la afiliación política, la religión, la edad, el idioma o las diferencias culturales. La atención a la diversidad constituye un requisito legal que puede ser fácilmente alcanzado, pero la inclusión requiere que tanto los individuos como las propias organizaciones transformen sus creencias y comportamientos consolidados. A esto debemos añadir que la atención a la diversidad sigue sin ser, en muchas ocasiones, una estrategia prioritaria dentro de

las organizaciones deportivas; y que, en ocasiones, dichas organizaciones deportivas no acometen el necesario cambio cultural y organizativo a largo plazo por requerir altos niveles de compromiso de tiempo, recursos y atención por parte de los gestores.

La estructura laboral del sector deportivo en Estados Unidos está en continuo cambio. Tal como destaca Clemons (2024), las ligas profesionales deportivas son precisamente las que más han promocionado y desarrollado políticas activas para promover la diversidad e inclusión en sus propias estructuras organizativas. En el caso de las principales ligas –por ejemplo, la Major Baseball (MLB), National Basketball Association (NBA), la National Football League (NFL) o la Women National Basketball Association (WNBA)–, el foco se ha centrado en dos grupos prioritarios: las mujeres y las “personas de color”; solo, más recientemente, dichas políticas han incluido a personas del colectivo LGTBQ+. Clemons (2024) destaca como caso paradigmático a la Major Baseball League (MLB) en su apuesta por avanzar en la atención a la diversidad en sus estructuras organizativas. En la sede central de esta liga, los empleados “de color” representan el 17,6 por ciento, mientras que las mujeres ocupan casi un tercio de los empleos (29,1 por ciento). Otro dato significativo es que, desde el año 2020, la propia MLB ya ha incorporado a un vicepresidente de diversidad, equidad e inclusión, así como a gestores “de color”. Asimismo, otra liga profesional, como la NBA, sobresale por liderar esta apuesta estratégica por la diversidad, al contar con un 41,6 por ciento de empleados “de color” y con un 42 por ciento de mujeres en puestos de gestión. De la misma forma, la NFL ha incluido a más mujeres y personas “de color” en sus órganos de gestión. A pesar de dichas políticas, la mayoría de los empleos en las organizaciones deportivas siguen ostentándolos hombres, mientras que, tanto las mujeres, las minorías étnicas y, en nuestro caso, las personas con discapacidad están infrarrepresentados en las estructuras organizativas de la industria deportiva en Estados Unidos (Clemons, 2024). En su momento, Luker (2012) ya señalaba que gran parte de las estrategias de la mayoría de las organizaciones deportivas en Estados Unidos se dirigían a colectivos de edades comprendidas entre 18 y 34 años, cuando la mayoría de los aficionados a eventos deportivos más leales eran personas mayores de 35 años.

En relación con el fútbol, la consultora Deloitte (2024) señala que los veinte grandes clubes profesionales de fútbol en Europa no destacan por ofrecer estructuras organizativas que incluyan a los colectivos anteriormente mencionados en Estados Unidos. Dicho estudio revela que solo el 17 por ciento de los miembros de los órganos de gobierno de los clubes de fútbol profesional son mujeres o personas “de color”. Entre los clubes que destacan por disponer de una estructura organizativa diversa e inclusiva, encontramos al Newcastle United, así como al FC Internazionale Milan, que incluyen a un 60 por ciento de personas de minorías étnicas, seguidos por el Manchester City (50 por ciento) y, a cierta distancia, el Tottenham Hotspur (25 por ciento). Siete clubes carecen de representación de minorías étnicas en sus consejos de gobierno, mientras otros siete no han ofrecido ninguna información sobre sus políticas de diversidad e inclusión. En el citado informe, clubes españoles como el Real Madrid, el FC Barcelona y el Atlético de Madrid solo contemplan la incorporación limitada de mujeres en sus estructuras organizativas: FC Barcelona (25 por ciento), seguido por el Real Madrid FC (8 por ciento), mientras el Atlético de Madrid –siempre según el citado informe– no incorpora a ninguna mujer. Al analizar las políticas de diversidad e inclusión, el estudio citado no ofrece datos sobre la incorporación o no de personas con discapacidad en sus estructuras organizativas.

La promoción de la inclusión y de la accesibilidad como derecho básico en los clubes profesionales y en los estadios puede representar una importante ventaja competitiva para cualquier club al abrir oportunidades de desarrollo. Son escasos los estudios que han analizado la interrelación entre el fútbol, la discapacidad y la accesibilidad o que se han centrado en los colectivos de personas con discapacidad y personas mayores, bien sea como practicantes y/o como espectadores. Entre las escasas excepciones, Downs y Paramio-Salcines (2013) analizaron el caso significativo del club Manchester United, que destaca por sus éxitos deportivos, por su nivel de ingresos y por tener una amplia masa de seguidores a escala global. En el mencionado trabajo se explicaba cómo el club inglés, como parte de su política de RSC, ha venido desarrollando un compromiso para la mejora de la accesibilidad para sus aficionados. En dicho estudio, que analizaba el

período entre 1980 y 2012, el club había sido capaz de transformar su valoración de la discapacidad y de la accesibilidad a su estadio Old Trafford y a cualquier servicio del propio club desde una perspectiva filantrópica, como comentan Lindgreen y Swaen (2010), hacia una gestión estratégica de la discapacidad y la accesibilidad. En este proceso, que continúa en la actualidad, se han ampliado sustancialmente los servicios que se ofrecen a personas con discapacidad y a personas mayores no solo en los días de partido, pues dicho compromiso se amplía a servicios y actividades durante todo el año, como, por ejemplo, el denominado espacio Ability Suite (Paramio-Salcines *et al.*, 2016).

En España, estos aspectos no han sido abordados en el sector del fútbol. Como primera medida, los clubes profesionales deben considerar de forma global lo que se ha dado en denominar “la cadena integral de la accesibilidad”, con el fin de que sus estadios sean realmente accesibles a estos colectivos y, por extensión, al resto de ciudadanos (Paramio-Salcines *et al.*, 2018a). Con este enfoque, se conseguiría que la experiencia fuera en todo momento satisfactoria, desde la compra de la entrada, la llegada y el acceso al estadio, el evento en sí, hasta la vuelta a casa una vez terminado el encuentro. Solo recientemente la Liga de Fútbol Profesional (LaLiga) ha lanzado un programa de formación e inclusión laboral para personas con discapacidad denominado LALIGA INCLUYO, que promete “la incorporación de personas con discapacidad a nuestra empresa” (LaLiga, 14 de mayo de 2024).

En la línea de lo que se ha venido argumentando sobre la necesidad de abordar estratégicamente aspectos sociales, la UEFA, organismo que rige el fútbol europeo, en un documento reciente titulado *UEFA Accessibility Guidelines*, establece que “una organización, programa, servicio o estadio será totalmente inclusivo cuando las personas con discapacidad puedan acceder y ser valoradas a dichos servicios, a la par que puedan ser partícipes con un sentimiento de pertenencia y autoestima” (UEFA, 2024: 1). La propia UEFA insta al sector del fútbol a adoptar un enfoque estratégico a la hora de gestionar la accesibilidad en los estadios, en el que tanto los propietarios de los clubes, como las propias ligas y el personal responsable de la accesibilidad deben colaborar conjuntamente para aumentar los niveles

de accesibilidad. En el citado documento *UEFA Accessibility Guidelines*, la UEFA amplía los requisitos mínimos que se deben cumplir en los estadios con respecto a los que el propio organismo establecía en el año 2011. Ya por aquel entonces, la UEFA hacía una referencia explícita sobre la necesidad de incrementar la masa social atrayendo a los aficionados con discapacidad y valorándolos como clientes con una capacidad de gasto importante (Paramio-Salcines *et al.*, 2014). El organismo europeo, a través de su entonces presidente Michel Platini, señalaba que los aficionados con discapacidad debían ser considerados clientes valiosos, con un alto nivel de accesibilidad no solo entendido como un principio moral, sino por ser un colectivo de aficionados económicamente muy atractivo. Sin embargo, la propia Comisión Europea, en su informe *Union of equality Strategy for the rights of persons with disabilities 2021-2030*, en el que establece las estrategias para mejorar la vida del colectivo de personas con discapacidad, aporta un dato ilustrativo de lo lejos que estamos de garantizar el acceso a las personas con discapacidad a los estadios. En dicho informe, se destaca que más del 50 por ciento de personas con discapacidad no han asistido a un evento público o deportivo (European Commission, 2021).

Una excepción a la generalizada situación de escasez de datos que sobre estos temas existe en España se encuentra en el estudio realizado (desde el año 2008 hasta la temporada 2017-2018), por los autores de este artículo, en colaboración con arquitectos y personas expertas en accesibilidad, sobre la situación de los estadios de fútbol en España para las personas con discapacidad. Los resultados han sido publicados parcialmente en artículos previos donde se compararon los estadios en España con los de los clubes de la Premier League (Inglaterra) y la Bundesliga (Alemania) (Paramio-Salcines y Kitchin, 2013; Paramio-Salcines *et al.*, 2018a). El estudio se apoyó en un Cuestionario de Evaluación de la Accesibilidad Universal en los Estadios, basado en la denominada ‘Secuencia Global de la Accesibilidad en Estadios’ (Paramio-Salcines *et al.*, 2018a) que, con el apoyo de LaLiga, se mandó a los 42 clubes integrantes de la Liga Santander y La Liga 123. Las tasas de respuesta fueron del 55 por ciento en primera división (nueve clubes) y del 50 por ciento en segunda división (11 clubes). Solo tres estadios –dos de nueva planta como el Wanda Metropolitano

(actualmente Riyadh Air Metropolitano; estadio del Atlético de Madrid), San Mamés (estadio del Athletic Club de Bilbao) y un estadio histórico como Ipurua (estadio de la Sociedad Deportiva Eibar)– cumplían, de forma clara, con las recomendaciones que establece la UEFA (2024), mientras que el resto de los estadios analizados no cumplía con dichas recomendaciones mínimas. Por otro lado, la oferta disponible para los aficionados con discapacidad se concentraba principalmente en personas en silla de ruedas, y solo dos clubes –el Atlético de Madrid y el FC Barcelona– ofrecían localidades para personas con discapacidad visual. Si bien la prevalencia de la discapacidad destaca por su diversidad y heterogeneidad, ninguno de los clubes analizados ofrecía en aquel momento servicio alguno en sus estadios para personas con discapacidades auditivas, sensoriales o psíquicas. Del estudio se desprende que la accesibilidad universal en los estadios de fútbol en España era (y sigue siendo) una asignatura pendiente.

Al margen de este estudio, no existen datos más recientes que permitan conocer en qué medida los clubes de LaLiga han empezado a atender a las personas con discapacidad y a las personas mayores como espectadores. La propia LaLiga sigue sin desarrollar ninguna normativa específica con respecto a la accesibilidad que constituya una referencia obligada para los clubes que disponen de estadios históricos o de nueva planta. Este hecho debería, por un lado, estimular políticas de transparencia por parte de los propios clubes que son considerados, en muchas ocasiones, referentes para organizaciones deportivas más modestas.

5. A MODO DE CONCLUSIÓN

Desde el inicio del siglo XXI, organizaciones internacionales, grupos representativos del colectivo de personas con discapacidad y académicos coinciden en la necesidad de abordar aspectos sociales, como la inclusión y la accesibilidad, de forma estratégica, incorporando la inclusión y la accesibilidad a la cultura organizativa y a la estrategia de desarrollo de todo tipo de organizaciones, incluidas las deportivas. A través de este enfoque estratégico, cualquier organización puede desarrollar una ventaja competitiva sobre sus competidores y ofrecer mayor valor a estos colectivos. Sin

embargo, existe todavía un camino largo por recorrer hacia una accesibilidad universal real en el contexto físico-deportivo actual, que pasará necesariamente por invertir tiempo, esfuerzo y recursos en una adecuada gestión de la inclusión y la accesibilidad en todo tipo de instalaciones deportivas y eventos asociados.

La inclusión y la accesibilidad no deben solo valorarse como derechos humanos, como reconocen la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad de 2006 y legislaciones nacionales y normativas, pues también ofrece amplias oportunidades de desarrollo para las organizaciones deportivas. Si este camino deja de recorrerse, o lo hace muy lentamente, quizás deberíamos reflexionar sobre las razones que todavía llevan a muchos sectores a seguir infravalorando el potencial de estos colectivos.

BIBLIOGRAFÍA

ACTIVITY ALLIANCE. (2024). *Annual disability and activity survey 2023-24*. Activity Alliance.

AUSTRALIAN BUREAU OF STATISTICS. (2024). *Disability, ageing and carers, Australia: Summary of Findings*. Australian Bureau of Statistics.

AUSTRALIAN SPORTS COMMISSION. (2023). *AUSPLAY National Sport and Physical Activity Participation Report*. Australian Sports Commission.

CARROLL, A., y SHABANA, K. M. (2010). The business case for Corporate Social Responsibility: A review of concepts, research and practice. *International Journal of Management Reviews*. 12(1), 85-105.

CLEMONS, M. (2024). Management principles applied to sport management. En L. PIKE MASTERALEXIS y M. A. HUMS (eds.), *Principles and practices of sport management* (7ª ed.) (pp. 29-46). Jones & Bartlett Learning.

CUNNINGHAM, G. B. (2023). *Diversity and inclusion in sport organizations. A multilevel perspective* (5ª ed.). Routledge.

DELOITTE. (2024). *Deloitte football money league 2024*. Deloitte.

DEPARTMENT FOR WORK AND PENSIONS (DWP). (2024). *Disabled people*. DWP.

DOWNS, P., y PARAMIO-SALCINES, J. L. (2013). Incorporating accessibility and disability in the Manchester United culture and organization as part of their CSR policies. En J. L. PARAMIO SALCINES, K. BABIAK, K. y G. WALTERS (eds.), *Routledge handbook of sport and corporate social responsibility* (pp. 135-146). Routledge.

ELY, R. J., y THOMAS, D. A. (2020). Getting serious about diversity. Enough already with the business case. *Harvard Business Review*, pp. 115-122.

EUROPEAN COMMISSION. (2021). *Union of Equality. Strategy for the rights of persons with disabilities 2021-2030*. European Commission.

EUROPEAN COMMISSION. (2022). *Sport and Physical Activity. Special Eurobarometer 525*. European Commission.

EUROSTAT. (2024). *Key figures on Europe*. Eurostat.

GERMAN FEDERAL STATISTICS. (2024). *Disabled persons. Severely disabled people by sex, age, degree and type of disability*. Destatis.

HOUTENVILLE, A., BACH, S., y PAUL, S. (2023). *Annual report on people with disabilities in America: 2023*. Institute on Disability. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED628657.pdf>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (INE). (2022). *Encuesta de discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia (EDAD). Principales resultados año 2020*. INE.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (INE). (2024a). *Demografía y población*. INE.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (INE). (2024b). *Renta por persona y unidad de consumo por edad y sexo*. INE.

KANTER, A. S. (2015). *The development of disability rights under international law. From charity to human rights*. Routledge.

KIRK-WADE, E., STIEBAHL, S., y WONG, H. (2024). *UK disability statistics: Prevalence and life experiences*. House of Commons.

LALIGA. (2024). Nace LALIGA INCLUYO, un nuevo programa de formación e inclusión laboral. *La Liga*. <https://www.laliga.com/noticias/nace-laliga-incluyo-nuevo-programa-de-formacion-e-inclusion-laboral>

Ley 39/2022, de 30 de diciembre, del Deporte. *Boletín Oficial del Estado (BOE)*, núm. 314, de 31 de diciembre de 2022. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-24430-consolidado.pdf>

LINDGREEN, A., y SWAEN, V. (2010). Corporate social responsibility. *International Journal of Management Reviews*, 12(1), 1-7.

LLOPIS, R. (2024). La práctica deportiva en la sociedad española. Pautas, tendencias y evolución reciente. *Panorama Social*, 40, 9-21.

LUKER, R. (2012). Why sport industry must recognize importance of older fans. *Street & Smith's Sport Business Journal*. June 25.

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE. (2022). *Encuesta de Hábitos Deportivos en España 2022*. Ministerio de Cultura y Deportes.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES. (2024). *Anuario de estadísticas deportivas 2024*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

MINISTERIO DE EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL. (2015). *La estrategia española de Responsabilidad Social de las Empresas*. Ministerio de Empleo y Seguridad Social.

MOORMAN, A. (2021) (ed.). *Sport law* (4ª ed.). Routledge.

PARAMIO-SALCINES, J. L., BABIAK, K., y WALTERS, G. (2013) (Eds). *Routledge handbook of sport and corporate social responsibility*. Routledge.

PARAMIO-SALCINES, J. L., y KITCHIN, P. J. (2013). Institutional perspectives on the implementation of disability legislation in European professional

football. *Sport Management Review*. 16(3), 337-348.

PARAMIO-SALCINES, J. L., GRADY, J., y DOWNS, P. (2014). Growing the football game: the increasing economic and social relevance of older fans and those with disabilities in the European football industry. *Soccer & Society*, 5(6), 864-882.

PARAMIO-SALCINES, J. L., DOWNS, P., y GRADY, J. (2016). Football and its communities: the celebration of Manchester United FC's Ability Suite. *Soccer & Society*, 17(5), 770-791.

PARAMIO-SALCINES, J. L., KITCHIN, P., y DOWNS, P. (2018a). Promoting accessibility for disabled and older fans to European stadia: An holistic journey sequence approach (HOPES). En D. HASSAN (ed.), *Managing sport business: An introduction* (2ª ed.) (pp. 530-560). Routledge.

PARAMIO-SALCINES, J. L., PRIETO, J., y LLOPIS-GOIG, R. (2018b). Managing sporting access and participation: An international perspective. En D. HASSAN (ed.), *Managing sport business: An introduction* (2ª ed.) (pp. 152-176). Routledge.

PÉREZ GONZÁLEZ, C. (2019). El deporte inclusivo y adaptado: Un análisis desde el derecho internacional de los derechos humanos. En A. MILLÁN GARRIDO (ed.), *Régimen jurídico del deporte de personas con discapacidad* (pp. 11-38). Ed. Reus.

PÉREZ TEJERO, J., y LECUMBERRI GÓMEZ, C. (2023). Disability sport in Spain. En C. VAN LINDERT, J. SCHEERDER e I. BRITAIN (eds.), *The Palgrave handbook of disability sport in Europe* (pp. 513-537). Palgrave.

PORTER, M. (2017). *Ser competitivos* (9ª ed.). Ed. Deusto.

PRIETO, J., y PARAMIO-SALCINES, J. L. (2018). The United Nations Convention on the rights of persons with disabilities and its effects on the promotion of elite disability sport: A worldwide analysis. *The Age of Human Rights Journal*, pp. 119-138.

THE OFFICE FOR DISABILITY ISSUES. (2012). *Growing your customer base to include disabled*

people. A guide for business. The Office for Disability Issues.

THE RETURN ON DISABILITY GROUP. (2024). *The global economics of disability*. Return on Disability Company.

UEFA. (2024). *UEFA accessibility guidelines*. UEFA.

U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE. (2006). *Expanding your market: Accessibility benefits older adult customers*. U.S. Department of Justice.

U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE. (2015). *ADA update: A primer for state and local government*. U.S. Department of Justice.

VAN LINDERT, C., SCHEERDER, J., y BRITAIN, I. (2023) (eds.). *The Palgrave handbook of disability sport in Europe*. Palgrave.

WARD. (2021). *Accessibility and disability: UK research and statistics*. SCOPE for business.

WORLD HEALTH ORGANISATION. (2023). *Disability*. World Health Organisation.

ZADEK, S., y WEISER, P. (2004). Conversations with disbelievers. En S. ZADEK (ed.), *Tomorrow's history* (pp. 229-235). Routledge.

El racismo en el fútbol español. Una aproximación histórica

CARLES VIÑAS*

RESUMEN

En la actualidad, el deporte sigue siendo escenario de episodios de racismo. Este artículo examina el racismo en el fútbol ofreciendo una aproximación histórica. A través del análisis de incidentes y estrategias, se aborda su génesis y evolución, dirigiendo la atención hacia jugadores, técnicos y espectadores. También se exploran sus implicaciones sociopolíticas y se evalúan las medidas e iniciativas adoptadas para contrarrestar el racismo en esta disciplina deportiva. Así, se ofrece una perspectiva integral que contribuye a la conciencia crítica en torno al rol del fútbol en la sociedad, destacando la necesidad de afrontar el racismo a nivel social.

1. INTRODUCCIÓN

Para analizar la emergencia y evolución del racismo en el deporte es necesario situarlo en un contexto histórico más amplio. En España la religión fue un agente determinante de las relaciones etnosociales durante siglos (Del Olmo, 2009: 125). Durante la Baja Edad Media y la Era Moderna se fue conformando un cor-

* Universitat de Barcelona (carlesvinas@ub.edu).

pus doctrinario que percibía, por ejemplo, a los moriscos como una entidad extraña que había fracturado la unidad católica de España. Las políticas de limpieza de sangre de la Monarquía hispánica, que discriminaban a los conversos (judíos y musulmanes convertidos al cristianismo), establecieron un precedente de exclusión y marginalización.

Tampoco se pueden obviar las persecuciones a los romanís iniciadas durante la época de los Reyes Católicos mediante la Pragmática de 1494. Más allá de este primigenio antigitanismo, en los siglos XVI y XVII, la expansión colonial española abrió el camino a las actitudes racistas modernas, al iniciarse un periodo en el que se estableció una jerarquía racial basada en la pureza de sangre. Tanto los indígenas americanos como los africanos esclavizados fueron sometidos a una explotación en la que los abusos y los maltratos eran comunes.

A finales del siglo XIX empezaron a divulgarse las teorías etnorracistas genéticas que influyeron a una determinada intelectualidad que, a su vez, contribuyó a su difusión. Posteriormente, el discurso ultranacionalista emergente tras la eclosión del fascismo explotó los prejuicios raciales y el antisemitismo. Durante la dictadura franquista, el régimen promovió una visión homogénea de la identidad española que excluía a las minorías nacionales, étnicas y

raciales. Por ejemplo, la aplicación de la Ley de Peligrosidad Social de 1942 permitió seguir persiguiendo, entre otros, a los gitanos.

Más allá de esta aproximación sintética para contextualizar históricamente los precedentes del racismo en España, expongo, a continuación, la evolución del racismo en el fútbol español, desde los primeros episodios hasta su eclosión y expansión con el surgimiento de los grupos de aficionados radicales. Exploraré las distintas formas de racismo en los estadios, así como los casos más notorios que le otorgaron proyección mediática, de los que se derivó la puesta en marcha de estrategias desde el ámbito institucional y federativo. Y, finalmente, se abordarán aquellas iniciativas, a menudo ignoradas, puestas en práctica por colectivos de hinchas. Se proporcionará así una visión panorámica de la evolución del racismo en el fútbol español que permitirá evaluar cómo se ha afrontado, así como la eficacia de las medidas implementadas.

2. EVOLUCIÓN DEL RACISMO EN EL FÚTBOL ESPAÑOL

Durante el régimen franquista, disciplinas como el fútbol, el baloncesto y el atletismo se promovieron con el fin de demostrar la superioridad y la homogeneidad de la nación española. La participación de atletas de origen no europeo fue limitada y, en muchos casos, activamente desalentada. El fútbol, el deporte más popular en España, fue un claro ejemplo de estas prácticas. Los clubes, controlados por la Administración del Estado, tenían límites a la contratación de jugadores extranjeros, especialmente aquellos de origen africano o latinoamericano, que no se ajustaban a la imagen idealizada del atleta español. Esta exclusión se justificaba a menudo con argumentos sobre la necesidad de preservar la "pureza" del deporte patrio.

Desde su aparición a finales del siglo XIX, el fútbol español contó con clubes en cuya fundación participaron foráneos. No obstante, los primeros episodios de racismo, aislados dada la escasa presencia de jugadores extranjeros, tuvieron lugar en la década de los cincuenta, como los que sufrió el marroquí Larbi Ben Barké cuando era jugador del Atlético de Madrid

(Rodríguez Moya y Arellano, 2019: 47-52). Posteriormente, en los años sesenta y setenta, la proliferación de futbolistas sudamericanos desembocó en la moda de los oriundos, una argucia legal utilizada por los clubes para vincular sus fichajes con algún pariente lejano de origen español, evitando así que ocupara plaza de extranjero. La permisividad de dicha práctica favoreció la llegada de un mayor número de futbolistas latinoamericanos.

En la década de los setenta, España comenzó a abrirse a otras influencias. En aquella década recalieron jugadores negros como el gambiano Alhaji Momodo Njile, contratado por el Sevilla en 1973. Otro caso fue el británico Laurence Cunningham, traspasado en 1979 por el West Bromwich Albion al Real Madrid. El delantero inglés, víctima de abusos raciales en su país (Kavanagh, 2023: 121-156), también sufrió acosos similares en España cuando fue increpado por un aficionado sevillista al grito de "inferior" (Rodríguez Moya, 2012: 73-124). También soportó cánticos racistas el guardameta camerunés Thomas N’Kono durante su etapa en los años ochenta en el RCD Espanyol. Un hecho similar al que padecieron años más tarde otros porteros, como Jacques Songo’o del RCD La Coruña y Wilfred Agbonavbare del Rayo Vallecano, que recibió insultos como "negro, cabrón, recoge el algodón".

La incorporación de futbolistas negros fue ampliándose en paralelo a las transformaciones que sufrió el mercado futbolístico tras la irrupción de canales privados de televisión o la aplicación en 1995 de la conocida como sentencia Bosman, que permitió a los jugadores de la Unión Europea cambiar de club al finalizar su contrato sin pagar ninguna compensación por ello. La llegada de las plataformas televisivas significó grandes emolumentos para los clubes, que sirvieron para contratar a una larga nómina de jugadores extranjeros. Esto se hizo evidente en la composición de unas plantillas integradas por futbolistas africanos originarios de Cabo Verde, Gambia, Ghana, Costa de Marfil, Marruecos, Nigeria, Sudáfrica o Zaire entre otros. Este mayor flujo transformó la naturaleza de los insultos racistas y se dio en paralelo al incremento de su número, al coincidir con la propagación de los grupos de hinchas radicales. Estos colectivos percibían esta transformación como un indicativo de los cambios que acontecían en la sociedad española. Como apun-

taba un miembro de Ultras Sur: “Lo que está sucediendo en el fútbol es un reflejo de lo que tarde o temprano sucederá en otros ámbitos de nuestra sociedad, que, si no se pone remedio, se verá invadida por una legión de extranjeros, que lo único que conseguirán es que España pierda su identidad y muchos españoles pierdan su puesto de trabajo” (Ultras Sur, 1997: 22).

3. LOS GRUPOS RADICALES COMO ALTAVOZ DE UN RACISMO ESTRUCTURAL

Los episodios de racismo en el fútbol español se sucedieron esporádicamente hasta inicios de los años ochenta, cuando la aparición de los grupos radicales, mal llamados ultras (Viñas, 2023: 18-22), estuvo ligado a un incremento de las actitudes racistas (Viñas y Spaaij, 2006: 51-76). Aunque inicialmente se desligaron de planteamientos ideológicos concretos, pronto la mayoría abrazó postulados definidos. Esto fue evidente a finales de aquella década e inicios de los noventa, coincidiendo con la emergencia en las gradas de la moda *skin*. La irrupción del estilo *skinhead* en los estadios, más allá del componente estético, estimuló la radicalización de estos grupos.

Otro elemento relevante para comprender por qué los estadios se convirtieron en escenario de actos racistas es el anonimato que confiere la masa. Como apunta el sociólogo Ramón Llopis-Goig (2009: 35-36), “la sensación de disolución de la identidad personal –en términos de control moral– y la creación de una inercia emocional de naturaleza colectiva producen una sensación de acuerdo tácito que reduce la actividad de los mecanismos inhibitorios y actúa como un marco para legitimar comportamientos racistas y xenófobos que probablemente nunca se exhibirían a nivel individual. Así, se produce una disminución del autocontrol moral de los aficionados, acompañada de un contagio emocional que, a veces, puede conducir a comportamientos violentos o racistas”.

En muchos casos, la adopción de un discurso racista respondía a la réplica de actitudes y comportamientos transgresores propios de los modelos de referencia: el *hooliganismo* britá-

nico y el movimiento ultra italiano. Paradójicamente, la difusión de este racismo se produjo cuando en España el impacto de la inmigración era reducido. El número de personas inmigrantes en 1985 ascendía a 241.971, una cifra muy lejana de la correspondiente a 2023, cuando, según los datos publicados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) la población de nacionalidad extranjera residente en España se situaba cerca de los 6,5 millones (Panadero y García, 1997: 101-114; Aja, 2012: 51).

Por lo tanto, en aquel momento, tal y como algunos investigadores han apuntado, se trató de una manifestación visible de un racismo sin inmigración, dado que España era, en aquel periodo, un país tradicionalmente emisor de emigración y no receptor de inmigrantes. Pese a estos datos, la presencia de extranjeros, en lugar de representar una convivencia enriquecedora, se percibió como una amenaza (Durán y Jiménez, 2006: 75).

La proliferación de artículos en prensa sobre la violencia ultra generó alarma social, lo que reportó a los radicales notoriedad y favoreció, además, la extensión de un arquetipo de hincha racista identificado con la imagen *skin* (cabeza rapada, botas, chaqueta bomber con símbolos políticos). Las palizas y agresiones se amparaban en una ideología que amalgamaba un patriotismo exacerbado junto a un difuso nacionalsocialismo (del que replicaban el racismo biológico). No obstante, se trataba de una doctrina que se reducía a simples lemas de actuación, asociada, según el historiador Xavier Casals (1995: 269), a lo que denominó “la periferia de la política”. Para dicho autor, las acciones de los cabezas rapadas neonazis y, por extensión, de los hinchas radicales que explotaron su imagen, más que vinculadas a la actividad política deben inserirse en lo que se delimita como “una área de difícil definición, donde convergen lo que podríamos designar como *lumpen política* –la actuación de grupúsculos y siglas de entidad minúscula–, la marginalidad juvenil (el mundo de enfrentamientos y rivalidades entre hinchas rivales y bandas juveniles) y la violencia gratuita”. Al respecto, cabe apuntar cómo este proceso de politización de los grupos radicales tuvo lugar más por ósmosis o por contactos en ambientes específicos –estadios o conciertos– que por una formación ideológica profunda. Por tanto, frecuentemente, se reducía a la reproducción de lemas y consignas bási-

cas, el uso de un lenguaje grosero, la exhibición ostentosa de simbología y una deficiente estructuración ideológica.

La consolidación de estos colectivos conllevó que adquirieran una mayor concreción ideológica. Aquellos grupos cuyos integrantes se asociaron mayoritariamente a la extrema derecha –como, por ejemplo, los Ultras Sur (Real Madrid CF), las Brigadas Blanquiazules (RCD Espanyol) o el Frente Atlético (Atlético de Madrid)– fueron los que adoptaron la etiqueta ultra como sinónimo de ultraderechista. Esto provocó que, desde entonces, la totalidad de grupos radicales fueran identificados como tales, pese a que la realidad era mucho más compleja. Además, el protagonismo alcanzado por estos colectivos y la consecuente difusión mediática del estereotipo ultra-vándalo-racista, indujo a asociar los abusos raciales en los estadios únicamente con los radicales, cuando en realidad, una parte importante del público compartía o reproducía en ocasiones este tipo de comportamientos.

Diversas hinchadas de extrema derecha promovieron campañas de protesta contra sus clubes por fichar a un jugador o entrenador negro, como sucedió con el nigeriano Rashid Yekini cuando en 1995 llegó traspasado al Sporting de Gijón y el sector neonazi de su afición realizó pintadas xenófobas contra él. Un año antes ocurrió algo similar en Madrid, cuando las paredes del estadio Santiago Bernabéu se cubrieron de mensajes insultantes (“Ni negros, ni sudacas, ni portugueses” y “Contra el mestizaje. Valdano jamás”) en protesta por el interés del club por entrenadores como el argentino Jorge Valdano, el portugués Artur Jorge o el colombiano Francisco Maturana. Un trato parecido fue el que recibió el colombiano Adolfo Valencia por parte de su afición en el antiguo estadio Vicente Calderón e, incluso, por el máximo mandatario del club, el fallecido Jesús Gil, quién le llamó “negro de mierda”.

La trascendencia del racismo exacerbado exhibido por los radicales contribuyó a que estos se erigieran en su conjunto, aunque erróneamente dada su adscripción política diversa, como los iconos sociales del racismo para los medios de comunicación españoles. Es preciso plantearse si dicho reconocimiento pudo evitar la identificación de actitudes xenófobas o racistas más amplias en el seno de la sociedad y que,

en realidad, estos grupos ejercieran de chivos expiatorios del racismo social estructural existente.

Así, el binomio *hooligan*/racista tiende a ocultar las formas menos visibles de racismo en el fútbol, aquellas que no se forman bajo el estereotipo del gamberro neofascista con la cabeza rapada. Un rasgo central de este proceso es la desatención hacia las expresiones más sutiles que no se ajustan al estereotipo dominante. Estas, a menudo, se han normalizado dentro de la “atmósfera eléctrica” existente en un partido o simplemente han sido toleradas por una masa que no las percibe como algo reprochable.

En las últimas décadas, al abrigo de la irrupción de la derecha radical populista, el racismo biológico explicitado por los grupos radicales próximos a la extrema derecha ha ido transformándose hasta asumir postulados identitarios que ponen énfasis en la preservación y promoción de las características, valores y derechos de una comunidad determinada en oposición a otros grupos o en respuesta a una percepción de amenaza a su identidad. Se trata, pues, de un nacionalismo de cariz étnico que sustituyó al clásico discurso racista de carácter supremacista, aquello que la politóloga Ariane Chebel d’Appollonia (1998: 8) definió como “neorracismo cultural”. Este nuevo racismo, según el sociólogo Michael Wieviorka (1995: 33) “se legitimaría menos invocando una desigualdad de razas que por la idea de ciertas especificidades culturales, nacionales, religiosas y étnicas básicas e incompatibles”.

Tras vivir una etapa de apogeo en los años noventa, el fenómeno de los grupos radicales inició un progresivo declive derivado de diversos factores, como la falta de relevo generacional, la diversidad de opciones de ocio de la juventud, la poca adaptación de los colectivos a las transformaciones que sufrieron los estadios (como el paso de gradas de pie a localidades de asiento) o las medidas implementadas por los clubes y la Liga de Fútbol Profesional (LFP). Todo ello incidió en un movimiento que persistió, aunque en una dimensión más reducida. Otro aspecto destacado, dada su incidencia, fue la emergencia de las gradas de animación, que facilitaban la opción de apoyar incondicionalmente a los equipos sin recurrir a la violencia, potenciando la vertiente más lúdica y creativa. Estos colectivos ejercieron de contrapeso en un fenómeno hasta entonces

monopolizado por las hinchadas más extremistas. No obstante, la llegada a la presidencia de la LFP en 2013 de Javier Tebas implicó una etapa de mayor beligerancia que se acrecentó tras el asesinato de un seguidor del Deportivo de la Coruña en noviembre de 2014. Entonces, la LFP y el Consejo Superior de Deportes (CSD) decidieron endurecer las medidas encaminadas a dificultar el acceso a los estadios de los radicales. La consecuente espiral evidenció la incapacidad de la administración para atajar los cíclicos episodios de violencia y racismo. La estrategia criminalizadora, lejos de lograr decrecer los incidentes, provocó una mayor cohesión de dichas hinchadas.

4. LAS DIVERSAS FORMAS DEL RACISMO EN LOS ESTADIOS

En el deporte, las manifestaciones de racismo y xenofobia son dispares. Las formas más identificables en los estadios incluyen tanto abusos individuales como colectivos. Uno de los más comunes es el consistente en proferir sonidos que emulan el grito de un simio y que, a menudo, se acompañan por gestos propios de los primates. En ocasiones, dicho comportamiento denigrante se acompaña con el lanzamiento desde las gradas de plátanos o cacahuetes (Rodríguez Moya, 2015: 57-62). En algunos casos también se escuchan cánticos compuestos a partir de melodías populares a los que se añaden letras injuriosas. Habitualmente, los que gozan de menor atención son aquellos que acontecen en categorías inferiores o ámbitos no profesionales (Garland y Rowe, 2001: 6).

Respecto a su periodicidad, los sociólogos Back, Crabbe y Solomos exponen cómo “los abusos racistas en los estadios ocurren de manera intermitente; los epítetos y lemas racistas se invocan en contextos específicos y cumplen funciones particulares de tal manera que una serie de partidos puede pasar sin ninguna actividad racista, mientras que un partido con una atmósfera intensificada o las circunstancias adecuadas pueden producir una explosión de actividad racista” (Brown, 1998: 84).

Las expresiones de racismo y xenofobia en los estadios son públicas y fácilmente iden-

tificables, sobre todo a partir de la aplicación de medidas de prevención y control en los años noventa. En cambio, los casos de racismo institucionalizado o semainstitucionalizado que han caracterizado la cultura del fútbol profesional se han tendido a excusar. Se trata, en este caso, de exabruptos por parte de presidentes, entrenadores o jugadores que, posteriormente, se acostumbran a negar (Villena, 2024). En diversas ocasiones el insulto adopta manifestaciones más subliminales, producto de palabras o expresiones coloquiales. Las formas institucionalizadas de racismo y xenofobia son, generalmente, más encubiertas y no necesariamente intencionales.

La contradictoria naturaleza del racismo en el fútbol se aprecia cuando los hinchas se burlan de los jugadores negros rivales, pero a la vez aceptan a los de su equipo. Esto no es óbice para que, en determinadas ocasiones, los aficionados también increpen a sus propios futbolistas (Rodríguez Moya y Arellano, 2019: 137-141). Back *et al.* (1999: 437) denominan a esta dinámica como “nacionalismo de vecindad” puesto que establece “el modelo de inclusión y exclusión por el cual algunos aficionados negros son admitidos como contingentes integrados, mientras otros grupos minoritarios de seguidores negros rivales y jugadores son vilipendiados y rechazados como forasteros”. Este tipo de relaciones complejas también existe entre futbolistas e hinchas radicales de extrema derecha, como ejemplifica lo acontecido en mayo de 2005 tras la finalización de un encuentro en el Santiago Bernabéu, cuando el lateral brasileño Roberto Carlos donó su camiseta a uno de los líderes de los Ultras Sur, el colectivo radical madridista conocido por su tendencia ultraderechista y su belicosidad hacia los inmigrantes.

En último lugar, no se ha estudiado aún con suficiente profundidad cómo, en los últimos años, las redes sociales han ejercido como medio de propagación y amplificación de discursos de odio y mensajes intimidatorios o coercitivos de índole racista con relación al fútbol. En ocasiones desde el anonimato, centenares de aficionados han hostigado a jugadores con mensajes racistas antes, durante y después de los partidos. Un análisis realizado en la Universidad de Oxford señala como uno de cada 15.000 mensajes vertidos en las redes tiene connotaciones

racistas (Gagliardone *et al.*, 2015). De hecho, según un estudio de la compañía digital Séntisis Intelligence, el 20 por ciento de los comentarios realizados en las plataformas sociales durante los partidos de las temporadas 2016-2017 y 2017-2018 son de carácter violento (incluyendo insultos, signos racistas, homófobos o machistas). Uno de cada tres usuarios emite un insulto en las redes sociales durante los encuentros. De ellos, un 63 por ciento son insultos genéricos y casi un 7 por ciento son expresiones denigrantes basadas en argumentos como el color, el origen o la condición humana (García, 2018). Esta práctica, generalmente efectuada desde el anonimato, es cada vez más común y provoca con frecuencia que los jugadores silencien o desactiven sus cuentas. A este respecto, las conclusiones de un estudio de caso sobre la repercusión en las redes del presunto abuso al futbolista valencianista Diakhaby en 2021 exponen cómo el sentimiento de crispación persiste mientras la polémica se mantiene. Además, los investigadores Martín, Buitrago y Beltrán-Flandoli señalan la falta de respuesta de los clubes, cuyos departamentos de comunicación no replican ni bloquean a los usuarios que cometen los abusos (Martín *et al.*, 2022: 133). Este tipo de comportamientos motivó, por ejemplo, la campaña #StopRacismo que en el año 2019 inició la LFP para difundir a través de las redes sociales mensajes contra el racismo. En la campaña se involucró a jugadores y clubes y se implementó el sistema Mood, que constituyó el primer monitor para realizar una auditoría semanal de los discursos de odio en las redes y el nivel de violencia y racismo que se produce en las conversaciones (Panenka, 2024). Está vinculado a la plataforma LaLigaVS y persigue erradicar el odio dentro y fuera del fútbol y la promoción de una sociedad respetuosa e inclusiva, a la vez que trata de involucrar a los espectadores en la denuncia de abusos en los estadios.

5. CASOS NOTORIOS Y RESPUESTAS INSTITUCIONALES

Como se ha expuesto, desde los años ochenta se han ido sucediendo episodios racistas en el fútbol. Aunque inicialmente se trató de casos esporádicos, a partir de la década de los noventa, coincidiendo con la propagación y pro-

yección de las hinchadas radicales, se incrementaron exponencialmente y cobraron notoriedad. En el siglo XXI, pese a decrecer el protagonismo de estos colectivos, los casos de racismo en los estadios persistieron.

Uno de los episodios que generó más revuelo fue el acontecido en noviembre de 2004 con motivo de un encuentro España-Inglaterra en Madrid. Ese día, el público profirió insultos contra diversos futbolistas ingleses. La noche anterior, los jugadores de la selección Sub-21 también fueron objeto de insultos similares, incluyendo gruñidos que imitaban sonidos de monos.

Estos incidentes se sumaron a la polémica originada por el seleccionador español, Luis Aragonés, cuando en un entrenamiento se refirió al delantero Thierry Henry como “negro de mierda”. Diversos políticos británicos y representantes del mundo del fútbol expresaron su desaprobación por la falta de interés de las autoridades españolas por abordar el caso. Algunos medios españoles trataron de minimizar la cuestión (Rodríguez Moya, 2015: 14), mientras que otros desaprobaron la actitud de las autoridades españolas. Las reacciones ante este incidente evidenciaron la falta de consenso social sobre la magnitud del problema, así como la actuación despreocupada de los agentes implicados a la hora de abordar el racismo y la xenofobia en el deporte. Se produjo entonces un proceso de amplificación de los incidentes racistas que presentaba similitudes con la atención prestada por los medios a inicios de la década de los noventa (Spaaij y Viñas, 2005: 79-96).

Un nuevo caso relevante, por la agitación que generó, sucedió dos años más tarde, cuando el delantero camerunés del FC Barcelona, Samuel Eto'o, se negó a seguir jugando y advirtió al colegiado que no seguiría en el terreno de juego si proseguían los insultos racistas dirigidos a él. Tras diversos intentos de abandonar el campo, el futbolista se replanteó la decisión después de conversar con algunos compañeros. El entrenador del club catalán, el holandés Frank Rijkaard, le persuadió diciéndole “que para luchar contra el racismo lo mejor que podía hacer era seguir jugando” (Pérez, 2021). Otros futbolistas como los brasileños Dani Alves o Marcelo también fueron víctimas de abusos racistas en España. En 2014 un aficionado lanzó un plátano al lateral del FC Barcelona

desde las gradas del estadio del Villarreal, aunque este respondió recogéndolo y dándole un mordisco. Este gesto simbólico contra el racismo recibió una gran atención (Rodríguez Moya, 2015).

Todos estos casos pusieron de relieve la necesidad de una reacción más contundente por parte de las instituciones implicadas. En consecuencia, la LFP y la Real Federación Española de Fútbol (RFEF) endurecieron las sanciones e implementaron nuevas medidas de control en los estadios, como el uso de cámaras de vigilancia y el incremento de agentes de seguridad. Los dos organismos pusieron en marcha también campañas educativas para promover la tolerancia y el respeto en el deporte. Se creó, incluso, el Observatorio contra el Racismo, la Xenofobia y la Violencia en el Deporte, constituido en diciembre de 2004 en la sede del CSD, como órgano consultivo integrado en la Comisión Nacional contra la Violencia en los Espectáculos Deportivos. Tiempo más tarde, el propio presidente del Observatorio, Javier Durán González, señaló en una entrevista cómo el hecho de ser un órgano consultivo integrado en dicha Comisión les restaba “independencia y eficacia” (Almeida, 2006). El ente no se volvió a convocar desde la entrada en vigor de la Ley 19/2007, de 11 de julio, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte.

Lejos de ser un instrumento efectivo y ante la inacción de las autoridades, los casos de racismo persistieron durante los años siguientes. Desde entonces otros futbolistas también sufrieron el acoso de espectadores racistas. Este fue el caso de Pierre Webó (2008), Sinama Pongolle (2008), Carlos Kameni (2009), Achille Emaná (2010), Kalu Uche (2011), Iñaki Williams (2016), Samuel Umtiti (2018), Vinicius Tanque (2021), Mujaid Sadick (2023) o Nico Williams (2024), entre otros. Pese a esta sucesión de casos, tal y como se desprende de las 34.000 actas arbitrales recopiladas entre los años 2003 y 2019, tan solo se registraron 68 incidentes por racismo en el fútbol español. Evidentemente, se puede deducir que la mayoría de los colegiados no reflejan este tipo de comportamientos en sus actas porque, según ellos, están centrados en el juego. Pese a que el árbitro tiene la potestad de tomar medidas durante el encuentro, habitualmente estas se limitan a pedir que cesen los abusos racistas por la megafonía del estadio. En las 17 temporadas objeto de análisis, las

aficiones más significadas en este tipo actitudes fueron las del Real Betis y el Atlético de Madrid (Grasso y Andriano, 2019).

Sin duda, el último incidente más mediático fue el que afectó al futbolista del Real Madrid, Vinicius Jr., cuando durante un encuentro disputado en Mestalla en mayo de 2023 recibió insultos y gestos racistas por parte de algunos aficionados valencianistas. De inmediato, el jugador identificó a quién le insultaba desde la grada y buscó la asistencia del árbitro. No era la primera vez que sucedía algo así y, de hecho, el brasileño ha asegurado haber padecido comportamientos similares desde su llegada a España en 2018. Tras el incidente, LaLiga inicialmente criticó al jugador por la imagen que transmitió del campeonato, “donde más de 200 jugadores de raza negra en 42 clubes reciben cada jornada el respeto y el cariño de toda la afición, siendo el racismo un caso extremadamente puntual (diez denuncias) que vamos a erradicar” (Moñino, 2023). “Ni España, ni la liga son racistas” aseguró en sus redes sociales ese mismo mes Javier Tebas, presidente del ente organizador del torneo. Esta opinión fue compartida por diversos políticos, como la presidenta de la Comunidad de Madrid, Isabel Díaz Ayuso, quién manifestó que “España no es un país racista”. Sin embargo, deportistas españoles de élite, como la atleta Ana Peleteiro contradijeron dicha percepción: “Siempre dije que España no era un país racista, que era un país clasista, y la verdad es que no. Hay racismo y se ha visto” (Arribas, 2024: 35). La repercusión del caso suscitó que algunos jugadores y entrenadores se posicionaran, como el valencianista Mouctar Diakhaby, quién afirmó: “No decir nada es ser cómplice”. Por su parte, el entrenador del FC Barcelona, Xavi Hernández, abogó por parar los partidos cuando se produjeran actos racistas.

En marzo de 2024, Vinicius Jr. manifestó como “todo lo que he vivido en cada partido, cada día, cada denuncia, me provoca mucha tristeza. Pero no soy solo yo, sino todos los negros que, no solo en España, sino en todo el mundo, sufren en el día a día el racismo verbal (...) Quiero que las personas negras puedan tener una vida normal como todas las otras” (Álvarez, 2024). A raíz del suceso, el futbolista, aupado por la proyección obtenida por pertenecer al Real Madrid, se erigió en un icono del antirracismo. La FIFA le propuso encabezar

un nuevo Comité de Antirracismo, se le llegó a comparar con Nelson Mandela y llegó a entrevistarse con Colin Kaepernick, el exjugador de fútbol americano de la National Football League que abanderó una protesta contra la brutalidad policial arrodillándose durante la interpretación del himno estadounidense (RTVE, 2023; Gil-Vernet, 2024).

Pese a que ningún debate sobre la deportividad justifica la comisión de abusos racistas, algunos aficionados, y también algunos periodistas, señalaron al jugador como un provocador y desligaron los actos que sufría de cualquier tipo de prejuicio racial. Incluso algunos exfutbolistas profesionales, como el excentrocampista internacional Donato o Pintinho, se expresaron en una línea similar (EFE, 2024; Corcuera, 2024).

Los insultos al jugador se tradujeron en procesos judiciales tras las denuncias interpuestas por LaLiga. Ante el revuelo generado y la persistencia de los abusos, intervino incluso el gobierno de Brasil solicitando a las autoridades españolas que actuaran con más firmeza para abordar el problema. Finalmente, en junio de 2024, se produjo la primera sentencia por insultos racistas en el fútbol español, que resultó en la condena de tres seguidores valencianistas a ocho meses de prisión y dos años de prohibición de acceso a recintos deportivos por un delito contra la integridad moral con agravante de odio (Ruiz, 2024: 47). Pocos meses antes, el FC Barcelona había suspendido la condición de socio a tres de sus aficionados por haber realizado saludos nazis y proferido insultos racistas (Molina, 2019).

Más recientemente, durante la Eurocopa 2024 celebrada en Alemania, el buen juego de los dos extremos de la selección española, Nico Williams y Lamine Yamal, ambos nacidos en España pero con orígenes familiares africanos, les ha convertido “de repente en emblemas de la España multicultural y mestiza” (Cabezas, 2024). Esta narrativa se utilizó como metáfora de una sociedad moderna, diversa e, incluso, antirracista (Tovar, 2024; Fonseca, 2024). Paradójicamente, esto ha coincidido con un incremento de los discursos de odio y antiinmigración en el Congreso y la agenda política del país.

6. INICIATIVAS ANTIRRACISTAS EN EL FÚTBOL ESPAÑOL

En los años setenta, no se llevaron a cabo actuaciones para erradicar los abusos racistas, lo que se explica fácilmente por la entonces exigua presencia de futbolistas negros en la liga y la carencia de conciencia de la problemática. La eclosión de las hinchadas radicales y, posteriormente, la llegada de numerosos futbolistas de orígenes étnicos diversos conllevó una progresiva sensibilización.

A finales de los años ochenta SOS Racismo comenzó a promover campañas divulgativas para combatir el racismo en España. La organización, gestada en Francia en 1982, estableció unas directrices para luchar contra toda discriminación motivada por el color de la piel, el origen o razones de índole cultural. Ya en 2005, la ONG consideró grave la situación del racismo en el fútbol español. En su informe anual incluyó un apartado especial referente a la difusión de la ideología neonazi en los estadios (SOS Racismo, 2005: 246-247). Otra ONG, el Movimiento contra la Intolerancia (MCI), elabora periódicamente el denominado *Informe Raxen sobre racismo y xenofobia en España*, en el que desde finales de la década de los noventa se recogen los incidentes y las actuaciones de grupúsculos radicales vinculados a la extrema derecha (MCI, 2023: 9-32).

Desde inicios del siglo XXI también ha llevado a cabo proyectos sobre la materia la Coalición Española Contra el Racismo, la Xenofobia y las Discriminaciones Relacionadas (CECRA), como la campaña “Patea el racismo fuera del fútbol” o la “Semana de acción contra el racismo”. El colectivo CEPA (Centro de Prevención e Incorporación de Andalucía), ha emprendido acciones similares, organizando jornadas antirracistas (Valecillo, 2012), como la Semana FARE (Football Against Racism in Europe) que se celebra anualmente. De hecho, FARE es una organización creada en 1999 que reúne a individuos, grupos informales y colectivos con el objetivo de combatir la desigualdad en el fútbol y utilizar el deporte como un medio para el cambio social. Años más tarde, la UEFA comenzó a financiar sus actividades (Watcher, 2024).

Todas estas iniciativas se vieron frustradas por la falta de consenso acerca de la dimensión real del problema por parte del gobierno, la federación y los clubes, quienes, persistentemente, minimizan los episodios de racismo (como con el incidente de Aragonés en 2004 o la expulsión del portero Cheik Sarr, víctima de abusos en 2024, por citar dos casos con una diferencia de veinte años). A menudo, únicamente expresan su preocupación tras los sucesos más graves o que provocan un mayor revuelo. Es decir, se actúa puntualmente ante una urgencia, aunque sin la conciencia ni el conocimiento necesarios.

Más allá de las actuaciones institucionales, también los aficionados radicales de izquierdas o antifascistas han emprendido acciones contra el racismo y, de hecho, desde los años noventa diversos colectivos han llevado a cabo campañas en clave antirracista. En noviembre de 1995, por ejemplo, los grupos Herri Norte Taldea (HNT) y Abertzale Sur, ambos del Athletic Club de Bilbao, cooperaron con SOS Racismo en la organización de una manifestación bajo el lema “A favor de inmigrantes y contra el racismo en el fútbol” (Torcida Antifeixista, 1996: 31). No fue un caso aislado. También se posicionaron abiertamente contra el racismo en los estadios grupos como Riazor Blues (RCD La Coruña), Brigadas Amarillas (Cádiz CF), Frente Blanquiazul (CE Tenerife), Almogàvers (FC Barcelona) o Bukaneros (Rayo Vallecano), que anualmente celebran las jornadas contra el racismo bajo el lema “Las gradas unen, el racismo divide” (Portal Vallecas, 2024). En esta misma línea se han movilizado colectivos como Indar Gorri (CA Osasuna), que en 2010 organizó una “Jornada antirracista”, el Kolectivo Sur (Xerez), responsable de diversos murales antirracistas en su estadio en 2020 o el grupo Gate 22 (Sevilla CF) que en 2022 exhibió una pancarta con el lema “Gol Norte Antirracista”.

7. ESTRATEGIAS DESDE EL ÁMBITO POLÍTICO Y FEDERATIVO

Cuando las autoridades han decidido actuar, aunque fuera apremiadas por algún episodio comprometedor –como el caso de España-Inglaterra de 2004–, lo han hecho en tres ámbitos diferentes: las políticas institucionales, las campañas de concienciación (como

“¡Di basta al racismo!”) (Torres y Martín, 2005: 52) y la colaboración internacional.

En respuesta a los incidentes de racismo en España, la LFP y la RFEF propusieron sanciones severas. Estas incluían multas de hasta 60.100 euros (Borasteros, 2004: 71), suspensiones, la descalificación de equipos (nunca implementada) y la clausura de gradas o estadios. También se había prohibido, mediante la Ley del Deporte 1990, la exhibición de símbolos que inciten a la violencia y el odio racial (artículos 66 y 67). La legislación explícita cómo los clubes que acogen los encuentros son los responsables de retirar dicha iconografía y prohibir el acceso a los individuos que la porten. No obstante, diversos estudios señalan cómo estas directrices han sido insuficientes o ineficaces (Spaaij, 2006).

Además, en 2005 se elaboró un *Protocolo de Actuaciones contra el Racismo, la Xenofobia y la Intolerancia en el Fútbol* (MCI, 2005: 59-66) que recoge medidas como la supresión de barreras para los inmigrantes, el fomento de la deportividad, el aumento de vigilancia en los estadios, un mayor celo en su aplicación, la adopción de medidas contra aquellos que manifiesten conductas racistas o la potestad del árbitro para suspender un partido si aprecia ofensas racistas.

Dos años más tarde entró en vigor la citada Ley 19/2007 contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte, que contiene un artículo específico sobre los actos racistas, el 2.C, que incluye un rango de sanciones para aquellos que los cometan. Estas sanciones van desde los 3.000 euros por infracciones graves, hasta los 60.000 euros y el cierre parcial de una grada o estadio para aquellas consideradas muy graves (MCI, 2022: 5).

En el ámbito policial se optó por una estrategia punitiva complementaria a las sanciones administrativas propuestas por la Comisión Antiviolenencia. Tras años de inacción, las fuerzas policiales comenzaron a investigar el fenómeno de las hinchadas radicales, con el objetivo de abordar los episodios de racismo con mayores garantías. Sin embargo, esta fijación en los aficionados jóvenes comportó que, a menudo, se ignoraran las manifestaciones racistas protagonizadas por el resto de los espectadores (Seara Ruiz y Sedano Jiménez, 2001: 6).

En colaboración con organizaciones no gubernamentales y grupos de derechos humanos también se han lanzado campañas educativas para promover la tolerancia y el respeto en el deporte y sensibilizar a los aficionados, jugadores y entrenadores sobre los efectos dañinos del racismo y la importancia de la diversidad en el fútbol. Algunos ejemplos son *Sport for One Humanity* (2024), "En el deporte, que lo que importa, importe" (2023) del CSD o "Fútbol por los objetivos" (2022) de la ONU, en colaboración con la RFEF, para aprovechar el poder del fútbol como agente de cambio.

Las acciones puestas en marcha no solo se centran en la erradicación del racismo en los estadios, sino que también buscan reducir los prejuicios a nivel social. A través de la educación y la sensibilización se espera crear un ambiente más inclusivo y respetuoso tanto dentro como fuera del terreno de juego. La transmisión de estos valores, como el propio antirracismo, es algo que algunos clubes ya trabajan, a través de su cuerpo técnico, desde el fútbol formativo.

Este tipo de iniciativas promovidas por la LFP o la RFEF, como "Afición+ Respeto= Vive el fútbol" (2014) o "Racistas, fuera del fútbol" (2023) han sido una herramienta más en la lucha contra el racismo en el fútbol español. También algunos clubes han colaborado en iniciativas similares promovidas por medios de comunicación, como fue el caso de "Sin respeto no hay juego" impulsada por la UNESCO y la Cadena SER en el año 2017, que contó con el apoyo del FC Barcelona y del Real Madrid. Se trató de una campaña de divulgación y concienciación para trasladar a la opinión pública la necesidad de combatir la discriminación y el racismo en el fútbol.

Incluso algunas marcas comerciales explotaron la causa antirracista usando la imagen de sus deportistas. Este fue el caso, por ejemplo, de la campaña *Stand Up, Speak Up* (Levántate y habla) iniciada por el delantero francés Thierry Henry y Nike. Esta campaña recibió algunas críticas de jugadores, como Gary Neville, que acusó a la empresa norteamericana de desvirtuar la causa antirracista (Kelso, 2005). Más recientemente, en 2023, otras marcas como Puma o Adidas, patrocinadoras de jugadores implicados en abusos, también se posicionaron públicamente contra el racismo. De hecho, Nike lanzó ese mismo año una nueva campaña, *Stop looking the other way*, para apoyar a Vinícius Jr.

8. REFLEXIONES FINALES

Tal y como se ha puesto de relieve a lo largo de este artículo, el racismo y la xenofobia en el deporte y, por extensión, en el fútbol español no son un fenómeno nuevo. A pesar de los avances, el racismo en los estadios sigue siendo un problema significativo y, a la vez, complejo. Sus formas son diversas e incluyen manifestaciones visibles (gritos simiescos colectivos y exhibición de símbolos neonazis) y otras más subliminales. Se trata, a menudo, de un racismo encubierto que se ampara bajo el argumento de ser un simple mecanismo para desestabilizar al rival, aquello que Crabbe (2000: 38-40) denomina el "insulto eficaz". Es un racismo que ha evolucionado, no basado únicamente en las diferencias biológicas que explotan los discursos supremacistas, sino que se asienta en el racismo cultural (el nativismo, es decir, la defensa de una identidad frente a la creciente aparición de comunidades de inmigrantes). No obstante, las actitudes racistas persisten entre algunos aficionados. La implementación desigual de las sanciones (Valero, 2018) y la falta de una política coherente y unificada son algunos de los desafíos que aún deben abordarse.

La lucha contra el racismo en el fútbol requiere un enfoque poliédrico que combine sanciones, educación y sensibilización. Es fundamental que todos los actores involucrados, desde las autoridades deportivas hasta los aficionados, trabajen al unísono. Sin embargo, esto parece una tarea inviable dado que el fútbol, que actúa como un reflejo de la sociedad, únicamente replica y, a menudo y debido a su proyección, amplifica, un problema estructural de nuestra sociedad. Así lo reflejan las políticas en materia migratoria de los sucesivos gobiernos, la aplicación de la Ley de Extranjería, los diversos centros de internamiento de extranjeros existentes, las denominadas devoluciones en caliente, las identificaciones policiales por perfil racial, la demanda de movilizar al Ejército para controlar las fronteras o la creciente difusión de discursos de odio por parte de partidos que asocian inmigración con delincuencia.

Como se ha expuesto al inicio de este artículo, el racismo en el deporte español tiene raíces históricas profundas que desbordan el ámbito estrictamente deportivo. A lo largo de

las décadas, las actitudes y abusos racistas han evolucionado, pero no han desaparecido. Los cambios en el modelo del fútbol profesional a inicios de la década de los noventa, sumados a los efectos de la posterior globalización, comportaron una mayor diversidad, pero también revelaron el carácter persistente del racismo.

El principal obstáculo para tratar de erradicar o atenuar los incidentes en los estadios es la falta de voluntad y determinación de los agentes implicados, al no percibir este tipo de comportamientos y abusos como un problema real (MCI, 2022: 3). Más allá de los casos más mediáticos o de mayor trascendencia, que obligan a instituciones y federaciones a actuar –a menudo con urgencia e ineficacia–, el racismo y la xenofobia habitualmente son ignorados o reducidos a la categoría de anécdota. En este sentido, las autoridades acostumbran a mantener una actitud pasiva algo extensible a los clubes, que se relacionan con los aficionados radicales, y también a diversos futbolistas que confraternizan con ellos.

Otro desacierto fue vincular este tipo de comportamientos, única e insistentemente, con los grupos radicales. Se ignoraba así el carácter estructural del racismo y se reducía, sin distinción alguna, a la totalidad de colectivos radicales. Situar el foco únicamente en los “ultras” desvía la atención del hecho de que los comportamientos racistas y xenófobos en los estadios también son reproducidos por otros aficionados, directivos y jugadores.

A pesar de los avances, los esfuerzos para combatir el racismo en el deporte siguen siendo insuficientes. Las respuestas han servido, en muchas ocasiones, para minusvalorar e, incluso, banalizar las manifestaciones racistas. Así se puso de relieve cuando se minimizaron los gritos racistas proferidos por la inmensa mayoría del público durante el partido España-Inglaterra (Hawkey, 2004: 16), la reacción de la RFEF a las palabras de Luis Aragonés (Jacques, 2005), la multa a Bukaneros por exhibir un tifo antirracista (Valero, 2018), la expulsión de un portero víctima de insultos racistas (Moragón, 2024) o la demora en identificar y detener a los aficionados que profirieron insultos racistas contra los jugadores Raphinha, Ansu Fati y Lamine Yamal en el estadio Santiago Bernabéu (Novo, 2024). Además, las medidas y programas oficiales encaminados a reducir este tipo de com-

portamientos generalmente se han incumplido o han sido inconsistentes, como en el caso del Plan de Acción contra el Racismo 2020-2025 de la Unión Europea (MCI, 2023: 3). Por todo ello, las estrategias institucionales y las campañas educativas deben ir acompañadas de un cambio cultural más amplio, que reconozca y celebre la diversidad como una fortaleza y no como una amenaza, sobre todo en un contexto como el actual. Solo entonces el deporte español podrá ser verdaderamente inclusivo y representativo de todos sus ciudadanos.

BIBLIOGRAFÍA

AJA, E. (2012). *Inmigración y democracia*. Madrid: Alianza editorial.

ALMEIDA, A. (2006). No existe voluntad para acabar con la simbología neonazi en los estadios. *Diagonal*. <https://www.diagonalperiodico.net/culturas/no-existe-voluntad-para-acabar-con-la-simbologia-neonazi-estadios.html>

ÁLVAREZ, D. (2024). Vinicius rompe a llorar al hablar de los ataques racistas que sufre: Solo quiero jugar al fútbol. *El País*. <https://elpais.com/deportes/futbol/2024-03-25/video-vinicius-se-rompe-hablando-de-los-ataques-racistas-que-sufre-solo-quiero-jugar-al-futbol.html>

ARRIBAS, C. (2024). En España hay racismo, se ha visto. *El País*. <https://elpais.com/deportes/juegos-olimpicos/2024-06-17/ana-peleteiro-en-espana-hay-racismo-y-se-ha-visto.html>

BACK, L., CRABBE, T., y SOLOMOS, J. (1999). Beyond the racist/hooligan couplet: race, social theory and football culture. *British Journal of Sociology*, 50(3), 419-442.

BORASTEROS, D. (2004). Antiviolencia pide que se castiguen con las máximas penas los insultos racistas. *El País*. https://elpais.com/diario/2004/12/03/deportes/1102028413_850215.html

BROWN, A. (ed.). (1998). *Fanatics! Power, Identity and Fandom in Football*. Londres: Routledge.

CABEZAS, F. (2024). La España barrial y rebelde es la de verdad. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/deportes/20240715/espana-barrial-rebelde-105638623>

CASALS, X. (1995). *Neonazis en España*. Barcelona: Grijalbo.

CHEBEL D'APOLLONIA, A. (1998). *Los racismos cotidianos*. Barcelona: Bellaterra.

CORCUERA, J. (2024). Pintinho: Vinicius es un provocador y un payaso. *ABC*. <https://www.abc.es/deportes/futbol/pintinho-vinicius-provocador-payaso-20240622151636-nt.html>

CRABBE, T. (2000) Las mil caras del racismo en el fútbol. *El Correo de la Unesco*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121217_spa

DEL OLMO, J. M. (2009). *Historia del racismo en España*. Córdoba: Almuzara.

DURÁN, J., y JIMÉNEZ, P. J. (2006). Fútbol y racismo: un problema científico y social. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 2(3), 68-94.

EFE. (2024). Donato: La situación con Vinicius es de provocación, no de racismo. *As*. <https://as.com/futbol/internacional/donato-la-situacion-con-vinicius-es-de-provocacion-no-de-racismo-n/>

FONSECA, D. (2024). España celebra la diversidad y adora a Lamine Yamal. *El País*. <https://elpais.com/deportes/eurocopa-futbol/2024-07-14/sondeo-40db-que-pensamos-de-la-seleccion-espana-celebra-la-multiculturalidad-y-adora-a-lamine-yamal.html>

GAGLIARDONE, I., GAL, D., ALVES, T., y MARTÍNEZ, G. (2015). *Countering online hate speech*. París: Unesco.

GARCÍA, A. (2018). El 19,6 % de los comentarios en redes durante los partidos de fútbol son violentos. *Cadena SER*. https://cadenaser.com/programa/2018/02/12/el_larguero/1518437294_539818.html

GARLAND, J., y ROWE, M. (2001). *Racism and Anti-Racism in Football*. Basingtoke: Palgrave.

GIL-VERNET, P. (2024). Vinicius y Kaepernick, unidos contra el racismo. *Mundo deportivo*. <https://www.mundodeportivo.com/futbol/real-madrid/20240206/1002185326/vinicius-kaepernick-unidos-racismo.html>

GRASSO, D., y ANDRINO, B. (2019). El racismo en 34.000 actas arbitrales: 68 partidos de fútbol con insultos xenófobos. *El País*. https://elpais.com/deportes/2019/12/20/actualidad/1576856967_190133.html

HAWKEY, I. (2004). Football: Shame in Spain. *The Sunday Times*. <https://www.thetimes.com/world/europe/article/the-times-view-on-racist-abuse-of-football-players-spains-shame-zdcjpk5jx>

HINCHAS Y SUPPORTERS. (1997). *Pamplona: Jornada contra el racismo*, 8, 10-11.

JACQUES, M. (2005). The shame in Spain. *The Observer*. <https://www.theguardian.com/sport/2005/may/08/europeanfootball.football>

KAVANAGH, D. (2023). *Different Class. La historia de Laurie Cunningham*. Oviedo: Bruxismo Ediciones.

KELSO, P. (2005). Nike denies cashing in on anti-racism. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/uk/2005/feb/11/football.paulkelso>

LLOPIS-GOIG, R. (2009). Racism and Xenophobia in Spanish Football: Facts, Reactions and Policies. *Physical Culture and Sport Studies and Research*, 47(1), 35-43.

MARTÍN GARCÍA, A., BUITRAGO, Á., y BELTRÁN FLANDOLI, A. M. (2022). Fútbol, racismo y Twitter. Diseción del discurso del odio en el caso Diakhaby. *Razón y palabra*, 26(113), 123-139.

MCI. (2005). *Informe Raxen. Especial 2005. Racismo y violencia ultra en el fútbol*. Madrid: Movimiento contra la Intolerancia.

MCI. (2022). *Informe Raxen*. Madrid: Movimiento contra la Intolerancia.

MCI. (2023). *Informe Raxen*. Madrid: Movimiento contra la Intolerancia.

MOLINA, M. (2019). El Barça fa fora els socis detinguts a París. *Ara*. https://www.ara.cat/esports/barca/barca-suspen-socis-tres-detinguts-paris-pels-incidents-camp-psg_25_5010358.html

MOÑINO, L. (2023). La FIFA se solidariza con Vinicius mientras que LaLiga se defiende y ataca al jugador. *El País*. <https://elpais.com/deportes/2023-05-22/la-fifa-se-solidariza-con-vinicius-mientras-que-laliga-se-defiende-y-ataca-al-jugador.html>

MORAGÓN, J. (2024). Sarr se enfrenta a una grave sanción pese a sufrir insultos racistas: podría estar fuera de 4 a 8 partidos. *Marca*. <https://www.marca.com/futbol/federacion-espanola-futbol/2024/03/31/66090865e2704e0c228b45ac.html>

NOVO, C. (2024). Racisme al ralenti. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/encatala/20241119/10118820/racisme-ralenti.html>

PANADERO, M., y GARCÍA, C. (coord.) (1997). *Migraciones extranjeras en la Unión Europea*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

PANENKA. (2024). Mood: un paso más para acabar con el odio en nuestro fútbol. *Panenska*. <https://www.panenska.org/laliga/mood-un-paso-mas-para-acabar-con-el-odio-en-nuestro-futbol/>

PÉREZ, Á. (2021). Quince años del plantón de Eto'o por racismo en Zaragoza: No juego más. *Mundo Deportivo*.

PORTAL VALLECAS. (2024). Jornadas contra el racismo 2024. *Portal Vallecas*. <https://mastodon.la/@PortalVallecas/112020548552502529>

RODRÍGUEZ MOYA, S. (2012). *Tarjeta negra al racismo*. Madrid: Fragua.

RODRÍGUEZ MOYA, S. (2015). *Mordisco al racismo*. Almería: Círculo Rojo.

RODRÍGUEZ MOYA, S., y ARELLANO, M. (2019). *Sin odio, de la A a la Z. Racismo y otras discriminaciones en el fútbol*. Almería: Círculo Rojo.

RTVE. (2023). Vinicius encabezará el nuevo Comité Antirracismo de la FIFA. *RTVE*. <https://www.rtve.es/deportes/20230615/vinicius-encabezara-comite-antirracismo-fifa/2449588.shtml>

RUIZ, C. (2024). Primera condena por racismo. *La Vanguardia*. <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-1a-edicion/20240611/282230900845510>

SEARA RUIZ, J. M. y SEDANO JIMÉNEZ, D. (2001). *Radiografía de los grupos ultras en acontecimientos deportivos*. Madrid: Dykinson.

SOS RACISMO. (2005). *Informe anual 2005 sobre racismo en el Estado español*. Barcelona: Icaria.

SPAAIJ, R. (2006). *Understanding Football Hooliganism. A Comparative Study of six Western European Football Clubs*. Amsterdam: DUP.

SPAAIJ, R., y VIÑAS, C. (2005). Passion, Politics and Violence. A Socio-historical Analysis of Spanish Ultras. *Soccer & Society*, 6(1), pp. 79-96.

TORCIDA ANTIFEIXISTA. (1996). *Etorkinaren Eguna* (Día del Inmigrante), 7, 30-31.

TORRES, D., y MARTÍN, L. (2005). Las estrellas claman contra el racismo. *El País*. https://elpais.com/diario/2005/02/16/deportes/1108508403_850215.html

TOVAR, M. (2024). Lamine Yamal y Nico Williams también golean al racismo. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20240712/lamine-yamal-nico-williams-goleada-racismo-permiten-sonar-jovenes-migrantes-105445098>

ULTRAS SUR. (1997). *En el fondo hay sitio*, 110, 22.

VALECILLO, M. Á. (2012). La Semana FARE estuvo en Carranza. *Portal cadista*. <https://www.portalcadista.com/cadizcf-aficioncadista/15821-la-semana-fare-estuvo-en-carranza>

VALERO, A. (2018). Antiviolenencia multa al Rayo con 30.000 euros... ipor un tifo contra el racismo! *Marca*. <https://www.marca.com/futbol/rayo/2018/02/22/5a8f279446163f692b8b45fa.html>

VILLENA, J. C. (2024). Se cumplen tres años del insulto racista a Diakhaby en Cádiz. *Las Provincias*. <https://www.lasprovincias.es/valenciacf/cumplen-tres-anos-insulto-racista-diakhaby-cadiz-20240404122804-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.lasprovincias.es%2Fvalenciacf%2Fcumplen-tres-anos-insulto-racista-diakhaby-cadiz-20240404122804-nt.html>

VIÑAS, C. (2023). *Ultras. Los radicales del fútbol español*. Barcelona: Bellaterra.

VIÑAS, C., y SPAALI, R. (2006). Medidas y políticas de intervención acerca del racismo y la xenofobia en el fútbol español. *Sistema. Revista de ciencias sociales*, 192(1), 51-76.

WATCHER, K. (2024). Racism in Football. Football Against Racism: The FARE Experience. *UN Chronicle*. <https://www.un.org/en/chronicle/article/racism-football-football-against-racism-fare-experience>

WIEVIORKA, M. (1995). *The Arena of Racism*. Londres: Sage.

La lucha contra el dopaje en el deporte tradicional y popular. El caso de La Agencia Vasca Antidopaje

EKAIN ZUBIZARRETA ZUZUARREGI*

RESUMEN

Este artículo analiza la creación de la Agencia Vasca Antidopaje y, de manera más general, el sistema vasco antidopaje. El sistema del País Vasco es único en el mundo, ya que, en los países con una agencia nacional antidopaje, ninguna comunidad autónoma o región cuenta con su propia legislación y agencia especializada. El análisis señala la necesidad de regular prácticas poco o nada controladas por el sistema estatal: el deporte amateur y los deportes tradicionales. Por otro lado, los datos presentados muestran coherencia entre las necesidades identificadas y la actividad de la AVA. El análisis nos lleva a concluir que su labor complementa y refuerza la actividad estatal.

1. INTRODUCCIÓN

A partir de los años 60, los Estados y las organizaciones deportivas comenzaron a desarrollar y aplicar regulaciones antidopaje. Inicialmente las medidas se implementaron de manera dispersa y desorganizada, lo que puso de manifiesto la necesidad de una polí-

* Universidad del País Vasco (ekain.zubizarreta@ehu.eus).

tica común (Houlihan, 1999). Este desafío se abordó mediante la creación en 1999 de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA, por sus siglas en inglés) y la instauración del Programa Mundial Antidopaje que proporcionó un marco antidopaje unificado. El Código Mundial Antidopaje, aprobado en 2003 (Demeslay, 2013), es su principal herramienta. Tras su adopción, los Estados tenían entre manos la tarea de implementar las disposiciones del Código en sus contextos nacionales, ajustando sus legislaciones locales para estar en consonancia con el mismo (Hanstad *et al.*, 2008).

En este escenario de creciente armonización global, la Comunidad Autónoma del País Vasco (CAV) redactó y aprobó su propia ley antidopaje, que incluía la creación de la Agencia Vasca Antidopaje (AVA), que contaría con un equipo reducido, compuesto por una persona a tiempo completo y colaboradores externos que se encargarían puntualmente de los controles. Tanto la ley como la creación de la agencia vasca fueron aprobadas en 2012, a pesar de que España ya contaba con una ley nacional armonizada. Fue un paso inesperado que suscitó alguna crítica¹.

¹ Por ejemplo, el comentario crítico de Román Mendoza, entonces jefe de prensa de la Federación Española de Ciclismo, se puede leer en su blog: <https://luisromanmendoza.blogspot.com/2012/05/es-necesaria-una-legislacion-autonomica.html?m=1>

A nivel mundial, no existía ni existe todavía ningún otro país que cuente con una Organización Nacional Antidopaje (ONAD) y una agencia autonómica o regional. La WADA reparte las labores antidopaje principalmente entre las federaciones internacionales —encargadas de los atletas de alto nivel y de las competiciones internacionales—, y las ONAD —encargadas de los deportistas con licencias nacionales o autonómicas y de las competiciones de ámbito nacional². Por lo tanto, en el caso español, la ONAD ya cubría a todos los atletas nacionales.

Teniendo esto en cuenta, ¿cómo se puede explicar y justificar la creación de una agencia autonómica como la AVA, considerando que los deportistas vascos ya estaban bajo la supervisión de la ONAD? ¿Había argumentos deportivos suficientes para ello? La hipótesis es que la creación de la AVA por parte del Gobierno Vasco estuvo motivada principalmente por una cuestión de identidad nacional más que por una necesidad estrictamente deportiva o un interés por reforzar la lucha contra el dopaje. Las relaciones entre la identidad nacional y el deporte han sido estudiadas en profundidad por los politólogos. Las naciones, entendidas aquí como “comunidades imaginadas” (Anderson, 1991) pueden hacer uso de “elementos unificadores” o símbolos que estimulen el nacionalismo. Los equipos deportivos y, sobre todo, las selecciones y sus victorias pueden ser percibidos como símbolos. En el caso del País Vasco, esta relación ha sido estudiada por Aizpuru (2011) y por Rojo (2013). Este último ha estudiado el rol que han jugado equipos como el Athletic de Bilbao o el Euskaltel-Euskadi como elementos unificadores, cubriendo en cierto modo el vacío existente por la ausencia de una selección vasca oficial. Es razonable pensar que los responsables tras la decisión sobre la regulación antidopaje vasca y la AVA pudieron haber tenido como objetivo su uso como símbolos nacionalistas.

Aunque puede parecer poco común, es importante señalar aquí que las políticas públicas, aparte de los beneficios y ventajas o desventajas que puedan ofrecer a una comunidad particular, pueden también tener una función simbólica (Edelman, 1976). Es decir, una acción política puede tener efectos simbólicos sobre la

² Los organizadores de algunos eventos deportivos o el Comité Olímpico Internacional (COI) también tienen sus sistemas antidopaje, pero el sistema antidopaje se apoya sobre todo en las ONAD y en las federaciones internacionales.

población sin que esta obtenga recursos tangibles o pueda sentir sus efectos o consecuencias. En el caso del nacionalismo vasco, se pueden poner varios ejemplos de políticas públicas con un gran componente simbólico: el Estatuto de Autonomía de la CAV y la posibilidad de la participación de Navarra (Gobierno de España, 1979: art. 2) o el artículo 54.1 de la Ley 2/2023 del deporte de la CAV (Gobierno Vasco, 2023) que fija que las federaciones vascas deben promover “la participación de las selecciones vascas en competiciones estatales e internacionales, incluidas las oficiales”. Los dos casos descritos tienen una carga simbólica notable para la nación vasca, puesto que responden a deseos de parte de la población y los transponen a la regulación, aunque su aplicación real sea poco probable o irreal en la práctica.

Este artículo se propone analizar el proceso de creación de la AVA con el objetivo de elucidar la motivación de sus responsables políticos y analizar, a continuación, la actividad de la agencia. Para ello, se realizaron cuatro entrevistas semiestructuradas y diversas sesiones de observación sobre el terreno. Tres de las entrevistas se realizaron entre 2015 y 2016 y la última en 2022. Los entrevistados incluyeron personas con responsabilidades en el gobierno autonómico, juristas especializados y técnicos antidopaje. Para completar la información, se realizaron diversas sesiones de observación participante durante 2022 con el fin de observar la realidad sobre el terreno y contrastar la evidencia con la información recogida mediante las entrevistas. Las sesiones de observación mencionadas se llevaron a cabo durante una actividad de formación para controladores antidopaje y en las prácticas como agentes de control que derivaron de esta formación, realizadas en 2022 en el marco de diversas competiciones deportivas celebradas en la CAV.

En la primera sección de los resultados, el capítulo mostrará como la creación de la AVA estuvo marcada por la necesidad que percibían los responsables de la toma de decisiones de regular prácticas casi o nada controladas como el deporte *amateur* y las competiciones de deporte tradicional, pero también por un doble objetivo simbólico: por un lado, el de desmarcarse de la deteriorada imagen internacional que tenía España por la gestión de la Operación Puerto y, por otro lado, la intención de carácter identitario de crear instituciones propias.

En la segunda parte, se analizará la actividad de la agencia vasca. Se dará cuenta de la labor, innovadora en parte, realizada en el deporte *amateur* y de las acciones que lleva a cabo en el deporte tradicional. Se pretende así aportar mayor conocimiento a la lucha antidopaje a nivel regional y estatal y poner de manifiesto que una lucha antidopaje coordinada que trabaje a nivel autonómico y nacional puede favorecer la eficacia de estas iniciativas en la CAV y en todo el territorio español.

2. LA DECISIÓN DE CREAR EL SISTEMA VASCO ANTIDOPAJE

El proceso de armonización dirigido por la WADA no solo ha conseguido armonizar normativas y herramientas antidopaje, sino también las representaciones de cómo debe ser la lucha antidopaje (Demeslay, 2013). El sistema antidopaje de la WADA concibe el dopaje como una de las peores infracciones contra la igualdad de oportunidades en el deporte y, de manera más general, contra nuestros valores como sociedad. La lucha antidopaje se basa sobre todo en políticas de control y sanción –aunque cada vez estén tomando más peso la prevención y la educación– y no se aceptan enfoques alternativos como el de la reducción de riesgos (Dimeo, 2016). Los responsables autonómicos vascos entrevistados comparten esos principios:

“El deporte es una actividad intergeneracional que encarna valores positivos. Contribuye a la formación de los niños y mejora las capacidades físicas de las personas y, en general, su bienestar. El dopaje es lo opuesto a esto. [...] Y es nuestro deber mantener el sistema deportivo al margen de ello”.

“Luchar contra el dopaje es luchar contra los tramposos que buscan obtener resultados violando la ética deportiva y su propia salud, ya que no siempre son conscientes de los riesgos que asumen”.

Partiendo de esta perspectiva y centrándose en la realidad deportiva de la CAV, identificaron ciertos vacíos que dejaba la legislación española:

“Existen tres prácticas en el sistema deportivo vasco que no estaban controladas, pero que deberían estarlo: el deporte animal, el deporte tradicional y las carreras populares. En estas prácticas, no había controles, por lo que los atletas o los dueños de los animales eran libres de utilizar el dopaje para mejorar su rendimiento”.

Estas afirmaciones tenían su origen en actuaciones sospechosas y algún caso de dopaje que tuvieron lugar en años anteriores y durante el proceso de redacción de la ley. El “caso Astillero” fue el más sonado y dejó en evidencia la debilidad de la regulación vasca para controlar y aplicar sanciones. Todos los tripulantes de una trainera (bote de competición de remo tradicional del Cantábrico) declararon haber tomado corticoides para la competición más importante del año. Tras un largo proceso, se imputó al médico del club, pero finalmente no se aplicó ninguna sanción ni a los remeros, ni al club, ni al médico. Como mencionaban los decisores vascos, también hubo actuaciones sospechosas por parte de corredores *amateurs* en pruebas populares o de bueyes en las competiciones de deporte tradicional de arrastre de piedra (en euskara *idi-probak*); como se verá más adelante, estas sospechas no eran infundadas y, desde la aplicación de la Ley Vasca Antidopaje, ha habido varios positivos de ese tipo. La literatura científica ha documentado numerosos casos donde el dopaje o las sospechas de dopaje provoca cambios en las representaciones de los decisores o que los incita a actuar con urgencia. El “caso Festina”, por poner un ejemplo, impulsó la intervención pública de los estados y la creación de la WADA (Demeslay, 2013; Hanstad *et al.*, 2008) así como cambios en la perspectiva que se tenía del dopaje en Francia (Sallé, 2004).

Volviendo a la CAV, desde 1998 se contaba con un marco sancionador para las infracciones antidopaje explicitado en la Ley 14/1998 del Deporte. Sin embargo, esta regulación era casi imposible de aplicar en la práctica y, según los entrevistados, era evidente que la legislación vasca había quedado “obsoleta” y “había lagunas que no se habían previsto”. El sistema antidopaje español, por su parte, contemplaba el deporte animal en su ley de 2006 pero no se realizaban controles y, de hecho, apenas se controlaban las competiciones de deporte tradicional. Pero, además, el sistema español se

encontraba fuertemente desacreditado a nivel internacional por las consecuencias de la Operación Puerto³ y de su gestión por parte de las instituciones. A día de hoy es uno de los mayores escándalos de dopaje a nivel internacional y tuvo una enorme influencia en la evolución del sistema antidopaje (Zubizarreta y Demeslay, 2021). Así lo manifestó un jurista especializado en la temática que formó parte del trabajo cualitativo:

“En 2009 todavía seguía en marcha el proceso de [la Operación] Puerto y en ese momento no podíamos esperar a que evolucionara la legislación [española]. [...] Entonces, pensamos que, al tener competencia exclusiva y nuestras propias instituciones, podríamos hacer dos cosas: actuar como el Estado y no hacer nada o ejercer nuestras competencias. Y elegimos la segunda. [...] Es que la comunidad internacional tenía derecho a estar indignada con la situación española porque la lucha contra el dopaje dejaba mucho que desear y nosotros teníamos el deseo de acabar con la idea de que había una gran tolerancia hacia el dopaje”.

Tal y como se desprende del extracto anterior, la mala imagen que tenía el sistema antidopaje (y deportivo) español a nivel internacional influyó en la decisión de los responsables vascos. La medida tenía como objetivo desligar el sistema deportivo de la CAV del sistema español, seriamente cuestionado. Por consiguiente, se trataba de una política simbólica al sentido de Edelman (1976) de diferente naturaleza respecto a la hipótesis que lanzábamos al comienzo del capítulo, aunque también podía servir para distinguir a la CAV del resto del Estado. En todo caso, este no era el único argumento de marcado carácter simbólico, puesto que varios entrevistados afirmaron que la Ley Vasca Antidopaje respondía, en parte, a una motivación identitaria de crear instituciones propias a la CAV y de reafirmar sus competencias autonómicas en el deporte:

“Yo creo que en el País Vasco es fuerte el sentimiento de identidad y que es normal que queramos tener sus propias instituciones. Y es que además tenemos potestad para hacerlo”.

³ El lector puede consultar la cronología elaborada por *Mundo Deportivo* para conocer los sucesos de este caso: <https://www.mundodeportivo.com/ciclismo/20160614/402500514751/cronologia-de-la-operacion-puerto.html>

“Tenemos Emakunde, Osakidetza y hasta la Ertzaintza. ¿Por qué no íbamos a tener nuestra propia agencia antidopaje?”.

El análisis del conjunto de argumentos esgrimidos por las personas entrevistadas muestra que la cuestión de la identidad nacional tuvo un papel notable en la creación de la Ley Vasca Antidopaje y de la AVA. Sin embargo, también refleja que no era el único argumento existente y que la realidad era mucho más compleja. Los decisores argumentaban que el sistema deportivo vasco tiene singularidades importantes entre las que hay que destacar la importancia de las competiciones de deporte tradicional. En algunas de estas disciplinas (por ejemplo, en remo y en pelota vasca⁴) los deportistas de más alto nivel compiten en ligas privadas profesionales y semiprofesionales. El interés económico de estas ligas no es desdeñable y, sin embargo, el sistema antidopaje español rara vez ha realizado acciones antidopaje en ellas. Los animales (yeguas y bueyes, sobre todo) también compiten en la disciplina de arrastre de piedra, pero no existía una regulación a nivel estatal que permitiera realizarles controles antidopaje. También es necesario tener en cuenta la importancia de las pruebas *amateur*, como las carreras a pie o pruebas cicloturistas, que estaban proliferando en el Estado (Marcén *et al.*, 2014). Aunque pudieran ofrecer premios económicos de cuantías relativamente elevadas, estas pruebas apenas se controlaban, en parte “por la dificultad que suponía controlar a deportistas sin licencia” según nos indicaba un jurista miembro de la ONAD española.

El análisis presentado aquí permite observar que las autoridades vascas conocían la realidad deportiva vasca y veían la necesidad de regular el deporte *amateur* y las competiciones de deporte tradicional (con especial énfasis en el animal). Sin embargo, la creación del sistema vasco antidopaje tenía también un doble objetivo simbólico: por un lado, el de desmarcarse de la mala imagen internacional que tenía España por la gestión de la Operación Puerto y, por otro lado, el objetivo de marcado carácter identitario de crear instituciones propias. A continuación, analizaremos la actividad de la AVA para entenderla y poder examinar su coherencia con las intenciones de los decisores.

⁴ Según las estadísticas publicadas por el Gobierno Vasco en el Plan Vasco del Deporte de 2003, ese mismo año había 453 deportistas profesionales en el País Vasco, de los cuales 147 jugaban a la pelota vasca.

3. LA LUCHA ANTIDOPAJE EN LA CAV

Tras haber explicado las razones que llevaron a los responsables vascos a promulgar la Ley Vasca Antidopaje, se estudian este apartado brevemente sus efectos prestando atención a los datos disponibles sobre sus acciones antidopaje. Para ello examinaremos los datos de los controles antidopaje entre los años 2013 y 2022 (Aio, 2024)⁵. Es necesario señalar que la normativa se ha actualizado en dos ocasiones, la última en 2002, con el fin de actualizar las regulaciones y adecuarlas a los cambios introducidos por la WADA en la última versión del Código.

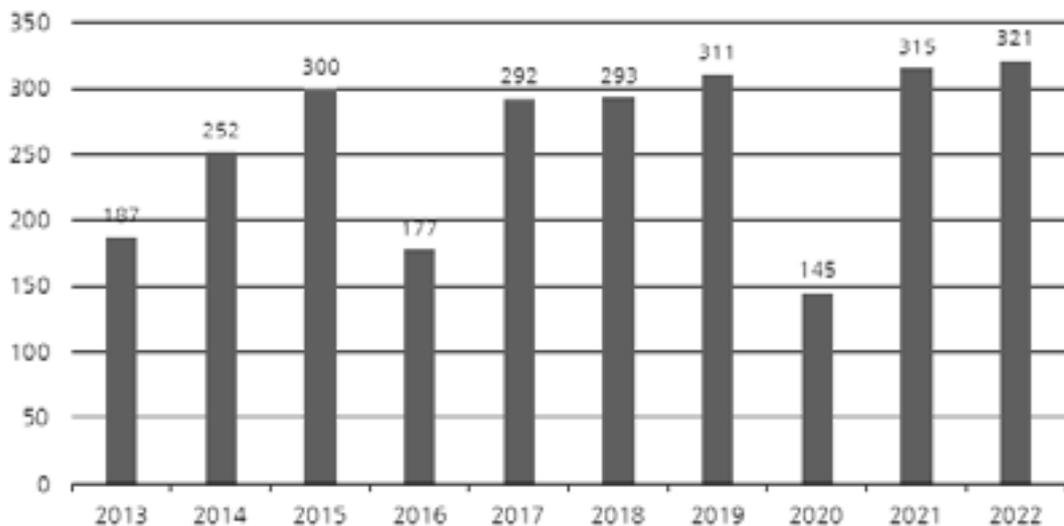
El gráfico 1 muestra la evolución del número de controles realizados por la AVA durante sus primeros diez años de funcionamiento. Tras unos primeros años de crecimiento

inestable, desde 2017 la cantidad de controles realizados se ha estabilizado alrededor de los 300 por año, con la excepción de 2020, cuando a raíz de la pandemia del COVID-19 se suspendieron gran parte de las competiciones deportivas. El volumen de controles es más que considerable. Sirva como referencia que la cifra es cercana a la de los controles realizados por los ONAD de Irlanda (389), Hungría (314), Croacia (385), Egipto (360) o Colombia (358), todos países soberanos con mayor población que el País Vasco. También es superior, incluso, a la cifra de países como Argentina (267) o Marruecos (293), por mencionar algunos países con mayor población⁶.

Tal y como se presenta en el gráfico 2, en 2022 se realizaron controles en 17 disciplinas deportivas, la mayoría de ellos en competiciones donde la participación de los deportistas *amateur* es considerable o en pruebas de deporte tradi-

GRÁFICO 1

CONTROLES ANTIDOPAJE REALIZADOS POR LA AVA (2013-2022)



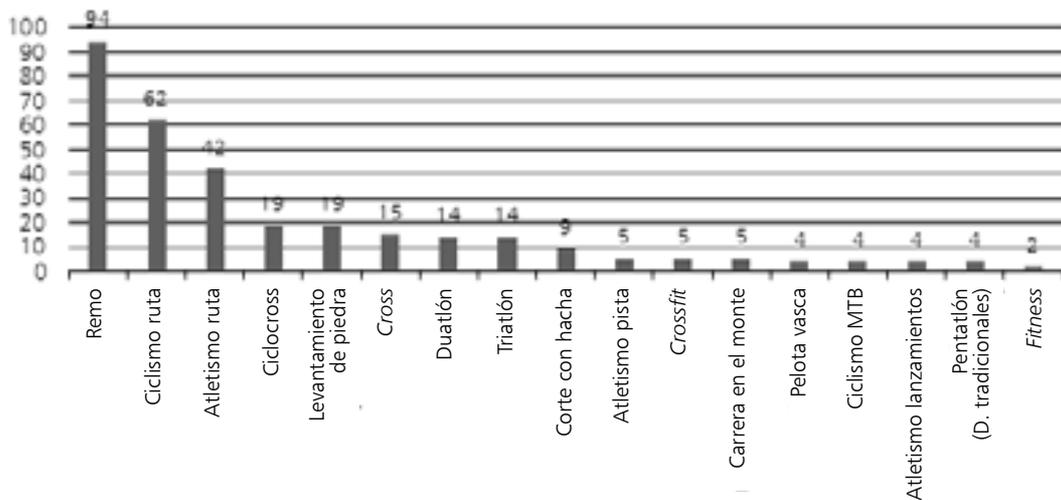
Fuente: Elaboración propia a partir de Aio (2024).

⁵ Los datos presentados forman parte de una memoria que elabora la AVA que no se hace pública; la información se ha obtenido de la presentación oficial realizada por parte del director de la Agencia durante una conferencia en 2024 en la Universidad del País Vasco. La intervención se puede ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=yIhRjTYtXGM>

⁶ Estos datos se pueden consultar en los informes anuales que publica la WADA en su página bajo el nombre de *Testing Figures*. El último informe a fecha de la elaboración de este artículo está disponible aquí: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/2024-04/2022_anti-doping_testing_figures_en.pdf

GRÁFICO 2

CONTROLES ANTIDOPAJE REALIZADOS POR LA AVA EN 2022, POR DISCIPLINA



Fuente: Elaboración propia a partir de Aio (2024).

cional. En las pruebas de carácter más *amateur* como pueden ser los duatlones, los triatlones, algunos *crosses* o las carreras en el monte se realizaron 48 controles, el 15 por ciento del total. También hubo controles en pruebas de *fitness* y de *CrossFit*, disciplinas que se pueden considerar *amateurs* en cierto modo, puesto que al no contar con una federación deportiva adscrita al COI no están bajo el paraguas del sistema antidopaje de la WADA (aunque sí pueden hacerse controles si se llega a un acuerdo con el organizador del evento). Esta particularidad implica también que en el caso de que un deportista diera positivo, normalmente no se le puede aplicar ninguna sanción, salvo la prohibición de participar en eventos similares siempre y cuando la organización acepte aplicarla. En el caso de las competiciones de deporte tradicional, se realizaron un total de 131 controles (41 por ciento del total) en cinco disciplinas: el remo de banco fijo, el levantamiento de piedra, el corte con hacha, la pelota vasca y el pentatlón.

4. DEPORTE AMATEUR

Las investigaciones reflejan un creciente interés por el dopaje en el deporte *amateur*, ya

sea en su vertiente competitiva –como carreras populares, competiciones de *CrossFit* o fisicoculturismo– o en prácticas no competitivas, como el *fitness* o la musculación (Andreasson y Henning, 2019). La evidencia disponible es preocupante, dado que muestran la existencia de una práctica dopante a menudo autogestionada y sin supervisión médica (Le Noé y Demeslay, 2016; Waddington *et al.*, 2013). Hasta hace relativamente poco, había poca información sobre las prácticas no competitivas debido a la dificultad de acceso a este entorno. Sin embargo, algunos trabajos ponen de relieve la normalización de la práctica en los gimnasios, lo que hace más fácil acceder al medio y conocer de primera mano las prácticas dopantes de algunos deportistas (Christiansen *et al.*, 2017). Según esos mismos autores, el hecho de que estas personas no tengan fichas federativas deportivas dificulta la prevención y, sobre todo, que sean controladas, de modo que no existen muchas reservas en cuanto a compartir información sobre el uso que hacen de sustancias para mejorar el rendimiento o para mejorar la imagen. También hay que tener en cuenta que la sanción, principal herramienta de la regulación antidopaje, normalmente no es posible en estos casos. El aumento de estas prácticas se debería, en parte, a la importancia

que están dando algunos colectivos de jóvenes al aspecto físico y al hecho de que antepongan la consecución de ciertos estándares físicos a consideraciones sobre su salud y sobre los riesgos que conlleva el uso de ciertas sustancias. La WADA, conocedora de la situación, está intentando buscar fórmulas para frenar el avance de estas prácticas y, de hecho, algunos países escandinavos ya han introducido medidas para intentarlo, aunque por ahora parece complicado encontrar una solución a este creciente problema (Andreasson y Henning, 2019). El sistema vasco no ha tratado por ahora de controlar estas prácticas y se ha centrado en las competitivas.

El acceso a la información por parte de los investigadores es más complicado cuando se trata de deporte *amateur* competitivo, puesto que estos deportistas saben que sus prácticas no están permitidas por la regulación y no llegan a hablar de ellas de manera abierta (Henning y Dimeo, 2017). Me refiero aquí sobre todo a carreras de montaña, *crosses* o carreras populares como pueden ser las *San Silvestres* o las carreras cicloturistas que cuentan con gran participación *amateur*. En estas pruebas se pueden mezclar deportistas (federados normalmente) que compiten por la victoria y por los premios –cuantiosos en algunas pruebas– con deportistas *amateur* con objetivos personales (algunos pueden buscar una marca o récord particular). A menudo la información sobre la presencia del dopaje en estas competiciones es difícil de obtener, de modo que la que está disponible suele referirse a los positivos que se hacen públicos o a algún escándalo que trascienda a la opinión pública⁷. Un ejemplo curioso ocurrió en la San Silvestre de Salamanca de 2014, cuando los comentaristas gastaron una broma a los participantes antes del comienzo de la prueba (coincidía con el Día de los Santos Inocentes) y anunciaron que habría controles antidopaje en la meta para los primeros en llegar y también al azar. Según contaba la *Gaceta de Salamanca*, el anuncio causó pánico e hizo que algunos corredores se retiraran de la prueba⁸.

⁷ Los positivos probablemente más sonados en Euskadi han sido los de Walter Becerra (corredor de montaña con un notable palmarés, en activo) y Aitor Osa (exciclista profesional de alto nivel ya retirado del ciclismo) en la prueba Arratzu-Urdaibai en 2011. Véase: <https://carreraspormontana.com/noticias/saltan-seis-possibles-casos-de-dopaje-en-el-trail-du-anglais-en-la-isla-reunion/>

⁸ Véase: <https://www.lagacetadesalamanca.es/hemeroteca/anuncio-falso-antidoping-causo-panico-corredor-san-silvestre-MWGS134293>

En el caso de la CAV, la AVA intenta estar presente en las carreras que atraen, además de a los locales, corredores nacionales e internacionales, tal y como se puso de relieve en las observaciones realizadas sobre el terreno. Estas carreras son las de mayor prestigio y las que mayores premios suelen otorgar, por lo que la competitividad y el nivel de los deportistas también suele ser mayor. Los datos facilitados por el director de la AVA en una conferencia de 2024 no permiten saber exactamente en qué pruebas se han realizado controles y en cuáles ha habido positivos, pero indican que ha habido varios positivos desde el 2013: tres en el duatlón, nueve en las pruebas ciclistas y cuatro en las carreras a pie. La cantidad de positivos es significativa e ilustra la pertinencia de la estrategia seguida por la agencia.

Es pertinente a este respecto mencionar una conversación con un atleta durante una sesión de observación participante en un *cross*. Este aclaraba que en ese tipo de carreras (en las que él competía durante la primera parte de su temporada) se veían rendimientos dignos de campeonatos estatales por parte de deportistas que, sin embargo, no competían más que en carreras “de bajo nivel”, algo dudoso desde su punto de vista. Estos deportistas, que aspiraban a premios en metálico, sabían que en teoría podía haber controles antidopaje en esas pruebas, pero que en la práctica era “casi imposible que hubiera controles antidopaje después de la prueba”. Más aún, afirmaba que no era difícil “identificar a los controladores antidopaje antes de la prueba”, por lo que, si aparecieran los agentes de control antidopaje, los corredores dopados todavía tendrían la oportunidad de no participar en la prueba y evitar así la posibilidad de ser controlados. Añadía que la realidad era distinta en la CAV porque, aunque obviamente la AVA no llegaba a todas las pruebas, todos sabían que en las carreras con serios premios en metálico “casi seguro” iba a haber controles antidopaje, lo que disuadía a los corredores dopados. Aunque las afirmaciones de este corredor se basaran en sospechas y creencias, se entiende que el trabajo realizado por la AVA puede estar operando como un factor disuasorio para los corredores que perciben que las probabilidades de competir bajo dopaje sin ser “pillados” son menores en la CAV.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, otra de las prácticas *amateur* en alza

son las competiciones en disciplinas que, al no contar con una federación deportiva adscrita al COI, no están bajo el paraguas del sistema antidopaje de la WADA. En estos casos los participantes no tienen una licencia federativa que permita aplicarles una sanción en caso de que se les detecte el uso de sustancias prohibidas. Al no recaer bajo el paraguas de la WADA, normalmente en estas competiciones no se realizan controles antidopaje y varios testimonios e investigaciones apuntan a que el uso de productos dopantes está muy extendido (Christiansen *et al.*, 2017). Siendo esto así, la AVA firmó en 2018 un acuerdo de colaboración con la IFBB-Euskadi (organización que regula el fisicoculturismo en la CAV) para que esta le permitiera realizar acciones antidopaje (sesiones de sensibilización y controles). A partir de entonces, los agentes de control comenzaron a aparecer en las competiciones de fisicoculturismo y de *CrossFit* y la realidad con la que se encontraron en este deporte fue “chocante”. En junio de ese año, la AVA llevó a cabo 12 controles en una prueba, de los cuales cinco resultaron positivos⁹. Más tarde, en octubre, la AVA se presentó sin avisar en la Copa de Euskadi de Fisicoculturismo de 2018 con el objetivo de realizar más controles. La mayoría de los deportistas anunciaron entonces que se retiraba y la organización decidió suspender la competición.

La estrategia empleada por la AVA en el deporte *amateur* parece estar dando sus frutos, como evidencia la cantidad de positivos por dopaje. Pero, además, el acercamiento con la federación regional de fisicoculturismo deja entrever una actitud proactiva que busca ampliar su dominio de acción y la regulación de deportes en los que el uso de productos dopantes esté extendido. Por otro lado, aunque las evidencias no sean suficientes para realizar una generalización, es posible que esta estrategia esté cambiando la percepción de algunos deportistas sobre la lucha antidopaje en la CAV. El hecho de que estos piensan que en la CAV se realizan más controles antidopaje, además de disuadir la participación de atletas dopados, podría servir para sensibilizarlos sobre los riesgos para su salud. Por último, está por ver si en un futuro cercano la AVA intenta exten-

⁹ El comunicado oficial del Gobierno Vasco se puede consultar aquí: <https://www.irekia.euskadi.eus/es/news/49150-agencia-vasca-antidopaje-dependiente-del-gobierno-vasco-aclara-comunicado-los-hechos-acontecidos-campeonato-fitness-culturismo-ifbb-euskadi-santurtzi>

der sus actividades para englobar la práctica deportiva no competitiva, aunque por ahora no parece que sea posible.

5. DEPORTES TRADICIONALES

No hay aún investigaciones que hayan estudiado la relación entre dopaje y deportes tradicionales vascos. Sin embargo, varios sucesos y positivos por dopaje han puesto en evidencia que el dopaje existe en las competiciones de deporte tradicional.

El Caso Astillero en remo de banco fijo fue uno de los sucesos que marcó a los responsables políticos vascos. Durante la redacción de la Ley Vasca Antidopaje también hubo otro escándalo, conocido como “Caso Estrobo” en el que una denuncia hizo que los remeros y el personal de un club de remo fueran investigados por presunto uso de inyecciones intravenosas y uso de sustancias dopantes. Aunque finalmente la Audiencia Provincial de Bizkaia absolvió a todos los imputados, las declaraciones de algunos remeros pusieron en evidencia que las prácticas dopantes habían sido relativamente comunes en algunos clubes y que podían seguir siéndolo (Atienza, 2019). En el caso del remo de banco fijo, es necesario señalar que esta disciplina es la más controlada por la AVA debido a su colaboración con la Liga de la Asociación de Clubes de Traineras, que es quien financia los controles. Estos controles han identificado varios positivos: uno por temporada en 2014, 2015, 2018, 2019 y 2020 y dos en 2022.

Aunque en menor medida que en remo, la AVA también realiza controles en el resto de las disciplinas de deporte tradicional. En levantamiento de piedra ha habido tres positivos (en 2014, 2015 y 2023) y otro en el de arrastre de piedra por personas. La alta exigencia física de estas disciplinas podría sugerir una propensión de los deportistas de deportes tradicionales al uso de sustancias dopantes. Sin embargo, la falta de datos impide confirmar esta hipótesis que, por ahora, no pasa de ser una simple conjetura.

En el caso de los deportes de arrastre de piedra por animales, recordemos que la regu-

lación de estas prácticas era, de hecho, una de las razones para la promulgación de la Ley Vasca Antidopaje. Hasta su aprobación, las modalidades que implicaban a animales no estaban controladas y había sospechas de que se les dopaba hasta el punto de poner en riesgo sus vidas. Aunque hasta el 2022 solo se ha registrado un positivo por dopaje en estas pruebas, esto no significa que no haya existido. En agosto de 2014, en un campeonato de arrastre de piedra, una pareja de bueyes cayó desplomada durante la prueba y, más adelante, falleció (Atienza, 2019). Las pruebas efectuadas con posterioridad mostraron que se les había inyectado la droga conocida como *speed*. Este desafortunado suceso resultó en la denuncia contra cinco personas implicadas¹⁰.

El análisis de la actividad de la AVA apunta a que el deporte tradicional es una de sus prioridades. El número elevado de controles realizados da cuenta de ello. Eso sí, hay que señalar la gran diferencia entre sus actividades respecto al remo de banco fijo y, en menor medida, a la pelota vasca, y el resto de resto de disciplinas. La primera es con diferencia la disciplina en la que más controles se realizan, dada la estrecha colaboración entre la AVA y la asociación que gestiona la liga. La AVA podría explorar colaboraciones similares con el resto de las disciplinas de deporte tradicional con el fin de aumentar el número de controles. En el ámbito del deporte con animales, la creación de la AVA ha hecho posible la implementación de controles en pruebas que anteriormente carecían de supervisión. Como ha ocurrido en otros casos (Houlihan, 1999), es probable que la introducción de controles esté teniendo un efecto disuasorio y haya servido y siga sirviendo para que disminuya el uso de productos dopantes que ponen en peligro la vida de los animales.

6. CONCLUSIONES

La creación del sistema vasco antidopaje estuvo en parte marcada por la voluntad de distanciarse de la imagen negativa sobre el Estado español en materia de lucha antidopaje, así

¹⁰ Véase: <https://www.lavanguardia.com/local/pais-vasco/20150806/54435675356/instituciones-vascas-preparan-una-nueva-normativa-sobre-dopaje-en-las-pruebas-de-arrastre-de-bueyes.html>

como por la voluntad de crear instituciones vascas propias bajo el control del gobierno autonómico. No obstante, esto no ha impedido que mantenga como objetivos principales aquellos de carácter más “deportivo”: fortalecer la lucha antidopaje tanto en el deporte *amateur* como en las disciplinas tradicionales. En general, las acciones llevadas a cabo en el deporte *amateur* parecen ser apropiadas. En el caso particular del fisicoculturismo, la colaboración con la IFBB (International Federation of BodyBuilding and Fitness) deja entrever una estrategia proactiva y original. Hay evidencias que sugieren que los deportistas nacionales perciben la CAV como una región donde la lucha antidopaje está más presente y hay mayor control en las competiciones. Estos resultados muestran una coherencia entre la voluntad de los responsables en el momento de creación del sistema y la actividad antidopaje que efectivamente realiza la AVA hoy en día.

Es pertinente mencionar aquí algunos elementos para responder a la pregunta de si la actividad del sistema vasco antidopaje se solapa con la del estatal o si, al contrario, estos sistemas se complementan. El estudio sugiere que mientras que la ONAD española se centra mayoritariamente en atletas de élite de nivel nacional y en las competiciones nacionales de mayor nivel, la labor de la CAV llega a tres ámbitos o públicos a los que la ONAD tiene dificultades de acceso: a las ligas privadas regionales de deporte tradicional, a deportistas de élite de menor nivel que los nacionales y a pruebas *amateur*. Por consiguiente, se puede afirmar que el sistema vasco antidopaje consigue complementar y reforzar el sistema estatal, llegando a pruebas y deportistas de ámbito regional. Este caso particular puede servir de ejemplo para mostrar que aunque desde el punto de vista de la armonización global el sistema vasco antidopaje pudiera parecer innecesario o incluso contraproducente en un inicio, la actividad coordinada de agencias autonómicas con sus respectivas agencias nacionales puede servir para fortalecer la lucha antidopaje a nivel internacional.

Para concluir y de cara al futuro, sería interesante analizar el impacto simbólico de la aprobación de la ley y de la creación de la AVA sobre la población vasca. Un análisis documental en profundidad serviría para revelar el grado de atención que los medios de comunicación dieron a la aprobación de la ley. Este primer

análisis, se podría completar con el estudio de la percepción que tienen los deportistas sobre la lucha antidopaje en la CAV en general y, en particular, sobre la legislación vasca y la actividad de la AVA.

BIBLIOGRAFÍA

AIO, J. (2024). Realidad del dopaje en Euskadi con los dtos [Conferencia, 25 de enero]. Dopaje en el deporte, Vitoria-Gasteiz, España. <https://www.youtube.com/watch?v=yIhRjTYtXGM>

AIZPURU, M. (2011). *Gaur Egungo Munduaren Historia*. UEU.

ANDERSON, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.

ANDREASSON, J., y HENNING, A. (2019). Global fitness doping: Policy, practice and prevention in the United States and Sweden. *Performance Enhancement and Health*, 6(3-4), 103-110.

ATIENZA, E. (2019). Evolución del dopaje y de los instrumentos jurídicos para combatirlo en el País Vasco: un repaso de su normativa, instituciones y casos históricos. *Materiales para la Historia del Deporte*, 19, 148-143.

CHRISTIANSEN, A. V., VINHER, A. S., y LIOKAFTOS, D. (2017). Outline of a typology of men's use of anabolic androgenic steroids in fitness and strength training environments. *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 24(3), 295-305.

DEMESLAY, J. (2013). *L'institution mondiale du dopage: Sociologie d'un processus d'harmonisation*. Editions PÉTRA.

DIMEO, P. (2016). The Myth of Clean Sport and its Unintended Consequences. *Performance Enhancement and Health*, 4(3-4), 103-110.

EDELMAN, M. (1976). *The symbolic uses of politics*. University Press.

HANSTAD, D. V., SMITH, A., y WADDINGTON, I. (2008). The Establishment of the World Anti-Doping Agency: A Study of the Management

of Organizational Change and Unplanned Outcomes. *International Review for the Sociology of Sport*, 43(3), 227-249.

HENNING, A. D., y DIMEO, P. (2017). The new front in the war on doping: Amateur athletes. *International Journal of Drug Policy*, 51, 128-136.

HOULIHAN, B. (1999). *Dying to win: doping in sport and the development of anti-doping policy*, 1-176. Consejo de Europa.

LE NOÉ, O., y DEMESLAY, J. (2016). De las «conductas dopantes» al dopaje: investigación sobre complementos alimenticios. *Materiales para la historia del deporte*, 3, 33-43.

MARCÉN, C., BATALLER, V., PIEDRAFITA, E., y GUTIÉRREZ, H. (2014). Las carreras populares como fenómeno social. En R. LLOPIS-GOIG, C. LÓPEZ DE SUBIJANA HERNÁNDEZ, J. ALDAS ARREGUI, M. J. MONTEAGUDO SÁNCHEZ, P. MARTOS FERNÁNDEZ, M. A. ISPZUA URIBARRI y A. MARTÍN (eds.), *Crisis, cambio social y deporte* (89-96). Nau Llibres.

ROJO, E. (2013). Futbola nazionalismoen bizirauenaren isla globalizazioan eta estatuzazioen boterearen zaindaria. *Uztaro*, 84, 89-104.

SALLÉ, L. (2004). *Le gouvernement de dopage en France: entre pouvoirs publics, acteurs sportifs et médecins: La production de la loi de 1999 comme illustration*. Tesis doctoral [Universidad de Rouen]. <https://theses.fr/2004ROUEL471>

WADDINGTON, I., CHRISTIANSEN, A. V., GLEAVES, J., HOBERMAN, J., y MØLLER, V. (2013). Recreational drug use and sport: Time for a WADA rethink? *Performance Enhancement and Health*, 2(2).

ZUBIZARRETA, E., y DEMESLAY, J. (2021). Power relationships between the WADA and NADOs and their effects on anti-doping. *Performance Enhancement & Health*, 8(4), 100181.

Deporte, medios de comunicación y afición. Nuevos paradigmas y relaciones

XAVIER GINESTA PORTET*

RESUMEN

Este artículo explora las relaciones entre la industria del deporte y la de la comunicación en un tiempo de incertidumbre y conceptualiza el complejo mediático y deportivo global en el marco del proceso de *disneyización*. Sigue una metodología cualitativa con datos hemerográficos y entrevistas en profundidad a representantes de la industria. Concluye que la industria de los medios y el deporte está evolucionando, enfocándose en la creación de contenidos, el control de la tecnología y el fortalecimiento de las comunidades virtuales para incrementar el valor de las marcas y desarrollar nuevas estrategias para monetizar la participación de los *fans*.

1. INTRODUCCIÓN

Creación de contenidos, innovación tecnológica, gestión global de las marcas y comunidad. Con estos cuatro conceptos se podría enmarcar el contexto en que se mueve la actual industria del deporte y su interrelación con la industria de comunicación. O lo que es lo mismo, de esta manera se podría resumir el campo de juego de los actores participantes del teorizado “complejo mediático y deportivo glo-

* Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (xavier.ginesta@uvic.cat).

bal” (Maguire, 1999; Rowe, 2003). Estas cuatro ideas son esenciales para situar al binomio deporte-medios de comunicación como clave para comprender las redes de intereses de la actual sociedad *disneyizada* (Bryman, 1999), que a su vez es una manera de entenderla como “glocal” (global y local).

El texto que sigue traza, en primer lugar, un recorrido histórico para comprender el proceso de globalización de la industria del deporte, analizando su *deportivización* (Elias y Dunning, 1986; Maguire, 1999; Dunning, 2010). A continuación, actualiza el concepto de *disneyización* (Iger, 2019; Ginesta, 2021) y, por último, examina el contexto en el que interactúan y se relacionan los actores del ámbito deportivo y de la industria de la comunicación.

Para ello, en este artículo se presenta una revisión documental, teórica, hemerográfica y algunas entrevistas a representantes de ambas industrias, realizadas específicamente para la ocasión: Ferran Soriano, CEO del City Football Group; Joan Bonareu, responsable de derechos audiovisuales de Mediapro; Ramon Besa, cronista deportivo de *El País*; Jordi Sunyer, narrador de 3Cat¹; Manel Arroyo, director general de

¹ El autor quiere agradecer la lectura atenta de este artículo por parte del periodista Jordi Sunyer, que ha contribuido a mejorar las reflexiones que se exponen.

Dorna Sports (1994-2022) y vicepresidente de Marketing y Comercial del FC Barcelona (2014-2018); y David Xirau, director general de Media-pro Xperiences.

2. LAS FASES DEL PROCESO DE DEPORTIVIZACIÓN

El proceso de globalización se podría definir como la universalización de lo particular y la particularización de lo universal (Robertson, 1992). Esta perspectiva multidimensional y diacrónica ofrece un marco integral para analizar el deporte y su relación con los medios de comunicación en el contexto globalizado. No obstante, para una mejor contextualización, primero es necesario vincular el proceso de *deportivización* –la transformación de antiguos pasatiempos en deportes y, posteriormente, su exportación a escala global– con el proceso de globalización dentro de un mismo marco conceptual.

El sociólogo Roland Robertson (1992: 58-59) identifica cinco fases del proceso de globalización: la fase gremial de globalización incipiente durante el siglo XIX, la fase de despegue, la fase de lucha por la hegemonía y la fase de incertidumbre. Teoriza un modelo de estudio empírico de la globalización que debe tener en cuenta las relaciones entre cuatro componentes esenciales: las sociedades nacionales, los individuos, las relaciones internacionales y la condición humana (Robertson, 1992: 26-27). Posteriormente, partiendo del análisis que hace Robertson sobre la globalización y siguiendo la teoría *eliasiana* (Elias y Dunning, 1986), Joseph Maguire (1999) plantea cinco fases del proceso de deportivización como claves para comprender la actual configuración de la industria del deporte y su proceso de *comodificación* (la transformación del deporte en una *commodity*, un producto comercializable).

El proceso de *deportivización* empieza a mediados del siglo XV y está ligado al proceso de parlamentarización de las sociedades: a medida que las clases acomodadas adoptaron hábitos menos violentos en relación con la manera de hacer política, también desarrollaron maneras más civilizadas de divertirse (Elias y Dunning, 1986; Guttman, 1986;

Dunning, 2010). No obstante, el nacimiento del deporte como fenómeno social se ha de situar en el siglo XIX, vinculado al desarrollo de la sociedad capitalista y la burguesía como clase social dominante (Santacana y Pujadas, 2006; James, 2019). En este contexto –cuando a partir de 1833 y debido a necesidades económicas y militares cuajarán la prensa de masas–, la clase obrera comenzó a conquistar espacios de ocio, creando un ambiente aún más propicio para la popularización del deporte. En paralelo, la emergencia de las primeras agencias de noticias, como Havas (1835), Wolf (1849), Associated Press (1848) y Reuters (1851), así como el invento del telégrafo y el trazado de las redes de cable submarino, marcaron el camino hacia un incipiente sistema global de comunicaciones.

En la tercera fase del proceso de *deportivización* (1870-1920), algunos deportes de origen británico (por ejemplo, tenis o fútbol) se difundieron a escala continental y por todo el Imperio Británico, exportando también su idea del *fair play*. Es a partir de 1870 cuando Lanfranchi *et al.* (2004: 21-34) sitúan “la popularización del fútbol”, identificando tres causas fundamentales: las actividades de promoción promocionadas por la Football Association (FA) inglesa, creada en 1863; el hecho de que el fútbol no requería tanto contacto entre los jugadores como el rugby; y la introducción del factor competitivo, con la primera FA Challenge Cup Competition en la temporada 1871-1872. Desde entonces, la evolución de la estructura competitiva del fútbol siguió indiscutiblemente una lógica capitalista: más competiciones con el objetivo de obtener más ingresos (Badia, 2022).

En este contexto, expone Hobsbawm (1983: 300), la popularización del deporte ofreció nuevas expresiones para el nacionalismo (como la creación de federaciones internacionales y el Comité Olímpico Internacional), al tiempo que se produjo una progresiva separación entre los que tienen cualidades para practicar el deporte (dentro del terreno de juego) y los que lo disfrutaban (en las gradas). Se consolidó así la separación entre deportista y espectador: a partir de esta diferenciación, quien paga para asistir a un evento deportivo se convierte en parte indisociable del espectáculo y del negocio (Friedman, 2023).

Entre los años veinte y sesenta del siglo pasado se entra en una cuarta etapa del pro-

ceso de *deportivización* (Maguire, 1999). A medida que avanzaba el siglo XX la hegemonía británica se diluía por la consolidación de la potencia norteamericana (Segura, 2024), que desde el final de la II Guerra Mundial también lideraba el negocio del nuevo medio televisivo y afianzaba la política del libre flujo de información (*free-flow*) como base de los intercambios culturales. Sin menospreciar la lucha existente por la hegemonía política, económica y cultural de la Guerra Fría, a lo largo del siglo XX la idiosincrasia norteamericana será la que acabará imponiéndose en las formas de organización del negocio del deporte, así como en sus sistemas de gobernanza (Jedlicka, 2018; Chatzigianni, 2018). A partir de los años veinte, las potencias occidentales empezaron a intervenir las organizaciones deportivas internacionales, regularon los flujos de capital generados por los acontecimientos deportivos internacionales y casi monopolizaron la simbología ideológica derivada de tales acontecimientos.

No obstante, a partir de 1970 se empieza a cuestionar la hegemonía que ejercía Occidente en el control del deporte global (Maguire, 1999: 86). Las resistencias surgieron de distintos frentes: las rivalidades entre potencias capitalistas y comunistas hasta 1989, que trasladan al deporte las rivalidades político-sociales; la lucha de las mujeres por conseguir la equidad en el mundo del deporte, plasmada en 1994 en la Declaración de Brighton sobre la Mujer y el Deporte; y por último, de la sucesiva aparición como nuevas potencias deportivas –por ejemplo, en el atletismo, con los mediodfondistas y fondistas del África del Este– de algunos países que, hasta hacía pocos años, habían sido colonias (Lucía y Esteve, 1999).

En lo económico y, por consiguiente, en los mercados de medios de comunicación, las victorias de Ronald Reagan y Margaret Thatcher en Estados Unidos y Reino Unido, respectivamente, consolidaron a partir de 1980 una “revolución conservadora” (Segura, 2024) también calificada de neoliberal. En mercados que experimentaron importantes procesos de desregulación, se consolidó el “sistema de medios globales” (Herman y McChesney, 1999: 89), definido como la reorganización de la industria de los medios de comunicación a nivel mundial con grandes corporaciones internacionales integradas verticalmente y con intereses diversificados en múltiples mercados. Son ejemplo de

este proceso compañías como The Walt Disney Company o News Corporation que, con el objetivo de maximizar sus beneficios, combinaron la integración horizontal (concentración de actividades de un mismo sector), la vertical (concentración de actividades complementarias en el proceso de producción), la aglomeración y los efectos de la globalización. En el mismo escenario que habitan los medios globales es donde se integran, definitivamente, la industria de los medios de comunicación y la del deporte para confluir en el gran mercado del entretenimiento. El deporte, por su valor simbólico y consumo emocional entre los públicos, se convertirá en un producto *premium* para la industria de la comunicación. Será, para los medios globales, el producto *driver*: el producto tractor de estrategias de negocio para abrir nuevos mercados y fidelizar a los existentes (Ginesta, 2022).

Así pues, a partir de la segunda mitad del siglo XX, empezó a consolidarse lo que, con diversos matices, algunos autores (Maguire, 1999; Rowe, 2003, 2004; Helland, 2007) denominan “el complejo mediático, deportivo y cultural global”. Se podría definir como el resultado de las interacciones que se producen entre la industria de los medios de comunicación, del entretenimiento y la industria del deporte para conseguir una relación de simbiosis que beneficie el desarrollo de las tres actividades. David Rowe (2006: 3) también define este entramado como “una combinación de organizaciones, procesos, textos y productos que forman la cultura del deporte moderno y lo establecen como una institución sociocultural conectada de cerca con la política y el día a día”. Este es el momento en que se puede considerar que los procesos de configuración de los medios globales y la globalización del deporte han llegado a confluir en un mismo sistema donde actores mediáticos y deportivos se benefician mutuamente de su actividad. A partir de 1995, esta dinámica se potencia gracias a la integración definitiva de la industria de la comunicación, la informática y las telecomunicaciones: la revolución digital (Moragas, 2022).

3. EL DEPORTE EN LA SOCIEDAD DISNEYIZADA

Si al período del proceso de *deportivización* que va de 1970 a los años 2000 el soció-

logo Josep Maguire lo califica de tiempo de “incertidumbre”, en 1999 el sociólogo Alan Bryman publica un texto en la *Sociological Review* en el que hace una radiografía casi perfecta de la sociedad del siglo XXI. En su artículo plantea un concepto que tiene un impacto muy significativo en la manera en que pasa a entenderse la integración definitiva entre la industria del deporte, la de los medios de comunicación y la del entretenimiento. Bryman (1999, 2004) introduce el concepto de la *disneyización* de la sociedad. Esta *disneyización* cuestiona la transformación de la práctica deportiva en un entretenimiento más del conjunto de ofertas que un aficionado al deporte encuentra cuando se acerca al estadio, al pabellón o, incluso, consume el deporte a través de medios de comunicación o nuevas plataformas. No obstante, en 1999, el concepto no era nuevo. En el ámbito periodístico, Brendan Gill empleó el término en 1991 en un artículo de la revista *The New Yorker* y en 1997 Warren Bates lo hace en *Las Vegas Review-Journal*.

Bryman (2004) identifica cuatro dimensiones básicas del proceso de *disneyización* de la sociedad: la tematización de la experiencia de consumo, que relativiza la objetiva calidad del producto o servicio por parte del cliente y crea nuevas narrativas que permiten su diferenciación; la hibridación de los espacios de consumo, diluidos en diversos entornos que conducen a la ciudadanía a una intensificación del gasto, incluso de forma compulsiva; el auge del *merchandising*, entendido como un mecanismo para aprovechar valores y usos adicionales de las imágenes previamente conocidas; y, finalmente, la teatralización del trabajo o “el trabajo emocional” como base para tratar a los clientes.

Veinte años después, parece necesario revisar este concepto aprovechando los cambios que se han producido en una industria de consumo tan emocional y económicamente tan relevante como es la del deporte. Algunos factores así lo exigen. En primer lugar, Bryman planteó este concepto en un momento en que el despliegue de Internet aún no había mostrado todas sus potencialidades y, sobre todo, todavía quedaban años para que se popularizara Facebook (nacido también en 2004) y otras las redes sociales (Twitter/X, Instagram, TikTok o Snapchat). La potencia del entorno digital ha revolucionado definitivamente todas las industrias, también la del deporte, lo que hace

necesario revisar muchos de los supuestos anteriores. “Los *smartphones* han cambiado nuestros patrones de consumo”, concluye Manel Arroyo, que fue director general de Dorna Sports, propietaria del campeonato del mundo de Moto GP.

En segundo lugar, algo esencial para las organizaciones deportivas que ya se empezó a poner de manifiesto durante la primera década del siglo XXI (Ginesta, 2022) y que finalmente ha pasado a formar parte de su *core business* es que los medios de comunicación propios, o corporativos, las convierten en creadoras de contenido. Además, ha aparecido un nuevo socio como son las operadoras *over-the-top* (OTT) –plataformas como Amazon Prime Video, Netflix, HBO, Disney+, Dazn o Apple TV– que también han contribuido la creación de nuevos contenidos de entretenimiento, muchas veces, en coproducción con estas organizaciones deportivas.

Por último, existe una derivada histórica a considerar. La teoría de la *disneyización* de la sociedad se planteó durante los últimos años de Michael Eisner como CEO de The Walt Disney Company, un período marcado por tensiones internas dentro de la organización. Sin embargo, esta teoría no tiene en cuenta las aportaciones de quien lo sustituyó, Robert A. Iger, quien, durante su doble mandato (2005-2020 y a partir de 2022), fue el principal artífice de la adaptación de este *holding* a los desafíos contemporáneos, logrando posicionarlo al frente de su sector y revolucionando su modelo de gestión.

4. ROBERT A. IGER Y “SU” DISNEY: CONTENIDOS, TECNOLOGÍA Y MARCA

Mientras el Manchester United comenzaba el proceso de internacionalización de su marca, liderado en los despachos por su director ejecutivo Peter Kenyon, Florentino Pérez y Joan Laporta empezaban sus mandatos en el Real Madrid (2000) y el FC Barcelona (2003) fijándose en cómo los *red devils* revolucionaban el *marketing* del fútbol. En esos mismos años, el veterano Michael Eisner vivía sus últimos años al frente de uno de los mayores conglomerados de entretenimiento del mundo, Disney.

La crisis turística derivada de los ataques a las Torres Gemelas de septiembre de 2001, el fracaso de las últimas producciones de animación y un modelo de gestión demasiado centralizado debilitaron la confianza del consejo de administración en Michael Eisner. Finalmente, y tras una rescisión de contrato accidentada, en 2005 su segundo al mando, Robert Bob Iger, se convirtió en el sexto CEO de The Walt Disney Company.

Parafraseando a Iger (2019), Michael Eisner había “refundado” y modernizado Disney. Cuando tomó posesión como CEO, en 1984, Eisner se encontró con una empresa que no había superado todavía la muerte del fundador, el emprendedor y enigmático Walt Disney, en 1966. Su división cinematográfica vivía momentos de poca popularidad y, de hecho, los parques temáticos de Disneyland y Walt Disney World representaban tres cuartas partes de los ingresos de la compañía, que entre 1982 y 1984 habían caído un 25 por ciento. En consecuencia, Eisner tuvo que liderar el proceso de internacionalización del grupo y su diversificación horizontal. Intentó maximizar la monetización de los parques temáticos, abrió nuevos espacios (Hollywood Studios y Euro Disney) y más hoteles vinculados a ellos, impulsó el negocio multimillonario de la venta de las películas Disney en formato VHS, fundó una franquicia de la NHL en Anaheim (The Mighty Ducks) y, finalmente, en 1995 compró Capital Cities/ABC. Esta operación incorporó a Disney la cadena de televisión ABC y, sobre todo, integró en el grupo a los cien millones de suscriptores del canal de deportes ESPN. Con esa compra, Disney ganó suficiente volumen de negocio para afrontar su futuro en solitario.

Con posterioridad, Bob Iger –que empezó en ABC en 1974 y llegó a su cúpula directiva– lideró la adaptación del grupo para competir en el nuevo entorno digital. Iger publicó en 2019 *The Ride of a Lifetime*, un libro que combina sus memorias y algunas lecciones básicas de *management* como legado para la posteridad. Pero, sobre todo, el libro permite entender la visión que tiene uno de los principales ejecutivos del sector del entretenimiento mundial sobre cómo ha evolucionado el negocio a lo largo de las cuatro últimas décadas.

Iger (2019) resume las prioridades estratégicas al frente de la multinacional en tres ideas básicas. En primer lugar, recomienda utilizar la

mayor parte del tiempo y el capital en la creación de contenidos de calidad; en un momento en el que la creación de contenido se multiplica, la calidad es cada vez más importante. En segundo lugar, pide maximizar el potencial de la tecnología para crear contenidos de calidad y mejorar la distribución de estos contenidos: llegar a más consumidores y a través de formas más modernas; una buena distribución es un elemento esencial para la reputación de la marca. Por último, pregona que Disney debe convertirse en “una empresa verdaderamente global”.

Durante los últimos quince años, y siguiendo estas tres prioridades, primero, Disney adquirió en 2006 a Steve Jobs la productora Pixar con el objetivo de aprovechar el talento, la creatividad y la tecnología digital que la compañía había desarrollado y con la Disney no podía competir. Además, incorporó a Jobs a su consejo de administración. En segundo lugar, Disney compró Marvel (2009) y Lucasfilms (2012) con el objetivo de incrementar su propiedad intelectual y capitalizarla transversalmente en todas sus líneas de negocio. Después, en 2016 compró la plataforma de *streaming* BAMTech a la MLB como activo clave para diseñar y lanzar las OTT ESPN+ (2018) y Disney+ (2019). El lanzamiento de ESPN+ y Disney+ marcó el inicio de la reinención de la compañía: aunque Disney siguió operando canales de televisión lineales y estrenando películas para la gran pantalla, su objetivo era convertirse también en un distribuidor de su propio contenido, directo al consumidor (B2C) y sin intermediarios (Iger, 2019). Mientras Disney desarrollaba el nuevo negocio de distribución de contenidos *online*, entre 2017 y 2019 se consolidó otra compra importante: la 20th Century Fox. La compañía, anteriormente propiedad de Rupert Murdoch –el magnate de origen australiano arraigado en Estados Unidos– había liderado la expansión internacional de la Premier League a partir de 1992 a través de su plataforma de televisión por satélite BSkyB y su conglomerado News Corporation.

De esta forma, Iger acabó estructurando el *holding* en tres unidades básicas que cubren todo el negocio del entretenimiento: contenidos de cine (Walt Disney Animation, Disney Studios, Pixar, Marvel, Lucasfilms, 20th Century Fox, Fox 2000 y Fox Searchlight), televisión (ABC, ABC News, Disney channel, Freeform, FX y National Geographic) y deportes (ESPN); tecnología

(apps, data management, sistemas de distribución, etc.) y entretenimiento físico y otros bienes (retail, licensing, cruceros, resorts y parques temáticos).

En 2020, al inicio de la pandemia de la COVID-19, The Walt Disney Company se situaba en el número 49 de la lista *Fortune* de las principales empresas del mundo, con una facturación de 69.570 millones de dólares y consolidándose como líder del sector de los medios de comunicación y de la industria del entretenimiento. En 2024, según Brand Finance, la compañía alcanzó un valor de marca de 46.717 millones de dólares, ocupando el puesto número 29 de la lista de marcas más valoradas del mundo. Justo por detrás se situaba NVIDIA, la proveedora líder de servicios de inteligencia artificial (IA), que en el último año revalorizó su marca un 162,9 por ciento y alcanzó los 44.488 millones.

ESPN y la NFL, la compañía firmó un nuevo compromiso por un valor de 2.550 millones de dólares anuales durante diez temporadas, según *Sportico*. Un año más tarde, publicaba *The Athletic*, tanto ESPN como ABC –los dos canales propiedad de la multinacional– pujaron por mantener sus lazos con la NBA, también por diez temporadas. Amazon Prime Video también entró en el mercado un año antes con el tender de la NFL (*2Playbook*, 2024a).

A Disney le han aparecido unos competidores implacables, las grandes tecnológicas (Apple, Microsoft, Google o Amazon), todas ellas situados en el top-5 de empresas con mayor valor de marca del mercado (Brand Finance, 2024). Frente a este escenario, la compañía se ve obligada a redefinir su situación de mercado. “De cara al futuro, hay cuatro oportunidades clave que serán fundamentales para nuestro éxito: lograr una rentabilidad significativa y sostenida en nuestro negocio de *streaming*, convertir a ESPN en la principal plataforma de deportes digitales, mejorar la producción y la economía de nuestros estudios cinematográficos, e impulsar el crecimiento de nuestro negocio de parques [temáticos] y experiencias”, aseguró Robert Iger en la presentación de resultados de 2023 (The Walt Disney Company, 2023). La *join venture* entre ESPN, Fox y Warner Bros Discovery para lanzar un nuevo gigante del *streaming* deportivo en Estados Unidos se estimó para otoño de 2024.

5. LOS CONTENIDOS: EL DEPORTE, EL PRODUCTO DRIVER PARA ANTIGUOS Y NUEVOS MEDIOS

En mayo de 2021, Disney había adquirido compromisos en derechos audiovisuales deportivos por un valor de 38.000 millones de dólares, entre ellos con LaLiga, la MLB, la NFL, NHL o el fútbol americano universitario. En 2023, tras la renovación del acuerdo de derechos entre

CUADRO 1

INGRESOS DE LAS PRINCIPALES COMPETICIONES REGULARES EUROPEAS Y NORTEAMERICANAS POR DERECHOS DE TELEVISIÓN A NIVEL NACIONAL

Competición	Período	Ingresos Nacionales (M€)	Operadores
Premier League	2022-2025	5.745	Sky, BT, Amazon, BBC
LaLiga	2022-2027	4.950	Movistar+, Dazn
Ligue-1	2024-2030	500	Dazn, BeIN Sports
Bundesliga	2021-2025	1.100	Sky, Eurosport, Dazn
Serie A	2021-2024	927,5	Dazn, Sky
NFL	2023-2033	117.730	Amazon, NBC, CBS, Fox, ESPN, Google
NBA	2014-2024	26.000	ESPN, TNT Sports

Fuentes: 2Playbook (2024b), Onrubia (2024).

Para la actual industria de la comunicación y las tecnológicas, el deporte continúa siendo su producto *driver* por excelencia (Serazio, 2019). Es decir, el contenido tractor de la estrategia de negocios de las compañías para poder consolidar y maximizar sus actuales audiencias. El deporte tiene unas características que lo hacen especialmente interesante para estas compañías: su valor simbólico hace que su consumo sea emocional, la producción del directo es barata en comparación con otros productos audiovisuales y las competiciones deportivas son el único producto audiovisual que, necesariamente, han de consumirse en directo a causa de la incertidumbre del resultado. Las cifras de ingresos que las principales competiciones regulares reciben, simplemente, por la venta de sus derechos audiovisuales en los mercados nacionales puede servir de ejemplo (cuadro 1).

Históricamente, fue la televisión lineal la primera en utilizar el deporte como contenido *driver*. Por ejemplo, cuando nació ESPN en 1979 como canal de televisión por cable, y habiendo ganado fuerza a partir de nuevos suscriptores, la compañía apostó por la NCAA de baloncesto y fue pionera al televisar el *draft* de la NFL. En España, a partir de mediados de los noventa, la televisión de pago usó el deporte para conseguir nuevos abonados hasta que las *telecos* (Telefónica, en España) compraron estos operadores. Su objetivo era usar el deporte no solo para conseguir suscriptores, sino también para vender otros servicios (telefonía, internet y fibra). Basta recordar las famosas “guerras del fútbol” entre Sogecable y Telefónica en la segunda mitad de los noventa y entre Sogecable y Mediapro en la primera década del siglo XXI (Ginesta, 2009).

Finalmente, han sido las tecnológicas las que han entrado en el mercado. Estos nuevos *players* no tienen el deporte en su *core business*, pero usan la compra de derechos audiovisuales para atraer a nuevos clientes a lo que realmente sí lo es: la plataforma de *e-commerce* en el caso de Amazon y la informática en el caso de Apple o Google. Por ejemplo, los primeros movimientos de Amazon en el mercado europeo de derechos audiovisuales consistieron en la compra de un paquete de partidos de fútbol por Navidad de la Premier League inglesa y otro de partidos de tenis por la noche de Roland Garros. “Compraron derechos deportivos por un período corto de tiempo, en momentos que

concentran grandes audiencias delante de las pantallas, y que a la vez les permitieron concentrar sus esfuerzos en *marketing*”, explica Joan Bonareu, responsable de derechos de televisión del grupo Mediapro desde 1999.

De estas primeras incursiones han pasado a conseguir sostener los precios de los *tenders* de la NFL o la NBA en los Estados Unidos, en el caso de Amazon, o revalorizar la MLS participando activamente del acuerdo global entre actores que permitió el fichaje de Lionel Messi por el Inter de Miami, en el caso de Apple. “El mercado de derechos audiovisuales ha dejado de crecer con las proporciones que lo hacía antiguamente. Este nuevo grupo de *players* [Amazon o Apple TV] han permitido mantener los números, pero no sabemos si los viejos operadores harán un esfuerzo para evitar que los nuevos penetren definitivamente. Lo que sí ha tocado techo es el precio que paga el consumidor final”, sostiene Bonareu.

El último gran actor audiovisual que ha entrado en el negocio del deporte en directo ha sido Netflix, a partir de 2023. Lo hizo en el mismo momento en que la crisis de suscriptores llevó a la compañía a tomar decisiones de calado: el fin de las *multicuentas* y la introducción de la publicidad a cambio de bajar el precio de sus tarifas. Aunque a lo largo de su actividad Netflix se había limitado a ofrecer series documentales de contenido deportivo a sus suscriptores (PGA, NFL, ATP, Movistar Team, Fórmula 1 o, recientemente, LaLiga), la plataforma decidió lanzar una ofensiva por el contenido deportivo en directo, centrándose en la producción propia y en nuevas competiciones con una narrativa potente vinculada a contenidos ya existentes previamente en la plataforma. Primero fue un torneo de golf entre jugadores de la PGA y pilotos de la Fórmula 1, al que siguió un partido de tenis entre Rafa Nadal y Carlos Alcaraz. Cuando Netflix anunció que emitiría, por 75 millones por partido, al menos, un partido de la NFL de Navidad entre 2024 y 2026 en todo el mundo, el periodista Álvaro Carretero (2024) resumió de la siguiente manera la estrategia de la compañía en el digital *2Playbook*: “Control de los derechos a escala global, *docuserie* que permite construir narrativas, competición entendida como espectáculo deportivo, *eventización* de un momento concreto y vinculación directa al negocio con la capacidad de atraer millones de suscriptores e impulsar con ello su negocio publicitario”. Joan

Bonareu concluye: “Creando su propio contenido deportivo pueden hacer mil cosas a su alrededor y controlar toda la gestión, desde los ingresos por *ticketing*, la gestión de contenidos asociados, etc.”.

El deporte en directo es un contenido *driver* para la industria audiovisual, lo que pone de relieve que puede funcionar también como un simple entretenimiento, independiente del interés competitivo. En todo caso, hay que señalar que la creación de contenidos deportivos de entretenimiento también es esencial para la gestión del *fan engagement* de las organizaciones deportivas. Al final de la primera década de este siglo el proceso de digitalización ya había permitido a los gabinetes de comunicación de las organizaciones deportivas convertirse en productoras de contenidos corporativos, acrecentándose el “proceso de desintermediación” con los periodistas (Ginesta *et al.*, 2023). En la actualidad, estas mismas organizaciones deportivas ya se han convertido en factorías de contenidos de entretenimiento (*broadcasters*) que emiten por redes sociales o venden a las grandes compañías de medios (*paquetizados* o individualmente).

Algunos clubes de fútbol, considerados ya multinacionales del entretenimiento, asumen que el 90 por ciento de contenidos que producen son entretenimiento para sus *fans*. Por ejemplo, el FC Barcelona genera unas 3.000 producciones audiovisuales al año, distribuidas a partir de diversas plataformas. Tal y como apunta Jordi Sunyer, narrador de deportes de 3Cat, el objetivo final es el “control del discurso” a través de un universo propio de redes sociales y medios *online*. En este universo es posible “comprar las audiencias” (en palabras de Manel Arroyo, exdirector general de Dorna Sports) y conseguir que los mensajes lleguen a públicos receptivos, que, a su vez, pueden amplificarlos gracias a la actividad *online* que tienen.

Otros clubes, directamente, han sido comprados por propietarios que, valga este reduccionismo, tienen por objetivo convertirlos en un plató de televisión. En noviembre de 2020 se conocía la implicación de dos actores norteamericanos, Ryan Reynolds y Rob McElhenney, en la gestión del modesto Wrexham AFC, un club galés que entonces militaba en la National League, cuatro categorías por debajo de la Premier League inglesa. Aunque la RR

McReynolds Company LLC finalmente adquirió el 100 por ciento de la propiedad, inicialmente la llegada de los dos actores norteamericanos al modesto Wrexham se concretó a través de una inversión en infraestructuras de 2,64 millones de dólares. Además, se dotó al club de una nueva plataforma para generación de ingresos: su uso como activo para la generación de contenidos audiovisuales que después se difundirían por plataformas OTT. A pesar de que la llegada de capital norteamericano a la Premier League ha sido importante en los últimos años (el 50 por ciento de los clubes tienen propietarios de este país), estos dos actores buscaban algo más importante que la simple rentabilidad de una inversión: una buena historia para poder explicar y difundir globalmente. Los propietarios del Wrexham AFC, que la temporada 2024-25 ya milita en la League One, planean una ampliación del estadio de 12.600 a 55.000 aficionados. Este ambicioso proyecto ha sido posible gracias al incremento de popularidad global de su marca, fruto de la emisión de la *docuserie Welcome to Wrexham* por FX, canal propiedad de The Walt Disney Company (The Guardian, 2024).

Otro maridaje perfecto entre la industria del deporte y la de los medios de comunicación ha sido la consolidación de Liberty Media como el gran grupo dominador de los deportes de motor, tanto de la Fórmula 1 como, desde 2024, de las competiciones del mundial de Motociclismo, tras la adquisición del 86 por ciento de Dorna por 4.200 millones de euros. Liberty Media es en la actualidad el primer imperio deportivo del mundo según *Forbes*, con un valor de 18,22 billones de dólares (Ozarian, 2024). Ha conseguido posicionarse en el mercado norteamericano con la producción, junto a Netflix, de la serie documental *Drive to Survive*, que ya cuenta con seis temporadas (Soble y Lowes, 2024). En el momento de la adquisición de Dorna, cuyo principal activo deportivo es la Moto GP, Liberty Media señalaba que la compra implicaba una “oportunidad de expansión [de las competiciones de motociclismo] en mercados estratégicos, como Estados Unidos, amplificar la habilidad de Liberty para escalar un *portfolio* de activos deportivos a escala global o amplificar las acciones de *marketing* y *storytelling*” (2Playbook, 2024b). En resumen, suponía incorporar activos para tener más historias entretenidas que contar.

6. INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: INTERACCIÓN CON EL USUARIO Y AUGE DE LA IA

La aparición de estos nuevos *players* en el negocio audiovisual (Amazon Prime Video, Netflix, Apple TV, Disney+, Dazn, Hulu, etc.), así como la transformación de las organizaciones deportivas en factorías de contenidos (Ginesta, 2022), son consecuencias directas de la digitalización de la sociedad. De hecho, es imposible entender el actual complejo mediático y deportivo global sin cuestionar el impacto que la tecnología tiene en su configuración y creación de nuevos patrones de consumo. Así pues, la industria de la comunicación y la del deporte encaran dos oportunidades: el de la interacción con el usuario y el de la IA.

En cuanto a la interacción, el sujeto ha dejado definitivamente de ser un consumidor pasivo para pasar a disponer de diversos niveles de participación en el consumo de los contenidos deportivos (*prosumer*): desde los que consumen el contenido en formato *multipantalla* –complementando la emisión de contenidos deportivos con sus interacciones y producciones en las redes sociales accesibles a través de tabletas o teléfonos móviles–, hasta las retransmisiones *customizadas* o fragmentadas de acuerdo con las preferencias de cada consumidor. Las gafas de Apple TV (Vision Pro) han permitido convertir al espectador en un realizador de televisión, “pero no han acabado de funcionar porque aíslan demasiado de la realidad y diluyen el sentimiento de comunidad que tiene el deporte, que a la vez es parte del espectáculo”, expone Bonareu.

Fomentar la interacción también significa la emisión de retransmisiones deportivas orientadas al *betting* (apuestas en línea), como ha hecho Disney en su canal deportivo ESPN; incorporar las actividades de *e-commerce* como parte integral del consumo del deporte a nivel audiovisual o, de acuerdo con la teoría de la *disneyización* (Bryman, 2004), implementar narrativas inmersivas en los nuevos recintos deportivos. La realidad virtual, la realidad aumentada, las proyecciones de gran formato o el sonido en 3D son claves para la tematización de los recintos deportivos y su transformación en espacios musealizados, experienciales y de

consumo híbrido. “Los clubes tienen contenido que va más allá de la práctica deportiva y, a su vez, tienen unos estadios infrutilizados. Nuestro objetivo es llevar la activación del entretenimiento en el estadio –resume David Xirau, director general de Mediapro Xperiences–. Esto es posible gracias a todas aquellas tecnologías que permitan reproducir la lógica del directo, apelar a la emoción y revivir el legado de la institución.

Por otra parte, la IA generativa plantea toda una revolución. Tal y como señala Daniela Klaiman, quién fue *manager* de *consumer insights* de Nike y es CEO de FutureFuture, aunque llevemos unos 70 años conviviendo con ella sin ser plenamente conscientes, ahora sabemos que la IA ha entrado de lleno en nuestras vidas y debemos aprender a utilizarla según nuestras preferencias (Gantman, 2024).

La IA ha revolucionado la comercialización de derechos audiovisuales. Por un lado, las herramientas de IA permiten incorporar la locución y el grafismo a los acontecimientos deportivos en directo, beneficiando tanto la comercialización de las grandes ligas en aquellos países de lenguas poco utilizadas a nivel mundial, como las competiciones de estos países que quieran internacionalizarse. “Lo que uno se ahorra en costes de retransmisión (locución y grafismo) gracias a la IA, se puede reinvertir en tecnología, en comprar más contenido o en tener más beneficios”, resume Bonareu, quien anuncia que Mediapro ya experimenta con todo ello. Por otro lado, enriquecen el contenido deportivo previo, durante y tras el evento. Por ejemplo, permiten crear resúmenes de los directos en tiempo récord que sean consumibles por las redes sociales –cruciales para la Generación Z, especialmente, en TikTok (Tresserras y Ginesta, 2024)–, o estadísticas que incrementen el valor del partido para los aficionados o los servicios de *scouting*.

De hecho, la IA constituye una aliada de aquellas competiciones deportivas menores –no consideradas contenido *driver* de televisiones y plataformas– que, gracias a la digitalización, pueden crear su propia plataforma de *streaming* y así dar visibilidad a su producto y a sus patrocinadores. La actual tecnología permite la realización en remoto de los partidos y la IA elabora estadísticas que se convierten en servicios de valor añadido de las retransmisiones. Para tener

éxito, “los deportes menores han de cerrar el círculo: producir, distribuir, así como gestionar la publicidad derivada de su evento, para que este pueda ser ofrecido gratuitamente al consumidor”, concluye Bonareu.

DAZN, la OTT británica dedicada a los deportes, ejemplifica parte de lo que se ha expuesto en los párrafos anteriores. Pagó el error que supuso comprar deportes minoritarios a bajo precio, colocarlos en su plataforma y pensar que el cliente pagaría por un producto demasiado *target-focused*. Después de cerrar 2021 y 2022 con pérdidas de 2.130 y 1.140 millones de euros, respectivamente, en 2023 disparó los ingresos un 40 por ciento, alcanzando unos 3.000 millones de euros. En este contexto, Darren Waterman, director financiero del grupo, explicó que la OTT ha lanzado nuevas líneas de ingresos, como las apuestas deportivas, el *merchandising* y la venta de entradas con el objetivo de aumentar la eficiencia operativa de la compañía (Palco23, 2024).

7. LA GESTIÓN DE LAS MARCAS: LA CREACIÓN DE LA COMUNIDAD

Las actuales soluciones tecnológicas han cambiado los patrones de consumo de los *millennials* y la generación Z. Esta última, ya nativa digital, ha sido la primera sin los mismos referentes sociales que todas las anteriores porque ha dejado de consumir televisión lineal. La generación de 14 a 25 años ve menos de una hora de televisión al día, pero consume más de cuatro horas diarias de contenido audiovisual, según datos de 3Cat². De hecho, según el estudio *360 Fan Engagement: A pathway for Sports to understand and engage with their online communities*, los espectadores menores de 34 años consumen más deporte que sus antecesores, pero fuera de la televisión lineal y con contenidos más fragmentados, móviles y apoyados por los datos (LaLiga, 2022). Por ejemplo, los periodistas que han abandonado los medios tradicionales para lanzar sus propios proyectos en plataformas como Twitch representan una

² Información obtenida en el curso de formación a profesorado de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya impartido por Geni de Villar, jefa del área de Activos Digitales de 3Cat y Adrià Serra, jefe del área de Contenidos Digitales y Estrategia Transmedia de la corporación.

forma de comunicación alineada con estos nuevos patrones. Sin embargo, en España también marcan la consolidación del *infotainment* “de parte” como una competencia directa al periodismo deportivo tradicional. Guste o no, en la sociedad red la gestión de la marca personal (digital) se ha convertido en parte indisoluble de la *auctoritas* profesional.

El cronista deportivo de *El País*, Ramon Besa, asume que en la sociedad digital “ha cambiado el modelo de consumo, producción y el negocio de la información”. Por un lado, gracias a las redes sociales, las organizaciones deportivas y sus deportistas no necesitan los medios convencionales para acercarse a los aficionados, mientras que el periodismo solo puede participar de esta relación “desde la militancia”. El periodismo deportivo vive desorientado con relación a cuál es su función social: ya no es aquel profesional que narraba unos hechos estando cuanto más cerca de ellos posible, pero sin participar, como recordaba el escritor mexicano Juan Villoro.

En el actual complejo mediático y deportivo global, la esencia del negocio se encuentra en la “comunidad” digital donde participan, interactúan y, sobre todo, *co-crean* narrativas todos los actores de la industria del deporte (clubes, deportistas, periodistas, empresas de comunicación y aficionados). La comunidad es la evolución de aquello que Haythornthwaite y Hagar (2005) teorizaron como “los mundos sociales de internet”. La creación de comunidad fomenta las relaciones simbióticas entre los actores participantes puesto que, en definitiva, el deporte se ha reducido a un mero entretenimiento. La Kings y la Queens League son la apoteosis de este planteamiento. Avalado por su experiencia, se queja Ramon Besa: “La industria del entretenimiento ha ganado poder frente a la información. Ya no valoramos la búsqueda de los ‘¿por qué?’. Sin tiempo ni dinero para hacer periodismo, lo hemos simplificado y banalizado todo, hacemos militancia porque nos aproxima a la comunidad”.

Esta idea de comunidad es imprescindible para entender el desafío que tienen las grandes organizaciones deportivas. “El reto estratégico es transformar todo el seguimiento que tenemos en dinero, en monetización”, resume el CEO del City Football Group, Ferran Soriano. Y lo detalla de la siguiente manera: “Es un reto

histórico, pero muy actual, porque las grandes empresas del deporte global tienen mucha gente que las quiere. Los clubes de fútbol son *love brands*, son marcas que admira mucha gente pero que compran pocos. Por ejemplo, hay gente que vive en Asia locos por el Barça o el City, pero que no aportan ningún dinero al club. Se relacionan con el club a través de los medios de comunicación; ellos se sienten parte del club, pero no nos pagan”.

En tiempos de globalización, la solución a este desafío pasa por maximizar el *engagement*: conseguir el compromiso emocional del *fan* con su marca con el objetivo de redirigirlo hacia plataformas que permitan la monetización de la experiencia, es decir, evolucionar las métricas de vanidad hacia las métricas de ingresos. En la sociedad digital, las organizaciones deportivas, transformadas en *broadcasters*, tienen la capacidad de dirigirse directamente a sus audiencias con aquellos contenidos y aquellas narrativas que consideren más oportunos por cada segmento de mercado: principalmente, contenidos de entretenimiento –“no pasamos mensajes trascendentales a nuestra gente”, recuerda Soriano–, o aquellos que refuerzan la responsabilidad social de la organización con su comunidad de referencia, esta sí, vinculada a su mundo real. Narrativas globales que se equilibran con otras de locales.

El siguiente paso podría ser el uso de la tecnología *blockchain* para mejorar, directamente, la capacidad que tienen los aficionados para influir en la toma de decisiones de las organizaciones deportivas (*fan-ownership*). “¿Si las personas ya tienen deseos de opinar de su club, por qué no les dejamos que sea de verdad?”, se cuestiona Klaiman (Gantman, 2024). En 2023, la competición de vela SailGP anunció que en su quinta edición ya incorporará un equipo donde sus *fans* podrán tener voz y voto en todas sus decisiones, creando una “organización autónoma descentralizada” (DAO, en sus siglas en inglés) gracias al protocolo NEAR (SportsPro, 2023).

8. REFLEXIONES FINALES: LA ERA DEL STORYTELLING Y DEL STORYDOING

Desde los años ochenta del siglo pasado, la industria de los medios de comunicación con-

vive de forma simbiótica con la del deporte. Sin embargo, la digitalización ha abierto un tiempo donde “las organizaciones deportivas se han dado cuenta que no necesitan a los medios, aunque los medios continúan necesitando las organizaciones deportivas para publicar contenido”, resume Jordi Sunyer, analizando su experiencia como periodista y narrador deportivo.

Con el auge de Internet, vivimos un proceso de “desintermediación” (Ginesta *et al.*, 2023): los medios de comunicación tradicionales han dejado de tener el monopolio de la relación entre organizaciones deportivas y aficionados. Continúan necesitando el deporte porque es un producto *driver* para su estrategia de negocio, pero han de convivir dentro de un entramado de intereses corporativos y personales que tienen por objetivo principal la creación de “comunidad”: el fortalecimiento de imaginarios simbólicos y colectivos donde los actores participantes *co-crean* narrativas que, mayoritariamente, benefician a todos sus intereses.

Los cronistas evolucionan para convertirse en comunicadores e *influencers* y el periodismo (militante) convive o sobrevive en la telaraña de los intereses cruzados que generan los perfiles digitales de clubes, marcas comerciales, deportistas y aficionados. En la era de la desintermediación, los clubes se han convertido en multinacionales del entretenimiento, proveedores y competidores (a la vez) de los grandes *holdings* mediáticos (como The Walt Disney Company) o las grandes compañías tecnológicas que han arrebatado el liderazgo del mercado de la comunicación a estos *holdings* que había consolidado, en el siglo pasado, el sistema de estudios norteamericano.

Vivimos en la era del *storytelling* (la creación de narrativas) y del *storydoing*: la *tangibilización* de estas narrativas a través de los productos de entretenimiento, la interacción digital y la IA. Inmersos en el proceso de deportivización de la sociedad (Maguire, 1999), continuamos viviendo en la permanente incertidumbre a causa de la rapidez con que se suceden los acontecimientos y la rápida evolución de la tecnología. Sin embargo, también es cierto que la *disneyización* de la sociedad (Bryman, 2004; Iger, 2019) es más real que nunca sobre la base de ocho premisas básicas: tematización, espacios de consumo híbridos, *merchandising*, trabajo emocional, inversión en contenidos, inversión y

control de la tecnología, y visión global de las marcas y organizaciones.

BIBLIOGRAFÍA

2PLAYBOOK. (2024a, 30 de abril). La NBA ultima la entrada de Amazon y la renovación con ESPN en su nuevo contrato audiovisual. *2Playbook*. https://www.2playbook.com/media/nba-ultima-entrada-amazon-renovacion-con-espn-en-su-nuevo-contrato-audiovisual_15440_102.html

2PLAYBOOK. (2024b, 1 de abril). Liberty Media compra el 86% de MotoGP a una valoración de 4.200 millones y crea un gigante con F1. *2Playbook*. https://www.2playbook.com/competiciones/liberty-media-compra-86-motogp-valoracion-4200-millones-crea-gigante-con-f1_15103_102.html

BADIA, J. (2022). *Cap a una Superlliga europea? La desigualtat econòmica i mediàtica i el desequilibri competitiu en l'era del futbol global* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. TDX.

BRAND FINANCE. (2024). *Global 500 2024. The anual report on the world's most valuable and strongest brands*. Brand Finance.

BRYMAN, A. (1999). The disneyization of society. *Sociological Review*, 47, 228-257.

BRYMAN, A. (2004). *The Disneyization of Society*. Sage.

CARRETERO, A. (2024, mayo 20). La estrategia de Netflix en deporte: derechos globales y 'storytelling' con competiciones bandera. *2Playbook*. https://www.2playbook.com/media/estrategia-netflix-en-deporte-derechos-globales-storytelling-con-competiciones-bandera_15600_102.html?utm%E2%80%A6

CHATZIGIANNI, E. (2018). Global sport governance: globalizing the globalized. *Sport in Society*, 21(9), 1.454-1.482.

DUNNING, E. (2010). Figurational/process-sociological reflections on sport and globalization: some conceptual-theoretical observations with special reference to the

'soccer' form of football. *European Journal for Sport and Society*, 7(3-4), 183-194.

ELIAS, N., y DUNNING, E. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de cultura económica.

FRIEDMAN, M. T. (2023). *Mallparks. Baseball stadiums and the culture of consumption*. Cornell University Press.

GANTMAN, M. (2024). *Podcast | Daniela Klaiman: las tendencias del futuro que impactarán en la industria deportiva*, Big Data Sports. <https://bigdatasports.media/2024/04/19/podcast-daniela-klaiman-las-tendencias-del-futuro-que-impactaran-en-la-industria-deportiva/>

GINESTA, X. (2009). Mediapro against Sogecable: Football War and the Inefficient Spanish Administration Regulation (2006-2008). *Observatorio (OBS*)*, 3(2).

GINESTA, X. (2021). *La disenyització del futbol*. Eumo.

GINESTA, X. (2022). *Las multinacionales del entretenimiento. Fútbol, diplomacia, identidad y tecnología*. UOC.

GINESTA, X., ROJAS, J. L., y FAEDO, N. I. (2023). Periodistas deportivos e inversores estadounidenses en LaLiga: desintermediación y 'disneyización' en el RCD Mallorca. *Perspectivas de la Comunicación*, 16(1).

GUTTMANN, A. (1986). *Sports Spectators*. Columbia University Press.

HAYTHORNTHWAITE, C., y HAGAR, C. (2005). The Social Worlds of the Web, *Annual Review of Information Science and Technology*, 39, 311-346.

HELLAND, K. (2007). Changing Sport, Changing Media. Mass Appeal, the Sports/Media Complex and TV Sports Rights. *Nordicom Review, Jubilee Issue*, 105-119.

HERMAN, E. S., y McCHESNEY, R. W. (1999). *Los medios globales. Los nuevos misioneros del capitalismo corporativo*. Cátedra.

HOBBSAWM, E. (1983). Mass-producing traditions: Europe, 1870- 1914. En E. HOBBSAWM;

T. RANGER (eds.), *The Invention of Tradition* (pp. 263-307). Cambridge University Press.

IGER, R. (2019). *The Ride of a Lifetime. Lessons learned from 15 years as CEO of the Walt Disney Company*. Random House.

JAMES, G. (2019). *The emerging of footballing cultures. Manchester (1840-2019)*. Manchester University Press.

JEDLICKA, S. R. (2018). Sport governance as global governance: theoretical perspectives on sport in the international system. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 10(2), 287-304.

LALIGA. (2022, 28 de junio). *Cómo aumenta la afición por el deporte con las nuevas plataformas digitales* [Nota de prensa]. <https://newsletter.laliga.es/futbol-global/como-aumenta-la-aficion-por-el-deporte-con-las-nuevas-plataformas-digitales>

LANFRANCHI P. et. al. (2004). *100 Years of Football. The FIFA Centennial Book*. Londres: Weidenfeld & Nicolson.

LUCÍA, A., y ESTEVE, J. (1999, 30 de agosto). Razones de la superioridad africana. *El País*. https://elpais.com/diario/1999/08/30/deportes/935964015_850215.html

MORAGAS, M. DE. (2022). *La comunicación y sus cambios: de los orígenes al móvil*. Aldea Global.

MAGUIRE, J. (1999). *Global Sport*. Polity Press.

ONRUBIA, A. (2024, 16 de julio). Francia se derrumba sin Mbappé. *Marca*. <https://as.com/futbol/internacional/francia-se-derrumba-sin-mbappe-n/>

OZANIAN, M. (2024, 1 de febrero). The World's Most Valuable Sports Empires 2024. *Forbes*. <https://www.forbesmiddleeast.com/lifestyle/sports/the-worlds-most-valuable-sports-empires-2024>

PALCO23. (2024, 15 de febrero). Dazn dispara sus ingresos un 40% en 2023, hasta

3.000 millones de euros. *Palco23*. <https://www.palco23.com/media/dazn-dispara-sus-ingresos-un-40-en-2023-hasta-3000-millones-de-euros>

ROBERTSON, R. (1992). *Globalization. Social Theory and Global Culture*. Sage.

ROWE, D. (2003). Sport and the Reproduction of the Global. *International Review of the Sociology of Sport*, 38(3), 281-294.

ROWE, D. (2006, septiembre 21). *The Stuff of Dreams, or the Dream Stuffed? Rugby League, Media Empires, Sex Scandals and Global Plays* [presentación oral]. 8th Tom Brock Annual Lecture, New South Wales Leagues' Club, Petersham, Australia.

SANTACANA, C., y PUJADAS, X. (2006). *L'altra Olimpíada. Barcelona'36*. Llibres de l'Índex.

SEGURA, A. (2024). *El món d'avui. De la guerra freda als reptes de la interdependència global*. Edicions de la UB.

SERAZIO, M. (2019). *The Power of Sports. Media and Spectacle in American Culture*. New York University Press.

SOBLE, C., y LOWES, M. (2024). Narrative Storytelling as a Fan Conversion Tool in the Netflix Docuseries Drive to Survive. *Communication & Sport*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/21674795241238158>

SPORTSPRO. (2023, 6 de septiembre). Giving fans a voice: How blockchain technology is powering a fan-owned SailGP team. *SportsPro*. <https://www.sportspromedia.com/insights/analysis/sailgp-dao-fan-owned-team-blockchain-near-foundation/>

THE GUARDIAN. (2024, 1 de mayo). Reynolds and McElhenney plan for Wrexham's stadium to hold up to 55,000. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/football/2024/may/01/wrexham-racecourse-ground-rob-mcelhenney-ryan-reynolds>

THE WALT DISNEY COMPANY. (2023, 8 noviembre). *The Walt Disney Company Reports Fourth Quarter and Full Year Earnings for Fiscal 2023* [Nota de prensa]. <https://>

thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-company-reports-fourth-quarter-and-full-year-earnings-for-fiscal-2023/

TRESSERRAS, E., y GINESTA, X. (2024, mayo 8 y 9). *Redes sociales y deporte para adolescentes: la construcción de ídolos deportivos y nuevas propuestas formativas de futuro para centros de secundaria en Cataluña* [presentación oral]. TICOM. I Congreso Internacional Tendencias de Investigación en Comunicación. Sevilla, España.

¿Qué son los deportes electrónicos o *esports*? Desafíos y potencialidades de un fenómeno social

GONZALO RAMÍREZ-MACÍAS* Y ANTONIO BASCÓN-SEDA**

RESUMEN

El fenómeno de los *esports*, inicialmente un entretenimiento privado para niños y jóvenes, se ha convertido en un elemento básico de la cultura y el ocio digital modernos. En este artículo se analizan los orígenes de los *esports*, su consideración como deporte, así como su impacto social y económico. Además, se reflexiona sobre los retos que plantea su expansión, con el objetivo de ayudar a quienes nacieron en el siglo pasado a comprender mejor el entorno lúdico en el que viven las nuevas generaciones.

1. INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos de las últimas décadas han producido un sustancial cambio en todos los ámbitos de la sociedad (Ramírez-Macías, 2011). De entre todos ellos destaca la expansión global de internet, que marca el nacimiento de una nueva época, conocida como la sociedad de la información, caracterizada por el uso cotidiano de las tecnologías de la información y la comunicación (Lafrance, 2003). En este

contexto, el fenómeno de los deportes electrónicos, más conocidos mundialmente como *esports*, se ha convertido en un elemento fundamental de la cultura y el ocio digital entre los jóvenes. Lo que nació como un entretenimiento privado para niños y niñas que se acercaban a la informática con los primeros ordenadores personales y videoconsolas, se ha transformado en una actividad comunitaria de primer nivel que, con espacios virtuales, fomenta la interacción social y la competición a gran escala (Carrillo, 2015). No en vano, la industria del videojuego actualmente es el sector cultural y de entretenimiento que más recauda en multitud de países (Wagner, 2006).

Sin embargo, el fenómeno *esports* va mucho más allá de comunidades de jugadores, más o menos amplias, que consumen un producto, en este caso los videojuegos, que han generado una gran industria a su alrededor (pues no se trata solo de los videojuegos en sí, sino también de dispositivos tecnológicos como *tablets*, videoconsolas, ordenadores, *smartphones* o, incluso, de mobiliario específico). Más concretamente, en la primera década del siglo XXI surgieron diferentes organizaciones, competiciones y eventos que llevaron los *esports* de la esfera local a la internacional y de lo *amateur* a lo profesional, siendo un periodo marcado por el desarrollo acelerado e inmaduro del fenómeno. En la segunda década de este siglo, los *esports*

* Universidad de Sevilla (grm@us.es).

** Universidad de Sevilla (antoniobascon@us.es).

se profesionalizaron cada vez más y, paulatinamente, sus estructuras de competición fueron consolidándose (Antón-Roncero y García-García, 2014). De hecho, la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, rasgo característico de los *esports*, los ha transformado en espectáculos a gran escala, seguidos por miles de espectadores a partir de plataformas como Twitch, Youtube o Discord. Así, ya en 2013 el número de espectadores sobrepasaba los 70 millones, el doble que el año anterior, según datos aportados por Newzoo¹ (Antón-Roncero, 2018).

En la rápida expansión del fenómeno *esport* a nivel mundial ha influido sin duda la adopción de elementos propios de los deportes tradicionales. Estas competiciones incluyen retransmisiones con comentaristas expertos, una organización estructurada en ligas y la existencia de equipos profesionales, muchos de ellos surgidos de clubes deportivos tradicionales, como el F. C. Barcelona Esport, el Cream Real Betis y el Valencia C. F. Esports. Estos equipos cuentan con profesionales específicos como entrenadores, preparadores físicos y psicólogos, lo que ha contribuido a su profesionalización y popularidad. A todo ello hay que sumar aspectos tremendamente motivadores para los espectadores: la interacción de estos con los propios jugadores, los componentes tecnológicos y el esmero cuidado de todos los aspectos audiovisuales (Carrillo, 2015; Gandolfi, 2016; Hilvert-Bruce et al., 2018).

En definitiva, estamos ante una actividad que trasciende el mero entretenimiento a partir de los videojuegos y se ha convertido en una competición profesional con una gran repercusión económica y social. En este artículo, nos proponemos examinar el complejo y multifacético fenómeno de los *esports*. Nuestro objetivo es analizar sus orígenes y debatir su consideración como deporte, así como explorar su enorme impacto social y económico. Una vez descrito el fenómeno, plantearemos unas conclusiones en torno a los retos a los que nos enfrentamos como sociedad con respecto a los *esports*. En última instancia, se pretende aportar el conocimiento necesario para que, aquellos de noso-

¹ Newzoo es una empresa global de análisis de mercado que se especializa en la investigación y el análisis de las industrias de videojuegos, *esports* y medios de comunicación.

tros nacidos en el siglo pasado comprendamos mejor el mundo actual y, especialmente, el entorno lúdico en el que viven nuestros hijos e hijas.

2. ¿QUÉ SON LOS *ESPORTS*? ORIGEN Y DEFINICIÓN

El origen de los *esports* se entiende mejor al considerar la evolución histórica de los videojuegos. Estos comenzaron a desarrollarse ya en las primeras décadas del siglo XX con dispositivos como "El ajedrecista" en 1912 y avanzaron significativamente durante la Segunda Guerra Mundial, inspirando tecnologías como el tubo de rayos catódicos. En 1962, se creó *SpaceWar*, el primer videojuego interactivo para computadoras, marcando un hito en la industria. Ya en la década de 1970, los videojuegos comenzaron a comercializarse con máquinas arcade como *Galaxy Game* y la consola doméstica *Magnavox Odyssey* en 1972. El éxito de juegos como *Pong* impulsó la industria, que continuó creciendo con títulos icónicos como *Space Invaders* y *Pac-Man*. A medida que los ordenadores personales se popularizaron en los ochenta, los videojuegos se volvieron más accesibles, transformando el sector del ocio electrónico. En los noventa, consolas como la *Nintendo Entertainment System* (NES), la *Sega Master System* y la *PlayStation* consolidaron la industria, época en que destacaron videojuegos como *Resident Evil* o *Mortal Combat*.

El punto de inflexión que implicó el paso de los videojuegos a los *esports* vino dado por su evolución hacia un modelo deportivo y de espectáculo. Entender esta tendencia es esencial para evaluar el fenómeno de los deportes electrónicos y su impacto actual. Así, podemos definir los *esports* como la práctica de videojuegos de forma competitiva en un entorno profesional (Marcano-Lárez, 2012). El papel de las primeras competiciones fue esencial. La primera de ellas, con *Spacewar*, tuvo lugar en 1972, cuando estudiantes e investigadores compitieron por premios simbólicos, estableciendo las bases de los *esports* modernos. Sin embargo, algunos consideran que, realmente, la primera competición oficial fue el torneo de *Space Invaders* organizado por *Atari* en 1980, que atrajo a 10.000 participantes y utilizó una

estructura de clasificatorias regionales, con una gran fase final en Nueva York. Este evento sin duda podemos considerarlo un precursor claro de los *esports* actuales, pues destacó por su organización, promoción y utilización como herramienta de *marketing*.

En los años ochenta, las competiciones de videojuegos comenzaron a profesionalizarse con torneos arcade, que fueron financiados por distintos patrocinadores y que tuvieron una gran cobertura mediática. Las salas recreativas se convirtieron en epicentros sociales y en lugares clave para la competencia de videojuegos. En la década de los noventa, Nintendo organizó una gran competición en torno a su consola NES y a videojuegos tan populares como *Super Mario Bros*, *Rad Racer* y *Tetris*, promoviendo un tour competitivo por Norteamérica, aunque con un éxito limitado.

Sin embargo, el crecimiento de estas competiciones se enfrentó a una gran limitación: la necesidad de interacción directa entre los jugadores, lo que restaba espectacularidad y limitaba las posibilidades de asistir como espectador a estos eventos. Por suerte, la década de los noventa marcó un punto de inflexión con la llegada no solo de nuevos videojuegos y consolas, sino también con la expansión de internet, que permitió la socialización y la competencia en línea entre jugadores. A partir de entonces, cualquier *gamer* podía competir con otros aunque, físicamente, estuvieran en la otra punta del planeta. En 1996, se celebró el primer torneo de *esports* bajo el título *Quake*, y en 1997 se desarrolló otro torneo en la feria E3. Estos eventos resaltaron la importancia del enfrentamiento directo y sincronizado entre jugadores, pero sin necesidad de una interacción personal directa entre ellos.

A partir de entonces, dos ecosistemas de *esports* surgieron de manera autónoma: en occidente, la *Cyberathlete Professional League* (CPL) y en oriente, los *World Cyber Games* (WCG). La CPL adoptó el modelo de las grandes ligas deportivas, mientras que en Asia, los WCG promovieron la cultura del deporte electrónico con una estructura similar a los Juegos Olímpicos. En 2001, la primera edición de los Juegos Olímpicos Digitales reunió a competidores de 37 países, sentando las bases para una comunidad internacional y profesional de *esports*.

En la segunda década del siglo XXI, los *esports* se profesionalizaron y consolidaron, separándose conceptualmente de los videojuegos tradicionales y ganando millones de espectadores. Juegos como *Counter-Strike* (hasta hace unos años) y, en la actualidad, *League of Legends*, dominan las competiciones. Estas se basan en clasificaciones *online* y finales presenciales, con una institucionalización y reglamentación cada vez más cuidadas. Además, hay que subrayar que estos eventos cuentan con millones de seguidores en todo el mundo gracias a su espectacular difusión en distintas plataformas de *streaming*.

3. ¿SON LOS *ESPORTS* UN DEPORTE?

Tal y como se ha expuesto, los *esports* adoptaron desde sus inicios elementos propios de los deportes tradicionales. Incluso su nombre, que podríamos traducir como deportes electrónicos, remite directamente al deporte. Sin embargo, ¿se puede realmente considerar a los *esports* como un deporte? Esta pregunta ha generado un intenso debate en los últimos años, con una creciente participación de la comunidad académica y acciones por parte de organismos tan relevantes como el Comité Olímpico Internacional (COI).

Las definiciones del término deporte defendidas por varios autores (Guttman, 1978; Jenny *et al.*, 2016; Parry, 2018; Suits, 2007) incluyen varios rasgos distintivos que, además de clarificar el concepto, actúan como criterios de exclusión para delimitar qué es deporte y qué no lo es (Bascón-Seda y Ramírez-Macías, 2020). Por consiguiente, se pueden utilizar cada una de estas características para analizar cualquier modalidad deportiva, incluyendo a los *esports*:

- Institucionalización, es decir, la existencia de organismos nacionales e internacionales que dirigen y regulan una actividad (en este caso deportiva). En relación a los *esports* existen clubes, asociaciones y federaciones (Borowy y Jin, 2013; Kow y Young, 2013; Taylor, 2012; Witkowski, 2012). Estas instituciones no solo organizan y reglamentan

las competiciones, sino que también tratan de defender los intereses de los jugadores y, de hecho, muchas de ellas defienden la creación de una legislación que respalde a todos los entes que intervienen en el sector.

- Reglamentación, que remite a la existencia de un conjunto de normas fijas y comunes referentes a una actividad que asegure que su similar desarrollo en cualquier parte del mundo (Guttman, 1978; Suits, 2007). Los *esports* cuentan con reglas claras y consistentes, si bien tenemos que subrayar la existencia de dos niveles de reglamentación. Por un lado, la impuesta por los diseñadores de los videojuegos, que son a la vez creadores y legisladores, ya que limitan, en mayor o menor medida, las acciones que se pueden realizar en cada videojuego (Gómez, 2007). Por otro lado, el organismo encargado de la competición limita el conjunto de acciones válidas, existiendo una reglamentación propia para cada torneo, de cuyo cumplimiento se encargan los jueces o árbitros y que, según Carrillo (2016), tienen como finalidad ofrecer un marco de competición equitativo.
- Competición, característica que se refiere al carácter competitivo del deporte (Guttman, 1978). Posiblemente este sea el rasgo de los *esports* respecto al deporte que reúne un mayor grado de consenso, pues el carácter competitivo de los *esports* es un rasgo esencial de su propia definición (Marcano-Lárez, 2012).
- Carácter motriz, lo cual implica, en primera instancia, que para ser considerado deporte deben existir movimientos por parte de los individuos practicantes. Algunos teóricos, como Parry (2018), defienden que no solo es necesario el movimiento, sino que éste sea relevante para la actividad. Este es uno de los argumentos de los detractores del ajedrez como deporte, ya que defienden que quién haga el movimiento o cómo lo haga es irrelevante para el resultado del juego y que lo fundamental es, simplemente, dónde se coloca la pieza movida.

De forma general, dentro de los deportes podemos diferenciar entre los que requieren principalmente de la motricidad gruesa (habilidad para realizar grandes movimientos generales, como correr, lanzar, saltar, pasar una pelota o nadar), de aquellos cuyo resultado depende de acciones propias de la motricidad fina (habilidad para realizar pequeños movimientos, precisos y controlados, como ocurre en el tiro olímpico, el tiro con arco, los dardos o el billar). Los *esports* entrarían dentro de esta última categoría, pues en ellos se utilizan patrones de movimientos finos, reflejos rápidos, una gran destreza manual y una excelente coordinación manual (Rambusch *et al.*, 2007). Todo esto influye de forma crucial en el resultado de la actividad. Por todo ello, aunque la falta de movimiento físico general puede ser un argumento en contra de los *esports*, la necesidad de habilidades motrices finas proporciona una base sólida para su consideración dentro del concepto de deporte.

Como pone de relieve, el debate no está zanjado, lo que invita a preguntarse por el posicionamiento de organizaciones prominentes, como es el caso del COI. A este respecto, hay que subrayar que el interés de este organismo en los *esports* ha ido en aumento en los últimos años. Un ejemplo claro de esto fue la creación de las *Olympic Virtual Series* asociadas a los Juegos Olímpicos de Tokio en 2021, en los que se celebraron competiciones en cinco *esports*. Este enfoque innovador ha continuado, ya que los Juegos Olímpicos de París en 2024 también han celebrado las *Olympic Virtual Series*, esta vez con competiciones en diez *esports*. El hecho quizás más destacado en este contexto fue el anuncio realizado por Thomas Bach, presidente del COI, durante la ceremonia de apertura de la 141.^a sesión del COI en Bombay en octubre de 2023. En su intervención, Bach reveló que se estaba considerando la creación de unos Juegos Olímpicos de *esports*, una intención que se materializó en julio de 2024 con el anuncio oficial de los primeros *Olympic Esports Games*, previstos para 2025 en Arabia Saudí (IOC, 2024). Este interés innovador del COI por introducir a los *esports* dentro de su órbita, parece motivado, principalmente, por razones estratégicas y económicas. Entre las primeras, como el mismo presidente del COI afirmó, destaca la capitalización de un sector con 3.000 millones de practicantes, de los que más de 500 millones están interesados específicamente

en videojuegos de temática deportiva. Entre las segundas, las razones económicas, puesto que es patente que los *esports* generan ingresos significativos y que interesan a un gran número de practicantes y seguidores, lo que los convierte en un sector muy atractivo.

En el otro extremo del debate sobre la categorización de los *esports* como deportes se sitúa la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). En su informe de 2020 titulado “Los *esports* en España: situación actual y posición de la industria”, AEVI sostiene que los *esports* no son un deporte, sino una forma de entretenimiento. Esta postura no se basa en los rasgos distintivos del deporte tradicional, sino en el origen de los *esports* y en la naturaleza de las entidades que los gestionan. AEVI argumenta que los *esports* provienen de los videojuegos, que son entretenimientos tecnológicos, y destaca el interés de la industria de los *esports* por evitar la regulación deportiva, puesto que esta podría entrar en conflicto con otras normativas, como la de la propiedad intelectual e industrial, así como con el carácter transnacional y empresarial de los *esports*.

Por estas razones, AEVI prefiere mantener a los *esports* en la categoría de entretenimiento. Este posicionamiento refleja una preocupación por las implicaciones legales y comerciales que surgirían si los *esports* fueran regulados como deportes tradicionales, puesto que las normativas deportivas podrían imponer restricciones y obligaciones que no se alinearían con el funcionamiento actual de la industria de los *esports*, y que afectarían a su flexibilidad, a su crecimiento global y a la posibilidad de maximizar sus beneficios comerciales. Sin embargo, por otro lado, también otorgaría un marco legal a sus competiciones y los jugadores profesionales tendrían un soporte jurídico que regularía su actividad laboral.

En resumen, esta dinámica evidencia que, más allá de las discusiones teóricas, la inclusión de los *esports* en el ámbito deportivo depende significativamente de los intereses y estrategias de los actores involucrados. De hecho, hoy día, en algunos países se les reconoce oficialmente como deportes. Por ejemplo, en 2016, Francia adoptó un marco legal específico para los *esports*, diferenciándolos de los juegos de azar y proporcionando un reconocimiento oficial a los jugadores profesionales (The *Esports* Observer,

2016). Por otro lado, en Corea del Sur y China los *esports* son tratados con la misma seriedad que los deportes tradicionales: existen ligas profesionales legalmente establecidas y los jugadores disfrutan de un marco legal similar al de los atletas profesionales, incluyendo visas específicas para *esports* y programas de formación.

4. ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO COMPETITIVO DE LOS *ESPORTS*

Los *esports* se han basado en el modelo deportivo tradicional para crear una estructura organizativa y de funcionamiento similar a éstos, aunque con algunos puntos divergentes. Como ocurre en el deporte tradicional, el agente central de competición es el jugador, que puede competir de forma individual o en equipo. En el ámbito *amateur*, el jugador es la unidad básica de competición, pero, a nivel profesional, además del jugador o jugadores encontramos otros roles como entrenadores, analistas, *managers*, preparadores físico-deportivos, psicólogos o nutricionistas (Taylor, 2012), todos con el objetivo inequívoco de maximizar el rendimiento individual y colectivo.

Estos jugadores, a menudo adolescentes y jóvenes, suelen iniciarse durante la infancia, con el sencillo propósito del ocio y la recreación (Bascón-Seda y Ramírez-Macías, 2022). A medida que alcanzan cierto grado de destreza en un videojuego, comienzan a competir midiendo su nivel con otros jugadores, tanto de su misma región como de otras partes del mundo. El propio videojuego incluye un sistema de competición interno que los empareja. Este sistema, denominado *Matchmaking Rating* (MMR), asigna una calificación a cada jugador en base a cálculos matemáticos realizados a partir de sus resultados previos, similar a lo que ocurre con el ELO en ajedrez. De tal forma, el videojuego asegura, con cierto margen de error, la competición entre jugadores de un nivel similar (Rambusch *et al.*, 2007).

Esta estructura de competición interna dentro del videojuego, también conocida como *ladder*, es un rasgo propio de los *esports*, lo que permite, con tan solo unos *clicks*, democratizar y acercar la competición a todo tipo

de jugadores. Dado que este sistema clasifica a sus jugadores por niveles en diversas ligas, todo jugador puede saber en cada momento en qué cuartil se encuentra respecto a todos los jugadores de dicho videojuego en el mundo. Este hecho, difícilmente medible en el deporte tradicional, hace que jugadores *amateurs* lleguen a destacar incluso desde la comodidad de su casa.

El paso de la competición *amateur* a la competición profesional suele darse con la conformación de equipos para competir en formatos más parecidos al deporte tradicional, como son las ligas y los torneos, aunque con evidentes diferencias propias. Destacan dos diferencias a este respecto. Por un lado, mientras que las modalidades deportivas tradicionales no tienen propietario y pueden ser practicadas y utilizadas para la competición libremente, los videojuegos bajo los que se compite tienen un *publisher* que posee los derechos del mismo. Esto da lugar a múltiples problemáticas como pueden ser las decisiones y cambios en el videojuego (lo que puede interceder en las reglas internas del título o en las externas, es decir, las que regulan la competición), los derechos de retransmisión y monetización, las licencias y permisos, los derechos de imagen, o, incluso, la desaparición del propio juego.

Por otro lado, hay que subrayar que estas competiciones no solo pueden no ser presenciales, sino que podrían organizarse y gestionarse en línea gracias a los *publishers*, las plataformas de *streaming* o los grandes operadores de competición. En relación con estos últimos, en España destacan la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y la Electronic Sports League (ESL). Dada la doble posibilidad de ser presenciales y/u *online*, se suelen originar formatos mixtos de liga y torneo, cuyas primeras fases, en las que se filtra al gran grueso de jugadores, son *online*, para, más tarde, en las fases finales, pasar al formato presencial. La finalidad de todo ello es organizar un evento deportivo de gran repercusión mediática y económica, donde compitan los mejores jugadores (Jenny *et al.*, 2016). Al respecto es importante matizar que, ya sea la competición *online*, presencial o mixta, tendrá un marco geográfico local, regional o internacional, exigiéndose un mayor nivel competitivo a medida que se amplía el ámbito geográfico.

En relación con el formato de las ligas, suelen configurarse a partir de una fase regu-

lar, similar a las ligas deportivas tradicionales, donde los equipos compiten durante una temporada para clasificarse a la fase de *playoffs*. Habitualmente, cada temporada está dividida en varias partes (*splits*) cuya posición final, junto a torneos como el MSI (Mid Season Internacional), aporta a los jugadores o equipos una puntuación o *seed* para los mundiales de cada deporte electrónico (Seo, 2013). En los inicios de las competiciones de *esports*, los equipos que conformaban estas ligas llegaban a ellas mediante ascensos a partir de otras ligas menores. Actualmente, en *esports* como *League of Legends*, han asumido un modelo de franquicias parecido a la NBA. Con ello se busca la rentabilidad del ecosistema, pero existe el riesgo de que el nivel de la liga se vea afectado. Algunos ejemplos de liga son la *League of Legends European Championship* (LEC), con sus respectivas variantes en otras regiones como Corea (LCK) o China (LPL), o la *ESL Pro League* de *Counter-Strike* (Hamari y Sjöblom, 2017).

En lo que respecta a los torneos hay que señalar que son eventos puntuales con formatos variados, como la eliminación directa, la doble eliminación (*winner/losser bracket*), en la que se suprime la eliminación con la primera derrota, buscando preservar el nivel de la competición (Wagner, 2006) o el formato suizo, especialmente utilizado en *esports* cuya competición es individual. Algunos de los torneos más prestigiosos son el *The International* de *DOTA 2*, el *Major* de *Counter-Strike* o los *Worlds* en *League of Legends* (Taylor, 2016).

Finalmente, en relación con los videojuegos en los que se compite, existen algunos con gran longevidad como *League of Legends*, *Counter Strike* o *DOTA 2*, que actualmente reinan dentro de los *esport*. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, más que títulos (de videojuego) bajo los que se compite, debemos atender más bien a géneros que propician más la competición que otros, debido, entre otros factores, al diseño del propio videojuego para este fin. Así, la mayoría de los deportes electrónicos se desarrollan bajo los géneros de juegos de lucha (*Fighting Games*), disparos en primera persona (FPS), disparos en tercera persona (TPS), estrategia en tiempo real (RTS) y arenas de batalla multijugador en línea (MOBA). A menudo, los jugadores pasan de un título a otro dentro del mismo género debido a una mejor estructura de competición, mejoras en el título respecto a

otros de su género, mayor expansión, visibilidad o rédito económico (Taylor, 2012). Estos géneros no son rígidos ni estancos, ya que nuevos títulos emergen y otros desaparecen a medida que evoluciona el fenómeno de los *esports*.

5. LOS *ESPORTS* COMO FENÓMENO SOCIAL

La popularidad de los *esports* ha crecido de manera espectacular en la última década. Este fenómeno, como se ha puesto de relieve aquí, no solo atrae a millones de jugadores, sino que también a una audiencia global masiva. Según el último informe de Newzoo (2024), se espera que haya cerca de 900 millones de jugadores en PC y cerca de 640 millones de jugadores en consola para 2025. Este crecimiento se aprecia en todos los ámbitos que engloba el fenómeno, aunque especialmente en los números que arrojan las plataformas de *streaming* y los diferentes eventos de *esports*.

En el primer caso, destacan Twitch y YouTube, plataformas que han sido cruciales para la difusión de los *esports*. En Twitch, por ejemplo, se retransmitieron más de 18,6 mil millones de horas de contenido sobre *esports* en 2020. Hay que subrayar que estas plataformas permiten a los espectadores interactuar en tiempo real con los jugadores, con otros agentes de la industria, como los comentaristas o analistas, o incluso con otros espectadores. De esta forma se genera un sentimiento de pertenencia a una comunidad global y activa en torno al fenómeno de los *esports*. A todo ello se suman, como complemento imprescindible, las redes sociales, que juegan un papel vital en la promoción y seguimiento de todo el ecosistema de los *esports*. Las cuentas de X, Instagram, TikTok, YouTube o Twitch de jugadores profesionales, así como también las redes sociales del equipo al que pertenecen, registran millones de seguidores y son utilizadas como una plataforma en la que mostrar sus jugadas, analizar sus partidas o, simplemente, tener un contacto más cercano con sus fans.

Por otro lado, en relación con los eventos de *esports*, hay que destacar su enorme popularidad, puesto que atraen a miles de fans

presencialmente. Existe una palpable diferencia cultural en cuanto a la asistencia y la repercusión de estos eventos entre Oriente y Occidente, que es mucho mayor en los países asiáticos, en los que los jugadores son considerados estrellas equivalente a los futbolistas o los cantantes en Occidente. Estas diferencias están ligadas estrechamente al origen de los *esports* y al relevante papel que tuvieron los videojuegos durante los años setenta y ochenta en la cultura asiática. No en vano, muchas de las empresas punteras de esta industria, como Nintendo, Sega o Sony, son originarias de Asia.

Algunos datos sobre los espectadores que asisten a estos eventos pueden dar una idea de la magnitud de los mismos: al *League of Legends World Championship 2017* (Beijing National Stadium, China) asistieron aproximadamente 40.000 espectadores. En Occidente, el Campeonato Mundial de *League of Legends* de 2019, celebrado en París, atrajo a más de 20.000 asistentes al *AccorHotels Arena*. Por último, la *Fortnite World Cup Finals 2019* (Arthur Ashe Stadium, Nueva York, EE. UU.) tuvo una asistencia aproximada de 19.000 espectadores. Aunque estas cifras puedan parecer modestas en comparación con el deporte tradicional, la naturaleza *online* del fenómeno amplía enormemente la audiencia. Por ejemplo, los *Worlds* de 2019 alcanzaron un seguimiento de 23 millones de espectadores.

Los eventos presenciales de *esports* ofrecen a los espectadores la oportunidad de ver a sus equipos favoritos competir en persona y, también, una experiencia social única, similar a la de los deportes tradicionales. Por todo ello, a diferencia de las plataformas de *streaming*, estos eventos ofrecen una oportunidad de desvirtualización de los jugadores y equipos, así como de otros espectadores, con lo que la experiencia de ocio cambia significativamente.

Pero ¿quiénes son los espectadores de los *esports*? Según los datos aportados por Newzoo (2024), la radiografía inicial del público (tanto de plataformas de *streaming* como de eventos) apunta a que está fundamentalmente constituido por jóvenes de entre 18 y 34 años, con una concentración significativa en el tramo de 18 y 24 años. Además, aproximadamente, el 70-80 por ciento son hombres, siendo solo un 20-30 por ciento mujeres, número que ha ido creciendo en los últimos años.

A pesar del crecimiento inclusivo del fenómeno (no solo de cara a los espectadores sino también con acciones dentro de los clubes para sus jugadores y jugadoras), persiste una notable brecha de género. Aunque las mujeres constituyen aproximadamente una quinta parte de los espectadores de *esports*, apenas existen mujeres jugadoras profesionales (Wasserman y Rittenour, 2019). Esto se debe, en parte, a una cultura del videojuego históricamente masculina. Aunque en las últimas tres décadas el número de jugadores y jugadoras se ha ido equilibrando progresivamente, en el ámbito de los *esports* todavía es notable la ausencia de figuras femeninas destacadas.

Numerosas iniciativas están trabajando para cerrar esta brecha. Organizaciones como Women in Games y eventos específicos para mujeres están ganando visibilidad. Algunos clubes también han optado por crear equipos exclusivamente femeninos, dándoles visibilidad y un ambiente seguro donde competir. Algunos ejemplos son el equipo CLG Red, ganadoras de múltiples campeonatos en *Counter Strike*, los equipos G2 Gozen o Giantx que compiten en el videojuego *Valorant*, o el equipo femenino de Vodafone Giants para *League of Legends*, pionero en España y que visibilizó el debate acerca de la figura femenina dentro de los equipos de deportes electrónicos. Además, algunas compañías de videojuegos están implementando políticas para fomentar un ambiente más inclusivo (dentro de la empresa y del videojuego) y reducir el acoso en línea. Por ejemplo, Riot Games, creadora de *League of Legends* o *Valorant*, ha establecido departamentos dedicados a la visibilización y normalización de la diversidad y a la eliminación de comportamientos discriminatorios (Freeman y Wohn, 2018; Ruvalcaba *et al.*, 2018). Empresas como Ubisoft (inventora de *Rainbox Sig Siege*) o Electronic Arts (creadora de *Apex Legends* o de EA Sports FC, antes conocido como FIFA) han llevado a cabo propuestas similares.

alrededor de 1.100 millones de dólares en ingresos, cifra que aumentó significativamente hasta alcanzar aproximadamente los 1.800 millones en 2022 (Newzoo, 2024). Este crecimiento ha sido impulsado por varias fuentes de ingresos, entre las que destacan patrocinios, publicidad, derechos de retransmisión, *merchandising* y venta de entradas.

Los patrocinios son una de las principales fuentes de ingresos para los *esports*. Grandes marcas, desde empresas de tecnología hasta bebidas energéticas, han invertido significativamente en esta industria. Por ejemplo, Coca-Cola e Intel han sido patrocinadores recurrentes de eventos importantes, como el Campeonato Mundial de *League of Legends* (*Esports Marketing Blog*, 2020). Otras, como Movistar, patrocinan equipos, como es el caso de Movistar Riders, y lo mismo ocurre con el equipo Vodafone Giants. Estas empresas han invertido grandes capitales en *esports*, sin esperar que estas operaciones les aportaran beneficios a corto o medio plazo, incluso sabiendo que no retornaría la inversión. El objetivo último es su posicionamiento temprano en un ecosistema emergente, antes de que este quede colapsado por otras marcas.

La publicidad también juega un papel crucial dentro de los *esports*. De hecho, está presente en todos los niveles: desde los mismos videojuegos, hasta toda una amplia gama de productos de *merchandising* (camisetas, tazas, llaveros, o también, de forma virtual, *skins* específicas dentro de un videojuego), pasando por los periféricos (teclados, ratones, auriculares...), el mobiliario (sillas, mesas, soportes...) de los jugadores o las retransmisiones de eventos. Incluso existe publicidad inmersa dentro del propio mapa del juego, mediante estandartes u otras estructuras en campeonatos o eventos concretos. Todas estas acciones ofrecen a las marcas una oportunidad única para llegar a un público joven y tecnológicamente predispuesto, que, a menudo, es difícil de alcanzar a través de los medios tradicionales.

6. LA ACTIVIDAD MERCANTIL ALREDEDOR DE LOS *ESPORTS*

El mercado de los *esports* ha experimentado un crecimiento extraordinario en los últimos años. En 2020, esta industria generó

Al respecto hay que destacar las ventas de periféricos, mobiliario y *merchandising*, pues han demostrado ser actividades comerciales especialmente lucrativas dentro de los *esports*. Posiblemente, el sentimiento de cercanía y accesibilidad a los ídolos que estos productos generan en los aficionados no solo fortalece su

fidelidad sino que también propicia un sesgo cognitivo de asociación o sesgo de halo, similar al que existe en el deporte tradicional (por ejemplo, al comprar la camiseta de tu jugador favorito).

Finalmente, la venta de derechos de retransmisión a las plataformas de *streaming* e, incluso, a canales de televisión, ha proporcionado una fuente significativa de ingresos para la industria de los *esports*. Plataformas como Twitch, YouTube y Facebook han competido ferozmente por obtener los derechos exclusivos para retransmitir eventos, siendo estos vendidos, en algunos casos, por sumas multimillonarias. En China, plataformas como Huya y Bilibili compraron los derechos de retransmisión de la Liga Nacional China de *League of Legends* por 113 millones de dólares en 2020 (The *Esports Observer*, 2020) y por 319 millones en 2021 (The *Esports Observer*, 2021).

Todo ello refleja la creciente demanda y la enorme popularidad de los eventos *esports*, que quedan reflejadas también en la venta de entradas para asistir presencialmente a dichos eventos. De hecho, una vez superada la pandemia de COVID-19, esta vuelve a ser una fuente importante de ingresos y se espera que, con el regreso de los grandes eventos presenciales, como el *League of Legends World Championship 2024* (Chengdu, China) las ventas de entradas se recuperen y continúen creciendo.

7. CONCLUSIONES

El fenómeno *esports* plantea a nuestra sociedad una serie de retos que, sin demora, deben ser abordados. En primer lugar, desde un prisma social, son muchos los indicadores que remiten a que no se trata de una moda pasajera, sino de una realidad consolidada con un futuro prometedor. La base de espectadores (tanto *online* como presenciales) y de fans sigue creciendo. Pero, más allá de la práctica competitiva y profesional de videojuegos, la base social que, potencialmente, puede acceder al mundo de los *esports* es enorme. Solo hay que mirar cualquier casa de nuestro país: ¿en cuántas de las que viven niños, niñas o adolescentes no hay una o varias videocon-

solas, así como ordenadores? La respuesta es bastante obvia si tenemos en cuenta el alcance que, como industria del entretenimiento, tienen los videojuegos. La evidencia sugiere un futuro robusto para los *esports*, si bien, su solidez como fenómeno social se enfrenta a su inestabilidad económica. De hecho, su rápida expansión ha llevado a algunos expertos a plantearse si se trata de una burbuja que podría estallar. Algunos indicios señalan una posible saturación del mercado de los *esports*. Entre ellos destacan la escasa rentabilidad de las inversiones realizadas por las empresas patrocinadoras, la caída en el valor de algunos equipos que han salido a bolsa y la necesidad de que algunas organizaciones se fusionen para solventar deudas o acceder a franquicias. Además, se ha visto una reducción en el número de equipos que conforman ciertas ligas franquiciadas, dejando fuera a proyectos y equipos, así como la proliferación de eventos y ligas cuya sostenibilidad a largo plazo resulta cuestionable.

Por otra parte, su falta de regulación legal está siendo un arma de doble filo. Por un lado, en algunos casos permite maximizar los beneficios, como, por ejemplo, la tributación de algunas organizaciones en uno de los llamados paraísos fiscales, puesto que al jugar *online* no están vinculados a un espacio geográfico concreto. Sin embargo, en otros casos, este entorno se convierte en una fuente de inestabilidad. Esto ocurre, por ejemplo, cuando el *publisher* o propietario de los derechos de autor del videojuego en el que se compite genera desconfianza entre los clubes u organizaciones. Esta desconfianza puede aparecer al imponer restricciones sobre las acciones que se pueden realizar en el videojuego o en la competición, por ejemplo por modificar el número de equipos que forman parte de una liga, o por cambiar los salarios u otros aspectos clave buscando intereses puramente pecuniarios.

El caso es que, actualmente, tal y como se ha expuesto, la regulación de los *esports* es un tema complejo y no existe una legislación unificada a nivel internacional, lo que conlleva enormes divergencias entre países. Tanto los que defienden su regulación como actividad deportiva como los que sostienen que son entretenimientos tecnológicos para así preservar sus intereses empresariales, tienen un mismo fin: dominar el suculento mercado de los *esports*.

Ahora bien, teniendo presente lo anterior, es necesaria una regulación de este fenómeno a nivel nacional e internacional, pues son muchos los problemas que, ante esta falta de normativa, están proliferando. A nivel profesional, además de los ya citados, hay que subrayar la existencia de casos de explotación laboral a los que se enfrentan algunos jugadores. Muchos de ellos comienzan su carrera profesional siendo menores de edad, lo que los expone a una intensa presión y a condiciones laborales que, en ocasiones, no respetan sus derechos. Todo ello redundaría en la aparición temprana de síndromes asociados al estrés, como el *burnout*, y de conductas perniciosas, como el consumo de sustancias dopantes para aumentar el rendimiento cognitivo (Holden *et al.*, 2019). A ello se suma la falta de alternativas con las que estos jugadores cuentan tras su efímera carrera deportiva. Finalmente, y no siendo precisamente un asunto menor, se han denunciado casos de amaños de competiciones en relación con apuestas *online* (Dos-Reis, 2017).

Pero más allá del nivel profesional, hay otros problemas que afectan a los *esports* relacionados con los espectadores y jugadores *amateurs*: la brecha de género existente entre jugadores, con un gran predominio de los chicos sobre las chicas; los casos de discriminación y acoso que, aprovechando el anonimato que pueden brindar chats y redes sociales, se producen en el entorno de los *esports*; y el impacto en la vida diaria de niños, niñas y adolescentes que, a una temprana edad, pasan un tiempo excesivo jugando a videojuegos, asistiendo a eventos *online* o visualizando videos sobre partidas de profesionales.

Este último problema preocupa especialmente a las madres y los padres de hoy en día, no solo porque es un entorno virtual donde ellos no ven lo que ocurre y en el que no saben con quién pasa el tiempo su hijo o hija, sino también porque su salud física y mental se ven comprometidas. Las largas horas delante de la videoconsola afectan a sus ritmos de sueño, a su carácter, al tiempo que dedican a estudiar, a sus relaciones sociales y, por supuesto, limitan sus niveles de práctica física, provocando sedentarismo y todos los problemas que a él se asocian.

¿Qué se puede hacer al respecto? ¿Se puede luchar contra un fenómeno de la envergadura de los *esports* cuando muchos de estos

padres y madres no nacieron ni crecieron en un entorno tan tecnológico como sus hijos e hijas?

Como hemos comentado, los *esports* se han consolidado como una realidad, pero ello no implica una rendición ante la vorágine de nefastas consecuencias que pueden llegar a tener. Sin duda, es necesaria una regulación que normativice este nuevo ecosistema, tanto a nivel profesional como *amateur*, yendo más allá de los intereses meramente económicos bajo los que, fundamentalmente, se rigen los actores principales involucrados. Es necesaria una legislación que aborde los derechos de los jugadores, la regulación de las competiciones, de la publicidad en los *esports*, de las plataformas que retransmitan eventos de esta índole, que regule las apuestas y *loot boxes* (Macey y Hamari, 2018) presentes en los diferentes títulos, que preserve la salud física y mental de sus jóvenes practicantes, entre otros.

Pero, más allá de una normativa efectiva, no es posible obviar el rol educativo que tienen padres, madres y profesionales de la educación. Todos ellos tienen que asumir el reto que los *esports* suponen, porque regulados eficientemente o no, aceptados o no en cada hogar, colegio o instituto, lo cierto es que los *esports* van a formar parte de la vida de las futuras generaciones. Así, universidades y centros educativos en todo el mundo han comenzado a reconocer a los *esports* como una disciplina legítima, ofreciendo becas y programas especializados para jugadores talentosos como las becas de la Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM) dentro de su Cátedra de *Esports*. Incluso se han creado ligas universitarias como la Amazon University Esports Masters. Lo mismo ocurre en educación secundaria, donde el alumnado puede competir dentro de su propio centro o contra los jugadores de otros centros. Todas estas acciones y programas no solo comprenden aspectos relativos a la competición, sino también al desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la estrategia, la gestión del tiempo (incluyendo el tiempo delante de la pantalla) o el desarrollo de competencias incluidas en el currículo oficial, como la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) o la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA).

No obstante, el uso de los *esports* con finalidades educativas es un fenómeno naciente. Aun-

que sin duda suelen tener un impacto negativo en la vida social, se están comenzando a implementar programas a partir de *esports* para niños y niñas con dificultades para relacionarse en el centro educativo (que son el punto de encuentro y relación de estos con sus iguales). Además, nuevas posibilidades como los *exergames*², la realidad virtual o la realidad aumentada están permitiendo superar uno de los principales problemas asociados a los *esports*, su baja motricidad. Gracias a estas nuevas posibilidades tecnológicas, se pasa de una motricidad fina a una gruesa, lo que aumenta significativamente el nivel de actividad física de los jugadores y elimina problemas como el sedentarismo. En base a ello, no sería descabellado plantear la idea de escuelas deportivas en torno a los *esports*, donde la iniciación a estas prácticas estuviera guiada por un monitor con formación al respecto (por supuesto, no solo a nivel técnico, sino también con una formación pedagógica).

Como corolario, es necesario incidir en la necesidad de que los agentes sociales, principalmente las familias y los centros educativos, se impliquen en los *esports*. La simple negación de estas prácticas, incluso su veto, no es una solución. Hay que intervenir activamente y exigir a las administraciones competentes la regulación de estas prácticas, con la finalidad de que el desarrollo de estos deportes electrónicos sea beneficioso para los niños, niñas y adolescentes (Bascón-Seda, 2022). La alternativa es simple: criticar desde fuera, negar, prohibir y, después de todo eso, acarrear con las consecuencias que el mundo de los *esports*, sin límite ni control, pueda tener sobre nuestros hijos e hijas.

BIBLIOGRAFÍA

ANTÓN-RONCERO, M. (2018). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo en las competiciones de videojuegos*. Universidad Complutense de Madrid.

ANTÓN-RONCERO, M., y GARCÍA-GARCÍA, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98–115.

² Videojuego activo cuyas acciones del avatar están sincronizadas con los movimientos y gestos del jugador a través de diferentes sensores que captan el movimiento y lo interpretan en la plataforma.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS. (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*.

BASCÓN-SEDA, A. (2022). *Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. Biblos-e Archivo.

BASCÓN-SEDA, A., y RAMÍREZ-MACÍAS, G. (2020). ¿Son los e-sports un deporte? El término 'deporte' en jaque. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, 26, Article e26048.

BASCÓN-SEDA, A., y RAMÍREZ MACÍAS, G. (2022). Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional? *Retos*, 44, 433–443.

BOROWY, M., y JIN, D. (2013). Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254–2275.

CARRILLO, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos "online": De las comunidades de jugadores a los "e-sports". *Index: Comunicación*, 5(1), 39–51.

CARRILLO, J. A. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, 55, 1–16.

DOS-REIS, V. (2017). Q&A: The rise of esports betting and the challenges the industry faces. *Gaming Law Review*, 21(8), 630–633.

ESPORTS MARKETING BLOG. (2020). *Top 10 biggest esports sponsorships in history*.

FREEMAN, G., y WOHN, D. Y. (2018). Understanding eSports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work-the Journal of Collaborative Computing*, 27(3-6), 1019–1050.

GANDOLFI, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 8(1), 63–82.

GÓMEZ, S. (2007). Videojuegos: el desafío de un nuevo medio a la comunicación social. *Historia y Comunicación Social*, 12, 71–82.

GUTTMANN, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.

HAMARI, J., y SJOBLOM, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.

HILVERT-BRUCE, Z., NEILL, J. T., SJOBLOM, M., y HAMARI, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58–67.

HOLDEN, J. T., KABURAKIS, A., y WALL, J. (2019). Virtue(al) games—real drugs. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 19–32.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE (IOC). (2024). *IOC announces Olympic Esports Games to be hosted in the Kingdom of Saudi Arabia*.

JENNY, S. E., MANNING, R. D., KEIPER, M. C., y OLRICH, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where esports Fit Within the Definition of "Sport." *Quest*, 69(1), 1–18.

KOW, Y. M., y YOUNG, T. (2013). Media technologies and learning in the starcraft esports community. En *Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work* (pp. 387–398). ACM.

LAFRANCE, J. P. (2003). El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica. *Quaderns Del CAC*, 15, 59–68.

MACEY, J., y HAMARI, J. (2018). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20–41.

MARCANO-LÁREZ, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 19, 113–124.

NEWZOO. (2024). *The PC & Console Gaming Report 2024*.

PARRY, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3–18.

RAMBUSCH, J., JAKOBSSON, P., y PARGAN, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-Strike. En *Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association International Conference* (pp.157–164).

RAMÍREZ-MACÍAS, G. (2011). Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y del Deporte*, 11(42), 407–420.

RUVALCABA, O., SHULZE, J., KIM, A., BERZENSKI, S. R., y OTTEN, M. P. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport & Social Issues*, 42(4), 295–311.

SEO, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542–1560.

SUITS, B. (2007). The elements of sport. En W. J. MORGAN (Ed.), *Ethics in Sport* (pp. 9–19). Human Kinetics.

TAYLOR, T. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

TAYLOR, T. L. (2016). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

THE ESPORTS OBSERVER. (2016). *France recognizes esports as a legitimate sport*. <https://esportsobserver.com/france-recognizes-esports-legitimate-sport/>

THE ESPORTS OBSERVER. (2020). *Bilibili Secures Exclusive Chinese Broadcasting Rights to International League of Legends Competitions*.

THE ESPORTS OBSERVER. (2021). *Huya Signs \$310M, Five-Year Media Rights Deal With TJ Sports for Chinese LoL Competitions*.

WAGNER, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. En H. R. ARABNIA(Ed.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing &*

Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006 (pp. 437–442). CSREA Press.

WASSERMAN, J. A., y RITTENOUR, C. E. (2019). Who wants to play? Cueing perceived sex-based stereotypes of games. *Computers in Human Behavior*, 91, 252–262.

WITKOWSKI, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7, 349–374.



Los avances tecnológicos y el futuro del deporte

JOSÉ LUIS PÉREZ TRIVIÑO*

RESUMEN

Este artículo analiza las transformaciones que las nuevas tecnologías están generando en el deporte, con un enfoque en el dopaje genético, los implantes y prótesis, la robótica, el *big data* y la inteligencia artificial. La imparable irrupción de estas tecnologías probablemente tenga como consecuencia que los pilares sobre los que se asentaba el deporte (la pureza del cuerpo y la idea de rendimiento deportivo sobre la base del cuerpo y la mente del deportista) tengan que redefinirse y pivotar más sobre el principio de igualdad. Para que este sea posible, será necesario establecer criterios de un *fair play* tecnológico.

1. INTRODUCCIÓN

El afán de mejora de nuestras cualidades físicas y cognitivas como humanos está profundamente arraigado y aceptado socialmente, de modo que los distintos métodos usados para conseguirlo no están sujetos, por lo general, a discusión. En la actualidad están perfectamente asumidos socialmente, por ejemplo, mejoras por la vía de cirugía o de implantes o compuestos farmacológicos. Con fines cosméticos se acepta la cirugía, el bótox, la modificación cor-

poral (*piercing*) o los supresores del apetito. En el ámbito de la música, es perfectamente admisible el uso de propranol para evitar los temblores que pueden afectar a un músico antes de un concierto. En ámbitos profesionales y educativos, cada día es más frecuente que, además de mejoradores tradicionales (cafeína), se use también el metilfenidato o el modafinilo.

En las últimas décadas, estamos experimentando cambios profundos en la relación entre los seres humanos, su deseo de mejora y la tecnología, llegando a cotas que hace poco tiempo parecían de ciencia ficción (Miah, 2004; Cortina y Serra, 2016). La genética, la robótica, la cibernética, la nanotecnología y la biomedicina plantean la posibilidad de que en el futuro los seres humanos puedan modificarse genéticamente, clonarse, convertirse en seres híbridos o interactuar con ordenadores y otros componentes dentro del propio organismo humano. Un mundo transhumanista en el que los seres humanos no estarían limitados por la naturaleza y podrían experimentar cualquier cambio físico dirigido a aumentar sus capacidades fisiológicas y mentales es para algunos, como Fukuyama (2002), la idea más peligrosa que acecha a la humanidad.

Sin embargo, quizá no haya razones para tanto pánico moral. En primer lugar, porque tales cambios no serán obligatorios, sino que a

* Universidad Pompeu Fabra (jose.perez@upf.edu).

ellos se someterán individuos en condiciones de libre elección. Este punto es relevante por cuanto indica que no hay razones para impedir tales avances tecnológicos, al menos inicialmente; y es que entre lo prohibido y lo obligatorio está la zona intermedia de lo tolerable. En segundo lugar, porque estas mejoras están vinculadas al aumento de las capacidades humanas, es decir, que producirán individuos más inteligentes, más fuertes, más resistentes, más veloces o con esperanzas de vida mucho mayores que las actuales. Esta visión optimista no puede ocultar los retos que habrá que enfrentar, como garantizar criterios de acceso que respeten la igualdad de oportunidades, evitando que solo las capas más favorecidas de la sociedad puedan beneficiarse de estos avances. Por otro lado, también serían necesarias medidas que impidan una desigualdad entre los seres mejorados (los *poshumanos*) y los *naturales* o simplemente, humanos. McNamee y Edwards (2006) también señalan que el transhumanismo puede caer en una especie de pendiente resbaladiza que conduzca a transformaciones en los aspectos más frágiles y peligrosos de la naturaleza humana (como la agresividad o el egoísmo) que disten mucho de ser aceptables moralmente. En cambio, Savulescu (2007) es de la opinión de que no tiene por qué darse necesariamente esa pendiente resbaladiza: al tratarse de un proceso con varias etapas, puede controlarse el avance médico-científico de forma que se eviten resultados no deseados.

En todo caso, esos avances afectarán al deporte y, probablemente, lo transformarán en algo muy distinto de como lo concebimos en la actualidad. Además, es muy probable que el deporte sea una de las primeras esferas sociales donde se experimenten estas transformaciones tecnológicas en el cuerpo humano, por más vagas que puedan parecer en este momento. Dada la idiosincrasia de los deportistas, impulsados por su afán de superar nuevos límites y, en muchos casos, atraídos por la fama, los elevados ingresos económicos u otros objetivos similares, es altamente probable que se conviertan en pioneros en la adopción y experimentación de diversos avances tecnológicos.

Es difícil aventurar cómo serán esos avances tecnológicos a largo plazo y cómo se aplicarán al mundo del deporte, pero me atrevo a señalar que los cambios de aquí a un siglo serán mayores que los que se han producido desde

finales del siglo XIX hasta la actualidad. Algunas de esas modificaciones provendrán de la ingeniería genética, de la inteligencia artificial, de la robótica (en forma de implantes y prótesis) y de la neurociencia. A continuación, en la segunda sección examinaré algunas de las consecuencias para el deporte derivadas de estos avances tecnológicos, para después en la tercera, explicar cómo provocarán un nuevo paradigma del deporte y, por último, en la cuarta señalaré la necesidad de apuntalar la idea de igualdad en este nuevo contexto, para lo que será inevitable diseñar lo que se podría denominar *fair play* tecnológico.

2. EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN EL DEPORTE

Como se ha señalado en la introducción, varios avances tecnológicos ya están siendo aplicados al deporte, modificando su fisonomía tradicional. Esto ha generado dudas legítimas sobre si deberían ser aceptados en las competiciones deportivas. Entre ellos destacan los siguientes a los que dedicaré especial atención: el dopaje genético, el uso de implantes y prótesis, la neurociencia, la robótica, el *big data* y la inteligencia artificial.

2.1. El dopaje genético

El genoma humano ha sido denominado el libro de la vida por cuanto allí se encuentran almacenados los componentes básicos del ser humano. Su desciframiento ha abierto un amplio abanico de posibilidades, tanto en tratamientos genéticos como en las tecnologías que los implementarán, abarcando tanto el ámbito terapéutico como el mejorador. Además, se vislumbra en un horizonte no demasiado lejano la capacidad de manipular y diseñar seres humanos con rasgos y capacidades específicas, dando lugar a los que se ha denominado *transhumanos*. Otros autores señalan que la manipulación genética abre la puerta no solo a la posibilidad de que nazcan seres humanos con menos enfermedades, sino también a que se produzca lo que se ha denominado una "liberación biológica", esto es, la rotura de ciertas ataduras que

la naturaleza ha impuesto a los seres humanos. Como de forma gráfica señala Savulescu, la bioquímica que conforma a los humanos está anclada en las condiciones del pleistoceno. No obstante, las condiciones de vida de una parte significativa de la humanidad han cambiado drásticamente y problemas como la obesidad y el exceso han tomado protagonismo en la actualidad. Aunque el desarrollo tecnológico nos permite ahora suministrar suficientes calorías para que los seres humanos alcancen velocidades superhumanas, seguimos teniendo los mismos genes que hace miles de años. Es decir, "mientras la evolución tiene las manos atadas y puede haber tenido razones para no producir superhumanos, nosotros podemos" (Savulescu, 2007: 3-4). La ingeniería genética abriría paso a la posibilidad de que los individuos tengan más capacidad para elegir su propio destino y dejen de estar sometidos a la influencia, si no determinación, de la lotería genética natural. Un mundo así permitiría que el ser humano floreciera más allá de los límites impuestos por la naturaleza.

Aunque es difícil identificar un gen del rendimiento deportivo –dado que en este son muchos los factores biológicos que intervienen–, algunos autores sí creen posible hacerlo. Así se desprende de un estudio publicado en la revista *Nature* donde se establecía una lista de genes del rendimiento. Al respecto, López Frías analiza el factor beneficioso que puede tener el transporte de oxígeno, la metabolización de la glucosa, el crecimiento muscular y los efectos sobre la prevención del dolor (López Frías, 2015: 55-65). En cualquier caso, la aparición de CRISPR-Cas9, un instrumento de laboratorio que se usa para cambiar o "editar" piezas del ADN de una célula, acerca la posibilidad de que los tratamientos genéticos se utilicen también para mejorar características humanas.

2.2. Los ciborgdeportistas

La tecnología ya se está aplicando en el propio cuerpo de los deportistas a través de los implantes y las prótesis, lo que ha provocado el surgimiento de los ciborgdeportistas. Entre ellos destaca Oscar Pistorius, el atleta con piernas amputadas que corre con prótesis de fibra

de carbono y que llegó a participar en una final olímpica y otra paralímpica durante los Juegos Olímpicos de Londres de 2012. Los problemas éticos y deportivos que plantean los implantes y las prótesis son diversos, pues son cada vez más perfectos y, de hecho, en ocasiones mejoran las capacidades de las articulaciones del organismo humano. Dadas las prestaciones y la configuración que tienen estas articulaciones externas y artificiales, surgen problemas de igualdad, de posibles daños físicos a terceros y de pérdida del carácter humano del deporte.

2.3. Neurociencia y deporte

La preocupación por la mejora en el rendimiento deportivo ha ido desarrollándose con el paso del tiempo al ser cada vez más conscientes de que no solo depende de los músculos y huesos y de su capacidad de insuflar fuerza, velocidad o resistencia. Existen otros elementos, de carácter mental, que participan de manera notable en los logros deportivos. Es aquí donde entran en juego, además de las mejoras físicas, las emocionales y cognitivas. De hecho, la conciencia de que las capacidades mentales participan en el rendimiento deportivo surgió casi simultáneamente a la percepción de la importancia de los elementos fisiológicos. De estas capacidades mentales se ocuparon los psicólogos principalmente, por lo que sido frecuente encontrar a este tipo de especialistas entre el cuerpo técnico de los deportistas de élite.

Sin embargo, en los últimos años, las promesas de mejoras emocionales y cognitivas entre los deportistas provienen de la neurociencia, que ha logrado establecer la raíz química-cerebral de algunos de los trastornos emocionales que habían sido objeto de estudio y tratamiento por la psicología convencional. Esto ha permitido el desarrollo de fármacos y dispositivos capaces de generar efectos iguales o incluso superiores a los logrados por los tratamientos psicológicos tradicionales. En la actualidad, estos fármacos, tratamientos y dispositivos están siendo utilizados para la mejora de las capacidades mentales, sean emocionales o cognitivas. Es lo que se conoce como medicalización de la vida normal. Una evidencia de este proceso es el uso por parte de estudiantes,

ejecutivos y otros profesionales de medicamentos inicialmente indicados para tratar trastornos como el déficit de atención e hiperactividad para mejorar el rendimiento mental y memorístico. El uso de estas sustancias en el campo del deporte también plantea dudas que han hecho que la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) introduzca algunos de estos medicamentos en la lista de sustancias prohibidas. Habrá que esperar para saber qué decisión toma con otros dispositivos externos como los cascos de estimulación transcraneal, que producen también efectos mejoradores en el rendimiento deportivo.

2.4. ¿Sueñan los robots con practicar un deporte?

¿Es factible en el futuro que los robots puedan practicar un deporte? ¿Es verosímil un partido de fútbol disputado entre replicantes y seres humanos? Es obvio que, a fecha de hoy, estamos muy lejos de encontrarnos robots con el grado de evolución de los replicantes más avanzados, los Nexus 6 de la película *Blade Runner*. Por lo tanto, la pregunta no es realista, sino más bien propia de la ciencia ficción.

Ahora bien, lo que no es ciencia ficción es que hay robots que juegan al fútbol, o a algo parecido. Ejemplo de ello es la RoboCup Soccer, una competición entre robots que se lleva disputando desde 1997. En realidad, los robots juegan de forma tan rudimentaria que probablemente ese juego no merecería ser llamado fútbol, al carecer de las características que atribuimos normalmente a este deporte. Pero ello no parece desanimar a sus organizadores, que aspiran a que dentro de solo treinta y cinco años los robots, de forma autosuficiente, puedan ser capaces de enfrentarse, e incluso ganar, al mejor equipo de futbolistas humanos.

La RoboCup actual consiste en varias competiciones según el tamaño de los robots (pequeños y medianos) y otra, que es la que tiene mayor interés para este análisis, que es la disputada por robots humanoides, los androides parecidos a humanos. Estos humanoides juegan entre sí, desplegando habilidades como correr y golpear el balón, y gracias a la percepción visual y a una cierta capacidad de comuni-

cación entre ellos pueden desplegar un juego colectivo.

Existen numerosas cuestiones ontológicas (López Frías y Pérez Triviño, 2016) y técnicas que deberán resolverse antes de que sea posible un partido de fútbol verosímil entre androides y humanos. Sin embargo, dado el ritmo acelerado de los avances científico-tecnológicos, no resulta descabellado imaginar que esto podría ocurrir en las próximas tres, cuatro o cinco décadas. Ahora bien, si una tecnología perfectamente desarrollada como es el ojo de halcón está tardando lustros en ser aceptada, ¿cuánto tiempo será necesario para que los guardianes del reglamento futbolístico consideren permitir equipos de jugadores mecánicos? Además, si todavía hoy –y es razonable pensar que seguirá siendo así durante mucho tiempo– los hombres y las mujeres disputan competiciones segregadas, ¿cómo van a permitir competiciones entre humanos y androides? Lo más probable es que, llegado el caso, los androides tuviesen también su liga propia antes de que pudiera plantearse que jugasen mezclados con los humanos.

Junto con esos desafíos técnico-deportivos, habría que tomar en consideración otros de naturaleza jurídica, en concreto, qué cambios habría que introducir en el reglamento futbolístico. En primer lugar, es necesario señalar que no habría que modificar el artículo de *The Laws of the Game* de la IFAB (International Football Association Board) que menciona a los jugadores en el texto que define qué es un partido de fútbol: "Un partido consiste en dos equipos, cada cual compuesto de 11 jugadores...". Evidentemente, tal vocablo no excluye necesariamente que estos jugadores puedan ser robots, con independencia de que presuponga que el término solo se refiere a humanos.

Entre las modificaciones que sí habría que introducir estaría la forma de los androides que, por definición, tendría que ser humana y constar de las mismas partes del cuerpo que un organismo humano. Junto con ello, sería necesario establecer ciertos límites a sus capacidades en cuanto a fuerza en el golpeo, visión o comunicación entre ellos, pues, en caso contrario, la deseable igualdad entre los equipos desaparecería. Otro punto importante sería atender a la posibilidad de que estos robots causaran daños a los futbolistas humanos, así como su eventual responsabilidad. Esta previsión, además,

supondría una programación que les hiciera conscientes de que deben cumplir con las reglas del fútbol y evitar dañar a los rivales. Es decir, tendrían que estipularse reglas parecidas a las leyes que imaginó Isaac Asimov para la robótica:

1. Un robot no hará daño a un ser humano o, por inacción, permitirá que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley.

También sería oportuno cuidar con atención aspectos como el grado de autonomía de los robots o la comunicación con el entrenador, así como la que pudieran tener entre ellos, de forma que esa autonomía no fuera muy distinta a la que pueden desplegar los futbolistas humanos en el campo.

2.5. El *big data* en el deporte

Un experto ya imprescindible en los cuerpos técnicos que asesoran a los deportistas es el analista de datos. Su incorporación responde a la revolución tecnológica que permite recopilar, almacenar y analizar información sobre el juego, las estrategias y el rendimiento físico de los jugadores, transformando no solo el deporte, sino también ámbitos como la economía y la política. Piénsese, por ejemplo, que con las modernas cámaras se pueden recoger millones de datos en un partido. A continuación, potentes ordenadores procesan esta información utilizando programas diseñados específicamente para analizar y establecer conexiones entre distintos datos. Así se han hecho famosos programas como *Big Data Analytics*, como ocurrió cuando Alemania lo utilizó en el Mundial de Fútbol de Brasil en 2014. Dado que la selección alemana se alzó brillantemente con el título, es legítimo elucubrar si ese éxito se debió en parte a *Big Data Analytics*.

Desde la publicación del libro *Moneyball*, que narra el éxito de Billy Beane, entrenador

de béisbol de Oakland Athletics, quien gracias al análisis estadístico logró mejorar inesperadamente el registro de partidos ganados de su equipo –y que haría triunfar a los Red Sox posteriormente–, muchos equipos han hecho uso del *big data* para realizar fichajes, diseñar estrategias, monitorizar a sus jugadores o incluso preparar una tanda de penaltis. Y es que, para prever, por ejemplo, el lado por el que se lanzará un portero en un penalti, puede resultar muy útil el análisis de los cientos de partidos en los que el mismo portero se enfrentó a ese crucial momento. Así, por ejemplo, se entiende cómo Van der Saar detuvo el decisivo penalti a Anelka en la final de Champions League de 2008 que enfrentó al Manchester United contra el Chelsea. O por qué, sorprendentemente, L. van Gaal sustituyó, un minuto antes de que acabara la prórroga del partido de la pasada Copa del Mundo que enfrentaba a Holanda contra Costa Rica, a su portero titular por el suplente. La razón no era que este último tuviera mejores estadísticas de paradas en los lanzamientos de penaltis, sino que de esa manera desbarataría la estrategia de los costarricenses en el supuesto de que hubieran planificado cómo lanzar los penaltis sobre la base de los datos históricos recabados sobre el portero titular. Dado el resultado final de esa tanda de penaltis, la estrategia fue un éxito.

En definitiva, la magia del fútbol y el deporte en general puede desaparecer –o al menos disminuir– cuando la tecnología nos permita prever el lado por el que disparará el penalti Cristiano Ronaldo (algo que ya pudo “intuir” Manuel Neuer en la semifinal de la Champions League de 2013-2014) o las métricas de goles, pases correctos, velocidad punta o kilómetros recorridos que hacen de Messi el mejor jugador del mundo.

La duda que genera el *big data* es su falibilidad en la inclusión de todos los factores involucrados en deportes tan complejos y sutiles como el fútbol. En el caso de que el *big data* desentrañe la magia del fútbol –y del deporte en general–, veremos si este seguirá despertando el mismo grado de pasión que en la actualidad.

2.6. La inteligencia artificial en el deporte

La IA no es una tecnología del futuro del deporte, sino que es ya una realidad y, de hecho,

está siendo utilizada en múltiples ámbitos diferenciados del deporte, entre los que parece adecuado distinguir los relativos al deporte en sentido amplio y al deporte en sentido estricto. Por deporte en sentido amplio se puede entender todo el conjunto de actores y actividades que se mueven alrededor del deporte (aficionados, intermediarios, empresas de patrocinio, de televisión, gimnasios, etc.).

En lo que respecta a los aficionados, los *chatbots* desarrollados a partir de IA apuntan a un cambio en la forma que tienen los clubes de relacionarse con sus aficiones, así como también en la de las federaciones con sus afiliados. Así, por ejemplo, la National Basket Association y la National Hockey League americanas utilizan asistentes virtuales para responder a las consultas de los aficionados sobre una amplia gama de temas, como el acceso seguro a los estadios, información sobre los partidos en directo, estadísticas del equipo, venta de entradas, aparcamiento y logística del estadio. Por otro lado, torneos de tenis como Wimbledon han incorporado funciones de realidad aumentada para ayudar a los aficionados a identificar a los jugadores, las estadísticas clave y los puntos de interés en tiempo real. De hecho, en este ámbito se han hecho palpables algunos de los riesgos más evidentes que afectan a la IA: la vigilancia y el control a través de los marcadores biométricos en el acceso a las instalaciones o a través de drones, que pueden conculcar derechos individuales básicos, como la intimidad o la propia imagen.

Respecto del deporte en sentido estricto, la IA está siendo ya utilizada por deportistas, entrenadores y hasta en el arbitraje. Un par de ejemplos ilustran el tipo de usos que se pueden hacer de la IA. Los entrenadores pueden utilizarla para desarrollar y mejorar las estrategias de juego a un nivel superior. Se pueden usar vídeos de partidos que sirven a los entrenadores, mediante el aprendizaje profundo, para entender el juego y diseñar estrategias con una mayor precisión en el análisis de los errores comunes y un mejoramiento de las tácticas a un ritmo más rápido que los humanos. Así, por ejemplo, el Liverpool Football Club utiliza los sistemas de IA de SkillCorner¹ para seguir a los jugadores y al

¹ En su página web (<https://www.skillcorner.com>), la empresa señala que "SkillCorner is your competitive advantage in player recruitment and fan engagement. With powerful AI, it's never been easier to collect and analyze football".

balón, lo que permite a los entrenadores detectar de un vistazo los puntos débiles del equipo sobre el terreno de juego. Por supuesto, la IA también se aplica a los deportistas. Por ejemplo, en el caso de la jugadora de bádminton Carolina Marín, se ha utilizado en su preparación física, cuantificando datos sobre diversas áreas fisiológicas y contribuyendo a su óptimo estado de forma. Gracias a sensores colocados en su cuerpo que suministran cientos de miles de datos, los expertos que la asesoran pueden medir el grado de desgaste y fatiga, su grado de concentración o las horas de sueño, entre otros. De esta manera, se logra un diseño más preciso de los entrenamientos y se reduce la probabilidad de lesiones (López Nicolás, 2021). En todo caso, los actuales y futuros desarrollos de la IA pueden afectar a determinados valores del deporte y a los derechos de los deportistas, lo que requerirá establecer principios y reglas para su uso ponderado y razonable (Carrio, 2020; Pérez Triviño, 2022).

Tras este breve y parcial repaso de algunas de las mejoras tecnológicas que se están produciendo en el deporte, parece legítimo preguntarse si se incorporarán los ciborgatletas, los ciberatletas o los robodeportistas a los actuales héroes del deporte contemporáneo en el imaginario colectivo de los aficionados. ¿O acabarán sustituyéndolos? En todo caso, parece inevitable que surja una nueva forma de entender el deporte, o si preferimos llamarlo así, un nuevo paradigma del deporte donde los pilares de antaño, la pureza del cuerpo o la idea del rendimiento deportivo deberán perder peso frente a la necesidad de sacralizar la idea de igualdad entre deportistas o, mejor dicho, tecnodeportistas.

3. EL NUEVO PARADIGMA DEL DEPORTE EN UNA SOCIEDAD TRANSHUMANISTA

Los tratamientos genéticos, la neurociencia, los implantes y prótesis o el desarrollo de la inteligencia artificial modificarán sustancialmente la forma en que nos curamos de las enfermedades, cómo nos relacionamos, o cómo trabajamos. Pero esos avances también podrán ser aplicados para mejorar nuestro rendimiento intelectual, para ampliar nuestras alternativas de ocio, para hacer más veloces las comunica-

ciones personales, para hacernos más resistentes o para alargar nuestra esperanza de vida. Cada vez más estudiantes y profesionales utilizan el metifenidato y el modafinilo para potenciar sus capacidades intelectuales, como otros toman ginseng. No es aventurado predecir que, en la medida en que las contraindicaciones que todavía presentan esas sustancias se reduzcan, disminuyan también las razones para condenar su consumo, no solo por su contribución a mejorar la vida de los individuos y a ampliar sus capacidades para desarrollar sus planes vitales, sino también por motivos competitivos. Como ha ocurrido con otros avances tecnológicos, como por ejemplo los teléfonos inteligentes, es cada vez más complicado mantenerse aislado frente a su uso generalizado. Individuos que inicialmente se mostraban reacios a su utilización poco a poco han acabado por “rendirse”, so pena de quedar retrasados en la carrera profesional o excluidos de las relaciones personales.

¿Podrá el mundo del deporte quedar al margen de la generalización de las tecnologías mejoradoras? Es obvio que no todo avance tecnológico se adapta y aplica automáticamente; basta pensar en casos como la clonación o la energía nuclear. Sin embargo, la norma general apunta hacia una progresiva utilización de las aplicaciones beneficiosas procedentes de la ciencia y la tecnología. El deporte será uno de esos ámbitos y, de hecho, es uno en los que se experimentan. Pensemos en el caso ya comentado de Oscar Pistorius y su participación en una prueba en los Juegos Olímpicos de 2012 para deportistas sin discapacidad. Me atrevería a señalar que ese acontecimiento tuvo una significación histórica, pues marcó un antes y un después en la historia del deporte. La circunstancia de que un atleta con las dos piernas amputadas –pero ayudado de piernas de fibra de carbono– participara y superara a la mayoría de velocistas en una competición olímpica supone una ruptura en la concepción naturalista del deporte (Le Claire, 2012), además de ser un síntoma de que en un futuro cercano la frontera entre deportistas discapacitados y capacitados se hará cada vez más difusa. También se hará más vaga la frontera entre los deportistas discapacitados, capacitados y supercapacitados, ya que las futuras prótesis convertirán a los primeros en ciborgdeportistas y posiblemente también en superdeportistas. ¿Cuánto tiempo falta para que las prótesis artificiales igualen o superen en rendimiento a las articulaciones humanas? Y

cuando llegue ese momento, ¿se prohibirán las prótesis supercapacitadoras? ¿Serán solo accesibles para los deportistas discapacitados y no para el resto? Y si sucede así con las prótesis e implantes, ¿no ocurrirá algo parecido con las formas tradicionales de dopaje? Como algunos autores hemos señalado, la distinción entre las formas de dopaje (naturista, química y biotecnológica; López Frías, 2015) y su condena como métodos inmorales de mejora del rendimiento deportivo es más que dudosa (Savulescu, 2007).

Si esto es así, ¿seguirán estando prohibidas las mejoras tecnológicas en el deporte, las actualmente prohibidas o las que puedan crearse en el futuro? Esta es una pregunta crucial para el diseño del deporte en el futuro, en una sociedad donde es previsible que los humanos tengan acceso a un número creciente de tecnologías mejoradoras como forma de enriquecer su vida personal y perfilar su futuro profesional. Ni el más convencido bioconservador duda, a estas alturas, de que tarde o temprano ese escenario será real. Y cuando sea así, ¿será posible que el diseño actual del deporte basado en el rechazo de las mejoras se mantenga intacto? ¿Podrá hacer frente a un entorno donde las mejoras físicas y mentales que provengan de la genética, la neurociencia o la biotecnología se generalicen en la sociedad transhumanista?

Nos encontramos en los albores de esa nueva sociedad y el deporte dudosamente podrá mantener sus estructuras construidas sobre las bases que lo han conformado hasta el momento. Uno de esos pilares fundadores, aunque no el único, ha sido el ideal de pureza natural. Según este presupuesto, el rendimiento deportivo solo podía resultar de la exclusiva intervención humana del deportista: de su voluntad, perseverancia, coraje, sacrificio o capacidad de entrenarse duramente. Cualquier otra ayuda externa era vista como sospechosa. Sobre este ideal ha descansado la configuración de las competiciones y así se entienden las dificultades que históricamente han tenido los gobernantes del deporte para aceptar que los atletas pudiesen tener entrenadores, el profesionalismo o la participación de los deportistas intersex o transexuales. La pureza también ha sido un factor clave en la justificación de la lucha contra el dopaje, pues este ha sido siempre considerado un elemento artificial en la mejora del rendimiento deportivo. De alguna manera, la pureza natural del

rendimiento deportivo ha sido el paradigma vigente tanto en el deporte nacido en la Grecia clásica como en el moderno a partir de los valores promovidos por el barón de Coubertin. Esa concepción del deporte fue una creación del siglo XIX, distinta de otras vigentes en otras eras. La metafísica naturalista deportiva de esa época contribuyó al ideal deportivo del siglo XX, según el cual el cuerpo del deportista es natural y solo puede ser modelado por el propio ejercicio y sacrificio. La justicia de la competición deportiva descansa en ese supuesto (Le Claire, 2012).

Ahora bien, ¿será posible preservar ese ideal de pureza en la sociedad transhumanista? Entiendo por sociedad transhumanista aquella en la que podrían surgir dos escenarios de mejoras posibles, que pueden identificarse con dos películas: el escenario *Gattaca* y el escenario *X-Men* (Pérez Triviño, 2012). En el primero, los individuos tendrían la posibilidad de acceder a mejoras en el nivel humano mientras que, en el segundo, a mejoras transhumanistas. Como claramente se muestra en la primera película, los humanos tendrían la posibilidad de mejorar sus capacidades y, en función de eso, obtener mejores puestos de trabajo. Quienes decidieran no mejorar serían los nuevos discapacitados y, por lo tanto, acabarían desempeñando los puestos de trabajo menos prestigiosos y peor remunerados. En una sociedad *X-Men* los individuos tendrían la posibilidad de acceder a mejoras de todavía mayor calado y, por lo tanto, la desigualdad que podría producirse sería mucho mayor.

Aunque ninguno de los dos escenarios es en la actualidad factible, es probable que el primero pueda serlo en pocas décadas. En ese caso, la pregunta que formulaba antes adquirirá todo el sentido. El deporte tal y como lo hemos entendido hasta el momento puede intentar mantenerse y hasta puede seguir suscitando interés por parte de los aficionados. Ahora bien, dada la psicología altamente competitiva del deportista, ¿cuántos renunciarán a beneficiarse de esas ventajas para mejorar sus marcas deportivas personales? Es más, ¿cuántos deportistas sacrificarán las expectativas que auguran las tecnologías mejoradoras en su ámbito personal y laboral en aras de la pureza del deporte tradicional? Si, como he aventurado, las mejoras no solo contribuirán a una vida más confortable sino también a los resultados laborales, ¿pres-

cindirán de ellas los deportistas? ¿Se arriesgarán a ser los futuros discapacitados en la sociedad transhumanista? El panorama para el deporte tradicional puede ser incluso más pesimista si las nuevas formas de practicar deporte –que incluyan los avances tecnológicos– sean las que despierten y atraigan el interés de los aficionados.

Pero entonces, ¿cómo será el deporte en esa nueva sociedad? O, dicho de otra manera, ¿cuál será el ideal sobre el cual se debería configurar? Respecto a la primera pregunta me atrevo a augurar que será inevitable que los avances tecnológicos –los ya existentes o los futuros que puedan darse– se vayan introduciendo progresivamente en el deporte. Por supuesto, los efectos y transformaciones serán distintos en cada disciplina, aunque en la actualidad aún sea complicado aventurar cuáles serán. En todo caso, esto exigirá distinguir entre mejoras en el promedio humano y mejoras transhumanistas y sobre esa distinción ir incorporando las mejoras y configurando las disciplinas y competiciones deportivas. Parece inviable, de todas formas, que las barreras establecidas actualmente por las principales organizaciones que gobiernan el deporte impidan la irrupción de tales mejoras. Es improbable que el conservadurismo que ha caracterizado a estas instituciones pueda mantenerse por mucho tiempo, por lo que se verán forzadas, probablemente, a reconocerlas y, a la vez, a establecer nuevas categorías. En este sentido, por ejemplo, será preciso tomar en cuenta la distinción entre competiciones para deportistas no mejorados tecnológicamente y los mejorados por encima de un cierto grado de potenciamiento deportivo. De hecho, próximamente se celebrarán los “Juegos Mejorados”, un evento deportivo internacional en el que los atletas no estarán sujetos a pruebas de drogas. El evento, dirigido por el empresario australiano Aron D’Souza, está previsto para 2025. La atención pública que este evento genere revelará si las nuevas competiciones de deportistas mejorados suscitan el interés de los aficionados.

Por otro lado, también será interesante evaluar si las capacidades de los nuevos deportistas pueden asimilarse a las de los deportistas “normales” o si habrá una disrupción (Laukyte, 2020). Por ejemplo, el debate que propuso McNamee acerca de si Pistorius corría o se pro-

pulsaba podría repetirse y amplificarse a medida que aparezcan nuevas prótesis, implantes u otros dispositivos tecnológicos externos que ayuden al deportista a mejorar sus prestaciones deportivas. Si como McNamee (2011) sugiere, Pistorius no corría sino que se propulsaba, su pretensión de correr con los deportistas normales los 400 u 800 metros lisos no tendría legitimidad. Habría que analizar, en ese caso, la conveniencia de crear una nueva disciplina basada en la propulsión dirigida exclusivamente para los deportistas con piernas de fibra de carbono y así, sucesivamente, con cada mejora que pudieran adoptar los deportistas.

Respecto de la segunda pregunta, el ideal que adquirirá entonces más importancia será el de la igualdad. No es que este principio no haya jugado un papel relevante en el deporte actual, pues evidentemente lo ha tenido. Son muchos los cambios que se han ido introduciendo en las distintas pruebas deportivas en aras de garantizar la igualdad entre competidores. Hasta el momento tal ideal modelaba las competiciones según el rendimiento derivado del cuerpo de los deportistas siguiendo el ideal de pureza natural. La pureza radicaba en la competición justa entre cuerpos que han sido modelados por el esfuerzo propio y no por ayudas externas.

En cambio, en el futuro tal paradigma del deporte será sustituido por uno centrado en una concepción distinta del deportista, entendido como un individuo con un cuerpo tecnologizado que podrá haber recibido ayudas en el propio cuerpo o en su exterior. De esa manera, el objetivo principal será garantizar que las pruebas sean disputadas por deportistas en igualdad tecnológica. Este será el nuevo paradigma: la igualdad entre cuerpos tecnologizados.

Aunque se presenten nuevos problemas para configurar las competiciones deportivas y asegurar la justicia de los resultados, es probable que la adopción razonable de la tecnología en el deporte tenga ciertas ventajas morales. Por un lado, implica superar la barrera de la lotería genética que lastraba la deseable igualdad entre deportistas y, por otro, eliminar algunos criterios –dudosamente justificables– vigentes hasta el momento para configurar las competiciones deportivas. Por ejemplo, la segregación entre competiciones femeninas y masculinas podría desaparecer, ya que podría ser factible que en virtud de las nuevas tecnologías, las mujeres

adquieran tanta resistencia, velocidad o potencia como los hombres (Tamburrini, 2000; 182). Lo mismo podría suceder en la distinción entre deporte para capacitados y para discapacitados, al menos, en ciertas disciplinas. También podría pasar que la edad perdiese relevancia para practicar ciertos deportes, ya que la tecnología podría suplir la pérdida de potencia debida al envejecimiento. No importará tanto si la desigualdad proviene de una fuente natural o artificial sino que esta exista y que, por ello, deba ser rebajada lo máximo posible, no solo por razones morales en aras de la justicia de las competiciones, sino también para garantizar el interés, el goce, la incertidumbre y, en definitiva, la popularidad del deporte.

Es cierto que todos los cambios que se auguran pueden desconcertar o incluso generar un temor a que el deporte, tal y como lo hemos concebido hasta el momento, cambie radicalmente y se convierta en una distopía. Así parece pensar, por ejemplo, Simon Eassom cuando preconizaba ya a finales del siglo XX que, con los avances científico-técnicos, podría darse el caso de que un tirador olímpico se valiera de un trasplante de córnea para apuntar mejor o de unas fibras nerviosas en las manos quirúrgicamente retocadas para mejorar su pulso. En su opinión, se producirá una pendiente resbaladiza en la que el deporte acabará convirtiéndose en un circo, en algo parecido a un espectáculo de criaturas deformes. Lo cierto es que, pasados más de quince años desde esas profecías, ninguna se ha cumplido.

Parece más sensato adoptar una actitud cauta, examinar cada uno de los avances técnicos, comprobar si hacen que la vida de los humanos sea mejor, o al menos más cómoda, y ver cómo se pueden aplicar al mundo del deporte. Una tendencia, por cierto, que no es nueva, sino que ha guiado nuestra actividad como especie desde que aparecimos sobre la faz de la tierra. Por otro lado, debe hacerse una evaluación racional y sin prejuicios sobre la forma de incorporación de esas mejoras en el diseño del deporte para asegurar la justicia de las competiciones y el interés de los aficionados por la incertidumbre de los resultados y la valoración de las habilidades humanas. Solo así podremos esquivar la tentación del pánico moral que puede generar el nuevo paradigma del deporte. Para ello, parece necesario establecer un *fair play* tecnológico.

4. EL *FAIR PLAY* TECNOLÓGICO

La tecnología ha estado presente desde la misma aparición del deporte. Diversas disciplinas hacen uso de artilugios para lograr algo que no podrían hacer sin ellos. Sucede así no solo en aquellos deportes en los que el deportista utiliza algún tipo de vehículo (automovilismo, motociclismo, ciclismo, etc.), donde los avances tecnológicos son continuos y cada vez de mayor envergadura; sino que también es crucial en los complementos que utilizan los deportistas: zapatillas, camisetas, raquetas, bañadores, pértigas, etc. Esos artículos deportivos cada día pesan menos gracias al desarrollo de la tecnología de los materiales, lo que contribuye a mejorar las marcas de los deportistas. Todos ellos son productos artificiales, muy distintos de las antiguas raquetas, pértigas o *sticks* de madera que, aunque también eran fruto de avances tecnológicos, estaban elaborados con materiales de origen natural. En algunos casos, las autoridades deportivas han permitido la fabricación y uso de esos complementos donde la tecnología ha aportado nuevos materiales; en otros, no. Así sucedió con el famoso bañador de la marca Speedo, Fastkin LZR Racer, que fue vetado debido a las ventajas competitivas que ofrecía. También fue significativo el hecho de que se permitiera el césped artificial en el hockey hierba porque se consideró que mejoraba las prestaciones de los jugadores al golpear la bola, pero no en el fútbol ya que el balón, para ser golpeado y manejado por los jugadores, requiere estar unos centímetros por encima de la superficie.

En los últimos años, han aparecido noticias relativas a dispositivos utilizados por varios futbolistas para recuperarse más rápidamente de lesiones o para su mejora deportiva. Raúl González utilizaba una cámara hipobárica, un cubo donde se reproducen las condiciones de entrenamiento en altura y se aumenta la cantidad de oxígeno en la sangre. Por su parte, Cristiano Ronaldo recurría tras los partidos a la crioterapia, tratamiento que consiste en someter al cuerpo a temperaturas extremas de frío que pueden incluso alcanzar los 200 grados bajo cero, lo que favorece el sistema nervioso y, en concreto, la calidad del sueño y el sentido de bienestar, así como reduce la probabilidad de infecciones. También Benzemá se colocaba cha-

lecos de electroestimulación que contribuyen a la pérdida de grasa, la ganancia de masa muscular y mejoras en explosividad y velocidad de reacción.

El uso de la tecnología aplicada al deporte suscita dudas en tanto suponen ayudas externas al propio atleta y, de alguna manera, pervierten la igualdad que debiera regir la competición deportiva. En algunos casos, esas tecnologías son calificadas como mejoradoras y en otros, no, a pesar de que los efectos de los dispositivos tecnológicos permitidos son en muchos casos similares a los condenados como mejoradoras. Por ejemplo, algunos tratamientos están permitidos a pesar de que sus efectos no se diferencian mucho de técnicas o sustancias prohibidas por la AMA, como por ejemplo la eritropoyetina, cuyos efectos sobre el transporte de oxígeno en la sangre y su impacto en la resistencia del deportista no difiere mucho de lo que logran las cámaras hipobáricas.

Sin embargo, hay otro problema derivado de la tecnología en el deporte: no está al alcance de todos los deportistas o clubes, lo que genera que se produzca una palpable desigualdad. Resulta obvio que un equipo de fútbol que facilite a sus jugadores cámaras hipobáricas (o de crioterapia), que pueda aplicar a sus jugadores lesionados los más eficaces tratamientos médicos reparadores o que pueda sacar ventaja del *big data* estará en una posición ventajosa respecto a los deportistas y clubes que no puedan recurrir a ellos. Dado que las consecuencias sobre los resultados deportivos pueden ser cada vez mayores y más decisivas, parece necesario abrir un debate acerca de regular el uso de todos estos dispositivos tecnológicos en el deporte y, eventualmente, establecer medidas que garanticen un *fair play* tecnológico (Pérez Triviño, 2015).

En este escenario de mejoras tecnológicas dentro del promedio humano hay dos posiciones que acaparan el debate: la prohibición total y el *laissez-faire*. Sin embargo, creo que hay espacio para una tercera posición que es la que trataré de defender. Apoyar la prohibición total de este tipo de mejoras resulta un argumento relativamente débil si consideramos que, en el contexto actual, la influencia de la tecnología ya es evidente en otros ámbitos sociales, además del deporte mismo. Por ejemplo, resultaría difícil justificar la prohibición actual del uso de

fibra de carbono en la fabricación de pértigas, raquetas o *sticks*. Por su parte, el *laissez-faire* postula que debe permitirse el acceso libre a estas mejoras sin restricciones de ningún tipo, incluso cuando los rendimientos que ofrecieran tales dispositivos fueran de gran calado. Sin embargo, este posicionamiento teórico se enfrenta a una objeción principal. Tal y como se ha mencionado anteriormente, el acceso a tales mejoras, aunque solo fuese temporalmente, solo estaría al alcance de los atletas y clubes más ricos, lo que les reportaría ventajas competitivas muy sobresalientes que aumentarían la desigualdad a niveles que pondrían en cuestión la propia prueba deportiva. En consecuencia, se perjudicaría notablemente a los deportistas peor posicionados, que sufrirían injustas limitaciones de oportunidades.

Frente a estas dos concepciones extremas y opuestas, creo que cabe defender una tercera opción que, aunque permite la desigualdad, lo hace solo de forma relativa y de una forma realista. Esta posición se articula en torno a dos ejes centrales: la distinción entre distintos tipos de mejoras según su alcance y una distinción temporal basada en el principio del *market stimulus effect*.

Según el primer condicionante, debería distinguirse entre mejoras en el promedio humano y mejoras transhumanistas, permitiéndose solo los desarrollos tecnológicos que caigan en la primera de las categorías. Por ejemplo, el paso de los *sticks* de hockey de madera a la primera generación de *sticks* de materiales plásticos no supuso un salto cualitativo respecto de las prestaciones que ofrecían los primeros.

En segundo lugar, es de esperar que tales desigualdades tecnológicas sean solo temporales. Para ello, debe tenerse en cuenta lo que los economistas denominan el *market stimulus effect*, esto es, el abaratamiento del producto, en este caso, el acceso a esos desarrollos tecnológicos. En cuanto se permita libremente el acceso a todos esos nuevos dispositivos, es de esperar que ocurra algo similar a lo que es frecuente con otros productos, como por ejemplo, los ordenadores o los teléfonos inteligentes. Con el paso del tiempo su precio suele disminuir rápida y notoriamente de forma que se vuelven accesibles para todas las capas de la sociedad y no solo para los más ricos.

En todo caso, el examen de estos avances tecnológicos no es ni será una tarea sencilla, siendo necesaria una evaluación particularizada que tenga en consideración no solo el aumento de las prestaciones de cada dispositivo, tratamiento, material o prenda, sino también las particularidades de cada disciplina deportiva. Esto puede llevar en última instancia a crear nuevas prácticas deportivas o nuevas categorías para dar cabida a los nuevos deportistas tecnoligizados con sus particulares prestaciones deportivas. En este sentido, quizá pueda ser un buen inicio en esta tarea tomar en consideración los cuatro principios que el Comité Paralímpico Internacional estableció en las Reglas y Regulaciones respecto a las equiparaciones en las competiciones:

1. Seguridad: la equipación debe ser segura para los competidores, oficiales, espectadores y el medio ambiente.
2. Equidad: el atleta no debe recibir una ventaja injusta contra el espíritu del evento en el que está compitiendo.
3. Universalidad: el equipamiento debe ser razonablemente accesible a todos.
4. Destreza física: la realización humana es el aspecto crítico en el deporte, no el impacto de la tecnología y la equipación.

5. UNA REFLEXIÓN FINAL

En este trabajo he tratado de analizar las transformaciones que traerán los avances tecnológicos sobre el deporte tal y cómo lo conocemos en la actualidad. En lo que respecta al deporte en sentido estricto, existen diversos retos que se derivan de la incorporación de nuevas tecnologías: a) la pérdida de autonomía; b) la posible desigualdad entre los deportistas; c) la pérdida del elemento humano de la práctica deportiva; d) la disrupción en la comparación de méritos en las modalidades deportivas; e) la pérdida de emoción de la competición deportiva. A estos problemas se añaden la afectación a la autonomía de los entrenadores y la falibilidad.

Como conclusión, cabe pensar que las nuevas tecnologías pueden ser aceptadas en

el deporte en la medida en que los incrementos en el rendimiento deportivo sean de escala humana. Esto no quiere decir que se haga irrestrictamente. Habrá que adoptar el principio de precaución para garantizar criterios objetivos que honren principalmente la autoría humana en el logro deportivo y que los deportistas tengan un acceso universal a esos dispositivos, así como también consagrar la igualdad, la seguridad en las competiciones y el respeto por el talento natural. Un buen referente puede ser el deporte paralímpico, donde ya se abordan problemas similares derivados del uso frecuente de prótesis e implantes, estableciendo criterios que busquen equilibrar la equidad y la innovación tecnológica.

BIBLIOGRAFÍA

CARRIO, A. (2020). Algunas consideraciones éticas sobre la aplicación de la inteligencia artificial en el deporte. *Citius, Altius, Fortius*, 13(2), 23-55.

CORTINA, A., y SERRA, M. À. (Coords.). (2016). *Humanidad. Desafíos éticos de las Tecnologías Emergentes*. Madrid: EIU.

FUKUYAMA, F. (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. London: Profile Books.

LAUKYTE, M. (2020). Disruptive Technologies and the Sport Ecosystem: A Few Ethical Questions. En J. L. PÉREZ TRIVIÑO, F. J. LÓPEZ FRÍAS y A. CARRIO (Eds.), *The Impact of Biotechnology: A New Paradigm in Sport?* Philosophies.

LE CLAIRE, J. M. (2012). *Disability in the Global Sport Arena: A Sporting Chance*. London: Routledge.

LÓPEZ FRÍAS, F. J. (2015). *Mejora humana y dopaje. Una propuesta crítica*. Madrid: Ed. Reus.

LÓPEZ FRÍAS, F. J., y PÉREZ TRIVIÑO, J. L. (2016). Will Robots Ever Play Sports? *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 67-82.

LÓPEZ NICOLÁS, J. M. (2021). *La ciencia de los campeones*. Barcelona: Planeta.

McNAMEE, M. J. (2011). After Pistorius: Paralympic, Philosophy and Ethics. *Sport, Ethics and Philosophy*, 5(4), 359-361.

McNAMEE, M. J., y EDWARDS, S. D. (2006). Transhumanism, Medical Technology and Slippery Slopes. *Journal of Medical Ethics*, 32(9), 513-518.

MIAH, A. (2004). *Genetically Modified Athletes*. London: Routledge.

PÉREZ TRIVIÑO, J. L. (2012). X-Men: de mutantes y posthumanos. Ingeniería genética y pánico moral. *InterseXiones*, 3, 189-214.

PÉREZ TRIVIÑO, J. L. (2022). La inteligencia artificial en el deporte: Problemas y principios para su adopción. *Revista Española de Derecho Deportivo*, 49, 39-71.

SAVULESCU, J. (2007). Genetic Enhancement. En H. KUHSE y P. SINGER (Eds.), *A Companion to Bioethics*. Oxford: Blackwell.

TAMBURRINI, C. (2000). El retorno de las amazonas. El deporte de élite y la igualdad genérica. *Lecturas*, 17. <http://www.efdeportes.com/efd17/amaz.htm>

La diplomacia deportiva española en el siglo XXI: unidad nacional, proyección internacional y desarrollo económico

CARLOS PULLEIRO MÉNDEZ*

RESUMEN

La diplomacia deportiva ha emergido recientemente como un componente relevante de la política exterior de los Estados, entendiéndose como la ejecución del interés nacional a través de actores y/o eventos deportivos mediante atracción –poder blando– o coerción –poder duro– en relación con otros Estados u organizaciones internacionales. Este artículo estudia la práctica de la diplomacia deportiva española en el siglo XXI, vertebrándola entre la unidad del Estado, la proyección de la marca España y el desarrollo económico a través de las tres dimensiones fundamentales del deporte de élite: reconocimiento-participación deportiva, rendimiento deportivo y organización de eventos deportivos.

1. INTRODUCCIÓN

Si bien la relación entre la política y el deporte ha sido ampliamente estudiada, la diplomacia deportiva es un concepto de reciente uso académico y creciente institucionalización estatal que supone la formalización de las relaciones diplomáticas entre países a través de vías deportivas. Es importante recalcar aquí

* International College of Football of the Tongji University (c.pulleiro.mendez@gmail.com).

la importancia de la intencionalidad y la direccionalidad. La diplomacia deportiva está muy ligada a las Relaciones Internacionales (RR. II.) y, más concretamente, al llamado *poder blando* de Joseph Nye (Dos Santos, 2021; Postlethwaite *et al.*, 2023). Suele presentarse por parte de la academia como una forma de desarrollar y crear "asociaciones colaborativas, a largo plazo y mutuamente beneficiosas" entre dos o más países (Murray, 2020: 3).

Sin embargo, sería muy ingenuo poner únicamente el foco en el positivo impacto de los actores deportivos en las RR.II. en términos de paz, democratización o derechos humanos, puesto que en el ámbito deportivo también se puede ejercer la diplomacia coercitiva, es decir, la amenaza o realización de boicots, la denegación de la visa a determinados deportistas, la prohibición de banderas, himnos, etc. Ejemplo reciente de ello han sido las sanciones deportivas a Rusia y Bielorrusia por parte del Comité Olímpico Internacional (COI) y de las Federaciones Internacionales (FI) tras presiones importantes por parte de las potencias occidentales debido a la guerra de Ucrania. Así, definiciones más recientes que incorporan una perspectiva más completa de la diplomacia deportiva la describen como "la ejecución del interés nacional a través de actores deportivos –Comités Olímpicos Nacionales (CON), Federaciones Nacionales, (FN) clubes

y/o atletas– y/o eventos, ya sea mediante atracción –poder blando– o coerción –poder duro–, en relación con otros estados u organizaciones internacionales" (Pulleiro Méndez y Morales Ruvalcaba, 2023: 2116).

Un elemento fundamental de la diplomacia deportiva radica en su estatalidad. Es decir, tanto la Carta Olímpica del COI como los estatutos de las FI recogen un criterio político de reconocimiento: demostrar la existencia y legitimidad como país, lo cual se define como "un estado independiente reconocido por la comunidad internacional" (IOC, 2024: 68). Federaciones no estatales o sin un reconocimiento internacional pleno pueden ser admitidas por el COI (13 de 206 CON) y las FI (23 de 211 FN en la FIFA), pero suponen una excepción bajo un contexto de consenso político y deportivo con el Estado al que pertenecen (Pulleiro Méndez, 2020).

En el caso español, es importante resaltar que la diplomacia deportiva no está centralizada, aunque el Consejo Superior de Deportes (CSD) es un actor clave para ella. En primer lugar, hay que tener en cuenta que las competencias en materia deportiva se encuentran compartidas entre las administraciones locales, autonómicas y estatal. A nivel estatal, el CSD es el organismo responsable de la promoción, planificación y desarrollo de la actividad física y deportiva, la coordinación y apoyo de las entidades deportivas no estatales y la coordinación de las relaciones entre el Gobierno español y el Comité Olímpico Español (COE). Asimismo, en base al artículo 148.1.19 de la Constitución española, todas las comunidades autónomas españolas han asumido legalmente competencias en materia deportiva y han aprobado sus propios marcos jurídicos e institucionales en materia deportiva (Pérez-González, 2022).

En segundo lugar, la Secretaría de Estado para la España Global, que forma parte del Ministerio de Asuntos Exteriores, publicó en 2019 un informe titulado *La diplomacia deportiva como actor de la España Global. La necesidad de un modelo para España*, en colaboración con el CSD y las organizaciones deportivas. Es el primer esfuerzo por diseñar una estrategia de diplomacia deportiva española en diferentes fases (Calatayud, 2019). Previamente, ese mismo año, el CSD y la propia Secretaría de

Estado de la España Global crearon un grupo de trabajo estable para impulsar la proyección exterior del deporte español que incorporaba, entre otros, a las principales instituciones deportivas españolas: el COE, el Comité Paralímpico Español (CPE), la Real Federación Española de Fútbol (RFEF), LaLiga, el World Football Summit y la Asociación del Deporte Español (ADESP). La función de este grupo es la de promocionar el modelo deportivo español a nivel internacional, diseñar una estrategia conjunta que resalte su importancia económica y social, y establecer mecanismos para detectar y defenderse de amenazas a la reputación del deporte español (Gobierno de España, 2019).

Un año después, en el contexto de la pandemia del COVID-19, se creó la Fundación España Deporte Global. Sus principales objetivos son la promoción, fomento y difusión del deporte federado, olímpico y paralímpico, así como la internacionalización del deporte español. Para ello se realizan proyectos de difusión y promoción nacional e internacional del modelo deportivo español. La Fundación está adscrita al CSD y participan la RFEF, LaLiga y representantes de las distintas federaciones deportivas españolas, así como de las competiciones oficiales y no oficiales.

La nueva Ley del Deporte de 2022 adapta el marco jurídico a la nueva realidad deportiva española. Entre otras novedades, reconoce la actividad deportiva como un derecho y se centra especialmente en la promoción de la igualdad de género. Si bien no hay ninguna mención a la diplomacia deportiva, reconoce explícitamente que la representación del deporte español es de interés público, y que el deporte es una vía para mejorar la reputación internacional del país. Una novedad importante radica en el reconocimiento de que las federaciones deportivas de las comunidades autónomas pueden llegar a formar parte de las FI y participar en competiciones internacionales bajo dos supuestos: 1) en aquellas modalidades o especialidades deportivas con arraigo histórico y social en su respectiva comunidad autónoma; 2) en caso de que la federación autonómica forme parte de una FI antes de la constitución de la correspondiente federación española. Para ello, debe contarse con la aprobación del CSD (Boletín Oficial del Estado, 2022).

Pero, más allá de la institucionalización de la diplomacia deportiva, es importante analizar su práctica. Para ello, en este artículo se va a poner el foco en las tres dimensiones fundamentales del deporte de élite: 1) el reconocimiento y la participación deportiva, 2) el rendimiento deportivo, y 3) la organización de eventos deportivos. En primer lugar, el reconocimiento deportivo a nivel internacional por parte del COI y las FI supone un primer requisito indispensable para la participación en las competiciones deportivas internacionales. Para los Estados, los dos elementos suponen un sinónimo de reconocimiento internacional y una visualización de su estatus independiente. A pesar de las diferencias de poder y de desarrollo deportivo de los Estados representados, el poder competir de igual a igual supone un elemento democratizador. Así se plasma perfectamente en la ceremonia inaugural de los Juegos Olímpicos (JJ. OO.) y otras competiciones deportivas cuando los deportistas desfilan detrás de su respectiva bandera nacional.

En segundo lugar, hay que tener en cuenta que los títulos y medallas en competiciones internacionales, especialmente en los JJ. OO., constituyen la jerarquía de poder deportivo y es el baremo por el cual se puede comparar el desarrollo deportivo de los Estados. Reiche (2016: 32-35) explica a este respecto que el medallero sigue siendo el principal punto de referencia en los JJ. OO. y que la mayoría de los países adoptan objetivos cuantitativos específicos para eventos multideportivos como los JJ. OO. o los Juegos regionales. En algunos casos, los objetivos de medallas son especificados por el propio Gobierno, principalmente por parte del ministerio encargado de deportes. En definitiva, los gobiernos e instituciones deportivas de los países son conscientes de la relación de poder política y deportiva a nivel internacional y de dónde quieren o deben posicionarse. En términos prácticos, a través del financiamiento, los gobiernos tienen un gran impacto en los CON y FN, implicando "restricciones, objetivos y obligaciones" a las instituciones deportivas (Scheerder *et al.*, 2017).

Finalmente, la organización de eventos deportivos, especialmente aquellos categorizados como *mega* o de *primer orden* como el Mundial de Fútbol Masculino de la FIFA o los JJ. OO., requieren un esfuerzo organizativo que cada vez es mayor con el paso de los años, ya

no solo en términos de infraestructuras deportivas, sino también en cuanto a financiación, seguridad, aduanas, transporte, hoteles, etc. Así, la gestión de megaeventos deportivos es un tipo más de política pública con impacto local, regional y nacional que puede llevar a comprender periodos de hasta casi diez años si se tiene en cuenta la fase de candidatura (Chappelet y Kübler-Mabbott, 2008: 91). Los eventos de primer orden están dominados principalmente por un pequeño grupo de potencias, por lo que para el resto de países los eventos de segundo y tercer orden (juegos regionales y subregionales, o campeonatos mundiales y regionales de deportes minoritarios) constituyen su principal aspiración. Esperan, al mismo tiempo, "utilizar dichos eventos para desarrollar su capacidad y fortalecer su candidatura para organizar otros megaeventos en el futuro" (Black, 2008: 467-468).

2. LA UNIDAD DE ESPAÑA ANTE EL RECONOCIMIENTO Y PARTICIPACIÓN DEPORTIVA INTERNACIONAL

La conexión de la política exterior con la interior a través del deporte sucede, en el caso español, en el área del reconocimiento y participación deportiva. La proclamación unilateral de independencia de Kosovo en 2008 ha supuesto un desafío diplomático a todos los niveles para España. La postura española de no reconocimiento aún es firme, lo que va en consonancia con el apoyo a Serbia en el conflicto (González, 2022). Esta decisión se vincula directamente con la unidad del Estado español. En 2009, el entonces ministro de Asuntos Exteriores Margallo mencionó en la prensa kosovar que aun sin ser una situación comparable, el no reconocimiento español se debía a "principios relacionados con las comunidades autónomas vasca y catalana" (Ferrero-Turrión, 2020: 355). Tres años después, el presidente Mariano Rajoy mencionó en el Parlamento español a diputados catalanes de *Convergència i Unió* que la postura de España en relación a Kosovo no iba cambiar. De hecho, la creciente fractura política en Cataluña durante la última década fortaleció aún más la postura de España en contra del reconocimiento de la estatalidad de Kosovo. Por ejemplo, a los diplomáticos españoles "no se les permitió hablar con diplo-

máticos kosovares, ni en público ni en privado” (Ferrero-Turrión, 2020: 355).

En el ámbito deportivo, la incorporación gradual de Kosovo en el COI y las FI ha sido un medio crucial en su búsqueda de reconocimiento internacional (Pulleiro Méndez, 2020; McGuinness, 2021), actuando como un campo de confrontación más con España. La diplomacia deportiva coercitiva hacia Kosovo ha incluido una multitud de acciones para reflejar su no reconocimiento político, destacando el boicot a selecciones kosovares, la denegación de visados a sus deportistas y la invisibilización simbólica en competiciones organizadas en España. Un ejemplo destacado es la prohibición del uso del nombre “Kosovo” y su bandera oficial en los Juegos Mediterráneos de Tarragona 2018. También, en el Mundial de Kárate en Madrid 2018 la delegación kosovar fue obligada a usar siglas en lugar de su nombre completo (Gutiérrez-Chico y González-Fuente, 2021).

La diplomacia deportiva española ya tenía experiencia previa en este ámbito, particularmente en relación con los esfuerzos de las federaciones vascas por obtener reconocimiento en las FI y poder participar en competiciones oficiales con una delegación propia independiente de la española. La federación vasca había sido una de las fundadoras de la Federación Internacional de Sambo Amateur (FIAS) en 1984, pero se vio obligada a integrarse en la Federación Española de Lucha Olímpica en 1995 tras la reorganización de la FIAS promovida por Francia con el apoyo de España e Italia (Díaz, 2008b: 264–280).

En el caso de la Federación Vasca de Pelota (EPPF), creada en 1986, solicitó su integración en la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) dos años después, pero no fue reconocida como miembro de pleno derecho. De hecho, la EPPF pudo participar en el Campeonato Mundial de Pelota Vasca de 1990 en la categoría de exhibición, pero sin bandera ni himno del País Vasco (Díaz, 2008b: 236–238). En el año 2000, la EPPF se salió de la Federación Española de Pelota Vasca de cara a buscar la oficialidad de la selección vasca, creando en 2006 el Consejo Mundial de la Pelota Vasca (Díaz, 2008b: 242–250).

Por su parte, la Federación Vasca de Surf (EHSF) estuvo reconocida por la Federación

Europea de Surf desde 1990 hasta 2001. En ese periodo no existía una Federación Española de Surf y, aun así, la EHSF recibió presiones para participar representando a España y no al País Vasco en campeonatos internacionales. Además, el reconocimiento de la EHSF incluía una cláusula que estipulaba que el futuro reconocimiento de una federación española de surf implicaría la exclusión de la EHSF (Díaz, 2008b: 328–329, EHSF s.f.), lo que finalmente sucedió en 2001.

A este respecto, la *sogatira* constituye una excepción, ya que al no existir una federación española, la Federación Vasca de *Herri Kirolak* (deportes rurales) está reconocida como miembro de pleno derecho en la Federación Internacional de Sogatira (TWIF) desde 2014. Sin embargo, la propia TWIF no esconde la estatalidad deportiva, ya que tres años antes mencionaba cómo “el País Vasco no es reconocido por el COI y la TWIF no quiere poner en peligro su futuro reconociendo el País Vasco” (TWIF, 2011: 15-16). De hecho, previo a ese reconocimiento de pleno derecho, la participación vasca en campeonatos de la TWIF implicaba limitaciones simbólicas, ya que al subir al podio los deportistas vascos lo tenían que hacer bajo bandera e himno de la TWIF. En los Juegos Mundiales en Akita en 2001 incluso sonó el himno español y se ondeó la bandera española, lo que generó que el equipo vasco se bajara del podio en señal de protesta. Desde entonces, y hasta su reconocimiento en 2014, la TWIF prohibió el uso del nombre de “Euskadi”, “Euskal Herria” o “Basque Country” en la ropa deportiva (Díaz, 2008a: 436-437).

La conexión vasco-catalana y kosovar se retomó en lo deportivo cuando las selecciones masculinas de fútbol de España y Kosovo quedaron encuadradas en el mismo grupo clasificatorio para el Mundial de Fútbol Masculino de Catar 2022. El Ministerio de Exteriores español declaró que el partido en España seguiría las reglas de la FIFA, pero que esto no implicaba un reconocimiento del Estado kosovar (Cadena Ser, 2020). Tras los incidentes deportivos anteriormente descritos con el país balcánico y las protestas de las respectivas federaciones kosovares y de su CON, el COI y las FI amenazaron con retirar la organización de torneos internacionales a España si no se garantizaban los derechos y simbología política kosovar (Morgan, 2018). En respuesta, dos días después el Gobierno español

se vio obligado a confirmar al COI y al COE que se proporcionaría “a las delegaciones deportivas de Kosovo que compitan en España el correspondiente visado y se les autorizará al uso de los símbolos nacionales propios, himno y bandera, de acuerdo al protocolo olímpico” (OAD, 2018). Con esta decisión se buscaba no comprometer la relación con el COI ante los planes de organizar los Juegos de Invierno de 2030, así como no perjudicar a otras federaciones españolas que tenían ya agendadas la organización de eventos deportivos. Sin embargo, esta medida no se respetó durante mucho tiempo. En 2019, la UEFA adoptó una política que posibilitaba jugar partidos en terreno neutro en caso de no respetarse la simbología política de Kosovo, lo que sucedió en la fase de clasificación de la Eurocopa Sub-17 de ese mismo año, trasladándose los partidos a Suiza al negarse España a exhibir la bandera y el himno de Kosovo.

En vísperas del partido clasificatorio del Mundial de Catar en suelo español, el CSD, el Ministerio de Asuntos Exteriores y la RFEF acordaron cumplir las normativas FIFA/UEFA, pero adoptaron una política comunicativa que evitaba el reconocimiento implícito de Kosovo, usando denominaciones “ESPAÑA-Kosovo, España – Federación de Fútbol de Kosovo, España – F. F. Kosovo...” (RTVE, 2021). Precisamente sería esta estrategia de comunicación la que acabaría garantizando el uso del himno y bandera kosovar, ya que cuando la RFEF anunció en su sitio web y en X (Twitter) la convocatoria para el partido de ida utilizando “territorio de Kosovo”, la Federación de Fútbol de Kosovo (FFK) publicó el mismo día una contundente declaración defendiendo: 1) que Kosovo es un Estado independiente, 2) denunciando el “enfoque destructivo del Estado español hacia el Estado de Kosovo”, 3) solicitando una rectificación y 4) exigiendo que su selección nacional “juegue solo de acuerdo con los estrictos criterios de la UEFA, con la bandera y el himno” (FFK, 2021a). La RFEF no tuvo otra opción más que confirmar que el partido se llevaría a cabo “de acuerdo con las regulaciones y protocolos de FIFA y UEFA para partidos oficiales” (FFK, 2021b), como finalmente sucedió.

La visualización de la abreviatura “ESP-kos” en el marcador de RTVE, a diferencia de la señal internacional (“ESP-KOS”), generó polémica en redes sociales y en el Congreso. Los partidos nacionalistas vascos y catalanes pidieron explicaciones al Gobierno central y a RTVE

sobre la negativa a mencionar “Kosovo” y qué consecuencias podría acarrear para la imagen internacional de España (Iñarritu García, 2021; RTVE 2021; Illamola I Dausà, 2022). En definitiva, se puede afirmar que el equilibrio de poder en términos diplomático-deportivos está actualmente del lado kosovar, que se apoya en su condición de pleno reconocimiento deportivo pese a ser un Estado con reconocimiento limitado a nivel político. La debilidad española radica en que apenas cuenta con apoyos de otros estados/federaciones de la Unión Europea (UE) ya que aparte de la propia España, solamente Eslovaquia, Chipre, Rumanía y Grecia no reconocen la independencia kosovar. Esto limita terriblemente la maniobrabilidad de la diplomacia deportiva española que ha pasado en unos pocos años de tener la capacidad de boicotear la participación de Kosovo en eventos deportivos a tener que garantizar públicamente de antemano que las delegaciones kosovares jugarán como cualquier otro Estado reconocido por FIFA/UEFA (Gutiérrez-Chico y Pulleiro Méndez, 2023).

3. RENDIMIENTO DEPORTIVO Y LA PROMOCIÓN INTERNACIONAL DE ESPAÑA

El año 2010 quedará en el recuerdo para el deporte español. Aparte de conseguir el ansiado Mundial de Fútbol Masculino en Sudáfrica, Pau Gasol ganaba su segundo anillo de la NBA con los Lakers y Rafa Nadal obtenía su quinto Roland Garros, su segundo Wimbledon y su primer US Open. Además, Jorge Lorenzo, Toni Elías y Marc Márquez conseguían el triplete de títulos en motociclismo. Estos éxitos deportivos dieron lugar a la popularización vía redes sociales del eslogan “soy español, ¿a qué quieres que te gane?”. En la Nochebuena de ese mismo año, justo antes del mensaje del rey de España, Nike lanzó un *spot* protagonizado por Pau Gasol, Rafel Nadal y Andrés Iniesta donde ellos mismos narraban los recientes logros del deporte español: “Ricky Rubio, campeón de la Euroliga; Gisela Pulido, campeona del mundo de Kite Surf; Nuria Fernández, oro en 1.500; campeones del mundo de triatlón; Atlético de Madrid, campeón de la Liga Europa y de la Supercopa de Europa ...” (EFE, 2010). En un contexto de severa crisis económica, con España incluida despectivamente junto con Portugal,

Italia y Grecia en el acrónimo PIGS (cerdos en inglés), el deporte constituyó un pequeño resquicio para promover internacionalmente el orgullo nacional y la calidad de España. El *spot* terminaba con las siguientes frases: “Lucha contra la oscuridad. Sé la luz que dicen que hemos perdido. Brilla. Ilumina tu país” (EFE, 2010).

En 2012, ante la persistencia de la crisis económica y de la mala imagen del país en cuestión política y económica, el Gobierno creó el Alto Comisionado del Gobierno para la Marca España, buscando así mejorar la imagen del país tanto en el extranjero como dentro del propio país, donde el deporte gozaba de un protagonismo importante. Ese mismo año, el Real Instituto Elcano inició la elaboración del barómetro de la imagen de España, donde los deportistas españoles se encuentran habitualmente entre los principales activos del país junto con el atractivo como destino turístico, la gastronomía y la propia forma de ser de los españoles (Real Instituto Elcano, 2021); y es que en 2017, el 41 por ciento de las noticias sobre España en prensa extranjera fueron deportivas (GAD3, 2018).

Es necesario recalcar aquí cómo el deporte de élite en el siglo XXI ha vivido una rápida evolución con una mayor profesionalización y competitividad global. Si bien los estudios académicos cuestionan esta relación directa entre

éxito deportivo y aumento de la práctica deportiva en los países (Seguí-Urbaneja *et al.*, 2020), la denominada carrera por la excelencia deportiva (Global Sporting Arms Race, en inglés) implica que los países necesitan no solo mantener, sino también aumentar sus inversiones en el desarrollo deportivo para destacar internacionalmente y conseguir cumplir con los objetivos internos y externos de sus políticas deportivas (De Bosscher *et al.*, 2015; Pulleiro Méndez y Morales Ruvalcaba, 2023). En España, tal y como se ha mencionado, la reciente ley del deporte recoge esta perspectiva, resaltando la importancia del deporte de alto nivel para la imagen del país. En este sentido, el desempeño del deporte español en competiciones internacionales desde los JJ. OO. de Barcelona 92 respalda esta imagen, destacando en los diferentes *rankings* deportivos, aunque se da la paradoja de que desde ese año no se ha conseguido entrar de nuevo en el top-10 de un medallero olímpico de verano (cuadro 1).

El Ranking Mundial de Países en Deporte de Élite (WRCES, en inglés) es un índice que desde 2014 evalúa el rendimiento de los 206 países que cuentan con un CON, considerando todos los deportes reconocidos por *SportAccord*, así como aquellos con alta popularidad mediática que aún no han obtenido reconocimiento oficial (115 deportes en total). En este *ranking*, España se ha ubicado en el top-10 en 8 de las 10 ediciones (2014-2023). Su peor

CUADRO 1

RESULTADOS DE ESPAÑA EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE VERANO DESDE 1988

<i>Juegos Olímpicos</i>	<i>Total deportistas</i>	<i>Oro</i>	<i>Plata</i>	<i>Bronce</i>	<i>Total</i>	<i>Ranking</i>
Seúl 1988	229	1	1	2	4	25
Barcelona 1992	421	13	7	2	22	6
Atlanta 1996	289	5	6	6	17	13
Sídney 2000	321	3	3	5	11	25
Atenas 2004	316	3	11	6	20	20
Beijing 2008	283	5	11	3	19	14
Londres 2012	278	4	10	6	20	17
Río de Janeiro 2016	307	7	4	6	17	14
Tokio 2020	328	3	8	6	17	22
París 2024	383	5	4	9	18	15

Fuente: Olympedia (s.f.).

año fue el 2016, cuando ocupó el puesto 13, mientras que su mejor año fue 2023, quedando cuarta, solo por detrás de Estados Unidos, Reino Unido y Francia (WSR, 2024).

Por otro lado, el Índice Mundial de Poder Deportivo (WSPI, en inglés) mide desde 2022 la capacidad de los países para aprovechar el deporte como una herramienta para mejorar su poder blando, considerando el desempeño deportivo nacional (medido por el WRCES), la popularidad mediática de las ligas deportivas profesionales de un país y la organización de grandes eventos deportivos. En este índice España repite, tanto en 2022 como en 2023, el cuarto puesto detrás de Estados Unidos, Reino Unido y Francia (WSR, 2024).

Finalmente, si tenemos en cuenta el *ranking* de Mérito WRCES (desde 2022), que destaca los logros deportivos de las naciones en relación al PIB, un factor determinante para el rendimiento deportivo de los países en las competiciones internacionales, España se ubica en el puesto 60 en 2022 y el 57 en 2023. Sobresalen en este indicador, en deportes específicos, potencias deportivas de tamaño económico pequeño como Jamaica y Montenegro (WSR, 2024), pero es de destacar que España se ubica por encima de los países que copan el top-10 habitual del medallero de los JJ. OO.

En definitiva, estos *rankings* dan cuenta de la tremenda competitividad del deporte español, a la altura de los mejores del mundo al valorar el WRCES a todos los países participantes en un deporte y no solo a los tres primeros, así como incluir también el Mundial de la FIFA, los Grand Slams de tenis, la Copa Mundial de Rugby o la Fórmula 1. Sin embargo, por otra parte el medallero de los JJ. OO. da cuenta precisamente de las limitaciones del deporte español. Según este criterio, no es dominante en ningún evento deportivo como lo son Kenia o Jamaica en atletismo de resistencia y de velocidad, respectivamente, China con los saltos de natación o Cuba en boxeo. Incluso en aquellos deportes donde las estrellas españolas habitualmente son favoritas, el reparto de medallas es escaso, como sucede en tenis o en los deportes de equipo, por ejemplo, lo que supone un limitante en el desempeño español en los JJ. OO.

Un elemento a destacar sobre el desempeño federativo español en la última década es su capacidad de mantener los resultados en un contexto de menor financiación desde la crisis económica de 2008 (excluyendo aquí a la RFEF). A pesar de la mencionada relevancia institucional a nivel político del deporte de élite, la financiación de las federaciones deportivas se redujo un 40 por ciento entre 2008 y 2017 (Puga-González *et al.*, 2022; Seguí-Urbaneja *et al.*, 2022). En el caso del COE y aún con el aumento del presupuesto del CSD a partir del 2017 hasta alcanzar los 375 millones en 2023 (CSD, 2023), sus cifras siguen palideciendo en relación a otros países occidentales. En 2024 su presupuesto es 30 veces menor que el de Estados Unidos, siete veces menor que el de Italia y Japón, cuatro veces menor que el de Brasil y tres que el de Francia, Canadá y Dinamarca (García, 2024).

4. LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS: DEL FRACASO DEL MADRID OLÍMPICO AL MUNDIAL DE FÚTBOL MASCULINO DE 2030

Un último elemento importante de la diplomacia deportiva española reside en la organización de eventos deportivos, muy ligada tanto al desarrollo de la industria deportiva (que supera ya el 3 por ciento del PIB español), como a la promoción internacional del país. Así, España ha acogido en el siglo XXI campeonatos del mundo y/o europeos de balonmano, baloncesto, karate, natación, hockey o waterpolo; también se celebran regularmente eventos de primer nivel como carreras anuales de F1 y Moto GP, la Final Four en baloncesto, la Copa de Campeones de Rugby, la Copa América de Vela, e incluso etapas iniciales del Tour de Francia. Finalmente, en cuanto a ligas nacionales, España es referente mundial en fútbol gracias a La Liga, destacando asimismo en ciclismo con La Vuelta, en baloncesto con la liga ACB o en balonmano con la liga ASOBAL. Todo esto da cuenta de la versatilidad y relevancia organizativa del deporte español a nivel internacional.

Sin embargo, los JJ. OO. exponen una vez más los límites de España en cuanto a su diplo-

macia deportiva en relación a otros países tras los tres fracasos consecutivos de la candidatura de Madrid para organizar los JJ. OO. de Verano de 2012, 2016 y 2020. A fin de cuentas, aun siendo iniciativas de ciudades, las candidaturas olímpicas suelen considerarse un proyecto nacional dada la magnitud de la celebración, que requiere una asociación estratégica a nivel organizativo y económico con el Gobierno nacional, por lo que el contexto político, económico y social estatal es tremendamente importante a la hora de tener éxito.

En este sentido, es cierto que Madrid contaba con la mejor valoración técnica por parte del COI en 2012, pero tener como rivales a capitales europeas de primer orden como Londres, París y Moscú, además de Nueva York, supuso una competencia demasiado potente para la capital española. En 2016, Madrid no fue rival para Río de Janeiro. La ciudad brasileña supo coordinar mejor el liderazgo de Lula da Silva, el poderío económico de Brasil y la "deuda" del Olimpismo con Sudamérica (Pulleiro Méndez, 2021). Por otro lado, no se puede obviar que la política de rotación de continentes (la última vez que un mismo continente organizó dos JJ. OO. de verano de forma consecutiva fue Europa con Londres y Helsinki justo después de la II Guerra Mundial), hacía prácticamente imposible la victoria madrileña. La capital española seguía sin incorporar de forma estratégica el legado post-Juegos, al igual que sucedió contra Londres cuatro años atrás.

Finalmente, de cara a los JJ.OO. de 2020, Madrid sucumbió ante Tokio y Estambul. La ausencia de liderazgo, la crisis económica y la falta de legado se mezclaron en el último intento español por organizar unos Juegos de Verano. Madrid 2020 venía viciada por la falta de innovación en una candidatura muy "quemada", pero convencida de sus aspiraciones debido a la calidad técnica de su propuesta, con el COI resaltando especialmente que el 80 por ciento de sus instalaciones estuviesen ya construidas (IOC, 2013: 75-76). Por ello, gran parte de la presentación española incidió en este hecho, en la capacidad de realizar unos JJ.OO. de muy bajo coste y donde su normal desarrollo estaba asegurado, alejando los temores de retrasos en las construcciones de las instalaciones como estaba sucediendo con Brasil (Pulleiro Méndez, 2021).

Pero más allá de eso, Madrid no ofrecía nada más. La debilidad político-económica española supuso un hándicap clave en un contexto de crisis económica internacional que estaba dañando la imagen del propio olimpismo, incluso cuestionando su viabilidad inmediata y su propia concepción organizativa. En España la crisis económica perjudicaba enormemente los intereses de la candidatura de su capital, con cifras de un 25-26 por ciento de paro que superaban por primera vez en su historia los seis millones de personas en abril de 2013, por no mencionar el rescate bancario apenas un año antes y los duros recortes sociales. De este modo, y a pesar de que el discurso del entonces presidente Mariano Rajoy intentara convencer de la solidez económica española al COI, hubo un consenso generalizado tras la designación de Tokio de que la economía de Japón, así como su capacidad organizativa fueron argumentos de peso para su elección como sede de los JJ.OO. de 2020. En este sentido, la vicepresidenta del COI, El Moutawakel, afirmó contundentemente que "España debe invertir en materias más importantes que los JJ. OO." (Marca, 2013).

El COI no quería repetir el mismo escenario que estaba sucediéndose en Brasil, donde los JJ. OO. y el Mundial de Fútbol Masculino fueron por primera vez el objeto de protesta social y no su medio (Pulleiro Méndez, 2021). Si bien la candidatura madrileña se ajustaría mejor a las exigencias del COI tras la adopción de la Agenda 2020 en 2014, en la que, entre otras reformas, se buscaba una reducción de los costes y de la complejidad en la organización de los JJ.OO., flexibilizándose también la elección de la ciudad anfitriona (IOC, 2014). La última propuesta española para organizar los JJ. OO. de Invierno de 2030 en Barcelona-Pirineos supuso un último fracaso, tras tener que retirar la candidatura el COE ante la falta de consenso político.

Más allá de la resistencia social por el impacto económico y ambiental, las limitaciones técnicas y logísticas del Pirineo para deportes de invierno y la incertidumbre económica derivada de la pandemia, el propio presidente del COE afirmó contundentemente que "hemos destrozado la candidatura en casa", en referencia a los desencuentros con el Gobierno de Aragón, que se sumó en 2021 a la propuesta inicial (Coll, 2022).

Finalmente, el fútbol supone la otra cara de la moneda organizativa, con la próxima celebración del Mundial de Fútbol Masculino de 2030 junto con Portugal y Marruecos. Más allá del poderío del fútbol español a nivel de selecciones, tenemos que destacar aquí el prestigio, calidad y solidez económica de La Liga, incluida en el denominado *Big Five* junto con Inglaterra, Alemania, Italia y Francia, al constituir el 56 por ciento del valor total del mercado del fútbol europeo (Deloitte, 2024). La experiencia organizativa española suponía también aquí otra garantía de éxito al ser Sevilla una de las sedes de la Euro 2020, Madrid de la final de la Champions League Masculina en 2009 y 2019, y Bilbao de la femenina en 2024. Además, los principales estadios han sido remodelados en los últimos años o con planes de remodelación ya en marcha.

El mayor reto para este hito surgió a nivel político-diplomático. Si bien el Gobierno español respaldó la propuesta sin objeciones y existe una buena sintonía con Portugal (con quien ya contaba con la experiencia previa en la fallida candidatura conjunta de ambos países para el Mundial de 2018) la improvisación respecto a la inclusión de Marruecos ha sido la norma. Inicialmente, la posible incorporación de Marruecos en la candidatura a finales de 2018, anunciada por el propio presidente del gobierno Pedro Sánchez en una visita a Rabat, cogió por sorpresa al Gobierno portugués y generó descontento en la UEFA. El presidente de la UEFA, Aleksander Ceferin, declaró que “alguien debería decir de una vez a los políticos que no depende de ellos si serán anfitriones de las Eurocopas o de la Copa del Mundo”. Ceferin se posicionó además en contra de candidaturas conjuntas que abarquen dos confederaciones deportivas (Vallejo, 2019).

Sin confirmarse la inclusión de Marruecos y tras la crisis política entre este país y España en 2021 (cuando llegó a retirarse la embajadora marroquí en Madrid) la candidatura ibérica dio un giro inesperado (y oportunista) hacia Europa del Este, al incorporar en su lugar a Ucrania, ya en el contexto de la invasión rusa. Contando esta vez con el respaldo de la UEFA, la adhesión de Ucrania pretendía “servir como fuente de inspiración a la sociedad a través del fútbol, con un mensaje transformador de solidaridad y esperanza” en una situación excepcional (RFEF, 2022), destacando según los presidentes de

España y Portugal “lo mejor del deporte y los mejores valores de Europa” (Eldiario.es, 2022). Se trataría de una aportación fundamentalmente simbólica que consideraba la recuperación económica de Ucrania ante un hipotético pronto final de la guerra.

La continuación de la guerra en 2023 y la implicación del presidente de la Federación Ucraniana de Fútbol en un escándalo de malversación y lavado de dinero finiquitaron las esperanzas ucranianas. Se posibilitó así de nuevo la incorporación de Marruecos tras la normalización de relaciones tras el giro de España en cuanto a su política sobre el Sáhara. El último inconveniente radicaría en la propia RFEF tras el beso no consentido por parte de su presidente, Luis Rubiales, a la futbolista Jenni Hermoso en la ceremonia de medallas tras la victoria española en el Mundial Femenino. La repercusión internacional del caso alcanzó incluso a las Naciones Unidas. Para minimizar el daño a la imagen de España y a la candidatura mundialista, el Gobierno español y el CSD maniobraron para conseguir la dimisión de Rubiales, aunque intentando no intervenir directamente en los procesos internos de la RFEF, respetando así la independencia federativa que marcan los estatutos de UEFA y FIFA. Precisamente, para el Gobierno español la celebración de la tercera cumbre de la Comunidad Política Europea en Granada y la adjudicación del Mundial 2030 “demuestran el peso específico de España, son un reconocimiento internacional a cómo estamos haciendo las cosas” (Moñino y Cué, 2023).

5. CONCLUSIONES

A lo largo del siglo XXI, España ha demostrado una notable capacidad para incorporar el deporte en la política exterior del país. A través del análisis de casos específicos como el reconocimiento y participación de Kosovo en eventos deportivos internacionales, el rendimiento deportivo español en competiciones internacionales, y la organización de eventos deportivos, se observa una intersección compleja entre la política y el deporte que ha moldeado la postura de España en el ámbito internacional.

El no reconocimiento de la independencia de Kosovo ha sido un reflejo claro de cómo la política interna puede moldear la política exterior y la diplomacia deportiva. La adopción por parte de España de medidas estrictas como el boicot a los deportistas kosovares ha tensionado la relación con las FI y el COI y resaltado la limitación de la influencia española en la arena global frente a la creciente legitimidad deportiva de Kosovo respaldada por otros países. En este sentido, un importante reto a corto plazo será sin duda la gestión del reconocimiento internacional de las federaciones deportivas vascas en pelota mano y surf (Herrán, 2023).

En el ámbito del rendimiento deportivo, España ha logrado mantener una posición destacada a nivel global, a pesar de enfrentar restricciones financieras derivadas de la crisis económica de 2008. Aún con limitaciones en el deporte olímpico, la capacidad de los deportistas españoles para mantenerse en los *rankings* internacionales, incluso a pesar de los recortes presupuestarios, subraya el buen hacer federativo en cuanto al deporte de élite. El éxito en este ámbito no solo promueve el orgullo nacional, sino que también sirve como una herramienta para fortalecer la imagen del país en el escenario internacional. Este reconocimiento queda de manifiesto en programas de colaboración deportiva con países iberoamericanos o con China en el caso del fútbol.

El fracaso en las candidaturas para organizar los JJ. OO. en Madrid y Barcelona-Pirineos, así como la complejidad para organizar el Mundial de Fútbol Masculino en 2030 reflejan las limitaciones inherentes a la diplomacia deportiva española. Aunque España ha demostrado capacidad organizativa y prestigio en el fútbol y en otras disciplinas, las dificultades económicas, la incapacidad para amoldarse a las necesidades del Movimiento Olímpico en cada momento, así como la falta de acuerdos a nivel autonómico han influido negativamente en las aspiraciones de España de volver a organizar unos JJ. OO. Por otro lado, si bien el reciente éxito del Mundial 2030 junto con Portugal y Marruecos destaca la habilidad para superar obstáculos, también pone de manifiesto la improvisación e inestabilidad, tanto de las relaciones internacionales como de la gestión estratégica en la diplomacia deportiva española. A este respecto, la lucha entre Madrid y Casablanca por ser sede de la final

del Mundial 2030 supondrá otro test más a superar por parte de la diplomacia española (Eljechtmi y Pinedo, 2023).

En resumen, la diplomacia deportiva española es un campo dinámico, donde la política interior y exterior se entrelazan con el deporte para intentar influir positivamente en la imagen y la posición del país en el ámbito internacional. La experiencia acumulada en estos aspectos puede servir de base para futuras estrategias que busquen optimizar la diplomacia deportiva española y maximizar su impacto positivo en el escenario internacional. Pero, tal y como apuntan otras publicaciones (Pérez-González, 2022), es fundamental y urgente desarrollar una planificación estratégica tanto de los objetivos a conseguir, como de los medios disponibles en los ámbitos estudiados.

BIBLIOGRAFÍA

BLACK, D. (2008). Dreaming Big: The Pursuit of 'Second Order' Games as a Strategic Response to Globalization. *Sport in Society*, 11(4), 467–480.

BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO. (2022). Ley 39/2022, de 30 de diciembre, del Deporte. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/12/31/pdfs/BOE-A-2022-24430.pdf>

CADENA SER. (2020, 8 de diciembre). González Laya, sobre los partidos ante Kosovo: 'Estamos jugando con las reglas de la FIFA'. https://cadenaser.com/ser/2020/12/08/deportes/1607423350_170071.html

CALATAYUD SORIANO, D. (2019). La Diplomacia deportiva como actor de la España Global. La necesidad de un modelo para España. Madrid: Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación. https://www.exteriores.gob.es/es/ServiciosAlCiudadano/PublicacionesOficiales/Diplomacia%20Deportiva_L.pdf

CHAPPELET, J. L., y KÜBLER-MABBOTT, B. (2008). *The International Olympic Committee and the Olympic System*. Abingdon: Taylor & Francis.

COLL, B. (2022, 21 de junio). El COE finiquita la candidatura de los Juegos Olímpicos de Invierno para el 2030 pero mantiene abierta la puerta al 2034. *El País*. <https://elpais.com/espana/catalunya/2022-06-21/el-coe-finiquita-la-candidatura-de-los-juegos-olimpicos-para-el-2030-pero-mantiene-abierta-la-puerta-al-2034.html>

CSD. (2023). Una inversión récord en deporte. <https://www.csd.gob.es/es/presupuestos-del-csd-en-2023>

DE BOSSCHER, V., SHIBLI, S., WESTERBEEK, H., y VAN BOTTENBURG, M. (2015). *Successful Elite Sport Policies: An International Comparison of the Sports Policy Factors Leading to International Sporting Success (SPLISS 2.0) in 15 Nations*. Aachen: Meyer & Meyer Sport.

DELOITTE. (2024). *Annual Review of Football Finance 2024*. <https://www2.deloitte.com/fi/fi/pages/about-deloitte/articles/annual-review-of-football-finance-2024.html>

DÍAZ, J. A. (2008a). *Historia del Deporte y las Selecciones Vascas: tomo I*. Durango: Unión de Federaciones Deportivas Vascas.

DÍAZ, J. A. (2008b). *Historia del Deporte y las Selecciones Vascas: tomo II*. Durango: Unión de Federaciones Deportivas Vascas.

DOS SANTOS, N. DE A. S. F. (2021). The interplay of soft power and sharp power in sport diplomacy: a conceptual framework. *Journal of Global Sport Management*, 1-19.

EFE. (2010, 23 de diciembre). El mensaje anticrisis de Nadal, Gasol e Iniesta. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/elmundodeporte/2010/12/23/masdeporte/1293129578.html>

EHSF. (s.f.). Inclusión en la ESF (European Surf Federation). <http://www.euskalsurf.com/Contenidos/Ficha.aspx?IdMenu=a4e2aef3-e68e-4bcc-a00b-ce204b6904bf&Idioma=es-ES>

ELDIARIO.ES (2022, 5 de octubre). Sánchez, tras confirmarse la unión de Ucrania a España y Portugal a la candidatura para el Mundial 2030: "Estamos preparados". <https://www.eldiario.es/>

politica/ultima-hora-actualidad-politica-directo_6_9596814_1094350.html

ELJECHTIMI, A., y PINEDO, E. (2023, 7 de octubre). Morocco and Spain divided over who should host 2030 World Cup final. *Reuters*. <https://www.reuters.com/sports/soccer/spain-will-likely-host-2030-world-cup-final-minister-says-2023-10-05/>

FERRERO-TURRIÓN, R. (2020). The consequences of state non-recognition: The cases of Spain and Kosovo. *European Politics and Society*, 22(3), 347-358.

FFK. (2021a, 9 de marzo). Deklaratë e FFK-së lidhur me veprimin e Federatës së Futbollit të Spanjës. <https://www.ffk-kosova.com/deklarate-e-ffk-se-lidhur-me-veprimin-e-federatesse-futbollit-te-spanjes/>

FFK. (2021b, 10 de marzo). President Ademi had a telephone conversation with RFEF and UEFA. <https://www.ffk-kosova.com/en/president-ademi-had-a-telephone-conversation-with-rfefand-uefa/>

GAD3. (2018). El deporte, principal embajador de España en la prensa internacional. <https://www.gad3.com/en/el-deporte-principal-embajador-de-espana-en-prensa-internacional-d21/>

GARCÍA, C. (2024, 5 de julio). Presupuesto de 14 millones para el COE: ¿Contra quién peleará España por las medallas en París'24? La desigual batalla económica por los JJ. OO. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/deportes/juegos-olimpicos/2024-07-05/paris-24-presupuestos-comite-olimpicos_3917416/#:~:text=De%20hecho%20el%20presupuesto%20del,disputaron%20los%20Juegos%20de%20Tokio

GOBIERNO DE ESPAÑA. (2019). El CSD y España Global crean un grupo de trabajo para impulsar la proyección exterior del deporte español y su valor estratégico. <https://www.csd.gob.es/es/el-csd-y-espana-global-crean-un-grupo-de-trabajo-para-impulsar-la-proyeccion-exterior-del-deporte-espanol-y-su-valor>

GONZÁLEZ, M. (2022, 29 de julio). Sánchez: 'España está y estará al lado de Serbia en el contencioso de Kosovo'. *El País*. <https://elpais.com/espana/2022-07-29/sanchez-espana-esta-y-estara-al-lado-de-serbia-en-el-contencioso-de-kosovo.html>

GRIX, J., y CARMICHAEL, F. (2012). Why do governments invest in elite sport? A polemic. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 4(1), 73-90.

GUTIÉRREZ-CHICO, F., y GONZÁLEZ-FUENTE, I. (2021). The performativity of state non-recognition in sports: the case of Spain over Kosovo. *Politics in Central Europe*, 17 (3), 421-449.

GUTIÉRREZ-CHICO, F., y PULLEIRO MÉNDEZ, C. (2023). Naming and lower cases as diplomatic tools in sport? The case of 'SPAIN vs. kosovo' during Qatar 2022 World Cup Qualifiers. *Communication & Sport*, 11(6), 1161-1180.

HERRÁN, A. (2023, 29 de julio). La Federación Internacional rechaza la incorporación de la Vasca. *As*. <https://as.com/masdeporte/la-federacion-internacional-rechaza-la-inclusion-de-la-vasca-n/>

ILLAMOLA I DAUSÀ, M., (2022, 11 de enero). A la mesa del Congreso de los Diputados. https://www.congreso.es/entradap/l14p/e18/e_0181387_n_000.pdf

ÑARRITU GARCÍA, J. (2021, 13 de abril). A la mesa del Congreso de los Diputados. https://www.congreso.es/entradap/l14p/e11/e_0111076_n_000.pdf

IOC. (2013). *Report of the IOC 2020 Evaluation Commission*. Lausanne: International Olympic Committee. <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Host-City-Elections/XXXII-Olympiad-2020/Report-of-the-IOC-Evaluation-Commission-for-the-Games-of-the-XXXII-Olympiad-2020.pdf>

IOC. (2014). *Olympic Agenda 2020: 20+20 Recommendations*. Lausanne: International Olympic Committee. https://stillmed.olympic.org/Documents/Olympic_Agenda_2020/Olympic_Agenda_2020-20-20_Recommendations-ENG.pdf

IOC. (2024). *Olympic Charter*. Lausanne: International Olympic Committee. <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf>

MARCA (2013, 8 de septiembre). El Moutawakel: "España debe invertir en materias más importantes que los JJ. OO.". https://www.marca.com/2013/09/08/mas_deportes/madrid-2020/1378649513.html

MCGUINNES, M. (2021). The Kosovo football team, national symbols and identity: 'A team of eleven named men'. En J. O'BRIEN, R. HOLDEN, y X. GINESTA (eds.), *Sport, globalisation and identity: New perspectives on regions and nations* (52-68). Londres: Routledge.

MOÑINO, L. J., y Cué C. E. (2023, 6 de octubre). Un Mundial que contenta a casi todos. *El País*. <https://elpais.com/deportes/futbol/2023-10-06/un-mundial-que-contenta-a-casi-todos.html>

MORGAN, L. (2018, 11 de noviembre). IOC tell International Federations not to award events to Spain unless Government provides guarantees on Kosovo participation. *Inside the Games*. <https://www.insidethegames.biz/articles/1072170/ioc-tell-international-federations-not-to-award-events-to-spain-unless-government-provides-guarantees-on-kosovo-participation>

MURRAY, S. (2020). *Sports Diplomacy: Origins, Theory and Practice*. Abingdon: Routledge.

OAD. (2018, 14 de noviembre). Comunicado del COI y del COE sobre Kosovo. [https://www.oad.es/web/noticias.nsf/VListaNoticiasHisCOE/209EA9EDA9CD4085C1258345005B99A5?opendocument&Query=NOTICIAS*1*-3\(2018\)11](https://www.oad.es/web/noticias.nsf/VListaNoticiasHisCOE/209EA9EDA9CD4085C1258345005B99A5?opendocument&Query=NOTICIAS*1*-3(2018)11)

OLYMPEDIA. (s.f.). Spain (ESP) Overview. <https://www.olympedia.org/countries/ESP>

PÉREZ-GONZÁLEZ, C. (2022). *Towards an EU Sports Diplomacy: National Report Spain*. https://www.tes-diplomacy.org/pdf/mapping-and-analysis-sport-diplomacies/TES-D_National_report_Spain.pdf

POSTLETHWAITE, V., JENKIN, C., y SHERRY, E. (2023). Sport diplomacy: an integrative review. *Sport Management Review*, 26(3), 361-382.

PUGA-GONZÁLEZ, E., ESPAÑA-ESTÉVEZ, E., TORRES-LUQUE, G., y CABELLO-MANRIQUE, D. (2022). The effect of the crisis on the economic federative situation and evolution of sports results in Spain. *Journal of Human Sport and Exercise*, 17(2), 378–388.

PULLEIRO MÉNDEZ, C. (2020). National recognition and power relations between states and substate governments in international sport. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 12(2), 189-205.

PULLEIRO MÉNDEZ, C. (2021). El legado internacional de los megaeventos deportivos en Brasil: lecciones políticas y económicas para los países de la semiperiferia. *Papel Político*, 25.

PULLEIRO MÉNDEZ, C., y MORALES RUVALCABA, D. (2023). Latin American structure and Pan-Am Games: analysing the medal table from International Relations. *Third World Quarterly*, 44(9), 2115-2135.

REAL INSTITUTO ELCANO. (2021). Barómetro de la Imagen de España, 9ª Oleada. <https://media.realinstitutoelcano.org/wp-content/uploads/2021/11/9bie-informe-abril2021.pdf>

REICHE, D. (2016). *Success and Failure of Countries at the Olympic Games*. Londres: Routledge.

RFEF. (2022, 5 de octubre). España y Portugal incorporan a Ucrania en la candidatura para el Mundial 2030. <https://rfef.es/es/noticias/espana-y-portugal-incorporan-ucrania-en-la-candidatura-para-el-mundial-2030>

RTVE. (2021, 7 de abril). Informe del CDI de medios interactivos del mes de marzo de 2021. http://extra.rtve.es/infirtve/20210407_Informe_marzo.pdf

SCHEERDER, J., WILLEM, A., y CLAES, E. (2017). *Sport Policy Systems and Sport Federations*. Londres: Palgrave Macmillan.

SEGÚI-URBANEJA, J., CABELLO-MANRIQUE, D., GUEVARA-PÉREZ, J. C., y PUGA-GONZÁLEZ, E. (2022).

Understanding the Predictors of Economic Politics on Elite Sport: A Case Study from Spain. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19).

SEGÚI-URBANEJA, J., INGLÉS, E., ALCARAZ, S., y DE BOSSCHER, V. (2020). Sport pyramid metaphor: trickle down and up effect in Spain. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 20(77).

TWIF. (2011). Annual TWIF congress minutes. http://www.tugofwar-twif.org/media/get.asp?id=113&table=documents&veldnaam=select_file

VALLEJO, M. (2019, 11 de junio). España y Portugal esbozan la candidatura conjunta al Mundial 2030, pero ¿cómo desaparece Marruecos de la ecuación? *RTVE*. <https://www.rtve.es/deportes/20190611/espana-portugal-esbozan-candidatura-conjunta-mundial-2030-pero-como-desaparece-marruecos-ecuacion/1954900.shtml>

WSR. (2024). The First Scientific Index Ranking all Countries in Sport. *World Sports Ranking*. <https://sportsrankings.world/>

PANORAMA SOCIAL

Números publicados

2005

- N.º 1. España 2005: Debates y procesos sociales
- N.º 2. Dependencia y autonomía personal: Dilemas y compromisos

2006

- N.º 3. Infancia y juventud: Nuevas condiciones, nuevas oportunidades
- N.º 4. Envejecimiento y pensiones: La reforma permanente

2007

- N.º 5. El medio ambiente a principios del siglo XXI: ¿Crisis o adaptación?
- N.º 6. La reforma de la Universidad: Vectores de cambio

2008

- N.º 7. Las claves de la sanidad futura: Investigación y gestión
- N.º 8. Inmigrantes en España: Participación y convivencia

2009

- N.º 9. Tercer Sector y voluntariado
- N.º 10. Familias en transformación

2010

- N.º 11. Envejecimiento, adaptación y cambio social
- N.º 12. Empleo, desempleo y pobreza

2011

- N.º 13. Retos actuales de la sociedad española
- N.º 14. El ocio de los españoles

2012

- N.º 15. Generaciones y relaciones intergeneracionales
- N.º 16. Imagen y presencia exterior de España



PANORAMA SOCIAL

Números publicados

2013

N.º 17. La ciudadanía europea en la encrucijada

N.º 18. Las nuevas tecnologías y su impacto social

2014

N.º 19. Comida y alimentación: hábitos, derechos y salud

N.º 20. Pobreza infantil

2015

N.º 21. Educación, investigación e innovación, bases de un modelo productivo de futuro

N.º 22. Un balance social de la crisis

2016

N.º 23. Retos demográficos

N.º 24. El nuevo escenario migratorio en España

2017

N.º 25. Las desigualdades digitales. Los límites de la Sociedad Red

N.º 26. La inclusión de las personas con discapacidad en España

2018

N.º 27. Brechas de género

N.º 28. Envejecimiento de la población, familia y calidad de vida en la vejez

2019

N.º 29. Pobreza y rentas mínimas

N.º 30. Opinión pública y encuestas

2020

N.º 31. El campo y la cuestión rural: la despoblación y otros desafíos

N.º 32. Ciudades: luces y sombras de un mundo cada vez más urbano

PANORAMA SOCIAL

Números publicados

2021

- N.º 33. Los estragos sociales de la pandemia ante el horizonte post-COVID
- N.º 34. El trabajo y el empleo del futuro: debates, experiencias y tendencias

2022

- N.º 35. Educación financiera en España: balance y perspectivas
- N.º 36. Energía y sociedad: perspectivas sobre la transición energética en tiempo de crisis

2023

- N.º 37. Economía y sociedad
- N.º 38. La crisis de salud mental: más allá de las estadísticas

2024

- N.º 39. Digitalización e inteligencia artificial: oportunidades y desafíos sociales

PUBLICACIONES DE FUNCAS

Últimos números publicados:

PAPELES DE ECONOMÍA ESPAÑOLA

N.º 182. Retos pendientes del sector público español

PANORAMA SOCIAL

N.º 39 Digitalización e inteligencia artificial: oportunidades y desafíos sociales

CUADERNOS DE INFORMACIÓN ECONÓMICA

N.º 303. Desafíos territoriales del sistema fiscal

SPANISH ECONOMIC AND FINANCIAL OUTLOOK

Vol. 13, N.º 6 (2024). Spain and Europe in an era of policy uncertainty

PAPELES DE ENERGÍA

N.º 26. Septiembre 2024

ESTUDIOS DE LA FUNDACIÓN

N.º 105. Las personas con discapacidad en España: actividad, empleo y calidad de vida

LIBROS

Inteligencia artificial en banca: situación y perspectivas
Santiago Carbó Valverde y Francisco Rodríguez Fernández

PRECIO DE LAS PUBLICACIONES

AÑO 2025

Publicación	Suscripción		
	Suscripción anual	Edición papel (euros)	Gastos de envío (euros)
Papeles de Economía Española	4 números	55	España 8
			Europa 40
			Resto del mundo 80
Cuadernos de Información Económica	6 números	45	España 12
			Europa 60
			Resto del mundo 120
Panorama Social	2 números	25	España 4
			Europa 20
			Resto del mundo 40
Spanish Economic and Financial Outlook	6 números	35	España 12
			Europa 60
			Resto del mundo 120
Papeles de Energía	4 números	25	España 8
			Europa 40
			Resto del mundo 80
Publicaciones no periódicas (Libros, Estudios...) disponibles solamente en formato digital gratuito.			

Los precios incluyen el IVA.

Forma de pago: domiciliación bancaria, transferencia bancaria.

Descuento editorial: 10 % a bibliotecas, librerías y agencias.

Todas nuestras publicaciones se pueden descargar, de forma gratuita, en www.funcas.es

<http://www.funcas.es/Publicaciones>

publica@funcas.es



Pedidos e información:
Funcas
Caballero de Gracia, 28
28013 Madrid
Teléfono: 91 596 57 18
Fax: 91 596 57 96
publica@funcas.es
www.funcas.es

ISSN 2254 - 3449



9771699685007