

**IX Congreso de la Asociación Latinoamericana de Estudios Socioculturales del
Deporte (ALESDE)
Deportes, prácticas democráticas y sociedad: nuevas encrucijadas y desafíos en las
tramas regionales**

Narrativas mediáticas y transmedia en el deporte para jóvenes

Narrativas midiáticas e transmídia no esporte juvenil

Eje 3: Deporte, comunicación, ética y violencia

Autor:

Camblor, Ezequiel Pablo

Universidad Nacional de La Plata, Argentina, ecamblor@fahce.unlp.edu.ar

Resumen:

En el trabajo se estudia la convergencia entre el deporte juvenil, la tecnología informática y las narrativas mediáticas y transmedia, explorando cómo estos elementos están redefiniendo la experiencia deportiva de los jóvenes. Se analizan aspectos como la gestión innovadora de espacios deportivos, incorporando elementos tecnológicos y culturales para hacerlos más atractivos y funcionales. El surgimiento y crecimiento de los deportes electrónicos se presenta como un cambio paradigmático, fusionando el mundo digital del entretenimiento con la competición deportiva y creando nuevas formas de participación y espectáculo.

El estudio destaca el impacto transformador de las herramientas digitales y de las redes sociales en la interacción de los jóvenes con el deporte y las formas en que las narrativas transmedia emergen ofreciendo experiencias inmersivas y participativas a través de múltiples plataformas.

En este contexto cobra importancia la alfabetización mediática para que los jóvenes desarrollen habilidades críticas en la interpretación y creación de contenido deportivo. Además, se identifica el uso emergente de la inteligencia artificial en la creación de contenido deportivo personalizado, planteando nuevas posibilidades y desafíos éticos.

El estudio concluye enfatizando la necesidad de un enfoque multidisciplinario que considere aspectos tecnológicos, sociales, educativos y éticos para comprender y gestionar eficazmente

un nuevo ecosistema deportivo, sugiriendo que estas perspectivas pueden ser valiosas para educadores, profesionales de la comunicación y organizaciones deportivas interesados en fomentar una relación positiva entre los jóvenes y el deporte.

Palabras clave:

Deporte – Narrativa mediática – Narrativa transmedia – Jóvenes – Gestión de espacios.

1. Introducción

El trabajo se inscribe en la línea de investigación de estudios de gestión de espacios deportivos y uso de tecnología informática iniciada en enero de 2019, haciendo hincapié en las posibilidades de la enseñanza virtual de los deportes y en la optimización del uso y gestión de los espacios de intervención docente presenciales y virtuales. Forma parte del estudio del material documental relevado para analizar distintas prácticas deportivas para jóvenes, sus diferentes modalidades y configuraciones, sus reglamentos, dinámicas, aplicación de tecnología informática y formas de uso en el marco de las actividades del Proyecto de Investigación y Desarrollo UNLP (PI+D) de la Universidad Nacional de La Plata, denominado “Gestión de espacios deportivos, jóvenes y tecnología informática” (Cambior, 2023) con fecha de inicio en enero de 2023 y de finalización en diciembre de 2026.

El proyecto plantea el objetivo general: “Generar información relevante para optimizar la gestión y configuración de espacios deportivos, culturales y educativos para jóvenes, para ser utilizada en clases de Educación Física” (Cambior, 2023, sección Objetivos). Se estudian los *Juegos Olímpicos de la Juventud (JOJ)*, en tanto fueron “creados como evento multideportivo-cultural-educativo para incentivar a los jóvenes a ser agentes de difusión del Olimpismo y sus valores en sus comunidades (Coria, 2014, como se citó en Cambior, 2023) y junto a ellos, otros *Juegos* con características similares y diferentes formatos de convocatoria internacional, regional y local; se trata de los *Juegos Suramericanos de la Juventud*, los *Juegos Nacionales Evita*, los *Juegos Bonaerenses*, los *Juegos Mundiales Universitarios*, los *Juegos Universitarios Suramericanos* y los *Juegos Universitarios Argentinos*.

Todos ellos permiten abordar el análisis de las vinculaciones que proponen los deportes configurados para jóvenes, la cultura y la educación; y el análisis del uso de tecnología informática (redes sociales, multimedia, aplicaciones informáticas, etc.) en eventos multidisciplinares y en sus particulares prácticas deportivas. Permiten estudiar la incorporación de criterios relacionados con la configuración específica de los espacios deportivos de los

jóvenes, de manera tal que sean atractivos, disfrutables, habitables, funcionales y seguros; posibles de ser intervenidos con una lógica tecnológica, cultural y educativa.

Algunas preguntas se formulan a partir de la observación de los eventos: ¿Es posible proyectar diseños de modalidades adaptadas de disciplinas deportivas en diferentes contextos como escuelas, clubes, o espacios comunitarios? ¿Se pueden identificar otras modalidades deportivas por fuera de las ofrecidas en los diferentes eventos que reúnan características atractivas para jóvenes?

En la organización de eventos deportivos se observan, relevan y analizan las tecnologías informáticas y recursos digitales que requieren y que incluyen herramientas para la comunicación y para el análisis y creación de registros audiovisuales.

Además, al uso creciente de tecnología informática en los jóvenes desde su socialización (Fumero et al., 2007), con diferentes dispositivos y programas utilizados como recursos comunicacionales, se agrega como refiere Cambor et al. (2023), el estudio de las particularidades de nuevos procesos comunicativos observados:

El desarrollo de las TIC, ha dado lugar a otros lenguajes y formas de establecer los procesos comunicativos, donde los entornos resultantes requieren, nuevas destrezas y habilidades (por ejemplo, para generar videos y podcast) e intentar propiciar un proceso de comunicación y enseñanza que puede ser enriquecido con lineamientos que atienden el cuidado de los cuerpos en movimiento. (p. 427)

Interesan las nuevas formas de establecer procesos comunicativos con sus entornos digitales (redes, comunidades) entre los jóvenes que participan en prácticas deportivas, las nuevas destrezas y habilidades surgidas, y la configuración de narrativas mediáticas y transmedia.

2. Desarrollo

2.1. Narrativa Mediática

Las narrativas mediáticas juegan un papel primordial en la construcción de significados y percepciones sobre el deporte, especialmente entre los jóvenes. Scolari afirma “La narrativa genera una metáfora a través de la cual los jóvenes se entretienen y dotan de sentido el mundo que les rodea.” (2018, p. 69). Con la digitalización de la información, la forma en que se presenta y se consume el contenido deportivo ha experimentado una transformación que afecta la manera en que los jóvenes perciben el deporte, su participación, aspiraciones y valores asociados a la actividad física y la competición. Se presenta como un desafío para ellos la evaluación crítica de las narrativas mediáticas que implica no solo comprender cómo se

construyen, sino también identificar sesgos, reconocer la influencia de intereses comerciales y distinguir entre información basada en hechos y contenido promocional o sensacionalista.

Las redes sociales y las plataformas de *streaming* emergen como canales de comunicación que han transformado la forma en que se consume y se interactúa con el contenido deportivo democratizando la creación y distribución de narrativas, permitiendo a jóvenes deportistas y aficionados convertirse en creadores de contenido y participar activamente en la construcción de discursos sobre el deporte.

Los avances de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han transformado la interacción con los medios de comunicación, el consumo de medios, incluyendo el consumo de los videojuegos. Los deportes electrónicos (conocidos también como *e-sports* o *eSports*) se presentan como paradigma de una nueva realidad en la que se vincula el aspecto social de los videojuegos y la cultura de la participación. Las redes de jugadores que se forman en internet han redefinido la experiencia de juego, alejándola del concepto tradicional de actividad solitaria y transformando la manera en que se consume este entretenimiento digital. Los *e-sports* son ejemplo de la metamorfosis que ha elevado los videojuegos de simple pasatiempo a eventos sociales, espectáculos mediáticos y competiciones profesionales. (Carrillo Vera, 2015).

En el ámbito de los *e-sports*, Anton y García (2014) señalan que se ha desarrollado “la figura del prosumidor mediático dentro de las comunidades de jugadores y fans” (p.108). Para Carrillo Vera (2015) las plataformas donde se transmiten estos torneos se enriquecen con contenido creado por los propios usuarios, quienes lo comparten tanto en estos sitios como en otros medios. Este contenido adicional cumple múltiples propósitos: no solo permite compartir experiencias o ampliar la narrativa del juego de manera transmedia, sino que también sirve como herramienta de entrenamiento para aquellos jugadores que buscan mejorar sus habilidades y participar en competiciones.

De los avances sobre el análisis del ámbito de las narrativas mediáticas en deportes para jóvenes surgen algunas preguntas para estudiar: ¿Qué impacto tiene la cobertura mediática del deporte en la diversificación de las narrativas? ¿Por qué es importante la alfabetización mediática para los jóvenes en el contexto de las narrativas deportivas, y qué habilidades se deben desarrollar para interpretarlas críticamente? ¿Cuál es el papel de las redes sociales y las plataformas de *streaming* en la transformación del consumo y la interacción con el contenido deportivo entre los jóvenes? ¿Cómo están abordando los medios las narrativas de inclusión, diversidad, salud y bienestar en el contexto deportivo, y qué impacto tiene esto en los jóvenes?

2.2. Narrativa transmedia

Los avances de las TIC han llevado a los medios a explorar nuevas experiencias narrativas. La narrativa transmedia surge en el marco de conformación de un nuevo ecosistema mediático. Vásquez Romero y Gonzales García (2024) destacan que: “Las narrativas transmedia son una forma innovadora de comunicación en la era de la convergencia de medios. Estas narrativas permiten que una historia se expanda a través de diversas plataformas, fomentando la participación activa del público” (p. 268).

La narrativa transmedia ha emergido como una estrategia poderosa en la comunicación deportiva, especialmente en el contexto de los jóvenes que presentan y consumen las historias relacionadas con atletas, equipos y eventos. En el deporte permite una experiencia inmersiva y participativa que se materializa en la combinación de transmisiones en vivo, documentales, podcasts, videojuegos, redes sociales y experiencias de realidad virtual o aumentada.

La narrativa transmedia se observa tanto en coberturas de Juegos Olímpicos como en la forma en que diferentes clubes deportivos y ligas se comunican con sus aficionados jóvenes. Mientras que, en las coberturas de eventos se incluyen desde aplicaciones móviles con realidad aumentada hasta series documentales en plataformas de *streaming* para enriquecer la experiencia de espectador, los clubes crean ecosistemas mediáticos que incluyen desde series web con el día a día de sus jugadores hasta juegos y aplicaciones móviles para gestionar virtualmente el club.

En la creación de narrativa transmedia, entre los jóvenes la inteligencia artificial (IA) está emergiendo como una herramienta poderosa. Según Scolari “el alfabetismo transmedia se podría entender como una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas” (2018, p. 17).

La creación y personalización de contenido deportivo con IA (p. ej. *chatbots* que generan estadísticas en tiempo real, producción de resúmenes de partidos, etc.) es una tendencia que amplía la producción de contenido y permite narrativas personalizadas, aunque plantea cuestiones éticas sobre la autenticidad y la posible amplificación de sesgos existentes en las narrativas deportivas.

3. Reflexiones finales

El abordaje de la intersección entre el deporte juvenil, la tecnología informática y las narrativas mediáticas y transmedia permite destacar cómo estos elementos están transformando la experiencia deportiva para los jóvenes. Varios puntos clave emergen para su análisis:

- a. Gestión de los espacios deportivos: La importancia de crear espacios deportivos que sean atractivos, funcionales y seguros para los jóvenes, incorporando elementos tecnológicos, culturales y educativos sugiere un cambio en la concepción tradicional de los lugares donde se practica deporte.
- b. Impacto de la tecnología: Las herramientas digitales y las redes sociales están redefiniendo cómo los jóvenes interactúan con el deporte siendo participantes o espectadores. Esto plantea nuevos desafíos y oportunidades en términos de comunicación, entrenamiento y participación.
- c. Narrativas mediáticas y transmedia: La forma en que se cuentan las historias deportivas está evolucionando. Las narrativas transmedia ofrecen experiencias inmersivas y participativas, permitiendo que los jóvenes se involucren con el contenido deportivo de maneras novedosas y a través de múltiples plataformas.
- d. *E-sports* y videojuegos: El surgimiento de los deportes electrónicos representa un cambio paradigmático en la concepción del deporte, fusionando el mundo digital con la competición y creando nuevas formas de participación y espectáculo.
- e. Alfabetización mediática: En un entorno digital donde las líneas entre información, entretenimiento y publicidad a menudo se diluyen se destaca la importancia de desarrollar habilidades críticas para interpretar y crear contenido mediático relacionado con el deporte.
- f. Inteligencia Artificial: La introducción de la IA en la creación de contenido deportivo abre nuevas posibilidades para la personalización y el análisis, pero también plantea cuestiones éticas que deben ser consideradas.

Estas reflexiones ponen de manifiesto la complejidad del panorama del deporte juvenil y su interacción con la tecnología y los medios. Se evidencia la necesidad de un enfoque multidisciplinario que considere aspectos tecnológicos, sociales, educativos y éticos para comprender y gestionar eficazmente este nuevo ecosistema deportivo.

Comprender las dinámicas de las narrativas mediáticas en el ámbito del deporte puede proporcionar valiosas perspectivas para educadores, profesionales de la comunicación, organizaciones deportivas y formuladores de políticas públicas interesados en fomentar una relación positiva y enriquecedora entre los jóvenes y el deporte.

4. Referencias bibliográficas

Antón, M. y García, F. (2014). Deportes electrónicos: una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones publicitarias*, (19), 98-115. <https://doi.org/10.5565/rev/qp.28>

Cambor, E. (Dir.). (2023). *Gestión de espacios deportivos, jóvenes y tecnología informática* (Proyecto de investigación PI+D H1021). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Área de Estudios e Investigaciones en Educación Física. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/proyectos/py.1120/py.1120.pdf>

Cambor, E., Mele, A., Maiori, M., Tellechea, M., Pacheco Agrelo, D., Sanchez, P., Mazzuchi, M., Gandini, M., Milone, S. y Seghini, C. (2023) Enseñanza virtual y gestión de espacios de clases en la formación universitaria en Educación Física. *Libro de Artículos cortos del 7º Encuentro de Investigadores, Becarios y Tesistas de la Patagonia Austral*. Actas. Universidad Nacional de la Patagonia Austral. https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/anuncio_adjuntos/7EIPA%20-%20Libro%20de%20Articulos%20Cortos.pdf

Cambor, E., Mele, A., Maiori, M., Tellechea, M., Sanchez, P., Pacheco Agrelo, D., Milone, S., Mazzuchi López, M., Hirsch, E., Marcelo, M., Gandini, M. y Seghini, C. (2023). Enseñanza virtual y gestión de espacios de formación universitaria en Educación Física. La producción en investigación en el marco de la pandemia de COVID-19, entornos de acción y alfabetizaciones digitales. En *Actas*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.16984/ev.16984.pdf

Carrillo Vera, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. Índice. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5(1), 39-51. <https://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173>

Coria, L. (2014). Los Juegos Olímpicos de la Juventud: breve reseña y campo de estudio e investigación. <https://www.coarg.org.ar/component/k2/item/852-los-juegos-olimpicos-de-la-juventud-breve-rese%C3%B1a-y-campo-de-estudio-e-investigacion>

Fumero, A., Roca, G. y Sáez Vacas, F. (2007). Web 2.0, *Profesional de la información* 16 (4). Madrid: Fundación Orange.

Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación, y culturas colaborativas: aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. <https://hdl.handle.net/20.500.12381/323>

Vásquez Romero, C. y Gonzales García, C. (2024). Análisis bibliométrico de las narrativas transmedia en la era de la convergencia de medios (2012-2022). *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (156), 267-286.
<https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/4892/3640>