

Futbol, espectáculo global

タイトル(その他言語)	サッカー、グローバル・スペクタクル
著者	Castellano Paulis Julen, Ruiz de Arcaute Graciano Javier
journal or publication title	Globalizacion y deporte tradicional
page range	122-139
year	2012-08-06
URL	http://id.nii.ac.jp/1085/00000829/



Fútbol, espectáculo global

Julen Castellano Paulis

Javier Ruiz de Arcaute Graciano

Departamento de Educación Física y Deportiva
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Índice

1. Introducción
2. Orígenes del fútbol contemporáneo y motivos de su expansión
3. El fútbol en el siglo XXI
 - 3.1. Fútbol y negocio: la transnacionalización
 - 3.2. Fútbol e investigación: la estandarización
 - 3.3. Fútbol y futbolistas: la multiculturalidad
4. Reflexiones finales entorno a la globalización de la acción de juego en fútbol
5. Referencias

1. Introducción

El lema de Joseph Blatter¹, actual presidente de la FIFA, “*Por el juego. Por el mundo*”, refleja una clara realidad: la destacada omnipresencia del fútbol en el mundo. Evidencia también un objetivo preciso: ‘conquistar’ el globo terráqueo, hacer del balompié el ‘corazón que mueve el planeta’, respaldado por su posición de líder como *deporte favorito* entre los mundanos (FIFA, 2009). Si bien es verdad que la *globalización*² ha actuado sobre el fútbol, también el balompié ha sido un factor especialmente dinámico en lo referente a los cambios globales (Robertson y Giulianotti, 2006).

Algo debe tener el fútbol que es capaz de reunir cada fin de semana a millones de curiosos, aficionados, seguidores y fanáticos en los estadios de fútbol de prácticamente todo el mundo. Si sumamos el número de espectadores televisivos, oyentes de radio y conectados *online* la cifra se multiplica. Se trate de un fenómeno antropológico con variantes en diversas culturas o de un acontecimiento histórico originado en Europa occidental (Dunning, 1999), hablamos, sin duda, de un fenómeno planetario por excelencia. La diversidad de sensaciones que suscita, las pasiones que provoca, así como su impacto social y político, lo ponen en boca de todos. El fútbol se ha convertido en una verdadera manifestación de masas, que va mucho más allá de lo deportivo. El fútbol se halla presente, de manera explícita o implícita, en muchas cuestiones de la vida. Junto con la meteorología, el fútbol constituye el paradigma de la mayoría de las conversaciones sociales (Robertson y Giulianotti, 2006). Hace ya unas décadas el ex-entrenador del Liverpool, Bill Shankly, en una entrevista concedida al diario *Sunday Times* el 4 de octubre de 1981, afirmó que *some*

¹ Para el Presidente de la FIFA, *el fútbol - deporte de equipo por excelencia - significa educación, formación de carácter, espíritu de lucha, además de respeto mutuo y disciplina. Aunado al espíritu de la deportividad, el fútbol deberá contribuir a un mejor entendimiento entre los pueblos de la tierra* (FIFA, 2009).

² **La globalización se entiende como la internacionalización de la economía de mercado e implica el aumento en la racionalización de la organización de la producción y el consumo a escala global.**

people think football is a matter of life and death... I can assure them it is much more serious than that (http://en.wikipedia.org/wiki/Association_football_culture).

En el texto que presentamos nos centraremos en el fútbol contemporáneo. Indagaremos sobre el rol que juega el fútbol en la sociedad globalizada, dando una visión del fútbol como espectáculo total, e intentaremos poner sobre la mesa algunos de los motivos que se consideran responsables, directos o indirectos, de la expansión de este juego y de su aceptación popular. Sencillo en sus reglas pero complejo en su entramado social, económico y político, que le ha elevado incluso al rango de 'cuestión de Estado', el fútbol se ha visto implicado en una serie de procesos que lo han convertido en un elemento importante de la cultura mundial (Darby, 2000). Abordaremos cuestiones tales como, primero, la movilización de capital y mano de obra (y, por lo tanto, los flujos culturales); segundo, el avance en la investigación aplicada; y, tercero, el trasiego de jugadores y culturas hacia las competiciones y ligas más potentes del planeta.

En primer lugar, prestaremos especial atención al aspecto financiero del fútbol. Como muestra un botón: según las estimaciones de la UNESCO, que ha pedido a la FIFA un pellizco del 0.4 % para dedicarlo a la escolarización de niños en países pobres, el Mundial de 2010 generará unos ingresos superiores a los 560 millones de euros, si bien los impactos pronosticados y los reales no siempre coinciden (John y Wolfram, 2004). Pero el fútbol arrastra mucho más dinero de manera indirecta del que mueve internamente. Las empresas transnacionales que patrocinan equipos y selecciones tienen gran parte de culpa.

En segundo lugar hablaremos del interés con que el mundo científico ha adoptado el fútbol como objeto de estudio. Desde diferentes posicionamientos analíticos, metodológicos, y técnicos, los investigadores se acercan a este deporte de masas para describir y explicar la evolución y el resultado del juego, y tal vez, con el tiempo, también predecirlos (McGarry et al., 2002). Con la deportivización como telón de fondo (Parlebas, 2001), las nuevas tecnologías se empeñan en domesticar tanto el entorno físico como el entorno social del fútbol, orientándolo hacia la homogeneización y la estandarización y reduciendo los factores que puedan implicar incertidumbre, efectos aleatorios o riesgo corporal. Para ello se emplaza a cada espectador en su asiento, se cubren los estadios, se domestica el terreno de juego, se tecnifica el móvil, etc. Aún así, los deportes de equipo son actividades complejas que envuelven multitud elementos y nexos (los jugadores y sus interacciones), cuyo comportamiento parece no responder al *modelo general lineal*, lo que obliga a abordar su investigación desde el doble eje de la multidimensionalidad y la transdisciplinariedad. Además, se nos plantea el interrogante de saber si la investigación que se promueve en la sociedad moderna ayuda a mejorar el fútbol o lo aleja de su esencia, el juego y el puro contenido de divertimento que lo vio nacer.

Finalmente, trataremos sobre el trasvase de jugadores y entrenadores hacia ligas superiores (de mayor prestigio y mejor recompensadas económicamente), favorecido por la liberalización normativa (véase por ejemplo, el caso *Bosman*) e intensificado por los flujos migratorios internacionales, que ha creado una nueva realidad futbolística que evoluciona de la multiculturalidad hacia la transculturalidad. Como consecuencia, los partidos entre selecciones nacionales ya no pueden considerarse competiciones entre culturas, como antaño. La diversidad e integración de clases sociales, razas, credos religiosos o ideologías políticas conforman el nuevo panorama.

El objetivo de este ensayo es argumentar, a partir del análisis de ciertos aspectos económicos, de investigación y socioculturales, que el estado general de globalización del fútbol hace más patente el predominio de la *lógica interna* del juego (Parlebas, 2001) sobre lógicas externas vinculadas a culturas y necesidades de identificación locales. En su práctica más internacional y de rendimiento más elevado, la *lógica interna* del juego parece estar ganando la partida, revelando así la relativa independencia de la acción de juego en fútbol, que se muestra en su constante evolución de la diversidad hacia la unicidad.

2. Orígenes del fútbol contemporáneo y motivos de su expansión

A menudo se atribuye la amplia difusión del fútbol al hecho de que se trata de un juego relativamente fácil de reproducir, por la simplicidad de sus reglas. Refuerza esta hipótesis la emergencia en diversas culturas de juegos de pelota que pudieran parecerse al fútbol, tales como los juegos mesoamericanos de pelota, el kemari japonés o la

esferomaquia griega. Sin embargo, sólo el *Tsu chu* chino, que se jugaba con una pelota de trapo llena de pelo de caballo, con el pie y sin usar las manos (Galeano, 2006), así como algunos juegos inuit tales como el Akraurak o el Aqijut, guardan cierto parecido con el fútbol actual.

Pero, sin duda, el fútbol asociación tiene su origen en Europa. A partir del siglo IX emergieron en Irlanda, Escocia, Inglaterra, Bretaña y Normandía, juegos de *mob football* en los que dos muchedumbres se enfrentaban en un combate sin cuartel por llevar la pelota a sus respectivas metas, que distaban entre sí varios kilómetros, y que constituían un “*medio violento y divertido de expresar conflictividad entre grupos rivales, que les da la posibilidad de confirmar una dimensión de superioridad e inferioridad relativas*” (Dunning, 1999, p. 101).

Por otra parte, nos encontramos también con juegos más organizados, que tal vez tengan origen en el *harpastum* romano, tales como el *calcio* florentino y diversos juegos ingleses, con equipos formados por el mismo número de jugadores y un espacio de juego delimitado.

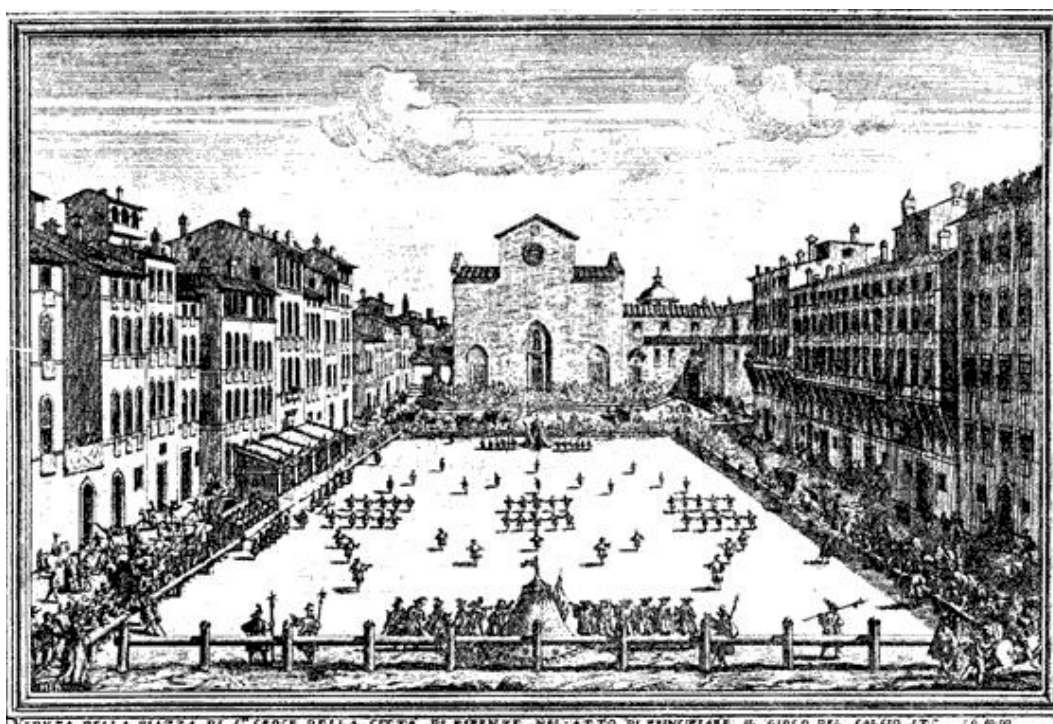


Figura 1. Il calcio fiorentino in piazza Santa Croce a Firenze nel 1688. tomado de Pietro di Lorenzo Bini (ed.), *Memorie del calcio fiorentino tratte da diverse scritture e dedicate all'altre serenissime di Ferdinando Principe di Toscana e Violante Beatrice di Baviera*, Firenze, Stamperia di S.A.S. alla Condotta, [1688].

Aunque estos juegos de fútbol no participaron del desarrollo que el cricket, la hípica o el boxeo tuvieron en Inglaterra en el siglo XVIII, ni las clases medias crearon clubs de fútbol hasta mediados del XIX, diversos tipos de clubs locales y propietarios de *pubs* promovieron partidos bajo la forma de desafíos y apuestas. Muchos de estos partidos mostraban ya la mayor parte de los rasgos señalados por Dunning y Sheard (1979) como característicos de los deportes modernos, con reglamentos sofisticados, árbitros, jugadores elegidos en función de su habilidad, etc. Esta cultura deportiva se desarrolló especialmente en las zonas industrializadas del Norte, dando lugar a la primera “cultura futbolística” de Inglaterra (Harvey, 2005) cuando las reglas del Sheffield FC, recogidas por escrito en 1858, fueron adoptadas por los clubs de la región, organizándose encuentros regulares.

A partir de 1840 las instituciones educativas encargadas de la formación de las élites inglesas (las *public schools* y las universidades de Cambridge y Oxford) cambiaron su actitud respecto a los juegos deportivos que realizaban sus alumnos, y comenzaron a potenciarlos. En cada una de estas instituciones se habían desarrollado modalidades particulares de fútbol, y los alumnos y egresados desarrollaron tal apego a sus reglas

distintivas que los intentos de unificación no prosperaron. Ni siquiera los reglamentos de Cambridge³ tuvieron continuidad.

Esta fragmentación característica se trasladó a los clubes que los egresados formaron en el entorno de Londres y los condados circundantes, a los que se trasladaría el grueso de la actividad futbolística inglesa en la década de los sesenta. De hecho, el intento de la *Football Association* (FA) de crear en 1863 un reglamento único fracasó, al rechazar que el balón puede ser transportado en las manos, así como el *hacking* o patada en la espinilla y provocar así que los clubes partidarios del juego de *Rugby* abandonaron la asociación, que contó con muy pocos afiliados en sus primeros años de existencia. Hay que señalar que varias de las reglas adoptadas por la FA tuvieron que ser modificadas, adoptando influencias de las reglas del *Sheffield FC*, que habían demostrado su viabilidad para organizar campeonatos en el Norte (Harvey, 2005).

La imagen del fútbol asociación practicado por los *gentlemen* (Figura 2), creció a un ritmo vertiginoso, geográficamente en una primera fase (en el último cuarto del siglo XIX), lo que le permitió contar con 50 nuevas afiliaciones a la Asociación en un intervalo de no más de 10 años. A diferencia del *Rugby*, el fútbol venció pronto la resistencia a la profesionalización, y con ello se abrió a la participación de jugadores de las clases inferiores (Wahl 1997, p. 25). En la final de la *Cup* de 1883 el *Blackburn*, un equipo de obreros, venció a *Eton*, iniciando el declive de los equipos amateurs. En 1900 el fútbol sigue siendo muy rudo, a pesar de lo cual, estrenando el siglo XX, ya tiene una repercusión mundial. En todo el planeta nacían asociaciones y federaciones de fútbol y, finalmente, en mayo de 1904 la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) fue fundada en París.



Figura 2. Representación de un partido de fútbol del siglo XIX disputado por *gentlemen* (http://rugby-pioneers.blogspot.com/rugby/6_not_so_rugby/).

³ Se dice que la Public School de Eton posee el más antiguo conjunto de reglas futbolísticas conocidas. En 1846 se realizó el primer intento serio de consensuar y establecer un único reglamento. Fue promovido por H. de Winton y J.C. Thring en la Universidad de Cambridge. Llegaron a un acuerdo y formularon diez reglas conocidas como 'las reglas de Cambridge' y que Thring describió como "el juego sencillo". En 1848 se contempla el golpe franco, que está recogido en las reglas de Cambridge. No obstante, diez años más tarde los partidos se jugaban segregadamente, con reglamentos particulares de las distintas *public schools*, volviéndose a elaborar nuevas reglas comunes en 1863., para las competiciones entre los diversos colegios de la Universidad.

El fútbol y la sociedad industrial van de la mano (Martínez, 2008). Con ellos el profesionalismo que desde finales del siglo XIX no ha hecho sino crecer. El ferrocarril fue uno de los inductores en la década de los 80 y 90 de 1900, en Inglaterra, y décadas más tarde en Latinoamérica. Una vez conquistado el corazón y la mente de los británicos el fútbol inició su diáspora. La emigración de trabajadores cualificados desde Inglaterra a países europeos facilitó que realizasen las funciones de misioneros culturales. *A pesar de tratarse de un producto cultural previamente <<importado>>, el fútbol fue apropiado como tradición local y convertido en un elemento útil para estimular la integración simbólica tan necesaria para la conformación de las identidades* (Villena, 2002, p. 149).

El fútbol ha ido traspasando fronteras y cruzando océanos, para ir poco a poco conquistando el mundo. La evolución del juego está íntimamente ligada a la propia evolución de la sociedad, y coincide con la tercera fase de la globalización propuesta por Robertson, la etapa de *expansión*⁴, donde los puntos de referencia básicos son los individuos y las naciones (Robertson y Giulianotti, 2006). En su expansión han influido factores tan diversos como la industrialización y sus consecuencias respecto al ocio popular (el *sábado inglés*) o el llamado “cristianismo muscular” una ideología que pretendía utilizar el deporte como forma de entrenamiento espiritual para la moralización de las masas por parte de los clérigos y por los misioneros que enviaron los ingleses a sus colonias (Dunning, 1999).

El fútbol cobró aún mayor ímpetu con el cambio en la normativa del fuera de juego en 1925, destinada a facilitar la realización de mayor número de goles para atraer más espectadores a los campos, así como con la disputa de la primera Copa Mundial en 1930. A mediados de siglo XX la FIFA contaba ya con 95 asociaciones (Dunning, 1999). El fútbol entra de este modo en la cuarta fase de la globalización, la *lucha por la hegemonía* (Robertson y Giulianotti, 2006). La FIFA se fue estructurando y organizando paulatinamente, adaptándose a las nuevas demandas para consolidarse en el mundo.

A mediados del siglo XX, el fuerte despliegue de la cobertura mediática ayudó a expandir la ‘plaga futbolera’. El acercamiento del fútbol a los hogares en el mundial de Suiza 1954, la era digital de la TV en la década de los 70 y las nuevas tecnologías de la información y comunicación de los años 80-90, han hecho del fútbol un espectáculo global.

⁴ Las cinco fases históricas de la globalización propuestas por Robertson son:

- a. La primera, la fase *inicial* (desde principios del siglo XV hasta mediados del siglo XVIII), incluye la expansión del catolicismo en el mundo, el nacimiento de las naciones, el heliocentrismo, los viajes de los “descubrimientos”, la primera distribución del mundo y la elaboración de ideas con relación al individuo y a la humanidad.
- b. La segunda, la fase de *desarrollo* (desde mediados del siglo XVIII hasta la década de 1870), presenta el modelo de los estados-nación emergente en casi todas las partes del mundo, junto con avances en las relaciones internacionales, marcos legales, sistemas de comunicación, concepciones de ciudadanía y humanidad, el papel internacional de las sociedades fuera de Europa y las primeras exposiciones y museos internacionales.
- c. La tercera, la fase de *expansión* (desde la década de 1870 hasta mediados de los años 1920), anuncia la cristalización definitiva de los cuatro “puntos de referencia básicos” de la globalización, que son los propios *individuos*, las sociedades nacionales (*Estadosnación*), el sistema mundial de naciones (*relaciones internacionales*) y la *humanidad*.
- d. La cuarta, la fase de *lucha por la hegemonía* (década de 1920 hasta finales de la década de 1960), fue testigo de crecientes tensiones militares. La Liga de Naciones intenta formalizar un gobierno mundial y unos principios de autodeterminación nacional antes de la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente, comienza la Guerra Fría y surge el Tercer Mundo y el Holocausto y las bombas atómicas provocan sentimientos de amenaza a la humanidad.
- e. La quinta, la fase de *incertidumbre* (finales de los años 1960 hasta la fecha), muestra gran conciencia mundial: valores “postmaterialistas”, derechos civiles y humanos, preocupación por el medio ambiente, nociones de ciudadanía mundial e ideas sobre la diferencia entre identidades. La Guerra Fría llega a su fin, el sistema internacional empieza a ser “fluido” y el concepto de etnia adquiere mayor importancia. El Islam emerge como una fuerza “desglobalizante” (pero también “reglobalizante”). Las organizaciones internacionales adquieren más fuerza y un papel más destacado, como las organizaciones no gubernamentales (ONG), las cadenas mundiales de telecomunicación y las empresas transnacionales.

Esta nueva dimensión espacio-temporal, donde los resultados, imágenes y comentarios son accesibles en tiempo real, (dando prioridad a lo visual y a la inmediatez, característica de la sociedad contemporánea), ha otorgado al fútbol un papel central en el consumo de ocio. La reciente incorporación de los países asiáticos⁵ ha marcado la mundialización definitiva del fútbol, convirtiéndolo en una práctica y una afición multclasista, multigenéro, transgeneracional, y transnacional (Villena, 2002). Instrumento de fascismos, liberalismos, nacionalismos o internacionalismos, el fútbol ha llegado a ser un instrumento de gobierno en varias partes del mundo, pero también ha sido utilizado para la difusión de reivindicaciones políticas. La relación del fútbol con las identidades es tal que hay quien propone añadir el equipo nacional de fútbol a los tres elementos tradicionales de la definición de un estado (territorio, población y gobierno) (Boniface 2002, p. 63), si bien la globalización podría venir a deteriorar esta relación (Villena, 2002).

En la actualidad, las asociaciones nacionales están afiliadas a una de las 6 confederaciones existentes, casi una por continente⁶. Con 209 federaciones nacionales o asociaciones a fecha de 2009, la FIFA cuenta con más miembros que la propia ONU (Figura 3). Según las cifras de la FIFA (*Big Count* 2006, www.fifa.com) hay 265 millones de jugadores en el mundo (85 en Asia, 62 en Europa, 46 en África, 43 en América y el Caribe, 27 en Sur América, y 0.5 en Oceanía); aunque únicamente hay 38 millones registrados o con licencia.

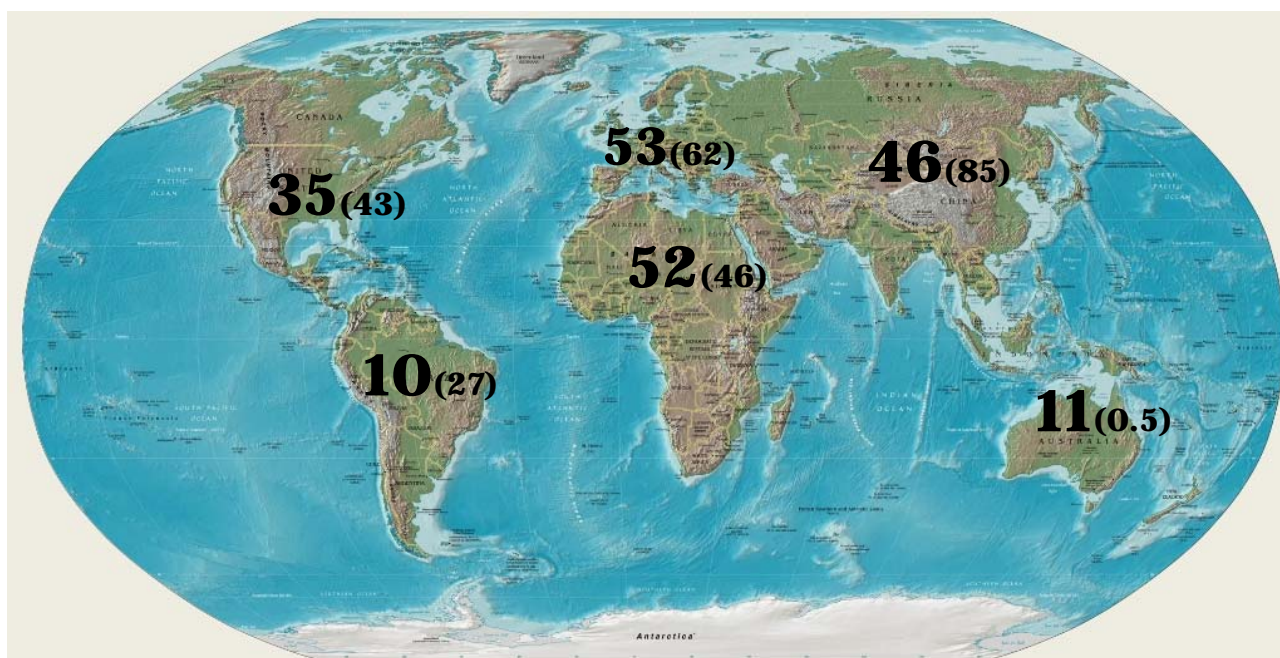


Figura 3. Distribución de las asociaciones pertenecientes a cada una de las seis confederaciones que la FIFA tiene en el mundo; entre paréntesis la estimación del número de jugadores, en millones, con y sin licencia federativa.

3. Fútbol en el siglo XXI

3.1. Fútbol y negocio: la transnacionalización

Las cifras que manejan las instituciones que gobiernan esta 'nave redonda' son escalofriantes. De conformidad con las Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF), la FIFA cerró el año 2009 con ingresos de más de 1.000 millones de USD y gastos de

⁵ La *J-League* japonesa, por ejemplo, se ha convertido en la fuerza dominante en el fútbol asiático por el aumento del interés para los aficionados japoneses. Esto ha repercutido en los ingresos de la *J-League* que crecieron mil millones de yenes en 1993 a más de 5 mil millones de yenes en 2009 (Mark, 2009).

⁶ *Asian Football Confederation*, AFC en Asia (46 federaciones), *Confederation of African Football*, CAF en África (52 federaciones), *Confederation of North, Central American and Caribbean Association Football*, CONCACAF en Norteamérica, Centroamérica y el Caribe (35 federaciones), *South American Football Confederation*, CONMEBOL en Sudamérica (10 federaciones), *Union of European Football Associations*, UEFA en Europa (53 federaciones) y *Oceania Football Confederation*, OFC en Oceanía (11 federaciones).

863 (Figura 4). El resultado neto ascendió a 196 millones de USD. La edición Euro'08 de esta competición (Austria y Suiza), aportó beneficios por 1.400 millones de euros para la economía europea, según un estudio realizado por MasterCard (www.mastercardworldwide.com), o los 560 millones de euros esperados como beneficio para África¹⁰.

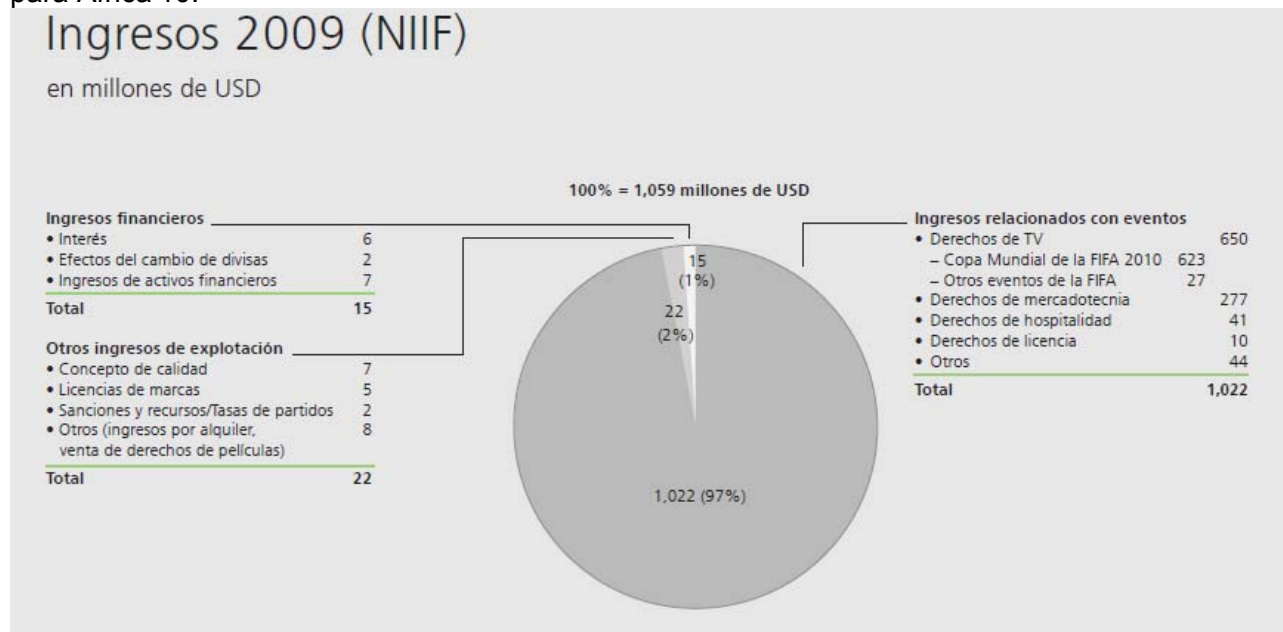


Figura 4. Informe de las finanzas de la FIFA 2009 (p. 19) del 60º congreso de la FIFA, 9-10 junio de 2010.

Adaptándose a los cambios (Hamil, Michie, Oughton & Warby, 2000) los dirigentes de esta empresa transnacional no han dejado pasar la oportunidad de sacarle rendimiento económico a todo lo que el fútbol pueda ‘tocar’, explotando una actividad lúdica hipertrofiada por los medios de comunicación. La multiplicación de la liga de campeones a mediados de 1990 (más partidos equivale a más ingresos) es un mero ejemplo entre otras muchas pericias empresariales que hacen mover la maquinaria del dinero: *merchandising*, *marketing*, patrocinios, derechos de retransmisión, normativas FIFA, agentes FIFA, supra-competencias.... El fútbol tiene una influencia masiva y decisiva, a menudo insospechada, en nuestras vidas. Forma parte activa de nuestras culturas. La radio, la proliferación de la prensa escrita especializada y el acaparamiento de terreno deportivo en la no especializada (Crolley y Hand, 2002), pero sobre todo, la televisión y la accesibilidad de internet han incrementado esta masificación.

El fútbol es ya una ‘pandemia’; productos alimenticios, restaurantes, moda, espectáculos, museos, miles de páginas *web*, ciudades e incluso Estados lo utilizan para mostrar sus virtudes (o para ocultar sus problemas). Bajo el soporte de grandes eventos internacionales y con el apoyo incondicional de los medios de comunicación audiovisual, todo en el planeta sabe a, y sabe de, fútbol. Europa es el centro de gravedad del *Planet Football* (Crolley, & Hand, 2002). Las multinacionales se han hecho eco rápidamente del enorme potencial del fútbol, la gran audiencia que mueve y el consumismo que lo rodea, para hacer llegar a todos los rincones del planeta su producto.

El fútbol es una de las empresas más extendidas en el planeta, con más ‘sucursales’ y de las que más recursos humanos, materiales y financieros gestiona. Tras la colonización americana, EEUU no ha hecho más que invadirnos con *shows*, empresas como *Coca-Cola*, guerras y un largo etc. El fútbol es lo ‘único’ que los europeos hemos sido capaces de exportarles; aunque estos intentos⁷ de conquista no ha tenido tanto arraigo como en otros

⁷ El mundial de USA’94 fue un segundo intento de la FIFA por encandilar a la sociedad americana, antes lo intentaron con Pelé. Luego llegaron la ‘galácticos’ en el umbral de sus carreras deportivas en Europa, incluso el propio Beckham (icono cultural inglés y del fútbol), pero nada de nada. Esto ha sabido

continentes (Mark, 2009). *La historia moderna del fútbol en relación a los Estados Unidos parece debilitar en gran medida la tesis de la americanización de la globalización* (Robertson y Giulianotti, 2006, p. 26), aunque para Duke (2002) la americanización también se ha infiltrado en el fútbol y cada vez está más amenazado, como resultado del avance de los procesos de globalización y de un mejor ánimo de lucro del modelo americano del deporte. Según Duke (2002) los cambios recientes en el fútbol profesional Inglés pueden estar relacionados con los nuevos conceptos de *McDonaldización*⁸ y *Disneyisation*⁹, que se han integrado en el entorno futbolístico, aunque se evidencia cierta resistencia a los mismos.

Pero las cifras económicas del fútbol no se circunscriben únicamente a los eventos futbolísticos que organiza. A modo de 'radiación', también el entorno futbolístico se ve ampliamente beneficiado. La proyección internacional futbolística de un país (a partir de los éxitos balompédicos consumados) se relaciona habitualmente con su grado de desarrollo económico y social. También sabemos, por ejemplo, del impacto en los flujos turísticos hacia la ciudad o el país desde que se retransmiten los partidos, ya que éstos aportan una mayor notoriedad y presencia mundial (se hacen visibles para el mundo). Y qué decir del impacto en el gasto económico de sectores relacionados de forma directa e indirecta con el fútbol. Estimaciones de la Liga de Fútbol Profesional en España el efecto llamado 'deporte rey' significa el 1,75 % del PIB nacional y, aproximadamente, un 2,5 % del sector servicios (http://www.el-exportador.com/032008/digital/portada_articulo_b.asp).

En las altas esferas la situación financiera del fútbol es boyante. Pero no es oro todo lo que reluce. En otros casos más modestos, las deudas globales del fútbol profesional son insostenibles por la dependencia financiera y la falta de solvencia, sobre todo cuando se practica la filosofía de 'tanto gano tanto gasto' sin reparar en futuras épocas de 'las vacas flacas'. La crisis financiera internacional está pasando muchas facturas y ni siquiera el fútbol, que parecía un negocio inquebrantable, ha logrado escapar de las turbulencias financieras. Después de muchos años de excesos, en los que en general no se parece haber reparado en gastos, la crisis va a convertir en realidad lo impensable: los grandes clubes de fútbol apretándose el cinturón. Lo que depara el futuro es desconcertante, porque los medios de comunicación dejarán de lado al fútbol cuando éste deje de tener atractivo.

No podemos acabar esta sección sin poner sobre la mesa un concepto que tienen que ver con globalizar lo local. Las *empresas transnacionales*, patrocinadoras (si no dueñas) de equipos de fútbol, conservan fuertes lazos simbólicos con su lugar de origen a través de su nombre, su estadio, sus colores y su afición local, practican lo que se llama la *glocalización*¹⁰ (Robertson y Giulianotti, 2006). Se aprovechan que los seguidores tienen una mayor vinculación con el campo (estadios) y con el equipo (camiseta) que con los jugadores, mercenarios éstos (ya que ofrecen sus servicios al mejor postor). En los jugadores, por el contrario, se detecta una clara pérdida de identidad 'equipo-ciudad' o 'equipo-nación'. A pesar de esto, tanto las instituciones como las grandes marcas comerciales adoptan como imagen de marca a futbolistas de celebridad mundial, pero que son a la vez iconos culturales nacionales, que pueden servir para la formación y la reafirmación de las identidades nacionales (Wong, & Trumper, 2002).

aprovecharlo por lo menos las americanas que están haciendo gozar al fútbol femenino de una buena salud deportiva.

⁸ *McDonaldización* se refiere al proceso por el cual los principios del restaurante de comida rápida están cada vez más a otros sectores de la sociedad y se basa en la idea de la racionalización. Los principios de la comida rápida abarcan cuatro dimensiones: eficiencia, calculabilidad, rentabilidad y control; los cuales parecen instaurarse en el deporte actual (para más información ver Duke, 2002).

⁹ *Disneyisation* sugieren que los principios de los parques temáticos de Disney son cada vez más dominante en otros sectores de la sociedad y justificación se encuentran en las teorías del consumismo. Son cuatro los aspectos que representan este concepto: tematización, desdiferenciación de consumo, comercialización y el trabajo emocional (para más información consultar Duke, 2002).

¹⁰ El concepto de *glocalización* es utilizado para explicar cómo "lo local" está socialmente construido con referencia a los procesos globalizadores. La palabra *glocalización* deriva del término japonés *dochakuka*, que significa "localización global" o, en términos comerciales, la fabricación de productos globales, prácticas industriales y servicios para adaptarse a tradiciones y gustos culturales concretos (Robertson, 1992: 173-4; 1995a) (Robertson y Giulianotti 2006, p. 20).

3.2. Fútbol e investigación: la estandarización

Aunque los primeros pasos en la estandarización del juego de fútbol comenzaron con la unificación de sus normas referidas al comportamiento, el tiempo, espacio y la relación con el balón también sufrieron restricciones. Un salto importante a este proceso de domesticación se dio en 1882, cuando se marcaron las líneas limítrofes del terreno de juego, alejando el juego de los espectadores, que los situaba en otra dimensión. Esta búsqueda de espacios homogeneizados, sin interferencias ambientales, en definitiva de un 'no lugar' (Bate, 1998) pretende llevar a su máxima expresión el *fair play* o democracia deportiva (Villena, 2002).

El fútbol, al igual que el deporte en general, ha sido llevado a un grado alto de organización técnica, de equipamiento material, y de perfeccionamiento científico, haciendo que su práctica haya evolucionado hacia la *seriotización*¹¹ (Huizinga, 1998). Mejores instalaciones, céspedes sintéticos de 3ª generación (sinónimo de *seriedad del paisaje*¹²), materiales y equipamientos más ligeros y seguros, incremento de los principios racionales del entrenamiento en deportes colectivos, reducción de los tiempos de recuperación de lesiones, dispositivos GPS para el seguimiento y control físico de jugadores, aplicaciones informáticas para gestionar clubes, y un largo etcétera, son muestra inequívoca que el fútbol ha dejado de ser un simple juego de divertimento.

El punto de inflexión por controlar, quizás, lo incontrolable lo situamos en la década de 1960 (hace ya medio siglo), en la época de aquel famoso 'fútbol industrial' de los ingleses en el mundial que acogieron en 1966. Desde entonces multitud de investigaciones (más de medio centenar de miles) abordadas a partir de diferentes perspectivas: médicas, históricas, sociales, psicológicas, económicas y últimamente, también desde el análisis de la acción de juego (Liebermann et al., 2002) han hecho del fútbol uno de los objetos de estudio preferidos de entre los deportes. En España la primera tesis que incluyó la palabra 'fútbol' en su título data de 1990 (www.educacion.es/teseo), en el campo del periodismo Domingo Gutiérrez abordó la tesis *Estructura y lenguaje de la crónica de fútbol*, a la que le han sucedido más de un centenar. Todo este cúmulo de conocimiento requiere la constitución de *verdaderos equipos científicos en la dirección de los equipos, que desplazan a los tradicionales <<entrenadores>>* (Villena, 2002, p. 156). ¿Quién podría pensar hace unas pocas décadas que personas con 'bata blanca' pudieran dedicarse a 'jornada completa' al estudio del fútbol? La producción científica ha aumentado de manera exponencial en las últimas décadas¹³ (Figura 5). Aunque no siempre 'más es mejor'.

¹¹ Como afirma Huizinga (1998) años después de normativizar el juego, la necesidad de disponer de equipos entrenados y duraderos que trajo consigo la profesionalización, hizo que los jugadores se apartasen de lo espontáneo y despreocupado de la auténtica actitud lúdica, situándose el fútbol entre el juego y lo serio.

¹² Según Bale (1998) con el crecimiento de la seriedad en el juego vino el crecimiento de la seriedad en el paisaje en el que se lleva a cabo. Se ha visto el triunfo de la geometría sobre las condiciones naturales, y existe una considerable presión para eliminar la naturaleza del paisaje del deporte. La 'ciencias del césped' por ejemplo, busca proporcionar superficies, que difieran lo menos posible una de la otra.

¹³ Las bases de datos revisadas fueron *PsycINFO* (base de datos de la asociación Americana de Psicólogos), *MEDLINE* (base de datos editada por la *National Library of Medicine* de los EEUU) y *SPORTDISCUS* (base de datos bibliográfica internacional realizada por el *SIRC, Sport Information Resource Centre*) a los que se introdujeron los términos de búsqueda o palabras claves: fútbol, *football* y *soccer*.

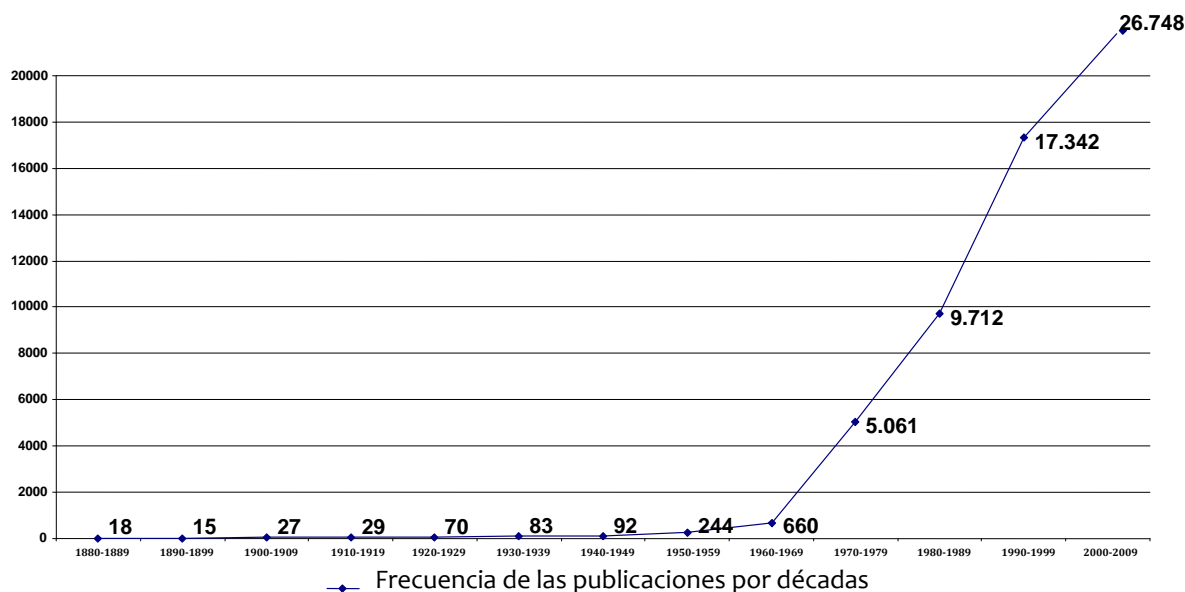


Figura 5. Evolución de la investigación en e fútbol desde sus orígenes modernos (modificado de Perea, 2008).

Los clubes y equipos más pudientes invierten grandes sumas de dinero en especialistas (preparadores, fisiológicos, biomecánicos, analistas, nutricionistas, psicólogos, médicos, recuperadores...) y en los mejores jugadores y técnicos del mundo, porque les interesa disponer de los medios y técnicas más avanzadas para preparar ‘a la última’ a sus jugadores; lo que hace potenciar la estandarización de la acción de juego.

Mientras que la preparación de los individuos y todo lo que rodea a los 90 minutos de la competición avanza a gran velocidad, la normativa del juego y su implementación se resiste a los cambios (como, por otra parte, resulta lógico, dado que, tal como es, lo ha hecho *grande*¹⁴). A pesar de la nueva coyuntura tecnológica, los dirigentes que gobiernan el reglamento y la competición del fútbol se posicionan con prudencia¹⁵ cuando se trata de incorporar los avances, sobre todo, en torno a las nuevas tecnologías, que ya están disponibles y se aplican con cierto éxito en otros deportes.

Quizá los dirigentes, los entrenadores, jugadores, y aficionados, así como, especialmente, los medios de comunicación necesiten del ‘caprichoso’ azar (Lago, 2005), de penaltis injustos y goles fantasma, para tener tertulia semanal post-partido, disparar las tiradas de los periódicos o disfrazar un bajo rendimiento que no justifica el resultado acontecido. Los dirigentes del fútbol siguen apostando por que lo humano prevalezca sobre lo tecnológico, aceptándose que los errores forman parte del juego y del espectáculo.

Esta falta de certidumbre del juego hace que los científicos encuentren verdaderas dificultades para acotar, explicar y, por supuesto, predecir una realidad, hasta cierto punto, ‘incontrolable’: la acción de juego en fútbol y su resultado final. El acercamiento al objeto de

¹⁴ Jorge Valdano, una figura relevante del fútbol nacional y mundial, ha afirmado recientemente que “lo que hay que usar en el deporte es la justicia, no la tecnología. El fútbol es un juego primitivo que tiene sus reglas desde hace cientos de años y que no hay que modificarlas porque ya demostró su capacidad de impacto y fascinación” (ex-jugador, ex-entrenador y secretario técnico del Real Madrid al periódico AS el 20-11-2009).

¹⁵ El máximo mandatario de la FIFA, Joseph Blatter, no es partidario del uso de los nuevos medios en el fútbol (extensible también a la aplicación de la investigación, supongo), como por ejemplo la repetición de vídeo en los encuentros para resolver una jugada dudosa porque, en su opinión, “está en contra del fútbol” y le haría perder “su rostro humano” (<http://www.elcorreodigital.com>, 24-01-2010), aunque, por otra parte, admite el mandatario que “si la tecnología de la línea de gol está lista para ser aprobada, entonces yo estaré de acuerdo” (www.as.com, 26 de enero de 2010). Son escasas las concesiones que se han hecho a los dispositivos inteligentes a lo largo de los últimos años. En la Liga Española, por ejemplo, desde la temporada 2007/2008 los árbitros y asistentes de Primera y Segunda División emplean el intercomunicador, que les permite estar en contacto continuo.

estudio a partir de fundamentos teóricos de las *Redes Neuronales* (Duch, Waitzman, & Amaral, 2010), *Lógica Fuzzy, Teoría del Caos* y de los *Sistemas Dinámicos* (McGarry, Anderson, Wallace, Hughes, & Franks, 2002), o de modelos basados en *perturbaciones* (Hughes, Dawkins, David, & Mills, 1998), fundamentan la aproximación a la comprensión de la dinámica del juego desde presupuestos de no linealidad del comportamiento (Garganta, 2009). En cualquier caso si la intención es analizar el juego, en su complejidad, uno debería posicionarse desde la multidimensionalidad y transdisciplinaridad.

3.3. Fútbol y futbolistas: la multiculturalidad

Hace unos años el fútbol profesional podía ser un buen instrumento para conocer algunos rasgos de la cultura de un país. Las escuelas, estilos y filosofías de juego propias de los equipos, distintas las unas a las otras (Wrzos, 1984), eran el espejo de diferentes culturas e idiosincrasias. Años atrás, los clubes fichaban a sudamericanos para 'lustrar' el balón o para reparar las 'fugas'. *Dime cómo juegas y te diré quién eres* tenía su razón de ser. Tenemos constancia escrita de las diferentes formas de entender y jugar al fútbol (Armstrong y Giulianotti, 1988), culturas e identidades, pero los contrastes parecen diluirse a medida que pasa el tiempo, sobre todo, cuando hablamos del fútbol de rendimiento.

El globo se está haciendo pequeño. Es necesario incluir una nueva dimensión en la 'gestión' de un vestuario en el fútbol actual (de cualquier categoría): la multi-nacionalidad o multiculturalidad. Cada vez se evidencia con mayor claridad la pérdida de diferencias en la formación en función del 'lugar' de origen. Atrás quedan calificativos como 'la Bella Francia', 'la Furia Española' o 'la Naranja mecánica'. Los efectos de esta globalización han permitido, sobre todo después del caso Bosman de 1995, que el mercado de fichajes y traspasos de jugadores haya provocado la universalización del fútbol profesional, el transnacionalismo de jugadores (Wong, & Trumper, 2002). En este movimiento de mano de obra guardan un papel importante la emigración internacional de jugadores de América del sur y Yugoslavia de finales del siglo XX (Lanfranchi, & Taylor, 2001). A modo de ejemplo (los hay también anteriores¹⁶) en el campeonato del Mundo de Corea-Japón'02 casi el 50 % de los futbolistas participantes jugaban habitualmente en ligas extranjeras. En la Tabla 1 del estudio llevado a cabo por Bloomfield, Polman y O'Donoghue (2004) puede comprobarse la radiografía de esta nueva 'natalidad' futbolística.

	League			
	English Premier (n = 578)	Spanish La Liga (n = 528)	Italian Serie A (n = 499)	German Bundesliga (n = 480)
Foreign players (%)	220 (38.1)	177 (33.5)	166 (33.3)	239 (49.8)
International players (%)	287 (49.7)	192 (36.4)	186 (37.3)	209 (43.5)
World Cup 2002 players (%)	55 (19.2)	47 (24.5)	62 (33.3)	48 (22.9)
International appearances	25.4 ± 23.4	20.3 ± 22.3	24.2 ± 24.9	19.2 ± 21.1
International goals scored ^d	4.4 ± 6.0	3.9 ± 6.6	4.6 ± 8.8	3.5 ± 7.0
FIFA world ranking of international players' country	31.3 ± 28.0	11.6 ± 13.8	13.5 ± 21.1	31.1 ± 27.7

References: http://www.fifa.com/rank/banner_E.html [accessed 25 March 2002]; <http://www.soccerassociation.com> [accessed 15 March 2002]; <http://www.soccerbase.com/footballive/?Mival=cup2&competitionid=66> [accessed 15 June 2002]; http://www.optasoccer.com/index_main.asp [accessed 14 November 2002].

^dOnly includes international midfielders and forwards.

Tabla 1. Resumen de los diferentes tipos y categorías de los de juradores que disputaban en 2002 las ligas inglesa, española, italiana y alemana (Bloomfield, Polman, & O'Donoghue 2004, p. 501).

Esta diseminación de jugadores por todos los campos parece contraria a lo que ha movido a las masas a lo largo de su historia: la identificación con el equipo de la ciudad o de la nación. La transnacionalización, la desterritorialización de la profesión de futbolista, está

¹⁶ La información que ofrece la UEFA (www.uefa.com) en noviembre de 2001 se inscribieron jugadores de 97 nacionalidades en los clubes que participaron en el fútbol de élite europeo (Champions League y Copa de la UEFA).

erosionando, por fin, la combinación de deporte, nacionalismo y 'patriotismo' que suscita arrebatos fervorosos incluso con comportamientos fanáticos y ofuscadores.

Uno de los mayores desafíos que afrontan los deportes de equipo en Europa desde que el Tribunal Europeo de Justicia estableciera la normativa Bosman en 1995 es poner freno a la capacidad de clubes más ricos para acaparar a los mejores jugadores, lo que les hace más fácil el dominio de las competiciones nacionales y europeas (www.uefa.com). La igualdad a nivel internacional esconde un importante desequilibrio en las ligas nacionales. Ante esto, la UEFA, por ejemplo, hace unos años comenzó a desarrollar políticas para promocionar a los jugadores de cantera. De esta manera los clubes que participen en las competiciones que gestiona (directa o indirectamente) están obligados a incluir un mínimo de *canteranos*¹⁷ en sus equipos. Quizás esto pueda dar una mayor oportunidad a los jugadores jóvenes de su ciudad o provincia. Quién sabe si con el tiempo incrementar las oportunidades y la igualdad en las competiciones nacionales y europeas, o por el contrario, abrir el mercado de importación de jóvenes extranjeros a sus equipos de cantera.

4. Reflexiones finales entorno a la globalización de la acción de juego en fútbol

Gracias a los flujos de intereses económicos, sociales o políticos; los esfuerzos de la ciencia por conocer más y mejor sobre jugadores y rendimientos; y la importación y exportación de jugadores desde y hacia todas las ligas del mundo hacen el fútbol de hoy más global que nunca.

La mejora en el contexto de calidad del proceso de entrenamiento, cada vez más generalizados en las escuelas y estructuras de los clubes que forman talentos futbolísticos, facilita la adquisición de competencias motrices eficaces, y para todos similares, generando un efecto de *estandarización* en la forma de jugar de demarcaciones y equipos. Como consecuencia, el fútbol contemporáneo muestra una mayor igualdad en los rendimientos de los equipos a nivel internacional. En esta línea, *los estilos futbolísticos nacionales pierden terreno frente a la racionalización y a la capacidad de generar innovaciones así como competencias interculturales* (Villena 2006, p. 155), haciendo que estos estilos se difuminen.

Aunque investigaciones de hace unos años mostraban ciertas diferencias en los patrones de juego de ganadores y perdedores (Bishovets, Gadjiev, & Godik, 1993; Hughes, 1988), estas diferencias parecen limarse. Así por ejemplo, en la última *Eurocopa'08* las duraciones medias de las posesiones de balón y jugadas de estrategia han mostrado una gran igualdad (Castellano, 2008a). Los equipos plantean sobre el terreno de juego mismos sistemas, similares funciones de las demarcaciones, lo que da como resultado, parecidos patrones de juego (Castellano, Perea y Hernández-Mendo, 2008; Perea, 2008).

Este equilibrio en el rendimiento confluye en un juego 'bloqueado'. El modelo de resultado en la competición en fútbol, de *suma cero*, hace que las defensas se impongan a los ataques, como ya pasara en las primeras décadas del siglo pasado, entre los años 1910-1925 (Olivós, 1992). Por lo que parece, este bloqueo se ha incrementado a raíz de algunas decisiones tomadas por la *International Football Association Board* (IFAB) con relación, por ejemplo, a la asignación de puntos por partido ganado¹⁸ que se puso en práctica a partir de la temporada 1995-96. Tras analizar todos los mundiales, desde Uruguay de 1930 hasta Alemania'08 (Castellano, Castillo y Casamichana, 2009), creemos que este 'miedo' a perder es anterior a esa fecha: en una primera aproximación descriptiva comprobamos que de los

¹⁷ La UEFA define a los jugadores de la cantera como aquellos que, independientemente de su nacionalidad, hayan sido entrenados por su club o por un club de su misma federación nacional durante al menos tres años entre los 15 y los 21 años. La norma de la UEFA no incluye ninguna condición relativa a la nacionalidad, ya que este tipo de condiciones son ilegales en la Unión Europea (de acuerdo con la normativa Bosman). Para la temporada 2008/09 el mínimo de jugadores de la cantera en una plantilla de 25 fue de ocho. Aún así, los clubes no tienen la obligación de alinear un número concreto de jugadores de la cantera para los partidos.

¹⁸ Después de la Temporada 1995-96 en la que se cambió el cómputo (pasando de 2 a 3) con la intención de favorecer el juego de ataque, parece haber generado un aumento en el número de conductas defensivas, destructivas o de sabotaje una vez que uno de los equipos consigue adelantarse en el marcador (Garicano y Palacios-Huerta, 2005) no habiendo favorecido el número de goles marcados por partido. El efecto ha sido el contrario al deseado, los equipos cuando consiguen marcar un gol 'cierran la persiana'.

708 partidos que se han disputado un total de 157 encuentros han acabado en tablas (22.2 %), y en 457 (64.5 %) el equipo que empieza obtiene la victoria. Sólo el 13.3 % de los que se adelantaron en el marcador acabaron derrotados. Pero esto no se ha mantenido estable a lo largo de los mundiales. En la Figura 6 podemos observar los porcentajes de cada tipo de resultado, una vez que uno de los equipos consigue romper la igualdad inicial. Si en el Mundial de Uruguay'30, el 70 % de las ocasiones el equipo que marcaba el primer gol ampliaba la diferencia, en el último mundial disputado, Alemania'06, este aspecto se produce únicamente en el 40 % de las ocasiones. Similar tendencia decreciente ha seguido las opciones de remontar un partido, pasándose de un 20–30 % en los primeros mundiales a situarse ahora en torno al 7–10 %, dándose este punto de inflexión sobre todo a partir del Mundial de España'82.

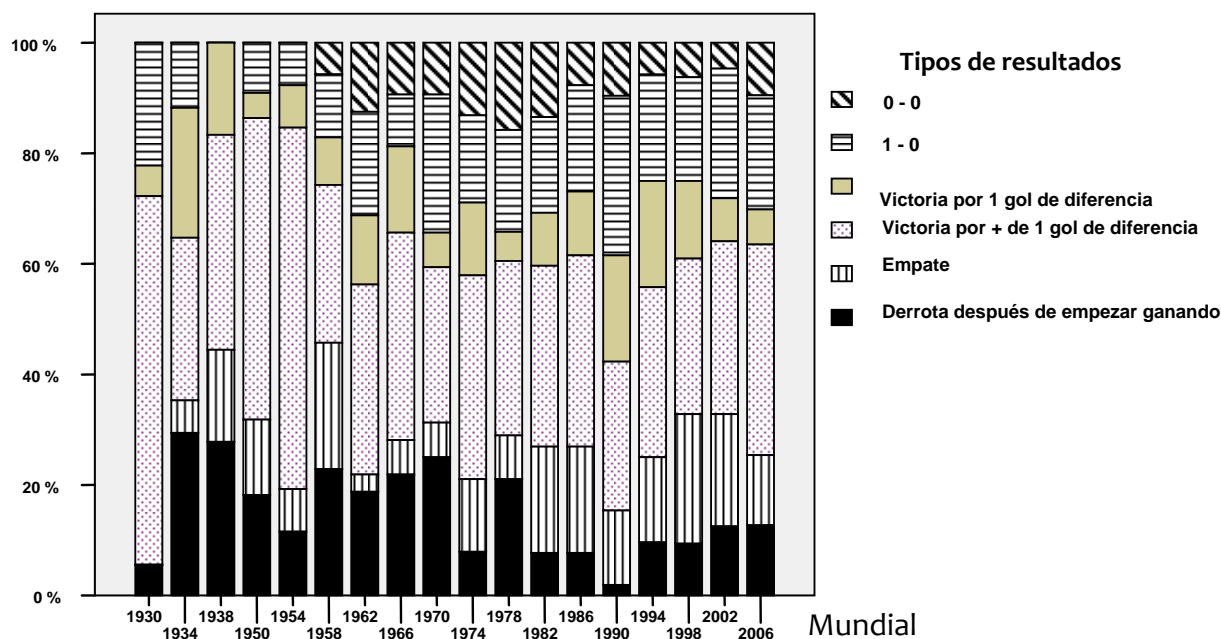


Figura 6. Porcentaje de los tipos de resultados en función del mundial ($p < 0.05$).

Para comprobar el grado de igualdad de rendimientos que han registrado las selecciones nacionales en los tres últimos mundiales de fútbol disputados (1998, 2002 y 2006), se han llevado a cabo un estudio de los componentes de varianza y generalizabilidad. Los valores que mostramos en la Tabla 2 vienen a confirmarnos que la faceta *mundial* (M), tomada de forma individual o en interacción, acumula un bajo nivel de variabilidad del modelo. Con estos datos podemos interpretar que en los tres mundiales analizados (Francia, Japón/Corea y Alemania) la variabilidad del juego ha sido prácticamente nula, es decir, los equipos han mostrado la misma acción de juego a partir de la configuración, transformación y traslación de los contextos de interacción (Castellano, 2000; Perea, 2008) y que además se prevé que seguirá así en los futuros mundiales según los estudios de generalización realizados (valores próximos a la unidad, $e^2 = 0.899$ y $\Omega = 0.895$).

Mundial * Resultado * Zona * Contextos

$r^2 = 0.9992$

FV	g° de l	SC	CV Aleatorios VARCOMP LS	CV Aleatorios VARCOMP ML	Pr > F GLM Type I y III Aleatorios	% variancia
Mundial (M)	2	48099	10.20	10.27	<.0001	1
Resultado (R)	6	248798	45.96	46.46	<.0001	5
M * R	12	67132	21.22	21.55	<.0001	2
Zona (Z)	4	75492	10.59	10.74	<.0001	1
M * Z	8	9743	1.90	1.94	0.0043	0
R * Z	24	42736	6.65	6.49	0.0002	1
M * R * Z	48	12424	3.09	3.03	0.5147	1
Contexto (K)	47	996432	122.94	123.10	<.0001	13
M * K	94	96490	10.17	10.23	0.0019	1
R * K	281	604362	82.62	82.79	<.0001	9
M * R * K	562	197779	48.16	48.02	0.2339	5
Z * K	188	1212351	260.13	260.29	<.0001	27
M * Z * K	376	161046	45.47	45.28	0.1176	5
R * Z * K	1124	749642	185.03	185.06	0.0158	19
M * R * Z * K	2248	248362	-142.23	0	0.9968	11
RZK/M					e ² = 0.899	
					Ω = 0.895	

Tabla 2. Análisis de los componentes de variancia para el modelo de 4 facetas (mundial*resultado*zona*contexto). En ella se representan: el coeficiente de determinación (r^2) y los valores estimados para las distintas fuentes de variación (FV) respecto a los grados de libertad (g° de l), suma de cuadrados (SC), componentes de variancia (CV) aleatorios por mínimos cuadrados (LS) y máxima verosimilitud (ML), grado de significación (Pr>F) con el procedimiento GML y el % de la variancia explicada. En la última línea vienen recogidos los valores estimados de los coeficientes relativos y absolutos de la generalizabilidad para el diseño *Resultado x Zonas x Contextos / Mundial* (RKZ/M).

Los argumentos económicos, innovadores y sociales esgrimidos no hacen sino favorecer el hecho que la globalización del fútbol tiendo a unificar la diversidad del juego (Gardner, 2009; Villena, 2002). Los estudios sobre el resultado de los encuentros y valoración en la evolución de los patrones de juego parecen confirmar dicha teoría. La mezcla de etnias, culturas, razas, edades, religiones, clases sociales, etc..., cada vez más habituales en un mismo vestuario, y sobre un terreno de juego, hace que poco a poco la acción de juego se transforme monocolor, es decir, atiende más a los propios rasgos de la lógica interna y no tanto de los aspectos culturales.

5. Referencias

- Armstrong, G., & Giulianotti, R. (Eds.) (1988). *Football cultures and identities*. London: MacMillan Press.
- Bale, J. (1998). La hinchada virtual: el futuro paisaje del fútbol. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 3(10). <http://www.efdeportes.com/efd10/jbalee.htm> (recuperado el 1 de enero de 2010).
- Bishovets, A., Gadjiev, G., & Godik, M. (1993). Computer analysis of the effectiveness of collective technical and tactical moves of footballers in the matches of 1988 Olympics and 1990 World Cup. In T. Reilly, J. Clarys and A. Stibbe (Ed.), *Science and Football II* (232-238). Londres: E. and F.N. Spon.
- Bloomfield, J., Polman, R., & O'Donoghue, P. G. (2003). Analysis of nationality and international experience of elite players from 4 major european leagues. In *Book of abstracts 5th World Congress of Science & Football*. Madrid: Gymnos.
- Boniface, P. (2002). *La terre est ronde comme un ballon*. París: Patrick Rotman.

- Castellano, J. (2008a). Análisis de las posesiones de balón en fútbol: frecuencia, duración y transición. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 21, 179-196.
- Castellano, J. (Ed.) (2008b). *Fútbol e innovación*. Sevilla: Wanceulen.
- Castellano, J., Castillo, A. y Casamichana, D. (2009). Consecuencias de marcar primero en los partidos de los mundiales de fútbol. En O. Usabiaga, J. Castellano y J. Etxebeste (Eds.) *Investigando para innovar en la actividad física y el deporte* (pp. 35-49), Vitoria-Gasteiz: www.gidekit.com.
- Castellano, J., Perea, A. y Hernández-Mendo, A. (2008). Análisis de la evolución del fútbol a lo largo de los mundiales. *Psicothema*, 20(4), 928-932.
- Crolley, L., & Hand, D. (2002). *Football, Europe and the press*. London: Frank Cass Publishers.
- Darby, P. (2000). Africa's place in FIFA's global order: a theoretical frame. *Soccer & Society*, 1(2), 36-61.
- Diem, C. (1966). *Historia de los deportes (vol. I y II)*. Barcelona: Luis de Caralt.
- Duke, V. (2002). Local tradition versus globalisation: resistance to the McDonaldisation and Disneyisation of professional football in England. *Football Studies*, 5(1), 5-23.
- Dunning, E., & Sheard, K. (1979) *Barbarians, gentlemen and players*. Oxford: Martin Robertson.
- Dunning, E. (1999). *El fenómeno deportivo*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Galeano, E. (2006). *El fútbol a sol y sombra*. Madrid: SIGLO XXI
- Gardner, P. (2009). It's time for a commercial break. *World Soccer*, 49(9), 11.
- Garganta, J. (2009). Trends of tactical performance analysis in team sports: bringing the gap between research, training and competition. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 9(1), 81-89.
- Garicano, L. & Palacios-Huerta, I. (2005). Sabotage in Tournaments: Making the Beautiful Game a Bit Less Beautiful. *Center for Economic Policy Research Discussion Paper No. 5231*, September 2005.
- Hamil, S., Michie, J., Oughton, C. & Warby, S. (edits) (2000). *The changing face of the football business: Supporters Direct*. London: Frank Cass Publishers.
- Harvey, A. (2005). *Football: The first hundred years – the untold story*. London: Routledge.
- Hughes, M. (1988). Computerized notation analysis in field games. *Ergonomics*, 31(11), 1585-1592.
- Hughes, M., Dawkins, N., David, R., & Mills, J. (1998). The perturbation effect and goal opportunities in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 16(1), 20.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- John, H., & Wolfram, M. (2004). Accounting for mega-events: forecast and actual impacts of the 2002 football world cup finals on the host countries japan/korea. *International Review for the Sociology of Sport*, 39(2), 187-203.
- Lago, C. (2005). Ganar o perder en el fútbol de alto nivel. ¿Una cuestión de suerte?. *Motricidad - European Journal of Human Movement*, 14, 135-150.
- Lanfranchi, P., & Taylor, M. (2001). *Moving with the ball: the migration of professional footballers*. Oxford, England: Berg. www.bergpublishers.com.
- Liebermann, D.G., Katz, L., Hughes, M.D., Bartlett, R.M., McClements, J. & Franks, I. M. (2002) Advances in the application of information technology to sport erformance. *Journal of Sport Sciences*, 20(10), 755-769.
- Mark, V. A. (2009). Japan's power play. *Sportbusiness International*, 147, 44.
- Martínez, D. P. (2008). Epilogue: Global Football. *Soccer & Society*, 9(2), 300-303.
- McGarry, T., Anderson, D. I., Wallace, S. A., Hughes, M. D., & Franks, I. M. (2002). Sports competition as a dynamical self-organizing system. *Journal of Sports Sciences*, 20(10), 771-781.
- Mercé, J. y Mundina, J. (2000). *La táctica en el fútbol: historia y evolución*. Cádiz: Wanceulen.
- Olivós, R. (1992). *Teoría del fútbol*. Sevilla: Sand.
- Olivós, R. (1997). *Fútbol: Análisis del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Palacios-Huerta, I. (2004). Structural changes during a century of the world's most popular sport. *Statistical Methods & Applications*, 13, 241-258.

- Parlebas, P. (2001). *Juegos deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Robertson, R. y Giulianotti, R. (2006). Fútbol, globalización y glocalización. *Revista internacional de sociología*, 45, 9-35.
- Villena, S. (2002). Globalización y fútbol posnacional. Antecedentes, hipótesis, perspectivas. *Anuario social y político de América Latina y el Caribe*, 5, 148-159.
- Wahl, A. (1997). *Historia del fútbol: del juego al deporte*. Barcelona: Ediciones B.
- Wong, L. L., & Trumper, R. (2002). Global celebrity athletes and nationalism. Futbol, hockey, and the representation of nation. *Journal of Sport & Social*, 26(2), 168-194.
- Wrzos, J. (1984). *Football: la tactique de l'attaque*. Belgium: Doodcoorens Michel.
- Duch, J., Waitzman, J. S., & Amaral L. A. N. (2010). Quantifying the Performance of Individual Players in a Team Activity. *PLoS ONE*, 5(6): e10937. doi:10.1371/journal.pone.0010937.