

Las retransmisiones deportivas a través de Internet

Joaquín Marín Montín
Investigador Departamento Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura.
Universidad de Sevilla
jmontin@us.es

Grupo de trabajo: Cibercultura y nuevas tecnologías de la información
IX Congreso IBERCOM
Sevilla-Cádiz, 2006.

Palabras claves: Internet, deporte, retransmisión.

Desde que Internet alcanza su eclosión a finales del pasado siglo, la mayoría de las actividades económicas, sociales, políticas y culturales han ido sufriendo un proceso de transformación en los modos de comunicación. El deporte no ha permanecido ajeno a este cambio y ha encontrado en la “Red de Redes” un nuevo medio de transmisión. El impacto de Internet en el deporte ha ido desarrollando nuevas aplicaciones multimedia entre las que incluye la retransmisión de eventos deportivos, espacio hasta ahora reservado a la televisión. La cobertura de acontecimientos como los Juegos Olímpicos se amplía a otras alternativas de comunicación. En este nuevo marco la digitalización está permitiendo la integración entre los diferentes medios audiovisuales. Así el desarrollo tecnológico de la televisión, la telefonía móvil e Internet están desarrollando nuevas alternativas de difusión del deporte. En todo este escenario se plantea la cuestión legal y comercial de los derechos de emisión de eventos deportivos a través de estos nuevos dispositivos multimedia.

1. INTRODUCCIÓN

La presencia del deporte ha ido alcanzando todos los medios de comunicación social logrando su máximo desarrollo con la televisión. A diferencia de otros medios, Internet surge como parte de un proceso de incorporación de las nuevas tecnologías en el ámbito deportivo. En los últimos años se ha producido una vertiginosa expansión y desarrollo de diferentes aplicaciones de Internet en el mundo del deporte. Su desarrollo ha permitido transformar el funcionamiento de las estructuras de comunicación deportivas. La Red de Redes ha ayudado una mejora en la gestión de la información en las competiciones deportivas. A nivel de entrenamiento Internet se ha convertido en una herramienta de complemento para el análisis de los gestos técnicos. La incorporación de la tecnología informática al deporte ha posibilitado realizar evaluaciones de los movimientos técnicos de los deportistas gracias a la digitalización de las imágenes. Precisamente el uso de los medios informáticos como recurso didáctico está siendo clave para la evolución de deporte como ciencia. Este fenómeno se pone de manifiesto al detectarse el espectacular crecimiento que ha experimentado el número de portales y páginas webs sobre deportes. Buena parte de las páginas se presentan en forma de agenda, diario o calendario, incorporando bases de datos muy útiles para diferentes usos. A través de la Red tenemos la oportunidad de acceder a páginas sobre los más variados ámbitos relacionadas con el mundo de la actividad física y el deporte. Igualmente el deporte ha visto en Internet un medio valiosísimo para darse a conocer y servir de vehículo de información para los propios deportistas e instrumento de apoyo científico para los técnicos deportivos y la Ciencia del deporte. En la actualidad la mayoría de las instituciones deportivas cuentan ya con este recurso para elaborar y gestionar distintas actividades permitiéndoles una mayor expansión, “como las universidades y las grandes empresas de informática, pero también por la iniciativa de organismos como el Comité Internacional Olímpico, los comités olímpicos nacionales, los ministerios del deporte, etc” (Pablos, 2005: 38). Sin embargo como contrapartida Internet ofrece una gran redundancia de información, que también afecta al deporte. Así en el ámbito científico hay aún poca producción informativa original y bastante adaptación de las mismas informaciones, repitiéndose en algunos casos hasta errores. Esta circunstancia se deba a una falta de regularización clara de los contenidos en la Red de Redes, que también afecta al deporte.

2. WEBS SOBRE DEPORTES

Como cualquier contenido en Internet habría que establecer diferentes tipos de páginas referidas al deporte a partir la función que desempeñan:

- Información general deportiva actual.
- Institucionales de organismos deportivos.
- Grandes eventos deportivos.
- Investigación y formación científica sobre diferentes áreas del deporte.
- Comerciales.
- Otros usos.

Desde que Internet se introduce en el sector de la prensa especializada deportiva, los medios escritos de mayor tirada en Europa como *Marca*, *La gazzetta dello sport*, *L'Equipe* comenzaron a explorar las posibilidades brindadas por la Red. Hoy día la mayoría de estos medios cuentan con contenidos en Internet tanto para llegar a sus lectores como para alcanzar nuevos. Al principio estas publicaciones en la red no eran más que una extensión de la edición impresa en soporte papel. Como bien señala Antonio Alcoba, los medios impresos realizaron un esfuerzo por acomodar sus contenidos a las exigencias del nuevo medio, cuestión precisada por un estudio que llevó a crear portales con un diseño diferente propio al diario (Alcoba, 2005: 176). Sin embargo con el desarrollo tecnológico se han ido incorporando nuevas fórmulas para llegar a potenciales audiencias a través de otras redes digitales como la telefonía móvil. Por otro lado surgen también nuevos portales de información deportiva con espacio exclusivo en la Red. En España hay que destacar el caso de *Sportec*, compañía perteneciente al grupo MSL fundada en 1994 y que fue una de las primeras en desarrollar sistemas de información deportiva en Internet. Además esta compañía ha sido responsable de la digitalización de muchas federaciones y clubes deportivos españoles. *Sportec* ofrece uno de los espacios más completos sobre información deportiva, que abarca una gran cantidad de deportes con una actualización permanente de las principales noticias que se suceden a lo largo del día en el deporte. Entre algunas aplicaciones el espacio incluye la evolución en tiempo real de eventos deportivos (partidos de fútbol, carreras ciclistas,...). Por último *Sportec* contiene enlace directo a webs oficiales de las diferentes especialidades deportivas. Otro tipo de páginas Web corresponderían a aquellas instituciones de organismos públicos relacionados con el deporte. La función principal de estos espacios es ofrecer información y atención pública al ciudadano. Así en esta línea hay que mencionar la página del Consejo Superior de Deportes, máximo organismo institucional del deporte en España. A través de este espacio el interesado puede consultar entre otra información las normativas de las actividades deportivas. De manera más específica las páginas de las Federaciones deportivas facilitan información específica de cada disciplina deportiva: fútbol atletismo, natación, remo piragüismo, vela, etc. Otro ámbito de las páginas Web se refiere a los grandes eventos deportivos. Son recursos creados para la difusión de acontecimientos deportivos así como puntos de información. A finales del pasado siglo esta herramienta comenzó a formar parte de la estructura organizativa de los principales eventos, así el *Comité Internacional Olímpico* inauguró su espacio oficial en Internet en 1995 y fue al año siguiente en los Juegos Olímpicos de Atlanta cuando se aplicó por primera vez esta tecnología en el deporte a nivel global. En la actualidad no se concibe ningún gran evento deportivo sin la presencia de Internet, convirtiéndose en un medio muy eficaz de difusión tanto antes como durante el acontecimiento. Igualmente a la finalización del mismo el espacio Web suele permanecer para mostrar lo más destacado del evento deportivo. En el pasado Campeonato del Mundo de fútbol de Alemania el portal oficial creado en Internet registró una de las mayores visitas a lo largo de los meses previos, durante y después del acontecimiento. Además este espacio podía consultarse en nueve idiomas diferentes con una gran variedad de soportes (vídeos, fotografías). En otro ámbito, destinado sobre todo a la investigación científica sobre diferentes áreas del deporte, hay una gran variedad de espacios en la Red. Así la revista digital *Efdeportes* constituye un punto de referencia en la investigación deportiva a nivel iberoamericano. Su contenido principal está basado en publicaciones de artículos sobre las diversas áreas de Educación Física y Deportes. *Efdeportes* se completa además con información puntual sobre congresos y eventos científicos. La estructura del portal cuenta con recursos de navegación como buscadores, chat o suscripción al boletín de novedades. Todo ello se completa con una red de enlaces sobre temas relacionados con la investigación deportiva. En esta misma línea estaría *Sportsciences*, que se define como “el portal de los profesionales del deporte”. En esta página Web se ofrecen amplios servicios como buscadores, acceso a documentación deportiva, noticias, foros de discusión, agendas u ofertas de trabajo. Al igual que el caso anterior incluye una agenda de eventos formativos de gran interés para la comunidad científica. Otras áreas específicas de investigación del deporte como la medicina

deportiva ocupan un espacio a tener en cuenta en las webs sobre deportes. En este sentido hay que mencionar el espacio institucional en la red de la *Federación española de Medicina del deporte*. Su contenido está estructurado especialmente en aspectos formativos (cursos y congresos), enlaces a los diferentes centros de medicina deportiva españoles, buscadores y foros de discusión. Por otro lado las páginas Web comerciales en relación con el deporte son muy variadas. Entre ellas destacan sobre todo la de las grandes marcas deportivas, que cuentan con diseños muy llamativos y aplicaciones multimedia realizadas con lo más avanzada tecnología informática: *Adidas, Nike fútbol, Reebok*, etc. A muchas de estas páginas se accede a través de enlaces de otras páginas que suelen colocar *banners* como patrocinadores publicitarios. Por último el uso educativo del deporte está cada vez presente en Internet. Este es el caso del portal *Edusport* que es una página institucional dependiente del Ministerio de Educación y Ciencia sobre los contenidos de Educación Física. Esta web está dirigida especialmente al profesorado en la materia, alumnos, así como público en general interesado en el tema. Según el destinatario seleccionado varían los apartados. Así para el profesorado encontraremos: Unidades Didácticas, panel informativo, foros de opinión y recursos. Para los alumnos la información se organiza de forma más práctica.

3. EL DEPORTE EN INTERNET Y TELEVISIÓN: WEB TV

La digitalización ha permitido que en los últimos años se esté produciendo una integración entre los medios audiovisuales. Internet y la televisión digital son una clara muestra del proceso de fusión entre la telefonía, la informática y la televisión en términos de comunicación. Para Emilio Prado la televisión digital se convierte en el puente entre la televisión y la informática a través de dos formas: recibiendo servicios a través de la televisión o recibiendo la televisión a través del ordenador: "Digital television and Internet are today the clearest examples of this process of fusion between telephone, computer and television" (1999:151).

El impacto de Internet en el deporte está creciendo impulsado por el desarrollo de aplicaciones multimedia, entre las cuales se incluye la retransmisión por televisión. El desarrollo en la velocidad de las conexiones permite la transmisión de la televisión a través de Internet. Como señala Rummel mientras la televisión emite acontecimientos en directo, Internet se constituye como un medio, sobre todo interactivo, que combina la transmisión del acontecimiento con diferentes posibilidades de elección para el usuario. El formato digital ha cambiado sustancialmente las condiciones de visión de la televisión. La televisión digital ofrece una mejor imagen y calidad de sonido, se perfecciona la calidad de recepción y se multiplica la oferta de canales. Todo esto permite aumentar las posibilidades interactivas en la que la denominada "Televisión Web" (Web TV) ofrece acceso a Internet a través de una televisión que se combina con una red telefónica. En todo este nuevo escenario el deporte ha entrado a formar parte de estrategias de los programadores televisivos. En la mayoría de los países europeos la televisión digital se ha llegado a convertir en el centro de muchos debates y batallas de la misma forma que en Estados Unidos sucede con los mercados de la televisión por cable. En este contexto cada vez se han ido desarrollando más en televisión los sistemas de pago por visión (*pay per view*) y de vídeo a la carta (*video on demand*). En este sentido algunas compañías de televisión transmiten deportes de forma interactiva, con sistemas que permiten al espectador mezclar las imágenes mostradas con otros planos que el usuario desee así como elegir repeticiones cuando lo desee. Estos sistemas de visión empezaron a utilizarse por primera vez en Québec (Canadá) en la década de los noventa del pasado siglo y se aplicaron en los partidos de Hockey Hielo, convirtiéndose en uno de los programas con más éxito entre los suscriptores. Otras experiencias realizadas han sido en la Fórmula 1 donde el espectador contratando el servicio podía recibir datos informáticos, ver las cámaras de pista o las cámaras de boxes, de la cabeza de carrera, etc. En España la plataforma *Vía Digital* ofrecía a sus abonados servicios interactivos en los partidos de fútbol de la Liga y de la *UEFA Champions League* en la temporada 1999-2000. De esta forma los espectadores podían ver de forma simultánea a la emisión de los partidos así como sus estadísticas. En los encuentros de *Champions* el sistema permitía simultanear hasta tres encuentros en directo de cada jornada gracias a la multipantalla interactiva. Se llegó incluso a ofrecer de forma experimental la posibilidad al espectador de que pudiera cambiar de cámara, aunque el resultado no fue el esperado. Poco a poco la televisión digital está permitiendo transformar los deportes en una especie de videojuegos para el espectador.

En el otro lado, Internet ha ido desarrollando cada vez más las emisiones de televisión. Históricamente los Juegos Olímpicos de invierno de Nagano (1998) fueron los primeros en retransmitirse por el sistema "Webcast". De esta forma se ofreció a la audiencia las

competiciones olímpicas a la carta. La página web oficial de los Juegos de Nagano llegó a registrar cerca de 650 millones de consultas durante los 16 días de duración del evento deportivo. Dos años más tarde en los Juegos Olímpicos de verano en Sidney, bautizados por algunos como los “Juegos Olímpicos de Internet”, el Comité Olímpico Internacional tomó la determinación de prohibir la emisión de imágenes en movimiento. La medida respondía para así proteger los millonarios derechos de televisión que en gran parte sufragan este evento. Precisamente este es uno de los grandes problemas que se presentan en Internet, ya que la mayoría de los grandes eventos deportivos cuentan con acuerdos televisivos que podrían correr peligro en el caso en que fuesen retransmitidos por la Red. Hasta el momento la televisión es un medio más rentable en términos económicos para los patrocinadores que Internet donde es más difícil de controlar la territorialidad de los espectadores. La emisión por Internet en directo de acontecimientos deportivos está reservada aún a disciplinas y eventos con audiencias más minoritarias. Sin embargo televisión e Internet son los dos medios de comunicación que más han revolucionado la captación del deporte en los últimos años y aunque en algunos casos ambos compitan también se necesitan el uno al otro pudiéndose cumplimentar. Por tanto no sería pretencioso afirmar que en un futuro cercano ambos medios se unan originando una auténtica revolución.

4. ANÁLISIS DE CONTENIDOS WEBCAST. LAS RETRANSMISIONES DE TRIATLÓN:

Una vez descritas las dos formas por la que las que Internet y la televisión se unen para emitir contenidos en relación con el deporte, vamos a analizar un caso concreto. Para ello hemos seleccionado las retransmisiones que se realizan de triatlón a través de Internet. El triatlón es un deporte de creación reciente y que forma parte del programa olímpico desde los Juegos de Sidney 2000. Esta disciplina deportiva se basa en la combinación de la natación, el ciclismo y la carrera. Se disputa sobre diferentes distancias siendo la olímpica de 1500 m (natación), 40 km (ciclismo) y 10 km (carrera). La reunión de los tres deportes en uno ofrece un resultado muy espectacular para su cobertura televisiva. Como ha sucedido con otros deportes, el triatlón también ha tenido que adaptarse a la televisión. Para ello algunas reglas han debido modificarse para favorecer su presencia televisiva. Así inicialmente en el triatlón el segmento ciclista se disputaba manteniendo una distancia de seguridad entre los triatletas no permitiéndose formar grupos. Esta regla se cambió para favorecer la creación de grupos que imprimieran más velocidad a la competición. Por otro lado, el escenario donde se disputa el triatlón está distribuido en tres espacios: El segmento acuático se realiza normalmente en espacios acuáticos naturales (mar, lagos, ríos,...); el se lleva a cabo en carreteras de los alrededores; el ciclismo y la carrera a pie en trazados cercanos a la zona. La denominada “zona de boxes” sirve de transición entre las tres disciplinas. En las grandes competiciones internacionales el área de transición está diseñada con elementos que sean atractivos para la televisión, colocándose grandes alfombras de un color azul para ser vista con la mayor claridad en televisión. La Federación Internacional de Triatlón (ITU) es el organismo que regula las competiciones de este deporte. El triatlón es uno de los deportes que mejor se ha adaptado a las nuevas tecnologías, que incluye su difusión por Internet. En este sentido la Federación Internacional de Triatlón ha creado un sistema de retransmisión de las grandes pruebas internacionales a través de Internet denominado “Tricast” y exclusivo de este deporte. El sistema está basado en la tecnología “Streaming”, que se basa en la transmisión de vídeo en tiempo real a través de Internet. El ancho de banda disponible de cada conexión de los usuarios condiciona la fluidez de la señal en la recepción del sistema. Recientemente se ha incorporado además la posibilidad de transferir y descargar los contenidos en dispositivos portátiles.

La tecnología “Tricast” permite hasta el momento elegir al usuario dos tipos de opciones:

- 1) “Tricast Video highlights”. Consiste en un resumen de los mejores momentos de la prueba y que está disponible en menos de veinticuatro horas tras de la celebración de la competición. Este bloque se completa con entrevistas, información sobre entrenamiento y nutrición comentado por deportistas.
- 2) “Tricast Live”. Esta opción permite seguir toda la competición en directo y en tiempo real a través de la Web oficial de la ITU “triathlon.org”. Esta modalidad va acompañada de comentarios, fotografías, textos y todas las clasificaciones de las competiciones de la Copa del Mundo.

Vamos a pasar a describir del sistema “Tricast Live” una serie de aspectos. La estructura de pantalla permite seguir diversas informaciones en directo de la prueba. En la primera mitad de

la zona superior izquierda se encuentra el espacio sobre el que se proyectan las imágenes de la competición. A la derecha encontramos la clasificación de los competidores en tiempo real durante toda la prueba así como los distintos parciales en cada paso. Esta tecnología es posible gracias al sistema de cronometraje de tiempo a través de un chip que llevan los triatletas en el tobillo de una de las piernas. La parte inferior de la pantalla completa le información de los tiempos. Desde el punto de vista de la realización de las imágenes podemos apreciar como no se utilizan tantos planos generales como en el medio televisivo y se opta por planos más cortos, adecuados para su recepción en las pantallas de los ordenadores. Los triatletas llevan una vestimenta con sus nombres así como las iniciales del país al que pertenecen. Ej. Atkinson AUS. De esta forma se favorece una mejor identificación y apreciación en la retransmisión. Las cámaras que se utilizan para cubrir el evento están situadas en diferentes ubicaciones alrededor de los circuitos y sobre distintos soportes. En la parte de natación una cámara se coloca en una embarcación para seguir de cerca la cabeza de carrera. Antes de salir del agua hay una cámara que muestra la entrada en los boxes de los triatletas dirigiéndose a realizar la primera transición. El segmento del ciclismo es cubierto desde distintos puntos del circuito hasta llegar nuevamente a la zona de boxes donde se realiza la segunda transición.

Finalmente la carrera a pie emplea cámaras repartidas sobre distintas partes del itinerario.

La entrada a meta del primer clasificado recoge un plano frontal del ganador pasando la cinta, que lleva el anagrama de la Federación Internacional de Triatlón y que se coloca para que pueda ser apreciada con todo detalle en la retransmisión.

Tricast™ LIVE! 2006 ITU Mooloolaba Triathlon World Cup
0 Days:0 Hours:00 Minutes:00 Seconds

Live Timing | Live Images | Start Lists | Rankings | World Cup

Playing 1844 kbps (s) Choose Bandwidth

Women - Finish (Run 10,00 km)

1	V. FERNANDES (POR)	1:59:43
2	J. FRANZMANN (GER)	+ 1:04
3	L. BENNETT (USA)	+ 1:19
4	R. LISK (GER)	+ 1:54
5	T. HAIBOECK (AUT)	+ 2:03
6	A. MURUA (ESP)	+ 2:16
7	I. ABYSOYA (RUS)	+ 2:56
8	H. WANG (CHN)	+ 2:57

Men - Finish (Run 10,00 km)

1	V. POLIKARPENKO (UKR)	1:47:33
2	J. GOMEZ (ESP)	+ 0:03
3	B. PAIS (POR)	+ 0:27
4	D. DELLOW (AUS)	+ 1:10
5	A. GLUSHCHENKO (UKR)	+ 1:23
6	I. RANA (ESP)	+ 1:36
7	S. RIEDERER (SUI)	+ 1:39
8	D. MARQUES (POR)	+ 1:45

01:51:37 : Andrew Johns (GBR) comes tenth
 01:51:16 : Mark Fretta (USA) comes ninth
 01:51:12 : Matt Hopper (AUS) comes eight
 01:51:07 : Shane Reed (NZL) comes seventh
 01:50:56 : Peter Robertson (AUS) comes sixth
 01:50:30 : William Clarke (GBR) comes fifth
 01:50:05 : Kris Gemmell (NZL) comes fourth
 01:49:58 : Courtney Atkinson (AUS) takes third place
 01:49:45 : Hunter Kemper (USA) takes second place
 01:49:43 : Bevan Docherty (NZL) wins the 2006 ITU Mooloolaba Triathlon World Cup
 01:42:30 : Atkinson and Kemper are first and second respectively but amazingly Bevan Docherty is in

Sistema Tricast. Fuente: www.triathlon.org

5. LA INTEGRACIÓN MULTIMEDIA EN LA CAPTACIÓN DEL DEPORTE

El ejemplo descrito anteriormente de una retransmisión de Internet puede indicarnos cual será la tendencia en los próximos años en relación al deporte. Tal como indicamos con anterioridad las instituciones del deporte usan Internet para dar a conocer sus actividades. Un caso singular es el Comité Paralímpico Internacional que cuenta en su portal de Internet con una herramienta (ParalympicSport.TV) para transmitir en directo competiciones de diferentes disciplinas deportivas. La página ofrece además la posibilidad de ver resúmenes y búsquedas a modo de archivo de acontecimientos ya celebrados.

La televisión interactiva es ya una realidad tecnológicamente posible impulsada gracias a Internet. Hay canales de televisión como *Eurosport* que basan gran parte de su funcionamiento en la combinación del medio televisivo con su *web site*. Así en los últimos Juegos Olímpicos de invierno, celebrados en Turín, *Eurosport* se convirtió por primera vez en la

televisión oficial de unos Juegos. En este evento olímpico el portal de Internet cumplió una importante función de complemento e información a las imágenes de televisión. Por otro lado en los últimos años las retransmisiones televisivas en *Eurosport* del *Tour de Francia* y *La Vuelta a España* van acompañadas de un foro en el portal de Internet denominado “preguntas a los comentaristas”. En este espacio se ofrece la posibilidad a los espectadores que participen a través de preguntas que son respondidas en directo durante el transcurso de la retransmisión televisiva.

Pero es sobre todo en Estados Unidos donde los medios televisivos se han ido adaptando cada vez más a su integración con Internet permitiendo además una nueva alternativa de mercado para la publicidad. Los anuncios emitidos en Internet son distintos de los que se colocan en televisión ya que se dirige a otro tipo de espectadores, muchos de los cuales están realizando simultáneamente otras actividades, como estar trabajando en oficinas. Así en la pasada edición de la fase final de la Liga universitaria de baloncesto *NCAA* conocida como “March Madness”, su retransmisión sirvió para que la cadena de televisión *CBS*, poseedora de los derechos exclusivos del Campeonato, mostrase de forma gratuita por Internet los partidos de baloncesto. El resultado supuso un histórico récord de audiencia con 1,2 millones de espectadores, cifra inusual para un medio de tan corta edad como Internet.

Además de la televisión, la radio digital se ha ido incorporando a todo este proceso integrador multimedia en la captación del deporte. Las radios temáticas de deportes cuentan habitualmente con portales en Internet tanto emisoras que emiten a través de ondas como las que lo hacen exclusivamente en la Red. En este sentido el número de estaciones de radio en Internet está incrementándose a una gran velocidad. Tal como señala Antonio Checa en Estados Unidos son ya más de cincuenta y en países como Canadá y Australia las emisoras se sitúan sobre todo en las grandes ciudades.

Otro ejemplo de toda esta integración de medios lo constituye el portal de Internet de *ESPN*, compañía televisiva norteamericana con una gran tradición en los deportes. Este portal aún en su espacio información textual, video y radio. Además la página ofrece la opción de ser seguida en español y ser recibida a través de la telefonía móvil. Precisamente la telefonía móvil va a ser un medio que se integrará en el nuevo marco comunicativo del deporte. En los “X Campeonatos de Europa de atletismo” celebrados en el año 2005 en Helsinki la compañía pública finlandesa de radio y televisión (*YLE*), ofreció a los usuarios la posibilidad de recibir el evento deportivo a través del teléfono móvil. Era la primera vez que se retransmitía un acontecimiento deportivo a través de la telefonía móvil. Además la tecnología incluía varios canales de televisión. La oferta se completaba además con acceso a Internet a la página Web oficial del Campeonato a través del terminal telefónico. En este contexto, la transformación de la telefonía móvil como dispositivo multimedia forma parte de todo este proceso integrador de los medios de comunicación. De ahí que ya se estén planteando los derechos de emisión de los deportes a través de este dispositivo. Algunas federaciones deportivas, patrocinadores y organizadores de eventos están realizando ya preacuerdos con vistas a la predecir la futura emisión audiovisual a través de los teléfonos móviles. Los derechos incluirían desde cobertura en vivo de los acontecimientos a resúmenes y datos del evento: “Properties, rights acquired (live coverage, post-event highlights, as-live clips etc) and the duration of the deals are all detailed, with the help of a wide range of quick-reference tables graphs and charts”.

Los próximos Juegos Olímpicos de Pekín podrán seguirse en directo en alta resolución a través de dispositivos multimedia como teléfonos móviles, MP4 ó cámaras digitales. De momento este servicio está pensado para ser recibido sólo para los habitantes de Pekín aunque es de esperar que se realicen acuerdos con distintas compañías de teléfonos móviles para así alcanzar una mayor extensión. Ante este nuevo panorama multimedia una de las cuestiones que se plantean es, ¿Cómo se adapta la realización de televisión a la hora de captar el deporte?.

El deporte se ha ido transformando para favorecer su retransmisión televisiva pero ahora lo deberá hacer también pensando en los nuevos medios Internet y la telefonía móvil. En este sentido el soporte va a ser determinante a la hora de planificar y diseñar los aspectos de las retransmisiones deportivas según se quieran ver aspectos generales o detalles.



ParalympicSport.TV. Disponible en www.paralympic.org

BIBLIOGRAFÍA

- ALCOBA, Antonio (2005). *Periodismo deportivo*. Síntesis, Madrid.
- CHECA, A. (2005). "La radio deportiva al inicio del siglo XXI", en MARÍN, J. (ed.): *Comunicación y Deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Comunicación Social Ediciones y publicaciones, Sevilla.
- GUTERMAN, T. (1998). *Informática y deporte*. Inde, Barcelona.
- PABLOS, J. (2001). "Deporte y nuevas tecnologías de la información y la comunicación" en Edusport, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Disponible en: <http://iris.cnice.mecd.es/edfisica>.
- PRADO, E. (1999). "New forms of Television" en *Television and the Olympic Games, Lausanne: The New Era*. Laussane.
- SÁNCHEZ, A. (1999). "La informática en el deporte" en *Revista DYNA*, Julio-Agosto-Septiembre. Bilbao.
- RUMMEL, M. (1998): *Producción de vídeo digital para multimedia*. Paraninfo, Madrid.

PÁGINAS WEBS

- ADIDAS. <http://www.adidas.com>
- CAMPEONATO DEL MUNDO DE FÚTBOL ALEMANIA 2006. <http://fifaworldcup.yahoo.com>
- CBS SPORTLINE. <http://www.sportsline.com>
- COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL. <http://www.olympic.org>
- COMITÉ PARAOLÍMPICO INTERNACIONAL. <http://www.paralympic.org>
- CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES. <http://www.csd.mec.es>
- EDUSPORT. <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica>
- EF DEPORTES. <http://www.efdeportes.com>
- ESPN. <http://espn.go.com>
- EUROSPORT. <http://www.eurosport.es>
- FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE MEDICINA DEL DEPORTE <http://www.femede.es>

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TRIATLÓN (ITU). <http://www.triathlon.org>
HELSINKI IAAF WORLD CHAMPIONSHIPS 2005.
<http://mobiletv.nokia.com/news/events/helsinki05.php>

NIKE FÚTBOL. <http://nikefootball.nike.com>

REEBOK ESPAÑA. <http://www.rbk.com/es>

SPORTEC. <http://www.sportec.com>

SPORTSCIENCES. <http://sportsciences.com/es>

SPORTCAL. "Mobile Sports Rights in Europe 2006" en *Sportcal Global Communications Limited*. Disponible en:

http://www.sportcal.com/commerce/docs/Mobile_Sports_Rights_2006_Contents_Summary.asp

VIA DIGITAL. "Servicios Interactivos en Vía Digital". Disponible en:
www.liderdigital.com/documentos/servicios_interactivos_via_digital.doc