



Índice

1 Introducción	3
2 Efemérides	5
3 Deporte, tecnología, lengua y sociedad	14
Un nuevo estado físico, mental y social	14
Algunas tendencias en el deporte	17
Mejora de la condición física: Exergaming, 17. Electrofitness, 18.	
Evolved fitness, 19. Immersive fitness, 19. Jymmin, 20.	
Deportes electrónicos, 20.	
Drones : carreras de drones, 26.	
Robótica: Peleas de robots, 27. Cybathlon, 27.	
4 Conclusiones	29
El autor	30



Cómo se cita este trabajo

CASTAÑÓN RODRÍGUEZ, Jesús: "Guía del Lenguaje Deportivo 2018. Lengua, deporte y tecnología". Idioma y deporte [en línea]. 1 de marzo de 2018, número 203. [Consultada: 1 de marzo de 2018]. Disponible en: http://idiomaydeporte.com/pdf/guiadellenguajedeportivo20 18.pdf> ISSN: 1578-7281.

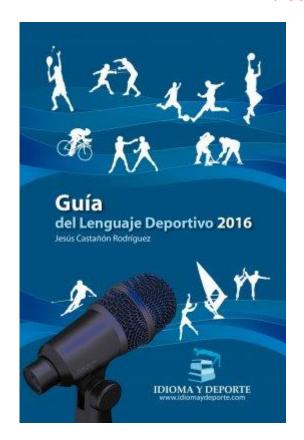
Diseño de cubierta: Vidis Comunicación. Fotos: Idiomaydeporte.com y Jesús Castañón.

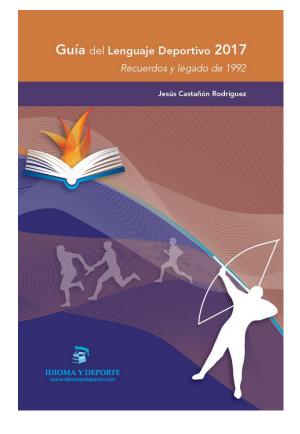
Se autoriza el uso de esta guía como material de cátedra, bibliográfico o de consulta en el caso de que se nombre la fuente, el autor, la fecha y el sitio www.idiomaydeporte.com.



1

Introducción







Por tercer año consecutivo, aparece la *Guía del lenguaje deportivo* confeccionada por Idiomaydeporte.com.

En 2016 estuvo dedicada al presente, con especial atención a los Juegos Olímpicos de verano. En 2017 prestó su interés al pasado con el recuerdo del 25° aniversario de los Juegos Olímpicos de 1992, celebrados en Barcelona.

Y en 2018 plantea una reflexión sobre la influencia de la tecnología en el idioma español en el deporte, un espacio para las aportaciones de soñadores y creadores de nuevos ámbitos que evolucionan el estado de las cosas y mejoran el presente.

La *Guía del lenguaje deportivo* atiende al pasado, el presente y el futuro.



En esta edición de 2018 plantea una mirada sobre un fenómeno de aparente novedad: la tecnología.

La guía se organiza en tres grandes apartados: una efemérides que repasa una bibliografía sobre lengua y literatura españolas de tema deportivo con 125 obras publicadas en 9 países hace 25, 50, 75 y 100 años, una reflexión personal sobre las nuevas relaciones entre deporte, tecnología, lengua y sociedad y unas breves conclusiones.

Comenta la influencia de las nuevas tecnologías en el rendimiento deportivo, la comunicación y el estudio de la lengua. Y además, presenta nuevas formas deportivas sobre la mejora de la condición física, los deportes electrónicos, los drones y la robótica, con sus expresiones lingüísticas.

La tecnología ha llegado para quedarse y para aportar nuevos conceptos y formas de vida que suponen un reto para el idioma español.



2

Efemérides

Un somero repaso bibliográfico a los estudios sobre la lengua y la literatura en español de tema deportivo, hace 100, 75, 50 y 25 años, marca variadas tendencias para su reflexión y estudio gracias a 125 referencias en las que participaron nueve países de habla hispana: Argentina, España, Chile, Colombia, México, Perú, Puerto Rico, Uruguay y Venezuela.

El parón de toda actividad, generado por las dos guerras mundiales, afectó a la reflexión sobre el idioma durante la primera contienda. Así, no hubo estudios ni obras de creación en 1918 y de forma limitada sí aparecen en 1943 en plena posguerra española.

Año	1918	1943	1968	1993
Lengua	-	1	8	29
Literatura	-	15	37	35
TOTAL	-	16	45	64

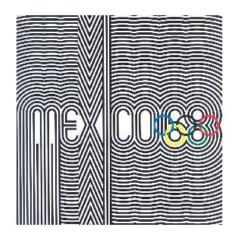
La lengua pasó de tratar temas relacionados con el humorismo, Juegos Olímpicos, olimpismo y poesía, en 1943, a crear diccionarios, enciclopedias, estudios y obras sobre el lenguaje periodístico en 1968. En 1993 se ampliaría el enfoque con temas alusivos a la formación de palabras, la terminología, aspectos sociológicos, el lenguaje periodístico y los incipientes libros de estilo, el humorismo, diccionarios de escalada, fútbol americano, hípica y elementos de construcción en el deporte y la elaboración de un Thesaurus para el lenguaje de la documentación deportiva.

Este salto cualitativo siguió la estela de estudios que se venían realizando en cinco países de Europa (Alemania, Francia, Italia, Portugal y Reino Unido) y otros tres de América (Brasil, Canadá y Estados Unidos) para el alemán, francés, inglés, italiano y portugués.

La literatura centró su actividad en la creación y los estudios. En el período analizado, la creación literaria aportó poesía, novela, ensayo, teatro, literatura infantil y juvenil, acotaciones periodísticas y cine sobre atletismo, automovilismo, bobsleigh, boxeo, carrera continua, caza, ciclismo, deportes de nieve y fútbol.

Tuvo una gran importancia 1968, pues México recuperó la Olimpiada Cultural en los Juegos Olímpicos con un variado programa que incluyó el *Encuentro Internacional de Poetas* al que fueron invitados a participar: Evgeni Evtushenko, Giuseppe Ungaretti, León Felipe, Leopold Sedar Senghor, Nelly Sachs, Octavio Paz, Pablo Neruda, René Char, Robert Lowel, Robert Graves, Ulises Elepoudelis Elites, Stephen Spender, R. M. Jones y Rudolf Hagelstange.





Portada de la memoria de los Juegos de 1968.

Según refleja el volumen cuarto de la *Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada*, publicada por el Centro Nacional de Información y Documentación de Cultura Física y Deporte, Reunió poemas procedentes de Bahamas, Colombia, Estados Unidos, Finlandia, Grecia, India, México, Polonia, Puerto Rico, Reino Unido, República Democrática Alemana y Turquía. En el ámbito del castellano destacó la presencia del chileno Pablo Neruda, el colombiano Germán Pardo García con *Akroteraz*, el español León Felipe, el mexicano Octavio Paz con "México: Olimpiada de 1968" y el puertorriqueño Jorge Luis Morales con *Los ríos redimidos*.

Los estudios literarios de temática deportiva recogieron antologías generales y trataron aspectos relacionados con el arte, el humorismo, la comunicación y la literatura infantil.

HACE 100 AÑOS

1918

LENGUA

-

LITERATURA

-

Durante la I Guerra Mundial no se registra actividad editorial de temática deportiva.

HACE 75 AÑOS

1943

LENGUA

CASARES, J.: Cosas del lenguaje. Madrid: Espasa-Calpe, 1943.



LITERATURA

Obras de creación

BLAY, M.: El triunfo del amor. Madrid: 1943.

DIEGO, G.: "El salto", *La sorpresa*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1943, pp. 125-126.

FERNÁNDEZ DE SEVILLA, L. Y A. C. CARREÑO Y P. SOROZÁBAL: Don Manolito. Madrid, 1943.

FIGUEROA Y ALONSO MARTÍNEZ, E., Conde de Yebes: Veinte años de caza mayor. Madrid: Espasa-Calpe, 1943.

GARCÍA NIETO, J.: "Segunda Oda a Jacinto Quincoces", Garcilaso, 8, Madrid, 1943.

HERNÁNDEZ CASTANEDO, F.: Una sombra en el estadio. Madrid: Espejo, 1943.

LAÍN ENTRALGO, P.: "Servidumbre de la educación física", Memoria-resumen de las tareas científicas del I Congreso Nacional de Educación Física, Madrid, 1943, pp. 209-221.

LÓPEZ-MOTOS, L.: Aventuras de un par de botas. Madrid: Espejo, 1943.

MALLORQUÍ, J.: Gran derby. Barcelona: Molino, 1943.

- Seis días. Barcelona: Molino, 1943.
- Un deportista. Barcelona: Molino, 1943.

MARQUERÍE, A.: "Un poco de Rayos X sobre estos 'monos", en ORBEGOZO: Risa y deporte. Madrid: Editorial Mediterráneo, 1943, pp. 5-7.

MUELAS, F.: "Oda a Jacinto Quincoces", Garcilaso, 7, Madrid, 1943.

ORBEGOZO: Risa y deporte. Madrid: Editorial Mediterráneo, 1943.

Estudios

VALBUENA PRAT, A: La vida española en la Edad de Oro, según sus fuentes literarias. Barcelona: 1943.

HACE 50 AÑOS

1968

LENGUA

Diccionarios

ARIAS, C. (coord.): *Diccionario náutico*. México D.F.: Comité organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, 1968.

NILO, S. J.: Primer diccionario de fútbol. Montevideo: Tauro, 1968.



Enciclopedias

Enciclopedia de los deportes. México: Siglo Veintiuno, 1968.

ENCICLOPEDIA INTERNACIONAL FOCUS: El deporte. Barcelona: Librería Editorial Argos, 1968.

Estudios

SALVADOR, G.: "El deporte desde la lengua", Citius, altius, fortius, X, Madrid, 1968, pp. 311-322.

SELVA LOZANO, A.: Fútbol: código de sus leyes explicado e ilustrado. Buenos Aires: Paidós, 1968.

SERNA, V.: "Breve examen de unos anglicismos recientes", Centro Cervantes Virtual, *Actas AIH*, 1968, pp. 839-845.

Lenguaje periodístico

CASTELLI, E.: Lengua y redacción periodística. Santa Fe: Colmegna, 1968.

LITERATURA

Obras de creación

CARANDELL, L.: "Crónica de fútbol", Los españoles. Barcelona: Círculo de Lectores, 1968, pp. 173-

CASALS, F.: Trabajo México. Madrid: 1968

CASTRESANA, L. DE: El otro árbol de Guernica. Barcelona: Círculo de Lectores, 1968.

CELA, C. J.: Diccionario secreto. Madrid: Alianza Editorial, 1968.

CENTRO NACIONAL DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE: "La Olimpiada Cultural". *Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada*, volumen 4 México, 12 de octubre de 2003.

CHICA, J. M. DE LA: *Imágenes del deporte*, 1, Madrid, 1968.

COLL, J.: El mejor del mundo. Barcelona: 1968.

DELIBES, M.: "Divos y destajistas", en Vivir al día. Barcelona: Destino, 1968, pp. 45-47.

- "Campeón de taquillas", en Vivir al día. Barcelona: Destino, 1968, pp. 85-87.
- "La Liga agoniza", en Vivir al día. Barcelona: Destino, 1968, pp.129-131.
- "La misión del entrenador", en Vivir al día. Barcelona: Destino, 1968, pp. 184-186.



- "Sobre los divos", en Vivir al día, Barcelona, Destino, 1968, pp. 42-44.

ENCISO, L.: Hacia México 68. Madrid: Televisión Española 1968.

Entrenamiento de los atletas españoles en México. Madrid: 1968.

GIL, R.: El marino de los puños de oro. Madrid. 1968

GUEDEJA-MARRÓN, J.: "A una lanzadora de jabalina", Poesía española, 181, Madrid, 1968, p. 22.

- "A una nadadora", Poesía española, 181, Madrid, 1968, p. 22.
- "A una velocista", Poesía española, 181, Madrid, 1968, p. 23.
- "A una pelotari", Poesía española, 181, Madrid, 1968, p. 22.

La llama olímpica en Madrid. Madrid: 1968.

LACACI, M. E.: "Sólo sé", Molinillo de papel. Madrid: Editora Nacional, 1968.

MORALES, J. L.: Los ríos redimidos. San Juan: Editorial Universitaria, Universidad de Puerto Rico, 1969. Noticiarios y Documentales: *México 1968*. NO-DO 1340-A. Madrid: 1968.

- México 1968. NO-DO 1341-A. Madrid: 1968.
- México 1968. NO-DO 1347-A. Madrid: 1968.
- México 1968. NO-DO 1347-B. Madrid: 1968.
- México 1968. NO-DO 1348-A. Madrid: 1968.
- México 1968. NO-DO 1349-A. Madrid: 1968.
- México 1968. NO-DO 1349-B. Madrid: 1968.

PARDO GARCÍA, G.: Akroteraz. México: Ecuador, 1968.

PAZ, O.: "Olimpiada y Tlatelolco", *Posdata*. México: Siglo XXI, 1970.

- "México: Olimpiada de 1968", Obra poética, 1935-1988. Barcelona: Seix Barral, 1990, pp. 426-429.

Estudios

ÁLVAREZ, V. A.: "Humorismo asturiano y seriedad castellana", *Boletín del Instituto de Estudios Asturianos*, 63, Oviedo, 1968.

BERENGUER AMENÓS, J.: "Los Juegos Olímpicos en la Antigüedad", *Historia y vida*, 7, Barcelona, 1968, pp. 74-91.

BETTONICA, L.: 1968, "La restauración de las Olimpiadas", *Historia y vida*, 7, Barcelona, 1968, pp. 92-101.

MURCIANO, C.: "Poesía y deporte", ABC, Madrid, 15 de julio de 1968.



VILAS, S.: El humor y la novela española contemporánea. Madrid: Guadarrama, 1968.

HACE 25 AÑOS

LENGUA

1993

Estudios

ALVAR EZQUERRA, M.: La formación de palabras en español. Madrid: Arco-Libros, 1993.

- CABRÉ, M. Teresa (1993): La terminología. Teoría, metodología y aplicaciones, Editorial Empúries, Barcelona.
- DUNNING, E.: Reflexiones sociológicas sobre el deporte, la violencia y la civilización. Madrid: Las Ediciones de la Piqueta, 1993.
- GARCÍA ROMERO, F.: "Sobre algunos términos del léxico del deporte: pruebas hípicas menores", Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos, 2, Madrid, 1993, pp. 187-194.

Lenguaje periodístico

- CARCEDO, D.: "Los lenguajes de los medios de comunicación", UIMP: La comunicación social en tiempo de crisis, Suplemento *Telos*, 33, Madrid, 1993, pp. 6-7.
- CASTAÑÓN RODRÍGUEZ, J.: El humorismo español y el fútbol. Valladolid: edición de autor, 1993.
- El lenguaje periodístico del fútbol. Valladolid: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Valladolid, 1993.
- "El lenguaje deportivo en el Teatro irrepresentable", de Jardiel Poncela", XXIII Simposio de la Sociedad Española de Lingüística, Universidad de Lérida, 16 de diciembre de 1993.
- GONZÁLEZ REIGOSA, C.: "El idioma español y las agencias de prensa", *Telos*, 33, Madrid, 1993, pp. 12-15.
- LÁZARO CARRETER, F.: "Recopilación", ABC, Madrid, 24 de enero de 1993.
- "Insalud", ABC, Madrid, 7 de febrero de 1993.
- "Derby", ABC, Madrid, 7 de marzo de 1993.
- "Vulgarización", ABC, Madrid, 11 de abril de 1993.
- "Detentar", ABC, Madrid, 9 de mayo de 1993.
- "Espesura", ABC, Madrid, 18 de julio de 1993.
- "Enfrentar, confrontar, afrontar", El Comercio, Gijón, 8 de agosto de 1993.



SALVADOR, G.: "La gimnasia y la magnesia", ABC, Madrid, 30 de octubre de 1993.

STEFANO, L. DE Y OTROS: La Exaltación de los Deportistas en la Televisión, a través del Lenguaje Utilizado por los Comentaristas y Narradores de los Deportes: Atletismo y Baloncesto en las Olimpíadas de Barcelona en 1992. Tesis de Grado. Universidad Central de Venezuela. Caracas, 1993.

Libros de estilo y manuales de periodismo

ABC: Libro de estilo de Abc. Barcelona: Ariel, 1993.

EL PERUANO: Manual Periodístico. Diario Oficial "El Peruano", Lima, 1993.

FERNÁNDEZ DEL MORAL, J. Y F. ESTEVE RAMÍREZ: Fundamentos de la Información Periodística Especializada, Madrid, Síntesis, 1993.

MARTÍNEZ ALBERTOS, J. L.: Y L. SANTAMARÍA SUÁREZ: *Manual de estilo*. Indianápolis: Centro Técnico de la Sociedad Interamericana de Prensa, 1993.

MENDIETA, S.: Manual de estilo de TVE. Barcelona: Labor, 1993.

TELEMADRID: Libro de estilo de Telemadrid. Madrid: Telemadrid, 1993.

Diccionarios

BARBIERI, A. Y O. PAPIS: Terminología técnica constructiva de los deportes. Buenos Aires: CP67, 1993.

BESORA I LLADÓ, J.: Diccionari d'escalada Esportiva. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1993.

TERMCAT, Centre de Terminología: Diccionari d'escalada esportiva. Barcelona: Termcat, 1993.

- Lèxic català-anglès de futbol americà 2 [Tríptic]. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura, 1993.

Thesaurus

Thesaurus SPORT, códigos temáticos. Málaga: Unisport-Junta de Andalucía, 1993.

LITERATURA

Obras de creación

DELIBES, M.: Un deporte de caballeros. Barcelona: Destino, 1993.

FUERTES, G.: "Los niños de ayer y los de hoy", Gente, 196, Madrid, 17 de enero de 1993.

GARCÍA BERLANGA, L.: Todos a la cárcel. Madrid: 1993.

GARCÍA SÁNCHEZ, J.: "Un esquimal en Jamaica", El País, Madrid, 30 de enero de 1993.



GONZÁLEZ LEDESMA, F.: Cine soledad. Barcelona: Don Balón, 1993.

IRIGOYEN, R.: Madrid. Madrid: Libertarias/Prodhufi, 1993.

LINEKER, G. Y J. VALLS: Delantero. Barcelona: Televisión Española, 1993.

LÓPEZ ITURRIAGA, J. M.: Con chándal y a lo loco. Madrid: Temas de Hoy, 1993.

MARINA, J. A.: Teoría de la inteligencia creadora. Barcelona: Anagrama, 1993.

MERCERO, A.: "El beso de la muerte", Farmacia de Guardia. Madrid: Antena 3 Televisión, 1993.

MOTOS, T. Y P. RÍOS Y F. TEJEDO: Los deportes en la nieve. Barcelona: Parramón, 1993.

MUNÁRRIZ, J.: "Competición", Encuentros, 20-21, Segovia, 1993.

OLMO, L. DEL (Dir.): Debate sobre el estado de la nación. Madrid: Temas de Hoy, 1993.

PÉREZ BELLÓ, A.: El deporte visto por muchos. Madrid: Areté, 1993.

PERICH, J.: Lo mejor de Perich. Barcelona: Temas de Hoy, 1993.

PONLHAMMER, E. S.: "Balada amorosa para no divorciar noviazgo de balompié", *Don Balón*, 946, Barcelona, 14 de diciembre de 1993.

RAMONCÍN, El tocho cheli, Madrid, Temas de Hoy, 1993.

REQUENA, J. M.: Etapa fin de sueño. Barcelona: Castillejo, 1993.

SAURA, C.: Marathon. Barcelona: Iber Gorup, 1993.

SUÁREZ, G.: El detective y la muerte. Barcelona: 1993.

VARGAS LLOSA, M.: "Lima la horrible". *El pez en el agua*. Madrid: Alfaguara, 1993, pp. 58-89.

VILA-MATAS, E.: "Fútbol", Hijos sin hijos. Barcelona: Anagrama, 1993, p. 184.

VIZCAÍNO, E.: Sobre ruedas. Barcelona: Don Balón, 1993.

Estudios

ARZUBIALDE, S. Y J. CORELLA Y J. M. GARCÍA LOMAS: Constituciones de la Compañía de Jesús. Bilbao: Mensajero, 1993.

CASTAÑÓN RODRÍGUEZ, J.: El humorismo español y el fútbol. Valladolid, 1993.

- "Un deportista del lenguaje", La Voz de Aller, 5, Moreda de Aller (Asturias), 1993.
- "El lenguaje deportivo en el Teatro irrepresentable", de Jardiel Poncela", XXIII Simposio de la Sociedad Española de Lingüística, Universidad de Lérida, 1993.

CHECA FAJARDO, P. Y M. L. MERINO DÍAZ: *Deporte y literatura*. Las Palmas de Gran Canaria: Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria, 1993.



- DÍAZ, L.: La radio en España, 1923-1993. Madrid: Alianza Editorial, 1992.
- ORTEGA ANGUIANO, J. A.: Catálogo general del cómic español, 1865-1993. Valencia: El Boletín, 1993.
- OSUNA, R.: Las revistas del 27. Valencia: Pre-textos, 1993.
- PELEGRÍN, A.: "El juego tradicional en la Literatura y el Arte", en Cerrillo, P. (Ed.): *Literatura infantil de tradición popular*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 1993.
- "Juegos y poesía tradicional infantil", Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 18, Zaragoza, 1993, pp. 43-51
- ROURA, A. Y L. DEL OLMO: Luis del Olmo: la radio y yo. Veinte años de Protagonistas. Barcelona: Ediciones B, 1993.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, A.: "Son unos héroes", Segre, Lérida, 17 enero 1993.



Deporte, tecnología, lengua y sociedad

Las posibilidades expresivas del español, a la hora de renovar la lengua general, no se limita únicamente a su combinación con otras manifestaciones artísticas. En este siglo XXI su mejor aliado ha sido el mundo de la tecnología que Este ámbito se presenta con nuevos fenómenos y palabras ya que el mundo del deporte se está viendo afectado por un cambio social. Las ciudades ya no son tan proclives a organizar los Juegos Olímpicos de verano o de invierno por el elevado coste de este tipo de megaacontecimientos. Además, las generaciones de jóvenes sienten un menor compromiso con la práctica deportiva, salvo en aquellos deportes que reportan grandes beneficios económicos y cuentan con un alto grado de profesionalización. Habituados a no tener un fuerte sentido de la cultura del esfuerzo, el deporte busca llegar a ellos desde la motivación y las situaciones envolventes. Así, desde 2010 el Comité Olímpicos Internacional ha creado los Juegos Olímpicos de la Juventud con el fin de atraerlos combinando deporte y educación y otras instituciones deportivas del máximo nivel, caso de la FIFA desde 2004, han optado por crear competiciones de deportes electrónicos como forma de aproximación.

Un nuevo estado físico, mental y social

Estos tiempos tecnológicos constituyen un nuevo estado físico, mental y social en el que van marcando el ritmo los mundos envolventes, las experiencias en línea, la vivencia para ser compartida socialmente, la mirada global y la comunicación emocional, donde el marketing da más importancia a los sentimientos que al pensamiento lógico o racional con valores confeccionados para su consumo en masa. Todo se ve, se analiza, se mide.

La vivencia digital del deporte presenta formas innovadoras, creativas, divertidas y emocionantes. Sitúa al espectador en medio de la acción mediante pantalla ancha de alta definición, sonido envolvente, múltiples ángulos de visión, repeticiones en cámara superlenta... Lo envuelve en tres grandes principios de actuación: la charla digital para conversar y compartir experiencias, animar a una vida sana y promover valores sociales; la interactuación mediante redes sociales y geolocalización para dar la visión propia y seguir a otra gente; y la perspectiva global que obliga a una cobertura móvil y en línea.

En este entorno priman la información a toda velocidad, la satisfacción del entusiasmo global y el impacto social y también para amplificar los discursos asociados al deporte mediante relaciones sociales y modelos que hacen del deportista un icono, una marca o un personaje de la cultura mediática y transforman el deporte en pretexto para representar otras historias, mitos, valores, prioridades, esperanzas, sueños y aspiraciones.

La tecnología lo invade todo. En una primera mirada es palpable su presencia en el alto rendimiento deportivo, la comunicación y el estudio del lenguaje.

El alto rendimiento deportivo

A menudo, cuando se piensa en la relación entre deporte y tecnología se tiende a recordar mejoras y avances para el alto rendimiento deportivo.



¿Qué aficionado no guarda en su retina imágenes de deportistas realizando diversas pruebas de resistencia en el *túnel del viento*? ¿Quién no recuerda la gesta de la *Espada*, la bicicleta con la que Miguel Induráin batió el récord de la hora en Burdeos en 1994 enfundado en un casco aerodinámico?

A veces, la lengua ha recogido expresiones en las que la tecnología expresa, aparentemente, dudas. Es el caso del *dopaje tecnológico* que apareció en los Juegos Olímpicos de verano de 2008, cuando se puso de moda el bañador modelo Speedo LZR Racer, diseñado con tres piezas de nailon unidas por ultrasonido en lugar de costuras, con el fin de reducir en un diez por ciento la fricción del nadador con el agua. Y en 2014 fue la ocasión para el *dopaje mecánico* en las bicicletas de los ciclistas al incorporar ruedas magnéticas y motores eléctricos.

Sin embargo, la realidad habla de un amplio uso de la tecnología en la rutina y el trabajo diario de los deportistas en cuestiones relacionadas con seguimientos para el análisis del juego, rendimientos en entrenamientos y partidos, toma de decisiones arbitrales y aplicaciones de todo tipo en el móvil para medir el trabajo y el esfuerzo realizados.

Pulsómetros, GPS, sistemas de comunicación interna y grabación, programas informáticos para analizar y hacer seguimientos se han impuesto en este siglo en la vida diaria de los deportistas y sus equipos. Baste recordar los casos del *scouting* en el baloncesto, del *ojo de halcón* en el tenis y del *banderín tecnológico* que incluye un botón que pone en marcha un dispositivo electrónico para avisar al árbitro, del *ojo de halcón* y del *VAR* o *videoarbitraje* en el fútbol.

La comunicación

Las nuevas tecnologías y redes sociales han dado paso a un sistema de comunicación en el que el aficionado dispone de toda la información segmentada en plataformas e interactúa con sus ídolos en un viaje de lo local a lo internacional.

Han aportado una dimensión global de las palabras, nuevos ritmos y modelos comunicativos y sistemas de producción. Han acelerado los procesos de creación, publicación, distribución y discusión de contenidos basados en la instantaneidad, la eliminación de límites de tiempo y espacio en el acceso a la información gracias al uso de robots en la redacción automatizada de noticias. Esta tarea fue iniciada el diario estadounidense Washington Post durante los Juegos Olímpicos de Río en 2016 gracias a la plataforma Heliograf, una aplicación de inteligencia artificial que generó en tiempo real noticias, mensajes y actualizaciones cortas con un estilo objetivo e imparcial sobre medallas, resultados, estadísticas, información y alertas sobre el programa de competición junto con la difusión instantánea en la página web del diario, en sus canales de redes.

Si, entre 1995 y 2004, el cambio tecnológico fomentó formas de redacción capaces de recuperar y navegar información textual y multimedia, la tensión emocional y fórmulas híbridas que informaban con códigos verbales y sugerían con códigos no verbales, desde 2005 hasta la actualidad, han surgido redes informativas para el deporte local, espacios de noticias generados por las entidades deportivas, relatos en tiempo real, bitácoras de aficionados para narrar las propias vivencias y recursos multiplataforma como páginas web oficiales, aplicaciones para móviles y tabletas y otras plataformas y televisión multicanal, interactiva, de pago y gratuita.

Los periodistas escriben directamente en la maqueta de la página que consumirá el lector, envían frases breves para plataformas de gestión y de edición de noticias o microwebs, informan sobre el tiempo de juego y resultado para la radio y las noticias en tiempo real, ensamblan una crónica con la información más esencial para la edición digital y otra más ampliada para la edición escrita o para servicios de sindicación de noticias, redactan informaciones para piezas que van a servicios automatizados de alertas, noticias a la carta y titulares por correo electrónico, componen los rótulos cortos de los *tickers* para los subtítulos con los resultados y principales incidencias o editan cortes de archivos de sonido y video para la televisión analógica, digital, digital terrestre, por cable, por Internet y por telefonía móvil. Y hasta guardan datos que posteriormente emplearán en visores monoformato y multiformato de carácter biográfico y temático. Y todo ello desde ordenadores portátiles, tablets y teléfonos móviles.





Se ha hecho evolucionar los recursos hacia una información esencial en alta velocidad, el uso de microtextos de lectura rápida y fácil, la relevancia de la espontaneidad y la oralización, la precisión terminológica, el cuidado de las traducciones, el uso de hispanoamericanismos léxicos, las transcripciones de nombres desde diferentes alfabetos, el empleo de términos genéricos frente a los localismos del contexto particular, el resumen del hecho deportivo y sus emociones mediante titulares con juegos de palabras y sentido del humor, la descripción de acontecimientos con un léxico apto para audiencias no especializadas y una fórmula de redacción que emplea una estructura modular susceptible de ser automatizada, modificada y adaptada a las necesidades de diferentes productos.

Además, la intensificación de las emociones primarias transnacionales y multilingües y el compartir experiencias mediante la interactuación de lo que se piensa y lo que se siente ha logrado desarrollar conexiones comerciales en la interactividad con los seguidores. Espacio en el que alcanzan un gran protagonismo las metáforas y las figuras de pensamiento patéticas.

Finalmente, este panorama de los medios ha desarrollado un trabajo multilingüe muy complejo que ha registrado la presencia de un uso cotidiano y otro profesional de la lengua: el primero proporciona en la charla digital estilo, imagen y reputación, mientras que el segundo potencia la interacción subjetiva de manera que el usuario se sienta protagonista.



El estudio de la lengua

Tampoco se escapa a la fiebre tecnológica el estudio de la lengua española. Sirvan de ejemplo las bases de datos que recogen en sus corpus lingüísticos la Real Academia Española: Corpus del Nuevo diccionario histórico del español, Corpus diacrónico del español (CORDE), Corpus de referencia del español actual (CREA. Versión anotada) y Corpus del español del siglo XXI (CORPES XXI). O la elaboración de numerosos diccionarios en línea desde el Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española a los vocabularios especializados en deporte que edita el Termcat.

Algunas nuevas tendencias en el deporte

La tecnología impone una nueva comunicación en el deporte en la que prevalece lo iconográfico, con dibujos y comentarios en fotogramas, sobre el uso del idioma y los sistemas de estadísticas avanzadas y, para el español, todavía es un tiempo para adaptar numerosa terminología inglesa.

El deporte es un ámbito en permanente ebullición, pero en este apunte de la *Guía del lenguaje* deportivo 2018 su mirada reflexiva se va a centrar en un breve apunte sobre algunas actividades relacionadas con la mejora de la condición física, los deportes electrónicos, los drones y la robótica.

La mejora de la condición física como tendencia social

En el siglo XXI, la búsqueda de un buen estado de bienestar general mediante la práctica de ejercicio físico se ha aliado con la nueva realidad tecnológica y ha desarrollado modalidades relacionadas con la detección del movimiento desde videoconsolas, la asistencia al gimnasio y el uso de sensores generadores de sonidos y melodías para la rehabilitación de personas que han sufrido accidentes.

Exergaming

Las consolas de los videojuegos han desempeñado la función del monitor que dirige la sesión de entrenamiento para lograr el bienestar físico de las personas. Es una tendencia que tiene como objetivo la práctica de ejercicios físico en un entorno desenfadado y ha dejado palabras como: **exergaming** Conjunto de videojuegos orientados a que una persona realice ejercicio físico.

Las nuevas posibilidades del fitness

En el siglo XXI, la búsqueda de un buen estado de bienestar general también un singular estilo de vida en los gimnasios. El entrenamiento y la experiencia de la vida en el gimnasio se comparten socialmente por correo electrónico y redes sociales. Se han creado sistemas de medición que conectan al practicante con otras personas, con el club y su subida a redes sociales con el fin de



cuantificar el trabajo y sentir una satisfacción social. Esta forma de comunicación en movilidad ha dado lugar a algunos términos:

fitgirl Relacionando los términos *it-girl* y *fitness*, hace referencia a las mujeres jóvenes que exponen sus cuerpos sin aportar claves sobre el método empleado para conseguir una buena figura corporal.

#fitspo Hastag abreviado de *fitspiraton*, que es el acrónimo de *fitness inspiration*. Alude a una estrategia de marketing que difunde a través de redes sociales imágenes y vídeos que promueven un estilo de vida saludable y mezclan la buena forma física con posturas sugerentes con el fin de llamar la atención en conversaciones visuales.

fitspiraton Acrónimo de *fitness inspiration*. Consiste en una estrategia de marketing que difunde a través de redes sociales imágenes y vídeos que promueven un estilo de vida saludable y mezclan la buena forma física con el posturas sugerentes con las que llamar la atención en conversaciones visuales.

La alianza del *fitness* con la tecnología ha dado lugar a modalidades relacionadas con la electroestimulación, la realización de ejercicios que detectan el movimiento desde videoconsolas y el entrenamiento con motivación tecnológica.

Electrofiness

Algunos términos ligados a este tratamiento con corrientes e impulsos eléctricos son:

bosu Media esfera que se usa en los gimnasios para realizar ejercicios apoyándose en su superficie.

crunch-fitball Ejecución de abdominales sobre una pelota de fitball.

curl Movimiento de contracción de los codos y las dos manos al sujetar una barra.

efit Abreviatura de efitness o electroestimulación.

efitness Electroestimulación o tratamiento con corrientes e impulsos eléctricos para mejorar la salud y el bienestar, aumentar el flujo sanguíneo, tonificar la musculatura o conseguir una mejor preparación física.

e-fitness Tratamiento con corrientes e impulsos eléctricos para mejorar la salud y el bienestar, aumentar el flujo sanguíneo, tonificar la musculatura o conseguir una mejor preparación física.

electrofitness Tratamiento con corrientes e impulsos eléctricos para mejorar la salud y el bienestar, aumentar el flujo sanguíneo, tonificar la musculatura o conseguir una mejor preparación física.

EMS Sistema de entrenamiento que emplea una consola para la electroestimulación funcional.

fitball Pelota de color azul que se emplea en los gimnasios para realizar ejercicios apoyándose en su superficie.



fondo multipower Ejercicio de electroestimulación que se hace sobre una máquina que sujeta una barra fija.

power En electroestimulación, levantamiento de pesas.

showroom Actividad destinada a explicar cualquier innovación o actualización del sistema de trabajo de electroestimulación.

TRX Método de entrenamiento en suspensión orientado a bajar peso y tonificar la masa muscular.

Evolved fitness

La realización de ejercicio físico en el que las personas son orientadas por videojuegos ha registrado:

evolved fitness Videojuego que, tras escanear a una persona, programa un entrenamiento con distintos objetivos y ejercicios físicos para poner en forma a una persona desde una videoconsola de sobremesa que detecta sus movimientos y posturas.

Immersive Fitness

El ejercicio físico en el que las personas son motivadas por escenarios envolventes han dado paso al *immersive fitness* con voces como:

HIIT Sigla de High Intensity Interval Training.

immersive fitness Entrenamiento con motivación tecnológica en sala cerrada que consta de dos partes: actividad (trip, challenge y dream) y relajación con movimientos inspirados en el yoga. Combina la actividad física con la creación de envolventes escenarios de espectáculos, conciertos musicales y cine que aplican vídeos con tecnología de 360° grados, tecnología LED, la sincronización de explicaciones y gráficos y ambientación musical. Invita a vivir la experiencia del fitness desde un plano físico, mental y social. Alternativa en español: *fitness inmersivo*.

The Challenge Fase de la primera parte del Immersive Fitness que combina Body Combat y Grit Immersive, de manera que a partir de vídeos que sugieren situaciones de peligro que hay que eliminar, se ejecutan acciones, golpeos y movimientos de alta intensidad como sentadillas, saltos verticales, fondos, saltos laterales o zancadas con diferentes ritmos.

The Dream Fase de la primera parte del Immersive Fitness que combina movimientos de BodyJam y BodyBalance Immersive. Busca el trabajo de la coordinación con saltos, giros y coreografías al ritmo de la música.

The Trip (RPM Immersive) Fase de la primera parte del Immersive Fitness que consiste en hacer ejercicio de pedaleo en bicicleta estática combinado con una proyección envolvente de imágenes digitales sobre espacios naturales, urbanos y deportivos para recrear una sensación de movimiento con la que reforzar el trabajo físico.



Trainer Persona que se encarga de dirigir una sesión o una clase en una actividad dirigida. Alternativa en español: *monitor*.

Jymmin

El alivio del dolor y la rehabilitación de personas accidentadas también han recurrido a la actividad física con el fin de mejorar su bienestar. Es el caso del término:

jymmin Programa de acondicionamiento físico que emplea sensores generadores de sonidos y melodías a partir de los movimientos, el ritmo o la intensidad con la que se practica la actividad física.

Deportes electrónicos o e-sports

Desde el 8 de diciembre de 2017, la Fundéu BBVA recomienda deportes electrónicos como alternativa a e-sports, siguiendo el modelo de comercio electrónico y sanidad/salud electrónica para e-commerce y e-health.

Las primeras competiciones de videojuegos tuvieron lugar en Estados Unidos en 1972 con Intergalactic Spacewar Olympics y en 1980, de forma masiva, con el videojuego Space Invaders. Tres años más tarde se fundó el equipo nacional de Estados Unidos de videojuegos y se difundió su actividad en cine y televisión.

En 1990 Netrek fue el primer deporte en línea de videojuegos y durante ese decenio se popularizaron con el acceso a Internet. Llegaron torneos de ámbito mundial y los videojuegos de temática deportiva como NBA Jam y Virtual Racing. Ya en los primeros años del siglo XXI, se vería impulsada su difusión gracias a transmisiones en directo de las competiciones a través de canales especializados como Twitch.tv y al apoyo al unísono de países de Asia, Europa y América con gran peso en la fabricación de dispositivos tecnológicos que permiten la comunicación en movilidad.

Una larga historia que alcanza un nuevo hito en 2013 con el reconocimiento legal internacional de un videojugador canadiense como jugador profesional, al serle concedidas las mismas acreditaciones jurídicas que los atletas tradicionales. Y en 2018, al crearse en Las Vegas el primer estadio permanente de deportes electrónicos: el Esports Arena Las Vegas, dotado con un escenario de competición, varios estudios de televisión para la emisión en streaming, paredes cubiertas por pantallas LED, asientos telescópicos y espacios para la hostelería.

Este largo camino hacia el profesionalismo, potenciado por la alianza entre empresas del videojuego, hostelería y casinos, se ha visto culminada con la inclusión de los deportes electrónicos en el programa oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno que se disputarán en Pekín en 2022.

En el siglo XXI, la representación de países de habla hispana en las competiciones de videojuegos ha alcanzado buenos resultados en los torneos más destacados desde 2002, como la Copa Mundial de eSports y los World Cyber Games, tras unos años noventa en los que Chile fue el único representante de los países que hablan español.



España aportó a Álvaro Romero como subcampeón del torneo WCG en 2002, basado en el videojuego Quake III Arena Counter-Strike Unreal Tournament. Directamente relacionados con el deporte, destacó la Copa Mundial Interactiva de la FIFA que se viene disputando desde 2004 y se juega con la edición anual del videojuego de EA Sports FIFA. En ella, España ha sido sede en tres ocasiones gracias a Barcelona en 2009 y 2010 y Madrid en 2013 y Alfonso Ramos se proclamó campeón del mundo en 2008 y 2012. Además en los diferentes torneos de videojuegos basados en el balompié que se han disputado desde 2000, alcanzaron resultados destacados los españoles Pau Lara como campeón en la competición de PLWF de 2012 basada en el videojuego PES 2012; Víctor Sánchez como subcampeón en el torneo WCG de 2007 basado en el videojuego FIFA 07 y Rafael Riobó como subcampeón en el torneo ESWC de 2011 con el videojuego FIFA 11. Este panorama se complementó en 2015 cuando el equipo español fue semifinalista del campeonato mundial de League of Legends y Esteban Serrano fue semifinalista en el torneo DH-V basado en el videojuego Dota 2 Hearthstone Heroes of the Storm. Además, en estos años se creó el equipo de deportes electrónicos del Valencia CF como pionero de las secciones de clubes profesionales del fútbol español. Dinalmete, en España la difusión de los deportes electrónicos ha encontrado su hueco en compañías de telefonía como Movistar, Orange y Vodafone y ha tenido eco en las versiones digitales de los diarios deportivos, en canales temáticos de televisión como Gol TV y en el primer canal especializado que ha lanzado Movistar en 2017.



Algunos giros y expresiones relacionados con los deportes electrónicos son:

ad carry (attack damage carry) Personaje especializado en ejecutar ataques a distancia del videojuego League of Legends.

ap carry (ability power carry) Personaje especializado en ejecutar habilidades y daño mágico del videojuego League of Legends.



ARAM (*All Random*, *All Mid*) Modo de juego de del videojuego League of Legends en el que dos equipos de cinco personas destruyen el nexo del rival en un mapa con un solo carril y en el que la selección del campeón es aleatoria.

arcade Máquina de videojuegos para salón. // Género de videojuegos basado en obtener más puntos en un escenario pequeño con controles de fácil manejo y en el que se avanza por diferentes niveles de dificultad. // Modo en los juegos de acción para consola que permite una participación sencilla y rápida.

bar gaming Local que combina su función hostelera con la especialización como centro para la práctica de videojuegos y deportes electrónicos.

bot Calle inferior del escenario de la grieta del invocador del videojuego League of Legends.

buff Bonificación temporal o permanente que ofrecen la criaturas neutrales en el videojuego League of Legends.

Call Of Duty Videojuego bélico en el que lanzan disparos simulando situaciones vividas en escenarios de Europa por la infantería estadounidense, inglesa y soviética durante la Segunda Guerra Mundial en su lucha contra el Ejército alemán.

caster Comentarista que retransmite por streaming una partida de deportes electrónicos y comenta activamente en redes sociales la actualidad sobre ellos.



Clash Royale Videojuego para móviles que emplea cartas comunes, especiales, épicas y legendarias con las que derribar la Torre del Rey o las torres de coronas del jugador o equipo rival. comunidad gaming Conjunto formado por jugadores, aficionados e interesados en las competiciones y el consumo de videojuegos. Alternativa en español: comunidad de videojuegos.

Counter-Strike Videojuego multijugador de disparos en primera persona en el que se enfrentan dos equipos de modo que gana el cumpla los objetivos de victoria, situación o eliminación de todos los jugadores del rival.

CPL (*Cyberathlete Professional League*) Organismo estadounidense, fundado en 1997, pionero en la organización de torneos de videojuegos.

EA Sports Plataforma de videojuegos basados en deportes tradicionales.



Electronic Sports World Cup Campeonato del mundo de deportes electrónicos que se viene disputando desde 2009.

ESL Modalidad de competición que organiza la Electronic Sports League.

eSportler Componente de un equipo de deportes electrónicos.

eSports Center Centro de alto rendimiento especializado en la mejora de un equipo de deportes electrónicos con diferentes salas para entrenar y convivir.

eSports Deportes electrónicos basados en videojuegos de diferentes temáticas en las que se celebran competiciones que exigen entrenamiento, habilidad, concentración y reflejos. Alternativa en español: *deportes electrónicos*.

esports Deportes electrónicos

ESWC (*Electronic Sports World Convention*) Denominación que desde 2016 recibe la antigua Electronic Sports World Cup.

EXP Sistema de puntos que acumula un jugador para participar en competiciones y sorteos o personalizar su perfil.

Facebook Live Plataforma de vídeos por *streaming* vía Internet dirigida a videojuegos y retransmisiones de deportes electrónicos.

farm Oro y Experiencia que se consiguen en el videojuego League of Legends.

festival gaming Encuentro de empresas, jugadores y aficionados a los videojuegos multijugador y a los deportes electrónicos.

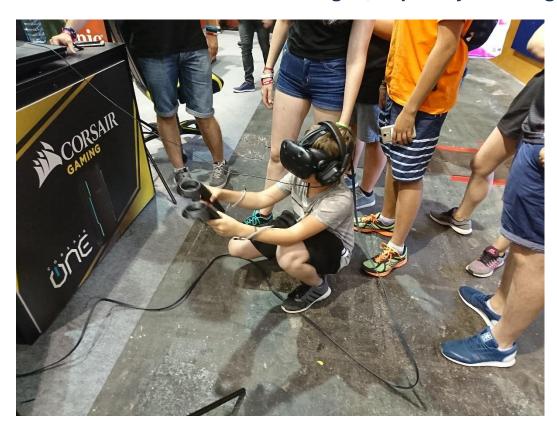
FIFA Videojuego desarrollado por EA Canada y publicado por Electronic Arts en 1996 para recrear situaciones del fútbol.

flash Hechizo de destello que acerca al personaje hacia la posición del cursor traspasando muros en el videojuego League of Legends.

FUT Videojuego FIFA Ultimate Team, desarrollado por EA Sports y con funciones para móviles.

gafas VR Sistema de visión de realidad virtual.





gamer Jugador aficionado o profesional de videojuegos de deportes electrónicos. Alternativa en español: *jugador*, *videojugador*.

Gamergy Evento que organizan dos veces al año la Liga de Videojuegos Profesional en España e Institución Ferial de Madrid (IFEMA) para celebrar las finales de diferentes campeonatos que son transmitidas en directo.

gaming center Centro de alto rendimiento para videojugadores.

gaming house Casas en la que entrenan diariamente y residen los componentes de un equipo de videojugadores.

gaming-house bootcamp Residencia en la que viven los jugadores de un club profesional de deportes electrónicos durante una temporada.

gaming-house Local en alquiler en el que entrena un equipo aficionado de deportes electrónicos. Sede de juegos.

Hearthstone Juego de carta coleccionables en línea, con seis modos de juego, en el que hay partidas por turnos entre dos oponentes, de forma que cada jugador puede usar cartas, hechizos, equipar armas o invocar esbirros

hoops Modo de juego del videojuego Rocket League en la que el partido de fútbol se convierte en una competición de baloncesto y los vehículos han de introducir una pelota de grandes dimensiones en un aro.

International eSports Federation Federación Internacional de Deportes Electrónicos.

Juegos ArenaGG Plataforma en la que se integran videojuegos como League of Legends, Clash Royale y Hearthstone, Overwatch, CS:GO y Battlerite.



Juegos PlayStation League Plataforma en la que se integran juegos de competición como FIFA, Call of Duty Infinite Warfare, FIFA Ultimate Team y Rocket League.

LCS Modalidad de competición que organiza la League of Legends Chamspionship Series.

League of Legends (también conocido por sus siglas LoL) Videojuego de género MOBA en el que dos equipos compiten para destruir el nexo con el rival.

LoL Abreviatura de League of Legends.

LVP Liga de Videojuegos Profesional en España, que fue creada en 2011.

medios mainstream Principales medios de comunicación por su gran influencia en el gran público.

mid Calle central del escenario de la Grieta del invocador en el videojuego League of Legends.

MLG Modalidad de competición que organiza la Major League Gaming.

MMO (*Massively Multiplayer Online*) Videojuego que recurre a un Estudio eSports y es capaz de reunir a una cantidad masiva de jugadores conectados a internet a través de una pantalla de ordenador.

MMORPG (Massively Multiplayer online Rolplaying Game) Categoría de videojuegos basada en juegos de rol.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) Categoría de videojuegos MMO de batalla y estrategia colectiva en la que dos equipos compiten para destruir la base del rival.

open Torneo presencial abierto en el que participan jugadores aficionados y profesionales.

open qualifier Fase de eliminatorias del torneo en línea ROG Masters en la que pueden participar jugadores aficionados.

oro Sistema de puntos que acumula un jugador para participar en competiciones y sorteos o personalizar su perfil.

Overwatch Videojuego de disparos en primera persona en la que dos equipos de seis componentes escogen personajes especializados en habilidades de ataque, defensa, tanque y soporte para vencer a un rival sobre un mapa inspirado en un lugar real.

player Plataforma de *streaming* orientada al seguimiento de deportes electrónicos a través de internet.

random series Fase de competición de League of Legends en la que se celebran grandes sorteos y se triplican por el premio de un torneo normal.

Riot points (RP) Puntos que se compran a la empresa Riot Games mediante pequeñas transacciones económicas para adquirir distintos elementos del videojuego y hacer regalos a otro videojugador.

Rocket League Videojuego en el que un automóvil o un equipo de hasta cuatro vehículos disputa al rival un partido de fútbol al tener que introducir un balón de grandes dimensiones en una portería.

ROG Masters Torneo intercontinental en línea en el que participan equipos profesionales de CS:GO y Dota 2.



Rol Shooter Categoría de videojuegos MMO basada en el manejo de armas que disparan tiros.

scripting Programación específica de videojuegos

silla gaming Silla ergonómica con cojín lumbar y cervical, altura regulable, apoyabrazos y patas con ruedas, apta para un videojugador.

sniper Subtipo de personaje del video juego de Overwatch especializado en misiones de francotirador.

snow day Modo de juego del videojuego Rocket League en la que el partido de fútbol se convierte en una competición de hockey sobre hielo y los vehículos han de introducir un tejo en una portería.

Steam Plataforma de vídeos por *streaming* vía Internet dirigida a videojuegos y retransmisiones de deportes electrónicos.

Streaming Sistema de transmisión por internet que se usa para difundir las partidas y los torneos de videojuegos.

Taberna GG Torneo online de Hearthstone en el que llegan a la final, tras cuatro eliminatorias de clasificación, jugadores aficionados y profesionales.

top Calle superior del escenario de la Grieta del invocador del videojuego League of Legends. top jugador de alta calidad y grandes niveles de rendimiento.

Twitch Plataforma de vídeos por *streaming* vía Internet, surgida en 2011, que está especialmente dirigida a videojuegos y retransmisiones de deportes electrónicos.

Videoanálisis Herramienta informática para analizar los datos objetivos y subjetivos de las partidas de videojuegos.

Videojuegos de Rol Shooter Categoría de videojuegos MMO basada en el manejo de armas que disparan tiros.

ward Guardián de visión que tiene el personaje de apoyo o soporte para aportar visión en el mapa del videojuego League of Legends.

Youtube Gaming Plataforma de internet destinada a la retransmisión en directo de partidas de deportes electrónicos y videojuegos.

Drones

Otra tendencia novedosa se centra en la participación de drones en carreras y ha surgido en Estados Unidos dejando denominaciones como:

Drone Racing League Empresa de nueva creación que organiza una liga de carreras de drones en Nueva York.



Robótica

Finalmente, también han aparecido combates entre robots que simulan batallas entre humanos y la competición deportiva para persona discapacitadas asistidas con elementos de robótica.

Peleas de robots

La programación de robots ha permitido situaciones innovadoras y llamativas en todos los campos. En el caso del deporte, se han creado competiciones de lucha entre robots de gran tamaño que recrean peleas propias de humanos. Entre otras voces, se registran:

battlebots Duelo de robots autómatas de gran tamaño que pelean entre sí para destrozar al rival.

megabots Liga de peleas entre robots autómatas de gran tamaño.

Cybathlon o Juegos Biónicos

Finalmente, desde 2016 se viene celebrando una competición deportiva que favorece la asistencia robótica a personas con discapacidades físicas, mentales y sensoriales. Algunas voces relacionadas con esta alianza de robótica y deporte son:

ARM Competición de los Juegos Biónicos en la que participan personas con amputaciones de brazos o antebrazos que se enfrentarán a diversos retos deportivos y de la vida diaria con la ayuda de prótesis de brazo motorizadas: montar un rompecabezas con varios elementos, introducir diversos objetos en un lazo de alambre, recorrer una plataforma con una bandeja en la que portará diferentes utensilios, manipular objetos propios de una mesa de desayuno, colocar con pinzas cartas en un tendedero y sortear un recorrido especial en el que hay que introducir varios objetos en bolsos. Alternativa en español: *competición de prótesis motorizadas para el brazo*.

BCI Carrera de avatares de los Juegos Biónicos en la que participan personas con parálisis de cuello hacia abajo y sortean diversos obstáculos gracias a un casco con sensores. Alternativa en español: *carreras BCI* (Interfaz Cerebro-Computador)

Cybathlon Competición deportiva que favorece el desarrollo tecnológico en la asistencia robótica a personas con discapacidades físicas, mentales o sensoriales. Alternativa en español: *Juegos Biónicos*.

EXO Carrera de 100 metros de los Juegos Biónicos en la que participan personas con lesiones lumbares o torácicas de la médula espinal caminan sorteando rampas, pendientes, escaleras, obstáculos, trampas de peso con la ayuda de exoesqueletos. En concreto, el participante resolverá situaciones como levantarse de un sofá, pasar en equilibrio por un haz estrecho, cruzar una rampa



con puerta, pasear por un camino de piedras planas, recorrer un camino con distintos planos inclinados y subir y bajar una escalera con varios peldaños en cada dirección. Alternativa en español: *carreras de exoesqueletos*.

FES Carreras de bicicletas, de esprín y de resistencia de los Juegos Biónicos, en las que ciclistas con lesiones en la espina dorsal pedalean en un circuito ovalado de 200 metros gracias a la asistencia de dispositivos de Estimulación Eléctrica Funcional. Alternativa en español: carreras FES de bicicletas mediante Estimulación Eléctrica Funcional.

Juegos Biónicos Denominación en español para el cybathlon que presta asistencia robótica a personas con diferentes tipos de discapacidades.

LEG Carrera de 100 metros de los Juegos Biónicos en la que participan personas con amputaciones transfemorales para salvar rampas, pendientes, escaleras y obstáculos con la ayuda de prótesis de pierna. En el recorrido deben superar pruebas como levantarse de un sofá, pasar en equilibrio por un haz estrecho, cruzar una rampa con puerta, pasear por un camino de piedras planas, recorrer un camino con distintos planos inclinados y subir y bajar una escalera con seis peldaños en cada dirección. Alternativa en español: *carreras de prótesis para la pierna*.

WHEEL Carreras de sillas de ruedas motorizadas de los Juegos Biónicos en las que personas con cuadriplejias, paraplejias y amputaciones se desplazan por un circuito para superar diversos obstáculos. El participante debe colocar más de la mitad del muslo debajo de una mesa, sortear cuatro obstáculos mediante un eslalon, cruzar una rampa con puerta, superar una superficie irregular que simula las características de un terreno adoquinado, recorrer un camino con distintos planos inclinados y subir y bajar una escalera con varios peldaños en cada dirección. Alternativa en español: carreras de sillas de ruedas motorizadas.



4

Conclusiones

De la visión que proporciona Guía del Lenguaje deportivo 2018, es posible sugerir varias conclusiones.

Primero, la importancia de la tecnología en la vida moderna y la interrelación que mantiene con el deporte, la comunicación y el estudio del idioma.

Segundo, corren tiempos para la convergencia de elementos que antaño estaban separados y que la tecnología permite fusionar en experiencias envolventes en la que tienen un gran peso las comunicaciones.

Tercero, las aplicaciones tecnológicas en el mundo del deporte alcanzan gran incidencia en aspectos relacionados con el alto rendimiento, la mejora de la condición física, el bienestar, la recuperación de accidentados y a la asistencia robótica a personas con discapacidad física, mental y sensorial.

Cuarto, la incipiente profesionalización de los videojuegos está llevando a una permanente creación de infraestructura logística y organizativa en la que cada vez intervienen más ámbitos: la telefonía, la hostelería, la psicología, el derecho, el comercio, la psicología... Está previsto su gran expansión en el decenio de los años 20 del siglo XXI, tras la inclusión de los deportes electrónicos en el programa oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno que se disputarán en Pekín en 2022.

Quinto, se abren paso nuevas costumbres en las que se mide el trabajo físico y se comparte en redes sociales desde diferentes dispositivos móviles con el fin de obtener un reconocimiento social.

Sexto, el peso del inglés en esta comunicación es abrumador y se presenta como un gran reto para el idioma español.

Es un panorama que va más allá de las modas pasajeras al que la lengua española tendrá que responder como una oportunidad de futuro.



EL AUTOR



Jesús Castañón Rodríguez (Palencia, 1964) es profesor y escritor. Doctor en filología hispánica por la Universidad de Valladolid en 1991 y doctor honoris causa por el Consejo Iberoamericano en Honor a la Calidad Educativa en 2004, dirige la página personal *Idiomaydeporte.com* desde 1999 y está especializado en comunicación, información y documentación deportiva.

De 2000 a 2017 ha sido colaborador externo de la Real Academia Española en la revisión de términos deportivos para la vigésima segunda edición del *Diccionario de la lengua española* y la primera del *Diccionario esencial de la lengua española*, así como de la Organización del Bachillerato Internacional para la *Guía de Educación Física Para los Años Intermedios* y *Orientación Adicional para Educación Física y para la Salud del Programa de los Años Intermedios*.

Entre 1999 y 2018 ha colaborado con el Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte SEUBE-FFyL-UBA (Universidad de Buenos Aires), el Grupo Científico de Documentación e Información Deportiva (Consejo Superior de Deportes de España), los grupos de investigación Global Anglicism Database (Bergen) y Lexicografía y Lexicología (Universidad de Alicante), el Grupo de Trabajo Interdisciplinario Comunicación y deporte (Centro de Estudios Olímpicos y



Ciencias Aplicadas al Deporte José Benjamín Zubiaur) y The Innsbruck Football Research Group (Universidad de Innsbruck).

De 2001 a 2017 ha participado como profesor en el Máster de Periodismo de Agencia, el Máster de Periodismo ABC-UCM y el Máster en Comunicación e información deportiva, en los títulos de Experto en Lenguaje y medios de comunicación (prensa, radio, televisión, publicidad, internet) y Experto en Comunicación deportiva, así como en actividades organizadas por el Centro de Estudios Olímpicos de Barcelona y el Centro de Estudios Olímpicos de la Universidad de Oviedo.

Autor de 19 monografías y 13 capítulos de libros sobre lengua y literatura del deporte, entre 1991 y 2018, su perfil está considerado como ensayista en el *Diccionario Espasa de la Literatura Española*.

Pertenece al Consejo Asesor de *Idiomaydeporte.com*, al Comité de Arbitraje de la publicación digital *Lecturas: Educación Física y Deportes* y al Comité Científico de las revistas *Investigación y Educación Física* y *Comunidad Virtual de Ciencias del Deporte*. De 1988 a 2018 ha llevado a cabo colaboraciones escritas y audiovisuales que han sido reproducidas en 67 medios de comunicación de 15 países diferentes: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, España, Estados Unidos, Guatemala, Honduras, México, Perú, Reino Unido, Serbia y Uruguay. Y entre 1997 y 2016 ha analizado el lenguaje deportivo en las secciones: "El deporte del lenguaje" en las emisoras malagueñas *Avance Deportivo Radio* y *Radio* 4G Málaga, "El español en el deporte" en *Elcastellano.org*, "Hinchas del idioma" en *Radio Salamanca*, "Literatura y Lingüística del deporte" en la *Comunidad Virtual Ciencias del Deporte* y "Palabras en juego" en el diario ovetense *La Nueva España*.

Su labor ha sido citada, entre otros, por la Academia Olímpica Internacional, la Agencia Efe, la Asamblea Legislativa de Costa Rica, la Asociación de Periodistas Deportivos Europeos, la Cámara de Diputados de México, la Fundación del Español Urgente BBVA, la International Association for Sports Information (IASI), la sección Iglesia y deporte del Consejo Pontificio para los Laicos y el Senado de la República de México. También, por las publicaciones Boletín de la Real Academia Española, Journal of Sport History, Puntoycoma (Boletín de la Traducción Española en las Instituciones de la Unión Europea), The International Journal of the History of Sport; así como los sitios web de la Fundación Gabriel García Márquez para el Nuevo Periodismo Iberoamericano, The International Centre for Sports Studies (CIES) y Unión Latina.

Su obra de creación literaria figura en las antologías poéticas *El gol nuestro de cada día* y *Poesía a patadas* y en la colección de relatos cortos *Futbolatos*.

Entre otros galardones, ha recibido el Premio de Poesía Deportiva Juan Antonio Samaranch en 1990, organizado por el semanario barcelonés Don Balón, y el Trofeo Rey Pelayo en 2014, que conceden el Gobierno del Principado de Asturias y la Asociación de la Prensa Deportiva del Principado de Asturias.

