



DEPORTE 2.0. DISPOSITIVOS DEPORTIVOS Y REDES SOCIALES EN EL SIGLO XXI.

Gaspar Maza, Universitat Rovira i Virgili (Tarragona)

Xavi Camino, Universitat Ramon Llull – Blanquerna (Barcelona)

Correspondencia: Xavi Camino: franciscojaviercvl@blanquerna.url.edu

RESUMEN

El uso generalizado de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) está produciendo impactos en múltiples campos y direcciones de la sociedad contemporánea. Durante la última década, hemos constatado cómo los dispositivos digitales y las redes sociales del deporte vinculadas a los mismos, se han incorporado de forma muy naturalizada, a través del teléfono móvil o el ordenador. Cada día más gente utiliza aplicativos digitales para monitorizar sus prácticas deportivas habituales e intercambiar experiencias deportivas en sus redes sociales. En esta comunicación nos planteamos la necesidad de investigar sobre las transformaciones que estos nuevos usos están generando en el deporte popular.

PALABRAS CLAVES:

deporte 2.0, aplicaciones digitales, redes sociales, deporte popular, dispositivos.

1- DEPORTE Y TECNOLOGÍA. DEPORTE 2.0: SIGNIFICADO Y SENTIDO DE LOS “DISPOSITIVOS DEPORTIVOS” Y LAS REDES SOCIALES VINCULADAS A LOS MISMOS.

Para comenzar queremos clarificar la definición de algunos conceptos centrales para esta comunicación como van a ser: “deporte 2.0”, “redes sociales” y “dispositivo”, así como el sentido en que los usamos a lo largo de la misma.

Llamamos “deporte 2.0” en esta comunicación, a aquel deporte mediatizado por la irrupción, a partir del año 2000, de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Así una característica destacable del deporte 2.0 es cómo las nuevas tecnologías organizan e influyen en las relaciones sociales en el deporte. Tal y como lo plantea G. Maza (2015):

“Así, hoy se combinan una situación de redes sociales clásicas, podríamos decir 0.0, es decir, aquella red que todos tenemos a nuestro alrededor y que comienza con la familia más cercana y que se puede ampliar a los parientes, los amigos, los compañeros de trabajo o de deporte, entre otros. De este paradigma, hemos pasado a otro de redes 2.0, que se produjo después de la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al deporte. En las redes 2.0, la comunidad se conoce y se relaciona primero en el mundo virtual y luego se encuentran en el espacio físico. Bajo este modelo, se comienza la práctica deportiva abriendo el ordenador y conectándose a Google, Facebook y Twitter, para ver lo que han hecho o harán próximamente los 500 amigos que tenemos”.

Diari L'esportiu. Miércoles, 1 de abril del 2015

En este paso del deporte 0.0 al deporte 2.0, entendemos que es importante también dar con una res-



puesta a la pregunta de qué entendemos por “red social” en un medio como Internet. ONTSI (2011)³ nos ofrece la siguiente definición:

“un sitio en la red cuya finalidad es permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades”, o como una herramienta de “democratización de la información que transforma a las personas en receptores y en productores de contenidos”. Ontsi (2011)

Los autores de dicho informe reconocen, por su parte, que aún existe poco consenso sobre una definición definitiva de las “redes sociales” en este medio, aspecto que también compartimos. No obstante, usaremos esta definición porque nos ayuda a clarificar los beneficios y funciones que las redes sociales de internet prometen a sus usuarios y la finalidad por la cual se han diseñado. Así podemos entender que las redes sociales en internet, favorecen la generación de relaciones sociales que ayudan a poner en contacto a personas con los mismos intereses y, por lo tanto, representan una fuente de capital social para las personas que se conectan a través de este medio.

Otro concepto importante que hemos vinculado al de “deporte 2.0”, en esta comunicación, es el de “dispositivo” desarrollado por Michel Foucault en sus análisis sobre los mecanismos de poder de la sociedad capitalista. Así, responder a la pregunta ¿qué entendemos por dispositivo? tal y como nos plantea E Gilles, es básica:

En primer lugar, es una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilíneal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas, cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a variaciones. Gilles, G. (1990) ¿Qué es un dispositivo?

En AA.VV. Michel Foucault filósofo. Barcelona: Gedisa

Entonces los dispositivos digitales tipo apps representan el hardware o el contenedor de sistemas algorítmicos (software) que procesan información (mediante computación y probabilística) para ofrecer a sus usuarios, en un determinado tiempo, soluciones eficaces y eficientes delante de un problema.

Insistimos en que estos tres conceptos: “deporte 2.0”, “redes sociales en internet” y “dispositivo”, tienen un claro sentido provisional, debido especialmente a los rápidos cambios que se suceden en el sector de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Sin embargo, estas definiciones, nos hablan de la forma en como un medio como internet ha ampliado los horizontes y el valor

³ ONTSI. Observatorio Nacional de las telecomunicaciones y de la SI. (2011): Las redes sociales en internet.

Maza, G. y Camino, X. (2019). Deporte 2.0. Dispositivos deportivos y redes sociales en el siglo XXI. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 426 (Esp.), 71-78



de la comunicación y la información en nuestra sociedad en los últimos 20-25 años.

2-EL TELÉFONO MÓVIL, DE LA OREJA AL BRAZO Y EL CAMBIO DE PARADIGMA. EL SOFTWARE TOMA EL MANDO.

El telf. móvil ha sido una de las prótesis tecnológicas de más éxito en la actualidad. Para facilitar el registro de muchas prácticas deportivas, el aparato telefónico se desplaza de la oreja al brazo y en esta posición sus funciones comunicativas básicas se modifican. A las funciones para las que fue diseñado como “hablar” y “comunicar” se añaden otras funciones como “localizar” y “registrar”. Estas nuevas funciones se realizan a través de la puesta en funcionamiento de diferentes apps. Sujeto al brazo o en la mano, las funciones del telf. en cierta medida se amplifican. Todo el individuo y su cuerpo pasan a convertirse en un objeto, que, a la manera de un frontón, devuelven una señal de localización a varios satélites emisor-receptor de señales. De esta manera quedan registrados todos nuestros movimientos individuales y dispuestos para ser analizados bajo parámetros como localización, longitud, velocidad, altura, etc.

Otro factor de cambio importante ha sido la implementación del sistema de localización GPS, que se abrió a todos los públicos en 2008. Esta circunstancia es básica para entender el éxito de las apps en un sentido amplio, ya que la mayoría de ellas aparecen a partir de esa fecha. Extraen su información de los datos obtenidos a través de

nuestra localización generalmente aportada por el telf. móvil que la mayoría de personas llevan en su bolso o pantalón.

Una de las consecuencias más importantes de la desregularización de la información vía satélite es que se abrió la posibilidad a una fantasía electrónica o distopía, según se mire, en la cual todo lo que hacemos puede quedar registrado y listo para ser analizado y comparado con experiencias de otras personas. Cada telf. móvil se convierte en una antena, en una señal emisora que detecta donde nos encontramos, el lugar y la hora. Al mismo tiempo, se puede convertir en una máquina de fotografiar, de video, en un aparato musical y, en definitiva, en una “caja negra” de nuestra actividad, al igual que la de los aviones en vuelo.

Esta información registrada de forma masiva, mejora la eficiencia y eficacia de los algoritmos informáticos a la hora de ofrecer soluciones o respuestas a preguntas y problemas ya que manejan mucha más información probabilística en sus computaciones.

Veamos otro tipo de datos que nos hablan de la centralidad del telf. móvil e internet en forma de dispositivo en nuestras vidas cotidianas. Según la Asociación de Medios de Comunicación en 2017, en España, el 92% de los internautas encuestados utilizan el teléfono móvil para conectarse. En poco tiempo el uso del móvil para registrar, buscar, producir y compartir información en la red se ha ido convirtiendo en el instrumento indispensable para las actividades cotidianas de las personas. Un 78%



de los internautas encuestados manifestaban ser conscientes que les costaría mucho vivir sin internet y un 72% reconocen que les costaría mucho vivir sin l telf. móvil. El consumo promedio diario de navegación fue de 257 minutos, lo que supuso un incremento de 11 minutos respecto al año 2016. El smartpho- ne fue el dispositivo líder en conexión a internet. Lo utilizaron el 90% de los internautas, seguido del ordenador portátil (76%) y el de sobremesa (65%)⁴

3- CONSTRUIR UNA ETNOGRAFÍA SOBRE LAS NUEVAS REDES SOCIALES Y EL USO DE LAS APP DE- SPORTIVAS.

En el curso 2017-18, con la ayuda de 50 alumnos de 4º curso de CAFE, dimos comienzo a un ejercicio de entrevistas a usuarios de distintos aplicativos y redes sociales de diferentes deportes, motivados por la observación del uso masivo de las apps en el deporte, así como nuestras dudas sobre si favorecerían o no el encuentro social y qué tipo de capital social se estaba promocionando a través de las mismas.

El primer ejercicio comenzó con nuestra propia autoobservación y reflexión sobre el uso que hacíamos de las apps, como practicantes de un deporte minoritario como era la escalada deportiva. Así comenzamos preguntándonos ¿por

qué utilizábamos apps y como habían cambiado nuestra práctica y relaciones debido a su influencia?

En el caso del deporte de la escalada, las apariciones de las apps habían provocado en nosotros cambios en la adquisición de información previa a la actividad. Los escaladores en la actualidad se informaban más tarde de los itinerarios previstos a escalar debido a la disponibilidad de la información en el telf. móvil. Antes del telf. móvil y las apps las escaladas se planificaban con mucho más tiempo de antemano. En la actualidad se prescindía también de la información de los itinerarios en papel porque la reseña siempre estaba accesible en forma digital. Asimismo, elegíamos muchos itinerarios de escalada a partir de los comentarios que se hacían en las redes. Mientras que anteriormente se escogían por el boca-oreja de proximidad (amigos escaladores) o leyendo el libro de “escaladas” que se dejaba en determinados bares o refugios, cercanos de las zonas más visitadas. Otro cambio importante era que el telf. móvil se había convertido en una pieza más del equipo de escalada, cuando anteriormente era impensable esa posibilidad. Ahora el móvil era casi imprescindible, no sólo para acceder a la información sobre la vía-ruta, tiempo, etc. sino también para registrar la actividad (fotografía o video) y compartirla en la red, durante y después de la experiencia.

⁴ ver: <https://www.aimc.es/blog/los-internautas-espanoles-pasan-cerca-4-horas-medio-al-dia-conectados-la-red-motivos-personales/>. Por otra parte, las apps de temática deportiva están entre las más descargadas

del mundo. Ver <https://www.abc.es/tecnologia/moviles/aplicaciones/20131102/abcisport-meeting-apps-deportes-201310311302.html>

Maza, G. y Camino, X. (2019). Deporte 2.0. Dispositivos deportivos y redes sociales en el siglo XXI. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 426 (Esp.), 71-78



En un segundo ejercicio, los alumnos/as se organizaron en equipos de trabajo para escoger una red social de deporte vinculada a una app que ellos mismos estaban usando. A partir de aquí realizaron su propia auto-observación y entrevistas a personas de sus propias redes sociales sobre el uso que ellos mismos hacían de sus apps favoritas, así como de otros dispositivos deportivos utilizados para mejorar el rendimiento y comunicarse con redes sociales deportivas.

Las preguntas principales utilizadas en las entrevistas fueron las siguientes:

¿Por qué se habían hecho usuarios de las apps?

¿Qué consecuencias estaban teniendo en el deporte la invasión de las apps en forma de redes sociales?

¿Cómo estaban influyendo en sus propias prácticas deportivas?

Así tras sus ejercicios se constató que el dispositivo de soporte más eficaz y más usado por ellos era en la mayoría de las ocasiones el teléfono móvil. En segundo lugar, se confirmó la existencia de una gran variedad de apps deportivas que posteriormente clasificamos de la manera siguiente:

1. App de deporte y salud. Estas apps relacionan el deporte con la salud y los hábitos de vida sana como por ejemplo "Fitness Point" o "Fat Secret". Uno de los alumnos participantes en la investigación se mostró muy satisfecho con la misma ya que le permitía controlar la cantidad de gramos de proteína que ingería cada día,

o bien los hidratos de carbono o grasas que contenían los alimentos que consumía.

2. App de deporte y movilidad (Runstatitc, Strava). Posiblemente eran las más populares por su simplicidad a la hora de registrar datos de la actividad deportiva y compartirlos en las redes sociales.
3. App de mejora del rendimiento para entrenadores de diferentes deportes.
4. App de deporte y redes sociales. Especializadas en buscar compañeros/as para realizar actividades deportivas en las que se necesita un adversario con el que competir.
5. App de deporte y contactos (Meet-Up). En estas la actividad deportiva es una excusa para conocer personas y compartir experiencias mientras se realiza una actividad deportiva.
6. Apps de organización de grupos deportivos y su actividad. Las más genéricas son las que más se utilizan con esta finalidad (Facebook, Whatsapp, Instagram). A través de estas apps muchos equipos organizan las alienaciones de los partidos, los entrenadores dan instrucciones antes y después de entrenamientos y partidos, encuentros festivos, de celebración, hacen publicidad de sus éxitos deportivos, gestiones administrativas de clubs, etc.

Otros aspectos que se resaltaron en las entrevistas fueron:

Una cierta fragmentación del uso de los dispositivos. La mayoría de los alumnos/as utilizaban varias



apps, pero de forma fragmentaria. También a menudo utilizaban una sola función entre las múltiples que ofrecía cada app. Por otra parte, se constató también las múltiples conexiones entre diferentes apps.

Las apps acababan produciendo una cierta ludificación de la experiencia deportiva. De hecho, las apps de más éxito tenían siempre un componente muy alto de juego. Las que incorporan ciertas lógicas de juego, competición, puntuación, retos, etc. eran las que enganchan más y las que modelan más el comportamiento del deportista.

Las apps llevaban la práctica deportiva más allá de la experiencia. Prolongaban la experiencia en el tiempo y los espacios. Algunos alumnos entrenadores seguían entrenando a su equipo a través de información que les hacían llegar a otros deportistas por las redes en cualquier momento del día y lugar.

Algunos de los alumnos por su parte habían participado ya como usuarios activos de algunas apps en la generación y desarrollo de contenidos, ofreciendo información deportiva y consejos a otros deportistas desde sus propias prácticas.

Las personas entrevistadas valoraban siempre de forma positiva la capacidad de información y la diversidad de funciones de las apps, pero también reconocían que había a veces un exceso de información y funciones poco útiles o perdedoras.

4. CONCLUSIONES.

Hemos comprobado como lo que denominamos deporte 2.0 se ha desarrollado muy rápidamente

al amparo del desarrollo de las nuevas tecnologías que, a su vez, han encontrado en el deporte un buen campo de experimentación. Del deporte 0.0 al deporte 2.0 los cambios sociales han sido sustanciales. A pesar del poco tiempo que ha transcurrido desde su aparición e implementación muchos de las personas que participaron en el ejercicio confesaron que en el año 2018 casi no podían ni imaginar cómo se organizaba el deporte y la actividad física antes de la existencia de las apps.

El telf. móvil se está consolidando como el “dispositivo” más idóneo, el gran difusor de las app y redes sociales, el software al mando. Así, hemos visto que se ha adaptado muy bien al deporte y rápidamente ha entrado a formar parte del mismo. Reconocemos que las apps ayudan a mejorar la organización y la planificación de las prácticas deportivas y el rendimiento deportivo, aunque también puede haber límites.

Aun por evaluar y analizar, es posible que podemos estar asistiendo al desarrollo de nuevas formas de capital social o bien a una pérdida ostensible del mismo. Las entrevistas y observaciones muestran algunas paradojas al respecto. Por una parte, el espacio virtual ayuda a reforzar o mantener relaciones de proximidad de las personas, incluso algunas de las que nacieron en internet. Sin embargo, muchas relaciones que nacen en internet son de bajo compromiso, son efímeras, en gran parte, porque se generan a partir de un contexto hedonista, de juego. En este sentido puede que las redes sociales de internet y sus apps solo aporten más



individualismo, consumo y aislamiento. Tal y cómo aventuran las reflexiones de Byung-Chul Han (2014), Z. Baumann (2017) quizás las relaciones mediadas a través del espejo negro (telf. móvil) favorecen más el encuentro con uno mismo (o gente que piensa como nosotros) y tienden a eliminar el encuentro con la diferencia, como si estuviéramos jugando al frontón, solos. De hecho, Ed Finn (2018), en la misma línea, habla de cómo los sistemas computacionales acaban generando un efecto de *filtro burbuja* que limita los encuentros con la incertidumbre o la diversidad. En este sentido, ¿qué tipo de capital social se está desarrollando?

Otra paradoja es que, en el mundo de las apps, compartir o comunicar la actividad deportiva tiene tanto valor o más que la propia experiencia deportiva. Entonces, cómo ya advertía Paul Virilio (2015), en relación a los medios de comunicación, éstos han favorecido que la comunicación se imponga sobre la experiencia y que, ahora, tenga más valor comunicar la experiencia que vivirla. La paradoja aquí consiste en que las apps, al sobrevalorar la comunicación, han ayudado a establecer una especie de “sobremesa” que no existía. En el campo del deporte, la actividad física ahora se comparte más, se comunica antes y después de la experiencia. Esta “sobremesa” de comunicación, a menudo, tiene ya tanto sentido como la experiencia misma. Por eso, en esta “sobremesa” es donde más pensamos que las apps funcionan como “dispositivos”, pues desatan “nodos” de sentido insospechado.

Nuestras preguntas y dudas de investigación para el futuro pasan por ver: ¿qué papel tendrán las apps en este nuevo contexto de valores deportivos hedonistas en alza? Las apps y los blogs, webs, redes sociales, etc. ¿se están consolidando como un tipo de altavoces de todo un nuevo tipo de meta-filosofías y de nuevos empaquetados de datos y elementos para un disfrute posterior de las “experiencias” deportivas basadas en la comunicación? Finalmente, lo que se explica en estas redes sociales ¿qué significa?, ¿es información, exhibicionismo, necesidad de reconocimiento social...? En este tipo de actividades deportivas 2.0, ¿se está realizando un reto, intercambiando capital social o expiando una culpa? Y, sobre todo, ¿a qué se debe esta necesidad constante de comunicar y compartir?

En conclusión, creemos que estamos asistiendo a la aparición un nuevo “campo” *bourdiano* (P. Bourdieu, 1998), a una sociología/antropología del deporte que se ha de renovar en sus tipos de análisis como consecuencia de estos nuevos impactos tecnológicos. El análisis del deporte 2.0 nos puede ayudar a profundizar en ello y a ver mejor los vínculos que el deporte establece con el resto de la sociedad y sus cambios.

REFERENCIAS

- Abril, Guillermo (2018) *Hijos del móvil*. El País Semanal nº 2.184. 5 agosto 2018.
- Aparici, Roberto; García Marín, David (coord) (2017): *¡Sonríe te están puntuando! Narrativa digital interactiva*



- en la era de Black Mirror*. Ed Gedisa Barcelona
- Asociación de Medios de Comunicación (2017). Estudio anual de medios de comunicación 2017. <https://blog.elogia.net/estudio-anual-de-medios-de-comunicacion-2017-iab>.
- Gilles, G (1990). “¿Que es un dispositivo?”. En AA.VV. Michel Foucault filósofo. Barcelona: Ed.Gedisa
- Baumann, Zygmunt (2016). “Las Redes sociales son una trampa”, Entrevista realizada por *El País* el 9 enero 2016.
- Bourdieu Pierre (1998). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Barcelona. Ed. Taurus.
- Castell, Manuel (2001). *La era de la Información. La Sociedad red, Vol. 1*. Ed. Alianza, Madrid.
- Cresswell T. Merriman P (2004). *Geographies of mobilities. Practices, spaces, subjects*. Farnham: Ed Ashgate.
- Fernández Gonzalo, Jorge (2015). *Homo Public. Economías del yo en la era internet*. Ed Junta de Castilla y León.
- Finn, Ed (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la información*.
- Han, Byun-Chul (2014). *En el enjambre*. Ed. Herder, Barcelona
- Maza, G.; Camino, X. (2014). “El deporte popular y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Reflexiones en torno al caso del Parque de Can Peixauet en Santa Coloma de Gramanet o como transformar un espacio deportivo en una plaza”. Actas XIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación social aplicada al deporte (AEI-SAD). Valencia 25-27 septiembre 2014.
- Maza Gaspar (2014). “Esport popular i noves tecnologies”. *L'Esportiu*. Viernes 17-1-2014.
- Maza, Gaspar (2015). “Espai public, xarxes socials i noves tecnologies a l'esport 2.0” *L'Esportiu*. Miércoles, 1-4-2015.
- Maza Gaspar (2015). “El deporte como un artefacto “híbrido”. Bricolajes para la intervención social, cultural y creativa en el espacio público. Revista de Estudios Globales y arte contemporáneo. Vol 3. Núm. 1 2015, 85-106.
- Maza Gaspar (2016). “Del andar y movernos en la ciudad, al “navegar” en la misma. Nuevos paradigmas y desafíos para la etnografía de ámbito urbano”. Actas II Congreso internacional de AIBIR. Barcelona
- Maza Gaspar, Medina Alba (2017). “Los cambios en la movilidad “local-visitante” y sus consecuencias vistas desde las actividades deportivas populares. Valencia. Actas XV Congreso de Antropología del Estado Español.
- Virilio, Paul (2016). *La administración del miedo*. Ed. Pasos Perdidos.