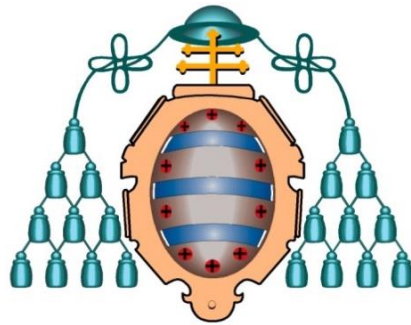


UNIVERSIDAD DE OVIEDO

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DOCTORAL

PROGRAMA DE DOCTORADO

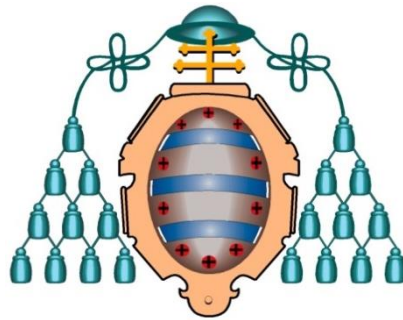
Investigación en Educación e Intervención Socioeducativa

El Seguimiento del Fútbol a través de los Medios de
Comunicación Social: Repercusiones sobre el Funcionamiento
Moral y la Agresividad de los Espectadores

Alejandro Carriedo Cayón

2016

UNIVERSITY OF OVIEDO
DEPARTAMENT OF EDUCATION SCIENCES



DOCTORAL THESIS

PhD PROGRAM

Research on Education and Social and Educational Intervention

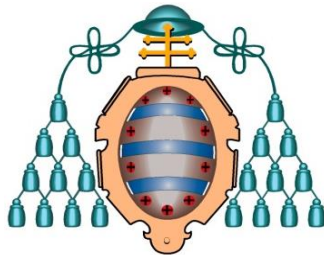
The Viewing of Soccer Programming in the Mass Media: Impact
on Spectators' Moral Functioning and Aggressiveness

Alejandro Carriedo Cayón

2016

UNIVERSIDAD DE OVIEDO

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DOCTORAL

PROGRAMA DE DOCTORADO

Investigación en Educación e Intervención Socioeducativa

El Seguimiento del Fútbol a través de los Medios de
Comunicación Social: Repercusiones sobre el Funcionamiento
Moral y la Agresividad de los Espectadores

Doctorando

Alejandro Carriedo Cayón

Directores

José Antonio Cecchini Estrada

Carmen González González de Mesa



RESUMEN DEL CONTENIDO DE TESIS DOCTORAL

1.- Título de la Tesis	
Español: El Seguimiento del Fútbol a través de los Medios de Comunicación Social: Repercusiones sobre el Funcionamiento Moral y la Agresividad de los Espectadores	Inglés: The Viewing of Soccer Programming in the Mass Media: Impact on Spectators' Moral Functioning and Aggressiveness
2.- Autor	
Nombre: Alejandro Carriedo Cayón	DNI/Pasaporte/NIE:
Programa de Doctorado: Investigación en Educación en Intervención Socioeducativa	
Órgano responsable: Centro Internacional de Postgrado	

RESUMEN

En 1863 se establece el primer reglamento de un deporte que en pocas décadas se convertiría en el fenómeno social más influyente de nuestro tiempo. Con la irrupción de los medios de comunicación, el fútbol se transformó rápidamente en un espectáculo de masas, conviviendo desde entonces con algunas de las manifestaciones más violentas de la historia del deporte moderno. La agresión y la violencia en el deporte ha sido objeto de mucho estudio, y los expertos han diferenciado la violencia específica de los deportistas y la asociada a las manifestaciones deportivas. La última se refiere a los comportamientos que proceden de los espectadores (e.g., insultos, lanzamientos de objetos, amenazas, peleas, disturbios). Se ha debatido que estas conductas podrían estar relacionadas con el propio espectáculo deportivo y su tratamiento en los medios de comunicación social. Así, varios autores han criticado que los medios de comunicación retransmiten los incidentes agresivos y violentos que ocurren en el fútbol con demasiada insistencia, y que ello podría tener un impacto negativo sobre los aficionados.

El estudio del comportamiento agresivo y moral en el deporte se ha establecido como un tema de especial interés. A pesar de ello los científicos se han centrado principalmente en los practicantes, ignorando parcialmente a los espectadores, quienes por otro lado, son la mayoría. Por lo tanto, la presente tesis doctoral tiene como propósito analizar, por primera vez en los espectadores de fútbol, el impacto de los medios de comunicación sobre las meta-percepciones de orientación de meta, el funcionamiento moral y la agresividad.

Este trabajo se divide en dos partes. En la primera, siete capítulos conforman el marco teórico donde se explican las variables de estudio y se analizan los resultados y conclusiones procedentes de la investigación realizada con deportistas para su posible adaptación a los espectadores. En el capítulo 1 se expone como fue el proceso que convirtió al fútbol en un espectáculo mundial, el cual estuvo ligado al desarrollo de los medios de comunicación y a su modo de tratar la información deportiva (capítulo 2). El capítulo 3 presenta diversos aspectos relacionados con los espectadores y aficionados al fútbol. En los capítulos 4 y 5 se tratan las cuestiones de la agresividad y de la violencia. Finalmente, en los capítulos 6 y 7 se proponen sendas aproximaciones para el estudio de la teoría de las metas de logro y del funcionamiento moral en espectadores de fútbol.

La segunda parte se corresponde con los capítulos 8 y 9, los cuales contienen la metodología, el análisis de los resultados y las conclusiones de cuatro estudios empíricos. Los participantes fueron estudiantes universitarios de dos países diferentes,



quienes completaron distintos cuestionarios con los que se evaluó el tiempo dedicado a consumir programación deportiva sobre fútbol en los medios de comunicación, las meta-percepciones de orientación de meta, el funcionamiento moral y la agresividad. Con estos datos, en el estudio I (fase 1: $n = 261$; fase 2: $n = 355$) se adaptaron y se validaron dos instrumentos que permitieran medir estas cuestiones en espectadores de fútbol. En el estudio II ($N = 355$) se utilizó un modelo de ecuaciones estructurales (SEM) con el que se comprobó el papel mediador de la meta-percepción de orientación de meta al ego entre el consumo de programación deportiva sobre fútbol y el bajo funcionamiento moral de los espectadores. En el estudio III ($N = 332$) se emplearon varios MANOVAs para comparar los niveles de agresividad y de funcionamiento moral de los espectadores en función del género y del seguimiento de partidos de fútbol, así, se observó que dicho seguimiento tenía un efecto negativo sobre la agresividad y el funcionamiento moral, especialmente entre los hombres. Finalmente, el estudio IV ($N = 176$) parte de un diseño experimental solo posttest con grupo control en el que mediante dos pruebas de contrastes de hipótesis se comprobó que los participantes que estuvieron expuestos durante cinco minutos a escenas de agresiones y conductas violentas retransmitidas en programas deportivos tuvieron mayores niveles de agresión verbal, agresión física e ira que los sujetos que no fueron expuestos a dichos estímulos.

Estos resultados, que fueron consistentes con investigaciones realizadas con deportistas, permiten entender mejor los procesos que operan entre los espectadores que siguen deportes como el fútbol a través de los medios de comunicación. De esta manera, se propone la posibilidad de desarrollar e implementar programas de intervención socio-moral en los espectadores de deportes.

ABSTRACT

The first regulations for the sport soccer were established in 1863. Since then it has become one of the most important and influential phenomena of our time. With the appearance of the mass media, soccer has turned into a mass spectacle. Unfortunately it has coincided with the worst manifestations of violence in modern sports. Aggression and violence in sports have been widely investigated, and experts distinguish between specific athletes' violence and violence associated with the sporting events. The second one refers to spectators' behavior (e.g., insulting, throwing things, threatening, fighting, sports riots). It has been argued that this kind of behavior could be related to the spectacle itself and its handling by the mass media. Thus, several authors have claimed that social media reproduces the violent and aggressive incidents too frequently and this could have a negative impact on spectators.

Studying aggressive and violent behavior has become a very relevant topic. However, many scientists have placed their focus on athletes, partially neglecting the study of spectators, who are the majority. Therefore, the purpose of this doctoral thesis is to analyze, for the first time, the impact of the mass media on spectators' moral functioning, aggressiveness, and meta-perception of goal orientation. These variables have already been related with athletes' antisocial behavior.

This research is organized in two main parts. In part one there is a theoretical framework that is structured in seven chapters, wherein the variables of the study and the results from the research with athletes are explained, and applied to sports spectators. Chapter 1 explains how soccer became a worldwide phenomena and the role the media played in this process (chapter 2). In chapter 3 several matters related to



soccer spectators and fans are presented. In Chapters 4 and 5 aggression and violence in the spectacle of soccer are discussed. Finally, in chapters 6 and 7 an approximation for the study of goal achievement theory and moral functioning in soccer spectators is proposed.

The second part, corresponding to chapters 8 and 9, includes methods, design, analysis, results and the conclusion of the four empirical studies. The participants were college students from two different countries who filled out various questionnaires to evaluate the time they spent in viewing soccer sport programming, the meta-perceptions of goal orientation, the moral functioning and aggressiveness. This data was used in the study I (phase 1: $n = 261$; phase 2: $n = 355$) in order to adapt and validate two instruments capable to assess these variables. In study II ($N = 355$) a Structural Equation Modeling (SEM) was applied to prove how meta-perception of ego orientation mediates between the viewing of sport programming about soccer and the moral functioning of spectators. Several MANOVAs were used in study III ($N = 332$) to determine the influence of gender and the viewing of soccer matches on the aggressiveness and moral functioning of spectators. It was observed that viewing soccer matches had a negative effect on aggressiveness and moral functioning of spectators, especially in males. Finally, the study IV ($N = 176$) was a posttest-only control-group design. Hypothesis testing provided evidence supporting that those participants who watched a five minutes video with aggression and violent behaviors images manifested higher levels of physical and verbal aggression and rage than the participants not exposed to such video.

These findings, which were consistent with other studies previously made with athletes, help to better understand the processes taking place in sport spectators like soccer viewers. Therefore, the possibility of developing and implementing programs aimed to socio-moral interventions in sports spectators is proposed.

“El éxito sin honor, es el mayor de los fracasos”

Vicente del Bosque
(Técnico de la selección ganadora del
Premio *Fair Play* de la FIFA 2010)

...y de la Copa del Mundo
de la FIFA 2010)

AGRADECIMIENTOS

Antes de empezar, deseo expresar mis agradecimientos a aquellas personas, sin cuya ayuda y apoyo, la elaboración de esta tesis doctoral no hubiera sido posible.

Quiero agradecer en primer lugar, la dedicación, la orientación y la inestimable ayuda de mi dirección de tesis, el profesor Dr. José Antonio Cecchini Estrada y la profesora Dra. Carmen González González de Mesa. Gracias, por enseñarme primero a ser maestro de Educación Física, y después, por transmitirme vuestros conocimientos y vuestra pasión por la investigación.

Al Dr. Sunny R. Duerr, a la Dra. Phyllis R. Freeman y al Dr. Douglas Maynard por su valiosa ayuda y colaboración durante mi estancia en la Universidad Estatal de Nueva York en New Paltz.

A los participantes de este estudio, y a los profesores de la Universidad de Oviedo que me ayudaron durante la investigación de campo.

Al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, por la concesión de una beca de movilidad internacional que me permitió complementar mis estudios de doctorado en la Universidad Estatal de Nueva York en New Paltz durante el curso 2013-2014.

De una manera especial quiero dar las gracias a mis padres, a mi hermana y a Almudena, por su ayuda, paciencia y apoyo incondicional durante este trayecto. A modo individual, me gustaría, aunque no creo que pueda, agradecer a mi padre todo lo que siempre ha hecho por mí.

Finalmente, al resto de mi familia y amigos, por comprender la dedicación que requiere un proyecto como este, así como a todas las personas que, aunque no aparezcan en estas líneas, han contribuido de alguna forma a la realización de este trabajo.

A todos ellos, gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	15
--------------------	----

PRIMERA PARTE

Marco Teórico

Capítulo 1. EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL: HISTORIA Y EVOLUCIÓN.. 31

1.1 PERSPECTIVA HISTÓRICA.....	32
1.1.1 Asia oriental antigua.....	33
1.1.2 Mundo clásico.....	34
1.1.3 Edad media y edad moderna.....	35
1.1.4 América precolombina.....	36
1.1.5 Football, fútbol y soccer.....	38
1.2 EL JUEGO DE PELOTA Y EL FÚTBOL.....	40
1.3 EVOLUCIÓN HACIA EL FÚTBOL MODERNO.....	41
1.4 NORMATIVA SOBRE LA VIOLENCIA EN EL DEPORTE DE ESPECIAL APLICACIÓN EN EL FÚTBOL.....	45
1.5 DESARROLLO MEDIÁTICO DEL FÚTBOL EN ESPAÑA.....	53

Capítulo 2. REPERCUSIÓN DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL..... 59

2.1 IMPACTO DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	60
2.1.1 La televisión.....	61
2.2.1.2 <i>El fútbol, todo un género televisivo.</i>	65
2.1.2 Prensa escrita, radio e internet.....	68
2.1.3 Hábitos y tendencias en el seguimiento del deporte en España.....	71
2.2 EL TRATAMIENTO DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	72
2.2.1 La información deportiva como espectáculo.....	74
2.2.2 El lenguaje deportivo.....	77
2.2.3 El periodismo futbolístico.....	79
2.2.3.1 <i>Manuales de estilo y práctica periodística en el fútbol.</i>	83
2.2.4 Impacto de los sucesos agresivos y violentos que suceden en el deporte sobre los espectadores.....	91
2.2.5 Reflexiones acerca de la cobertura mediática de la violencia deportiva.....	93
2.4 IMPACTO DEL FÚTBOL EN EL ÁMBITO SOCIOECONÓMICO.....	97

2.4.1 El desarrollo del fútbol en la industria cultural española.....	99
2.4.2 La crisis económica mundial y el fútbol.....	100
2.4.3 Los derechos de retransmisión.....	102
2.4.4 ¿Es el fútbol un bien social?	103
2.4.4 El negocio del fútbol.....	106
2.5 PROYECCIÓN SOCIO-POLÍTICA DEL FÚTBOL.....	108
2.5.1 El fútbol como escaparate ideológico.....	111
2.5.2 Fútbol, medios de comunicación y conflictos internacionales.....	114
Capítulo 3. LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL	119
3.1 DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS ESPECTADORES.....	121
3.2 PERSPECTIVAS DE LA PERSONALIDAD PARA COMPRENDER LA CONDUCTA DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL.....	124
3.2.1 Teoría de los rasgos.....	126
3.2.2 Teoría de los tipos.....	129
3.3 SOBRE LA PERSONALIDAD DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL.....	130
3.3.1 La estabilidad de los rasgos de la personalidad.....	132
Capítulo 4. AGRESIVIDAD Y AGRESIÓN EN EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL	137
4.1 AGRESIVIDAD Y AGRESIÓN.....	138
4.1.1 Definición de agresividad.....	138
4.1.2 Definición de agresión.....	139
4.2 TIPOS DE AGRESIÓN	142
4.3 PERSPECTIVAS TEÓRICAS PARA COMPRENDER LA CONDUCTA AGRESIVA EN EL DEPORTE	147
4.3.1 La teoría del instinto.....	149
4.3.1.1 <i>Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.....</i>	151
4.3.2 Teoría de la frustración-agresión.....	153
4.3.2.1 <i>Investigaciones sobre la teoría de la frustración-agresión.....</i>	155
4.3.2.2 <i>Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.....</i>	157
4.3.3 La teoría del aprendizaje social.....	160
4.3.3.1 <i>Investigaciones sobre la teoría del aprendizaje social.....</i>	161
4.3.3.2 <i>Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.....</i>	165
4.3.3.3 <i>Reflexiones sobre los medios de comunicación.....</i>	169
4.3.4 Teoría revisada de la frustración-agresión.....	173
4.3.4.1 <i>Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.....</i>	176
4.3.5 Modelo general de la agresión.....	178
4.3.5.1 <i>Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.....</i>	182
4.3.6 Teoría de la catarsis.....	183
4.3.6.1 <i>Reflexione sobre los espectadores de fútbol.....</i>	186
4.3.7 Asertividad en el deporte.....	190
4.3.8 Otras explicaciones de la conducta agresiva en el deporte.....	192
4.3.8.1 <i>Diferencias de sexo y de género en la agresión.....</i>	192
4.3.8.2 <i>Explicaciones innatistas.....</i>	194
4.3.8.2.1 <i>Teorías biológicas.....</i>	194
4.3.8.2.2 <i>Consideraciones sobre los deportistas y los espectadores.....</i>	197
4.3.8.2.3 <i>Alcohol y drogas.....</i>	199
4.3.8.3 <i>Explicaciones ambientalistas.....</i>	201
4.3.8.3.1 <i>La teoría del guion.....</i>	201

4.3.8.3.2 <i>La teoría de la transferencia de la excitación.</i>	202
4.3.8.3.3 <i>La teoría de la interacción social.</i>	204
4.3.8.3.4 <i>La teoría del contagio.</i>	205
4.3.8.3.5 <i>La espiral del silencio.</i>	207
4.3.8.3.6 <i>La escalada de la agresión.</i>	208
4.4 DEPORTE Y AGRESIÓN	209
4.5 CONSIDERACIONES PARA EL ESTUDIO DE LA AGRESIÓN EN LOS ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS	211
4.5.1 Razonamiento moral y agresión.	214
4.5.2 Motivación de logro y agresión.	216
4.5.3 Relaciones entre el clima motivacional y la agresión en el deporte.	219
4.5.4 Impacto de la visualización de agresiones y conductas violentas en los medios de comunicación sobre los espectadores.	220
4.5.3.1 <i>Efectos inmediatos o a corto plazo de la agresión divulgada a través de los medios de comunicación.</i>	223
4.5.3.2 <i>Influencia a largo plazo de la exposición repetida a la agresión divulgada a través de los medios de comunicación.</i>	226
4.5.3.3 <i>El consumo de programación deportiva a través de los medios de comunicación y la agresividad de los espectadores.</i>	229
4.5.3.3.1 <i>Investigaciones empíricas sobre el consumo de programación deportiva y agresión.</i>	233
4.5.5 Explicaciones específicas de la agresión en los espectadores de fútbol.	238
4.5.5.1 <i>Pertenencia a un grupo.</i>	239
4.5.5.2 <i>La identificación con su equipo.</i>	242
4.5.5.2.1 <i>Dirty Leeds y, por consiguiente, ¿dirty fans?</i>	246
4.5.5.3 <i>La Teoría de la disposición afectiva.</i>	247
4.5.5.4 <i>La pasión.</i>	248

Capítulo 5. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA EN EL FÚTBOL . 251

5.1 DEFINICIÓN DE VIOLENCIA	252
5.2 TEORÍAS EXPLICATIVAS DE LA VIOLENCIA	253
5.2.1 Efectos de la observación de violencia en los medios de comunicación sobre la conducta violenta.	255
5.2.1.1 <i>Imitación de comportamientos violentos.</i>	257
5.2.2 La subcultura de la violencia.	259
5.2.3 La escalada de la violencia.	260
5.2.3.1 <i>La escalada de la violencia en los espectadores “deportivos”.</i>	261
5.2.3.1.1 <i>Repercusión de la escalada de la violencia en el deporte.</i>	263
5.3 TEORÍAS EXPLICATIVAS DE LA VIOLENCIA EN EL DEPORTE.	265
5.3.1 Causas ambientales.	265
5.3.2 Violencia real y violencia ficticia.	267
5.4 VIOLENCIA EN EL DEPORTE Y VIOLENCIA ASOCIADA LAS MANIFESTACIONES DEPORTIVAS	269
5.4.1 Violencia específica de los deportistas.	269
5.4.2 Violencia asociada a las manifestaciones deportivas.	274
5.4.2.1 <i>La violencia producida por los espectadores.</i>	277
5.4.2.1.1 <i>Violencia entre los espectadores de fútbol televisado.</i>	277
5.4.2.1.2 <i>Violencia entre los espectadores asistentes a los partidos de fútbol.</i>	279
5.4.2.1.3 <i>Insultos, homofobia, racismo y xenofobia en el Fútbol.</i>	284
5.4.2.2 <i>Violencia deportiva mostrada a través de los medios de comunicación.</i>	288

5.4.2.2.1 <i>¿Indiferencia o interés?</i>	289
5.4.2.2.2 <i>Investigaciones sobre el la violencia percibida por los espectadores.</i>	290
5.4.2.3 <i>La Violencia del fútbol exhibida por los aficionados en los medios de comunicación: Agresión y violencia 3.0.</i>	292
5.4.2.3.1 <i>Un ejemplo reciente de la violencia en el fútbol a través de los medios de comunicación: El mundial de Brasil 2014.</i>	294
5.4.2.3.2 <i>Respuesta social ante la violencia de los deportistas.</i>	296
5.5 EL FENÓMENO HOOLIGAN	298
5.5.1 El origen del fenómeno hooligan y los medios de comunicación.	299
5.5.2 La subcultura de la violencia en el fútbol.	301
5.5.3 La presión de los grupos ultras.....	304
5.5.4 La lucha contra los ultras en España: El caso de Joan Laporta, presidente del F.C. Barcelona (2003-2010).	307

Capítulo 6. LA MOTIVACIÓN EN CONTEXTOS DE LOGRO: APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL ... 311

6.1 DEFINICIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DE MOTIVACIÓN	313
6.1.1 Motivo.....	314
6.1.2 Motivación.	314
6.1.3 Motivación en el deporte.	317
6.1.4 Motivación en los aficionados deportivos.	318
6.2 TEORÍAS Y MODELOS EN EL ESTUDIO DE LA MOTIVACIÓN	320
6.2.1 La motivación enfocada hacia el logro de objetivos.	322
6.2.1.1 <i>Teoría de la necesidad de logro.</i>	324
6.2.1.2 <i>Teoría de la atribución.</i>	324
6.2.1.3 <i>Teoría de la motivación intrínseca-extrínseca.</i>	325
6.2.1.4 <i>Teoría de la autodeterminación.</i>	326
6.2.1.5 <i>Teoría de la autoeficacia.</i>	327
6.2.1.6 <i>Teoría de la percepción de competencia.</i>	327
6.2.1.7 <i>Teoría de la motivación de las competencias.</i>	328
6.3 LA TEORÍA DE LAS METAS DE LOGRO.....	329
6.3.1 Orientaciones de meta disposicionales.	330
6.3.1.1 <i>Orientaciones de meta y deporte.</i>	332
6.3.1.2 <i>Medios de comunicación y orientación de meta.</i>	334
6.3.1.3 <i>Percepción y Meta-percepción.</i>	336
6.3.1.3.1 <i>Meta-percepción de orientación de meta.</i>	337
6.3.2 <i>Medición de las orientaciones de meta disposicionales en el deporte.</i>	339

Capítulo 7. APROXIMACIÓN AL FUNCIONAMIENTO MORAL DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL 343

7.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	345
7.2 CONCEPTOS RELATIVOS A LA MORAL EN EL DEPORTE.	349
7.2.1 La moral.	349
7.2.2 Desarrollo moral.....	351
7.2.3 Razonamiento moral.....	352
7.2.4 Conducta moral.	354
7.2.5 Funcionamiento moral.	355
7.2.6 La moral en el deporte.	356
7.2.6.1 <i>Juego limpio, deportividad y conducta deportiva.</i>	358
7.2.6.2 <i>Comportamiento prosocial y antisocial en el deporte.</i>	362

7.3 PERSPECTIVAS TEÓRICAS PARA COMPRENDER LOS PROCESOS MORALES EN EL ÁMBITO DEPORTIVO	363
7.3.1 El aprendizaje social.	363
7.3.2 El enfoque estructural del desarrollo moral.	365
7.3.2.1 <i>Teoría sociocognitiva de Piaget</i>	366
7.3.2.2 <i>La teoría del desarrollo moral de Kohlberg</i>	369
7.3.2.2.1 <i>Críticas y alternativas al modelo de Kohlberg</i>	375
7.3.2.3 <i>Otras teorías explicativas de los cambios en el razonamiento moral</i>	377
7.3.2.3.1 <i>Turiel y los juicios morales en la infancia</i>	377
7.3.2.3.2 <i>Las emociones y los juicios morales según Harris</i>	378
7.3.2.3.3 <i>Damon y el desarrollo moral en contextos y situaciones diferentes</i>	380
7.3.2.3.4 <i>El Razonamiento moral y la identidad personal de Blasi</i>	381
7.3.3 El modelo de Rest de la acción moral.	383
7.3.4 La teoría cognitivo-social.	385
7.4 ESTUDIO DE LA MORAL EN EL DEPORTE	389
7.4.1 El modelo de la acción moral en el deporte.	390
7.4.2 Factores socio-contextuales y personales.	392
7.4.2.1 <i>Factores socio-contextuales</i>	392
7.4.2.2 <i>Factores individuales</i>	395
7.4.3 La participación deportiva y el desarrollo del razonamiento moral.	396
7.4.4 Funcionamiento moral y orientaciones de meta.	400
7.4.4.1 <i>Funcionamiento moral y clima motivacional</i>	405
7.4.5 Funcionamiento moral y agresión en el deporte.	410
7.4.6 Consumo de programación deportiva, orientaciones de meta, funcionamiento moral y conducta agresiva.	416
7.4.6.1 <i>Estudios con aficionados y espectadores de deportes</i>	417
7.4.6.2 <i>Análisis del consumo de programación deportiva en los medios de comunicación</i>	420
7.4.6.3 <i>Investigaciones con practicantes de deporte</i>	423
7.5 LA MEDICIÓN DE LOS PROCESOS MORALES EN EL DEPORTE	425
7.5.1 Clasificación de los instrumentos de medida de los procesos morales en el deporte.	427
7.5.1.1 <i>Medida de los contenidos morales</i>	428
7.5.1.2 <i>Medida de las capacidades y las orientaciones morales</i>	430
7.5.1.3 <i>Valoración del comportamiento moral</i>	433
7.5.1.4 <i>Instrumentos híbridos</i>	434
7.5.2 Medida del funcionamiento moral en espectadores de fútbol.	438
7.6 PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN MORAL.....	441
7.6.1 El desarrollo de habilidades para la vida.	443
7.6.2 Utilización del deporte para la paz.	443
7.6.3 Educación socio-moral a través del deporte.	444
7.6.4 El modelo de responsabilidad personal y social.	444
7.6.5 Juego limpio para niños.	445
7.6.6 Valores, actitudes y comportamientos ético-deportivos.	447
7.7.7 <i>¿Programas de intervención moral en los espectadores de deportes?</i>	448

SEGUNDA PARTE

Investigación Empírica

Capítulo 8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	455
1. PLANTEAMIENTO, OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	455
1.1 Objetivo General	456
1.2 Objetivos Específicos	456
1.3 Hipótesis de la Investigación	457
1.4 Población, Muestreo y Muestra.	459
1.5 Desarrollo de la Investigación	460
1.6 Estudios Empíricos.....	463
ESTUDIO I. EVALUACIÓN DE LA META-PERCEPCIÓN DE ORIENTACIÓN DE META Y EL FUNCIONAMIENTO MORAL EN ESPECTADORES DE FÚTBOL.....	467
2.1 Método.....	467
2.2 Resultados	478
2.3 Discusión	482
2.3.1 <i>Limitaciones y Futuras líneas de Investigación.....</i>	<i>484</i>
ESTUDIO II. REPERCUSIÓN DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL SOBRE EL FUNCIONAMIENTO MORAL.....	487
3.1 Método.....	488
3.2 Resultados	491
3.3 Discusión	499
3.3.1 <i>Limitaciones y Futuras líneas de Investigación.....</i>	<i>502</i>
ESTUDIO III. RELACIONES ENTRE EL FUNCIONAMIENTO MORAL Y LA AGRESIVIDAD EN ESPECTADORES DE FÚTBOL.....	505
4.1 Método.....	505
4.2 Resultados	510
4.3 Discusión	520
4.3.1 <i>Limitaciones y Futuras líneas de Investigación.....</i>	<i>525</i>
ESTUDIO IV. EFECTOS A CORTO PLAZO DE LA VISUALIZACIÓN DE AGRESIONES EN EL DEPORTE SOBRE LA AGRESIVIDAD	529
5.1 Método.....	530
5.2 Resultados	538
5.3 Discusión	543
5.3.1 <i>Limitaciones y Futuras líneas de Investigación.....</i>	<i>547</i>
Capítulo 9. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES.....	551
1. CONCLUSIONES	551
1.1 Estudio I.....	551
1.2 Estudio II.....	552
1.3 Estudio III	553
1.4 Estudio IV	555
2. APLICACIÓN PRÁCTICA.....	556

3. REFLEXIONES Y PERSPECTIVAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN	559
CONCLUSIONS	563
ESTUDY I.....	563
ESTUDY II.....	563
ESTUDY III	564
ESTUDY IV	565
REFERENCIAS.....	567

INTRODUCCIÓN

“Todo cuanto sé con mayor certeza sobre la moral y las obligaciones de los hombres, se lo debo al fútbol”

Albert Camus¹

¿Qué es el deporte? Esta, aparentemente, sencilla pregunta ha motivado que una importante cantidad de teóricos hayan debatido durante décadas acerca de las características de una práctica casi tan remota como el propio ser humano. Uno de los estudiosos más importantes de nuestro país en materia de deporte, José María Cagigal (1975), identificó concepciones tan relevantes como: deporte-competición, deporte-juego, deporte-rivalidad, deporte-esfuerzo, deporte-profesión, deporte-espectáculo, deporte-instrumento, deporte-ocio, deporte-salud, etc. Hoy resulta evidente que el deporte no es solo una “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas” (RAE, 2014). Establecer una definición puede resultar comprometido, sin embargo, sí que me atrevería a decir sin dudar, que el deporte es actualmente uno de los fenómenos sociales más importantes e influyentes de nuestro tiempo. Las personas son cada vez más conscientes de la necesidad de realizar actividades físico-deportivas con regularidad, y aunque la mayoría

¹ Camus (1948, como se cita en White, 2014).

de la gente no practica ningún deporte, cierto es que son muchos los que gustan de presenciarlos. Este hecho ha potenciado que el deporte se haya constituido como un espectáculo mundial. Entre todas las modalidades deportivas, destaca el fútbol, cuya influencia en el ámbito económico, político y social ha trascendido de su concepción original. En este sentido, Galeano (2010) lamenta que este juego se haya transformado en un espectáculo de pocos protagonistas y muchos espectadores, convirtiéndose al mismo tiempo en uno de los negocios más lucrativos del mundo.

Desgraciadamente, muchos de estos espectadores tienden a manifestar comportamientos inmorales, agresivos e incluso violentos cuando visualizan estas competiciones. A lo largo de la historia, la violencia ha protagonizado numerosos acontecimientos, resultando ser un problema social de extrema gravedad. Ha sido un fenómeno recurrente en el comportamiento de los seres humanos, que casi siempre la invocaron para proteger y defender sus derechos (legítimos o no). Hoy en día, salvo raras excepciones, la moral coincide en condenar la violencia que, además, está penada por las leyes. Muchos de sus componentes como la agresividad, la falta de empatía o la ausencia de valores morales son rechazados por nuestra sociedad que, contrariamente al imaginario colectivo, tiende a ser cada vez menos violenta (Pinker, 2007). Sin embargo, hay lugares donde la ausencia de moralidad, las agresiones y los comportamientos violentos son tolerados, hasta podría decirse que bien vistos, pues raro es encontrar personas que no se dejen llevar por ellos.

Durante los últimos años se han producido en los campos de fútbol algunas de las manifestaciones más violentas de la historia del deporte. En 1993, Russel llegó a decir “fuera de los tiempos de guerra, el deporte es quizá el único escenario en el cual los actos de agresión interpersonal no sólo son tolerados, sino que son aplaudidos con entusiasmo por amplios sectores de la sociedad” (p. 191).

Cuando se atenúan los problemas de la supervivencia, aparecen el ocio y el juego, elementos que surgen con fines de disfrute y evasión. Parece paradójico que la unión de ambos sea la causante de un grave problema que parece vivir enmascarado entre la sociedad. Podemos afirmar que el juego es sano y saludable a cualquier edad. Sin embargo, cuando el juego se convierte en una profesión, lo que conocemos como el deporte de alta competición, le acompaña un ocio pasivo en el que los espectadores parecen sentir idénticas emociones, sentimientos y metas que los propios deportistas. De hecho, recientes investigaciones han demostrado que durante un espectáculo deportivo, espectadores y deportistas experimentan procesos hormonales muy similares (e.g., Van der Meij, Almela, Hidalgo, Ijzerman, Van Lange, y Salvador, 2012). Concretamente, estos autores se basaron en uno de los deportes más populares en todo el mundo, el fútbol, que no solo es practicado regularmente por más de 240 millones de personas, sino que ostenta el record de haber sido el acontecimiento más visto en la historia de la televisión española, y uno de los más vistos en todo el mundo. Los 700 millones de personas que vieron la final del mundial de fútbol de Sudáfrica celebrada en Johannesburgo el 11 de julio del 2010 entre España y Holanda (Clemente, 2011; Ehrman y Jansen, 2012) revelan el interés que tiene en nuestra sociedad y aclaran por qué, se le conoce como el “deporte rey”.

El fútbol es un fenómeno festivo multitudinario, y toda fiesta precisa de un público que participe. Concretamente, esta participación se muestra especialmente apasionada en esta disciplina. El contacto y el dialogo entre jugadores y espectadores se llena de sentimientos tal como ocurría con los antiguos gladiadores romanos y el público, que acudía al circo² con el anhelo de olvidar las penurias de sus vidas cotidianas mientras disfrutaba de un espectáculo que el estado organizaba gratuitamente (Auget, 1970). El

² Como veremos en el desarrollo de este trabajo, el circo romano y el espectáculo del fútbol guardan ciertas similitudes.

jugador ofrece sus acciones memorables y el público le paga con su afecto, o en caso de fallar, con su desaprobación. En este mundo que gira en torno al fútbol, muchas variables influyen en un fenómeno descontrolado y muy preocupante para diversos organismos. La agresión y la violencia en el deporte ha sido objeto de mucho estudio, y los expertos han diferenciado la violencia específica de los deportistas y la violencia asociada a las manifestaciones deportivas (Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda, 1997; UNESCO, 1987).

Es decir, esta violencia acaecida en los espectáculos deportivos puede adoptar distintas formas. Por un lado, la específica de los deportistas, quienes agreden físicamente, amenazan, insultan o intentan intimidar a adversarios y árbitros. Asimismo, dentro de este grupo también se incluyen a los entrenadores cuando excitan a sus jugadores ordenándoles ganar a toda costa, e incluso, cuando en algunas ocasiones agreden verbal y físicamente a otros jugadores, técnicos y árbitros.

Por otro lado, la violencia asociada a las manifestaciones deportivas hace referencia a los actos que proceden del público que presiona al árbitro, a entrenadores, a directivos, a jugadores rivales (y propios) mediante insultos, amenazas y lanzamiento de objetos. Algunos teóricos conciben que estas conductas permiten encauzar la agresividad colectiva como una válvula de escape de las frustraciones, y que por lo tanto, el fútbol cumpliría un papel higiénico sobre la conciencia social de un país (Vázquez, 2006). En este sentido, gran parte de la sociedad parece creer que la visualización de estos deportes produce catarsis, proporcionando así alivio para sus preocupaciones cotidianas. Sin embargo, otros científicos son partidarios de que estas manifestaciones podrían ser la antesala de los actos de violencia extrema que en ocasiones traspasan las fronteras de los estadios de fútbol.

En abril de 2012, los medios de comunicación informaron por última vez que el árbitro noruego Tom Henning Ovrebo llevaba tres años recibiendo amenazas de muerte debidas a las decisiones arbitrales tomadas durante el partido que enfrentó al Chelsea y al F.C. Barcelona en la semifinal de la liga de campeones del 2009 (The Telegraph, 2012, 18 de abril). No tuvo tanta suerte Andrés Escobar, futbolista de la selección colombiana durante el mundial de 1994 celebrado en USA, cuando murió asesinado en manos de un aficionado poco después de regresar a su país. ¿El motivo?, seguramente estuvo relacionado con el autogol que supuso la eliminación de su selección del citado mundial. El 9 de mayo de 1999, un día después del partido que enfrentó al River Plate y al Boca Juniors, muere una niña de 11 años debido a una de las balas que intercambiaban ambas hinchadas. En España, todos recordamos la trágica muerte de Aitor Zabaleta, seguidor de la Real Sociedad, cuando en diciembre de 1998 fue apuñalado por un hincha del Atlético de Madrid. Ese mismo día, otros muchos aficionados acompañados de hijos y familiares fueron agredidos y amenazados de muerte por otros ultras del Atlético de Madrid quienes declararon haber organizado esa “cacería” en respuesta al apedreamiento que sufrió su autobús semanas antes en tierras donostiarras. Desgraciadamente, hemos sido testigos a través de los medios de comunicación de muchos sucesos similares que ocurrieron en España desde que en 1991 Frederic Rouquier, seguidor del C.D. Español fuese asesinado por integrantes de la peña ultra del F.C. Barcelona, al parecer en respuesta a un ataque que sufrió un compañero de peña un mes antes. Otras muertes relacionadas con el fútbol en nuestro país se registraron en 1985 y 1992 en Cádiz y Barcelona respectivamente por artefactos pirotécnicos, y poco antes de acabar esta tesis doctoral, vivimos en España el último suceso mortal relacionado con el fútbol. El 30 de noviembre de 2014, un integrante del grupo ultra *Riazor Blues* (Deportivo de la Coruña) moría durante una brutal pelea contra

los ultras del Atlético de Madrid en la que participaron alrededor de 200 personas, de las cuales doce resultaron heridas. Estos son algunos ejemplos directos sobre una persona a consecuencia de la violencia en los espectáculos deportivos. Pero sucesos mucho más graves ocurren cuando se trata de grandes grupos.

Tabla 1

Algunos incidentes mortales relacionados con los aficionados de fútbol a nivel de grupo. Completado de Gómez (2003)

Fecha	Lugar	Muertos	Heridos	Causa
1956	Inglaterra	44		Peleas entre los seguidores del Bolton Wanderes y Stoke City
24 de mayo de 1964	Lima	320	500	Intervención de la policía sobre la multitud tras ser anulado un gol por el árbitro
2 de junio de 1971	Escocia	66		Huida de los aficionados
1974	El Cairo	48	47	Derrumbamiento de las gradas cuando 80.000 aficionados pretendían entrar en un estadio de 40.000
1981	Colombia	18		Desplome de una pared durante un partido
20 de octubre de 1982	Moscú	Decenas		Avalanchas producidas después de un gol
11 de mayo de 1985	Inglaterra	56	200	Incendios en las tribunas del estadio de Valley Parade en Bradford
15 de abril de 1989	Inglaterra	95	170	Aficionados aplastados contra las vallas
7 de junio de 1991	Chile	3	135	Celebración de la Copa Libertadores
16 de octubre 1996	Guatemala	84	147	Avalanchas durante un partido clasificatorio para el mundial de 1998
Abril-mayo de 2001	Sudáfrica	43, 8 y 16		Tres incidentes en ese periodo
29 de marzo de 2009	Costa de Marfil	22	132	Avalancha en el estadio Houphouet-Boigny de Abiyán
28 de mayo de 2014	Indonesia	3	5	Peleas entre hinchas del Persija Yakarta y del Persib Bandung
30 de noviembre 2014	Madrid	1		Multitudinaria pelea entre ultras de dos equipos de fútbol
9 de julio de 2014	Brasil	1		Disturbios tras la eliminación de Brasil del Mundial 2014

El 29 de mayo de 1985 fallecieron 39 seguidores de la Juventus de Turín y 600 resultaron heridos a consecuencia de las embestidas de los seguidores del Liverpool. En febrero del año 2015, un nuevo suceso luctuoso volvió a situar al fútbol en el punto máximo de tensión generado por manifestaciones violentas en el deporte. En Egipto, los aficionados más radicales del equipo Zamalek se enzarzaron en una multitudinaria pelea contra la policía que resultó en 30 muertos. Tan solo tres años antes, los hinchas de dos equipos del mismo país se involucraron en otra espeluznante pelea que dejó 74 muertos y 136 heridos (EFE, 2012, 1 de febrero), convirtiéndose en el peor hecho de violencia en el fútbol en Egipto, y el de mayor número de muertos desde 2001 en Ghana (126 muertos en Accra, tras un partido entre Hearts of Oaks y Kumasi). En la Tabla 1 pueden observarse otros ejemplos.

Estas formas de violencia extrema parecen tener como detonante común la visualización de competiciones futbolísticas. Cabe la posibilidad de que las manifestaciones agresivas y violentas que acontecen en las gradas de los estadios de fútbol se retroalimenten, produciéndose fenómenos de identificación y de introyección. Si los deportistas se muestran más agresivos y esta agresividad se magnifica en los medios de comunicación social, seguramente fortalece la de los espectadores llevando a que éstos posiblemente empleen formas similares de razonamiento y conducta moral. Algunas expresiones de la violencia en el deporte están estrechamente relacionadas con el espectáculo, por la propia atracción que genera el fenómeno de la violencia y su tratamiento en los medios de comunicación social, que, en ocasiones, reproducen hasta la saciedad los incidentes violentos. Existe una importante preocupación desde múltiples organismos, así, se ha señalado la necesidad de que los medios de comunicación cuiden sus conductas para no crear un ambiente violento (Barrero, 2007).

En este sentido, los propios medios de comunicación podrían estar directamente implicados en este grave problema. Barrero (2007) dice que usan un lenguaje bélico para transmitir sus crónicas, calentando el ambiente y siendo capaces de enfrentar a distintas aficiones, jugadores, entrenadores, directivos, etc. (e.g., Figura 1).

Un ejemplo bastante representativo ocurrió en el año 2013, cuando después del partido que enfrentó al F.C. Barcelona y al Real Madrid en las semifinales de la Copa del Rey, la cadena de televisión catalana TV3 emitió un video³ con el aparente objetivo de “calentar” el partido de vuelta.⁴ En él, se comparaba a los jugadores del Real Madrid con hienas, mostrando una y otra vez entradas muy agresivas y violentas de estos jugadores sobre los futbolistas blaugranas. El video tuvo una importante repercusión en los medios de comunicación y en las redes sociales durante los días previos al partido.



Figura 1. Ejemplos de algunos titulares de prensa deportiva que usan un lenguaje que puede incitar a los enfrentamientos.

³ Vídeo emitido el 31 de enero de 2013. Recuperado el 22 de abril del 2013 de http://www.as.com/futbol/video/tv3-compara-jugadores-real-madrid/20130208dasdasftb_1/Ves

⁴ No podemos imaginar otra explicación. De hecho, días después el conductor del programa *Sport Club* pidió disculpas por la emisión del vídeo.

Se ha debatido durante décadas si el consumo de este tipo de programación, que en numerosas ocasiones incluye mensajes e imágenes agresivas y violentas, podría tener un efecto negativo en la salud psicológica de los jóvenes y adultos. Así, la investigación ha ofrecido resultados discordantes (Ferguson, Colwell, Mlacic, Milas, y Miklousic, 2011). Algunos estudios han observado que la exposición a la violencia en la televisión es uno de los factores que contribuyen al desarrollo de la conducta agresiva (e.g., Boxer, Huesmann, Bushman, O'Brien, y Mocerri, 2009; Huesmann, Moise-Tito, Podolski, y Eron, 2003; Levermore y Salisbury, 2009). Sin embargo, otros han manifestado que los estudios que han analizado la exposición a la violencia en los medios de comunicación han encontrado pequeñas evidencias de los efectos sobre los espectadores (e.g., Ferguson y Kilburn, 2009; Sherry, 2007).

Una de las teorías que han gozado de mayor influencia en el estudio de la agresión postuló que, en términos muy básicos, estos comportamientos son el resultado de las frustraciones (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, y Sears, 1939; Miller, 1941). Y así parece ser en muchas ocasiones, como por ejemplo, cuando se produjo una oleada de disturbios y violencia en distintas ciudades de Brasil a los 30 minutos de la “humillación”⁵ que sufrió la selección anfitriona del mundial de 2014 (EFE, 2014, 9 de julio).⁶

Sin embargo, no parece que este problema pueda ser explicado de manera tan sencilla. Pues también los actos festivos y aparentemente alegres que suceden después de algunos partidos suponen un germen de violencia y de problemas sociales. La victoria del Atlético de Madrid en la final de la Europa League 2012 frente al Athletic de Bilbao se saldó con 37 heridos y 52 detenidos en los disturbios que se produjeron

⁵ “Humillación mundial”, “masacre”, “vergüenza”, “fracasazo”, “la mayor vergüenza de la historia”, “paliza para la eternidad”... fueron algunos de los titulares que se pudieron leer en la prensa internacional.

⁶ Parece clara la relación entre el resultado deportivo y los enfrentamientos contra la policía, los cuales arrojaron varios heridos, detenidos y una muerte durante un tiroteo en Rio de Janeiro.

durante la celebración del título en las inmediaciones de la fuente Neptuno (Crespo, 2012, 10 de mayo; EFE, 2012, 9 de mayo). La conquista de forma matemática de la liga española del 2011-2012 por parte del Real Madrid supuso un nuevo escenario de violencia en las inmediaciones de la plaza Cibeles,⁷ donde se reunieron unos 3000 aficionados que acudieron a la celebración en la madrugada del jueves 3 de mayo de 2012. La congregación se saldó con trece personas heridas, de las cuales cuatro tuvieron que ser trasladadas al hospital. Según el diario *Mundo Deportivo*, las lesiones fueron debidas a enfrentamientos entre un grupo de seguidores y la policía, y a las aglomeraciones que se produjeron. Los diarios *Marca* y *As*, tan solo mencionaron que se originaron por “las aglomeraciones que se producen habitualmente en este tipo de celebraciones”. Algo parecido ocurrió también en el año 2007 cuando el Real Madrid ganó su anterior liga, siendo 10 el número de personas que fueron arrestadas y 108 las que resultaron heridas, de las cuales 14 pertenecían al dispositivo especial de seguridad.

De tal manera que se aprecia la necesidad de seguir investigando para aclarar los procesos psicológicos que subyacen en este problema. Varias teorías procedentes de campos como la psicología, la sociología, la educación, la biología y la neurociencia están tratando de explicar este fenómeno. Recientemente, se ha puesto la atención en la posibilidad de examinar si las distorsiones cognitivas median la relación entre el disfrute de los medios violentos y la frecuencia en la que las personas están expuestas a los medios violentos (Richmond y Wilson, 2008). En este sentido, la investigación sobre la influencia de los medios de comunicación ha evolucionado desde una perspectiva unidimensional, en el que el estudio de la influencia se centró principalmente en su efecto directo sobre el comportamiento, a una perspectiva más

⁷ Lugar donde se celebran los títulos del Real Madrid.

compleja y multidimensional, en que las cogniciones del perceptor se han convertido cada vez en algo más importante (Orue y Calvete, 2012).

En el contexto deportivo se ha observado una relación entre la participación en deportes de contacto medio-alto, como el fútbol, con bajos niveles de razonamiento moral, tendencias agresivas y juicios favorables sobre la legitimidad de cometer acciones deportivas potencialmente lesivas (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986; Conroy, Silva, Newcomer, Wlaker, y Jhonson, 2001). Para intentar explicar estos resultados algunos autores han acudido a la Teoría de Metas de Logro (Ames, 1992; Nicholls, 1989), la cual ha sido enormemente útil para adquirir una comprensión del afecto, cognición, y comportamiento en contextos físico-deportivos (e.g., Roberts, 2001; Whitehead, Andree, y Lee, 2004). Esta teoría postula que los individuos interpretan el significado subjetivo del éxito de dos maneras principales, las cuales se corresponden con dos metas de logro: metas de tarea y metas de ego. Una persona que adopta una meta de tarea definirá el éxito o interpretará la competencia en términos de dominio o mejora de la tarea. Mientras que una persona que adopta una meta de ego definirá el éxito o interpretará la competencia en términos normativos, tales como ganar o superar a los otros. Según esta teoría, el uso del engaño y de la agresión para demostrar competencia en sentido normativo sería irrelevante en los deportistas que están orientados a la tarea, sin embargo, en aquellos orientados al ego, sería más factible que se saltasen las normas y se comportasen de un modo antideportivo para ganar porque basan el éxito en la victoria. Un gran número de estudios han apoyado estas predicciones. Específicamente, se ha relacionado la orientación al ego con la aprobación de actos intencionalmente injuriosos entre jugadores de baloncesto de instituto y universidad (e.g., Duda, Olson, y Templin, 1991; Kavussanu y Roberts, 2001).

En este sentido, nosotros pensamos que puede ser interesante analizar estas cuestiones en los espectadores de deportes, quienes se involucran en el espectáculo de manera vicaria. Por este motivo, creemos que analizando las meta-percepciones de orientación de meta que tienen sobre los deportistas, podríamos entender un poco mejor algunos comportamientos. Mientras que las percepciones directas se refieren a las opiniones que tienen las personas de sí mismas o sobre terceros, las meta-percepciones representan las estimaciones que establecen con respecto a los pensamientos de otras personas significativas (e.g., Kenny y Acitelli, 2001).

El papel de las metas de logro en el funcionamiento moral en el deporte ha sido examinado utilizando el modelo de Rest (1984). Este autor propuso que, para entender el comportamiento moral, se necesitaba examinar los siguientes procesos: (a) la interpretación de la situación; (b) la formación de un juicio sobre qué debería hacerse en una situación determinada; (c) la decisión; y (d) la realización del comportamiento propiamente dicho. Varios estudios han observado que la orientación al ego ejerce un papel mediador entre la práctica deportiva y el bajo funcionamiento moral (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

En un estudio sobre los orígenes y las manifestaciones de la violencia en el deporte y los medios para resolver ese problema (Consejo Ejecutivo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 1987), se ha podido evidenciar una interacción entre la agresividad de los jugadores y la de los espectadores. La identificación de una parte del público con uno de los equipos ocasiona reacciones subjetivas y a menudo parciales: las faltas del equipo se subestiman o incluso se alientan mediante gritos y vociferaciones y las del adversario se dramatizan. Creemos que este tipo de reacciones son el resultado de asimilar sus orientaciones de meta como consecuencia de un proceso meta-perceptivo.

Se ha sugerido que la figura del entrenador, de los compañeros de equipo, los familiares, etc. influyen en la perspectiva de meta que adopta un deportista (Cecchini, Méndez-Jiménez, y Fernández-Río, 2014; Vallerand y Roseau, 2000). En el caso de los espectadores podría ocurrir un proceso similar. Sin embargo, debido al modo en que los medios de comunicación tratan la información deportiva, donde se enfatiza la importancia de la victoria y del resultado en sentido normativo, creímos que los espectadores de fútbol que dedicasen más tiempo semanal a ver, escuchar o leer noticias sobre fútbol tendrían meta-percepciones de orientación de meta al ego. Asimismo, dicho consumo podría estar relacionado con el funcionamiento moral y la agresividad de los espectadores de fútbol.

Con una serie de cuatro estudios empíricos comprobamos que nuestras predicciones se cumplían. De esta manera, hemos aprendido diversos aspectos claves que subyacen en el comportamiento de los espectadores de deportes. No obstante, lo más interesante y esperanzador es que los aficionados parecen responder igual que los deportistas. Este descubrimiento abre la posibilidad de seguir investigando en esta línea, y quizás, de desarrollar y evaluar programas de intervención para reducir el comportamiento antisocial de los aficionados de deportes, tal y como ya se ha conseguido con practicantes (e.g., Cecchini, Cecchini, Fernández-Losa, y González, 2011; Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008a; Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b; Cecchini et al., 2009; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2005).

Por estos motivos, y precisamente porque la investigación en el amplio campo de las ciencias del deporte se ha centrado principalmente en los procesos que operan entre los deportistas, creemos que el estudio de los espectadores de deportes puede resultar muy interesante y provechoso en la búsqueda de una solución a este grave problema, el cual, está alejando al deporte de su concepción original.

PRIMERA PARTE
MARCO TEÓRICO

Capítulo 1

EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL: HISTORIA Y EVOLUCIÓN

“El fútbol, pegar patadas a algo para que se mueva, es algo natural, consustancial al ser humano. Los ingleses pusieron las reglas, pero el fútbol ya estaba en Atapuerca”

José Ángel Iribar⁸

El fútbol es un deporte colectivo de invasión en el que dos equipos de once jugadores intentan introducir un balón dentro de la portería que defiende el conjunto contrario. Existe la peculiaridad de que no se puede tocar el esférico con las manos ni con los brazos, a excepción del portero o guardameta que si puede hacerlo dentro de su área. El equipo que al finalizar el tiempo de juego (dos periodos de cuarenta y cinco minutos) haya conseguido más goles de manera reglamentaria se convierte en el ganador del partido.

No es necesario extenderse en los aspectos reglamentarios ni en las particularidades de este deporte, ya que posiblemente sea el más popularizado y

⁸ Iribar (como se cita en Menéndez, 2008, 25 de junio).

extendido desde 1863, año en el que el fútbol moderno se instituyó oficialmente cuando se gestó su primer reglamento en la Taberna *Freemasons* de Londres. En esa reunión histórica se separaron los caminos del rugby y del fútbol, creándose de esta manera dos disciplinas diferentes, y fundándose a su vez, el primer y más antiguo órgano gubernativo del deporte: la *Football Association* (Asociación de Fútbol de Inglaterra).

1.1 Perspectiva Histórica

Lejos de su institucionalización deportiva, cuyo origen no permite debate, y basándose en varios autores, Gómez (2007) dice que el fútbol empezó a practicarse en el siglo XIII en la misma Inglaterra, mientras que Galeano (2010) concedió el mérito a los chinos. No pretendemos resolver esta controversia relativa al nacimiento del fútbol, por lo que en este capítulo tan solo mostraremos el probable proceso histórico de un juego que en el siglo XIX sentaría las bases (véase Figura 1.1) para convertirse en uno de los fenómenos sociales más importantes de nuestro tiempo.



Figura 1.1. Grabado que representa a varios hombres jugando al fútbol. En FIFA (2013b).

1.1.1 Asia oriental antigua.

La forma más remota de un juego parecido de la que se tiene constancia, procede de un manual de ejercicios militares en los siglos II y III a.C. en la China de la dinastía Han. El *ts'uh kún* o *tsu chu*,⁹ que nació como un método de adiestramiento militar, tenía como objetivo pasar una pelota de trapo entre dos barras de madera que estaban clavadas en el suelo. Para ello, se podía hacer uso tanto de manos como de pies¹⁰ (Yagüe y Lorenzo, 1997). Era un juego muy violento en el que el equipo derrotado era castigado y flagelado en público. También había una variante en la que los jugadores debían llegar a meta sorteando los ataques de un rival mientras hacían uso de los pies, pecho, espalda y hombros, aunque no de la mano.



Figura 1.2. Acuarela japonesa en seda del siglo XIX que representa a dos hombres jugando al *Kemari* japonés (colección de la FIFA).¹¹

Varios documentos de ese mismo periodo, muestran que 500 o 600 años después ya se practicaba el *kemari* japonés (Figura 1.2), juego que todavía entretiene a muchas personas hoy en día. La gran diferencia con el *ts'uh kún*, es que el *Kemari* era un

⁹ “Tsu” significa golpear el balón con el pie y “chu” significa balón relleno y hecho de cuero (Reilly, Cabri, y Araújo, 2005).

¹⁰ “En China, según Jules Rimet en su ‘Enciclopedia de los Deportes Modernos’ hubo un emperador chino llamado Huang-Ti (2500 a. de C.), que había imaginado como entrenamiento militar un juego consistente en lanzar una pelota de trapo, rellena de pelos de caballo, entre dos grupos de soldados, los cuales, bien con los pies o con los puños trataban de hacerla pasar entre dos barras de madera clavadas en el suelo y unidas entre sí mediante un cordón de seda” (Yagüe y Lorenzo, 1997, p. 15).

¹¹ Recuperado el 20 de mayo de 2013 de www.nationalfootballmuseum.com

ejercicio ceremonial carente de competitividad. Es decir, en esta actividad cooperativa no había lucha por el balón, y en su lugar, los participantes debían pasarse el esférico con mucha habilidad para evitar que cayese al suelo.

De esta forma, la *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), organismo rector del fútbol mundial, acepta que fue en la antigua China el lugar donde se comenzó a practicar un juego que acabaría siendo el fútbol que todos conocemos.

Sin embargo, hay que apuntar que no solo allí se divertían golpeando un esférico con los pies, pues existen vestigios que muestran cómo varias culturas han desarrollado el juego de pelota desde sus orígenes. Por ejemplo, en Egipto se han hallado bolas para el juego en un tumba infantil que data de 5500 años a.C. (García-Blanco, 1997). Igualmente, en una tumba griega que ha sido datada en el año 500 a.C. se puede apreciar un grabado de un hombre golpeando una pelota con su rodilla (véase Figura 1.3 izquierda). Varias pinturas y porcelanas chinas y japonesas contienen imágenes similares, y en América central, las pinturas de Teotihuacan y de Chichén-Itza muestran como sus habitantes golpeaban un esférico con el pie y la rodilla (Figura 1.5). Es decir, sabemos que egipcios, griegos, japoneses, romanos, bárbaros, bretones, aztecas y muchas otras civilizaciones también disfrutaban con juegos similares.

1.1.2 Mundo clásico.

Haciendo un breve repaso por los juegos y deportes que pudieron ser los predecesores de nuestro fútbol, nos encontramos en primer lugar con el *ts'uh kún* chino y el *kemari* japonés ya comentados. El siguiente eslabón nos sitúa en la antigua Grecia, emplazamiento donde se jugaba al *episkyros*. Este era un juego en el que se enfrentaban dos equipos de 12 o 14 jugadores que trataban de lanzar dos pelotas carentes de bote sobre las cabezas de los contrarios. Ambos conjuntos intercambiaban la pelota

frecuentemente hasta que uno de ellos era forzado a ir al final de una línea que estaba detrás de ellos. En el *episcleros* se permitía el uso de las manos y de los pies, sin embargo, una mayor utilización de las extremidades superiores hace que los historiadores lo consideren un antecesor directo del balonmano o del rugby.



Figura 1.3. Izquierda: Sepulcro de mármol hallado en Grecia que muestra a un hombre jugando con una pelota.¹² Derecha: Imagen de tres hombres jugando al *harpastum*.¹³

De una más que probable herencia helénica procede el *harpastum*, que fue un juego muy popular entre los años 700 y 800 d.C. en la antigua Roma (véase Figura 1.3 derecha). En un terreno rectangular delimitado con cuerdas, haciendo uso de manos y pies, los participantes debían llevar una pelota al otro extremo del campo. Aunque los romanos introdujeron este juego en Gran Bretaña, el uso del pie era tan infrecuente que su ascendencia en el fútbol moderno es relativa (FIFA, 2013b).

1.1.3 Edad media y edad moderna.

La soule es el nombre francés de una forma de fútbol que se desarrolló en Normandía y Bretaña (Dunning, 2003). Este juego galo fue muy popular entre los siglos

¹² Recuperado el 29 de mayo de 2013 de <http://greeceandworld.blogspot.com.es/2014/01/10-more-ancient-inventions-you-think.html>

¹³ Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://en.wikipedia.org/wiki/Harpastum>

XI y XVIII.¹⁴ Y aunque hay distintas teorías, la mayoría de los investigadores afirman que tiene como antepasado al *haspartum*, el cual había sido introducido en Bretaña por los romanos. De igual modo, *la soule* era una práctica muy violenta en la que se permitía el uso de los pies para golpear y pasar el balón, y las manos para recibirlo (Expósito, 2006).

En la Florencia del siglo XVI se jugaba al *calcio* (que significa patada). Este antiguo deporte es para algunos el antecedente más directo del fútbol moderno. Se trataba de un juego que enfrentaba a dos equipos de 27 jugadores distribuidos en un terreno rectangular de 100 por 500 metros (véase Figura 1.4). También participaban seis árbitros que le confería un aspecto más organizado y menos violento que el fútbol de carnaval británico u otros juegos ya comentados.



Figura 1.4. Grabado de 1668 donde se representa la organización de un evento de calcio en la Piazza Santa Croce (Florencia). En Bini, Nacci, Cecchini, y Matini (1668).¹⁵

1.1.4 América precolombina.

Si hablamos del juego de pelota no podemos pasar por alto a la América precolombina (véase Figura 1.5). Tan solo el estudio de la pelota mesoamericana

¹⁴ Se siguió practicando en determinados lugares de Francia e Inglaterra hasta el Siglo XIX.

¹⁵ Bini, P., Nacci, F., Cecchini, A., & Matini, P. (1668). *Memorie del calcio Fiorentino: tratte da diverse scritture e dedicate all' Altezze Serenissime di Ferdinando principe di Toscana e Violante Beatrice di Baviera*. Firenze: Nella Stamperia di S. A. S. Recuperado de <https://ia600405.us.archive.org/22/items/memoriedelcalcio00bini/memoriedelcalcio00bini.pdf>

merece el trabajo de una tesis doctoral. Tal es su relevancia que su descubrimiento revolucionó todos los juegos que evolucionarían en los deportes modernos. Los españoles conocían distintos juegos con balones, pero nunca habían visto una pelota maciza que botara. Su sorpresa resulta palpable en los escritos de los distintos cronistas de la época. Fray Toribio Motolinia (1970)¹⁶ las consideraba casi mágicas “saltan más que las pelotas de viento de Castilla, y son del mismo tamaño, aunque son mucho más pesadas las de esta tierra, corren y saltan tanto que parece que traen azogue dentro de sí” (p. 219), y Fray Diego Durán (1980)¹⁷ expresó su asombro cuando dijo que “tiene una propiedad que salta y repercute hacia arriba y andan saltando de aquí para allí que primero cansan que las tomen los que andan tras ella” (p. 244).

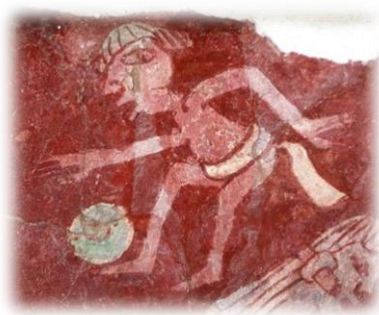


Figura 1.5. Pintura de un jugador de pelota de los murales de Tepantitla en Teotihuacan. Fotografía de Daniel Lobo.¹⁸

En Mesoamérica existía una gran variedad de juegos y deportes de pelota. Destacaremos uno que todavía se practica, el *gomahcari*. Según García-Blanco (1997) era el deporte balompédico favorito de los tarahumaras y se practicaba al aire libre en un campo de longitud considerable, que podía ser recto, ovalado o circular. Los jugadores recorrían todo el campo golpeando una pelota con su pie desnudo para que no cayera al suelo. Así, ganaba el equipo que lograba dar un mayor número de vueltas al

¹⁶ Fray Toribio de Benavente fue uno de los misioneros franciscanos en la Nueva España, y se le considera el primer etnógrafo del mundo azteca. Empezó a escribir su obra sobre el año 1536.

¹⁷ Fray Diego Durán fue un historiador dominico español que también documentó de cerca diversos aspectos de las sociedades que habitaban las indias de la Nueva España en el siglo XVI.

¹⁸ Recuperada el 15 de noviembre de 2014 de <http://blog.carpetapedagogica.com/2014/11/deportes-precolombinos.html>

campo. García-Blanco (1997) incluye un diccionario con otros juegos que también se practicaban con las extremidades inferiores: el *nematapayolhuiliztli* (pies), el *Netetemilhuiliztli* (rodillas) y el *Ullama* (caderas).

A colación del tema de esta tesis, cabe reseñar como ya en la América precolombina existía el deporte como entretenimiento de masas, de hecho, García-Blanco (1997) recopila un extenso vocabulario mexicana donde asocia a estos juegos palabras como *tetlatiliztli*, que significa espectáculo. Además, en la obra de Motolinia (1970) no solo podemos percibir cuan importantes eran estos eventos deportivos, sino que, como podemos observar en el siguiente fragmento, también se producían manifestaciones burlescas contra los perdedores:

Ibanse y venianse de unos pueblos á otros los señores y pricipales á ver, y traian consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros mantas ricas y joyas de oro. Ponian tanta y más diligencia que los nuestros en el juego de la pelota: los que ganaban ó jugaban mejor, burlando decian á los otros: "Decid á vuestras mujeres que se den prisa á hilar, que menester habreis mantas." Otras veces decian: "Id á tal feria á comprar ropa, &c.": tenian que reir los que miraban. (p. 180)

1.1.5 Football, fútbol y soccer.

Como ya se ha dicho, y como se expondrá más detalladamente en el epígrafe *evolución del fútbol moderno*, el fútbol actual se gestó en Inglaterra, naciendo como tal en 1863. A finales del siglo XIX, algunos inmigrantes ingleses asentados en el sur de España comenzaron a jugar al deporte reglamentado por la *Football Association* y, posteriormente, crearon las primeras asociaciones y clubes.

El 18 de diciembre de 1889 ocurrió oficialmente el primer hecho histórico del fútbol español. Una sociedad denominada *Huelva Recreation Club* se inscribe en el Registro del Gobierno Civil y se presenta a la colectividad onubense como el primer club de fútbol español (hoy conocido como Real Club Recreativo de Huelva). Sin embargo, parece ser que en 1884 ya existía el *Club Inglés de Río Tinto*, en el que se constituyó una *Sociedad de Juego de Pelota*. Esta sociedad, que aparece en los libros contables de una compañía minera de Onuba, se reunía regularmente para practicar los tres deportes más populares de Inglaterra (*Football, cricket y lawn tennis*). Así, es probable que esta asociación, formada principalmente por inmigrantes ingleses, fuera la primera que organizase los primeros partidos (aunque no oficiales) de fútbol en nuestro país (Página Oficial Real Club Recreativo de Huelva, 2014).

Antes del nacimiento del fútbol español, las primeras noticias de este deporte procedían del Reino Unido. Los periodistas de la época se referían a él con el vocablo inglés *Foot-ball*, y por ello la población española comenzó a denominarlo de esta manera. Poco después, el periodista Mariano de Cavia intentó introducir el término “balompié” en 1908, pero no obtuvo éxito, por lo que finalmente la palabra fútbol se incorporó a nuestro idioma a partir de la fonética inglesa (Paniagua, 2009).

Para concluir este repaso de los diferentes juegos de pelota con el pie, y para evitar malentendidos, tan solo mencionaremos el *soccer* de EEUU (también denominado allí como *European football*), que es exactamente nuestro fútbol y que no debe confundirse con su *football*, que es un deporte similar al rugby (también conocido como *American football*).¹⁹

¹⁹ Otros deportes también similares al rugby son el *Canadian Football*, el *Australian Football*, y el *Gaelic Football*. Estos deportes comparten muchas similitudes, siendo diferenciados por algunas reglas concretas.

1.2 El juego de Pelota y el Fútbol

Probablemente, la pelota ha sido el elemento de juego más antiguo del mundo y el que, variando la técnica de su uso, ha dado lugar a un mayor número de actividades deportivas que han formado parte de la cultura de los distintos pueblos y civilizaciones habidas. Es por ello que los orígenes del fútbol pueden ser difusos. No obstante, parece que un juego similar ha tenido presencia en todos los momentos de la historia y en casi todos los continentes del planeta, aunque siendo usado de diferente manera en cada cultura. En algunas civilizaciones se utilizó como pasatiempo, en otras como método de preparación física para la guerra y se cree, que otras lo utilizaron como parte de los rituales y ofrendas para los dioses.

Como dato curioso, la historia del fútbol parece estar ligada a relevantes personajes históricos, como por ejemplo el emperador Julio Cesar, quien según Galeano (2010), se decía que era bastante bueno jugando; mientras que Nerón no era muy diestro. Galeano (2010) añade que fueron los legionarios romanos quienes irrumpieron en las islas británicas jugando con sus pies a la pelota, provocando que siglos más tarde, varios reyes tuvieran que prohibir un juego “plebeyo y alborotador” (p. 25) y que fue incluido entre los “juegos estúpidos y de ninguna utilidad” (p. 26). Este autor también menciona a Leonardo Da Vinci, de quien comenta era muy aficionado, así como que Maquiavelo era un jugador practicante. Finalmente, dice que en la Florencia de los siglos XV y XVI, los papas Clemente VII, León XI y Urbano VIII solían recogerse las vestiduras para jugar al *calcio* en los jardines del Vaticano.

En resumen, y considerando todo lo expuesto, podríamos decir que nuestro fútbol contemporáneo tiene parientes en cada rincón del planeta. Sin embargo, al hablar del fútbol que actualmente se juega de manera idéntica en todos los países del mundo, parece más acertado situar su origen en las Islas Británicas.

1.3 Evolución hacia el Fútbol Moderno

Su origen podría encontrarse en un juego que se practicaba de diferente manera según el lugar o la región, el cual fue perfeccionándose hasta llegar al deporte que conocemos hoy. Sin embargo, lo cierto es que se desconoce cómo surgió en las Islas Británicas. Por un lado, una fuente celta dice que existía un juego de pelota muy parecido antes de la conquista normanda, y por otro, se ha expuesto que fueron los normandos quienes lo introdujeron en las Islas.

No hay datos que confirmen o refuten dichas hipótesis. Por ello, tras acudir a las fuentes mitológicas, hemos comprobado que, además del impulso natural de demostrar fuerza y habilidad, quizás fueron algunas costumbres paganas las que originaron la práctica más arcaica de este deporte. Por ejemplo, uno de los mitos más plausibles desde la visión antropológica señala a un ritual de fertilidad pagano en el que la pelota sería una representación simbólica del sol,²⁰ astro rey que da y mantiene la vida. Sin embargo, Dunning (2003) incide en que dicha hipótesis no explica por qué se tendría que dar patadas a un sol simbólico. Una variante de este mito sugiere que la pelota representaba la cabeza de un animal sacrificado, de manera que los jugadores trataban de hacerse con la cabeza simbólica para enterrarla en sus tierras, y así, albergaban la esperanza de tener buenas cosechas (Marples, 1954, como se cita en Dunning, 2003).

Se han proporcionado muchas más explicaciones antropológicas del origen del fútbol, todas ellas igual de especulativas. Lo que si sabemos, es que las primeras formas de este juego no estaban reguladas, que eran violentas, espontáneas y no tenían limitación en el número de participantes. De hecho, podía jugarse a lo largo de las calles, a campo a través, en zarzales, cercados y/o riachuelos. Prácticamente se permitía

²⁰ En este sentido, el nombre de *la soule*, juego que comentamos más arriba, parece ser un derivado de la palabra sol (Marples, 1954, como se cita en Dunning, 2003).

hacer cualquier cosa, como patear el balón, aunque debido a que su tamaño y peso eran reducidos,²¹ parece que fuera poco probable. Por esta razón, todo parece indicar que los pies se usaban más bien como un instrumento para frenar al adversario.

Varias leyendas anglosajonas han ayudado a contextualizar las formas más primitivas del fútbol como prácticas bárbaras y brutales. Uno de esos mitos que ha llegado a nuestros días expone que el juego que se practicaba todos los martes de carnaval en Kingston-upon-Thames, surgió cuando los sajones utilizaron la cabeza de un príncipe danés derrotado en batalla como un implemento que patearon por las calles de la ciudad, y que de esta celebración surgió dicho juego (Dunning, 2003). De la misma forma, en Derby se remontan a una batalla del siglo III, siendo los victoriosos soldados bretones quienes hicieron lo mismo después de vencer a los romanos (Marples, 1954, como se cita en Dunning, 2003). Posteriormente, y una vez se instituyó el uso de pelotas, puede leerse en un antiguo manual de Workington (Inglaterra) que en sus inicios todo estaba permitido para llevarlas a la meta contraria, con excepción del asesinato y el homicidio (FIFA, 2013b).

La violencia y la agresividad emanadas del juego provocaron, aunque sin éxito, constantes intervenciones por parte de los gobernantes. Se sabe que el nivel de brutalidad mostrado llegó a ser tal, que el juego fue prohibido en varios momentos de la historia.

Por ejemplo, en el año 1314, la pasión por este juego tan violento y ruidoso, ya había registrado múltiples casos de muertes y heridos. Por ello, el alcalde de Londres emitió un decreto en nombre del Rey Eduardo II, que prohibía su práctica dentro de la ciudad bajo pena de cárcel. Brasch (1970, como se cita en Orejan, 2011, p. 18) transcribió el citado decreto:

²¹ El tamaño y peso del balón fue determinado en 1872, nueve años después del primer reglamento oficial (FIFA, 2013b).

For as much as there is a great noise in the city, caused by hustling over large balls from which many evils may arise which God forbid, we commend and forbid, on behalf of the King, on pain of imprisonment such game to be used in the city in future. (p. 18)

Cuya traducción podría ser más o menos la siguiente: Como se está produciendo mucha agitación en la ciudad, a causa del bullicio con grandes pelotas del cual pueden surgir muchos males, que Dios lo impida, ordenamos y prohibimos, en nombre del Rey, bajo pena de prisión, que se practiquen tales juegos en el futuro.

Desde entonces, y hasta 1667, diversos monarcas como Eduardo III, Ricardo II, Enrique IV y V entre otros, continuaron manteniendo el fútbol como una actividad prohibida en Inglaterra (Dunning, y Curry, 2004; Orejan, 2011). Aspecto que nos acerca a la concepción que tenían las autoridades medievales británicas sobre este deporte folclórico. A pesar de esto, el juego siguió practicándose intensamente, coincidiendo con fiestas y festivales religiosos, quedando fuertemente asociado con el fútbol multitudinario jugado el martes de carnaval.

En el S. XV, todos los reyes escoceses también sintieron la obligación de censurar y hasta de prohibir el fútbol. Por ejemplo, en 1424, el parlamento convocado por Jaime I de Escocia decretó en Perth: *That no man play at the Fute-ball* (FIFA, 2013b), que en español significa “que ningún hombre juegue al fútbol”. Sin embargo, parece que la pasión con la que se vivía este juego era comparable a la de nuestros días. Se dice que cuanto más se prohibía su juego, más se deseaba y se practicaba. Así, durante la época Isabelina se intensificó el entusiasmo por el fútbol.

En Francia también se practicaban juegos de pelota similares a los antecedentes británicos del fútbol moderno. Del mismo modo que en Gran Bretaña, parece que

tampoco fueron capaces de reprimir las ansias de jugar de sus ciudadanos, cuyas prohibiciones y edictos reales no cesaron hasta el comienzo de la Revolución (Dunning, y Curry, 2004). Por otro lado, en la Italia Renacentista surgió con gran fervor un juego llamado *calcio* que estaba más reglamentado y que se jugaba en eventos festivos especiales. No obstante, al igual que sus homólogos europeos, también era un juego violento que requería de la vigilancia de soldados con picas por si el fragor de la pelea llevaba a los participantes o al público a perder los estribos (Guttmann, 1986, como se cita en Dunning, 2003).

En el Siglo XVI ocurre un hecho efímero, pero muy significativo para la historia de la Educación Física. El famoso pedagogo Richard Mulcaster, director de los renombrados colegios londinenses Merchant Taylors' y St. Pauls, atribuyó al fútbol valores educativos positivos, señalando además, que este juego fomentaba la salud y la fuerza. De modo que se propuso limitar el número de participantes e incorporar árbitros más severos para reducir los índices de dureza y de violencia. Así, por primera vez en la historia, el fútbol era considerado una opción pedagógica. Sin embargo, el puritanismo emergente del siglo XVI provocó que los deportes fueran tildados de frívolos, siendo el fútbol el más perseguido de todos ellos porque causaba gran revuelo social. Así se le consideró perturbador del descanso dominical, y al igual que al teatro, se le consideró fuente de ocio y vicios.

Afortunadamente, el Dr. Thomas Arnold²² recuperó la visión de Richard Mulcaster y de otros ilustres pedagogos cuando en el siglo XIX introdujo el deporte en las *Public Schools* inglesas, forjando así, los cimientos del deporte educativo.

²² El padre Thomas Arnold (1789-1842) fue director del colegio de Rugby entre 1828 y 1841. Creía firmemente que el deporte desarrollaba el carácter y que era un medio de fomentar la lealtad, el sacrificio, la colaboración y la subordinación a la idea de equipo. Por ello, lo incluyó en la escuela, favoreciendo así que generaciones venideras evolucionaran sus ideas para llegar a lo que hoy conocemos como Educación Física.

De esta manera, el fútbol fue considerado tabú desde el siglo XVI hasta el siglo XIX, cuando se volvió a practicar de manera no oficial, y posteriormente dentro del marco de la *Football Association*. Finalmente, y a pesar de los diversos intentos por eliminar este juego, su arraigo fue definitivo durante la época Victoriana del Imperio Británico y se consolidó entre la aristocracia, en colegios y universidades (Figura 1.6).



Figura 1.6. Jóvenes jugando a un fútbol rudimentario y caótico. En FIFA (2013b).

1.4 Normativa Sobre la Violencia en el Deporte de Especial Aplicación en el Fútbol

Tenemos constancia de que la violencia en los espectáculos deportivos ha preocupado a los gobernantes desde los tiempos de la antigua Grecia. Por ejemplo, García-Romero (2006) nos enseña que en aquel periodo ya existía un cuerpo especial de “policía deportiva” (p. 151) que con sus látigos y largas varas mantenía el orden fuera y dentro de los estadios. De esta manera, dice que velaban por el buen comportamiento de los espectadores y castigaban a los atletas si violaban el reglamento.²³

Muchos siglos después, entra en escena el fútbol (o algo parecido). Desde sus más tempranos orígenes se vio involucrado en polémicas relativas a la violencia y a la agresividad que emanaban de sus practicantes. Hemos visto como Richard Mulcaster intentó reducir la violencia del juego a través de una serie de normativas, e incluso,

²³ Podríamos decir que era una versión antigua de la actual Comisión Estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte que tenemos en España.

hemos descubierto que se intentó prohibir en numerosas ocasiones y en distintos países. No obstante, debe matizarse que parece que dichas prohibiciones estaban motivadas por los perjuicios que dicha práctica ocasionaba a los ciudadanos (e.g., ruido, alboroto) y no para salvaguardar la integridad de los practicantes.

Por estos motivos, este juego tan popular se ha visto obligado a evolucionar. De tal forma que, el reglamento oficial que se creó en 1863 ha sufrido numerosas modificaciones con el objetivo de encontrar fórmulas que redujesen la violencia. En un primer momento existió una preocupación por los jugadores (e.g., se prohibieron las zancadillas o las acciones de patear la canilla del contrario) y después, se consideró que también debía controlarse la actuación de los espectadores.

Como consecuencia, varios países han tomado medidas sobre la cuestión de la violencia en el deporte, especialmente en lo que concierne al fútbol. A continuación recogemos las medidas más relevantes que se han adoptado en España:



Figura 1.7. Un joven accede al terreno de juego durante un partido de fútbol para agredir verbalmente a un jugador.²⁴

-En 1987, España da un paso importante en la lucha contra la violencia en el deporte al firmar el *Convenio Europeo sobre la violencia e irrupciones de espectadores con motivo de manifestaciones deportivas, y especialmente partidos de fútbol* del consejo de Europa, aprobado en Estrasburgo el 19 de agosto de 1985. El objetivo

²⁴ Recuperado el 16 de junio de 2013 de http://www.marca.com/albumes/2010/11/25/jornada5_dia2/index_3.html

principal del citado convenio era prevenir y sofocar la violencia y las invasiones de campo en el deporte, instando a los países integrantes a tomar las medidas oportunas. Desde entonces, numerosas Leyes, Reales Decretos y reglamentos han formado parte de nuestros espectáculos deportivos. Como puede apreciarse en la Figura 1.7, las irrupciones de aficionados en el terreno de juego pueden suponer un peligro para los propios jugadores.

- La *Ley 10/1990 de 15 de octubre, del Deporte* supuso un punto de referencia inexcusable para el sistema deportivo de nuestro país, y sobre todo, en lo referente a la lucha contra la violencia en el deporte. A este aspecto, es importante mencionar sus títulos IX y XI que respectivamente regulan la prevención de la violencia en espectáculos deportivos y la disciplina deportiva. De esta manera se sentaron las bases de un posterior desarrollo reglamentario que ha permitido a España convertirse en un referente internacional a la hora de diseñar políticas integrales de seguridad de grandes acontecimientos deportivos. Además, en esta ley se contempló crear una Comisión Nacional contra la violencia en los espectáculos deportivos.

- Dos años después, el *Real Decreto 75/1992 de 31 de enero* creó la citada Comisión Nacional contra la violencia en los Espectáculos Deportivos. Desde entonces, esta comisión ha aislado y sancionado los comportamientos violentos y antideportivos en el interior y exterior de los estadios. Asimismo, ha coordinado eficazmente a los distintos agentes que intervienen en la celebración de estos acontecimientos. A través de su memoria anual, que recoge todas las actuaciones de dicha comisión, mantienen en alerta y mejoran sustancialmente los dispositivos de seguridad que llevan operativos más de dos décadas. Entre sus múltiples funciones cabe destacar:

- (a) Realizar encuestas sobre la violencia en los espectáculos deportivos.

- (b) Realizar informes y estudios sobre las causas y los efectos de la violencia en el deporte.
- (c) Promover e impulsar acciones de prevención.
- (d) Elaborar recomendaciones para federaciones y clubes sobre la organización de los eventos deportivos.
- (h) Promover campañas sobre la prevención de la violencia en el deporte.
- (i) Fomentar y coordinar campañas de prevención ciudadana.
- (j) Proponer la actuación de grupos de voluntarios debidamente identificados.

-Posteriormente surge el *Real Decreto 1591/1992 de 23 de diciembre* que ratificó un reglamento de Disciplina Deportiva.

- El *Real Decreto 796/1993 de 21 de mayo*, aprobó el reglamento para la prevención de la violencia en los espectáculos deportivos. De esta manera, se establecieron las bases de una estrecha colaboración dentro del seno de la Comisión Nacional contra la Violencia en los Espectáculos Deportivos, la cual viene desarrollándose eficazmente entre el Consejo Superior de Deportes, el Ministerio del Interior, los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado y las entidades deportivas. Así, la Dirección General de la Policía constituyó una Oficina Nacional de Deportes, encargada de coordinar las actuaciones relacionadas con la prevención y persecución de comportamientos violentos en este tipo de eventos. Cuatro años después, este Real Decreto fue modificado por el *Real Decreto 1247/1998 de 19 de julio de 1997 y de 22 de diciembre de 1998* para adaptarse a una sociedad que iba evolucionando.

- Las *Órdenes ministeriales de 31 de julio de 1997 y de 22 de diciembre de 1998* regularon el funcionamiento del Registro Central de Sanciones impuestas por infracciones contra la seguridad pública en materia de espectáculos deportivos, así como las unidades de control organizativo para la prevención de la violencia en dichos

acontecimientos. Desde este momento, los nuevos protocolos de actuación contaban con dispositivos de vigilancia que permitían localizar, identificar y sancionar a las personas autoras de actos violentos. Fernández (2013) señala que desde la temporada 1997/98, se han invertido unos 200 millones de euros en medidas de seguridad en los estadios de los clubes de la Liga Nacional de Fútbol Profesional.

- La Ley 53/2002, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, modificó diversos artículos de los títulos IX y XI de la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte, actualizando el contenido y las sanciones de algunos de los preceptos existentes para prevenir y castigar cualquier tipo de conducta violenta en el ámbito del deporte y de la práctica deportiva.



Figura 1.8. Linier que recibió el impacto de un paraguas lanzado desde la grada del campo del Cartagena. En ABC (2012, 7 de abril).²⁵

- El 24 de julio de 2002, el Ministerio del Interior, el Consejo Superior de Deportes, la Real Federación Española de Fútbol, la Liga Nacional de Fútbol Profesional y la Asociación de Futbolistas Españoles suscribieron un documento denominado *Compromiso Contra la Violencia en el Deporte*, que contemplaba las líneas maestras, planes y actuaciones del Gobierno para prevenir y combatir la violencia y el racismo asociados al deporte (Fernández, 2013).

²⁵ ABC (2012, 7 de abril). Suspendido el Cartagena-Celta por agresión a un asistente. ABC. Recuperado el 16 junio de 2013 <http://www.abc.es/20120407/deportes-futbol/abci-cartagena-celta-suspension-201204071934.html>

- A raíz del citado compromiso contra la violencia, se elabora la *Ley 19/2007, de 11 de julio*, que pretende determinar un conjunto de medidas dirigidas a la *erradicación de la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte*, tales como:

- a) Fomentar el juego limpio, la convivencia y la integración en una sociedad democrática y pluralista, así como los valores humanos que se identifican con el deporte.
- b) Mantener la seguridad ciudadana y el orden público en los espectáculos deportivos con ocasión de la celebración de competiciones y espectáculos deportivos.
- c) Establecer, en relación con el deporte federado de ámbito estatal, el régimen disciplinario deportivo aplicable a la lucha contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte.
- d) Determinar el régimen administrativo sancionador contra estos actos en todas sus formas vinculadas a la celebración de estos eventos.
- e) Eliminar el racismo, así como garantizar el principio de igualdad de trato en el deporte.

Esta Ley, mejora la definición legal de las conductas ilícitas, regula nuevas medidas de prevención de la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte, y refuerza el papel de la Comisión Estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte, que volverán a ser reguladas en el *Real Decreto 748/2008, de 9 de mayo*.

-Finalmente en el *Real Decreto 203/2010, de 26 de febrero* se aprueba el reglamento de prevención de la Violencia, el Racismo, la Xenofobia y la Intolerancia en el Deporte. Se declara que para combatir estos problemas no bastan medidas preventivas y represivas, sino que es preciso desplegar acciones positivas que estimulen

la paz, la tolerancia y la convivencia en el deporte y demuestren y preserven su aptitud como instrumento de formación de valores.

Actualmente existe una gran preocupación por erradicar el racismo en el fútbol. Entre las medidas aprobadas se incluyen las sanciones económicas a los clubes de fútbol. Otras propuestas valoran la celebración de partidos a puertas cerradas, quitar puntos a los equipos en las clasificaciones, o descenderlos de categoría, las cuales han causado gran controversia y aunque Blatter²⁶ es partidario del endurecimiento de las sanciones, reconoce que este tipo de castigos podrían llamar a la violencia planificada en los campos, produciendo mayor violencia instrumental por parte de los aficionados (Marca, 2013, 5 de abril).



Figura 1.9. Portero agredido por un aficionado que lanzó un objeto al campo. En Fleta (2008, 9 de abril).

La normativa expuesta es aplicable en todos los deportes, sin embargo, como hemos apreciado en algunos documentos oficiales, el fútbol tiene una consideración especial. Aunque este deporte tan popular ha evolucionado desde un juego rebosante de violencia y brutalidad en el que todo estaba permitido para llevar el balón a la meta contraria. Y a pesar de que el reglamento y las normativas sufren constantes modificaciones en aras de la seguridad de los jugadores y espectadores, el fútbol sigue preocupando muy seriamente por ser la modalidad deportiva donde acontecen más incidentes violentos en relación a los aficionados.

²⁶ Presidente de la FIFA desde junio de 1998 hasta octubre de 2015.

Gómez (2007) constató que entre 1975 y 1985 se registraron 6011 actos violentos en eventos deportivos en España, de los que el 90% estaban relacionados directamente con el fútbol, como por ejemplo lanzar objetos al campo o agredir al árbitro (véanse Figuras 1.8 y 1.9). Esta tendencia parece haber aumentado desde entonces, pues en el último informe de la comisión estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte (temporada 2013-2014) se revela que el 96,38% de las propuestas de sanción (de un total de 1436 infracciones) estaban contextualizadas en el fútbol. Asimismo, el 95,8% de las propuestas que fueron tramitadas en primera y segunda división concernían a los espectadores. En esta misma línea, Marsh, Fox, Carnibella, McCann, y Marsh (1996) señalan que la violencia acontece en torno al 10% de los partidos de fútbol en Inglaterra.



Figura 1.10. Un árbitro de 16 años tuvo que ser hospitalizado debido a la agresión del padre de un jugador de categoría prebenjamin.²⁷

Lamentablemente, no solo preocupa el fútbol profesional, pues también en el fútbol infantil (Figura 1.10) y amateur acontecen sucesos agresivos y violentos (e.g., Orenes, 2015, 8 de septiembre). Así lo constata un reciente estudio en el que se analizaron los hábitos deportivos de la población escolar en España (CSD, 2011). Tras comparar el fútbol con otros deportes se comprobó que existía mayor prevalencia de situaciones agresivas y violentas que en otras disciplinas, exponiendo que en el 57% de los casos, familiares y público critican y gritan a los árbitros.²⁸

²⁷ Recuperado el 21 de marzo de 2014 de http://www.marca.com/2014/03/17/futbol/mas_futbol/1395060203.html

²⁸ En el lado opuesto se encontrarían deportes individuales como el patinaje artístico o la natación.

1.5 Desarrollo Mediático del Fútbol en España

La irrupción de los medios de comunicación social (prensa, radio, cine, televisión, y más tarde internet) supuso un impulso para que el fútbol profesional masculino se convirtiera en uno de los fenómenos más extendidos de la cultura universal. Así, tuvo un gran impacto en las diferentes esferas públicas y privadas.

El desarrollo de los medios de comunicación ha ido paralelo al propio deporte. Como consecuencia del aumento de ocio de los ciudadanos, la prensa, la radio y el cine tuvieron un crecimiento espectacular en las décadas de 1920 y 1930.

En los comienzos del fútbol profesional, los aficionados tenían pocas opciones para seguir los logros de sus clubes. Si no acudían al estadio, tan solo podían conocer el resultado a través de la prensa o del *boca a boca*. En este sentido, Paniagua (2009) indica que las primeras publicaciones deportivas que surgieron en nuestro país datan de mediados del siglo XIX, sin embargo, añade que debido a que el primer club de fútbol español no se fundó hasta 1889, el inicio de la información futbolística no se produjo hasta que comenzaron los primeros partidos y competiciones oficiales.²⁹

Así, la primera competición de la que se tiene constancia es la *Copa Macaya* en 1901 (McFarland, 2013), y un año después, se organizó la *Copa de la Coronación* para celebrar la subida al trono de Alfonso XII. Dicha competición es la predecesora de la actual Copa del Rey (Baéz, 2012). Finalmente, la Primera División Española comenzó a disputarse en la temporada 1928-29.

No obstante, antes de los inicios del fútbol institucional español ya se hablaba en algunos medios escritos del *football*, que desde 1872³⁰ se practicaba de manera oficial en Gran Bretaña (Paniagua, 2009). De modo que es gracias a un recorte de prensa de un

²⁹ Recordemos que el 18 de diciembre de 1889 se fundó *Huelva Recreation Club* (Recreativo de Huelva).

³⁰ Apenas ocho años después de la fundación de la *Football Association*, ya había 50 clubes inscritos. Así, en 1872 se celebró la primera competición organizada: “La Copa Inglesa”, y en 1888 el primer campeonato de liga (FIFA, 2013b).

diario escoces tenemos constancia del inicio del fútbol en España, y por ende, de su nacimiento mediático (Figura 1.11).

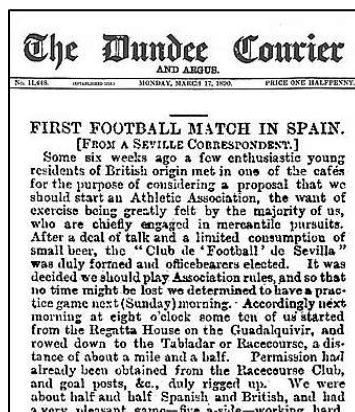


Figura 1.11. Recorte de prensa del diario *The Dundee Courier* escoces que informa del primer partido de fútbol en España celebrado en marzo de 1890. En Campos (2012, 10 de septiembre).

Por lo tanto, y de acuerdo con una noticia fechada en el 17 de marzo de 1890, el primer partido de fútbol³¹ jugado en territorio Español,³² se disputó un 8 de marzo de 1890, y enfrentó al *Sevilla Football Club* y al *Huelva Recreation Club*. Campos (2012, 10 de septiembre), apunta que el diario Onubense *La Provincia* también informó de este acontecimiento histórico, el 12 de marzo del mismo año.

Las bases mediáticas del fútbol estaban establecidas, y su rápido crecimiento se constataría a lo largo de la década de 1920 y 1930. Paniagua (2009), señala que en 1914, la cobertura deportiva del diario *ABC*, no ocupaba ni media columna, y esta apenas incluía noticias sobre “Foot-ball”.³³ Sin embargo, a finales de la década de los años 20, varios diarios de la época ya dedicaban el mayor número de las noticias deportivas al fútbol. El creciente interés del público incentivó que a comienzos del

³¹ De manera oficial y según las reglas de la *Football Association*. Otras fuentes de prensa (*Sunderland Daily Echo and Shipping Gazette*), registraron la crónica de un partido de fútbol jugado en Bilbao el 4 de julio de 1889, sin embargo, no se hizo mediante las reglas de la *Football Association*.

³² Concretamente, en el hipódromo de la Sociedad de Carreras de Caballos, en la Dehesa de Tablada, Sevilla.

³³ Después de que el periodista Mariano de Cavia, fallase al intentar introducir el término “balompié” en 1908, varios medios siguieron usando el vocablo inglés “Foot-ball” hasta que finalmente se incorporó a nuestro idioma la palabra fútbol a partir de la fonética inglesa (Paniagua, 2009).

siglo XX, empezasen a surgir publicaciones especializadas en el deporte, las cuales siguen editándose diariamente en Barcelona (e.g., *El Mundo Deportivo* y *Sport*).

La relación fútbol-prensa funcionaba a la perfección. A través de los periódicos se difundían los elementos básicos de la cultura, entre la que empezaba a formar parte el fútbol. Por un lado, el deporte proporcionaba noticias que los lectores deseaban leer, y por otro, los artículos de prensa estimulaban el deseo de acudir al campo de juego.

Hasta los años 20, la información escrita no tenía competidor, pero a mediados de la década de 1920, comenzaron las primeras retransmisiones radiofónicas en cadena de nuestro país. *Unión Radio* comenzó esta empresa en 1926, otorgando un cierto protagonismo a los contenidos deportivos y a los toros en su programación (Bonaut-Iriarte, 2009). Gracias a esta nueva tecnología, los resultados deportivos llegaban más rápido a algunos afortunados que tenían la suerte de disponer de una radio.

Un año después de la primera retransmisión radiofónica deportiva (el honor fue para un combate de boxeo en 1926) se pudo vivir un partido en directo sin la imperiosa necesidad de estar dentro del estadio. Así, la primera retransmisión documentada de un partido de fútbol en España, esta datada en mayo del 1927 (Balsebre, 2001; Báez, 2012; Malvar, 2005). Esta emisión pionera correspondió al choque de semifinales de la Copa del Rey disputado en Zaragoza entre el Real Madrid y el Real Unión de Irún. Curiosamente, la competición más importante del fútbol español (i.e., la Primera División Española) se inauguraría un año después de la primera emisión futbolística, y dos años más tarde de la llegada de la radio a España. Posteriormente, Matías Prats y Enrique Mariñas se hicieron famosos al retransmitir los partidos más importantes de la década de 1940.

Este avance en las tecnologías de la comunicación permitió que los aficionados tuvieran conocimiento de todo lo que ocurría en el terreno de juego en tiempo real sin la

exigencia de acudir a las gradas de los estadios. Por ello, la radio y las retransmisiones radiofónicas de partidos de fútbol a partir de 1927 supusieron el impulso definitivo para que el fútbol se convirtiera en un espectáculo de “masas”, permitiendo un mayor acercamiento entre futbolistas y aficionados, y facilitando así, una función mistificadora (Balsebre, 2001).

Durante años, los noticiarios y los reportajes de algunos partidos que se exhibían en las salas de cine convivieron con la radio. Estas filmaciones suponían un buen reclamo para los espectadores y demostraba el interés que había en las competiciones. De hecho, se llegaron a proyectar películas de temática futbolística, como el primer film sonoro del director Florián Rey, titulado *Fútbol, amor y toros* (Báez, 2012).

Con la llegada de la televisión, el fútbol se confirma como un elemento clave en el desarrollo histórico televisivo de nuestro país. A partir de los años 50, los aficionados que no podían acudir al estadio, tuvieron la oportunidad de visualizar los partidos más relevantes en tiempo real. Siendo el 24 de octubre de 1954 cuando unos pocos españoles pudieron disfrutar por primera vez de un partido de fútbol a través del pequeño aparato (Bonaut-Iriarte, 2010).

El partido enfrentó a al Real Madrid y al Racing de Santander. Sin embargo, la precaria calidad técnica de los dispositivos de entonces apenas permitió un seguimiento fluido del evento. La televisión no acababa de funcionar correctamente y su señal tampoco llegaba a todo el territorio español.

En febrero de 1959, la capital catalana enloqueció cuando llegaron rumores de que el partido entre el Real Madrid y el F.C. Barcelona iba a ser retransmitido por televisión. Según los titulares de la época, casi 6.000 televisores se vendieron durante los días previos, agotando así todos los receptores de la ciudad. Finalmente, el 15 de febrero llegaba la señal del entonces llamado “partido del siglo”, convirtiéndose

además, en la primera retransmisión televisiva de la ciudad condal. Desafortunadamente para muchos, diversos problemas técnicos, impidieron ver la primera parte del encuentro a través de la televisión (Bonaut-Iriarte, 2009). No obstante, el millón de telespectadores madrileños y los 400.000 catalanes que siguieron ese partido por televisión (Vila San-Juan, 1981) conjeturaban que el espectáculo futbolístico iba a ser un gran negocio para los medios televisivos.

Los programas deportivos empezaban a abrirse camino en la televisión (e.g., *Hablando con Di Stefano* durante la sobremesa de los miércoles) y los derechos de retransmisión tuvieron que ser regulados por ley³⁴ (Bonaut-Iriarte, 2009).

Poco después, y una vez se superó el monopolio televisivo público, la proliferación de cadenas y plataformas televisivas permitieron una mayor difusión de este y otros deportes. Actualmente, gracias a internet y a la tecnología *streaming*, prácticamente cualquier partido puede verse en directo a través de un ordenador, una Tablet o un Smartphone (e.g., Figura 1.12).



Figura 1.12. Contraste tecnológico en el seguimiento del fútbol a través de los medios de comunicación.³⁵

³⁴ Desde 1959 hasta 1979, en España tan solo estaba permitida la retransmisión de un partido por semana. El partido de los domingos a las 8 de la tarde.

³⁵ A la izquierda la portada del diario Marca del 13 de junio de 1956 (Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de http://www.marca.com/reportajes/2014/07/el_real_madrid_mas_grande/2014/07/05/seccion_01/1404587444.html). A la derecha un spot publicitario de una compañía de telefonía móvil (Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de www.article.wn.com).

Si bien es cierto que el fútbol se ha popularizado gracias a la televisión, no podemos obviar que la televisión ha encontrado en el fútbol un filón para incrementar su audiencia, y por lo tanto sus ingresos. Por ello, el centro de atención de los medios de comunicación no se circunscribe solo a los partidos. En torno al propio deporte, se ha creado una comunidad mediática que supera la cobertura informativa de cualquier evento. Hoy en día, tenemos programas deportivos pre y post partido, una amplia sección dedicada a los deportes³⁶ dentro de los informativos diarios, programas de radio y televisión dedicados en exclusiva al fútbol, prensa y revistas especializadas, y casi podríamos afirmar que es el protagonista de discusiones en foros y en redes sociales.³⁷

³⁶ Irónicamente podríamos referirnos a ella como *sección de fútbol*.

³⁷ A modo de ejemplo, en la red social youtube.com, se introdujo la palabra “football” en el buscador. A 29 de marzo del 2014, la búsqueda ofreció 23.400.000 resultados. Debido a que posiblemente se mezclasen con algunos videos de fútbol americano, se procedió a hacer la búsqueda con la palabra en castellano “fútbol”, que encontró la cifra de 5.000.000 de resultados y con la palabra norteamericana “soccer” que encontró 9.070.000 resultados. Se probaron descriptores relacionados con otros deportes y ninguno ofreció más resultados. Los descriptores más populares fueron: “Tennis” = 4.050.000 resultados; “Formula 1” = 3.700.000; “Basket” = 3.030.000 resultados.

Capítulo 2

REPERCUSIÓN DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

“Gracias al fútbol un país pequeño puede ser grande”

Roger Milla³⁸

“El juego se ha convertido en un espectáculo, con pocos protagonistas y muchos espectadores, fútbol para mirar, y el espectáculo se ha convertido en uno de los negocios más lucrativos de mundo” (Galeano, 2010, p. 2). Con estas palabras, describía el conocido escritor uruguayo la transformación que apreció en su amado fútbol, cuando el noble y espontáneo juego de nuestros antepasados fue adquiriendo cada vez mayor importancia en el ámbito industrial. En este sentido, ningún negocio tiene éxito sin un público que esté interesado en su producto, y cierto es, que desde hace varios años las emisiones con mayores audiencias televisivas se han correspondido con partidos de fútbol. En concreto, la final del campeonato mundial de la FIFA de 2010 ha sido el evento más visto en la historia de la televisión española y uno de los más seguidos en

³⁸ Futbolista camerunés (como se cita en Kuper, 2005, p. 113).

todo el mundo. Los diarios deportivos, que prácticamente llenan sus páginas con noticias de fútbol, son, con diferencia, el medio escrito de mayor tirada. La radio también cuenta con un importante número de oyentes que disfrutan de los programas dedicados al deporte, donde por supuesto, el fútbol es el plato fuerte. De la misma manera, casi podríamos decir que internet y las redes sociales se colapsan cuando se celebra un evento futbolístico de especial relevancia, tal es así, que se está comenzando a medir el impacto social de los eventos mediáticos a través del número de mensajes e interacciones que provocan en las redes sociales.

En consecuencia, podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que el fútbol es el deporte más mediático y uno de los fenómenos sociales y culturales más importantes e influyentes de nuestra era.

2.1 Impacto del Fútbol en los Medios de Comunicación

A pesar de la importancia de hacer deporte, la mayoría de las personas no lo practican, sin embargo, gustan de presenciarlos. Este hecho, que ha potenciado que el deporte se haya constituido como un espectáculo mundial, está especialmente acusado en el fútbol. Varias fuentes señalan que este deporte tiene más seguidores en todo el mundo que cualquier otro (e.g., Barrero, 2007), y según una encuesta realizada por la FIFA (2001), más de 240 millones de personas practican fútbol regularmente. Con estos datos no es de extrañar que su seguimiento como espectáculo no tenga fronteras.

Es un hecho constatado que ningún otro acontecimiento deportivo logra captar la atención del mundo como lo hace la Copa Mundial de fútbol de la FIFA. Desde su primera edición, celebrada en Uruguay en 1930, la competición estrella de la FIFA no ha dejado de crecer en prestigio y popularidad. La idea de que las mejores selecciones

del planeta compitiesen por el título de campeonas del mundo ha provocado una vorágine de repercusiones sociales, mediáticas y políticas.

Este evento, que se celebra cada cuatro años acapara la atención de todos los medios, y por lo tanto, de casi todos los espectadores durante el mes que dura la competición. Aunque el partido inaugural de su primera edición en 1930 tan solo fue seguido por unos 500 asistentes (Bonaut-Iriarte, 2006), más de 80.000 personas acudieron el 30 de julio al Estadio Centenario de Montevideo para ver a la selección de Uruguay levantar el primer trofeo de campeón del mundo de fútbol. Décadas más tarde, como consecuencia del desarrollo de los medios de comunicación, y en especial a la televisión, este campeonato, y el deporte del fútbol se expandieron como la pólvora por todo el globo.

2.1.1 La televisión.

La primera edición televisada del torneo estrella de la FIFA correspondió con el mundial de Suiza 1954. Por primera vez en la historia del mundial, las hazañas de los jugadores eran accesibles a personas que no podían acudir al país anfitrión. Este torneo congregó a más de 800.000 seguidores en los estadios suizos, y gracias a la emisión televisiva de ocho partidos, el evento futbolístico sedujo a otros cuatro millones de espectadores de unos pocos países europeos (Bonaut-Iriarte, 2006).³⁹

Así, la televisión dio el primer empujón, y años más tarde continuó ayudando a que esta competición se convirtiese en el mayor espectáculo del mundo. No obstante, en sus comienzos también tuvieron que lidiar con algunas dificultades. Por ejemplo, la precariedad televisiva y los problemas técnicos que se encontraron las televisiones europeas durante el mundial de Chile 1962 supusieron una amenaza para el seguimiento

³⁹ Bélgica, Dinamarca, Francia, Holanda, Reino Unido, Italia, Suiza y Alemania.

del evento. Los partidos no pudieron ser retransmitidos en directo, y en España, que televisaba su primer mundial de fútbol por la Televisión Española (TVE), los encuentros fueron retransmitidos con 48 horas de retraso. Desde entonces, los medios de comunicación fueron mejorando en calidad y acercaron este evento de interés mundial a todos los rincones del planeta.

La mejora en las tecnologías de la información supuso que 36 años después, el campeonato celebrado en Francia 1998 lograra una audiencia global de más de 3.700 millones de personas, de las cuales aproximadamente 1.300 millones siguieron la final⁴⁰ (FIFA, 2013a). Durante el mundial de 2006 jugado en Alemania (Figura 2.1), la audiencia media para cada partido fue de 93 millones de espectadores, cifra tres veces superada durante la final entre Francia e Italia (Spires, 2008). Este evento fue cubierto por unos 376 canales de televisión que emitieron 73.072 horas de imágenes mediante 43.600 transmisiones en 214 países, lo que produjo una audiencia acumulada de más de 26.300 millones de personas (Reuters, 2010, 2 de junio).

Cuatro años más tarde, en el mundial de Sudáfrica 2010, la final jugada en Johannesburgo el 11 de julio entre España y Holanda fue visionada por 700 millones de espectadores (Clemente, 2011; Ehrman y Jansen, 2012), siendo uno de los acontecimientos más vistos de la historia de la televisión mundial. En España, según la consultora audiovisual especializada en audiencias de televisión y servicios de comunicación para empresas Barlovento comunicación (2011), esta fue la emisión más vista del 2010 con un total de 14.582.000 espectadores, ocupando un 80,3% de la cuota de pantalla para Tele 5. La prórroga del partido se convirtió en la emisión más vista de la historia de la televisión nacional con 15.605.000 espectadores hasta que, nuevamente, un evento futbolístico desbancó este hito a la segunda posición. El partido de

⁴⁰ La fuente consultada en la página web de la FIFA no especifica de qué manera.

semifinales de la Eurocopa 2012 entre España y Portugal congregó a 18.141.000 espectadores ante el televisor, lo que supuso un 83,3% de cuota de pantalla (Barlovento comunicación, 2013).



Figura 2.1. Ceremonia inaugural de la copa de la FIFA 2006, celebrada en Alemania.⁴¹

Desde hace varios años, el evento más visto por televisión en nuestro país siempre ha estado relacionado con el fútbol. Casi un año después de la final del mundial de Sudáfrica, se registró el record de audiencia televisiva del 2011 durante el encuentro de vuelta de semifinales de la Champions League entre el F.C. Barcelona y el Real Madrid. Concretamente, el 3 de mayo de 2011 con 14.114.000 espectadores y un 66,9% de cuota de pantalla (Barlovento comunicación, 2012). En el año 2012, el informe de la consultora Barlovento (2013) reflejó que el 27 de junio se registró la mayor audiencia anual durante los penaltis del encuentro de semifinales de la Eurocopa entre España y Portugal (18.141.000 espectadores y 83,3% de cuota de pantalla). Y en 2013, de nuevo un 27 de junio registró la máxima audiencia (i.e., 13.355.000 espectadores y 67,9% de cuota de pantalla) durante los penaltis de las semifinales de la Copa Confederaciones entre España e Italia (Barlovento comunicación, 2014).

Estos datos no reflejan una casualidad oportunista, pues el resto de posiciones del ranking de los espacios más vistos de estos últimos años se ha nutrido por los

⁴¹ Recuperado el 10 de enero de 2014 de http://www.elmundo.es/mundial/2006/albumes/2006/06/09/ceremonia_inauguracion/

mundiales de fútbol, la Eurocopa de fútbol, la copa confederaciones, la liga de campeones de fútbol y la liga de fútbol profesional.

Recientemente, se ha celebrado el Mundial de fútbol de Brasil 2014, y los resultados de las audiencias actualizados a 31 de diciembre de 2014 no han ofrecido ninguna sorpresa. El partido que enfrentó a España contra Chile el 18 de junio de 2014 fue la emisión más vista del año 2014. Un total de 13.229.000 espectadores (un 67,6% de cuota) presenciaron por televisión como la defensora del título se despedía del mundial (Barlovento comunicación, 2015). La final del torneo entre Alemania y Argentina ocupó el segundo lugar de un ranking indiscutiblemente futbolístico. De hecho, en el informe de la consultora Barlovento comunicación (2015) se observa que entre las 30 emisiones más vistas sólo dos producciones fueron ajenas al fútbol (i.e., un capítulo de la serie de ficción titulada *El Príncipe* en el puesto 21 y la película *Lo imposible* en el 24).

Estas cifras demuestran que el fútbol es un deporte muy cotizado para los medios de comunicación. Asimismo, no es difícil comprobar que además de ser el deporte más televisado, goza de la mayor cuota de noticias deportivas en nuestro país. Hemos analizado la sección de deportes del informativo diario con mayores audiencias durante el año 2013,⁴² y hemos comprobado que habitualmente dedica entre el 60% y el 80% de su espacio a las noticias relacionadas con el fútbol.⁴³ Otros informativos que no hemos analizado dan una impresión similar, aunque según Paniagua (2006), el porcentaje sería incluso mayor. En septiembre del 2005, este autor analizó la sección de deportes de los informativos de dos cadenas de televisión diferentes, y así, constató que

⁴² Según la consultora Barlovento (2014), los informativos de TVE 1 son los más vistos en la ponderación de la audiencia media de todas las ediciones.

⁴³ Hemos analizado la sección de deportes del telediario de TVE 1 (edición de tarde y noche) de los meses marzo, abril y mayo del año 2013 ($n = 92$). Tras cuantificar los minutos totales en cada edición y los minutos dedicados a informar sobre noticias de fútbol, hemos hallado que el porcentaje dedicado a las noticias sobre fútbol oscilaba entre el 61% y el 91% del total (con una media del 69,7%).

en antena 3 (cadena privada), de los 10 minutos que duró la sección deportiva, se dedicaron tan solo 30 segundos a hablar de un deporte distinto al fútbol. En Telemadrid (cadena pública), de los 15 minutos que dedicaron a informar sobre deportes, emplearon menos de un minuto para para hablar de otras modalidades deportivas.⁴⁴

2.2.1.2 El fútbol, todo un género televisivo.

Todos estos hechos, sugieren que, como bien dice Alabarces (2002), el fútbol haya sido considerado un género televisivo propiamente dicho, o mejor dicho, el género televisivo de más éxito. Ahora bien, ¿cuáles son las causas que han favorecido que el fútbol sea un deporte tan interesante para los medios de comunicación, y en especial, para las cadenas de televisión? Para analizar estos rasgos, vamos a guiarnos por Klatell y Marcus (1996) y de Bonaut-Iriarte (2010) para definir las características del fútbol como programa televisivo.

-Gran arraigo social. Como se ha visto, el fútbol es el deporte más popular en España, y posiblemente en todo el mundo. Forma parte de la cultura y de la tradición popular, de tal manera que los habitantes de los diferentes territorios españoles llegan a identificarse con los colores de su club. Entre otros factores, esta conexión territorial asegura altos niveles de audiencia a la cadena que retransmita los partidos más importantes.

-Adhesión del espectador. Los espectadores deportivos se involucran más que cualquier otro tipo de espectador. En este aspecto, las actitudes de los comentaristas y presentadores deportivos provocan que los espectadores se adentren en la dinámica del evento, y asimismo, les hace cómplices de todo aquello que ocurre en el terreno de

⁴⁴ Paniagua aclara que se examinaron los informativos de un lunes, lo que da más protagonismo a la jornada de liga, pero también añade que el resto de la semana no es muy diferente.

juego. Debido a que la audiencia se identifica con uno de los dos equipos o con algún jugador u entrenador, la vivencia es más intensa.

-Interés de la publicidad. Cuanto mayor es la implicación del espectador, más efectivo es el mensaje publicitario, y por lo tanto, hay un mayor interés económico. En sus comienzos, el desarrollo publicitario se limitaba a las vallas que rodeaban el terreno de juego, hoy en día, la publicidad gobierna cualquier evento deportivo, y en el fútbol podemos ver mensajes publicitarios en el propio césped, en camisetas, en vallas, en los videomarcadores o a través de los propios comentaristas.



Figura 2.2. Técnicos de cámara grabando un partido de fútbol.⁴⁵

-The thrill of victory. Se refiere a la emoción de la victoria o la incertidumbre de lo que va a pasar. El suspense del resultado del partido mantiene a la audiencia pegada al televisor porque nunca se sabe cuándo puede surgir la sorpresa o el momento clave del encuentro.

-Grandes posibilidades técnicas. Cualquier deporte es propicio para grandes despliegues televisivos, sin embargo, el fútbol facilita varios aspectos técnicos como la colocación de las cámaras o la cobertura periodística (véase Figura 2.2).

⁴⁵ Recuperado el 10 de diciembre de 2013 de <http://lajugadafinanciera.com/el-gobierno-prepara-una-ley-para-el-reparto-de-los-derechos-de-television-en-el-futbol/>

-*Formato de programa.* Las características inherentes de los partidos de fútbol ofrecen muchas ventajas a las cadenas de televisión. Es un producto de larga duración y todas las semanas hay partidos, por lo que la continuidad temporal está asegurada. No solo por el evento en sí mismo, sino que las jugadas, los goles y la polémica permiten seguir extendiendo el uso de las imágenes obtenidas en directo.

-*La polémica.* Añadimos a esta lista un factor que consideramos clave para el mantenimiento de este espectáculo y de su programación deportiva. Si las decisiones arbitrales no tuvieran discusión (e.g., gracias a una ayuda informática), los programas y debates de la moviola post-partido no tendrían ningún sentido, y precisamente, este tipo de programación es la que mantiene el interés de un partido durante el resto de la semana.

Es probable que estas características hayan contribuido a que el fútbol se convirtiese en el programa televisivo más importante de la parrilla televisiva. En los últimos años, su hegemonía tan solo se ha visto lejanamente amenazada por el despliegue mediático que impulsó la llegada del piloto español Fernando Alonso a los pódiums de la *Fórmula 1*.⁴⁶ Paniagua (2006) realizó un estudio en el que analizó las audiencias de siete semanas durante el año 2005. Así, observó que en cinco semanas, el programa de mayor audiencia fue de índole deportiva, y que en cuatro de ellas, los espacios dedicados al fútbol triunfaron sobre cualquier otro. Como puede observarse en la Tabla 2.1 los programas deportivos ocuparon la mayor parte de la cuota de pantalla, registrando records de audiencia tanto durante el propio evento, como durante los programas asociados al acontecimiento (i.e., previos, posteriores, tertulias...).

⁴⁶ La popularidad de la Formula 1 se vio enormemente incrementada en nuestro país gracias a las victorias de Fernando Alonso. El piloto asturiano se convirtió en el primer español de la historia en lograr semejante hazaña, y ello aumentó el interés y las audiencias en el deporte de la fórmula 1.

Tabla 2.1

Resultados del estudio de Paniagua (2006) en relación a las audiencias televisivas en 2005

	1º Programa más visto	2º más visto	3º más visto	4º más visto
1ª Semana	GP de Fórmula 1 de Brasil*	Post-GP de Fórmula 1 de Brasil*	Champions R. Madrid-Olimpiakos	—
3ª Semana	Post-Partido San Marino-España	Clas. Mundial 2006 San Marino-España	—	Clas. Mundial 06 Bélgica-España
4ª Semana	Liga de Campeones R. Madrid-Rosenborg	—	—	—
6ª Semana	Liga de Campeones Betis-Chelsea	—	—	Champions Barcelona-Panathinaikos
7ª Semana	Clas. Mundial 2006 España-Eslovaquia	Clas. Mundial 2006 Eslovaquia-España	—	—

Nota. *Si no se indica lo contrario, los partidos y programas se refieren al deporte del fútbol.

Es decir, no solamente los eventos deportivos son masivamente seguidos por la audiencia, sino que los programas asociados también tienen una importante cuota de seguidores. De este análisis, hay que destacar que si no fuera porque el 25 de septiembre de 2005, Fernando Alonso se convirtió en el primer español en ganar un campeonato del Mundo de Fórmula 1, la Tabla 2.1 podría estar mostrando una programación deportiva exclusivamente dedicada al fútbol.

2.1.2 Prensa escrita, radio e internet.

Si examinamos el impacto y la importancia del fútbol en el resto de medios de comunicación ocurre algo similar. Para comprobar el interés que genera el fútbol a través de la prensa escrita hemos realizado un análisis de contenido del diario de mayor tirada nacional, el cual no es un medio de información general, sino deportiva,⁴⁷ es

⁴⁷ En realidad, podría definirse como un diario de información futbolística. No solo el interior es predominantemente futbolístico, sino que el análisis de contenido de las portadas del Diario Marca ($n = 92$) reflejó que la temática futbolística fue el reclamo de la publicación en más de un 95% de las ocasiones.

decir, el Diario Marca (EGM, 2013, 2015).⁴⁸ Así, hemos descubierto que más del 60% (o del 70% si no incluimos la publicidad) de sus contenidos están destinados a informar exclusivamente sobre fútbol.⁴⁹

En lo que respecta a la radio, el deporte parece encontrar más dificultades para destacar sobre otros contenidos. En este sentido, el liderazgo absoluto de las audiencias de radio se lo llevan los programas matutinos, también conocidos como programas despertadores. Sin embargo, si escudriñamos el ranking de audiencias proporcionado por el último Estudio General de Medios al que hemos accedido (EGM, 2015) descubrimos que el cuarto programa con más oyentes, y el primero en el ranking de los programas no matinales, es de temática deportiva (i.e., Carrusel Deportivo de la Cadena Ser). Huelga decir, que su temática es predominantemente futbolística.

Finalmente para analizar el impacto del fútbol en internet, hemos introducido en el buscador *Google* la palabra fútbol, y hemos observado que aparecen más resultados que con cualquier otro deporte.⁵⁰ Si buscamos información más rigurosa sobre el impacto del fútbol en internet, comprobamos que el sitio web del diario Marca (www.marca.com), de temática exclusivamente deportiva (aunque con más del 50% de sus contenidos dedicados al fútbol), es la página más visitada en España (EGM, 2015). Eso sí, muy por detrás de la red social *youtube.com* que es la indiscutible número uno.

⁴⁸ A 23 de abril de 2013, el diario *Marca* es el periódico más leído en España. Fuente: Oleada del Estudio General de Medios: abril 2012-marzo 2013 (EGM, 2013). Unos 2.870.000 lectores diarios lo sitúa en el primer puesto, incluso superando a periódicos de información general, como es *el País* con 1.862.000 de lectores diarios. El tercer puesto es para otro diario deportivo como es el *As* con 1.426.000 lectores, seguido por *el Mundo* con 1.170.000, y ya por debajo del millón se encuentran *La Vanguardia*, *el Sport*, *El Mundo Deportivo*, *El Periódico*, *el ABC* y *la Razón*. Dos años después, se volvieron a analizar estas cuestiones y no se observaron diferencias entre las tres primeras posiciones del ranking (EGM, 2015).

⁴⁹ Se analizaron todos los ejemplares del diario Marca correspondientes a los meses de marzo, abril y mayo del año 2013 ($n = 92$). Así, se observó que el porcentaje de páginas dedicadas al fútbol oscilaba entre el 55% y el 79,9% del total ($M = 69,8\%$). Si no tenemos en cuenta las páginas dedicadas a la publicidad, el porcentaje se sitúa entre 66% y el 87,1% del total ($M = 76,48\%$).

⁵⁰ A 6 de julio del 2013, la palabra fútbol produjo 419 millones de resultados, fórmula 1 (417), tenis (172), ciclismo (66,3), baloncesto (54). Para hacer un análisis más detallado deberían analizarse los resultados a lo largo del tiempo, los cuales lógicamente dependerán de las competiciones que se desarrollen durante los periodos analizados. No pretendemos demostrar nada, sino manifestar de manera anecdótica que en un día al azar hemos comprobado que fue el deporte que produjo más resultados.



Figura 2.3. Concentración de unos 10.000 aficionados para seguir un partido del Celta de Vigo el 28 de mayo de 2012 en Castrelos (28/05/2012).⁵¹

Finalmente, las redes sociales representan un fenómeno relativamente novedoso que poco a poco se está convirtiendo en algo imprescindible para las personas. De esta manera, también pueden servir para analizar el impacto social de un evento. Al analizar las conversaciones y las interacciones de una de las redes sociales más populares (i.e., *twitter*), nuevamente se comprueba que el fútbol es el contenido que más presencia tuvo en 2014. Así, EP (2014, 10 de diciembre) indica que el mundial de Brasil 2014 produjo el record de interacciones en la historia de *twitter*, y que de los diez momentos más comentados del año, tan solo dos, no fueron de índole futbolística.⁵² Asimismo, de entre todos los deportes, los futbolistas⁵³ y los equipos de fútbol tienen las cuentas con mayor número de *followers*,⁵⁴ y sus *tuits* son los más *retuiteados*⁵⁵ (EP, 2014, 10 de diciembre). Como consecuencia de este interés y seguimiento, noticias como la representada en la Figura 2.3 ya no causan ningún impacto entre la población.

⁵¹ Recuperado el 30 de enero de 2014 de <http://www.lavozdegalicia.es/album/deportes/2012/05/27/aficion-vibro-castrelos/01101338150854569648356.htm>

⁵² En este artículo se cita que los cinco momentos con mayores picos de conversación de 2014 estuvieron centrados en el mundial de Brasil (en tres ocasiones) y en la Champions league (en 2 ocasiones).

⁵³ Cristiano Ronaldo es el deportista con más seguidores en todo el mundo. A fecha de 7 de enero de 2015 contaba con 32,5 millones, y en el top diez se encuentran siete jugadores de fútbol.

⁵⁴ Personas que siguen los comentarios y estados de otros miembros de la red social *Twitter*.

⁵⁵ Un *tuit* es un comentario de 140 caracteres publicado en *twitter* mientras que un *retuit* es una citación de un comentario que ha hecho otro usuario.

2.1.3 Hábitos y tendencias en el seguimiento del deporte en España.

Mediante el encargo del Consejo Superior de Deportes (CSD), el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) llevó a cabo una encuesta sobre los hábitos deportivos en España (i.e., García-Ferrando y Llopís, 2011). Como hemos expuesto más arriba, la televisión es sin duda, el medio de comunicación que más ha contribuido a la difusión, popularización y desarrollo del deporte. De la misma manera, el deporte se ha hecho imprescindible para las cadenas de televisión y por ello destinan importantes esfuerzos para ofrecer una buena experiencia a los espectadores. En este sentido, no es de extrañar que en el estudio de García-Ferrando y Llopís (2011) se refleje que el porcentaje de la población que prefiere ver los eventos deportivos por la televisión casi se haya duplicado en los últimos veinte años, y que por el contrario, la proporción de espectadores que prefieren ver el evento en vivo y en directo se haya reducido desde el 61% al 49% (véase figura 2.4).

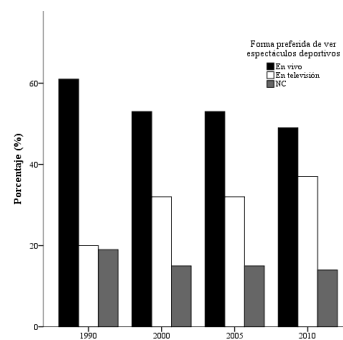


Figura 2.4. Evolución en la forma preferida de ver espectáculos deportivos entre los años 1990 y 2010. A partir de García-Ferrando y Llopís, 2010).

El deporte como género televisivo es uno de los más demandados, y como hemos visto anteriormente, el fútbol es uno de los que obtiene los mejores ratios de audiencia. García-Ferrando y Llopís (2011) señalan que un 20% de la población ve todos o casi todos los partidos de fútbol en televisión, que un 21% ve bastantes, un 26% solo algunas veces, y un 33% casi nunca/nunca los ve. A este análisis, añaden que

parece existir una pauta de estabilidad desde el año 2000 y que el espectador más habitual de partidos de fútbol por televisión es un hombre, joven con un nivel de estudios mínimo de enseñanza primaria y que practica deporte.

Finalmente, en este informe también se tratan los hábitos relacionados con la prensa escrita. Así, relata que los periódicos deportivos se encuentran entre los más leídos y que se aprecia un ligero incremento en la lectura de periódicos deportivos en los últimos veinte años, siendo un 11% de la población la que consultaba diariamente este medio en 1990, y de un 13% en el 2010. No obstante, este aumento, no debe ocultar el hecho de que el porcentaje de personas que nunca o casi nunca leen prensa deportiva haya aumentado del 55% al 58%. Debe mencionarse que en este ámbito, quien de verdad ha perdido popularidad desde 1990 son las revistas deportivas, pasando del 8% de la población que las leía semanalmente al 4%.

En síntesis, todos estos datos reflejan cuan importante es el fútbol para la industria mediática. Por estos motivos, las principales cadenas de televisión mantienen desde hace años una feroz competencia por hacerse con los derechos de retransmisión de la liga y de los partidos más importantes.

2.2 El Tratamiento del Fútbol en los Medios de Comunicación

El espectáculo deportivo forma parte de nuestras vidas. Algunas modalidades como el fútbol son vividas de manera especialmente intensa. La pasión por este deporte se aprecia en el terreno de juego, en los banquillos, en las gradas, en los alrededores del estadio, en los bares, en las plazas y espacios acondicionados para su seguimiento multitudinario, en el propio hogar... Sin embargo, este sentimiento no podría existir sin la labor de los medios de comunicación. Como ya se ha dicho, fútbol y medios de

comunicación mantienen una relación simbiótica en la que ambos se necesitan para lograr sus objetivos.

El gran negocio emergido de este deporte ha provocado que organismos deportivos y medios de comunicación dediquen grandes esfuerzos y recursos para que el público no pierda el interés y mantenga su atención en todo lo que sucede alrededor de este espectáculo. El periodismo deportivo, que es parte fundamental de esta estrategia, comenzó siendo un medio de información, y desde hace unos años tiene su propio protagonismo. De hecho, Paniagua (2003) dice que los programas deportivos son las especializaciones deportivas con mayor número de seguidores. Es decir, gracias al fútbol, los medios de comunicación obtienen dilatados ingresos económicos. Sin embargo, sin esta programación, el fútbol tampoco sería lo que es. Cualquier evento necesita cobertura mediática para crear expectación, y en este sentido, los medios de comunicación han demostrado ser muy eficientes.

Lee (2005) estudió el rol de los medios de comunicación chinos en la promoción de los partidos amistosos que iban a disputar dos grandes equipos europeos contra dos equipos locales. Entre sus conclusiones, destacó que los medios ayudaron enormemente a convertir un partido amistoso en un gran espectáculo de masas. Así, gracias a la expansión informativa, los clubes pueden engordar sus arcas gracias al mercado internacional (e.g., las ya habituales giras asiáticas del Real Madrid y del F.C. Barcelona de pretemporada). Estos ingresos procedentes de promociones y de los contratos millonarios con los medios de comunicación, permiten que los clubes realicen los desorbitados fichajes de los futbolistas más influyentes y relevantes.

Parente (1977), indica que la relación entre deporte y medios de información favorece la consolidación del profesionalismo deportivo, el reforzamiento de las estructuras deportivas a nivel nacional e internacional y el reconocimiento de los

futbolistas como ídolos de masas. Por ello, tanto los organismos deportivos como los informativos, orientan sus estrategias en aras de atraer y mantener a los espectadores y aficionados a las noticias y novedades del mundo futbolístico (e.g., adaptar el horario de las competiciones a las exigencias o prioridades televisivas).

2.2.1 La información deportiva como espectáculo.

Mientras que los clubes se centran en el éxito deportivo, la preocupación principal de los medios es conseguir el mayor índice de seguidores (audiencia, oyentes o lectores) para aumentar sus ingresos en publicidad. Por este motivo, dentro de la programación deportiva en televisión ha surgido recientemente lo que Paniagua (2006) denomina *pseudoperiodismo*. Según él, el espectáculo, el entretenimiento y todas las facetas ajenas al periodismo que se han incorporado a este tipo de programación, han llegado a reducir el protagonismo del propio deporte. Así señala, que estos programas se centran en el humor, en los concursos, en la autopromoción, en la participación del público, o en acontecimientos que no son estrictamente deportivos. Además, no suele faltar la polémica y los comentarios acalorados entre tertulianos, quienes, en ocasiones se comportan inadecuadamente.

El tema del lenguaje y del tratamiento de las noticias deportivas por parte de los medios de comunicación ha sido objeto de un amplio debate entre los expertos. Paniagua (2003) señala que en estos programas se descuida el control de calidad a la hora de utilizar el lenguaje. Marañón (2012) reafirma esta postura tras observar cierta despreocupación por el buen uso del castellano entre una gran parte de los periodistas deportivos, quienes según él, han decidido expresar el contenido deportivo de una forma tremendamente coloquial, y adoptando un estilo de narración muy relacionado con el entretenimiento.

No obstante, esta crítica no parece contradecir las intenciones de algunos periodistas deportivos. En el libro de estilo del diario Marca (González-Palencia y Mendaña, 2012) se indica expresamente que los editores y la dirección se comprometen a usar un lenguaje popular e inteligible, en muchas ocasiones incluso coloquial, sin embargo, continúan “pero no por ello exento de corrección, pulcritud y riqueza” (p. 21).

Si la primera crítica es reconocida e incluso pretendida por los periodistas deportivos, la segunda parte contrasta con la opinión de Marañón (2012), quien dice que el lenguaje empleado por los periodistas deportivos es descuidado, violento, con un amplio uso de metáforas y anglicismos, y que en ocasiones emplean incorrecciones gramaticales y expresiones vulgares. Por tanto, señala que en la actualidad el lenguaje periodístico-deportivo podría considerarse una variante del uso común de la lengua.

En este sentido, parece interesante comentar el análisis de las percepciones de los radioyentes castellanoleoneses por Herrero-Gutierrez y Acle-Vicente (2013). Estos autores encontraron que en términos generales, la población estudiada percibía positivamente el lenguaje empleado por los locutores deportivos. La mayoría definió el lenguaje de los locutores como coloquial (83,5%), comprensible (80,5%), sencillo (97%), adecuado (97%), correcto (95%) y tolerante (85,5%). Sin embargo, los porcentajes bajaron cuando se les preguntó si consideraban que el lenguaje utilizado era culto (dijo que sí lo era el 42%), si tenía muchos recursos lingüísticos (32%) y si no era sexista (62,5%). Además, un 83,5% declaró abiertamente que los locutores deportivos utilizaban un lenguaje vulgar.

La labor de los periodistas es cubrir e informar sobre los acontecimientos más destacados. Para guiar sus labores, disponen de los libros y manuales de estilo que son instrumentos de referencia para promover el uso debido del lenguaje audiovisual en los medios de comunicación. En este sentido, también se han editado libros y manuales

específicos para el periodismo deportivo y para algunos diarios concretos. Tras la consulta de varios manuales (e.g., Canal Sur Televisión, 2004; González-Palencia y Mendaña, 2012; Manual de estilo de RTVE, s.f.) podemos resumir lo que el lector o el espectador espera de una publicación deportiva:

a) Referencia sobre lo sucedido: El aficionado busca los hechos de interés y de relevancia pública. En muchas ocasiones el espectador ya conoce los hechos, y lo que pretende es recordar lo que ya ha visto, reconocer lo que no ha captado o ratificarse en sus valoraciones.

b) Datos novedosos y anécdotas: Se refiere a situaciones que el aficionado no ha apreciado completamente o que son ignoradas. También las jugadas polémicas, lances del juego, opiniones de los deportistas, datos estadísticos, etc.

c) Diversión, distracción y entretenimiento: Siendo el entretenimiento la esencia misma del deporte, debe tenerse en cuenta la forma de componer y estructurar los contenidos, sin que ello suponga menoscabo del rigor informativo ni de la veracidad.

d) Veracidad e imparcialidad: Los aficionados esperan obtener información real y contrastada, no simples especulaciones o rumores. Aunque muchos aficionados son lectores de un periódico cuya imparcialidad es su marca comercial, cuando se trata de un medio generalista como puede ser una cadena pública, el espectador espera que los profesionales de la comunicación se muestren totalmente imparciales a la hora de transmitir un evento deportivo.

e) Repulsa a la violencia, racismo, fraude, injusticia: Se espera encontrar una posición pública en firme contra la violencia, el racismo, el fraude, el engaño, la injusticia y cualquier acción, ideológica o actitudinal que suponga un ataque contra la libertad y la dignidad de las personas.

En resumen, la obligación del periodista es cubrir estas expectativas y mediar entre aficionados y deporte de manera rigurosa y seria, pero sin olvidar la pasión y la expectación que generan deportes como el fútbol. Por lo que consignas menos relacionadas con la información deportiva, y más relacionadas con el espectáculo, también tienden a ser tenidas en consideración.

2.2.2 El lenguaje deportivo.

Según Marañón (2012), el lenguaje deportivo se caracteriza por buscar una serie de finalidades, como son la interrupción de la rutina, la presentación del hecho en tiempo real, la presentación reverente y ceremoniosa como hechos históricos, la provocación de pasiones, la celebración de acontecimientos, la promoción de la integración social o la renovación de la lealtad hacia la sociedad. Añade que la combinación de estos factores da lugar a un nuevo tipo de lenguaje informativo, el cual ha adoptado algunos rasgos típicos de la prensa populista o sensacionalista para entretener y divertir a los espectadores. Esto es importante porque a mayor audiencia, mayor cupo publicitario, y por lo tanto, mayores ingresos. Este tratamiento del deporte por parte de los medios de comunicación conlleva una alteración de los criterios de selección y valoración de la información, dentro y fuera del mensaje; dando así, cabida y relevancia a aspectos que resultarían anecdóticos o secundarios en cualquier otro medio (Paniagua, 2003).

De forma que, Marañón (2012) define el lenguaje del deporte como pintoresco, exagerado, pomposo, casi extravagante en ciertas ocasiones y caracterizado por la abundancia de sinónimos, lo que lo hace extremadamente rico. A continuación se recogen algunos ejemplos de la terminología que según él, suele emplearse en las crónicas deportivas:

Adjetivación positiva y negativa: Fulgurante, lúcido, inteligente, genial, brillante, soberbio...; frente a espeso, obcecado, miserable, caótico, desconcertante, estéril, interminable, coja, humillante.

Falta de neutralidad en los verbos: Sucumbir, arrancar (un punto), aplastar, sentenciar, embarrancar, fundir, rematar, apoderarse, conquista.

Vocabulario religioso: Incorporación divina, milagrosa reaparición, embistió con fe, la resurrección del equipo, comunión entre grada y cancha.

Vocabulario procedente del campo de la salud: Un rival al borde de la defunción, equipo enfermo que amenaza con entrar en fase terminal, el equipo pretende seguir vivo en la competición, el partido adquirió un tono agónico, un jugador renacido, el equipo salió tocado.

Vocabulario bélico y épico: Un disparo, lanzarse al ataque, poner cerco al área contraria, amurallar el área, ganar terreno al rival, colocar una tupida defensa, recobrar el aliento tras la batalla, partido ganado a base de tesón y coraje, atrincherarse en la zona de los medios, el feudo de un equipo, el héroe del conjunto, vencer al enemigo, infiltrarse en campo contrario, una venganza para empezar, los cañoneros se dan otro festín, fusilar, rematar, disparar, derrotar, cañonazo, capitanear.

Vocabulario arcaico recuperado: Fortaleza, pugna, contienda, verdugo, gesta, duelo.

Vocabulario musical: Dar un recital de buen juego, dar el do de pecho, llevar la batuta, desafinar, llevar el compás.

Fraseología procedente de la lengua común: Tener el triunfo en las botas, estar con el agua al cuello, hacer aguas, el árbitro casero barre para casa, dejarse la piel, emplearse a fondo, complicarse la vida, poner tierra de por medio, llover sobre mojado.

Estos, son algunos ejemplos que muestran la riqueza del léxico deportivo, que por otro lado ha necesitado ser compilado en diccionarios de terminología deportiva (e.g., Castañón, 2004) y en trabajos sobre la terminología específica de fútbol (e.g., Nomdedeu, 2004). Como puede apreciarse, el léxico deportivo empleado por los medios de comunicación social (prensa, radio, televisión e internet) está formado por fórmulas lingüísticas fijas cuyo objetivo es llamar la atención del público. Asimismo, esta forma de transmitir la información desprende tintes épicos que favorecen el culto al deportista como si de un héroe se tratase.

Aunque los periodistas deportivos utilizan estos recursos, es probable que no sean completamente conscientes de la influencia que tienen sobre una importante porción de la sociedad. Queda patente que el lenguaje futbolístico se nutre del vocabulario militar, y en muchas ocasiones se abusa de palabras violentas, y de metáforas bélicas y militares. Por este motivo, varios autores han señalado que el lenguaje utilizado en las crónicas de los partidos de fútbol propicia la creación de ambientes violentos en el propio espectáculo (Barrero, 2007; De Antón y Del Riquelme y Tejera, 1990).

2.2.3 El periodismo futbolístico.

La introducción del fútbol en la cultura social española se vio altamente favorecida por los medios de comunicación. La difusión en la prensa afectó a todos los diarios que a finales de los años 20 ocupaban la mayor parte de la sección de deportes a las noticias futbolísticas. Así, las revistas especializadas en el ocio de comienzos del siglo XX se dirigían a un público con un alto nivel adquisitivo, y entre sus páginas se podían encontrar artículos relacionados con los deportes (entre los que se encontraba el fútbol).

Hasta los años 20, el fútbol era tratado por la prensa como un deporte más, pero desde ese momento, la información futbolística comenzó a superar holgadamente al resto de disciplinas deportivas. Báez (2012) dice que los periódicos empezaron a actuar como una propaganda encubierta. Cada crónica futbolística estaba inundada de elogios, se hablaba de los miles de aficionados que acudían a los estadios, del entusiasmo que mostraban, y de la presencia de mujeres entre el público como un signo de la integración femenina en la sociedad. Asimismo, añade que algunos artículos parecían redactados por los mismos propietarios de los clubes. Parece que hubo tal confusión en la época, que en 1925, la revista *El Sol*, advirtió que las noticias que anunciaran partidos de fútbol serían consideradas propaganda, y que por lo tanto, cobrarían por incluirlas en su revista (Báez, 2012).

El fútbol era un motivo de diversión, y según los resultados deportivos, empezaba a dar buenas o malas noticias. El tratamiento de la prensa comenzaba a ser imparcial, y si un periódico editado en una ciudad concreta tenía que comunicar la victoria del equipo local, lo hacía con un gran despliegue de medios, mientras que en caso de derrota, una pequeña reseña era suficiente. Es decir, la trascendencia de la noticia dependía de los intereses de los editores.

Para ilustrar esta cuestión, valga de ejemplo, la final de Copa de 1929, la conocida como “final del agua” por el diluvio que cayó durante el encuentro. La expectación por el partido era máxima, miles de aficionados se desplazaron a Valencia para presenciar el encuentro entre el Real Madrid y el Real Club Deportivo Español. Sin embargo, la derrota del equipo blanco no fue merecedora de la portada del diario *ABC*. Por otro lado, en las dos páginas y media que informaron de la noticia, se habla de las condiciones meteorológicas, del lamentable estado del terreno y de la violencia que se generó durante el encuentro. Asimismo, como puede leerse en la edición del 5 de

febrero de 1927 del diario madrileño, Martín (1927, 5 de febrero) trató de buscar cierta complicidad con los lectores cuando les confirió un mérito importante dentro del evento:

Los héroes.- Fueron los millares de aficionados que acudieron de Barcelona y de Madrid en toda suerte de medios de locomoción. Para los madrileños, que se lanzaron a la carretera, como para los valientes tripulantes de los trenes especiales-tortura modernista de los campeonatos de fútbol-, la jornada será inolvidable por lo desabrida. Ellos son los verdaderos héroes de esta incluyente final de España, que no quedará precisamente como modelo en su clase. (p. 11)

Por aquel entonces, el otro medio informativo (i.e., la radio) también comenzaba a beneficiarse del interés social que despertaba el fútbol. Así, las retransmisiones incluían cuñas publicitarias, lo que facilitó mayores ingresos para las emisoras. Con el paso de las décadas, el fútbol pasó de las páginas deportivas a las páginas de sociedad. La vida de los futbolistas era seguida y comentada por los aficionados, por lo que los medios de comunicación comenzaron a difundir noticias sobre sus gustos, sus relaciones familiares, etc.

Hoy en día contamos con mayores medios de difusión informativa, sin embargo, el modo de comunicar dicha información no ha variado mucho. Por ejemplo, podríamos decir que la prensa deportiva es bien conocida por su imparcial manera de informar sobre los hechos que emanan de las competiciones. En este sentido, cierto es que el periodista puede destacar los que considere más importante. Sin embargo, no parece razonable que Barrero (2007) encontrase que las crónicas de dos periódicos diferentes, aunque de la misma ideología deportiva como son el Marca y el As, no coincidiesen al

relatar los hechos acontecidos en 22 partidos. En su informe, Barrero señala que el diario *As* criticaba más a los protagonistas que el *Marca*, el cual centraba sus quejas en el árbitro.

De la misma manera, nosotros hemos encontrado varios hechos que fueron relatados de diferente manera en los medios que cubrieron la noticia. Por ejemplo, es un hecho que en los últimos minutos del partido de vuelta de la supercopa de España del 2011 que enfrentó al F.C. Barcelona y al R. Madrid el 17 de agosto del 2011 se formó una tangana entre los jugadores de ambos equipos. En ese momento, el entrenador del Real Madrid (i.e., José Mourinho) aprovechó la situación para agredir al segundo entrenador del F.C. Barcelona (i.e., Vilanova). Pues bien, como puede verse en la Figura 2.5, mientras que los titulares de los diarios con sede en Barcelona (i.e., *Sport* y *Mundo Deportivo*) simplemente recriminaron la bochornosa actuación de Mourinho, los dos diarios madrileños (i.e. *As* y *Marca*) destacaron en sus titulares que Vilanova le había respondido con una colleja o tortazo.



Figura 2.5. Titulares de los diarios deportivos madrileños y catalanes más importantes que cubrieron la agresión de Mourinho a Vilanova.⁵⁶

⁵⁶ El contenido íntegro de las cuatro noticias puede leerse en las siguientes direcciones web: http://futbol.as.com/futbol/2011/08/18/mas_futbol/1313618402_850215.html; http://www.marca.com/2011/08/18/futbol/equipos/real_madrid/1313623858.html; <http://www.sport.es/es/noticias/barca/20110818/mourinho-metio-dedo-ojo-tito-vilanova/1121088.shtml>; http://www.mundodeportivo.com/20110818/fc-barcelona/agresion-de-mourinho-a-tito-vilanova_54201534916.html

2.2.3.1 Manuales de estilo y práctica periodística en el fútbol.

Con demasiada frecuencia, los medios de comunicación informan de sucesos agresivos y violentos que suceden en torno al fútbol. ¿Cuál es la causa de esta dinámica?, ¿es el fútbol un deporte agresivo?, ¿son los aficionados y espectadores de fútbol personas agresivas?, ¿consumir este tipo de programación hace a las personas agresivas? Los psicólogos y sociólogos se llevan planteando estas y otras cuestiones desde hace décadas. Una corriente de pensamiento apunta a que este deporte es violento, y por ende, sus espectadores también lo son. Pero esta afirmación entra en conflicto con el comportamiento menos antisocial que manifiestan los espectadores de otros deportes que pueden considerarse más agresivos y violentos que el fútbol, donde de hecho, la agresión está contemplada en el reglamento (e.g., rugby, hockey sobre hielo, boxeo, taekwondo, etc.). Una interpretación podría ser que los espectadores de estos deportes son igual de agresivos, pero que no aparecen tanto en los medios de comunicación. Otra, que al ser el deporte con mayor número de seguidores, es lógico pensar que también sea el que tenga mayor número de aficionados violentos. Por otro lado, también está la posibilidad de que los medios de comunicación estén retroalimentando el comportamiento agresivo de las personas involucradas y de los espectadores por medio de una constante repetición de noticias y sucesos agresivos y violentos que suceden en el fútbol (e.g., Figura 2.6).

Como pudimos ver en la introducción, los medios de comunicación informan constantemente sobre todo lo que acontece en torno al fútbol. La violencia que ocurre en los estadios o en sus inmediaciones siempre es retransmitida y ampliamente comentada por los periodistas durante los días posteriores al acontecimiento, e incluso, estos hechos son recordados durante años cuando vuelven a celebrarse partidos con antecedentes agresivos y/o violentos. Este sinsentido está recientemente representado en

la Figura 2.6, donde podemos ver el titular del 22 de abril de 2014 de la edición digital del diario marca. Horas antes de un partido que enfrentó al Atlético de Madrid y al Chelsea (equipo entrenado por José Mourinho durante la temporada 2013-2014), el diario Marca y otros medios recordaron la amenaza del segundo entrenador del Atlético de Madrid hacia José Mourinho en diciembre de 2012 (cuando el técnico portugués todavía dirigía al Real Madrid).



Figura 2.6. Titular del 22 de abril de 2014 de la edición digital del diario marca, donde se recuerda el choque que tuvieron en diciembre de 2012 dos personalidades del fútbol español.⁵⁷

Otro ejemplo muy llamativo fue el famoso vídeo que la televisión catalana TV3 emitió el 31 de enero del 2013 con el sospechoso objetivo de “calentar” el partido de vuelta de la Copa del Rey contra el Real Madrid. Como ya se dijo, en este vídeo se comparaba a los jugadores del Real Madrid con hienas, mostrando una y otra vez entradas muy agresivas y violentas de los jugadores blancos sobre el jugador del F.C. Barcelona Lionel Messi. Este video no proporcionaba ninguna información, simplemente era una sucesión de imágenes violentas y agresivas de unos jugadores a otros con imágenes intercaladas de hienas cazando en la sabana africana. Otro ejemplo también recurrente es la utilización de grabaciones de peleas y agresiones entre

⁵⁷ Recuperado el 23 de abril de 2014 de http://www.marca.com/2014/04/22/futbol/champions_league/1398159451.html

aficionados o entre deportistas en un partido de máxima rivalidad y que vuelven a ser emitidas los días previos al nuevo enfrentamiento.

Estos hechos, hacen pensar que por un lado, están las consignas de los libros y manuales de estilo periodísticos, y por otro, la realidad en algunos medios de comunicación. Para contrastar mejor esta idea, recuperemos los libros de estilo anteriormente mencionados⁵⁸ (i.e., Canal Sur Televisión, 2004; González-Palencia y Mendaña, 2012; Manual de estilo de RTVE, s.f.). En estos documentos se recogen varios aspectos formales en la transmisión deportiva entre los que destacamos los siguientes:

a) *El forofismo*: Un periodista debe ser imparcial en lo referido a gustos y/o adhesiones a un equipo o deportista determinado (se menciona que a excepción de los partidos de la selección española). Sin embargo, esta norma se incumple constantemente. De hecho, en los programas especializados sobre fútbol, los *tertulianos* manifiestan claramente su posición y la defienden con vehemencia. Los periódicos deportivos más leídos tampoco esconden sus preferencias ni por equipos ni por jugadores. Como consecuencia, la información relativa a un mismo acontecimiento o suceso tiende a ser imparcial (véase por ejemplo la Figura 2.5).

b) *Expresiones racistas, xenófobas, violentas, vulgares o provocadoras*: Los periodistas deben destacar la importancia del juego limpio de los deportistas y de los espectadores, resaltar los aspectos lúdicos sobre los pasionales, y posicionarse firmemente en contra de la violencia. Este tipo de expresiones no deberían incluirse aunque estén recogidas en las declaraciones grabadas de los protagonistas (véanse Figuras 2.6 y 2.7).

⁵⁸ Cada editorial o cadena televisiva tiene su propia idea acerca del tratamiento de la información, es por ello que editan libros y manuales específicos según sus criterios. En este apartado, hemos seleccionado de cada manual consultado las normas de estilo que nos parecen más universales y que pensamos que siempre deberían aplicarse.



Figura 2.7. Ejemplos de titulares que incluyen expresiones vulgares de jugadores de fútbol.⁵⁹

Para más inri, el titular que se muestra en la parte izquierda de la Figura 2.7 está contextualizado en la segunda división B. En este sentido, debe destacarse que las noticias procedentes de los campos de fútbol de 2ª B no suelen tener repercusión en los medios, a no ser, que ocurra algún acontecimiento de esta índole. De tal manera que, aunque los periodistas condenan estos comportamientos, con tanta difusión podrían estar contribuyendo a que se reproduzcan. Considerando lo expuesto, más grave aún, es cuando son los propios periodistas quienes emplean este tipo de expresiones (e.g., Figura 2.8).



Figura 2.8. Portada de un diario de Panamá en el que insultan explícitamente a los jugadores de la selección española tras caer eliminada del Mundial de Brasil 2014 (19/06/2014).⁶⁰

⁵⁹ En la izquierda, la declaración textual de un jugador del Real Oviedo (07/01/2013). Recuperado el 7 de enero de 2013 de http://www.marca.com/2013/01/07/futbol/mas_futbol/1357564362.html y en la derecha la declaración textual de un jugador del F.C. Barcelona en la portada del diario Sport del 13 de marzo de 2015.

⁶⁰ Recuperado el 20 de junio de 2014 de http://futbol.as.com/futbol/2014/06/19/mundial/1403209414_401225.html

En este sentido, hacer referencia a las declaraciones más provocadoras de los protagonistas de manera reiterada, o recordar en repetidas ocasiones las polémicas surgidas en el pasado podría favorecer que se crease un clima hostil en torno al deporte de competición

Por ejemplo, aunque la rivalidad existente entre el Real Madrid y el F.C. Barcelona es legendaria, no es menos cierto que esta situación se acentuó notablemente cuando el técnico José Mourinho se hizo cargo del vestuario blanco (i.e., durante las temporadas 2010, 2011 y 2012).⁶¹ La mala relación que mantuvo (y mantiene a día de hoy) con la prensa española no es ningún secreto en el mundo del fútbol. En este sentido, tras revisar numerosas noticias y videos, es posible que la prensa tuviera alguna implicación en el clima que se percibía entre los dos entrenadores y entre los dos equipos, los cuales protagonizaron durante esas temporadas los partidos más violentos y con más tanganas que se recuerdan. Los incidentes entre jugadores fueron muy habituales durante esos años, e incluso hubo momentos en los que llegaron a involucrarse los entrenadores y el cuerpo técnico (véase por ejemplo la Figura 2.5).

c) *La adulación innecesaria, desmesurada y sin fundamento*: Aunque los manuales de estilo indican que no se deberían adular de esta manera a los deportistas, es muy sencillo comprobar que otorgar características mitológicas o divinas a los deportistas es una práctica muy común entre los periodistas (véase Figura 2.9).

⁶¹ Desde el año 2012 han aparecido algunos libros centrados específicamente en la rivalidad de estos dos clubes con títulos como *Madrid-Barca, Barca-Madrid. La gran guerra* y *Madrid-Barca ¡Es la guerra!* Ambos escritos por Miguel Ángel Linares en 2012 y 2014 respectivamente.



Figura 2.9. Portadas de los diarios deportivos más leídos en nuestro país, en los que se aluden a términos épicos y divinos para referirse a los jugadores de fútbol.⁶²

d) *Las actitudes delictivas de grupos o individuos*: Se dice que estas prácticas deben ser denunciadas con la mayor determinación y detalle. Si bien es cierto que los medios de comunicación hacen un buen papel en la denuncia de estas conductas, no es menos cierto que se recrean en ellas, y quizás les dan quizás más protagonismo del que se merecen. Durán (2000) señala que esta, es una actitud hipócrita porque ellos mismos están contribuyendo a elevar un fenómeno a la categoría de problema social y político. Y en este sentido, dice que “el vandalismo en el fútbol constituye un ejemplo excepcional de periodismo sensacionalista y espectacular” (Durán, 2000, p. 30). De tal manera que las actitudes delictivas y los sucesos violentos que ocurren en el fútbol son utilizados como reclamo informativo en aras de conseguir más lectores y mayores audiencias.

e) *Respeto hacia espectadores y deportistas*: Los espectadores y todos aquellos individuos relacionados con el ámbito deportivo deben ser tratados con respeto en las crónicas e informaciones periodísticas. Barrero (2007) señala que el lenguaje utilizado

⁶² Recuperado el 2 de febrero de 2014 del buscador de imágenes google (descriptores: portadas, marca, as, sport, mundo deportivo).

por los cronistas no es siempre educado, y así, halló expresiones despectivas hacia diversos protagonistas del mundo del fútbol. Este tipo de expresiones pueden herir la sensibilidad de algunas personas y provocar una vorágine de faltas de respeto.

En el libro de estilo del canal sur Televisión y Canal 2 Andalucía (2004), también se indica que es poco recomendable una desmesurada actitud de “colegueo” con la audiencia o el “tuteo” habitual con los deportistas porque disminuye el nivel de mensaje. A este respecto, nos gustaría recordar una anécdota ocurrida tras la final de la copa del mundo de la FIFA 2010. Los protagonistas fueron el capitán de la selección ganadora (Iker Casillas) y la periodista deportiva y pareja sentimental del jugador (Sara Carbonero). El combinado español se proclamó campeón del mundo de fútbol por primera vez en su historia el 11 de julio del 2010, y como es costumbre en este tipo de eventos, los protagonistas del partido fueron entrevistados por un miembro del equipo periodístico de la cadena que cubría el evento. Cuando llegó el turno del capitán de la selección, durante la entrevista y en pleno momento de felicidad, este decidió espontáneamente dar un beso a la periodista, el cual daría la vuelta al mundo y sería casi tan comentado como el propio triunfo del equipo nacional. Lógicamente, no podemos culpar a la periodista, pero es posible sospechar que la cadena de televisión esperase alguna situación de estas características cuando envió a la profesional a cubrir dicho evento.

f) Rumor y cautela con las fuentes informativas: En los manuales se expone que el rumor nunca debe servir para informar. De la misma manera, hay que ser cautos con algunas fuentes informativas, las cuales siempre deben ser contrastadas. En este sentido, desconocemos si se trata de un error a la hora de corroborar las fuentes, o si dar noticias falsas pudiera ser una práctica consciente para ejercer algún efecto en los espectadores o en los propios implicados. Por ejemplo, en época de fichajes es más que habitual que los

medios de comunicación recreen cierta rumorología en torno a los traspasos de jugadores. Muchas veces se equivocan en sus suposiciones, y otras veces favorecen las disputas entre clubes y jugadores (e.g., un jugador del Real Madrid que podría ser fichado por el eterno rival o viceversa). Pudiera ser incluso, que los propios representantes de los jugadores fueran quienes inician los rumores de manera intencional para mejorar las condiciones contractuales de sus representados, o quizás, que el editor de un diario en concreto pretenda presionar al jugador que quisiera ver vestido con la camiseta de su club. En cualquier caso, es fácilmente comprobable que este tipo de errores son bastante comunes (e.g., Figura 2.10).



Figura 2.10. Ejemplos de algunas portadas de los diarios deportivos que afirmaban el fichaje de un jugador que finalmente vistió la camiseta del equipo rival.⁶³

Del mismo modo, también es sencillo encontrar falsos testimonios entre las noticias deportivas. Así, como ejemplo reciente, en la portada del diario Marca del 12 de marzo de 2105 se afirmaba con grandes letras “Florentino destituirá a Ancelotti si hay debacle en el Camp Now”. Tras su publicación, el presidente del equipo blanco organizó una rueda de prensa sorpresa para desmentir, lo que denominó como ataques desproporcionados a sus jugadores y técnicos. Así, recalcó que pasase lo que pasase en las siguientes semanas, Ancelotti seguiría siendo el entrenador del Real Madrid (El Mundo, 2015, 12 de marzo).

⁶³ Recuperado el 3 de febrero de 2014 del buscador de imágenes google (descriptores: portadas, marca, as, sport, mundo deportivo).

2.2.4 Impacto de los sucesos agresivos y violentos que suceden en el deporte sobre los espectadores.

A pesar de los aspectos formales y éticos que deberían regir la práctica periodística, Durán (2000) dice que la violencia en el deporte se utiliza como reclamo informativo para conseguir más audiencias. De hecho, deportes minoritarios que no suelen aparecer en las secciones de deportes aparecen en los medios de comunicación cuando ocurre algún aspecto violento remarcable. Según Vilches (2004) no podemos evitar que ocurra violencia en las gradas de los estadios, pero sí que podemos luchar contra la violencia existente en el lenguaje deportivo de los periódicos. En este sentido, el propio Vilches (2004) y otros autores están convencidos de que el tratamiento de la información deportiva por parte de los medios de comunicación tiene un impacto negativo sobre los aficionados (e.g., Barrero, 2007; Bryant y Zillmann, 1983; De Antón y Del Riquelme y Tejera, 1990; Gómez, 2007; Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda, 1997; Young, 1993).

En aras a reducir este efecto, se ha recomendado que los deportistas y las personas involucradas en el fenómeno deportivo cuiden sus conductas, declaraciones y actitudes. Asimismo, los periodistas deberían usar el sentido común, y si algún atleta, en un momento de euforia comete alguna imprudencia al respecto, deberían ayudar a mantener la paz y no a aumentar la polémica. Esto es especialmente importante porque los medios de comunicación, y la televisión en especial, tienen un gran poder de atracción, de influencia y de formación de la personalidad.

En este sentido, un significativo número de investigaciones realizadas desde los años 60 han demostrado que la visualización de violencia a través de la televisión se relaciona con actos agresivos y violentos (e.g., Bandura, Ross, y Ross, 1963; Bushmann, 1995; Huesmann y Miller, 1994; Huesmann, Moise, y Podolski, 1997;

Leyens Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993), y que estos efectos son especialmente perjudiciales en las poblaciones más jóvenes (Eron, Huesman, Lefkowitz, y Walder, 1972; Huesmann, 1986; Huesmann y Eron, 1986; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003; Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, y Brock, 2002).

A tenor de lo expuesto, encontramos que uno de los mayores problemas que subyacen en la información deportiva, es la tendencia a exhibir reiteradamente los actos agresivos y violentos que a veces ocurren en el deporte. Por ejemplo, Gómez (2007) dice que si un acto violento ha sido grabado, se emite en repetidas ocasiones e incluso se le da más importancia que a otros acontecimientos más graves, pero de los que no se tienen imágenes (e.g., véase Figura 2.6). A este respecto, Bushman y Huesmann (2001) dicen que la exposición acumulativa de la violencia televisiva, puede provocar que los jóvenes consideren que el mundo es hostil, y que por lo tanto crean que la agresión es normal y aceptable, siendo una alternativa válida para solucionar los problemas.

Según los datos reflejados en los últimos estudios generales de medios consultados (e.g., EGM, 2013; EGM, 2015), muchísimas personas dedican parte de su tiempo a consumir programación deportiva (prensa, radio y televisión). En este sentido, la televisión parece ser el medio de comunicación preferido por los aficionados (García-Ferrando y Llopís, 2011), y como hemos dicho anteriormente, gracias a este medio, cantidades ingentes de personas pueden visualizar un partido de fútbol al mismo tiempo. Asimismo, una vez ha acabado el evento, los espectadores pueden seguir consumiendo las mejores jugadas, los goles, las polémicas, aunque también, los sucesos agresivos y/o violentos. De esta manera, convivimos de manera inconsciente con un tipo de violencia y de agresividad que al igual que ocurre con algunas drogas (e.g., tabaco o alcohol), no parece estar mal vista, o al menos está consentida. Todo esto, favorece que los

espectadores se desensibilicen a la violencia, o incluso, que aprendan guiones de conducta que podrían utilizar en situaciones posteriores (Gentile, Coyne y Walsh, 2011).

Otro problema expone que en ocasiones, los espectadores de programación deportiva visualizan actos de violencia real. Los teóricos no se han puesto de acuerdo sobre si la violencia ficticia es aceptable o inaceptable (Revilla, Fernández, y Domínguez, 2011), sin embargo, parece haber consenso en que la violencia real difundida por televisión es claramente rechazable (siempre que no se utilice con fines educativos [Hill, 2000, como se cita en Revilla et al., 2011]). La exposición a la violencia real a través de los medios se ha asociado con el incremento de la hostilidad, de los comportamientos agresivos y con la reducción de la empatía en adolescentes (Gunderson, 2006). Asimismo, Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron (2003) dicen que es más probable que un individuo cometa una agresión cuando ha estado expuesto a agresiones que percibe como reales.

2.2.5 Reflexiones acerca de la cobertura mediática de la violencia deportiva.

Considerando lo expuesto, podríamos preguntarnos si los medios de comunicación social podrían estar influyendo en el comportamiento antisocial que se produce en el deporte. Bryant y Zillmann (1983) señalaron que los medios de comunicación suelen ser enemigos del juego limpio porque explotan la violencia deportiva de tres formas: a) mediante la recreación del juego violento porque repiten una y otra vez actos con tintes violentos; b) a través de crónicas deportivas que glorifican la violencia; y c) a través de la exhibición reiterada de los actos violentos ocurridos en el pasado.

En este sentido, y según los enfoques basados en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), la exposición constante a situaciones agresivas y violentas podría estar favoreciendo que se replicasen en otros ambientes. De Antón y Del Riquelme y Tejera (1990) no tienen dudas, y dicen que gran parte de la agresividad y de la violencia que acontece en el deporte es debido a los medios de comunicación, cuya influencia penetra en millones de hogares y de conciencias. Estos autores dicen que los comentarios utilizados en los medios son sumamente analizados, exagerados y que se transmiten con mucho énfasis y corazón, aspectos que no contribuyen a calmar la pasión o la agresividad, y menos aún a promover el juego limpio.

En esta misma línea, Barrero (2007) se refiere al *Dictamen de la Comisión Especial de Investigación de la violencia en los espectáculos deportivos, con especial referencia al fútbol, aprobado por el Pleno del Senado español en marzo de 1990*, como uno de los estudios más importantes que se han realizado sobre la violencia en el deporte. Expone que en él, se realizaron entrevistas a las personas relacionadas con todos los sectores que pudieran estar implicados en este problema (e.g., miembros de clubes, cuerpos y fuerzas de seguridad del estado, organismos deportivos, medios informativos, justicia y política). Así, cuenta que una mayoría de los participantes hicieron alusión directa a los medios de comunicación como uno de los factores principales que promueven la violencia en el deporte, y especialmente en el fútbol. Por ejemplo, Barrero (2007) recoge algunas de las declaraciones de este informe:

Exhibicionismo de la violencia en los medios, demasiada publicidad de estos actos y de sus actores, las declaraciones de los dirigentes y otros protagonistas de las que se hacen eco los medios y que se hacen públicas a través de ellos, las equivocaciones o “mala elaboración” de las noticias, el periodismo sensacionalista y promotor de la violencia, el lenguaje bélico de los medios de

comunicación social, la recreación de los medios en la violencia, las informaciones previas y posteriores a los partidos de fútbol, el “calentamiento del ambiente por los medios de comunicación”, los comentarios y declaraciones de los periodistas, falta de neutralidad en los medios. (p. 144)

Por su parte, Young (1993) declara que aunque no se puede culpar a los medios de comunicación de masas y la prensa del gamberrismo en el fútbol, no es menos cierto que sus métodos comunicativos no favorecen precisamente a mejorar la situación.

Así, el papel de los medios de comunicación en la expansión de la violencia en el deporte ha generado un interesantísimo debate a raíz de la adaptación que hicieron Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda (1997) de las recomendaciones de la *Sociedad Internacional de la Psicología del Deporte* (ISSP) para reducir la violencia deportiva.

Entre las nueve recomendaciones que adaptaron Tenenbaum y sus colaboradores se encontraban cuatro que mencionaban directamente a los medios de comunicación, y que a continuación recogemos (Tenenbaum et al., 1997, p. 5):

Recomendación nº 5: Los medios de comunicación deberían considerar los hechos violentos como situaciones aisladas en lugar de hacer de ellos un espectáculo.

Recomendación nº 6: Los medios de comunicación deberían promover una campaña para reducir la violencia y la agresión hostil en el deporte que incluya la participación y el compromiso de los atletas, entrenadores, directivos, árbitros, y espectadores.

Recomendación nº 7: Entrenadores, directivos, atletas, profesionales de los medios de comunicación, árbitros y autoridades (i.e., policía) deberían participar en sesiones de trabajo sobre agresión y violencia para asegurar que han

entendido el problema de la agresión, por qué ocurre, el coste de los actos agresivos, y cómo pueden ser controlados.

Recomendación n° 8: Entrenadores, directivos, árbitros y profesionales de los medios de comunicación deberían animar a los atletas a realizar conductas prosociales y a castigar a aquellos que realicen comportamientos hostiles.

Puede observarse que casi la mitad de las propuestas involucraban a los medios de comunicación. En consecuencia, Kerr (1999) publicó una réplica al trabajo de Tenenbaum et al. (1997), afirmando que algunas sugerencias debían ser replanteadas. Concretamente, Kerr (1999) dijo que Tenenbaum et al. (1997) habían concluido tajantemente que los medios de comunicación influían en las conductas violentas, cuando no existen evidencias concluyentes. Además, señaló que, aunque era cierto que algunos trabajos habían relacionado la exposición de violencia en el deporte a través de la televisión con la adquisición de comportamientos violentos (y cita a Geen, 1990), también los hay que señalaron problemas metodológicos en esos estudios (y cita a Gunter, 1987), por lo que no deberían tenerse en cuenta como indiscutibles. Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin (2000) no tardan en contestar exponiendo que una gran cantidad de estudios realizados desde los años 60, y que basados en las teorías del aprendizaje social y del modelado, han apoyado la tesis del influjo que supone la visualización de actos agresivos sobre su posterior perpetración, y que por este motivo, recomendaban fehacientemente tener en cuenta a los medios de comunicación dentro de las recomendaciones. Finalmente, Kerr (2002) objetó que el equipo de Tenenbaum había malinterpretado sus comentarios, y que a pesar de los indicios que aportaron en Tenenbaum et al. (2000), continuaban sin acertar sobre la verdadera naturaleza de la agresión y la violencia en el deporte.

En síntesis, parece bastante complicado conocer los motivos que promueven las conductas agresivas de los espectadores, deportistas o técnicos. De la misma forma, se hace igual de dificultoso determinar la verdadera influencia que tienen los medios sobre estas cuestiones. No obstante, los estudiosos parecen coincidir en que, aunque no sean los causantes principales, tienen la capacidad de encender la mecha de la violencia en los espectáculos deportivos (Barrero, 2007).

2.4 Impacto del Fútbol en el Ámbito Socioeconómico.

El fútbol es el espectáculo deportivo más seguido en España y en todo el mundo (Levy, Kasasbeh, Baird, Amene, Skeen, y Marshall, 2012). En 1996, Durán decía que el fútbol en nuestro país se estaba convirtiendo en un espectáculo similar a lo que sucedía con el fútbol americano, el baloncesto, el hockey o el béisbol en Norteamérica. No se equivocó en absoluto, es más, su predicción podría tacharse de poco ambiciosa, pues el fútbol también se ha convertido en los últimos años en uno de los deportes más populares en los Estados Unidos de América (Levy et al., 2012). La propia final del reciente mundial de Brasil 2014, que enfrentó a las selecciones de Alemania y Argentina, registró un record histórico en el seguimiento de este deporte en Norte América. Según Moreno (2014, 24 de junio) solo los playoff de la NFL (Liga Nacional de Fútbol Americano) y la Super Bowl (la final de la misma competición), han superado en el año 2014 la audiencia conseguida por el mundial de Fútbol de la FIFA Brasil 2014. Asimismo, diversos partidos puntuales del mundial de fútbol que rondaron los 25 millones de espectadores (e.g., EEUU - Portugal; la final entre Alemania y Argentina) tuvieron por primera vez en la historia de la televisión norteamericana más seguimiento que las finales del campeonato de béisbol estadounidense, de la NBA (liga nacional de baloncesto) o del hockey sobre hielo.

Ante esta situación, nos preguntamos cuáles son las causas que han provocado este fenómeno, y una de ellas se refiere al importante impacto socioeconómico del fútbol. Suele decirse que la economía mueve al mundo, lógicamente, el espectáculo más importante no podía ser ajeno a las cuestiones socioeconómicas. Por un lado, las peculiaridades del fútbol aseguraban una fiesta que los espectadores podían disfrutar de manera cómoda y segura, y por el otro, su difusión mediática impulsó su expansión por todo el globo. De esta manera, el fútbol fue adquiriendo cada vez mayor importancia como espectáculo, y también como comercio.

Varios estudios han confirmado que los grandes eventos de fútbol afectan directamente al sistema socio-económico. Por ejemplo, se ha observado que la organización de un mundial de fútbol altera los valores del mercado bursátil (Lozano, 2011), las percepciones y expectativas económicas de la población (Edmans, García, y Norli, 2007) y las expectativas de conseguir un empleo, así como otras preocupaciones sobre la situación económica (Doerrenber y Sieglöch, 2014). De modo que se ha calculado que el mundial de Alemania 2006, produjo más de 300 millones de euros de ingresos extra, más de 2 billones de euros en ventas *al detal*⁶⁴ y más de 40 millones de euros en la venta de entradas. A estos datos hay que sumar la creación de 50.000 empleos (DW, 2006, 7 de diciembre).

Por ejemplo, el reciente mundial de fútbol celebrado en Brasil 2014 ha sido el más caro de la historia de la FIFA. Al margen de las repercusiones económicas en el propio país, también es interesante destacar cómo la participación en este evento repercute en el mercado económico de un país no anfitrión. Por ejemplo, observemos el caso del mercado español, y es que la mala actuación de la selección española no solo tuvo un reflejo en el ámbito deportivo. El equipo español defendía el título de campeón

⁶⁴ Término del ámbito económico que engloba a todas las ventas realizadas por unidades de producto.

conseguido cuatro años antes en Sudáfrica, ello supuso importantes ingresos publicitarios de derechos de imagen y en la venta de merchandising durante los cuatro años anteriores al mundial de Brasil. Durante el comienzo del evento, las ventas se incrementaron un 390%, sin embargo, el efecto de la *marca España* en el mercado internacional y nacional se vio abruptamente interrumpido con la prematura eliminación del combinado español (Europa Press, 2014, 23 de junio).

2.4.1 El desarrollo del fútbol en la industria cultural española.

Báez (2012) dice que a principios del siglo pasado el fútbol era practicado por personas de clase media o alta, quienes dedicaban parte de su tiempo libre a este entretenimiento que acababa de llegar del Reino Unido. Con la creación de las competiciones oficiales (e.g., Copa Macaya, Copa de la Coronación, Primera División Española) comienzan a darse los primeros pasos del deporte de masas que hoy conocemos. Resulta curioso, e incluso parece impensable que hubo un día en el que los aficionados acudían a los campos de tierra para pasar el rato sin necesidad de pagar una entrada (Báez, 2012).

Esta nueva forma de entretenimiento ganaba adeptos exponencialmente, por este motivo, los dirigentes de los equipos plantearon la posibilidad de cobrar por la asistencia a los encuentros. Este cambio supuso que el fútbol se incorporase a la industria cultural española, la cual estaba definida por la compra de entradas que permitían el acceso a los espectáculos. Por ello, los campos tuvieron que adaptarse a esta nueva situación, y así el Madrid Football Club fue de los primeros equipos que cerraron su terreno de juego a los ojos de los aficionados que no pagaban entrada. Para ello, el club gastó 6.000 pesetas en las obras de allanar y vallar el campo. Báez (2012) comenta que este dinero fue conseguido mediante cuestaciones de los socios y gracias a

aportaciones de algunos directivos. De esta manera, el negocio futbolístico comenzaba a abrirse camino. El público respondió positivamente a la nueva situación, y continuó acudiendo a los partidos previo pago de una entrada, lo que provocó que otros clubes hicieran lo mismo.

El precio de las entradas se incrementaba temporada tras temporada, de la misma forma que el número de espectadores. Los primeros recintos se hicieron rápidamente pequeños, y la construcción de mejores estadios con más capacidad se convirtió en algo necesario para el desarrollo de los clubes, y del propio fútbol. Por otro lado, el descanso dominical permitía que los aficionados disfrutasen del espectáculo en su tiempo libre, y según se popularizaba el fútbol, la afición y los directivos demandaban más compromiso y entrega por parte de los jugadores. Este sentimiento se unió a la incompatibilidad horaria laboral. Como consecuencia, el fútbol amateur fue transformándose poco a poco en un ámbito profesional, que empezaba a demandar una dedicación exclusiva por parte de los deportistas (Scher, 1988). Por lo tanto, la federación Española de fútbol terminó reconociendo el profesionalismo deportivo de manera legal el 30 de junio de 1926, acabando así con el amateurismo marrón.⁶⁵

2.4.2 La crisis económica mundial y el fútbol.

De la forma que acabamos de exponer, un deporte que empezó siendo un entretenimiento gratuito, se convirtió en pocas décadas en el mayor espectáculo de masas, y a pesar de la crisis económica que azotó al mundo en esta última década, las personas continuaron dedicando gran parte de sus recursos económicos al disfrute de este entretenimiento. Para más inri, España fue uno de los países que más sufrió la mencionada crisis. Por ejemplo, Gómez señaló el 26 de octubre de 2012 que por

⁶⁵ Antes de la regulación profesional existía lo que se conocía como amateurismo marrón. Es decir, contar en la plantilla con jugadores amateur que cobraban sueldos sin declarar (Báez, 2012).

primera vez en la historia de España se superaba el 25% de paro (5.778.100 personas), y seis meses después, la cifra aumentó hasta los 6,2 millones (Gómez, 2013, 25 de abril). Sin embargo, a pesar de ser uno de los países con más paro de Europa, también era el país con las entradas de fútbol más caras. El año 2012, el coste medio de una entrada para asistir a un partido de la primera división española (liga BBVA)⁶⁶ era de 53€, en Inglaterra (Premier league) rondaba los 44€, y en Alemania (Bundesliga) los 30€ (Contreras, Serrano, y Silván, 2012, 3 de marzo). Estos autores señalan que España tenía un gran desnivel al alza en cuanto al precio medio y el precio mínimo. Así, exceptuando una entrada situada en la zona más alta de Mestalla, el precio más bajo por el que se podía adquirir una entrada para un partido de la liga BBVA no bajaba de los 25€, siendo esta cantidad el precio máximo que ofertan grandes equipos como el City (Inglaterra) o el Leverkusen (Alemania). Pese a todo, las gradas de los estadios españoles gozaban de buena salud.

Esta incoherencia también ocurrió en la otra competición más importante de nuestro país. La copa de su majestad el Rey tiene su homólogo en cada nación. En Inglaterra la *FA Cup*,⁶⁷ en Alemania la *DFB Pokal*. El precio de la entrada más cara de la final de Copa del Rey del 2013 fue de 275€,⁶⁸ en Inglaterra ascendió a 136€, y en Alemania a 125€.⁶⁹ Podríamos pensar que este es el precio de tener la liga de fútbol más importante del mundo,⁷⁰ sin embargo, si nos fijamos en las competiciones internacionales, la situación no es diferente.

⁶⁶ Por motivos de patrocinio, la primera división española adoptó el nombre de Liga BBVA a partir de la temporada 2008/09.

⁶⁷ *Football Association Cup*. La copa de la Asociación de fútbol de Inglaterra, que además es el torneo de fútbol más antiguo del mundo.

⁶⁸ El partido se celebró el 17 de mayo del año 2013. Tan solo un mes antes se registró la mayor tasa de paro en la historia de España (más de 6,2 millones de personas).

⁶⁹ Información obtenida de la portada del diario Marca, de 14 de mayo, 2013.

⁷⁰ Según la federación internacional de Historia y estadística de fútbol. <http://www.iffhs.de/the-strongest-national-league-of-the-world/>

La Liga de Campeones de la UEFA es el torneo internacional de clubes más importante de Europa y otro ejemplo que representa estos hechos. Para buscar una comparación equivalente, nos situamos en las semifinales de la edición del año 2013,⁷¹ donde se enfrentaron el Real Madrid y el Borussia de Dortmund. Así, las entradas adquiridas en Madrid oscilaban entre 70 y 325€, mientras que para ver a los mismos equipos en Dortmund los aficionados podían escoger desde los 45€ hasta los 175€ (Gómez, 2013, 16 de abril).

2.4.3 Los derechos de retransmisión.

Este, es un aspecto clave del ámbito económico y político del fútbol. Desde que comenzaron las emisiones televisivas han existido feroces luchas por hacerse con los derechos de retransmisión del fútbol, por este motivo, los poderes públicos tuvieron que intervenir para regular dicha situación.

Posiblemente, la televisión sea una de las mayores fuentes de ingresos para los clubes. Pero como ya se dijo, la televisión también tiene en el fútbol su mayor recurso económico. El fútbol es un formato muy rentable para las cadenas de televisión, por lo que tratan de obtener el mayor beneficio posible. No obstante, no vamos a profundizar sobre los aspectos televisivos del fútbol porque podría ser fácilmente el tema de una tesis doctoral. En su lugar, en este apartado tan solo vamos a considerar algunas claves que faciliten la comprensión del fenómeno del fútbol televisado.

Desde los años 50 se han vivido diversas tensiones en torno a los derechos de retransmisión de los partidos de fútbol. Por un lado, los clubes se quejaban por la disminución en la venta de entradas, por otro, las cadenas de televisión comenzaron a defender sus intereses económicos una vez hubo finalizado el monopolio de TVE. Así,

⁷¹ La final de este torneo no sería válida para hacer una comparación porque se hace a partido único en un país seleccionado por la FIFA.

se decía que las retransmisiones deportivas eran de “justicia social” o que eran para “el bien común” (Bonaut-Iriarte, 2010, p. 79). Así, en 1997 se aprobó la Ley 21/1997, reguladora de las Emisiones y Retransmisiones de Competiciones y Acontecimientos Deportivos, y el fútbol pasó a ser considerado de interés general en España. Ello supuso que todas aquellas competiciones o acontecimientos futbolísticos de la selección española o que tuviesen especial relevancia y trascendencia social, debían ser emitidos en abierto para todo el territorio del estado. Asimismo, se incluyó dentro de la norma que un partido de la liga debía ser retransmitido en cada jornada.

2.4.4 ¿Es el fútbol un bien social?

El fútbol es el deporte que mejor representa la globalización del mundo actual. Personas de cualquier edad, condición social, sin importar diferencias de religión o género, disfrutan con este espectáculo. El fútbol no solo está declarado de interés general, sino que también hay quien lo considera un bien social tan importante o más que otras necesidades humanas. En este sentido, se ha difundido que los clubes de fútbol tienen ciertas ventajas fiscales frente a otras empresas. Por ejemplo, a finales de 2013, los clubes españoles acumulaban una deuda de 3.600 millones de euros con hacienda, de los cuales 900 se correspondían con las gestiones del Real Madrid y del F.C. Barcelona (Matilla, 2013, 18 de octubre).

Igual de sorprendente es la noticia de que cada jugador de la selección española de fútbol hubiera recibido 720.000 € si ganaban el mundial de 2014. Una prima bastante superior a los 300.000€ que se embolsaron los jugadores alemanes por ganar el campeonato (Martín, 2014, 4 de junio).

Hechos como estos, demuestran la importancia del fútbol en nuestro país, sin embargo, a pesar de lo que dicen algunas personalidades del mundo del fútbol, no está

del todo clara la verdadera función social que cumple. Manuel Llorente⁷² mantuvo una interesante entrevista en un programa de televisión que fue emitido el 4 de diciembre de 2011, y hablando sobre temas sociopolíticos y fútbol declaró lo siguiente:

Realmente tú lo que estás haciendo es una labor social, donde... si no vinieran aquí esas 40.000 personas aquí el domingo ¿a dónde irían? (...) Y a decirle a no sé, al político, oiga ¿qué pasa no? (...) Entonces esto es una labor porque es así. Desde que hay ese fútbol mediático no ha habido conflictos ni internacionales ni nacionales, la última guerra fue en el año 36 (*Entrevistador*: -¿Me está diciendo que el fútbol evita guerras?). -Estoy diciendo que el fútbol satisface y ayuda, ayuda a todo eso. (Llorente, 2011, 4 de diciembre).⁷³

Estas palabras recuerdan a las funciones sociales que cumplía el circo en la antigua Roma (*pan y circo*). Los espectáculos celebrados en el circo romano eran completamente gratuitos para el pueblo (Auget, 1970), de esta manera, el estado lograba que la población se olvidase de sus miserias, y aunque sufrían todo tipo de abusos estaban contentos con el emperador y la gestión del estado. El fútbol de hoy guarda muchas similitudes con el circo romano, y los jugadores son los auténticos gladiadores. De hecho, Ponte (2014, 3 de mayo) dijo recientemente que el triunfo en las semifinales de la liga de campeones de 2014 de los dos equipos más importantes de la capital de España, produjeron más agitación social que el paro creciente, que la corrupción política y financiera o que el deterioro de los servicios públicos fundamentales.

En este sentido, es interesante recuperar algunos de los acontecimientos futbolísticos que han provocado verdaderos movimientos sociales. Por ejemplo, los

⁷² Presidente del Valencia C.F desde el 2009 hasta el 2013.

⁷³ Entrevista emitida en el programa Salvados, *La burbuja del fútbol* (temporada 6, programa 13), 2011, 4 de diciembre, minuto 34-35.

problemas económicos de algunos clubes de fútbol han provocado su desaparición (e.g., el Alicante C.F. en 2015), y otros, han estado a punto de desaparecer. Son los casos del Racing de Santander o del Real Oviedo. Vamos a centrarnos en el equipo carbayón, un histórico de primera división que desde hace más de una década lucha por volver a la primera categoría. A finales del año 2012 el equipo azul debía pagar dos millones de euros a hacienda para evitar su extinción. Rápidamente, la sociedad española y extranjera se volcó con el equipo, y deportistas famosos como el ovetense Fernando Alonso, los jugadores internacionales de la selección española de fútbol que jugaron en el Real Oviedo cuando se estaban formando, clubes como el Real Madrid, y aportaciones anónimas ayudaron a que el club se acercase a la cantidad adeudada. Finalmente, gracias a las redes sociales, y especialmente a los medios de comunicación,⁷⁴ la situación económica del club y el interés social generado llegó a oídos de Carlos Slim, magnate mexicano y segunda mayor fortuna del mundo. El empresario aportó el resto del dinero necesario, y de esta manera se evitó la desaparición del Real Oviedo S.A.D. Esta es solo una demostración del poder social que reside en los medios de comunicación.

Otros clubes no necesitaron recurrir a la ayuda de la población. En un artículo titulado “La Generalitat Club de Fútbol”, Ros (2013, 20 de enero) dice que después de que la comunidad valenciana aprobase varios recortes en materias sociales, decidió aportar 118 millones de euros entre sus equipos de fútbol más importantes, convirtiéndose así, en la máxima accionista de tres clubes profesionales y contraviniendo la Ley de las Sociedades Anónimas Deportivas, que prohíbe controlar el

⁷⁴ Durante la emisión en directo del programa deportivo de la COPE *tiempo de juego*, Dani Martínez, colaborador del programa, se hizo pasar por Emilio Butragueño, Roberto Carlos y Valdano para convencer a Arturo Elías Ayub (mano derecha de Carlos Slim) que salvaran al Real Oviedo. Lo que se inició como broma telefónica, acabó despertando el interés de Arturo Elías quien investigando en las redes sociales descubrió el interés que generaba la situación del equipo y el apoyo social que estaba teniendo. Una semana después de la broma telefónica, el magnate mexicano adquiría los dos millones de euros restantes para salvar el club (Piña, 2012, 17 de noviembre).

5% de más de una sociedad anónima deportiva en la misma competición. Finalmente, el conocido jugador de la selección española y del F.C. Barcelona Andrés Iniesta evitó el descenso de categoría del Albacete Balompié tras hacerse cargo de los 240.000€ que adeudaba a sus jugadores (Fuentes, 2013, 28 de junio).

Sin embargo, en otros lugares las personas están empezando a considerar que el fútbol no merece tantas atenciones. Así, la última edición de la copa del mundo de la FIFA (i.e., Brasil 2014) estuvo salpicada por una importante polémica social. Los brasileños se dieron cuenta de que el fútbol no mejoraba sus vidas, es más, algunos descubrieron que por su culpa se desatendían sus necesidades sociales. Por este motivo la celebración del mundial convivió con las protestas de los ciudadanos brasileños, las cuales tuvieron que ser repelidas por las fuerzas de seguridad del país en varias ocasiones (EFE, 2014, 12 de junio; Gutiérrez, 2014, 12 de junio).

2.4.4 El negocio del fútbol.

Como se pudo leer en el capítulo 1, este juego desempeñó diversas funciones en las diferentes culturas que lo practicaron. Hoy en día, el fútbol es un deporte universal y su profesionalismo deportivo lo ha convertido en un negocio. Hay quien dice que es solo un juego, pero es un juego que mueve millones de euros.

Que una actividad genere interés y beneficios no debería tener connotaciones negativas. Sin embargo, las cantidades de dinero que mueve el fútbol son tan abultadas que se generan demasiados intereses particulares y se pierde el sentido original de la propia práctica. Es un secreto a voces que en el mundo del fútbol hay corrupción, y por lo tanto una ausencia de valores.⁷⁵ La corrupción, los engaños y los negocios oscuros parecen comenzar desde las edades más tempranas de los futbolistas, cuando estos niños

⁷⁵ Recientemente se han destapado diversas tramas de corrupción en las esferas más altas de la FIFA.

comienzan a ser vistos como un medio para que los adultos generen dinero. Por este motivo, los jóvenes deportistas sienten mucha presión en su entorno, y los padres, que olvidan que se trata de un juego, terminan ejerciendo un rol muy diferente del que se esperaría de ellos. Wann (2005) identifica esta dinámica en con la teoría jackpot (*jackpot theory*).⁷⁶

En los medios de comunicación se pueden ver casos de niños prodigio que se convierten en multimillonarios y en personas importantes gracias al fútbol. Este es un aspecto deseado por algunos padres, los cuales se dejan sucumbir ante las expectativas que más tarde se transforman en una frustración exteriorizada hacia el árbitro, hacia entrenadores o jugadores rivales. Asimismo, la fama que consiguen los jugadores de fútbol también es deseada por los jóvenes de los países subdesarrollados, los cuales ven como algunos compatriotas han conseguido salir de la pobreza gracias a este deporte. La ilusión de estas personas se ve aumentada cuando algunas personas sin escrúpulos les prometen que van a triunfar como futbolistas en Europa, y una vez llegan a la ciudad donde realizar sus sueños, descubren que han sido estafados (Molina, 2013, 20 de abril).

En los organismos oficiales, y controlados por la ley también hay *juego sucio*. Según Rubí (2014, 4 de mayo),⁷⁷ más del 40% del dinero que se mueve en el mundo del fútbol es negro, y además, añade que el fraude en el fútbol no solo no es perseguido de la misma manera que otros fraudes, sino que es socialmente aceptado y aplaudido. Así, el exinspector de hacienda expone que el fraude en el fútbol está más aceptado que en otras áreas.

Pongamos de ejemplo el reciente caso del jugador del F.C. Barcelona Lionel Messi, quien fue acusado de defraudar a hacienda. En la entrada y salida del juicio, la gente alababa y vitoreaba al jugador. El mensaje que se transmite a través de los medios

⁷⁶ Véase el capítulo dedicado a la agresión.

⁷⁷ Abogado y exinspector de hacienda en una entrevista retransmitida el 4 de mayo de 2014 en el programa Salvados: “*El fútbol también es así*” (temporada 8, capítulo 10, 2014, 4 de mayo).

es que los jugadores de fútbol o los responsables de los equipos pueden delinquir, siempre y cuando proporcionen triunfos a la afición.

Otro ejemplo más significativo si cabe, fue la entrada en el juzgado del mediático expresidente del Atlético de Madrid, Jesús Gil. Esta personalidad del fútbol de los 90 estuvo implicada en varias causas criminales. La justicia le condenó en tres ocasiones a entrar en prisión, y además, también le prohibió seguir ejerciendo funciones en el club. Durante su etapa como presidente, el equipo colchonero vivió una época de éxitos deportivos, y este aspecto contribuyó a que los aficionados alabasen y vitoreasen a su presidente cuando acudía a los tribunales (a pesar de sus prácticas delictivas).

Por el contrario, Luís Manuel Rubí (2014, 4 de mayo) fue nombrado administrador judicial para sanear las cuentas del club en 1999, tarea que no fue respaldada ni por la administración, ni por el poder político (Rubí, 2014, 4 de mayo). Además, en la entrevista concedida en el programa Salvados *El fútbol es así*, comenta que tuvo que tomar medidas impopulares, como por ejemplo, tener que pagar a los jugadores el salario que estaba estipulado en sus contratos,⁷⁸ lo que a posteriori provocó que el rendimiento del equipo descendiera notablemente, y como consecuencia, la afición mostró su malestar de manera abierta y agresiva contra el administrador del Atlético de Madrid.

2.5 Proyección socio-política del fútbol.

Este epígrafe está íntimamente relacionado con el anterior, y aunque fútbol y política no deberían ser palabras que estuvieran relacionadas, claramente existe un fuerte vínculo entre ambos. Beck y Bosshart (2003) expresan que el gran interés de la política en el deporte, es probablemente debido al hecho de que los deportes son

⁷⁸ Rubí revela que las diferencias retributivas entre el contrato oficial y el “contrato real” de algunos jugadores era superior al 80%.

apolíticos. En este aspecto, Marañón (2012) dice que conocedores de la importancia social del fútbol, los políticos recurren constantemente a los términos deportivos en sus expresiones y mítines. Pero lo que nos interesa tratar en este apartado, es el papel que representan los medios de comunicación en la relación entre el fútbol y la política.

El lector recordará del capítulo 1 algunas de las primeras intervenciones políticas en el fútbol, cuando este juego fue prohibido en varias ocasiones por diversos monarcas durante la edad media. Una vez instaurado como deporte, y debido a su popularización en la televisión, fue necesario que los poderes públicos elaborasen leyes que regulasen los derechos de retransmisión de los partidos. En este sentido, fue fundamental la aprobación de la Ley 21/1997, reguladora de las Emisiones y Retransmisiones de Competiciones y Acontecimientos Deportivos, conocida como la *ley del fútbol*. Desde ese momento, el fútbol fue reconocido de interés general, y esta consideración conllevó varias consecuencias políticas.

Uno de los mayores quebraderos de cabeza para los poderes públicos ha sido y es, la violencia en los espectáculos deportivos. La legislación de cada país es diferente, y sus medidas para prevenir la violencia en el deporte son más o menos severas. Por ejemplo, debido al problema del *hooliganismo* que sufrieron en el Reino Unido durante las últimas décadas del siglo XX, los asuntos en materia de prevención de la violencia son tratados muy seriamente, así, los aficionados tienen muy poco margen para mostrar conductas violentas o inadecuadas (e.g., insultos racistas). De tal manera que son conocedores de que si son sorprendidos pueden ser expulsados de por vida de los estadios (de hecho, muchos hooligans tienen esta prohibición vitalicia). Además, los espectadores problemáticos pueden ser detenidos y llevados ante un tribunal de justicia (Carlin, 2013, 2 de febrero). Asimismo, merece la pena comentar que durante la celebración del título de la liga francesa 2012-2013 se produjeron múltiples disturbios

en la capital del país, resultando en 32 heridos y 39 detenciones. Estos sucesos motivaron que el ministro del interior francés prohibiese cualquier otra manifestación pública del equipo en la capital (EFE, 2013, 14 de mayo).

En lo referente a España, en el capítulo 1 se exponen las leyes en materia de prevención de la violencia. Asimismo, es preciso comentar que la comisión estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte edita anualmente una memoria de libre acceso en la que se pueden consultar todas sus actuaciones. A modo de ejemplo, durante la temporada 2013-2014 tramitaron un total de 1436 sanciones, de las cuales 1384 estaban contextualizadas en el deporte del fútbol, donde un 95,8% de las infracciones acontecidas en primera y segunda división estaban dirigidas a los espectadores. No obstante, aunque las cifras evidencian una intensa lucha contra la violencia en el fútbol, estas actuaciones de carácter sancionador no parecen estar reduciendo el problema.⁷⁹

Por otro lado, aunque estas actuaciones se circunscriben principalmente en las gradas, hay voces que han denunciado que el problema podría ser interno, y que ciertos grupos violentos tienen, o han mantenido una relación especial con las esferas directivas de los clubes de fútbol (e.g., Durán, 2000; Salas, 2010). En este sentido, parece existir mayor evidencia, e incluso complicidad por parte de los poderes públicos en países de Sudamérica, donde estos grupos organizados mantienen diversas actividades ilegales ante la permisividad judicial. Por ejemplo, en Argentina los *Barra brava* actúan con total impunidad en los estadios y en sus inmediaciones, y el “castigo” que reciben por parte del gobierno es la financiación de los viajes internacionales y el pago de las entradas para asistir a los partidos de la selección Argentina (Alabracés, 2009, en Tesoriere).

⁷⁹ Propuestas de denuncias en el fútbol de las últimas cuatro temporadas: 2010/11 = 1251; 2011/12 = 1387; 2012/13 = 1158; 2013/14 = 1384 (Comisión Estatal contra la Violencia, 2010-2014).

2.5.1 El fútbol como escaparate ideológico.

Algunos equipos de fútbol mantienen un estrecho vínculo con las cuestiones políticas. Uno de los más representativos es el F.C. Barcelona, cuya imagen ha sido usada en numerosas reivindicaciones a favor del movimiento independentista catalán. No quiere decir que todos los aficionados, deportistas o directivos se impliquen en el club por razones políticas;⁸⁰ pero sí, que una larga problemática socio-política se manifiesta en los graderíos de esta entidad, y por ende, es retransmitida a todo el mundo a través de los medios de comunicación. Este fenómeno, aunque hoy en día puede ser más conocido, no es nuevo, pues la realidad es que el nacionalismo siempre ha estado ligado al fútbol (e.g., véase el capítulo 5 en referencia a los hooligans y ultras). De hecho, Cagigal ya relataba en 1975 que el conflicto del regionalismo catalán se hacía más patente y ruidoso en las gradas del Camp Now que en cualquier otro lugar.

Otro ejemplo igual de representativo en nuestro país es el Athletic club de Bilbao, entidad que se ha caracterizado por contar exclusivamente con jugadores vascos en sus filas. La presión por los socios del club ha sido clave, y en más de una ocasión han declarado que preferían ver a su equipo en segunda división a modificar la política de la cantera vasca o de la compra de jugadores extranjeros (MacClancy, 2003). En este sentido, estudios recientes han sugerido que los seguidores de una selección de fútbol consideran que su propio estatus social está en peligro (Van der Meij, Almela, Hidalgo, Ijzerman, Van Lange, y Salvador, 2012).

Así, tenemos diversos testimonios que demuestran la trascendencia socio-política del fútbol (Cagigal. 1975). Un ejemplo muy representativo en la actualidad son las finales de la copa de su majestad el Rey, en cuyas ediciones de 2009, 2012 y 2015 se enfrentaron el F.C. Barcelona y el Athletic Club de Bilbao. Como dicta el protocolo,

⁸⁰ En este sentido, uno de sus recientes expresidentes (Joan Laporta) nunca negó que se había adentrado en el mundo del fútbol para facilitar su progreso político.

antes del partido siempre suena el himno nacional español, sin embargo, en el año 2009 los silbidos y los abucheos del público impidieron que se pudiera escuchar ni una sola nota del himno. Se sabía de antemano que una grada completamente abarrotada de aficionados del Athletic y del F.C. Barcelona iba a pitar el himno. Así, la cadena que tenía el derecho de retransmisión del partido (TVE) decidió censurar el momento. Esta fue una medida chapucera y descuidada, pues parece que olvidaron que en el estadio se encontraban otros medios acreditados, por no hablar de los miles de aficionados que disponían de cámaras de vídeo en sus teléfonos móviles. Las grabaciones que se emitieron en los días posteriores evidenciaron que el himno no pudo ser escuchado. No obstante, el aspecto más polémico fue que TVE cometió un “error” por el que se disculparía más tarde. Resulta que durante el periodo de reproducción del himno, la cadena televisiva contactó en directo con Bilbao (el partido se jugaba en Valencia) para mostrar el ambiente que se vivía. Durante la publicidad, los periodistas pidieron disculpas a los espectadores por no haber podido emitir el momento del himno y lo retransmitieron en diferido, aunque con las pistas de sonido claramente manipuladas y editadas. Es decir, eliminaron el sonido ambiente del estadio (pitidos y abucheos) y como resultado, en las imágenes se apreciaba que los jugadores estaban “escuchando” el himno nacional español.⁸¹

En la final del año 2012, los mismos protagonistas se encontraron de nuevo, y por lo tanto, las mismas aficiones. A colación del partido de 2009, los medios suscitaron cierta polémica en torno a la posibilidad de que los aficionados recreasen una atmósfera similar. Algunos políticos que fueron preguntados por los medios de comunicación

⁸¹ El protocolo de la retransmisión de este tipo de eventos está bien establecido, sin embargo, el error cometido por TVE y las diferencias que pueden observarse del momento retransmitido por la cadena pública y otras cadenas de televisión y radio pueden verse en multitud de videos en la red (e.g., laSexta. (2009, 18 de mayo). *El himno en la Final de la Copa del Rey 2009* [Archivo de video]. Recuperado el 20 de abril de 2014 de <http://youtu.be/Rr4FwNAotaI>; letrasmp3 (2009, 13 de mayo). *TVE censura el himno de España por pitidos en la Copa del Rey* [Archivo de video]. Recuperado el 20 de abril de 2014 de <http://www.youtube.com/watch?v=nTJRhiOaNLk>).

contribuyeron a crear más polémica en torno al evento. Es el caso de la expresidenta de la comunidad de Madrid, cuya sugerencia de suspender la final de copa en caso de que se pitase el himno (Marca, 2012, 25 de mayo) produjo un cruce de declaraciones y comentarios entre políticos, periodistas y deportistas a través de los medios de comunicación.

Durante el partido, TVE decidió no censurar ni manipular la retransmisión, aunque el protocolo del evento se modificó ligeramente. El rey no asistió al estadio por motivos de salud y sonó la versión corta del himno de 27 segundos. En esta ocasión el comentarista reconoció que la mayoría del público no había respetado el himno y comenzó la retransmisión del partido.



Figura 2.11. Hinchas del Barcelona exhibiendo banderas independentistas. En Pérez (2015, 15 de julio).

En la edición de 2015 volvió a recrearse el mismo escenario (Figura 2.11). Sin embargo, la polémica surgió dos meses antes del propio evento, cuando La comisión Permanente de la Comisión Estatal contra la Violencia, el Racismo, la Xenofobia y la Intolerancia en el Deporte propuso penalizar con 60.001 € respectivamente los responsables de la web *www.alertadigital.com* y a A.R., conductor del programa *La Ratonera* del canal de televisión *Alerta TV*, por las manifestaciones vertidas en dicho programa el 12 de marzo de 2015 por considerarlas violentas o incitadoras a la violencia. Entre otros insultos de contenido xenófobo, en la propuesta por comisión de

infracción muy grave que presentaron el 18 de marzo de 2015 se recoge la siguiente declaración del presentador:

¿Dónde metemos a esos 70.000 cerdos, cerdos he dicho bien, vascos y catalanes que van a acudir a la final de la Copa del Rey a degradar los símbolos de nuestra nación? Yo les echaría al mar pero no sé si va a caber todos.

Finalmente, diversas plataformas secesionistas se implicaron directamente en la reivindicación y acudieron al Camp Now el 30 de mayo de 2015 para entregar 15.000 silbatos a los espectadores antes del comienzo del partido. El resultado fue que el ruido fue muy superior al que se produjo en las ediciones de 2009 y 2012. Nuevamente, la comisión citada más arriba tomó cartas en el asunto y resolvió penalizar económicamente a ambos clubes, a la Federación Española como organizadora del evento, y a las distintas organizaciones y personas físicas involucradas en la convocatoria e inducción de la pitada, por proponerse transformar un espectáculo deportivo en un escenario de reivindicación política mediante actitudes intolerantes (Pérez, 2015, 28 de julio).

2.5.2 Fútbol, medios de comunicación y conflictos internacionales.

“El fútbol, metáfora de la guerra, puede convertirse, a veces, en guerra de verdad” (Galeano, 2010, p. 149). De hecho, tres sucesos acontecidos en la década de 1960 relacionaron fuertemente la política internacional con el fútbol.

La primera edición de la Eurocopa (oficialmente conocida como Campeonato Europeo de Fútbol de la UEFA o UEFA EURO) se celebró en 1960 con el nombre de Copa de Naciones de Europa. En los inicios de este campeonato, los partidos previos a

las semifinales se disputaban a doble partido, uno en el país de cada equipo.⁸² Así, en los cuartos de final de esta primera edición, la selección española debía enfrentarse al combinado de la Unión Soviética, sin embargo, el entonces jefe del estado, General Francisco Franco, impidió la entrada en España del equipo soviético, lo que hizo que la selección soviética se clasificara directamente a las semifinales (UEFA, s.f.).

Cuatro años más tarde, España sería el país anfitrión de la competición europea, y las tensiones políticas entre ambos países seguían inalteradas. La URSS había ganado la primera edición del campeonato europeo, y por segunda vez consecutiva se presentaban en la final, la cual se jugaría en la capital del país que había denegado su entrada cuatro años antes, y además, contra el equipo de casa. En esta ocasión el partido pudo celebrarse, y España logró su primer trofeo de fútbol internacional. Los diarios de la época, como el *ABC*, reflejaron este acontecimiento como algo más que un partido de fútbol. En la portada del 23 de junio de 1964 del citado diario puede observarse como relacionaron los 25 años del régimen con el evento futbolístico:

En este cuarto de siglo, diríase que nunca había rayado más alto la intencionada y entusiasta adhesión popular al Estado nacido de la victoria sobre el comunismo y sus compañeros de viaje, de dentro y de fuera.

Por encima de sus evidentes valores deportivos, esta final de la Copa de Europa de Naciones tiene una extensa significación cívica y política que solo los miopes empecinados pueden ignorar. (p. 1)

Viana (2013, 13 de diciembre) refuerza las connotaciones políticas que contextualizaron ese encuentro con diversos textos que se publicaron años después a

⁸² El país anfitrión tan solo albergaba las semifinales y la final del campeonato.

colación del evento deportivo. Así, indica que Manuel Vázquez Montalbán escribió en el *ABC*: “La victoria sobre el enemigo de fondo, la exportadora de la revolución mundial, de la monstruosa hidra cuya cabeza hemos cercenado en 1939”.

Cinco años después, un partido de fútbol daría nombre a un conflicto bélico entre dos países centroamericanos (i.e., La República de Honduras y El Salvador). Aunque las causas reales del conflicto fueron económicas y políticas, se ha dicho que la relación entre la tensión de los partidos y el subsecuente enfrentamiento bélico se remonta a las emigraciones de la población salvadoreña hacia Honduras, y al hecho de que a finales de la década de 1960 el gobierno hondureño decidiese expulsar de sus tierras a los inmigrantes de El Salvador (Durham, 1979).

Así, poco después de la ejecución de esta medida, ambos países se encontraron en la fase de clasificación para el mundial de fútbol de 1970. Los medios de comunicación (prensa y radio) de ambos países ayudaron a crear un nacionalismo inconsciente (Gerstein, 1971), con el que la tensión política llegó a su máximo extremo.

Cada uno de los tres partidos disputados, estuvieron rodeados de una gran tensión política y mediática. En el primer encuentro, la selección de El Salvador se dirigió hacia la capital del país vecino con la idea de resarcirse de la reciente ofensa producida por el gobierno de Honduras. Mientras tanto, la prensa hondureña mantenía una hostil campaña antisalvadoreña en apoyo a sus políticos (Gerstein, 1971), y durante estos eventos futbolísticos también tuvieron la oportunidad de caldear el ambiente, lo que indujo una atmósfera realmente hostil durante el primer encuentro.

El partido de vuelta avivó aún más la tensión entre ambas naciones, y una vez finalizado, algunos hinchas salvadoreños provocaron varios incidentes y persiguieron a los aficionados de Honduras por las calles de San Salvador hasta la ciudad fronteriza de

El Amatillo. La respuesta al ataque, se produjo contra los comercios y las viviendas de los habitantes de El Salvador que residían en Honduras.

Un día antes del último partido,⁸³ ambos países rompieron sus relaciones diplomáticas, lo que unido al clima de hostilidad precedente hizo que la prensa mexicana se refiriera a estos encuentros como *guerra futbolística* (véase Figura 2.12). Lo que no podían imaginarse, es que con el fútbol como excusa, la guerra de verdad iba a llegar apenas unos días después del partido de desempate.



Figura 2.12. Recorte de un periódico mexicano en el que se relataron los encuentros futbolísticos entre los países que poco después entrarían en conflicto bélico.⁸⁴

El inicio del conflicto armado se produjo el 14 de julio y fue denominado por los medios de comunicación como *la guerra del fútbol*.⁸⁵ No obstante, aunque los historiadores aclaran que el fútbol no tuvo nada que ver con las verdaderas causas de la guerra, también coinciden en que estos partidos de fútbol prendieron la mecha para llevarla finalmente a cabo (Durham, 1979). Es decir, el fútbol fue una herramienta que a través de los medios de comunicación acrecentó el odio entre las dos poblaciones.

⁸³ Debido a la tensión política entre ambos países, y a los problemas producidos en los dos primeros partidos, la FIFA decidió que México DF sería el escenario del partido de desempate (país neutral y anfitrión del campeonato del mundo de 1970).

⁸⁴ Recuperado el 22 de abril de 2014 de http://alvarolamela.blogspot.com.es/2011_04_01_archive.html

⁸⁵ Conocida también como la guerra de las cien horas, pues ese fue el lapso de tiempo que duró la confrontación bélica.

Capítulo 3

LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL

“La única religión que no tiene ateos”

Eduardo Galeano⁸⁶

El deporte espectáculo es un fenómeno social y cultural que ha traspasado todas las fronteras. Se fundamenta en el trabajo y en el sacrificio de los deportistas, quienes concretamente en España consiguen importantes éxitos, como por ejemplo los recientes campeonatos de Europa y del mundo de la selección española de fútbol, los títulos internacionales de la selecciones de baloncesto y balonmano, los numerosos títulos mundiales obtenidos por los pilotos de motociclismo, el importante papel de Pau Gasol en la NBA, el de Rafael Nadal en la ATP o el de Fernando Alonso en la Formula 1.

Sin embargo, aquello que hace realmente importante al deporte es su capacidad de generar interés. En efecto, sin los millones de personas que arrastra, todo lo anteriormente descrito no pasaría de ser una descripción de profesionales que hacen muy bien su trabajo. Dicho de otra manera, quienes hacen del deporte un espectáculo de

⁸⁶ Galeano (2010, p. 7).

masas son los espectadores y telespectadores que siguen semanalmente los resultados de sus equipos y deportistas. Aunque los éxitos o fracasos de los deportistas no influyen directamente en la vida cotidiana de las personas, muchas viven pendientes de estos resultados, y en ocasiones, el estado de ánimo y la personalidad puede verse modificada significativamente antes, durante o después de un evento deportivo.

Así pues, la importancia de este colectivo es indudable, y sin embargo, este fenómeno ha sido poco estudiado en el campo de las ciencias de la actividad física y del deporte (De Biasi y Lanfranchi, 1997; Wann y Hamlet, 1995). En la mayoría de los casos las investigaciones se han centrado en el problema de la violencia y/o en los grupos radicales (e.g., Dunning, Murphy, y Williams, 1986; Javaloy, 1996; Lanter, 2011; Zani y Kirchler, 1991) o bajo la perspectiva del deporte estadounidense (e.g., Rudd y Gordon, 2010; Wann, Dolan, McGeorge, y Allison, 1994).

En este sentido, Torregrosa y Cruz comprobaron en el año 2009 que la revista *Ciencia, Cultura y Deporte* había publicado 64 artículos, doce versaron sobre fútbol, y tan solo uno de ellos (i.e., Sánchez, Murad, Mosquera, y Proença, 2007) hacía referencia a los espectadores (bajo la perspectiva de la violencia). Cinco años después, hemos comprobado que la misma revista ha publicado 78 artículos nuevos (2009-2014), de los que 14 tratan de alguna manera el fútbol y tan solo hizo referencia a los espectadores el mencionado trabajo de Torregrosa y Cruz (2009).

Otra búsqueda, esta vez en la base de tesis doctorales *TESEO*, produjo 175 referencias de trabajos relacionados con el fútbol, de los cuales cinco tenían algún tipo de conexión con los aficionados y siete con los medios de comunicación social.⁸⁷ Por otro lado, es importante destacar que de los trabajos que guardaban relación con los

⁸⁷ Se aprecia que en los últimos años ha habido un aumento en el estudio del fútbol y de los medios de comunicación. Así, de las siete Tesis Doctorales encontradas, cuatro fueron defendidas en 1991, 2006, 2011 y 2012, y tres en 2013.

aficionados, tan solo la tesis doctoral de Miguel Torregrosa⁸⁸ concernía al campo de la psicología o la educación, y que el resto de trabajos indagaban en el comportamiento de los aficionados desde una perspectiva económica y empresarial.

Teniendo en cuenta lo expuesto, parece evidente el interés científico por el contexto del fútbol, sin embargo, se intuye cierta indiferencia por comprender mejor a los espectadores y aficionados.

3.1 Definición y Clasificación de los Espectadores

Algunos escritos han utilizado indistintamente los términos espectadores deportivos y aficionados deportivos para referirse a un mismo colectivo. Si bien, no todos los aficionados de deportes son espectadores y *viceversa*. Por lo tanto, y con la intención de evitar ambigüedades y confusiones, a continuación vamos a exponer algunas de las definiciones que se han proporcionado al respecto.

Jones (1997) dijo que un espectador observa un deporte y después lo olvida, por el contrario, un aficionado lo visualiza con mayor intensidad y dedica un tiempo de cada día a su equipo o al propio deporte. Spinrad (1981) definió a los aficionados como personas que piensan y hablan sobre deporte incluso cuando no está observando, leyendo o escuchando un evento deportivo. Para Pooley (1978), la diferencia entre ambos estribaba en el grado de obsesión o pasión. Y finalmente, quizás la definición más utilizada sea la de Wann, Melnick, Russell, y Page (2001), quienes definieron al aficionado deportivo como a un individuo que está interesado en seguir un deporte, un equipo o a un atleta. En cambio, dijeron que un espectador deportivo es aquel que visualiza activamente un evento deportivo en persona o a través de algún tipo de medio

⁸⁸ Torregrosa, M. (2002). *Estudio de valores, motivaciones y emociones de los aficionados al fútbol: una aproximación a partir de la integración de metodologías* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad autónoma de Barcelona, España.

(e.g., radio, televisión, etc.). Wann et al. (2001) reconocen que un espectador no tiene por qué ser necesariamente un aficionado y que algunos aficionados no presencian las competiciones. No obstante, también apuntan que la mayoría de los espectadores también son aficionados.

En un interesante trabajo, Sánchez, Murad, Mosquera, y Proença (2007) presentaron una revisión pormenorizada del estudio científico de la violencia de los espectadores. Sin embargo, no valoraron a los espectadores y aficionados que no son violentos. Que por otro lado, debemos de reconocer que son la mayoría. En este sentido, parece que dentro del imaginario colectivo existe la creencia de que seguidores deportivos (especialmente de fútbol) y violencia van siempre unidos. De hecho, ambas cuestiones se encuentran relacionadas en varios trabajos científicos. Tras realizar una búsqueda específica sobre aficionados deportivos, hemos comprobado que efectivamente, la mayoría de los trabajos estaban relacionados con temas de agresividad y/o violencia. Según Torregrosa y Cruz (2009) este hecho ha provocado que las clasificaciones de los espectadores de espectáculos deportivos estén cimentadas sobre estas dimensiones. De modo que estos autores exponen la siguiente clasificación en función de los diccionarios Oxford y RAE, y en la aportación de autores como Durán (1996) y Wann (1997):

a) *Espectadores (spectator)*. El que acude a un espectáculo público aunque sólo sea una vez en la vida o una vez cada muchos años.

b) *Aficionados (fan)*. Espectadores de alta frecuencia que además de acudir al espectáculo sienten afición por él y lo manifiestan durante la semana.

c) *Hinchas (supporter)*. El que además de asistir con frecuencia y manifestar su afición durante toda la semana, participa de manera activa en el espectáculo deportivo con vestimentas, canticos o coreografías.

d) *Hinchas violentos (hooligan)*. Aquellos hinchas que utilizando el fútbol como plataforma de difusión protagonizan actos violentos contra personas o cosas.

Torregrosa y Cruz (2009) añaden que este tipo de clasificaciones que se centran en la violencia han contribuido a proponer medidas para combatir y prevenir la violencia en el fútbol, pero han dejado de lado a una mayoría de aficionados que viven el deporte con pasión y que nada tienen que ver con este problema. Por ejemplo, aquellos que siguen el deporte apasionadamente a través de los medios de comunicación y a distancia. Redhead (1997) denominó a estos seguidores deportivos *post-fans* o *aficionados virtuales*. Por estos motivos, Torregrosa y Cruz (2009) propusieron una clasificación en la que dividieron a los aficionados al fútbol en cuatro grupos:

a) *Espectadores*. Personas con baja frecuencia de asistencia a los estadios y un bajo nivel de consumo de fútbol a través de los medios de comunicación.

b) *Aficionados presenciales*. Serían aquellos que registran una alta frecuencia de asistencia a los estadios pero un bajo consumo de fútbol a través de los medios de comunicación.

c) *Aficionados virtuales*. Denominan así a todos los que acuden poco al estadio pero tienen un alto consumo de fútbol a través de los medios de comunicación.

d) *Entusiastas*. Aquellos que tienen alta frecuencia de asistencia a los estadios y un alto nivel de consumo a través de los medios de comunicación.

Como se puede apreciar, esta nueva división clasifica a los seguidores de fútbol según la frecuencia de asistencia a los estadios (alta o baja) y el nivel de consumo a través de los medios de comunicación (alto o bajo). Así, estos autores encontraron que de las 1.719 personas que participaron en su estudio, un 7% se encuadró en el grupo de *espectadores*, un 8,2% en el de *aficionados presenciales*, un 28,1% en el de *aficionados*

virtuales y un 56,8% en *entusiastas*.⁸⁹ De la misma manera, podemos extraer de estos resultados que la gran mayoría de los participantes dedicaban mucho tiempo a seguir el espectáculo a través de los medios de comunicación (i.e., el 84,9%).

Torregrosa y Cruz (2009) dicen que su clasificación de los aficionados permite un análisis más fino de las características psicológicas que se comparten y de las que son específicas en cada grupo. Asimismo, coinciden con Wann (1997) cuando señalan que la identificación es el primer motivo que tienen los aficionados para asistir a un estadio, y añaden que los aficionados que siguen el fútbol a través de la televisión comparten la misma motivación. Es decir, los grupos que consumen más fútbol a través de los medios de comunicación (i.e., aficionados virtuales y entusiastas) tienen mayores niveles de identificación que el resto de aficionados.

Antes de finalizar esta clasificación queremos manifestar que en esta tesis doctoral vamos a utilizar las palabras aficionados y espectadores de manera indistinta para referirnos a las personas que consumen programas deportivos por cualquier medio de comunicación. La razón de esta decisión viene determinada por tres factores: a) Wann et al. (2001) reconocen que la mayoría de los espectadores también son aficionados, b) estamos interesados en estudiar distintos procesos en los consumidores (y no consumidores) de programación deportiva sobre fútbol, y c) dicha licencia terminológica ya ha sido utilizada en otras investigaciones (e.g., Rudd y Gordon, 2010).

3.2 Perspectivas de la Personalidad para comprender la Conducta de los Espectadores de Fútbol

Etimológicamente, personalidad procede del término latino *persona* que significa máscara de teatro, apariencia, comportamiento perceptible (Marco, 2003). Hoy

⁸⁹ Estos datos fueron obtenidos en el interior (50%) y en las inmediaciones (50%) de los estadios de fútbol.

podemos decir que la personalidad es la organización dinámica que un sujeto tiene de sí mismo, la cual logra a través de su cuerpo a lo largo de los años. Esta determinada en gran parte por la genética y por la experiencia o el ambiente en el que la persona se ha desarrollado. En otras palabras, la personalidad representa el conjunto de las características psicológicas, sociales y biológicas que diferencian a un individuo del resto. La individualidad en estas características psicofísicas y sociales se alcanza de un modo gradual durante el desarrollo, y una vez adquiridas, presentan cierta durabilidad. Según Cattell (1950), la personalidad es lo que permite predecir el comportamiento de una persona en una situación dada.

En el libro de estilo de Canal Sur Televisión (2004) se afirma que el espectador de deportes “suele ser apasionado y subjetivo, tiene ideas propias muy asentadas, en ocasiones es hipersensible y está convencido, a veces, de ser un experto en la materia” (p. 106). Según lo dicho, podríamos pensar que los individuos que consumen programas deportivos son diferentes a otros espectadores o colectivos de personas. Es decir, que tienen una personalidad peculiar. En tal caso, existirían dos posibilidades que podrían explicar su comportamiento cuando visualizan espectáculos deportivos: a) que una personalidad determinada (e.g., las personas agresivas) estimule el deseo de seguir un deporte a través de los medios de comunicación, o por el contrario, b) que el seguimiento del deporte a través de los medios de comunicación mediático modifique la personalidad de los individuos (e.g., que visualizar determinados deportes haga a las personas agresivas).

El estudio de la personalidad de los deportistas ha sido muy recurrente en el campo de la psicología (Pelegrín, Serpa, y Rosado, 2013; Ruiz-Barquin y García-Naveira, 2013; Weinberg y Gould, 2010), y por ello, el estudio en los espectadores deportivos podría aprovecharse de sus logros y avances. En este sentido, los

investigadores se han preguntado si participar en un deporte transformaba la personalidad (e.g., ¿practicar un determinado deporte modifica la personalidad de un individuo?), o si la elección deportiva se podía predecir por las diferencias individuales (e.g., ¿las diferencias preexisten y los individuos seleccionan un tipo de deporte [o ningún deporte] de acuerdo a sus características personales?).

Para tratar de explicar estas cuestiones se han manejado dos perspectivas rivales. Por un lado, la *hipótesis de selección* (e.g., Elman y Mckeivie, 2003; Bakker, Whiting, y Van Der Brug, 1993; Wann, 1997) propone que las características de la personalidad hacen que se seleccionen determinados deportes (e.g., una persona extravertida se sentiría atraída por un deporte colectivo), y por el otro, la *hipótesis del desarrollo* (e.g., Ruiz, 2005) sugiere que la propia actividad deportiva (o su ausencia) influye sobre la personalidad del individuo (e.g., una persona introvertida podría llegar a ser menos introvertida si se involucra activamente en un deporte colectivo). Sin embargo, las últimas investigaciones parecen indicar que ambas hipótesis influyen conjuntamente en la personalidad de los individuos (García-Naveira, Ruiz, y Pujals, 2011; Ruiz-Barquin y García-Naveira, 2013).

3.2.1 Teoría de los rasgos.

Esta teoría propone que la personalidad está compuesta por diferentes rasgos. En psicología, el término *rasgo* hace referencia a un patrón permanente de pensamiento o acción de un individuo que puede ser observable y medible. Así, los rasgos pueden explicar las conductas realizadas por las personas en diferentes situaciones y contextos.

Aunque Galton fue el primero en tratar de medir el carácter a finales del siglo XIX, podemos decir que Allport y Odbert (1936) iniciaron el estudio de los rasgos de la personalidad cuando realizaron el primer estudio psicolexico completo, incluyendo

17.953 términos procedentes del diccionario Oxford. Siete años después, Cattell (1943) utilizó este estudio pionero para crear 35 escalas bipolares, de las que tras un análisis factorial obtendría 12 factores. Añadió cuatro escalas más para conformar sus 16 factores de Personalidad (16 PF).

Años después, Fiske (1949) utilizó 22 de las escalas que había seleccionado Cattell, y su nuevo análisis factorial le proporcionó tan solo cinco factores. Los subsecuentes estudios basados en los trabajos de Cattell y Fiske (e.g., McCrae y Costa, 1987; Tupes y Christal, 1961) mostraron grandes similitudes con los cinco factores propuestos por Fiske (1949), lo que reafirmó un modelo basado en cinco factores que sería conocido como las cinco grandes dimensiones de la personalidad (*The Big Five*).

El modelo de cinco factores o *Five Factor Model* en inglés (FFM) es un constructo ampliamente aceptado que describe las variaciones de la personalidad a lo largo de cinco grandes dimensiones básicas (véase Tabla 3.1). Numerosas investigaciones han argumentado que la estructura del FFM es universal al ser humano (Bouchard y Loehlin, 2001; Yamagata et al., 2006), por lo que puede ser utilizada para describir a la mayoría de las personas. Por consiguiente, este modelo ha destacado por ser el más contemporáneo y el más reconocido para explicar la personalidad (Hosie, Gilbert, Simpson, y Daffern, 2014).

Tabla 3.1

Los cinco factores de la personalidad propuestos en el Five Factor Model (FFM)

Extraversión	←————→	Introversión
Neuroticismo	←————→	Estabilidad Emocional
Apertura a la Experiencia	←————→	Convencionalismo
Responsabilidad	←————→	Desorganización
Amabilidad	←————→	Antipatía

La dimensión *Extraversión - Introversión* identifica por un lado la conducta social, asertiva, activa y amigable que busca diversión en grupo. Por el otro, se enmarcan conductas más reservadas, inhibidas y solitarias que se relacionan con personas menos alegres, menos energéticas y más pesimistas.

El *neuroticismo – estabilidad emocional* enmarca a las personas que en un extremo son emocionalmente inestables, se preocupan con facilidad, tienden a ser ansiosas, a sentir mucho estrés y sentimientos negativos como miedo, melancolía, vergüenza, ira, culpabilidad o repugnancia. En el otro, este tipo de personas son más capaces de controlar sus emociones, por lo que no se ven tan afectadas por los sucesos desagradables o negativos. Ello les permite superar las contrariedades con más rapidez. Son más tranquilas, sosegadas y tienen ideas más racionales.

La *apertura a la experiencia – convencionalismo* ejemplifica a los individuos que en el primer extremo se caracterizan por ser originales, creativos, complejos, curiosos, etc., y en el segundo, a aquellos que tienden a ser más simples y están más habituados y acomodados a lo que ya conocen.

La dimensión *responsabilidad – desorganización* versa sobre el control de la impulsividad. Se considera que las personas con niveles elevados de responsabilidad son meticulosas y de confianza. Por el contrario, las personas con niveles más cercanos a la desorganización tienden a ser apáticas y a estar desmotivadas hacia la consecución de logros.

Por último, la dimensión *Amabilidad - Antipatía* se refiere a la tendencia en ayudar y complacer a los demás. Bajos niveles de amabilidad implican antipatía, oposición (en lugar de cooperación), egocentrismo, escepticismo hacia los demás y competitividad.

El último modelo relevante en la teoría de los rasgos corresponde a Eysenck (1985), quien planteó el *Eysenck Personality Inventory* (EPI) basado en dos dimensiones de la personalidad (véase Tabla 3.2). Un ámbito abarca de la *Extraversión* hasta la *Introversión*, donde la extraversión se refiere a las inclinaciones cordiales, impulsivas, sociables y amistosas de una persona. Y el otro se establece desde la *Estabilidad emocional* hasta el *Neuroticismo*, que en contraste con la estabilidad, representa la tendencia hacia una emoción generalizada sobre la capacidad de respuesta bajo estrés.

Tabla 3.2

Las dos dimensiones de la personalidad propuestas por Eysenck (1985)

Extraversión	←————→	Introversión
Neuroticismo	←————→	Estabilidad Emocional

Los modelos de Cattell (1943), Eysenck (1985) y McCrae y Costa (1987) han sido los más utilizados para analizar las diferencias individuales en el contexto deportivo. Consecuentemente, han sido identificados como los tres máximos exponentes de la teoría de los rasgos que propusieron una teoría global de la personalidad.

3.2.2 Teoría de los tipos.

La teoría de los tipos es la segunda gran forma de abordar la personalidad de una persona. Se entiende por *tipo* a un criterio de ordenación basado en la presencia o ausencia o en el grado de intensidad de determinadas características (Marco, 2003). Esta teoría puede aportar información sobre la forma de ser de un espectador deportivo o cuáles son sus características concretas que lo definen.

Dentro de este paradigma se han definido numerosas tipologías. Debido a que solo pretendemos delatar su existencia y no profundizar en su estudio, tan solo enunciaremos algunas de las tipologías más utilizadas, como por ejemplo la morfo-psicológica de Krestchmer, la psicofisiológica de Paulov, la psicológica de Spranger, la tipología de Jung o la de Schneider.

3.3 Sobre la personalidad de los espectadores de fútbol.

Bajo este planteamiento, podemos preguntarnos si la programación deportiva es capaz de modificar la personalidad de los espectadores, o por el contrario, si los medios no ejercen ninguna influencia en la personalidad, pues los espectadores que eligen ver programación deportiva ya son de una determinada naturaleza.

En este sentido, Appelbaum, Cain, Darling, Stanton, Nguyen, y Mitroff (2012) observaron que las personas que dedican más tiempo a ver espectáculos deportivos tienden a ser más extravertidas, y concretamente son más sociables y buscan más emociones. No obstante, se trata de un análisis correlacional, y debido a la inherente ausencia de causalidad de este tipo de diseños no permite responder a la cuestión planteada. Pese a todo, Appelbaum et al. (2012) sugieren que los rasgos de la personalidad podrían predecir el consumo deportivo.⁹⁰ Además, también contribuyen a establecer una base sobre la que investigar en el futuro, como por ejemplo, la relación que pudieran tener los distintos factores de la personalidad de los espectadores de deportes con la agresividad y la agresión.

Los psicólogos han investigado los rasgos de la personalidad que podrían facilitar reacciones agresivas o violentas. Así, en un informe de la Organización de las

⁹⁰ Hacen esta predicción fundamentándose en otros estudios que han hallado relaciones entre factores como eustrés, vía de escape y entretenimiento se relacionan con el consumo de programación deportiva (e.g., Wann, 1995; Wann, Schrader, y Wilson, 1999, como se citan en Appelbaum et al., 2012).

Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1987) se indica que los rasgos más importantes son la falta de estabilidad emocional (e.g., sentirse perdido ante la derrota), falta de tolerancia a la frustración (e.g., ser derrotado cuando se esperaba vencer), estimaciones erróneas del adversario, trastornos de carácter e insuficiencias técnicas (i.e., un aficionado puede ser peligroso cuando su equipo es técnicamente mediocre).

La agresividad podría considerarse un rasgo de la personalidad (Makarowski, 2013). Según Berkowitz (1996), hace referencia a una disposición persistente a ser agresivo en diferentes situaciones, y advierte que no es un sinónimo de hostilidad.⁹¹ Asimismo, aclara que los sujetos hostiles tienden a hacer evaluaciones negativas sobre otros y muestran desprecio o disgusto global por muchas personas. Así que definió la agresividad como la “disposición hacia el comportamiento agresivo” (Berkowitz, 1996, p. 43), y esta tendencia, parece que está relacionada con diferentes tipos de personalidad.

Por ejemplo, utilizando el modelo de los cinco factores (FFM), Carrasco y Del Barrio (2007) encontraron que los sujetos infantiles y juveniles con altos niveles de neuroticismo eran más propensos a cometer agresiones, mientras que aquellos cuya predominancia es la amabilidad, la apertura a la experiencia o la responsabilidad estaban asociados negativamente con la agresión. Los estudios más actuales que se han realizado con poblaciones adultas han proporcionado resultados similares. Por ejemplo, Barlett y Anderson (2012) señalan que la amabilidad y la apertura se encuentran directamente relacionadas (a través de actitudes agresivas) con el comportamiento violento. Del mismo modo, encontraron que el neuroticismo se relacionaba directa e indirectamente (a través de emociones agresivas) con la agresión física, aunque no con

⁹¹ La hostilidad ha sido definida como una actitud negativa hacia una o más personas (Berkowitz, 1996).

el comportamiento violento. Por consiguiente, sugirieron que estos rasgos de la personalidad reforzaban las opiniones y los guiones agresivos de los individuos. De igual manera, Hosie et al. (2014) citan más ejemplos que refuerzan estas relaciones, y en concreto, su propia investigación reveló que la historia personal de agresiones se relacionaba de manera negativa con los rasgos de amabilidad y responsabilidad. Finalmente, también encontraron que la ira se correlacionaba significativamente con estos dos rasgos, y con el neuroticismo.

Según lo expuesto, es importante comentar que en esta tesis doctoral se ha considerado el análisis del funcionamiento moral de los espectadores de deportes, y tal como veremos en los siguientes capítulos, este constructo no solo se ha relacionado con la agresividad, sino que desde las perspectivas cognitivo-evolutivas también se ha sugerido que podría ser un componente de la propia personalidad (Blasi, 1984).

3.3.1 La estabilidad de los rasgos de la personalidad.

Berkowitz (1996) analizó una controversia que surgió en los años setenta que versaba en torno a la inconsistencia que se había observado en muchas formas de conducta social. Por ejemplo, Psicólogos como Mischel (1968, como se cita en Berkowitz, 1996) cuestionaron si la mayoría de personas poseían realmente rasgos estables de personalidad.

En referencia a la agresión, y tras analizar distintas fuentes, Berkowitz (1996) concluyó que algunas personas están persistentemente dispuestas a la agresión. No obstante, también dice que se trata de “una pequeña minoría de la población que normalmente es rápida en sus ataques, que actúa agresivamente una y otra vez y que tiene pocos remordimientos por el daño causado a otros” (Berkowitz, 1996, p. 163).

Atendiendo a la finalidad de la conducta agresiva, y dentro de este grupo, identifica dos tipos de personas, la *emocionalmente agresiva* y la *tipo instrumental frecuente*.

Recientes estudios longitudinales parecen confirmar la existencia de una estabilidad en el comportamiento agresivo, y sugieren que se consolida en la edad preescolar (e.g., Brame, Naggin, y Tremblay, 2001; Tremblay, 2000; Tremblay, 2008; Tremblay, Naggin, Séguin, Zoccolillo, Zelazo, Boivin et al., 2005).

A tenor de lo expuesto, la agresividad también puede ser entendida como un rasgo propio de la personalidad que se manifiesta por sí mismo como la tendencia frecuente a reaccionar agresivamente (Makarowski, 2013). En este sentido, es interesante mencionar el trabajo de Bushman (1995), quien realizó una serie de experimentos para analizar las relaciones entre la agresividad como rasgo, la violencia en los medios de comunicación y la agresión.

En un primer estudio, 420 estudiantes de psicología, completaron el *Aggression Questionnaire* (AQ) que elaboraron Buss y Perry (1992). De este modo, Bushman (1995) evaluó la agresividad a través de la subescala de *agresión física*. Acto seguido, hizo que los participantes escogieran una película entre dos opciones (una de temática violenta y la otra de temática no violenta). Sus resultados mostraron que los participantes que tenían niveles elevados de agresividad se sentían más atraídos por las películas violentas. De la misma manera, observó que los participantes con una agresividad más elevada también veían películas violentas con más frecuencia que los que mostraron niveles más reducidos.

En otro estudio publicado en el mismo trabajo, Bushman (1995) seleccionó a 148 participantes que habían puntuado por encima del percentil 75 en la subescala de *agresión física* del AQ y a 148 participantes que puntuaron por debajo del percentil 25. Mediante una asignación aleatoria hizo que los participantes visualizaran una película

violenta (grupo 1) o no violenta (grupo 2). Posteriormente, se dijo a cada participante que se estaba enfrentando a otro sujeto del mismo sexo en una tarea-juego informático. Así, cada individuo creyó que podía establecer (propinar) un nivel de ruido hacia su “adversario” en caso de vencerle (i.e., la agresión). La intensidad del ruido que se podía fijar sobre el otro participante se encontraba en una escala que oscilaba de 1 (60 dB) a 10 (105 dB), no obstante la emisión real estaba manipulada por el investigador. Sus resultados mostraron que los espectadores del grupo *película violenta* “indujeron” mayores niveles de ruido (i.e., mayor agresión) a sus oponentes que los que habían observado la *película no violenta*.

Entre sus conclusiones se destaca que observar violencia a través de los medios de comunicación aumenta la probabilidad de que los individuos con altos niveles de agresividad cometan una agresión, y que la exposición habitual a la violencia televisiva podría ser parcialmente responsable de la elevada magnitud del rasgo agresivo en los individuos. Estos resultados coinciden parcialmente con Zillmann (1993) quien encontró que la exposición a la violencia televisiva prolongada afectaba esencialmente a los hombres (dice que las mujeres no son tan sensibles), aunque no uniformemente, sino que dependía de sus rasgos de personalidad.

De esta manera, la agresividad podría ser considerada como una característica de la personalidad (Makarowski, 2013) que se expresa de diferente forma según el contexto. Así, los efectos de la exposición a la violencia parecen ser especialmente perniciosos en los sujetos con elevados niveles de agresividad en el sentido de que les instiga a cometer agresiones en mayor medida.

Se ha destacado en varios trabajos que los medios de comunicación tienen un impacto negativo sobre la conducta de los espectadores deportivos (e.g., Barrero, 2007; Bryant y Zillmann, 1983; De Antón y Del Riquelme y Tejera, 1990; Gómez, 2007;

Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda, 1997; Young, 1993), asimismo, deberíamos preguntarnos si también repercuten en la formación de la personalidad o del carácter.

Para terminar, el conocimiento científico de las estructuras y funciones de la personalidad en general, y de los aficionados al fútbol en particular, podría ser de gran ayuda para resolver algunos de los problemas que acontecen en el contexto del deporte espectáculo. Así, su mejor comprensión permitiría realizar intervenciones socioeducativas, reductivas o terapéuticas sobre los comportamientos violentos o agresivos, sobre el desarrollo, el razonamiento y la conducta moral; y por lo tanto, para facilitar la convivencia en los eventos deportivos.

Capítulo 4

AGRESIVIDAD Y AGRESIÓN EN EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL

*“Con respecto al árbitro, ha habido división de opiniones...
Unos se han acordado de su padre y otros de su madre”*

José María García (Periodista deportivo)

La agresión y la violencia han llegado a ser demasiado habituales en el contexto deportivo. Podemos observar diferentes manifestaciones agresivas en el terreno de juego, banquillos, palcos, gradas, en las inmediaciones de los estadios, en los lugares de celebración y reunión, y también, en los medios de comunicación tradicionales (i.e., televisión, prensa y radio) y modernos (i.e., redes sociales, internet). Algunas de las conductas recurrentemente observables son: el juego duro, escupitajos, lanzamientos de objetos, venganzas, amenazas, insultos, tanganas, peleas e incluso, en el peor de los casos, asesinatos.

Para entender el comportamiento agresivo y antisocial de los espectadores de deportes, primero debemos conceptualizar el fenómeno de la agresión general, después,

comprender por qué se produce en el deporte, y finalmente, tratar de aplicar estos conocimientos en el estudio de la agresión asociada a las manifestaciones deportivas.

4.1 Agresividad y Agresión

Agresividad y agresión son términos que se han utilizado indistintamente en conversaciones cotidianas y en comunicaciones científicas. Definiciones ambiguas y procedentes de diferentes campos de estudio (e.g., salud mental, conducta animal, sociología, deporte) han impedido el establecimiento de una definición clara y precisa para cada término. Aunque la diferencia pueda parecer sutil, es preciso delimitar ambos conceptos para una mejor comprensión.

4.1.1 Definición de agresividad.

El conocido trabajo que Darwin publicó en 1871, *La Descendencia del Hombre* (como se cita en Berkowitz, 1996), postula que la agresividad es una dinámica biológica que existe en la mayoría de los seres vivos, cuya función es la de adaptarse al entorno psicosocial en el cual se desarrolla. Según él, sería una emoción que prepara al organismo para la lucha y la defensa que favorece la sobrevivencia y permanencia de la especie. Acorde con esta tesis, se han propuesto diferentes teorías para explicar la conducta agresiva del ser humano (i.e., las teorías activas, también llamadas innatistas o biológicas: e.g., Freud, 1967; Lorenz, 1966; Wilson, 1980). En contraposición, otros paradigmas están fundados sobre los procesos emocionales y/o sociales que interactúan con el medio ambiente (i.e., teorías reactivas o ambientalistas: e.g., Bandura, 1977; Berkowitz, 1989; Dollard, Doob, Miller, Mowrer, y Sears, 1939; Miller, 1941).

Si aunamos ambas corrientes, y tal como proponen los modelos más recientes, podríamos decir que la agresividad en los seres humanos proviene de un proceso de

interacción entre lo innato, lo emocional y lo aprendido en la relación con el mundo, y podría ser definida como la tendencia a atacar a otro individuo con la intención de causar daño. Berkowitz (1996) la definió como “la disposición relativamente persistente a ser agresivo en diversas situaciones diferentes” (p. 43). Acudiendo al mismo autor, observamos que delimita el concepto de agresión como “a algún tipo de conducta, tanto física como simbólica, que se ejecuta con la intención de herir a alguien” (p. 33). En ambas definiciones se aprecia la diferencia y la relación entre ambos conceptos. Es decir, uno se refiere a la disposición a realizar una agresión (emoción) y el segundo a su materialización (conducta).

4.1.2 Definición de agresión.

El psicólogo Arnold H. Buss dijo en 1961 que la “agresión se define como la respuesta que produce estímulos dañinos en otro organismo” (p. 1). El problema de la interpretación literal de esta y otras definiciones similares es que se excluyen aquellos intentos de agresión que fracasan (e.g., intentos frustrados de difamar o de aterrorizar) y parecen considerar aquellos que no son intencionados pero causan un daño (e.g., los que se producen en los juegos infantiles). Por este motivo, la mayoría de autores coinciden en que para considerar una agresión, la conducta debe ser siempre intencionada (Berkowitz, 1996). De hecho, si nos fijamos en varias definiciones posteriores a Buss (1961), parece que esta premisa guio la evolución y delimitación de este término.

Por ejemplo, LeUnes y Nation (1989) determinaron que es la aplicación de un estímulo aversivo físico, verbal o gestual con intención de hacer daño, y concretan que es una conducta (no una actitud) producida de una persona a otra.

En la última edición del diccionario de la Real Academia Española (2014) también se aprecia este factor intencional (i.e., “acto de acometer a alguien para

matarlo, herirlo o hacerle daño”), sin embargo, al igual que hicieron LeUnes y Nation (1989), tan solo parece considerar a las personas.

Baron y Richardson (1994) incluyeron los actos dirigidos a los animales en su definición al matizar que agresión es “cualquier forma de conducta que tiene por objeto dañar o lesionar a otro ser vivo que pretende evitar dicho tratamiento” (p. 7). Además, su definición establece que el agresor es consciente de que está haciendo algo que la víctima no desea que suceda. Esta cuestión es importante porque considera como agresiones las conductas dañinas que pueden estar socialmente aceptadas (e.g., agresiones entre deportistas, insultos del público hacia los jugadores), pero no aquellas que son consentidas (e.g., cuando un médico causa dolor en un paciente para ayudarlo).

Como puede apreciarse en la Figura 4.1, Gill (2000) estableció cuatro criterios que delimitan una agresión. Así, considera que son agresiones las conductas que implican un daño, que conllevan intención, y que están dirigidas a un organismo vivo.



Figura 4.1. Criterios para describir una agresión (Gill, 2000).

Teniendo en cuenta las definiciones expuestas y los criterios de Gill (2000), acciones que pueden verse en un contexto deportivo, como lanzar una raqueta de tenis contra el suelo o dar una patada al banquillo tras ser sustituido serían actos de mal gusto, pero no podrían ser considerados agresiones ya que no están dirigidos a otro ser vivo. No obstante, no todos los psicólogos están de acuerdo con este matiz, y algunos

expresan que una agresión también es un acto que pretende dañar un objeto. Véase por ejemplo que Dollard et al., (1939) dijeron que una agresión es “un acto cuya respuesta meta es perjudicar a un organismo [o sustituto del organismo]” (p. 11).

Baron y Richardson (1994) determinaron que la agresión era un tipo de comportamiento y no una motivación, emoción, o actitud. Hacen esta aclaración porque en ocasiones, el término agresión ha estado relacionado con motivos (e.g., el deseo de dañar a alguien), con emociones negativas (e.g., la ira), e incluso con actitudes negativas (e.g., los prejuicios étnicos o raciales). Sin embargo, es fácil comprobar como la agresión puede coexistir sin el deseo o anhelo de dañar a alguien (e.g., la actuación de un sicario), o en un estado de calma (i.e., sin ira), como puede hacer un francotirador.

Berkowitz (1996) es especialmente explícito en este aspecto, y considera sumamente importante diferenciar *ira* de *agresión*. Dice que mientras la agresión está relacionada con una conducta que pretende alcanzar una meta, la ira no persigue ningún fin concreto y solo se refiere a un conjunto particular de sentimientos que surgen de reacciones psicológicas internas y de las expresiones emocionales que involuntariamente se producen a consecuencia de un acontecimiento desagradable.



Figura 4.2. Criterios ampliados para describir una agresión.

Así pues, tras examinar varias definiciones (e.g.; Archer y Rowne, 1989; Baron y Richardson, 1994; Berkowitz, 1996; Dollar et al., 1939; Huesmann, 1998; LeUnes y Nation, 1989; Morales y Arias, 1999; Weinberg y Gould, 2010) nos inclinamos a decir que una agresión es cualquier tipo de conducta o acto que intencionadamente pretende dañar física y/o psicológicamente a un organismo vivo (o físicamente a un ser inerte) que no desea recibir ese tratamiento, siempre y cuando no exista la posibilidad de que dicho proceso sea beneficioso a corto o largo plazo para él (Figura 4.2).

Si aplicamos esta definición al contexto deportivo, debemos considerar que una agresión verbal o física puede ser ejecutada por jugadores, entrenadores, directivos, espectadores, y también por los medios de comunicación social, siendo estos últimos quienes en muchas ocasiones facilitan y/o motivan el intercambio de agresiones entre las personas involucradas en el espectáculo deportivo.

4.2 Tipos de Agresión

La agresión puede ser clasificada en función de a quién va dirigida (hacia uno mismo o hacia otros individuos o colectivos), según su expresión (física o verbal, impulsiva o premeditada, directa o indirecta), por el tipo de daño que produce (físico o psicológico), según la frecuencia (puntual o repetida), por la duración de sus consecuencias (transitoria o duraderas), o por su objetivo (hostil o instrumental).

La mayoría de los teóricos insisten en la importancia de la intencionalidad, sin embargo, no existe consenso sobre los fines que persiguen los agresores (Berkowitz, 1996). En el contexto deportivo, Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda (1997) dicen que los psicólogos se han centrado principalmente en el estudio de dos tipos de agresión, la emocional u hostil y la instrumental.

Agresión emocional u hostil. El objetivo de la conducta es producir daño en un individuo o individuos, no se obtiene ningún beneficio a parte del perjuicio provocado. Berkowitz (1996) afirma que muchos seres humanos sienten la urgencia de atacar a alguien cuando se sienten mal. Apunta que en muchas ocasiones, las personas son más o menos conscientes de que no obtendrán ningún beneficio, y a menudo, saben que no serán capaces de disminuir el desagradable estado de los acontecimientos. A pesar de ello, sienten el impulso de dañar a otra persona o cosa. Un ejemplo en el deporte podría darse cuando un partido ya está perdido y un jugador trata de lesionar o dañar intencionadamente a un rival.

Agresión instrumental. Se pretende conseguir un objetivo ajeno a la conducta dañina. El deseo no es producir dolor, sino alcanzar una meta o defenderse. La agresión se convierte en un medio para lograr otro objetivo más importante que el daño causado a la víctima, siendo el pensamiento de este propósito el que motiva la conducta. Por tanto, la acción se ejecuta con algún fin extrínseco diferente al simple placer de producir dolor. Por ejemplo, en el contexto deportivo podría ser lesionar al jugador estrella del equipo rival para evitar que marque un gol. El fin no es ocasionar sufrimiento al jugador contrario, pero se le causa intencionadamente para aumentar las probabilidades de victoria.

Aunque la mayoría de las agresiones entre los deportistas podrían considerarse instrumentales (Weinberg y Gould, 2010), no debemos olvidar que conllevan intención de infligir daño o lesión, por lo que en ningún caso deberían ser aceptadas o toleradas. Como dice Gómez (2007), ninguna es más positiva que la otra, ambas son agresiones de naturaleza diferente y por tanto, se deben adaptar las estrategias para reconducirlas o evitarlas. Anderson y Bushman (2002) han criticado este modelo dicotómico de la agresión, y señalan que ambas motivaciones deben ser concebidas como puntales

opuestos de un continuo ya que en ocasiones una agresión puede estar causada por los dos tipos.

Ahora bien, podemos pensar que los deportistas utilizan la agresión para conseguir la victoria, pero, ¿y los que participan en el deporte-espectáculo de manera pasiva?, ¿acaso los espectadores y los medios de comunicación social (e.g., véase Figura 4.3) emplean la agresión para que su equipo gane?, ¿es una estrategia consciente, cuyo fin es perturbar a jugadores rivales, presionar al árbitro para que pite a su favor, o evitar que los hinchas contrarios animen y den fuerzas a su jugadores?, ¿o por el contrario tan solo buscan sufrimiento en aquellos que frenan el éxito de su equipo o son contrarios a sus pensamientos?

Wann, Dolan, McGeorge, y Allison (1994) apuntan a que los aficionados podrían utilizar la agresión instrumental para disminuir el rendimiento de los jugadores del equipo rival (e.g., insultos, silbidos, desconcentrar al entrenador, cánticos y abucheos intimidatorios). En este sentido, Rudd y Gordon (2010) realizaron un estudio mixto en el que entrevistaron a diez espectadores de baloncesto universitario, y concluyeron que todos creían que ayudar a sus jugadores mediante distintos medios de distracción y cánticos abusivos era una práctica legítima.

En otro estudio, Wann, Carlson, y Schader (1999) también utilizaron una muestra de espectadores de competiciones de baloncesto universitarias ($N = 196$) para comprender mejor las causas de las agresiones hostiles e instrumentales de los espectadores de deportes. Estos autores comprobaron que los árbitros sufrían más agresiones que los jugadores, y que estas, eran principalmente de carácter hostil. Así, razonaron que los árbitros no suelen ser objeto de agresiones instrumentales porque el espectador es consciente de que están entrenados para ser imparciales en sus decisiones.

No obstante, Wann (2005) opina que no todas las agresiones instrumentales que emanan de los aficionados tienen el objetivo de ayudar a su equipo, sino que en algunas ocasiones, la recompensa que obtienen es el restablecimiento de su propia salud psicológica (i.e., producir catarsis).

Finalmente, dentro del contexto de los espectadores de deportes, Wann (2005) identifica un tercer tipo de agresión que denomina *disturbios deportivos*. Sin embargo, quizás sea más adecuado ubicar este tipo de conducta en el ámbito de la violencia. Además, atendiendo a la motivación de la acción, parece poco razonable que los individuos que se involucran en tales actos pretendan ayudar a su equipo de alguna manera. De modo que, lo más probable es que los disturbios sean agresiones hostiles que van más allá de cualquier interés deportivo (e.g., defender una ideología, adhesión a una subcultura de la violencia).

Por otro lado, la agresión también puede ser *reactiva* o *proactiva*. La primera hace referencia un tipo de reacción que se produce ante una percepción de amenaza. Su fin es la defensa, el castigo o la venganza contra un agresor. Por ejemplo, cuando un deportista agrede a otro tras recibir una falta peligrosa. Por el contrario, la segunda consiste en hacer daño intencionadamente de forma física y/o psicológica sin que haya habido una provocación previa. Por ejemplo cuando se insulta a un aficionado por el mero hecho de ser del equipo contrario.

Finalmente, podemos clasificar las agresiones según su forma de expresión. De modo que las *agresiones físicas* se manifiestan a través de golpes, empujones, lanzamientos y otras formas de maltrato físico mediante objetos o el propio cuerpo. Y las *agresiones verbales* mediante insultos, amenazas y otras formas de agresión que implican sarcasmo, burla o el uso de sobrenombres o mote para referirse a otros individuos.

Tabla 4.1

Ejemplos de la naturaleza y tipos de conducta agresiva de deportistas, aficionados y medios de comunicación

Naturaleza y tipos de agresión	Deportistas	Aficionados	Medios de comunicación
Agresión instrumental	Un jugador da un codazo o pone la zancadilla para conseguir ventaja	Un aficionado del equipo que va perdiendo arroja objetos al campo para que el partido sea suspendido	Insultar o cargar contra un jugador para desmotivarlo
Agresión hostil o emocional	Un deportista se dirige hacia el oponente (que acaba de hacer una falta) con tensión, expresión de enfado, insultando y golpeándole en la cara	Un aficionado insulta o golpea a otro aficionado del equipo contrario (también a jugadores, árbitros o medios de comunicación)	Insultar a un deportista que comete un error grave o a un colaborador del mismo programa deportivo
Agresión reactiva	Un deportista responde con una agresión cuando le insultan o empujan	Un aficionado insulta a otro tras recibir una burla, insulto o broma sobre el resultado	Un entrenador habla mal de la prensa y la prensa se vuelve “más agresiva” con el entrenador
Agresión Proactiva	Un jugador se burla y critica a los contrarios cuando cometen un error	Un aficionado pega o insulta a otro solo por ser del equipo contrario	Noticias que intentan provocar a un jugador, jugadores o entrenador (véase Figura 4.3)
Agresión verbal	Un deportista que insulta al árbitro o juez tras tomar una decisión en una jugada	Aficionados que insultan a otros aficionados, al árbitro, a los jugadores rivales, o incluso a sus propios jugadores cuando cometen un error	Insultos en los titulares o mediante la transcripción los insultos que dijeron los protagonistas (véanse Figuras 2.6 y 2.7)
Agresión física	Un deportista golpea a otro intencionadamente para sacar ventaja en una jugada, o ante la percepción de que le está fastidiando	Grupos de aficionados se reúnen en las inmediaciones de los estadios para participar en una batalla campal	Cuando en un programa de “ <i>pseudoperiodismo</i> ” deportivo los colaboradores se agreden físicamente

Nota. Adaptado de Pelegrín y Garcés de los Fayos (2007).

Pelegrín y Garcés de los Fayos (2007) ofrecen varios ejemplos en función de la naturaleza y de los tipos de conductas agresivas que pueden manifestarse en deportistas y aficionados (véase Tabla 4.1). Teniendo en cuenta su contribución, hemos añadido algunas manifestaciones en referencia a los medios de comunicación social, quienes como puede apreciarse en la Figura 4.3, también cometen y reciben agresiones.



Figura 4.3. Agresiones de los medios de comunicación hacia deportistas, entrenadores y viceversa.⁹²

4.3 Perspectivas Teóricas para Comprender la Conducta Agresiva en el Deporte

Como se expuso más arriba, existen dos corrientes teóricas principales desde las que se han tratado de explicar la conducta agresiva humana. Por un lado, las *teorías activas* (también conocidas como innatistas o biológicas) consideran que la agresión se origina en unos impulsos internos que responden a un motivo de satisfacción inmediata. Este conjunto de teorías comparten la idea de que la agresión es un comportamiento innato que es adquirido desde el momento del nacimiento. Bajo este juicio, la conducta agresiva cumpliría una función adaptativa para el individuo y para la propia especie, por lo que su manifestación sería un comportamiento positivo y normal que debe ser canalizado hacia conductas socialmente aceptables (e.g., mediante la educación u otros mecanismos). Las perspectivas más dominantes de esta concepción parten de la psicología evolucionista (e.g., Freud, 1967) y de la etología (e.g., Lorenz, 1966).

⁹² Recuperado el 28 de junio de 2014 del buscador de imágenes google (descriptores: portadas, prensa deportiva).

En el lado opuesto, las *teorías reactivas* (también llamadas ambientalistas) prefieren otorgar más importancia al medio ambiente que rodea al individuo, por lo que consideran que la agresión tiene un origen cultural cuya manifestación emerge debido a procesos emocionales y/o sociales. Dentro de esta corriente, las teorías más trascendentales son las del impulso (e.g., Dollard, Miller, Doob, Mowrer, y Sears, 1939; Berkowitz, 1989; Miller, 1941) y las del aprendizaje social (e.g., Bandura, 1977).

Ambas corrientes (í.e., teorías activas y reactivas) han nutrido el estudio de la agresión en el deporte, es por ello que dentro de este contexto también encontramos posturas diferenciadoras en torno a la conducta agresiva. Por un lado, al igual que hacen los defensores de la agresividad innata y necesaria para la supervivencia, hay psicólogos que consideran que la agresión en el deporte facilita la consecución de un objetivo y mejora el rendimiento (Weinberg y Gould, 2010). En este sentido, Widmeyer, Dorsch, Bray, y McGuire (2002) señalaron que muchas de las actitudes deseables en un deportista tienen connotaciones agresivas (e.g., firmeza, energía, carácter, fortaleza, intensidad, contundencia)⁹³ y que los deportistas tienen intención de ser agresivos durante las competiciones. Por contra, otros creen que la agresión no mejora los resultados (e.g., Gill, 2000; Silva, 1980) y que nunca debería relacionarse con términos deportivos (Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007). No obstante, hay que aclarar que dichas posturas son difíciles de interpretar con la investigación actual porque todavía no se ha delimitado claramente la diferencia entre la agresión y la conducta asertiva (Cox, 2009; Weinberg y Gould, 2010).

Para comprender las causas de la agresión en el deporte, los psicólogos han tratado de responder cuestiones como: ¿por qué algunos deportistas son más agresivos que otros?, ¿qué causa que algunos deportistas pierdan el control?, los deportistas

⁹³ Según algunos autores (e.g., Cox, 2009; Silva, 1981) este tipo de actitudes deberían considerarse asertivas, en lugar de agresivas.

agresivos ¿son producto de su entorno o ya eran así? Dada la imposibilidad de proporcionar una explicación única, distintas teorías o modelos han intentado ilustrar teóricamente la totalidad de esta conducta o a algunas de sus manifestaciones.

De todas las teorías que consideran las causas de la agresión, posiblemente las más influyentes hayan sido: a) *la teoría del instinto*, b) *la teoría de la frustración-agresión*, c) *la teoría del aprendizaje social* y d) *la teoría revisada de la frustración-agresión*. Posteriormente, Anderson y Bushman (2002) ofrecieron un marco unificador de las teorías más influyentes que actualmente comprende gran parte del pensamiento acerca de la agresión, el cual llamaron e) *Modelo General de la Agresión*. Mediante el desarrollo de estas, y otras teorías (e.g., la catarsis, la espiral del silencio, la escalada de la agresión, las teorías bioquímicas o genéticas, la asertividad, la teoría del contagio), trataremos de argumentar las respuestas que se han proporcionado, y buscaremos similitudes para responder preguntas homólogas con los espectadores de deportes.

4.3.1 La teoría del instinto.

Inspirada por la concepción de los instintos de Darwin (1871, como se cita en Berkowitz, 1996) surge la teoría del instinto, y la base sobre la que se sustentan las teorías activas. Propone que las personas tienen una tendencia innata hacia la agresividad, la cual aumenta hasta que su manifestación se hace inevitable. Se fundamenta en la herencia de un instinto que puede exteriorizarse en forma de ataque sobre otro individuo, o ser canalizado a través de la catarsis, en donde la agresión se liberaría a través de otros mecanismos (e.g., agresión imaginaria, práctica o visualización deportiva). Según el conocido psicoanalista Sigmund Freud (1967) la agresión proviene de una tendencia innata a destruir (denominado por él como instinto

de muerte), y de esta manera, a través de un modelo hidráulico⁹⁴ propuso que la agresión es un modo de descargar estos impulsos hacia otras personas o propiedades en lugar de dirigirlos hacia uno mismo, aunque en ocasiones también pueden dirigirse hacia adentro y resultar en automutilación o incluso suicidio.

En la misma línea, el etólogo Lorenz (1966), dijo que la mayoría de las especies animales, incluidos los seres humanos, tienen un impulso agresivo innato y necesitan la agresión para sobrevivir, por lo que la agresión cumpliría una función selectiva (véase Figura 4.3). Este autor también creía que el impulso agresivo no era una reacción a las frustraciones o estreses externos, sino que se genera espontáneamente en la persona y busca continuamente su expresión. Aunque Lorenz no compartía la idea del instinto de muerte de Freud (1967), creía como el psicoanalista que las personas poseen una urgencia innata a atacar a otros. Tanto Freud (1967) como Lorenz (1966) defendían que descargar periódicamente las urgencias agresivas acumuladas era ineludible. Por lo tanto, plantearon un modelo en el que la expresión o la canalización de la agresión es un mecanismo necesario porque neutraliza las conductas agresivas posteriores que pueden desembocar en formas de violencia incontrolada.



Figura 4.3. Imágenes que representan los teóricos impulsos agresivos en diferentes especies animales.⁹⁵

⁹⁴ *El modelo hidráulico* es una analogía de la energía con un líquido contenido en un recipiente cerrado. Según pasa el tiempo, el líquido se va acumulando hasta que llega a un nivel en el que debe ser vaciado (expresión o canalización de la agresión). Si no se vacía, la presión que ejercería el líquido contra las paredes aumentaría y las paredes podrían romperse de manera impredecible, por lo que el líquido saldría con mayor intensidad. Este modelo fue utilizado por Freud y Lorenz para explicar sus ideas.

⁹⁵ Imágenes recuperadas el 15 de julio de 2014 del buscador de imágenes de google (descriptores: animales y agresión).

A pesar de que esta teoría ha encontrado apoyo empírico en algunas especies animales, muchos detractores expresan que en seres humanos no se puede afirmar la existencia de una respuesta agresiva innata y relativamente automática (Berkowitz, 1996; Weinberg y Gould, 2010). De hecho, Berkowitz (1996) afirmó tajantemente que nadie ha podido encontrar alguna señal de la reserva del impulso ni en el cuerpo ni en el cerebro tal y como presupone esta teoría y que la idea de que la conducta agresiva brote por sí misma (debido a un exceso de impulso acumulado), ha sido duramente criticada por los investigadores, quienes en su mayoría indican que probablemente las agresiones son respuestas a estímulos de la situación circundante y no actos provocados por fuerzas internas (e.g., Figura 4.4).



Figura 4.4. Pelea entre aficionados del Atlético Paranaense y del Vasco de Gamma en 2013 (Brasil).⁹⁶

4.3.1.1 Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.

Si considerásemos esta teoría como cierta, el ejercicio físico y el espectáculo deportivo desempeñarían un papel crucial para la sociedad ya que ambos permitirían a los individuos descargar su agresividad innata de una forma socialmente aceptada. Por un lado, los deportistas cometerían agresiones porque son inherentes a la competición,⁹⁷ y los aficionados, que también estarían motivados por el factor competitivo (de manera vicaria), tendrían la oportunidad de canalizar esta hipotética acumulación de energía y dirigirla contra otros de manera imaginaria o real (e.g., agresiones verbales o gestuales

⁹⁶ Recuperado el 15 de julio de 2014 de <http://www.rtve.es/deportes/20131208/graves-disturbios-partido-liga-brasileña/814100.shtml>

⁹⁷ Los etólogos relacionan agresión con competitividad (Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007).

en las gradas de los estadios o en los lugares de reunión para ver un partido). En consecuencia, se evitarían agresiones futuras y socialmente inaceptables (e.g., violencia). En este sentido, Wann (2005) dijo que en algunas ocasiones los aficionados insultan en los eventos deportivos para restablecer su propia salud psicológica.



Figura 4.5. Un aficionado encarándose con otro seguidor.⁹⁸

Sin embargo, la escasa evidencia empírica que apoya esta teoría, y el amplio cuerpo de estudios que relacionan las agresiones imaginarias con mayores probabilidades de cometer una agresión futura (e.g., Anderson y Carnagey, 2009; Bushman y Anderson, 2002; Krahe y Moller, 2004; Olson, 2004), deberían ser suficientes para condenar, y no consentir espectáculos tan bochornosos como los que pueden observarse cada fin de semana en cualquier campo de fútbol (e.g., Figura 4.5).

Nos hemos acostumbrado tanto a contemplar este tipo de situaciones que ya parecen inherentes al espectáculo de fútbol. Es más, hoy en día algunos aficionados parecen haber olvidado el significado de la palabra *aficionado* “que tiene afición o gusto por alguna actividad o por un espectáculo al que asiste con frecuencia” (RAE, 2014), y en lugar de animar y de disfrutar con su equipo, se dedican a otros menesteres. Léase por ejemplo un reciente artículo de Bruña (2014, 26 de octubre), quien tras la crónica de un Madrid-Barcelona dijo: “lo que no es normal es que el Bernabéu se ha acostumbrado y esté más pendiente de insultar que de animar a su equipo”.

⁹⁸ Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de <http://www.marca.com/2009/05/03/futbol/1adivision/1241355857.html>

4.3.2 Teoría de la frustración–agresión.

“Soy malo porque soy desgraciado” (p. 75) dijo la creación del Dr. Frankenstein en la aclamada novela de Mary Wollstonecraft Shelley (1823). La tradicional creencia que relaciona desdichas (contrariedades, impedimentos) con actos agresivos pudo motivar que en 1939, un grupo de investigadores de la universidad de Yale, formado por Dollar, Miller, Doob, Mowerer, y Sears postulase *la teoría de la frustración–agresión*.

También conocida como la teoría del impulso, básicamente plantea que la agresión está causada por un estado emocional, concretamente la frustración percibida al cometer un error o ante la obstrucción en la consecución de una meta. Aunque determina que el acto agresivo siempre sucede a la frustración, aclara que este no siempre se dirige hacia el agente frustrante, sino que a menudo, la agresión puede focalizarse sobre otros elementos (desplazamiento) o manifestarse de otras maneras (generalización de la respuesta). En contraste con la teoría del instinto, la agresión no estaría motivada por factores innatos, sino por estímulos exteriores, por lo que se destaca su carácter reactivo.

Dollar et al. (1939) dijeron que la frustración es una condición externa que impide al alguien alcanzar una meta, siendo diferente a la mera ausencia de recompensa o a las privaciones. Así, se experimenta frustración cuando un resultado es realmente esperado y no se consigue. Por ejemplo, un aficionado de un equipo de una categoría inferior no se sentirá frustrado si su equipo pierde un partido contra otro de primera categoría o si no gana una competición, mientras que un aficionado de un equipo acostumbrado a ganar, sentirá frustración si su equipo no gana una competición o torneo importante. Como dice Berkowitz (1996) “en términos estrictos no podemos frustrar a quienes carecen de esperanza” (p. 53).

En este sentido, los medios de comunicación tienen la capacidad de generar altas expectativas sobre la victoria de un equipo en un determinado partido o campeonato, las cuales facilitarían que los aficionados experimenten frustración en el supuesto de que dicho equipo fracase.

Este mismo pensamiento provocó que en mayo de 2014, tras la eliminación del Chelsea F.C. en las eliminatorias de la Champions League, el entrenador José Mourinho se enfrentase con la prensa de la siguiente manera: “El año pasado el equipo cayó eliminado en la fase de grupos. Construís las expectativas y sois culpables de la frustración que luego generáis en la gente” (Marca, 2014, 2 de mayo), y aunque reconoció la culpa de la derrota, recriminó la labor de los periodistas deportivos “vosotros soñáis y hacéis que la gente sueñe y piense que ese sueño es posible.” (Marca, 2014, 2 de mayo).

Finalmente, esta teoría también indica que la fuerza de la instigación a la agresión generada por una frustración, es directamente proporcional a la magnitud de la satisfacción que el individuo había anticipado y no ha obtenido. De esta manera, un individuo que fracasa en la consecución de una meta, se inclinará a herir a alguien en mayor medida:

- a) Cuanto mayor sea la satisfacción que había esperado.
- b) Cuanto mayor sea el impedimento para lograr esa satisfacción.
- c) Cuanto mayor sea la frecuencia de contrariedades en sus esfuerzos para alcanzar esa meta.

Por ejemplo, la probabilidad de que un aficionado se comporte de manera agresiva tras la derrota de su equipo es mayor: a) si esperaba que su equipo ganase una competición muy importante frente a otra menos relevante; b) sí su equipo no ha

conseguido ganar por muy poco frente a ser derrotado escandalosamente; y c) si es la primera vez que llegaba a la final del torneo o ya lleva perdiendo varias finales.

En síntesis, Dollard et al. (1939) creían que cualquier acción agresiva podía ser atribuida en última instancia a una frustración previa. Sin embargo, dos años después, Neal Miller (1941), un importante miembro del grupo de Yale, reconoció que muchas personas han aprendido a responder de manera no agresiva ante las frustraciones, por lo que modificó ligeramente la teoría original al señalar otro factor que también influía en la probabilidad de aparición de una conducta agresiva. Es decir, si los individuos han desarrollado o no otras formas para reaccionar ante una frustración. Así, Miller (1941) dijo que las frustraciones generaban diferentes respuestas (e.g., depresión), siendo la instigación a la agresión solo una de ellas, y no la única como habían declarado dos años antes. De esta manera, explica que la tendencia agresiva puede ser enmascarada con otras respuestas no agresivas. No obstante, dice que si la frustración persiste, las instigaciones alternativas perderán fuerza y el ataque abierto será cada vez más probable. Berkowitz (1996) interpretó que esta modificación, aunque Miller no lo dijese exactamente así, implicaba que las personas podían aprender formas no agresivas para reaccionar ante una frustración, y por consiguiente señaló que el aprendizaje y la experiencia tenían la capacidad de aumentar o reducir la probabilidad de que una frustración acabase en agresión (véase *teoría revisada de la frustración-agresión*).

4.3.2.1 Investigaciones sobre la teoría de la frustración-agresión.

La hipótesis de la *agresión-frustración* fue bien acogida al principio, pues los psicólogos relacionaban intuitivamente los actos agresivos con estados de frustración en las personas. Además, algunas investigaciones sobre este modelo proporcionaron cierto apoyo empírico. Por ejemplo, Buss (1963) utilizó un aparato llamado *aggression machine*

para medir la agresividad de 160 estudiantes universitarios que fueron divididos en cuatro grupos. Un grupo control y tres grupos experimentales que recibieron tres tipos de estímulos frustrantes de diferente intensidad. Aunque no encontró diferencias entre el grado de frustración y el grado de agresión, sus resultados constataron que en comparación con el grupo control, los integrantes de los tres grupos experimentales mostraron mayores niveles de agresión tras la aplicación del estímulo.

Sin embargo, según Weinberg y Gould (2010) la investigación y la experiencia han demostrado repetidas veces que la frustración puede ser expresada de forma no agresiva. Además, algunos científicos sociales han objetado que solo algunos tipos de frustraciones producen tendencias agresivas (Berkowitz, 1996). Así, la persistencia en asegurar que la agresión siempre sucede a la frustración no ha encontrado suficiente apoyo. Berkowitz (1989) y otros teóricos dijeron que esta era una afirmación excesivamente amplia y que no reconocía la importante diferencia entre agresión instrumental y agresión hostil. Por ejemplo, una agresión instrumental (e.g., detener a un delantero rival con una falta peligrosa puede ser aprendida del mismo modo que se aprenden otras acciones instrumentales como los refuerzos positivos (e.g., felicitaciones y ánimos por parte del entrenador o del público), y no necesita derivarse de una contrariedad o impedimento previo. Según Berkowitz (1996), quizás es mejor restringir la relación frustración-agresión, y manifestar que el impedimento externo de conseguir la meta esperada genera una instigación a la agresión hostil.

Por su parte, los defensores de la teoría original claman que las respuestas agresivas que acontecen tras la frustración no siempre son obvias, ya que pueden haber sido canalizadas por vías socialmente aceptadas (e.g., el deporte competitivo). De esta manera, apoyan también la teoría de la catarsis como factor crucial en la canalización de la agresividad. Así, un jugador frustrado por el hecho de perder por “culpa” del árbitro,

no trataría de agredirle porque durante la competición ha expresado, y por tanto canalizado su agresividad. De la misma manera, pronostica que un espectador que ha exteriorizado su agresividad mediante gritos, insultos, etc.,⁹⁹ reduciría la probabilidad de ejecutar posteriormente una agresión.

No obstante, Gill (2000) dice que no hay evidencias suficientes para afirmar que la práctica deportiva reduzca los niveles de agresión en personas frustradas y agresivas. Y aunque Berkowitz (1996) admite que tras la práctica deportiva la tendencia a cometer una agresión puede reducirse, no atribuye este resultado a la descarga de la energía agresiva, sino la mejora del estado de ánimo. Dice que probablemente, esta mejora aparece porque una persona se involucra en una actividad divertida (quizás por la victoria) o porque al participar activamente, el individuo deja de pensar en sucesos negativos. En esta misma línea, según la teoría de la disposición afectiva (Zillmann y Cantor, 1972, 1976), un aficionado estará más contento si su equipo gana, y por lo tanto será menos proclive a cometer una agresión. Por el contrario, si su equipo pierde, el nivel de disfrute será menor y su estado de ánimo puede estar más bajo.

4.3.2.2 Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.

Acorde con esta teoría, podríamos predecir que si un aficionado considera que su equipo ha perdido el partido (o campeonato) por cualquier barrera externa (e.g., el equipo rival fue superior, mala actuación arbitral...), sentirá frustración y exteriorizará un comportamiento agresivo. La agresión manifestada también será más notable si el aficionado tenía grandes esperanzas de que su equipo ganase; si el partido era muy importante (e.g., una final); o si por ejemplo, su equipo jugaba contra un rival que ya le había impedido alcanzar una meta en el pasado (e.g., véase Figura 4.7).

⁹⁹ Este tipo de comportamientos dentro de un estadio de fútbol parece estar socialmente aceptado.

Posiblemente, uno de los casos más impactantes de la violencia del fútbol y que podría explicarse, al menos parcialmente, mediante esta teoría, ocurrió durante el desarrollo del mundial de fútbol celebrado en USA 1994. El 22 de junio de ese mismo año, Andrés Escobar, defensa de la selección colombiana anotó un gol en propia puerta que a postre significaría la eliminación de su selección del citado mundial (Figura 4.6). Diez días después, un aficionado acabó con la vida del defensa tras dispararle seis veces. Este acto de agresión extrema podría ser fácilmente interpretado como un episodio de frustración experimentado por el agresor.¹⁰⁰



Figura 4.6. Momento en el que Andrés Escobar introdujo el balón en propia puerta.¹⁰¹

Otro caso más reciente ocurrió en el final de la liga Turca de 2012, cuando Galatasaray y Fenerbahce se disputaron el campeonato liguero en el último partido. Ambas aficiones tenían altas expectativas de que su equipo consiguiera el título,¹⁰² y aunque se presupone que acudieron al estadio a disfrutar del espectáculo futbolístico, tras el desenlace del partido decisivo, una gran parte de los espectadores “derrotados” desencadenaron unos gravísimos incidentes dentro y fuera del estadio. ¿Resultado final? Un muerto y 36 heridos (véase Figura 4.7).

¹⁰⁰ Aunque las causas del asesinato no están claras, parece que estuvo motivado por un episodio de frustración. Pudo ser consecuencia de una discusión en una discoteca o una venganza organizada por una casa de apuestas. En cualquier caso, ambos escenarios señalan al jugador colombiano como la barrera que impidió al agresor a) disfrutar de la clasificación, o b) ganar dinero en las apuestas deportivas.

¹⁰¹ Recuperado el 12 de noviembre de 2014 de

http://www.marca.com/2009/06/21/futbol/futbol_internacional/1245599053.html

¹⁰² Al galatasaray le bastaba con conseguir un empate, mientras que el Fenerbahce necesitaba una victoria. El resultado de 0–0, proclamó campeón al Galatasaray (Reuters, 2012, 13 de mayo).



Figura 4.7. Secuencia de imágenes que muestra el teórico proceso de frustración-agresión en un importante número de aficionados del Fenerbahce (Reuters, 2012, 13 de mayo).

Asimismo, con esta teoría podría explicarse que el comportamiento descontrolado, agresivo y violento manifestado por cientos de aficionados brasileños tras la eliminación de su selección en el último campeonato del mundo de la FIFA Brasil 2014, fue causado por las altas expectativas que tenían de conseguir el trofeo deseado, y consecuentemente por la frustración provocada por el abrumador fracaso.

A pesar de las críticas recibidas, esta teoría proporciona a los profesionales del deporte diversos indicadores para detectar y controlar la agresión. Situaciones frustrantes que los deportistas pueden experimentar, tales como perder un partido por un amplio margen, jugar mal, o perder frente a un oponente que juega mejor han sido especialmente significativas en relación con la agresión (Widmeyer, Dorsh, Bray, y McGuire, 2002). Algunos científicos sociales también han dicho que las interferencias del éxito que se consideran injustas (arbitrarias o ilegítimas) por las reglas sociales o que se consideran que van dirigidas a nosotros personalmente, son más proclives a considerarse provocaciones que pueden desencadenar una agresión (Berkowitz, 1996), como por ejemplo, cuando se considera que la intervención arbitral ha sido imparcial.

4.3.3 La teoría del aprendizaje social.

Varias teorías han postulado que la conducta humana se rige por una serie de fuerzas motivacionales configuradas en necesidades, tendencias e impulsos, y que con frecuencia operan por debajo del umbral de la conciencia. Aunque han disfrutado de gran popularidad e influencia en el estudio de la agresión, también han sido criticadas a nivel conceptual y empírico. Por estos motivos, el psicólogo Albert Bandura (1973) quiso proporcionar un marco teórico unitario que analizase el pensamiento y la conducta, y para ello, utilizó la teoría del aprendizaje social, que a la postre se convertiría en una parte trascendental en el estudio de la agresión humana.

Este paradigma de enfoque conductista también es conocido como aprendizaje vicario, observacional o modelamiento. Plantea que la agresión no es una conducta innata, sino que se adquiere mediante la observación de determinados comportamientos que realizan otros individuos (modelos), seguida de la obtención de un refuerzo por imitar dichos comportamientos u otros similares. Así, Pelegrín y Garcés de los Fayos (2007) dicen que la conducta agresiva impone respeto, y por este motivo tiende a ser imitada aunque sea condenada por la sociedad.

Según este paradigma, el aprendizaje de conductas agresivas puede producirse por experiencia directa (i.e., un comportamiento es adquirido tras haber sido recompensado), o por experiencia indirecta o vicaria (i.e., un comportamiento es adquirido después de ver que otro individuo fue recompensado). Se ha destacado que las fuentes más relevantes para su aprendizaje son la familia, la subcultura y los medios de comunicación.

Para Bandura (1973) las señales agresivas y las frustraciones no son las responsables directas de la agresión. Apunta que, aunque es cierto que pueden provocar una respuesta agresiva, esta solo se producirá si el individuo ha aprendido previamente a

responder de tal manera. De este modo, Bandura (1973) señala que algunos individuos aprenden a utilizar la agresión como una solución a sus conflictos, y que cuanto más expuestos estén a este tipo de comportamientos, mayor será el fortalecimiento y el repertorio de conductas agresivas.

4.3.3.1 Investigaciones sobre la teoría del aprendizaje social.

Bandura popularizó la teoría del aprendizaje social a raíz de los clásicos experimentos del muñeco bobo (*Bobo doll experiment*). En un primer estudio realizado con 36 niños y 36 niñas con una edad media de 52 meses, Bandura, Ross, y Ross (1961) establecieron aleatoriamente un grupo control y dos grupos experimentales. En la llamada condición agresiva, los participantes observaron de manera individual a un modelo (una persona adulta) que golpeaba e insultaba de diferentes maneras a un muñeco hinchable de plástico con forma humanoide. En la condición no agresiva, los niños fueron expuestos a un modelo que de manera sumisa y no agresiva interactuaba tranquilamente con otros juguetes, ignorando completamente el muñeco hinchable. En una segunda fase, cada participante fue ligeramente frustrado¹⁰³ por un investigador y llevado a una sala que contenía varios juguetes, donde también se encontraba el muñeco hinchable. Tras la observación de los niños, se comprobó que los sujetos que habían sido expuestos a la condición no agresiva tendían a ignorar el muñeco hinchable y a jugar tranquilamente y en silencio con otros juguetes. Por el contrario, los pertenecientes a la condición agresiva tenían mayor probabilidad de dirigirse al muñeco hinchable e imitar el comportamiento agresivo que habían observado en el adulto.

Dos años más tarde, en un experimento similar, Bandura, Ross, y Ross (1963) quisieron demostrar el efecto que tenían los medios de comunicación en el aprendizaje

¹⁰³ Aunque Bandura y colaboradores utilizaron la frustración para provocar una respuesta agresiva, Bandura (1973) considera que la frustración solo es un factor que puede desencadenar una agresión, y no necesariamente el más importante.

de dichos comportamientos. Con una muestra de 48 niños y 48 niñas de entre 35 a 69 meses de edad, los científicos establecieron aleatoriamente un grupo control y tres condiciones experimentales: a) exposición a un modelo agresivo real (*condición agresión real en vivo*), b) exposición al mismo modelo agresivo a través de un vídeo (*condición agresión humana en video*), c) exposición al mismo modelo agresivo, aunque en esta ocasión estaba disfrazado de gato e interactuaba dentro de un decorado que pretendía ser un entorno de dibujos animados (*condición agresión ficticia animada*). A continuación, se procedió de la misma manera que en el experimento de 1961,¹⁰⁴ y los resultados nuevamente reflejaron que los sujetos expuestos a un modelo agresivo tenían más probabilidades de imitar dicho comportamiento. Asimismo, sugirieron que la exposición a través de los medios de comunicación (i.e., condiciones agresión humana en video y agresión ficticia animada) suscita la elaboración de esquemas propios de agresión. Pues se observó que en relación con el grupo control, los sujetos de estas dos condiciones exhibieron significativamente mayores niveles de agresión. Además, no solo imitaron el comportamiento observado, sino que incluso recurrieron a elaboraciones propias, siendo más proclives a utilizar formas de agresión simbólica (e.g., el empleo de una pistola de juguete).¹⁰⁵ Con base en estos resultados, Bandura, Ross, y Ross (1963) identificaron que los medios de comunicación también influían en el aprendizaje del comportamiento social.

Varios experimentos realizados en las décadas posteriores proporcionaron resultados significativos que apoyaban la existencia de una relación causal entre la visualización de escenas agresivas y violentas a través de los medios de comunicación, y la tendencia a responder de forma agresiva y/o violenta (e.g., Bushman, 1995; Leyens, Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993).

¹⁰⁴ Los datos del grupo control y agresión real en vivo fueron obtenidos de Bandura et al. (1961).

¹⁰⁵ Hay que mencionar que los varones registraron mayores niveles de agresión que las mujeres en ambos experimentos.

En el proceso del aprendizaje social, Bandura (1965a) dice que es muy importante diferenciar entre aprendizaje (i.e., cuando el sujeto es capaz de retener el esquema de la acción) y ejecución (i.e., el sujeto pone en práctica el esquema de acción para obtener un beneficio). Así, expone que un aprendizaje vicario puede ocurrir aunque no se manifieste dicho comportamiento. Por ejemplo, es muy probable que cualquier jugador profesional que haya seguido el reciente mundial de fútbol de 2014, observase en los medios de comunicación como el delantero Uruguayo Luis Suárez mordía a un defensa italiano (véase Figura 5.12a). Una vez hecha la observación, esta conducta sería fácilmente imitada por cualquier deportista, sin embargo, parece poco probable que alguien se atreva a reproducirla debido al severo castigo que se impuso al agresor.¹⁰⁶ Es decir, hay aprendizaje, pero no ejecución.

De la misma manera, imaginemos que alguien dijera a un deportista que imitar la agresión de Luis Suárez conllevaría un gran beneficio para él (e.g., porque se haría famoso, porque ganaría dinero en las apuestas),¹⁰⁷ en este caso, la conducta sería fácilmente ejecutada debido al reforzamiento o motivación.

Bandura (1965a) descubrió este fenómeno cuando repitió el experimento del muñeco bobo con un procedimiento diferente. En esta ocasión, expuso ambas condiciones experimentales a un modelo agresivo. Un grupo observó que la conducta agresiva fue recompensada, y el otro presencié como el modelo era castigado.

¹⁰⁶ Bandura predijo que si se observa que una determinada conducta es castigada, la probabilidad de reproducirla disminuye, pero deja bien claro que el aprendizaje ha tenido lugar. Desde el famoso mordisco de Luis Suárez, hemos encontrado que de la ingente cantidad de futbolistas en activo, tan solo uno se ha atrevido a imitar semejante comportamiento. El 23 de agosto de 2014 (dos meses después del mordisco de Suárez), Ginmario Comi, jugador italiano de la Unione Sportiva Avellino, agredió mediante un mordisco a Giuseppe de Luca, del Bari Italiano. Desconocemos la motivación y la causa de esta agresión concreta, pero sí somos conocedores de la repercusión mediática que tuvo este suceso. A pesar de tratarse de un jugador que milita en la segunda división de la liga italiana de fútbol, se han escrito numerosos titulares en la prensa internacional (e.g., “Comi pierde los papeles y muerde -a lo Suárez-”; “otro jugador que muerde como Luis Suárez”; “haciendo un Luis Suárez”; “apareció otro Luis Suárez”; “futbolista imita a Luis Suárez y muerde a su rival”; “Comi muerde -a lo Suárez-”; “¿el fantasma de Luis Suárez? Jugador muerde a otro en Italia”).

¹⁰⁷ Parece una broma, pero de hecho, un noruego ganó 673€ tras apostar que Luis Suárez mordería a alguien en el mundial de Brasil 2014 (As, 2014, 25 de junio).

Lógicamente, el grupo de la recompensa imitó efusivamente el comportamiento agresivo, mientras que el otro grupo jugó sin mostrar ninguna agresividad. Pero lo interesante de este nuevo experimento, fue que en una tercera fase se dijo a todos los participantes experimentales (i.e., condición recompensa y condición castigo), que si reproducían dicha secuencia de golpes e insultos obtendrían una recompensa. La sorpresa fue que todos fueron capaces de imitar las acciones agresivas del modelo.

A raíz de este descubrimiento, Bandura (1965b) estableció cuatro procesos en el aprendizaje vicario: 1) *Proceso atencional*. Durante la observación de la conducta del modelo, debe existir atención por parte del observador. 2) *Proceso de retención*. Un observador no puede adquirir una conducta si no tiene memoria. 3) *Proceso de reproducción motora*. Una vez se retiene el esquema de la acción, debe ponerse en práctica. 4) *Proceso de reforzamiento y de motivación*. Un individuo puede adquirir, retener y poseer las capacidades para reproducir una conducta, sin embargo, esta será raramente ejecutada si es negativamente sancionada o si no se obtiene ningún beneficio. Por el contrario, una conducta será fácilmente reproducida si conlleva una recompensa.

Como era de esperar, y como debe ocurrir en el ámbito científico, estos experimentos también recibieron algunas críticas. El propio Bandura (1965a) puntualizó que las circunstancias expuestas en los metrajes del muñeco bobo eran muy alejadas de la vida real, por lo que realmente no se podía inferir de sus experimentos que la observación de películas violentas fomentase la agresión interpersonal. Posteriormente, Gauntlett (1995) y después Ferguson (2010) indicaron que los estudios de Bandura et al. (1961, 1963), y Bandura (1965a) no estudiaban el modelaje de la agresión, sino que quizás, los investigadores motivaron a los niños a comportarse de manera agresiva, ya que estos pudieron pensar que debían imitar el comportamiento que habían observado en el modelo adulto (e.g., por el deseo de agradar al experimentador o por el temor a ser

castigados si no seguían las indicaciones del modelo). Finalmente, Ferguson (2010) recrimina que los efectos del modelado mediante observación parecen ser pequeños y poco duraderos, y por lo tanto, dice que esta teoría por si sola es insuficiente para explicar los mecanismos que subyacen en la conducta agresiva.

No obstante, aunque es posible que los experimentos de Bandura et al. (1961, 1963) y Bandura (1965a) no tuvieran una fuerte validez interna, claramente sentaron las bases en el estudio del aprendizaje de la agresión y de la influencia que tienen los medios de comunicación en este proceso.

En un momento posterior, Bandura (1986) se dio cuenta de que su modelo era demasiado simplista y redefinió esta teoría en la *teoría cognitivo-social*, donde desarrolló el concepto de *determinismo recíproco* para explicar que los factores ambientales, los factores personales y la conducta, interactúan constantemente; es decir, el ambiente causa el comportamiento, pero el comportamiento también es causa del ambiente. De esta manera, varios trabajos (e.g., Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz et al., 2003; Eron, Huesmann, Lefkowitz, y Walder, 1972; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003) han apoyado la hipótesis de que niños y jóvenes aprenden comportamientos agresivos debido a la interacción con el ambiente (e.g., familia, iguales, vecinos, medios de comunicación).

4.3.3.2 Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.

Esta teoría ha sido ampliamente utilizada para explicar la agresión en el contexto deportivo. Por ejemplo, estudios con deportistas han revelado que los jóvenes aficionados al deporte tienden a imitar las conductas agresivas de los deportistas profesionales (Smith, 1988), y de igual forma, un estudio reciente sobre los hábitos deportivos de la población escolar en España (CSD, 2011) indicó que durante las

competiciones escolares, los jóvenes deportistas reproducen las situaciones violentas que acontecen en el deporte de adultos.

Lógicamente, los comportamientos antisociales en el deporte solo pueden ser observados en los propios estadios y/o a través de los medios de comunicación. Debido a que este tipo de acciones suelen ser efímeras, y por lo tanto, pueden pasar desapercibidas para muchos espectadores presenciales, parece razonable pensar que mediante su retransmisión y repetición desde diferentes ángulos y velocidades, los medios de comunicación facilitan el proceso de atención y retención en la observación de dichos comportamientos.

En un estudio con jugadores de fútbol americano de entre 12 y 18 años, Mugno y Feltz (1985) encontraron relaciones positivas significativas entre el tiempo que los deportistas dedicaban a ver programación deportiva en los medios de comunicación y el aprendizaje y posterior utilización de actos ilícitos en encuentros deportivos.

De acuerdo con esta teoría, la explicación es sencilla. Una vez que los jóvenes deportistas reproducen el comportamiento agresivo que han observado en sus “héroes”, este es reforzado por entrenadores, familiares y compañeros de equipo. Normalmente, entrenadores y familiares no consienten los ataques no provocados y desapruban el comportamiento agresivo e inmoral de los deportistas. Aun así, la agresión puede ser ratificada como respuesta a las agresiones del contrario. Por ejemplo, imaginemos que se está disputando un encuentro de máxima importancia y el rival está empleando juego duro. En este caso, el entrenador podría indicar a sus jugadores que respondan de la misma manera (Weinberg y Gould, 2010). En otras ocasiones, el comportamiento agresivo de los deportistas puede ser considerado como una técnica competitiva (y no acabar en una agresión) como cualquier otra (Wilson, 1980), y por consiguiente, ser el resultado de un aprendizaje consciente y deseado (véase asertividad en el deporte).

Entre los espectadores y los aficionados deportivos podría ocurrir un proceso similar. La amplia cobertura informativa del fútbol facilita que se produzcan aprendizajes vicarios en los espectadores. Desafortunadamente, a pesar del mensaje de *fair play*, es bastante habitual que se produzcan manifestaciones antisociales en el contexto futbolístico. Así, cuando un futbolista posee características positivas (e.g., simpatía, fortaleza, éxito...), el modelaje es más efectivo porque recibe mayor atención, que consecuentemente facilita la retención, y finalmente, sus comportamientos son asociados con el éxito del atleta (i.e., reforzamiento y motivación). Por este motivo, las marcas contratan a jugadores importantes, así pretenden que los aficionados imiten el comportamiento de los futbolistas, y por lo tanto adquieran los productos que presuntamente utilizan estos modelos en sus vidas privadas.

Sin embargo, en algunas ocasiones, los futbolistas, los técnicos y otras personalidades del mundo del fútbol manifiestan comportamientos agresivos y antisociales (e.g., Figura 4.8). Debido al estatus que tienen estos profesionales, este tipo de comportamientos son magnificados y difundidos a través de los medios de comunicación, provocando que cualquier persona pueda observarlos, aprenderlos, y en consecuencia, tenga la oportunidad de reproducirlos (e.g., Figura 4.9). A su vez, dichas conductas podrían ser reforzadas por otros individuos.



Figura 4.8. Algunos ejemplos de actos agresivos de deportistas y/o entrenadores.¹⁰⁸

¹⁰⁸ Imágenes recuperadas el 25 de julio de 2014 de los archivos marca.com.



Figura 4.9. Algunos ejemplos de comportamiento agresivo entre los aficionados más jóvenes.¹⁰⁹

En la última década, varios trabajos han apoyado la idea de que la convivencia con amistades que manifiestan conductas agresivas, son un importante factor de riesgo para adquirir dichos comportamientos (Bagwell y Smidt, 2011; Salvas, Vitaro, Brendgen, Dionne, Tremblay, y Boivin, 2014; Van Lier, Boivin, Dionne, Vitaro, Brendgen, Koot et al., 2007). Este aspecto es especialmente importante porque indica que algunos espectadores y aficionados deportivos actúan de modelos dentro de un grupo que se reúne para visualizar un partido de fútbol en un estadio o a través de los medios de comunicación.

De manera que, los propios aficionados se convierten en modelos para otros espectadores. En este sentido, es bastante habitual observar en los medios de comunicación que alguien ha lanzado un objeto al campo, el cual en algunas ocasiones causa una lesión a un jugador o a un árbitro (e.g., véanse Figuras 1.8 y 1.9). Otro suceso que también es bastante frecuente es observar que los jugadores, técnicos y árbitros son insultados y amenazados por los aficionados (e.g., véanse Figuras 1.8, 1.10 y 4.9).

Como resultado, si un espectador no percibe que estos modelos agresivos sufran consecuencias negativas por sus acciones (i.e., ausencia de castigo), podría considerar imitar tales comportamientos cuando se vea en una situación parecida. Incluso, podría buscar intencionadamente dicha situación si comprueba que tales modelos han gozado

¹⁰⁹ Recuperado el 25 de julio de 2014 de <http://www.zona-zero.net/forums/viewtopic.php?f=7&t=60338&start=660> (fotografía izquierda) y <http://pena-maxima.blogspot.com.es/2008/06/say-no-to-racism.html> (fotografía derecha).

de reconocimiento dentro de su grupo, o de cierta fama y popularidad en los medios de comunicación (i.e., recompensa). Por el contrario, si observan que los espectadores que insultan a jugadores, árbitros, etc. son castigados (e.g., véase Castelao, 2014, 7 de diciembre),¹¹⁰ es más probable que repriman comportamientos similares.

De igual forma que ocurrió con deportistas en el estudio de Mugno y Feltz (1985), el mismo proceso de aprendizaje vicario puede suceder entre los espectadores de fútbol. Desafortunadamente, los aficionados están habituados a observar actos agresivos e inmorales en torno a este deporte. Esta circunstancia facilita que puedan reproducirlos tanto en calidad de espectadores como de practicantes. De hecho, el mismo informe elaborado por el CSD (2011) que fue citado más arriba, destaca que el 40% de los practicantes de deporte competitivo afirma que tanto familiares como público critican e insultan al árbitro, y lo más preocupante es que de estos, la mitad reconoció sentir agrado hacia este tipo de situaciones.

4.3.3.3 Reflexiones sobre los medios de comunicación.

La teoría del aprendizaje social ha sido ampliamente utilizada para buscar posibles conexiones entre la agresión simbólica derivada de la visualización de escenas violentas y la agresión real de los espectadores. Tras los experimentos de Bandura, muchos otros se animaron a continuar esta línea de investigación. Así, la mayoría de los resultados obtenidos en experimentos de laboratorio bien controlados han sugerido que los niños que están expuestos a escenas violentas (tanto en cine como en televisión) tienen más probabilidades de imitar comportamientos similares en un momento inmediatamente posterior (Geen, 1990).

¹¹⁰ El Real Madrid localizó y expulsó del club a 17 socios que iniciaron cánticos contra Messi y Cataluña durante un partido de liga de la temporada 2014-2015.

Weinberg y Gould (2010) señalan que los agentes sociales son factores fundamentales en la promoción de conductas y actitudes deportivas (e.g., respeto, juego limpio, honestidad, cooperación, ayuda) y/o antideportivas (e.g., acciones agresivas, violentas, irrespetuosas, deshonestas). Sin embargo, Martens (1982) dice que el concepto de deportividad difiere según el deporte y la edad de los participantes, por lo que no podemos referirnos a la conducta deportiva en términos generales.

En cambio, sí que podemos establecer pautas de conducta apropiadas o inapropiadas entre los espectadores y aficionados de cualquier deporte. Sin lugar a dudas, no se debería consentir en ningún tipo de competición deportiva comportamientos agresivos, violentos, despectivos, xenófobos... hacia cualquier persona (i.e., otros aficionados, árbitros, atletas, entrenadores...). No obstante, parece existir un código de conducta entre los espectadores de diferentes deportes.

Por ejemplo, en disciplinas individuales como el tenis, la natación, el billar, etc. los espectadores y aficionados suelen mantener buenas formas. Es poco habitual escuchar insultos, observar lanzamientos de objetos, o presenciar peleas entre los aficionados. De hecho, si algún espectador se comportase de manera irrespetuosa, seguramente el resto de asistentes recriminarían dicho comportamiento y se generaría una situación bastante bochornosa para el implicado. Por el contrario, en otros deportes, y especialmente en el fútbol, el comportamiento que puede observarse entre un amplio segmento de los aficionados sería completamente reprendido en cualquier otro contexto.

Algunas de las preguntas que deberíamos hacernos son, ¿por qué los aficionados de fútbol parecen ser más irrespetuosos y agresivos que otros aficionados?, y ¿por qué este tipo de comportamiento parece estar socialmente acepado dentro de un estadio, o dentro de un bar cuando retransmiten un partido? Una posible explicación podría encontrarse en la teoría del aprendizaje social y del determinismo recíproco.

Uno de los problemas de la agresión en el fútbol es que el espectador está acostumbrado a observar que este tipo de conductas no suponen un castigo para el protagonista. Más bien, parece que en la mayoría de los casos el agresor sale impune, e incluso, en algunas ocasiones se observa que su comportamiento es recompensado por los seguidores (e.g., véase en el capítulo 5 el reciente caso de Luis Suárez).

Afortunadamente, el aprendizaje social propone que es posible aprender conductas adecuadas, y en este sentido, la repercusión que tienen los medios de comunicación podría utilizarse para educar a los espectadores. Así, de la misma manera que los deportistas pueden ser modelos agresivos, también tienen la capacidad de enseñar comportamientos prosociales, y de ayudar a reducir el impacto de las acciones no deseadas. Por ejemplo, en los últimos años hemos observado en los medios de comunicación la tendencia a agredir a algunos futbolistas mediante lanzamientos de plátanos al terreno de juego. Así que en abril de 2014, el jugador del F.C. Barcelona, Dani Alves, decidió comerse un plátano que le acababan de lanzar (véase Figura 4.10 arriba). Su particular forma de enfrentarse a esta agresión se extendió rápidamente por los medios de comunicación y, personalidades del deporte y ajenas al deporte imitaron su gesto en señal de apoyo en las redes sociales (véase Figura 4.10 abajo).



Figura 4.10. El apoyo de Dani Alves fue *trending topic*¹¹¹ en las redes sociales.¹¹²

¹¹¹ *Trending Topic* es un anglicismo muy extendido en las redes sociales que significa tema del momento.

Como resultado, el aficionado que pretendía ofender al este jugador consiguió un efecto contrario, y dicha ausencia de recompensa, podría influir de manera vicaria en un sector de los aficionados, que a la postre podría favorecer en un descenso de conductas similares. Es decir, los medios de comunicación podrían ser un instrumento para ayudar a combatir el racismo y otros problemas de violencia en el deporte. Pero para ello, es necesario que los espectadores observen que los comportamientos inadecuados obtienen castigos y que los adecuados reciben recompensas.



Figura 4.11. Un niño de cinco años media en una discusión entre un árbitro y un entrenador en 2013 (EFE, 2014, 4 de diciembre).

Así, un bonito comportamiento, que quizás no tuvo tanta trascendencia mediática como otros sucesos deportivos, fue el gesto que tuvo Alejandro Rodríguez (un joven jugador de fútbol de cinco años) durante un partido que estaba disputando. Resulta que uno de los entrenadores y el árbitro se enzarzaron en una discusión y el joven futbolista acudió rápidamente a separar a ambos adultos (véase Figura 4.11). Su comportamiento recibió dos premios a la deportividad en 2014, el premio tarjeta blanca a los valores deportivos de la copa coca cola y el premio Infanta de España Doña Elena por el juego limpio (EFE, 2014, 4 de diciembre; Europa Press, 2014, 31 de mayo).

¹¹² Imágenes recuperadas el 3 de julio de 2014 del buscador de imágenes google (descriptores: Alves y plátano).

4.3.4 Teoría revisada de la frustración-agresión.

La teoría revisada de la *frustración-agresión*, también conocida como teoría de neoasociación cognitiva (Berkowitz, 1989), nace por la necesidad de responder a las cuestiones y objeciones de la hipótesis original. Para ello, combina elementos de la idea de 1939 con la teoría del aprendizaje social.

Como ya se ha dicho, la teoría de la frustración-agresión tiene dos graves inconvenientes. Por un lado niega la posibilidad de que la agresión sea aprendida por las condiciones ambientales, y por otro, considera que la frustración siempre genera una instigación a la agresión hostil. Dos años después de su publicación, Miller (1941) hizo el primer intento por ampliar el rango de respuesta de esta teoría. Este importante miembro del grupo de Yale dijo que la frustración es un estímulo que provoca multitud de inclinaciones, siendo la instigación a la agresión una de ellas, y no la única como se defendía en la versión original. Esto implica que las personas tienen dos posibilidades para afrontar una frustración: a) pueden aprender a responder de forma no agresiva ante las contrariedades, o por el contrario, b) interiorizar que responder agresivamente ante una contrariedad puede proporcionar un resultado satisfactorio. Así, esta reformulación expone que el aprendizaje puede modificar la relación frustración-agresión aunque no es el responsable del comportamiento agresivo.

Posteriormente, Berkowitz (1989) añadió algunos matices. Uno revelaba que la frustración *per se*, no es la que provoca la tendencia agresiva, sino que el empuje fundamental (no el único) para la inclinación agresiva es el desagrado sentido o el afecto negativo. Es decir, el impedimento en la consecución de un deseo puede desencadenar una agresión, pero solo en la medida en que se produce un afecto negativo. Así, el nivel de desagrado (i.e., afecto negativo) que experimenta una persona cuando no consigue aquello que desea está directamente relacionado con: a) el grado de

deseo frustrado (i.e., si antes se ha previsto un gran placer frente a si es una pequeña satisfacción); b) el grado de interferencia encontrado (i.e., si el obstáculo que le impide obtener la satisfacción es grande o pequeño); y c) la frecuencia con la que se ha encontrado con ese mismo obstáculo (i.e., si es una barrera nueva, o es la misma una y otra vez).

En este sentido, Berkowitz (1989) dice que las atribuciones de las personas también influyen en el afecto negativo. De tal manera que el desagrado que siente una persona será mayor, y por lo tanto, la probabilidad de agresión aumentará si: a) considera que la barrera que le ha impedido obtener una meta está controlada por otra persona; b) si piensa que el impedimento encontrado está dirigido personalmente contra ella o; c) si cree que aquello que le impide llegar a la meta es injusto o ilegítimo.

Berkowitz (1996) también expone que la frustración no es lo único que puede provocar una agresión, sino que se puede reaccionar agresivamente en ausencia de una contrariedad o impedimento (e.g., tras recibir un insulto). Es más, Buss (1963, 1966) encontró que los participantes de su estudio que habían sido insultados se mostraron mucho más agresivos tras haber recibido este tipo de agresión que tras haberles impedido alcanzar una meta. Es decir, parece que el grado de afecto negativo o de desagrado que experimenta la persona es más importante que la naturaleza del estímulo (e.g., contrariedad o insulto).

De modo que, un evento aversivo produce un determinado afecto negativo, el cual dará lugar a un abanico de posibles reacciones, sentimientos, pensamientos y recuerdos que un individuo puede asociar con su tendencia a escapar de la situación o a responder en forma de ataque. Por ejemplo, si una persona experimentó miedo en el pasado, es probable que reaccione mediante evitación. Por el contrario, sentimientos de ira, aunque no siempre, podrían instigar a una inclinación agresiva (Berkowitz, 1996).

La experiencia está relacionada con lo que Berkowitz (1996) denomina inhibición. Esta surge cuando se prevé un castigo y, por lo tanto, sugiere que la respuesta agresiva puede ser modificada. Tal como se vio en la teoría del aprendizaje social, es menos probable que se reproduzca una conducta que ya ha sido castigada en el pasado. Así, aunque la frustración puede aumentar la probabilidad de la instigación a la agresión, es más posible que esta suceda si existe la percepción de que es socialmente conveniente. Por el contrario, si se percibe que dicha agresión es inadecuada o socialmente inaceptable, la probabilidad de que se manifieste es mucho menor (Berkowitz, 1996). Por lo tanto, un individuo con afecto negativo experimentará un incremento de excitación, de ira y de otras emociones, pero solo cometerá una conducta agresiva si percibe su conveniencia social.

Considerando lo expuesto, Berkowitz (1996) dice que la competición juega un rol relevante en este proceso porque puede generar inclinaciones agresivas que a menudo son causadas porque la rivalidad puede ser desagradable. Además, podríamos añadir que entre los deportistas, y también entre los espectadores de fútbol, existe cierta permisividad social en torno a este tipo de comportamientos. Sin embargo, hay que matizar que dentro del contexto deportivo también hay situaciones que no desembocan en una agresión, las cuales según Berkowitz (1996) podrían estar motivadas por otras influencias que reducen el desagrado sentido (e.g., la alegría por la victoria o el disfrute por la participación/espectáculo).

Finalmente, Berkowitz (1996) señala que la frustración provoca un estado de activación emocional (la ira) que predispone a actuar agresivamente. Pero para que se manifieste esta conducta, dice que es necesario que la desencadene un estímulo con un

significado agresivo, lo que denominó *índices cognitivos*.¹¹³ Por ejemplo, una pistola es una señal claramente agresiva; la bandera o el emblema de un *grupo ultra* de un equipo de fútbol pueden ser considerados estímulos agresivos por algunas personas; y en un extremo, incluso simplemente la camiseta, la bandera o los colores de otro equipo.

4.3.4.1 Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.

Para que la conducta agresiva sea manifestada es necesario que intervenga alguno de estos factores: a) la fuerza de la instigación y b) la inhibición. La primera, hemos dicho que se refiere a las condiciones que pueden incrementar la probabilidad de cometer un acto agresivo (e.g., el grado de deseo de conseguir el objetivo frustrado). En relación a los aficionados deportivos, no es complicado encontrar ejemplos de aficionados violentos después de que su equipo no consiguiera ganar un partido muy importante (e.g., Reuters, 2012, 13 de mayo), aunque por otro lado, también se han visto casos en los que aun habiendo ganado el partido o el campeonato, la violencia también hizo acto de presencia durante la celebración de un título (e.g., Crespo, 2012, 10 de mayo; EFE, 2012, 9 de mayo), por lo que se ha sugerido que el detonante de la agresión no sería la frustración, sino la activación experimentada durante la competición (e.g., Schuster, 1983; Worchel, Andreoli, y Folger, 1977).

Respecto a la inhibición, Berkowitz (1996) dice que la frustración conlleva el aumento de la excitación, la ira y otras emociones que aumentan la probabilidad de provocar una agresión. Sin embargo, estos incrementos sólo se trasmutarán en una conducta agresiva cuando ciertas claves sociales indiquen la pertinencia de cometer una agresión. Si dicho comportamiento es penalizado por la sociedad, probablemente no se

¹¹³ Los índices cognitivos son estímulos que adquieren un significado agresivo mediante un proceso de condicionamiento clásico. Así un cuchillo, una piedra, un palo, etc., aunque no son objetos asociados directamente con la agresividad, pueden funcionar como índice cognitivo para una persona o grupo de personas en un contexto específico.

producirá. Tomemos como ejemplo el caso de un espectador que siente un afecto negativo (según grado de fuerza instigadora y atribuciones) porque su equipo ha encajado un gol, y por ello, siente el impulso de cometer una agresión. Si dicho comportamiento está socialmente aceptado en el entorno en el que se encuentra, es factible que el espectador exteriorice algún tipo de agresión verbal (e.g., Figura 4.12).



Figura 4.12. Aficionados agrediendo verbalmente a un jugador que acaba de conseguir un gol.¹¹⁴

Si por el contrario, la sociedad tacha ese comportamiento como inapropiado, la probabilidad de que se produzca una agresión se reduce notablemente. Es más, si un espectador observa a su alrededor un comportamiento amable, podría incluso reproducirlo. Valgan para demostrar esta idea dos ejemplos que han pasado a la historia de los partidos entre el Real Madrid y del F.C. Barcelona. Nos referimos al momento en el que los espectadores del Santiago Bernabéu se pusieron en pie y aplaudieron los goles de Maradona y de Ronaldinho en 1983 y 2005 respectivamente (Figura 4.13).

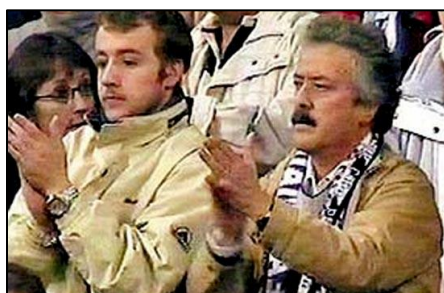


Figura 4.13. Aficionados del Real Madrid aplaudiendo un gol del F.C. Barcelona en 2005.¹¹⁵

¹¹⁴ Recuperado el 15 de noviembre de 2014 de <http://lacavernaazulgrana.com/el-homenaje/>

¹¹⁵ Recuperado el 15 de noviembre de 2014 de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/ronaldinho-maradona-aplaudidos-bernabeu/635080/>

Asimismo, es probable que aquellos espectadores que exteriorizan abiertamente su agresividad en los estadios de fútbol, no se comporten de igual manera en otros contextos, aun habiendo experimentado un afecto negativo. Esto puede deberse a que en el fútbol no perciben desaprobación social. Es decir, los individuos solo se comportan agresivamente en los contextos donde han aprendido que es apropiado.

En resumen, este modelo dice que el afecto negativo es la principal razón (no la única) de que un aficionado tenga inclinaciones agresivas. Así, una frustración puede producir una instigación a la agresión debido al desagrado sentido y las atribuciones. Finalmente, la agresión se materializará en función de la conveniencia social percibida.

4.3.5 Modelo general de la agresión.

Todas las teorías expuestas han servido para mejorar la comprensión de la agresión en general, y especialmente, las teorías del aprendizaje social y la teoría revisada de la frustración-agresión han sido ampliamente utilizadas en el contexto deportivo. No obstante, la investigación contemporánea, y algunas preguntas que se han planteado sugieren que este fenómeno es mucho más complejo de lo que se creía (Anderson y Bushman, 2002; Widmeyer, Dorsch, Bray, y MacGuire, 2002).

Es probable que la conducta agresiva fuese un comportamiento adaptativo que permitió a nuestros ancestros evolucionar y perdurar en el tiempo. Sin embargo, cuando el ser humano comenzó a vivir en grandes grupos y se habituó a una vida más social, la agresión se transformó paulatinamente en una conducta desadaptativa. Ciertamente, hoy en día está bien establecido que la agresión causa más problemas que soluciones. Por ello, los psicólogos se han preguntado por qué las personas siguen comportándose de manera agresiva.

Por un lado, las teorías activas culpan a nuestros genes, por el otro, las reactivas nos dicen que las causas están en el ambiente. Lo cierto es que en los últimos veinte años se ha descubierto que ambas corrientes interaccionan en el establecimiento de las diferencias individuales en lo que respecta a la agresividad (Sánchez, Redolar, Bufill, Colom, Vieta, y Bueno, 2014).

Este hallazgo motivó que Anderson y Bushman (2002) desarrollasen el Modelo General de la Agresión (MGA), el cual emergió como un marco conceptual unitario que buscaba una explicación más completa que la proporcionada por las teorías más influyentes: la teoría del instinto (e.g., Lorenz, 1966); la teoría de la frustración-agresión (Dollard et al., 1939); el aprendizaje social (e.g., Bandura, 1973); la teoría revisada de la frustración-agresión (e.g., Berkowitz, 1989); la teoría de la transferencia de la excitación (e.g., Zillmann, 1983); la teoría del guion, (e.g., Huesmann, 1986); las teorías de la interacción social (e.g., Tedeschi y Felson, 1994).

Así, el MGA integra ciertos elementos de estas “miniteorías” para elaborar un único marco conceptual de la agresión (Anderson y Bushman, 2002; DeWall, Anderson, y Bushman, 2011); convirtiéndose en el único modelo cognitivo-social que incorpora explícitamente en su estudio aspectos del desarrollo biológico, de la personalidad, de los procesos sociales, procesos cognitivos básicos (e.g., percepción, memoria implícita), procesos de decisión, y procesos a corto y largo plazo (DeWall et al., 2011).

Ahora sabemos que, aunque la frustración parece ser un factor que aumenta la probabilidad de que se produzca una agresión, no es la única causa, ni es requisito indispensable para que se manifieste. Según Anderson y Bushman (2002), en la ejecución del acto agresivo influyen una gran cantidad de variables personales (e.g., género, creencias, valores, actitudes, rasgos de la personalidad, predisposición genética) y situacionales (e.g., provocación, número de espectadores, el calor, ruidos, frustración).

En vista de lo cual, el MGA tiene en cuenta factores biológicos, ambientales, psicológicos y sociales para explicar como aparece y se desarrolla el comportamiento agresivo, y propone un modelo cíclico de la agresión que se compone de (1) aspectos personales y situacionales, (2) estados internos actuales (i.e., cognición, excitación, emoción), y (3) resultados de los procesos de evaluación de la toma de decisiones.

Según este modelo, las características personales y los estímulos externos, provocan en el individuo un conjunto de procesos internos interrelacionados (e.g., cogniciones, emociones, excitación, respuestas motoras). Este estado interno provoca una evaluación de la situación. De modo que, dependiendo de la experiencia y de las capacidades o motivaciones del sujeto, la respuesta será impulsiva o más reflexiva y meditada, facilitando así, la búsqueda de alternativas diferentes antes de responder de manera agresiva o no agresiva.

En este sentido, cuanto más expuesto esté un individuo a la violencia ambiental (i.e., real o ficticia), o a un comportamiento agresivo que no es penalizado; su umbral de decisión será menor, y por lo tanto, será más factible que se consolide este tipo de respuestas. Dicho refuerzo favorecerá que la agresión se integre en la personalidad del individuo y que sea utilizada en determinados contextos (e.g., Figura 4.14).



Figura 4.14. Dos seguidores del Feyenoord Rotterdam en las gradas de un estadio de fútbol.¹¹⁶

¹¹⁶ Recuperado el 16 de noviembre de 2104 de <http://www.elmundo.es/ciencia/2014/03/09/531a1f72e2704e30248b457a.html>

Este modelo está encontrando mucho apoyo en la actualidad, por ejemplo, Bueno (2010) dice que hay disponibles una gran cantidad de datos que demuestran que en el comportamiento agresivo y violento de los seres humanos no solo influyen elementos culturales, sociales y educacionales, sino que también intervienen factores genéticos y biológicos. Asimismo, investigaciones recientes han recuperado parcialmente la idea de que la agresión aparece de manera espontánea en el ser humano y que por lo tanto, no necesita ser aprendida para que se manifieste. El psicólogo Donald Hebb dijo en 1972 que nadie enseña a un niño cómo tener una rabieta.

Partiendo de esta idea, parece que los seres humanos estamos programados para tener sentimientos y expresiones de ira. Así, varios estudios longitudinales con recién nacidos dirigidos por Richard Tremblay sugieren que la mayoría de los niños comienzan a mostrar conductas agresivas de manera espontánea durante la infancia, y que en lugar de aprender a agredir, en realidad, aprenden a no agredir durante los primeros años (e.g., Tremblay, 2000; Tremblay, 2008; Tremblay, Naggin, Séguin, Zoccolillo, Zelazo, Boivin et al., 2005). Así, informan de un declive paulatino en las conductas de agresión física entre los 3 y los 11 años (Tremblay, 2000). Con este matiz, indican que el entorno no es el responsable directo del aprendizaje agresivo, sino que es el culpable de que estas conductas no desaparezcan.

Una vez observaron esta relación, Tremblay et al. (2005) diseñaron otro estudio longitudinal para tratar de identificar algunos antecedentes de la agresión física en la edad temprana. Reclutaron a 572 familias con bebés de 5 meses de edad y recopilieron información de las conductas agresivas de los bebés hasta que cumplieron 42 meses. Tras analizar los datos obtenidos y el historial de los progenitores concluyeron que la probabilidad de que un niño no aprenda a regular la agresión física en la infancia está fuertemente relacionada con el ambiente familiar, señalando como factores de riesgo un

bajo ingreso económico familiar, las disputas domésticas entre progenitores, una maternidad temprana, madres fumadoras durante el embarazo y madres con un comportamiento antisocial durante su escolaridad.

De esta manera, Tremblay et al. (2005) resaltaron la importancia del periodo que comprende desde el nacimiento hasta el ingreso en la escuela primaria para que el individuo aprenda comportamientos no agresivos. Si durante este periodo no se le enseña a regular estos instintos, dicen que es muy probable que se convierta en un adolescente y en un adulto agresivo.

4.3.5.1 Reflexiones sobre los espectadores de fútbol.

Aunque el MGA ha sido principalmente testado en experimentos de laboratorio, DeWall, Anderson, y Bushman (2011) dicen que también puede ser estudiado en el mundo real. Estos autores exponen varios contextos donde podría ser aplicado, y entre ellos se encuentra la violencia intergrupal. Este tipo de violencia es el que centra toda la atención y preocupación en los espectáculos deportivos, especialmente la generada por los espectadores y los aficionados de los equipos de fútbol.

Muchas de las variables personales y situacionales que según Anderson y Bushman (2002) influyen en la ejecución de la agresión están presentes en los estadios de fútbol. Por ejemplo, variables personales como a) el *sexo* y su relación con la agresividad,¹¹⁷ o b) *las creencias, los valores y las actitudes* (probablemente mediatizados por los medios de comunicación, la familia y el grupo de iguales). También concurren variables situacionales como a) el ingente *número de espectadores* que acuden a los estadios y lugares de reunión, b) *el calor* que pueden sufrir en algunos países y épocas del año, c) los fuertes *ruidos* que se escuchan dentro de un estadio

¹¹⁷ En este sentido, los hombres han mostrado estar más implicados en el seguimiento de espectáculos deportivos que las mujeres (e.g., Lee y Armstrong, 2008; Wann, Grieve, Partridge, Zapalac, y Parker, 2013).

(cánticos, bocinas, megáfonos, tambores...), d) el uso y abuso de *drogas* (alcohol que está legalizado dentro del estadio y otros tipo de drogas cuyo tráfico puede producirse de manera clandestina entre los grupos ultras), o f) la propia *frustración* experimentada por el resultado adverso o por las expectativas que los medios de comunicación habían creado. Asimismo, g) también la propia observación de conductas agresivas de los aficionados (e.g., insultos, silbidos, gritos, lanzamiento de objetos, amenazas), las cuales no reciben ningún tipo de penalización, o incluso son aplaudidas y reforzadas por el resto de espectadores.

De esta manera, el MGA propondría que la agresión de los espectadores del fútbol es debida a la influencia de estos factores en los procesos internos de los aficionados (i.e., cogniciones, emociones, excitación) y de evaluación y toma de decisiones (i.e., acción reflexiva o impulsiva), ofreciendo una perspectiva que podría explicar cómo comienza y por qué persiste la agresión en el espectáculo futbolístico.

4.3.6 Teoría de la catarsis.

Catarsis es un término que procede de la Grecia clásica. Significaba purga, y era utilizado para referirse a la purificación que se producía en un espectador tras visionar una obra de teatro. El concepto actual es fruto de la explicación de la agresión proporcionada por el modelo hidráulico que utilizaron tanto Freud (1967) como Lorenz (1966).

Más que una teoría que explique las causas de la agresión, puede ser considerado un procedimiento psicológico para su control. Bach y Goldberg (1974, como se cita en Berkowitz, 1996) manifiestan que la ética tradicional ha impedido la expresión abierta y el disfrute de la agresión personal. Así, explican que la represión de la agresión conlleva al bloqueo e inhibición de los sentimientos agresivos, lo que produce un cúmulo de

resentimiento y hostilidad que terminará surgiendo repentina, intensa e incontroladamente. De esta manera, la teoría de la catarsis propone un modelo en el que la exteriorización de la agresividad es adecuada y necesaria.¹¹⁸

Según este principio, Berkowitz (1996) diferencia dos conceptualizaciones de catarsis, y dice que para él y para la gran mayoría de investigadores de laboratorio, “la noción de catarsis sostiene sobre todo que cualquier acción agresiva reduce la probabilidad de una agresión futura” (p. 359). Por lo tanto, se refiere a catarsis como reductora de la instigación a la agresión, y no como una descarga de un hipotético cúmulo de energía (i.e., no como concepción hidráulica de catarsis).

La teoría expone que si el mecanismo canalizador de la agresividad se bloquease, y por lo tanto impidiese que un sujeto exteriorizase su agresividad, este se volvería mucho más agresivo. Por el contrario, si la catarsis se produce, el individuo se sentirá mejor y menos agresivo. Los defensores de la hipótesis de la catarsis consideran que es beneficioso actuar de manera agresiva incluso cuando nadie ha sido atacado.

Se han postulado diversas posibilidades teóricas de canalizar la agresividad. Una de ellas es la catarsis mediante agresión imaginaria. El teórico psicoanalista Fenichel (1945) aseguró que los niños pueden beneficiarse de terapias de juego consistentes en romper juguetes, y simular así que están destruyendo a sus progenitores y hermanos rivales. De esta manera, dice que pueden descargar el ímpetu a la violencia que se halla bloqueado en su interior. Otros terapeutas externos al psicoanálisis también consideran beneficiosa la agresión imaginaria que puede ser experimentada en juegos o deportes violentos para descargar o liberar sus energías o urgencias emocionales.¹¹⁹

¹¹⁸ Es especialmente utilizada en la teoría del instinto y en la teoría de la frustración –agresión.

¹¹⁹ Berkowitz (1996) menciona un juego similar al *paintball*, que es un juego o deporte en el que dos equipos armados con pistolas que lanzan bolas de pintura intentan derrotar, según las reglas, al bando rival.

Algunas investigaciones recientes con videojuegos violentos también apoyarían las bondades de la agresión imaginaria al proponer que proporcionan una salida psicológicamente sana de los deseos agresivos reprimidos. Por ejemplo, Devilly, Callahan, y Armitage (2012) sugieren que, aunque jugar a videojuegos violentos incrementa los niveles de ira, estos niveles aumentan en menor medida cuando se juega prolongadamente (60 minutos) frente a si se emplean periodos cortos (20 minutos). Carnagey, Anderson, y Bushman (2007) presentan resultados opuestos, y dicen que la continua exposición a este tipo de juegos produce una desensibilización que reduce la percepción de los daños causados por la violencia, la empatía por las víctimas y la consideración de que la violencia es negativa. En este sentido, varios autores han rechazado los teóricos beneficios de este tipo de catarsis porque defienden que ver o fantasear sobre agresiones no produce la disminución del comportamiento agresivo sino que lo aumenta (e.g., Anderson y Bushman, 2001; Anderson y Dill, 2000; Berkowitz, 1996; Huesmann, 1998). Otras investigaciones recientes han corroborado esta idea al relacionar las acciones de agresión imaginaria con una mayor probabilidad de cometer una agresión futura (Anderson y Carnagey, 2009; Bushman y Anderson, 2002; Krahe y Moller, 2004; Olson, 2004).

Berkowitz (1996) cita una serie de experimentos realizados en los años 60 y 70 con los que defiende que tanto niños como adultos no pueden purgar sus impulsos agresivos mediante tareas de violencia simulada. Dice que estas actividades solo pueden aumentar la probabilidad de una futura agresión más real porque proporcionan ideas agresivas y refuerzan estos tipos de conducta. De manera anecdótica, pero muy representativa, Berkowitz (1996) incluye una carta muy interesante que fue escrita por una señora disconforme con el consejo que un columnista ofreció a una de sus lectoras. En ella, una madre pidió ayuda para tratar las rabietas de su hijo, a lo que el columnista

sugirió que adquiriera un saco para que su hijo pudiera golpearlo y así sacase del sistema toda su ira. La carta (recuperada de la columna de Ann Landers, 8 de abril, 1969, como se cita en Berkowitz, 1996) criticaba este consejo de la siguiente manera:

Mi hermano pequeño cuando se enfurecía solía dar puñetazos contra los muebles. Mi madre lo describía como “Descargar el vapor”. Bien, en la actualidad tiene 32 años y sigue golpeando los muebles (los que aún quedan, ¡claro!). También golpea a su mujer, al gato, a los niños y a cualquier cosa que se interponga en su camino. (p. 363)

4.3.6.1 Reflexione sobre los espectadores de fútbol.

Hay una corriente de pensamiento que considera al deporte como una fuente productora de catarsis. De ser cierto, tanto las agresiones de deportistas como de aficionados no solo estarían justificadas, sino que serían beneficiosas. Así, el espectáculo deportivo cumpliría una función social en el sentido de que cualquier persona (practicante o espectador) tendría la oportunidad de expresar sus impulsos agresivos (que dependiendo de la teoría serían innatos o causados por el entorno) de una manera socialmente aceptada, y por lo tanto, se libraría de ellos para sentirse mejor.

Se ha expuesto más arriba que la mayoría de investigadores de laboratorio consideran que la catarsis podría ser un procedimiento psicológico para el control de la agresión (Berkowitz, 1996). De esta idea, y a raíz de los trabajos de Mackal (1983), surge un amplio estudio en la psicología del deporte sobre los efectos y posibilidades de la actividad física y deportiva para canalizar las tensiones originadas en la interacción del individuo con su entorno. Así, encontramos varios estudios que avalan la eficacia del ejercicio físico y del deporte como medio para reducir los comportamientos

agresivos y violentos en niños y adolescentes (Cecchini, Cecchini, Fernández-Losa, y González, 2011; Cecchini, González, Alonso, Barreal, Fernández, García et al.; 2009; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2005; Folino, 2012; Pelegrín, 2004).¹²⁰

La idea que subyace a este planteamiento es que la participación vicaria de los aficionados en el espectáculo deportivo (i.e., la visualización y el seguimiento del fútbol a través de los medios de comunicación) podría producir catarsis. Hemos documentado varias veces la existencia de agresiones en el fútbol y su posterior difusión en los medios de comunicación. Siguiendo a Lorenz (1966), su visualización debería producir catarsis, y por lo tanto, reducir los niveles de agresividad en los espectadores.

De hecho, no solo la mera visualización podría ser teóricamente beneficiosa. Dollar et al., (1939) expresaron que manifestar una conducta agresiva (e.g., insultar a otras personas) podría tener un efecto catártico. Por lo tanto, y según esta idea, un estadio de fútbol sería un lugar ideal donde cualquier individuo tendría la oportunidad de agredir verbalmente a otras personas sin sufrir ningún tipo de consecuencia negativa (e.g., sociales o legales), y beneficiarse así, de un efecto catártico.

En esta misma línea, Vázquez (2006) dice que el fútbol ha permitido y permite encauzar la agresividad colectiva como una válvula de escape de las frustraciones, y que por lo tanto cumple un papel higiénico sobre la conciencia social de un país. Por su parte, Wann (2005) explicó que en algunas ocasiones, los aficionados que exhiben agresiones en los eventos deportivos lo hacen para reestablecer su propia salud psicológica.

Es probable que estas teorías se hayan consolidado en el imaginario colectivo que parece justificar estos comportamientos durante el visionado de deportes. Por

¹²⁰ No obstante, debe advertirse que la mera práctica deportiva no garantiza el aprendizaje de conductas positivas. Más bien, las últimas investigaciones han mostrado que la práctica deportiva *per se* es un elemento neutro que si no se realiza en determinadas condiciones podría desarrollar la agresividad y otros valores no deseados (Cecchini et al., 2009).

ejemplo, Spreitzer y Snyder (1983, como se cita en Milne y McDonald, 1999) reflejaron que el 64% de la población estaba de acuerdo en que visionar eventos deportivos proporcionaba alivio de las preocupaciones diarias.

Por el contrario, Weinberg y Gould (2010) exponen que los defensores de esta teoría no han podido identificar ningún instinto agresivo innato y que la noción de catarsis no ha recibido suficiente apoyo por la comunidad científica. Ciertamente, varios autores proclaman que la investigación empírica ha demostrado repetidas veces que visualizar actos agresivos en los medios de comunicación probablemente aumenta el comportamiento agresivo (Robertson, McAnally, y Hancox, 2013; Zillmann, 1983). Otros, también dicen que estar expuesto a un deporte agresivo¹²¹ no reduce la probabilidad de cometer una agresión, sino que es más probable que provoque un aumento (J. H. Goldstein y Arms, 1971; Sloan, 1989; Turner, 1970).

En este sentido, el estudio del comportamiento de los espectadores de fútbol ha mostrado que los actos agresivos y violentos se producen en mayor medida cuando el partido ha finalizado, y no en sus inicios (Bensimon y Bodner, 2011). Estas cuestiones hacen pensar que la idea de que visualizar un partido de fútbol induce una catarsis beneficiosa, debe ser al menos, tomada con precaución.

Ortega (como se cita en Fleta, 2008, 9 de abril) es otro científico que también expresa que las personas que manifiestan conductas agresivas y violentas (e.g., agresiones verbales) durante los partidos de fútbol no encuentran ningún alivio, es más, dice que este tipo de conductas son perjudiciales para ellos mismos ya que deterioran su propio criterio moral y su balance emocional. Consecuentemente, dice que el nivel de agresividad conductual de estos individuos aumenta en este tipo de contextos.

¹²¹ J. H. Goldstein y Arms (1971) se refieren al fútbol americano.

Finalmente, este fenómeno de retroalimentación puede desembocar en lo que se conoce como *escalada de la violencia* (véase capítulo 5) y que predice que los individuos que participan en algún acto de violencia, tienden a involucrarse en otros mayores. De modo que se acaban acostumbrando a este tipo de comportamientos y pierden la sensibilidad moral. Es necesario advertir, que esta pérdida de razonamiento moral induce a que los progenitores no tengan la sensación de hacer nada malo cuando están enseñando comportamientos agresivos a sus hijos (véase Figura 4.15), sin embargo, les están socializando en la cultura del insulto dentro de los estadios. Además, los expertos advierten que la línea que separa la violencia verbal de la física es muy fina Fleta (2008, 9 de abril).

En síntesis, los teóricos beneficios de la catarsis producida por la agresión imaginaria deberían ser tomados con cautela, y en este sentido parece que los comportamientos agresivos y violentos que exhiben algunos espectadores de fútbol, no son descargas de impulsos innatos, sino que son actos que fortalecen la disposición agresiva y violenta.



Figura 4.15. Una mujer dedica insultos racistas a un jugador. Apréciase el entorno familiar de la grada en la que se encuentra.¹²²

¹²² Recuperado el 22 de noviembre de 2014 de http://www.marca.com/2014/05/18/futbol/mas_futbol/1400421058.html?a=PR7f8446f7476a080bc7dfe73bcbe51d702&t=1416648897

4.3.7 Asertividad en el deporte.

Autores como Cox (2009) enfatizan que ningún tipo de agresión es aceptable en el deporte y que conductas que pretenden infligir deliberadamente un daño deben ser desalentadas en todos los niveles. Especialmente en las esferas profesionales donde los deportistas son modelos para muchos jóvenes que quieren seguir sus pasos. No obstante, se ha recalcado que habitualmente se confunde agresión con conducta asertiva.

Cuando los entrenadores alientan a sus jugadores a ser más agresivos, lo que realmente desean y exigen es que sean más asertivos. Es decir, pretenden que sus deportistas hagan sentir su presencia en el terreno de juego, y la asertividad implica el uso de la fuerza física o verbal de forma legítima para lograr un resultado deseado.

Este tipo de acciones no pretenden dañar o lesionar al adversario bajo ninguna circunstancia. Asimismo, en el caso de que tras una disputa por el balón un deportista resultase dañado, Cox (2009) dice que no debe considerarse necesariamente una agresión. Según dice, siempre y cuando se encuadre dentro del reglamento y no exista intención de dañar, tales situaciones deberían identificarse como juego asertivo.

Además, algunos deportes consienten determinados tipos de agresiones dentro del reglamento (e.g., boxeo, rugby, hockey sobre hielo...) y por tanto, su uso es absolutamente legítimo. Este tipo de deportes, en el que el objetivo es establecer un dominio sobre el oponente, la asertividad no solo está permitida, sino que es necesaria para conseguir resultados positivos. Siguiendo a Silva (1981), la fuerza verbal o física para conseguir un objetivo en el deporte sería legítima y ello no convertiría al deportista en agresivo, sino en asertivo. Parece que en ciertos deportes es necesaria esa pizca de “agresividad” para establecer un dominio sobre el oponente. Así, acciones “intensas” que se encuadren dentro del reglamento no deberían ser consideradas agresiones.

De tal modo que la conducta asertiva es deseada por entrenadores y aficionados porque mejora la actuación de los jugadores. No obstante, debería ser realmente asertiva, pues según Silva (1980) la agresión no favorece el rendimiento porque eleva la excitación de la persona que desvía su atención hacia cuestiones no pertinentes al juego (e.g., lesionar al contrario). En este sentido, la dificultad por definir, y más aún, por diferenciar un juego agresivo de uno asertivo, estriba en la intencionalidad del deportista, y esta solo es conocida por él. El deportista asertivo busca dominar la situación, mientras que el agresivo pretende herir o dañar (de manera hostil o instrumental). Por tanto, como bien apuntaron Anderson y Bushman (2002), el modelo dicotómico de la agresión (hostil-instrumental) no es suficiente para explicar el comportamiento agresivo en el deporte, pues es perfectamente factible que un defensa cometa una entrada dura sobre un delantero con el objetivo de frenar su avance, aunque también podría estar enfadado o irritado con él al mismo tiempo.

Entre los espectadores podríamos intuir situaciones similares. Por ejemplo, los aficionados pueden usar su fuerza legítima (e.g., encontrarse en su estadio, ser un mayor número de asistentes) para intimidar a los jugadores rivales o aficionados rivales. También pueden emplear un esfuerzo inusual y un mayor gasto de energía para conseguirlo (e.g., canticos más elevados, pancartas y banderas). Y de esta manera, no tendrían ninguna intención de dañar a jugadores, árbitros o aficionados rivales. Bajo estas circunstancias, el comportamiento de los aficionados podría considerarse asertivo, pero la línea que separa ambas conductas es demasiado delgada y en muchas ocasiones fácilmente traspasable (e.g., lanzamiento de objetos, insultos, comportamientos xenófobos y racistas, amenazas, peleas).

4.3.8 Otras explicaciones de la conducta agresiva en el deporte.

Aunque las teorías que acabamos de explicar pueden considerarse las más relevantes o que han tenido más influencia en determinados momentos, también hay otros paradigmas que han contribuido notablemente al entendimiento de la agresión. De modo que en el siguiente apartado se proponen otras explicaciones (algunas ya han sido incluidas dentro del MGA) que también pueden ser provechosas para entender esta problemática que asola al contexto del espectáculo deportivo.

4.3.8.1 Diferencias de sexo y de género en la agresión.

¿Son igualmente propensos de mostrarse agresivos los hombres y las mujeres? Si tratamos de responder a esta pregunta comparando los índices de delincuencia y de criminalidad, la conclusión podría parecer clara. Como puede suponerse, una abrumadora mayoría de las personas arrestadas por delitos criminales son hombres (Almeda-Samaranch, Di Nella, y Navarro, 2012; Berkowitz, 1996). Además, cuando se arrestan a mujeres por cometer delitos, estos no suelen ser por agredir a otras personas.

Si nos centramos en formas de conductas agresivas menos extremas, un gran número de estudios de campo y de laboratorio reflejan que los varones también tienen mayor tendencia hacia la agresión que las mujeres (Berkowitz, 1996; Buss y Perry, 1992). Mientras que solo unos pocos investigadores niegan este hecho, muchos otros discuten sobre las posibles causas de esta tendencia. Es decir, si las diferencias observadas son debidas a la influencia cultural e histórica (i.e., diferencias de género), o si la responsable es la biología (i.e., diferencias de sexo).

En el contexto deportivo ocurre exactamente igual. La mayoría de estudios indican que los atletas masculinos son más agresivos (e.g., Bredemeier, 1985; Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001; Coulomb-Cabagno y Rasclé, 2006).

Una vez establecido que, en lo que a agresión se refiere, hombres y mujeres se comportan de desigual manera, debemos analizar las posibles explicaciones que se han dado sobre estas diferencias, y para ello dividiremos nuevamente este apartado en explicaciones innatistas y ambientalistas.

Las primeras proponen que las diferencias sexuales en la agresión se deben a factores biológicos. Para argumentar esta posición, Maccoby y Jacklin (1974) afirmaron que (1) los hombres son más agresivos que las mujeres en todas las sociedades humanas conocidas; (2) que las diferencias entre sexos se establecen antes de que el proceso socializador y el modelaje haya podido actuar; (3) que se han encontrado similares diferencias por sexos en humanos y en primates subhumanos; y (4) que la agresión está relacionada con los niveles de hormonas sexuales.

Por su parte, las teorías ambientalistas dicen que en la agresión no hay diferencias sexuales sino de género, es decir, que son debidas a las diferencias culturales que encontramos entre hombres y mujeres. En este sentido, Rohner (1976) analizó el comportamiento agresivo de 101 sociedades diferentes y encontró mayor variación entre culturas que entre sexos, dedujo por tanto que la cultura tenía mayor valor predictivo en la agresión que el sexo. Así, muchos científicos sociales creen que las diferencias en cuanto a la agresión están causadas por los roles sociales que tradicionalmente se ha asignado a cada sexo.

Las primeras sociedades humanas constituyeron una división sexual del trabajo, y por primera vez se estableció que el macho debía salir a cazar mientras que la hembra debía recolectar alimentos. Hoy en día, la sociedad sigue enseñando que la lucha es más apropiada para los hombres que para las mujeres; los medios de comunicación muestran repetidamente a hombres luchando; los progenitores compran juguetes bélicos a sus hijos y muñecas a sus hijas, e incluso aprueban en mayor medida la conducta agresiva

en los niños, más que en las niñas. Es decir, ya desde la infancia, los chicos aprenden que deben ser agresivos y que deben luchar y defender sus derechos, mientras que en las chicas, estas pautas de conducta no parecen tan adecuadas. Este proceso socializador, en el que se recompensa continuamente la agresividad de los varones podría ser el responsable de la mayor tendencia agresiva que muestran los hombres, tanto en la vida real como en los contextos deportivos.

4.3.8.2 Explicaciones innatistas.

Hasta hace poco, las explicaciones más aceptadas sobre origen de la agresión humana procedían de la sociología y la psicología, las cuales principalmente se han basado en la influencia de la educación y el aprendizaje. Sin embargo, los nuevos avances en neurociencia, genética y psiquiatría han aportado datos muy valiosos que retoman la idea biológica y evolutiva del origen del comportamiento agresivo, y revelan una íntima relación con el funcionamiento del cerebro (Sánchez, Redolar, Bufill, Colom, Vieta, y Bueno, 2014).

4.3.8.2.1 Teorías biológicas.

Probablemente, las explicaciones innatistas (e.g., la teoría del instinto) fueron prematuramente apartadas de la corriente principal que guio la investigación de la agresión durante la segunda mitad del siglo XX. Sin bien, sus ideas han sido parcialmente recuperadas gracias a los avances que se han producido en las dos últimas décadas en el campo de la biología. Así, se ha vuelto a considerar que el comportamiento agresivo de las personas es consecuencia de una serie de procesos genéticos y bioquímicos que escapan a nuestro control.

En cuanto a genética se refiere, esta tesis doctoral no es el lugar apropiado para revisar detalladamente sus peculiaridades. Sin embargo, creemos que puede ser

interesante comentar algunos de los últimos descubrimientos relacionados con el estudio de la genética y la conducta agresiva.

La clásica línea de investigación con gemelos monocigóticos (i.e., genéticamente idénticos) ha desvelado repetidas veces que la tendencia hacia la agresión y la violencia puede ser heredable (Berkowitz, 1996; Gottschalk y Ellis, 2009). Así, la gran mayoría de las investigaciones recientes consideran que algunos rasgos conductuales (e.g., la agresividad) se transmiten genéticamente (e.g., Albert, Shchepina, Winter, Römpler, Teupser, Palme et al., 2008; Albert, Somel, Carneiro, Aximu-Petri, Halbax, Thalmann et al., 2012), y su reto actual, es descubrir la base genética de estos rasgos. De esta manera, se ha llegado a sugerir que la expresión de determinados factores biológicos (e.g., serotonina, cortisol, monoamino oxidasa) está relacionada con la predisposición a cometer agresiones impulsivas y con la tendencia criminal (Stetler, Davis, Leavitt, Schriger, Benson, Bhakta et al., 2014).

Con la intención de analizar estas cuestiones, Albert et al. (2008) crearon dos líneas sucesorias de una misma especie de rata salvaje (i.e., selección artificial). Inicialmente separaron a los ejemplares en función de su nivel de agresividad. Y tras cruzar entre sí a las ratas de cada linaje durante treinta y dos generaciones, hallaron que los ejemplares de ascendencia agresiva mostraban conductas más agresivas, las cuales no podían ser causadas por ningún tipo de influencia postnatal. En contraposición, la otra línea sucesoria mostraba menores niveles de agresividad, y además, diferían en los niveles de algunas hormonas.

Hoy sabemos que las hormonas afectan a la conducta humana de dos formas: a) organizando el cerebro en evolución de tal forma que determinados modos de respuesta se hacen más probables y, b) activando los mecanismos psicológicos que ayudan a gobernar ciertos patrones de conducta (Berkowitz, 1996).

Maccoby y Jacklin (1974) afirmaron que la agresión estaba relacionada con los niveles de hormonas sexuales, y aunque recientemente se ha descubierto que otras hormonas y marcadores biológicos pueden influir en estos procesos, tradicionalmente se ha considerado que los mayores niveles de testosterona que tienen los hombres son parcialmente responsables de la agresividad masculina. Así, cuando los niveles de testosterona disminuyen (e.g., con el aumento de la edad) la agresividad también parece reducirse. Berkowitz (1996) ilustra el ejemplo del cambio conductual que experimentan los animales machos que son castrados (e.g., un potro salvaje en caballo dócil, un toro bravo en apacible buey). Asimismo, cita la línea de investigación dirigida por Elisabeth Beerman, quien descubrió que los animales machos castrados tendían a incrementar su agresividad cuando se les inyectaba testosterona.

La testosterona es una hormona esteroidea que se produce en los testículos, la cual parece estar ligada a la agresividad, a la capacidad de asumir riesgos y a la forma de responder ante las amenazas. Las mujeres también la producen, aunque en menor cantidad y en diferentes órganos, lo que provoca que sean menos sensibles a sus efectos.

Las diferencias en los niveles de esta y otras hormonas parecen tener repercusiones sobre la conducta. Sánchez et al. (2014) dicen que los individuos con altos niveles de testosterona y con una relación testosterona/cortisol también elevada tienen percepciones exageradamente hostiles y prestan más atención a las amenazas sociales. Así, estos individuos parecen ser más propensos a la agresión inadaptada (patológica), que según estos autores, es gobernada por mecanismos involuntarios. Por lo tanto, la interacción de la testosterona con el cortisol (i.e., otra hormona) y un neurotransmisor denominado serotonina, determinaría el tipo de agresión. Sánchez et al. (2014) concretan que la combinación de alta relación testosterona/cortisol y baja

serotonina facilita la agresión hostil, mientras que altos niveles de testosterona/cortisol y alta serotonina podría responder a agresiones instrumentales.

Aunque una gran cantidad de estudios han demostrado que existe correlación entre los niveles de testosterona y la agresión, también se han encontrado observaciones contradictorias (Bueno, 2010). Este mismo autor, ha explicado que interpretar la aparente relación testosterona-agresión en humanos es complicado porque intervienen otros muchos factores y variables extrañas que provocan diferencias individuales entre los individuos (e.g., la edad, el ambiente, la interacción entre las diferentes hormonas, los neurotransmisores y sus receptores, las modificaciones epigenéticas).

En este sentido, uno de los descubrimientos más importantes de las últimas décadas ha desvelado que genes y ambiente interactúan en el desarrollo de la agresión (Sánchez et al., 2014). Es decir, los genes son parcialmente culpables, pero el ambiente también, pues parece que tiene la capacidad de modificar la expresión genética

4.3.8.2.2 Consideraciones sobre los deportistas y los espectadores.

El estudio de los procesos bioquímicos en deportistas se realiza por diversos motivos. Unas veces para mejorar el rendimiento de los atletas (e.g., análisis del lactato) y otras por aspectos ajenos al propio deporte. Gracias a estos análisis sabemos que los deportistas segregan testosterona y cortisol cuando se encuentran en contextos competitivos y que dichas hormonas se producen en diferentes circunstancias y por diferentes motivos.

La testosterona aumenta en los deportistas cuando se encuentran en una competición (Van der Meij, Buunk, Almela, y Salvador, 2010), y aunque varios trabajos muestran que su incremento está relacionado con la victoria (véase Archer, 2006, para un meta-análisis), Van der Meij, Almela, Hidalgo, Ijzerman, Van Lange, y Salvador (2012) dicen que se han encontrado resultados contradictorios sobre este efecto. En esta

línea, Carré y Putnam (2009) hicieron que atletas de hockey visualizaran la victoria que habían conseguido en un partido anterior, y descubrieron que la concentración de testosterona aumentó significativamente entre los participantes. No obstante, debería considerarse que la muestra utilizada por Carré y Putnam (2009) estaba compuesta por deportistas que revivieron su propia gesta, y debido a que estaban directamente implicados en la experiencia vicaria, no podemos considerarlos simples espectadores.

Hasta que se publicó el trabajo de Van der Meij et al. (2012), tan solo había un estudio que analizase estas cuestiones en los aficionados deportivos (i.e., Berhardt, Dabbs, Fielden, y Lutter, 1998). Este estudio pionero desveló que los aficionados del equipo vencedor también aumentaron su producción de testosterona. Por el contrario, los seguidores del equipo perdedor experimentaron una reducción.

Por su parte, Van der Meij et al. (2012) observaron que los aficionados del equipo ganador del mundial de fútbol de Sudáfrica 2010 aumentaron significativamente sus niveles de testosterona y cortisol durante la visualización de la final. Este aumento fue mayor en hombres que en mujeres, en los espectadores que eran más aficionados y también entre los más jóvenes. Según los investigadores la testosterona aumenta en situaciones competitivas que suponen un desafío importante para el estatus social.

En cuanto al cortisol, ocurre un proceso similar. Esta hormona parece liberarse cuando se produce un evento estresante. Así, se ha demostrado que los futbolistas liberan mayores cantidades de esta hormona cuando disputan un partido (Edwards, 2006). Este cambio ha sido parcialmente explicado por el esfuerzo físico, ya que el propio ejercicio físico es un estresor de por sí mismo. Sin embargo, Van der Meij et al. (2012) dicen que esta hormona también aumenta a través de la visualización de un partido de fútbol. Apuntan que se libera en momentos en los que el estatus social se ve amenazado, por lo que según los autores, los aficionados sintieron en la final del

mundial de Sudáfrica 2010 algo más que un simple espectáculo deportivo, vieron en peligro su "yo social", estando asociado en esos momentos al resultado del partido. Parece que los aumentos registrados en los niveles de ambas hormonas están relacionados con la preparación para defender o realzar el estatus social, y se considera una respuesta adaptativa, similar a la presentada por los futbolistas en competición directa (Van der Meij et al., 2012).

Teniendo en cuenta lo expuesto, Appelbaum, Cain, Darling, Stanton, Nguyen, y Mitroff. (2012) manifestaron cierto desconcierto cuando no encontraron relaciones entre los niveles de testosterona y de cortisol con el consumo del deporte espectáculo en una muestra de 321 personas adultas. Así, explicaron que probablemente fuera debido a que solo analizaron dicha dedicación sin considerar el grado de fanatismo de los participantes, y que por ende, hace falta más investigación que explique si la visualización continuada de programas deportivos puede producir adaptaciones persistentes en el sistema endocrino de los espectadores.

4.3.8.2.3 Alcohol y drogas.

Los efectos del alcohol y de otras drogas a nivel bioquímico están fuera de toda discusión. El alcohol ha estado tradicionalmente asociado al comportamiento agresivo y violento. Así, numerosos estudios han encontrado que alrededor del 50% de los criminales estaban intoxicados cuando perpetraron su crimen (e.g., Pernane, 1991, como se cita en Bushman y Huesmann (2010). Sin embargo, aunque hemos incluido este apartado dentro de la explicaciones innatistas (i.e., bioquímica), hay que exponer que no parece que el alcohol *per se* sea un estímulo directo hacia la agresión. Indudablemente, el alcohol es un elemento que modifica el organismo, sin embargo, todo parece apuntar que cuando se consume alcohol y se exhibe una conducta agresiva están presentes otros factores. Como por ejemplo, frustraciones o provocaciones (Bushman y Huesmann

2010), el contexto social en el que se encuentra el bebedor o las creencias del efecto que el alcohol tendrá en nosotros (Berkowitz, 1996).¹²³

Esta consideración es importante porque la mayoría de los aficionados consumen alcohol cuando ven un partido (Glassman, Braun, Reindl, y Whewell, 2011) o cuando se reúnen para festejar una victoria o un título. Un evento futbolístico facilita que se manifiesten muchas de las variables situacionales que según Anderson y Bushman (2002) influyen en la ejecución de la agresión. Si además, añadimos la desinhibición causada por el alcohol y las drogas, las conductas antisociales pueden agravarse.

Los efectos del alcohol en deportistas también han sido estudiados. Sonderlund, O'Brien, Kremer, Rowland, De Groot, Staiger et al. (2014) revisaron once estudios sobre las relaciones entre participación en el deporte, consumo de alcohol y agresión y violencia en jóvenes. Así, observaron que los deportistas consumen más alcohol y son más agresivos y violentos que los no deportistas. Estos autores sugieren que algunas de las causas del elevado consumo de alcohol entre los deportistas subyacen en la presión que sufren los atletas en su entorno.

Los estudios en espectadores han sugerido que aquellos que son más aficionados también beben más alcohol y muestran mayores índices de comportamientos antisociales (e.g. Nelson y Wechsler, 2003). Sin embargo, Gómez (2007) señala que prohibir el alcohol en los eventos deportivos (como proponía la recomendación nº 3 de la ISSP)¹²⁴ tendría efectos contraproducentes porque los espectadores consumirían otras drogas más difíciles de detectar.¹²⁵

¹²³ Berkowitz (1996) dice que las bebidas alcohólicas son utilizadas como coartada. Así, cuando un individuo bebe, se siente libre para mostrarse agresivo porque cree que puede culpar al alcohol y evitar así cualquier responsabilidad.

¹²⁴ Sociedad Internacional de la Psicología del Deporte.

¹²⁵ Indica que cuando se prohibió el alcohol en los estadios británicos se produjo un aumento significativo del consumo de marihuana.

Un reciente estudio etnográfico exploró la funcionalidad del alcohol y de las drogas en los grupos ultra. Ayres y Treadwell (2014) entrevistaron a veinte miembros de un grupo de hooligans que se involucraban habitualmente en actos violentos y vandálicos. Tras el análisis de contenido definieron que el consumo de alcohol y drogas (en este caso cocaína) tenía tres intencionalidades: 1) facilitar la violencia extrema, 2) facilitar un descanso o una desconexión, y 3) construir una identidad híper masculina.

4.3.8.3 Explicaciones ambientalistas.

Las explicaciones genéticas y bioquímicas son capaces de explicar una importante porción de la varianza, sin embargo, hemos visto que no rechazan el efecto del ambiente. Por lo tanto, a continuación vamos a comentar brevemente algunas teorías ambientalistas que pueden ofrecer una mayor comprensión del problema de la agresión que se origina en los espectadores de deportes.

4.3.8.3.1 La teoría del guion.

La teoría del guion (*script theory*) afirma que la agresión es el producto de múltiples causas y hace especial énfasis en el ambiente. Está considerada dentro del MGA de Anderson y Bushman (2002), y se fundamenta en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977). Expone por tanto, que la exposición habitual a ambientes agresivos y/o violentos (e.g., a través de los medios de comunicación) aumenta las posibilidades de crear seres agresivos. Huesmann (1986) dice que los niños que ven violencia a través de los medios de comunicación aprenden hábitos o guiones agresivos que controlan su comportamiento social hasta la edad adulta. Los guiones se refieren a situaciones y pautas de conducta que dirigen el comportamiento de las personas. Así, una persona que ha aprendido un guion determinado tendrá la oportunidad de recuperarlo en un momento posterior y comportarse según su secuencia.

Asimismo, a mayor exposición a un tipo de guion concreto, habrá más facilidad para recuperarlo, y por lo tanto, para comportarse como dicta. En otras palabras, el guion se vuelve accesible de manera crónica y aparentemente son ejecutados de manera automática. Ulteriormente, el comportamiento en edad adulta dependerá en gran medida de la asiduidad en la práctica de tales guiones. Esta teoría ha sido especialmente útil en la generalización de los procesos en el aprendizaje social y en la automatización de comportamientos de percepción, juicio y decisión (véase el capítulo 7).

4.3.8.3.2 La teoría de la transferencia de la excitación.

Más que reflejar los factores que contribuyen al desarrollo y mantenimiento de la agresión, esta teoría trata de explicar el proceso por el que la conducta agresiva se manifiesta. Se considera por tanto, un mecanismo modulador de la agresión.

La transferencia de la excitación es un concepto utilizado por primera vez por Zillmann en 1971. Aunque ha sido aplicado a diferentes emociones, nos centraremos en su relación con la agresión.

En un experimento dirigido por Zillman, Katcher, y Milavsky (1972), un investigador provocó deliberadamente a un grupo de participantes. A continuación, cada participante fue aleatoriamente sometido a una actividad física de intensidad alta o baja (i.e., montar en bicicleta). Después del ejercicio, cada participante tuvo la oportunidad de vengarse de su agresor y los resultados revelaron que aquellos que realizaron ejercicio de mayor intensidad tenían mayores inclinaciones hacia la venganza.

De esta manera, el equipo de Zillmann sugirió que la energía producida por un estímulo inicialmente irrelevante para la agresión (i.e., estímulo neutro) puede ser añadido a la excitación elicitada por otro estímulo que sí es relevante para la agresión. Sin embargo, para que esto suceda, ambos estímulos deben estar próximos en el tiempo. Así, la energía resultante de la primera situación puede ser sumada a la energía de la

segunda, y por lo tanto, los efectos de la segunda emoción se verán magnificados. Consecuentemente, el efecto residual de la experiencia previa podría ser erróneamente atribuido al estímulo nuevo.



Figura 4.16. El 25 de enero de 1995 el conocido jugador Eric Cantona agredió brutalmente a un espectador que se encontraba entre el público.¹²⁶

Por ejemplo, esta teoría propone que si el segundo evento está relacionado con la ira (e.g., la provocación de un rival o de un aficionado), entonces la suma de la excitación de la primera experiencia neutra (e.g., el ejercicio físico realizado durante un partido de fútbol) se añadiría, y la persona experimentará aún más ira (e.g., Figura 4.16). En este caso concreto, si el individuo ha atribuido el aumento de la excitación a la propia ira (i.e., a la segunda emoción) o no es consciente de la verdadera fuente de la activación neutra (i.e., el ejercicio físico), la ira podría extenderse durante largos periodos de tiempo. Además, la tendencia agresiva permanece mientras la persona siga pensando que está enfadada aunque los efectos fisiológicos hayan desaparecido.

El efecto combinado de la activación fisiológica y de su evaluación cognitiva en la experiencia emocional señala a este mecanismo como uno de los más adecuados para explicar el proceso por el que los deportistas cometen agresiones hostiles. Asimismo, ¿podría tener cabida entre los espectadores debido a la excitación que experimentan de manera vicaria y a su participación en el espectáculo mediante cánticos e insultos?

¹²⁶ Recuperado el 30 de noviembre de 2014 de http://www.marca.com/2010/01/23/futbol/futbol_internacional/premier_league/1264261672.html

La activación también puede ser considerada un intensificador de la agresión hostil. Y en este sentido, ya hemos señalado algunos activadores que pueden aparecer al visualizar un partido de fútbol (e.g., frustración, ruido, aglutinamientos), los cuales producen una activación y aportan energía para actuar. Si una persona con predisposición a la agresión se encuentra en tal estado de activación, la teoría predice que es más probable que manifieste una conducta agresiva. Asimismo, estas circunstancias aportan energía que favorece la realización de dicha conducta.

Finalmente, la activación también ha sido utilizada para explicar la agresión resultante del aprendizaje social, como por ejemplo cuando se observa a un modelo que se comporta de forma agresiva (recuérdese el experimento del muñeco hinchable de Bandura y sus colaboradores). Dado que también se ha sugerido que la competición *per se* provoca un estado de activación (Schuster, 1983; Worchel, Andreoli, y Folger, 1977), podemos percibir cuan propicio puede ser un partido de fútbol para la agresión.

En resumen, con esta teoría se podría proponer que una persona predispuesta para la agresión puede aumentar su tendencia a agredir debido al aumento de la excitación experimentada al visualizar un partido de fútbol. Igualmente, si un individuo experimenta una emoción de ira durante el periodo posterior al partido (activación residual), su respuesta será magnificada.

4.3.8.3.3 *La teoría de la interacción social.*

Esta teoría interpreta el comportamiento agresivo (o acciones coercitivas) como una conducta motivada por la influencia social (Tedeschi y Felson, 1994). Así, una agresión es utilizada como medio para conseguir un objetivo (e.g., seguridad, respeto).

Según esta teoría, antes de ejecutar una conducta concreta (e.g., agresión), un individuo evalúa el coste y la probabilidad de conseguir el objetivo esperado. Así, explica que un agresor ha tomado una decisión orientada hacia la consecución de una

meta, que puede responder a motivos instrumentales u hostiles. Es importante resaltar el papel de la inequidad o del trato injusto, los cuales según esta teoría pueden ser motivadores de la agresión. A este respecto, si un aficionado considera que su equipo no ha recibido un trato justo por parte de los árbitros, o que merecía haber ganado el partido, podría tomar represalias para reestablecer la igualdad entre ambos equipos.

Sin embargo, el comportamiento agresivo de esta hipotética situación no parece que pueda responderse mediante esta teoría. En realidad, ha sido utilizada para explicar los disturbios y las revueltas organizadas por los grupos desfavorecidos. Por tanto, es mucho más factible que las teóricas agresiones mencionadas (i.e., tras la derrota de un partido de manera injusta) correspondan a otras explicaciones (e.g., teoría revisada de la frustración-agresión, aprendizaje social, MGA).

4.3.8.3.4 La teoría del contagio.

Principalmente trata de explicar la agresión que ocurre entre las masas. Así, propone que las ideas, el estado de ánimo, las actitudes o las conductas pueden iniciarse de manera aislada, y rápidamente expandirse y manifestarse en el comportamiento de otros individuos. Le Bon (1985, como se cita en Bensimon y Bodner, 2011) propuso que la multitud (e.g., un conjunto de espectadores) es capaz de transformar a los individuos de una forma en la que pierden el control sobre su propio comportamiento racional. De esta manera, la masa de espectadores se hace con el manejo de la individualidad de cada espectador, quienes transitan hacia un estado de anonimato. Este estado de “invisibilidad” reduce el sentido de responsabilidad, y a su vez, protege ante posibles sanciones. La masa se convierte así, en “uno solo”, encontrando el pretexto para que insultos, amenazas y agresiones se conviertan en un ritual que consideran legitimado (e.g., Figura 4.17).



Figura 4.17. Aficionados del Galatasaray en una visita al estadio Santiago Bernabéu.¹²⁷

En consecuencia, los miembros más sugestionables se dejan llevar fácilmente por aquellos con impulsos emocionales y destructivos. En este corto periodo de tiempo, las ideas, los sentimientos, el estado de ánimo, las actitudes y los comportamientos se intensifican, y rápidamente se expanden entre los miembros que comparten un mismo objetivo (i.e., se contagian unos a otros).

Bensimon y Bodner (2011) utilizaron esta teoría para tratar de explicar el impacto de los cánticos grupales sobre la agresión que producen las masas en el fútbol. Así, hallaron que los espectadores que participaron en los cánticos durante el partido mostraron mayores niveles de agresividad cuando este hubo acabado que aquellos que no se involucraron en tales dinámicas.

Como hemos visto, no hay que descuidar la relación entre participar activamente en la masa de los espectadores de fútbol y la agresión. Estos cánticos que posiblemente surgieron para apoyar y animar a los deportistas, han dejado paso a otro tipo de mensajes menos amables, y que lamentablemente pueden escucharse en un partido de fútbol de cualquier categoría. Dichos cánticos suelen ser de carácter ofensivo, agresivo y violento. Por ejemplo, es demasiado habitual escuchar insultos de diferente índole (e.g., racistas, homofóbicos). Capín (2014, 6 de febrero) recoge algunos ejemplos dirigidos hacia un jugador del Real Madrid en concreto, pero cánticos similares pueden

¹²⁷ Recuperado el 30 de noviembre de 2014 de <http://www.elmundo.es/elmundodeporte/2013/04/03/futbol/1365020076.html>

escucharse en cualquier estadio de la geografía española. Recalcamos española, porque parece ser que estas situaciones llaman mucho la atención fuera de nuestras fronteras, así Capín (2014, 6 de febrero) dice que diferentes medios de comunicación como *Sky Sports* o *The Guardian*, han criticado duramente la impunidad con la que suelen concluir este tipo de conductas en el fútbol español.

4.3.8.3.5 *La espiral del silencio.*

Esta teoría puede ser altamente provechosa en el estudio de la agresión que emana de los espectadores deportivos. *La espiral del silencio*, acuñada por Noelle-Neumann (1995), pretende describir las corrientes de opinión producidas por la ausencia de opiniones diferentes a aquellas que parecen estar apoyadas por los hechos.

En relación a la agresión, según la espiral o la conspiración del silencio, la no intervención (“quedarse en silencio”) de un individuo que es testigo de una agresión o de un acto violento es interpretada como una señal de conformidad. De este modo, tan solo la opinión de una pequeña porción de personas puede ser considerada una manifestación de aceptación generalizada. Si esta situación se repite en el tiempo, la probabilidad de que se exteriorice una posición contraria disminuye, y consecuentemente, las conductas agresivas o violentas son promovidas.

Los observadores terminan desarrollando diferentes estrategias de afrontamiento, como por ejemplo, evitar verse comprometidos (e.g., mirar hacia otro lado), o manifestar señales pasivas o activas de simpatía hacia los agresores (e.g., participar en las dinámicas de estos y justificar sus acciones minimizando la gravedad de lo ocurrido). Como consecuencia, la víctima pierde la esperanza de encontrar apoyo y los agresores persisten en su conducta con total impunidad. Esta dinámica puede ocurrir en las gradas de un campo de fútbol cuando un aficionado insulta o lanza un objeto al campo y el público que se encuentra a su alrededor no recrimina dicho

comportamiento o se une al agresor. De esta manera, se aprecia que esta teoría puede interactuar con otros modelos (e.g., el aprendizaje social, la teoría del contagio, MGA).

4.3.8.3.6 La escalada de la agresión.

Berkowitz (1996) dice que en ocasiones, la agresión aumenta. Es decir, los agresores, en lugar de satisfacerse con las agresiones iniciales continúan golpeando cada vez más fuerte. Estos ataques van *in crescendo* hasta que el autor se cansa o se percata de que ya ha alcanzado su meta (e.g., Figura 4.18).



Figura 4.18. Un jugador agrede repetidas veces a otro que está en el suelo.¹²⁸

Las explicaciones que se han dado sobre este tipo de conductas se refieren a la excitación producida por dicha situación, la cual se incrementa con cada acción agresiva. Berkowitz (1996) también se pregunta si en este fenómeno interviene el proceso de *auto-estimulación*, según el cual un pensamiento o una palabra con significado agresivo puede dar origen a otras ideas de significado similar y que pueden activar tendencias agresivas.

Así, una vez que los espectadores de deportes comienzan a insultar, a cantar o a lanzar objetos... la activación y la excitación experimentada puede provocar que cada vez sea más difícil que cesen en dichas conductas. A su vez, dichos insultos retroalimentan nuevas ideas que activan tendencias agresivas. Finalmente, si las agresiones llegan a ser más extremas, ya estaríamos hablando de violencia y por ende, de la escalada de la violencia que se explica en el capítulo 5.

¹²⁸ Recuperado el 12 de abril de 2014 de <http://www.rtve.es/deportes/20110510/bernabeu-asistira-reencuentro-pepe-casquero-dos-anos-despues/431572.shtml>

4.4 Deporte y Agresión

Burton (2005) dijo que “sin agresión, no hay tal cosa llamada deporte” (p. 845). Así, manifiesta que las agresiones son valoradas y fácilmente visibles en cualquier deporte. Aunque por otro lado, también indica que el comportamiento agresivo no está permitido y que es penalizado.

De tal modo que se ha sugerido que la competición *per se* es un factor que puede generar inclinaciones agresivas. Para Berkowitz (1996), los participantes en una competición son conscientes de que sus oponentes pueden impedirles la posibilidad de conseguir sus objetivos, y que dicha contrariedad podría originar inclinaciones agresivas. Así, varios estudios experimentales (e.g., Schuster, 1983; Worchel, Andreoli, y Folger, 1977) han mostrado que estar involucrado en una actividad de carácter competitivo aumenta los niveles de agresividad (con independencia del resultado). De la misma forma, cuando se han comparado los niveles de agresividad de jóvenes deportistas y no deportistas, los resultados han sugerido que los practicantes de algún deporte tienden a ser más agresivos (e.g., Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986; Malianauskas, Dumciene, y Malnauskiene, 2014) y consideran que los comportamientos antisociales en el deporte son más legítimos (e.g., Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987; Silva, 1983; Stornes, 2001).

En este sentido, Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson (2001) observaron que la percepción de legitimar un acto agresivo se correlacionaba positivamente con la edad, el sexo masculino y la participación en un deporte de contacto. Estos resultados han sido consistentes con varias investigaciones. Por ejemplo, estudios observacionales con futbolistas de diferentes edades han demostrado que los jugadores de mayor edad se comportan más antisocialmente que los más jóvenes. (Kavussanu, Seal, y Phillips, 2006) y también cometen más faltas (Gutiérrez, 2008).

Semyonov y Farbstein (1989) analizaron a jugadores de fútbol israelí de diferentes categorías ($N = 297$ equipos) y encontraron que cuanto mayor era el nivel en el que se competía, mayor era el comportamiento agresivo de los jugadores. Además, su estudio reflejó que los resultados deportivos positivos y los negativos influían en el comportamiento de los atletas. De modo que, los equipos que manifestaron mayores niveles de agresividad se encontraban entre las primeras y entre las últimas posiciones de la clasificación general (i.e., cuando había mayor competitividad por ganar el título, o por evitar el descenso de categoría).

Coulomb-Cabagno y Rasclé (2006) visualizaron 180 partidos de balonmano y 90 de fútbol de diferentes categorías competitivas. Tras analizar el comportamiento agresivo de deportistas de ambos sexos descubrieron que se producían más agresiones en las categorías superiores. Sin embargo, es interesante destacar que emergió una interacción entre los tipos de agresión, y puede apreciarse que las agresiones instrumentales tendían a incrementar y las hostiles a reducirse según aumentaba el nivel competitivo. De forma similar, Kavussanu, Stamp, Slade, y Ring (2009) analizaron varios partidos de fútbol masculino ($n = 26$) y femenino ($n = 20$). Así, comprobaron que los hombres se comportaban significativamente más antisocialmente que las mujeres, y que ambos sexos coincidían en relación a las conductas prosociales.

Como conclusión, estos estudios parecen sugerir que existe una relación entre competición y agresión, que se hace más intensa entre los hombres, según aumenta el tiempo de implicación deportiva, y en las categorías superiores. De la misma manera, podría plantearse que los espectadores que participan de manera vicaria podrían responder más agresivamente cuando sus deseos son truncados (e.g., cuando esperan la victoria de su equipo), y que dicha reacción sería más pronunciada en función del tipo y cantidad de programación deportiva que consuma. Sin embargo, si hablamos del

deporte en general, esta conexión plantea algunas dudas. Por ejemplo, se observan evidentes diferencias conductuales entre los aficionados de distintas disciplinas deportivas de carácter competitivo, siendo unos absolutamente formales y educados (e.g., billar, gimnasia), mientras que otros se sitúan en el otro extremo (e.g., fútbol, fútbol americano).

Esta contradicción ha sido explicada de diversas maneras. Por ejemplo, J. H. Goldstein y Arms (1971) achacaron este tipo de diferencias a los estímulos agresivos que pueden originarse en una competición. Es decir, porque es más probable observar conductas agresivas en deportes de equipo y de contacto (e.g., Figura 4.19) que en otros de naturaleza individual y sin contacto. Sin embargo, hay quien afirma que ninguna investigación ha proporcionado suficiente apoyo empírico para afirmar que la agresión observada en las competiciones incrementa la agresividad de los espectadores (e.g., Bakker, Whithingn, y Van Der Brug, 1993).

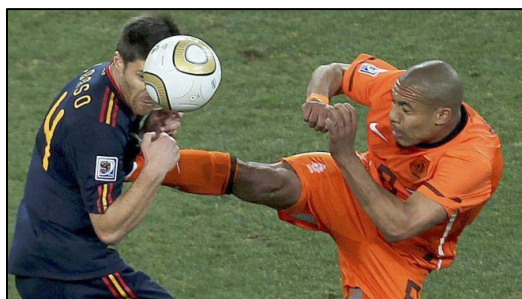


Figura 4.19. Acción ocurrida durante la final de la Copa del Mundo de la FIFA 2010.¹²⁹

4.5 Consideraciones para el Estudio de la Agresión en los Espectáculos Deportivos

Como se dijo más arriba, diversas personas implicadas en el deporte competitivo consideran que la agresividad mejora el rendimiento deportivo. No obstante, entre los psicólogos hay disparidad de opiniones al respecto. Entre otras causas porque todavía no se ha delimitado adecuadamente la diferencia entre asertividad y agresividad. En

¹²⁹ Recuperado el 10 de octubre de 2015 de http://www.larazon.com.ar/deportes/FIFA-Espana-Holanda-violenta-Mundial_0_155100096.html

cualquier caso, ¿cuáles son las causas del comportamiento asertivo o agresivo de algunos deportistas?

Además de las teorías generales de la agresión que hemos aplicado al contexto deportivo, Weinberg y Gould (2010) especifican que los deportistas se muestran especialmente agresivos por las siguientes causas: a) alguien ha sido agresivo con ellos previamente; b) han sido provocados por el adversario, c) quieren demostrar lo duros que son, d) creen que es parte de su función en el equipo y sienten la presión del grupo para ser agresivos, e) tienen tendencia a *satisfacer su ego* y tienen un bajo *desarrollo de la moral*.¹³⁰ Asimismo, Widmeyer y McGuire (1997) señalaron que cuanto más frecuentemente compiten dos equipos entre sí, es más probable que sean más agresivos.

El deporte competitivo se diferencia de otras actividades porque se desarrolla en presencia de seguidores y espectadores (de manera presencial o virtual). Ambos, son observadores pasivos que se identifican con su equipo de manera activa. Esta identificación e implicación en el deporte ha provocado que los aficionados y espectadores tengan comportamientos similares al de los propios atletas. Este hecho, ha suscitado recientemente el interés de los psicólogos, los cuales también han estudiado la agresión de los espectadores.

En primer lugar, los psicólogos se han preguntado si la teoría de la catarsis explicaba el comportamiento agresivo de los espectadores. Así, se comprobó que presenciar eventos deportivos no reducía los niveles de agresión; es más, en varias investigaciones pudo apreciarse que la visualización de algunos deportes de contacto violento incrementaba la disposición de los espectadores a comportarse agresivamente (e.g., Iso-Ahola y Hatfield, 1986; Wann, Schrader, y Carlson, 2000). En este sentido, Smith (1983, como se cita en Weinberg y Gould, 2014) señaló que los actos agresivos a

¹³⁰ Estos dos últimos determinantes serán tratados en los capítulos 6 y 7.

pequeña escala sobre el terreno (e.g., una pequeña tangana o discusiones con el árbitro) eran desencadenantes de la agresión de los espectadores o que estaban relacionados con la misma.

Otras explicaciones han señalado el influjo del alcohol, de la edad, del género o de la rivalidad entre los equipos (Weinberg y Gould, 2014). No obstante, para tratar de profundizar en el conocimiento de los procesos que operan entre los espectadores deportivos, nosotros hemos decidido centrar nuestra atención sobre las investigaciones que se han realizado con los atletas. De tal modo que, proponemos explorar el problema de la agresión de los espectadores deportivos con la ayuda de dos variables que todavía no han sido analizadas en este contexto: el funcionamiento moral y las meta-percepciones de orientación de meta de logro. Existe suficiente literatura que ha relacionado ambas cuestiones con las agresiones en el deporte (e.g., Bredemeier, 1994; Bredemeier y Shields, 1984b, 1986a, 1986b; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, 1987; Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003), por lo que creemos que esta línea de investigación puede proporcionar resultados significativos.

De manera análoga, también nos fijaremos en los estudios que han evidenciado un fuerte vínculo entre la atmósfera moral en la que se implican los deportistas y los actos agresivos que cometen. Por ejemplo, Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper (1986) observaron que la participación en actividades deportivas aumentaba la tendencia agresiva en el contexto deportivo y en la vida diaria. Posteriormente, Stephens y Bredemeier (1996) descubrieron que la agresividad de los deportistas estaba influenciada por las normas del equipo, por las percepciones de agresividad y por la figura del entrenador que consiente o apoya estas normas. Igualmente, Stephens (2001) observó que jugadoras juveniles de baloncesto tenían mayor tendencia a agredir cuando

percibían un comportamiento agresivo entre sus compañeros y cuando este era demandado por el entrenador. De esta manera, parece evidente que la atmósfera moral que crean entrenadores y compañeros influye sobre la agresividad de los deportistas. En este sentido, creemos que los medios de comunicación podrían ejercer una función similar entre los espectadores.

Por lo tanto, y con base en estos antecedentes, creemos que debe estudiarse las relaciones entre la implicación en el seguimiento del espectáculo deportivo a través de los medios de comunicación, el funcionamiento moral, la agresividad y las meta-percepciones de orientación de meta de los espectadores.

4.5.1 Razonamiento moral y agresión.

El razonamiento moral es una de las variables que se han relacionado con las agresiones en el deporte (e.g., Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier y Shields, 1984b; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, 1987; Bredemeier, Weiss, Shields, y Shewhuck, 1986; Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001; Silva, 1983). De hecho, la agresión es un tipo de comportamiento antisocial, por lo que podría ser considerada como un problema propio de la moral. Por este motivo, en el capítulo 7, que está dedicado al funcionamiento moral, se profundizará más sobre estas cuestiones. De modo que, en este apartado tan solo vamos a hacer un pequeño avance sobre la relación entre el razonamiento moral y el comportamiento agresivo que manifiestan algunos deportistas.

El razonamiento moral está relacionado con la percepción de legitimidad que un individuo confiere a una conducta agresiva (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987). Así, diversos estudios han señalado que es más probable que se produzcan comportamientos agresivos y antisociales en el deporte cuando los niveles de

razonamiento son bajos (e.g., Bredemeier y Shields, 1986a; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986). Asimismo, la práctica de deportes de contacto medio o alto se ha visto positivamente relacionada con menores niveles de madurez moral (e.g., Bredemeier y Shields, 1984a, 1986c; Hall, 1981).

En este sentido, Bredemeier y Shields (1986a) expresaron que aunque muchos deportistas condenan el comportamiento agresivo, dentro del contexto deportivo declaran su conveniencia. Y otros, directamente consideran que tales comportamientos son parte del juego (Romand, Pantaleon, y Cabagno, 2009) y legitiman las agresiones de tipo instrumental durante las competiciones (Stornes, 2001). Este esquema de pensamiento contradictorio, es conocido como *razonamiento del juego o moralidad entre paréntesis* (Bredemeier y Shields, 1986a). Asimismo, en personas no deportistas parece ocurrir algo similar, pues independientemente del razonamiento moral que tenga un individuo, este razonamiento se ve dramáticamente reducido dentro de un contexto deportivo (Gómez, 2007).

Otro de los factores que parecen influir en la relación *agresión - razonamiento moral* es la violación de las normas. En relación con la precepción de injusticia, se ha expuesto que el incumplimiento o la transgresión de normas es un factor socio-motivacional que puede conducir a reaccionar de manera agresiva.

Las normas tienen una cualidad moral prescriptiva y se refieren a obligaciones, derechos y privilegios que dirigen la conducta de los miembros de un grupo. Dentro del deporte, los participantes están sujetos al reglamento deportivo y a la normativa disciplinaria. Gracias a estas normas, se establece un marco común de reglas referentes a la relación entre los miembros y su actuación. La transgresión de estas normas conlleva una penalización previamente establecida y conocida por todos los participantes. Igualmente, las normas facilitan el conocimiento de aquellos

comportamientos que están y no están aceptados, aquellos que serán castigados o premiados, y de qué manera (e.g., propinar un puñetazo al adversario está permitido en boxeo pero no en fútbol).

La violación de las normas (e.g., fingir un penalti) puede generar sentimientos de ira, agresión y deseos de reparación de la injusticia. Sin embargo, tales sentimientos pueden desaparecer si se juzga que tal infracción está justificada. Por ejemplo, un espectador podría aceptar que un jugador de su equipo favorito cometa una falta peligrosa sobre un rival para intentar lesionarlo, y tener así, más posibilidades de ganar el partido. A este mecanismo se le conoce como *desconexión moral* (Bandura, 1991).

4.5.2 Motivación de logro y agresión.

La motivación de logro es otra de las variables que se han relacionado con la agresión de los deportistas (Weinberg y Gould, 2010). Este término hace referencia a los esfuerzos de una persona por dominar una tarea, sobresalir, superar obstáculos, rendir más que los demás y enorgullecerse de sus cualidades (Murray, 1938). Concretamente, este tipo de motivación establece la orientación de la persona hacia el esfuerzo por tener éxito en una tarea concreta, hacia la persistencia, y hacia la sensación de orgullo por las ejecuciones realizadas (Gill, 2000).

El interés de la motivación de logro en el contexto deportivo reside en su relación con la competitividad y el rendimiento. Martens (1976, como se cita en Weinberg y Gould, 2010) dice que la competitividad es una conducta de logro en un contexto competitivo, siendo la evaluación social un elemento clave de la misma.

Algunos autores han relacionado la competitividad con la agresión (e.g., Malianauskas, Dumciene, y Malnauskiene, 2014; Schuster, 1983; Worchel, Andreoli, y Folger, 1977). De tal modo que, se ha pensado que las teorías de la motivación de logro

(e.g., la teoría de la necesidad de logro, la teoría de la atribución, la teoría de las metas de logro...) podrían desvelar diversas claves para comprender mejor la agresión que sucede en el deporte.

Aunque no analizó directamente la agresión, Duda (1989) abordó por vez primera las relaciones entre las orientaciones motivacionales de la teoría de metas de logro y las actitudes hacia el deporte. Sus resultados mostraron que la orientación a la tarea (i.e., percibir que el éxito se consigue con actitudes de esfuerzo, de colaboración, de superación...) se correlacionaba negativamente con la realización de actos ilegales, y positivamente con las actitudes de *fair play* de los deportistas.

Posteriormente, Duda, Olson, y Templin (1991) utilizaron este descubrimiento para analizar las relaciones entre las conductas agresivas y la orientación de meta. Así, encontraron que aquellos jugadores de baloncesto que tenían mayor orientación al ego eran más susceptibles de realizar una acción antideportiva que implicara una lesión grave en el adversario. Estudios ulteriores han hallado idénticas relaciones en distintas disciplinas (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2007; Dun y Dun, 1999; Kavussanu, 2006; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001; Rascle y Coulomb, 2003; Sage y Kavussanu, 2007; Stephens y Bredemeier, 1996).

Por otro lado, la relación entre la orientación a la tarea y el comportamiento antisocial ha proporcionado resultados menos consistentes, y aunque esta relación suele ser negativa (e.g., Kavussanu, 2006; Sage y Kavussanu, 2007), no siempre ha sido estadísticamente significativa (e.g., Rascle y Coulomb, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

Finalmente, cabe destacar que la naturaleza u orientación de la competición también se ha relacionado con la agresión. Igual que ocurría con el razonamiento moral, se ha observado que los deportistas de alto nivel manifiestan actitudes agresivas y

violentas con más frecuencia que en los niveles menos exigentes (Rasclé, Coulomb, y Pfister, 1998). Asimismo, también tienden a comportarse más agresivamente y a considerar dichas conductas como más legítimas bajo circunstancias específicas, como por ejemplo, a) cuando el resultado está muy ajustado y faltan pocos minutos para el final del encuentro, b) para vengarse de un adversario que se comportó agresivamente en un momento anterior, o c) cuando una conducta agresiva puntual puede ayudar a ganar un campeonato (Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001). El problema que reside en estas pautas de conducta, es que se transmite un modelo violento y desadaptado dentro del deporte reglado, el cual es observado por los espectadores y por los deportistas más jóvenes.

En este sentido, Silva (1983) utilizó una muestra formada por atletas y no atletas ($N = 203$) para analizar el grado de aceptabilidad que le conferían a 12 imágenes que mostraban acciones antideportivas realizadas por jugadores de béisbol, baloncesto, fútbol americano, hockey sobre hielo y fútbol (entre las que se incluían conductas agresivas). Silva concluyó que los atletas que llevaban más tiempo participando en los niveles más competitivos conferían mayor legitimidad al comportamiento antisocial en el deporte, y achacó este resultado al proceso de socialización deportiva.

Se ha explicado que, cuando la orientación hacia una meta se dirige hacia el resultado (ego), los deportistas desarrollan un juego más tenso, donde según Pelegrín y Garcés de los Fayos (2007) se precipitan las jugadas y se disminuye la estrategia, resultando en el favorecimiento de un juego agresivo y poco deportivo (e.g., pegar, insultar, protestar, cometer faltas graves). Por el contrario, cuando la meta está orientada hacia la maestría (hacia la tarea o hacia uno mismo), los deportistas tienden a buscar la mejora de sus propias destrezas y habilidades, siendo el esfuerzo y el aprendizaje diario el que motiva a los deportistas. De modo que los deportistas orientados hacia el ego

tienden a preocuparse por demostrar y por comparar su habilidad con los demás, sintiendo el deseo de conseguir la victoria por encima de todo, por ello, es más probable que tenga juicios que consideren que el juego sucio, las trampas o las agresiones sean conductas lícitas si proporcionan victorias (Duda, Olson, y Templin, 1991).

4.5.3 Relaciones entre el clima motivacional y la agresión en el deporte.

En esta misma línea, otra fuente de estudios importantes ha analizado las relaciones entre el clima motivacional con el comportamiento agresivo y antisocial. El clima motivacional está relacionado con la orientación de metas correspondiente (Balaguer, Castillo, Duda, y García-Merita, 2011; Duda y Balaguer, 2007), de tal modo que, mientras los climas implicados en la tarea se asocian con objetivos de tareas, los implicados en el ego lo hacen con las metas de resultados (Duda y Hall, 2001). Así, diversas investigaciones también han encontrado relaciones positivas entre la percepción de un clima motivacional orientado hacia el ego con el comportamiento antisocial, agresivo y violento (e.g., Boixadós, Cruz, Torregrosa, y Valiente, 2004; Cecchini, González, López, y Brustad, 2005; Kavussanu y Spray, 2006; Miller, Roberts, y Ommundsen, 2005; Stornes y Ommundsen, 2004). Por ejemplo, Miller, Roberts, y Ommundsen (2005) analizaron el clima motivacional y la atmósfera que percibían 705 jóvenes futbolistas. Entre sus conclusiones destacaron que la implicación al ego se asociaba positivamente con el juicio, la intención y el desarrollo de comportamientos antisociales, así como con los actos agresivos y violentos. Por el contrario, observaron que el clima a la tarea se relacionaba negativamente con los aspectos antisociales (aunque no siempre de manera significativa).

En este sentido, varios trabajos han focalizado su atención sobre la figura del entrenador a la hora de propiciar un determinado clima motivacional entre los

deportistas (e.g., Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002; Ommundsen, Roberts, Lemyre, y Treasure, 2003; Tod y Hodge, 2001). Y así, diversos autores han resaltado la especial relevancia del clima motivacional en la predicción del comportamiento moral de los deportistas (e.g., Kavussanu, 2006; Stornes y Ommundsen, 2004).

Considerando todo lo dicho, creemos que puede ser interesante analizar el papel que desempeñan los medios de comunicación sobre las percepciones del clima motivacional que perciben los espectadores en el deporte de competición, así como las meta-percepciones de orientación de meta que tienen de los deportistas.

4.5.4 Impacto de la visualización de agresiones y conductas violentas en los medios de comunicación sobre los espectadores.

Se ha debatido durante décadas si los medios de comunicación tienen algún efecto sobre la salud psicológica de los jóvenes y adultos. Así, los resultados obtenidos de las investigaciones no siempre han sido consistentes (Ferguson, Colwell, Mlacic, Milas, y Miklousic, 2011).

Por un lado, un amplio cuerpo de trabajos ha indicado que la exposición a la violencia en la televisión es uno de los factores que contribuyen al desarrollo de la conducta agresiva (e.g., Boxer, Huesmann, Bushman, O'Brien, y Mocerri, 2009; Coker, Elliot, Schwebel, Windle, Toomey, Tortolero et al., 2015; Huesmann y Miller, 1994; Huesmann, Moise, y Podolski, 1997; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003; Levermore y Salisbury, 2009; Leyens Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993). Así, se ha sugerido que la violencia mostrada en los medios tiene efectos perjudiciales sobre los espectadores en general, pero sobre todo en los niños y adolescentes. De la misma manera, otros trabajos han demostrado que la exposición a este tipo de violencia en edades tempranas supone un mayor riesgo de

comportarse agresivamente en edades posteriores (Eron, Huesmann, Lefkowitz, y Walder, 1972; Huesmann, 1986; Huesmann y Eron, 1986; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003; Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, y Brock, 2002).

Por el contrario, otros han presenciado este punto de vista con escepticismo y dicen que no hay evidencias suficientes para afirmar con certeza que los medios de comunicación influyan en el comportamiento agresivo y violento de los espectadores (e.g., Ferguson y Kilburn, 2009; Glymour, Glymour, y Glymour, 2008; Kerr, 1999; Ramirez, 2007). De manera que sus defensores exponen que los estudios que han analizado estas relaciones solo han hallado evidencias de efectos pequeños que varían en tamaño, y que particularmente, cuando los análisis se limitan sólo a las medidas de agresión o violencia grave explican aproximadamente entre el 0% y 4% de la varianza (e.g., Ferguson y Kilburn, 2009; Sherry, 2007).

Puede apreciarse que, aunque la comunidad científica admite que las experiencias directas de agresiones y de violencia afectan negativamente a las personas en varios aspectos, no hay consenso sobre los efectos que subyacen en la exposición indirecta (e.g., a través de los medios de comunicación). En este sentido, los medios de comunicación actúan sobre la realidad social, promueven y difunden aspectos que regulan la vida de las personas, así como sus visiones del mundo. La televisión, la radio, el cine, la prensa e internet ofrecen al espectador un amplio abanico de episodios de agresiones, reales o ficticias que ilustran un variado repertorio de conductas antisociales. Asimismo, transmiten normas, valores y actitudes que promueven este tipo de comportamientos.

La televisión es un medio muy favorable para el aprendizaje por modelado e imitación. De manera que, la observación indirecta de agresiones puede promover el aprendizaje de comportamientos agresivos concretos, y consecuentemente, su posterior

materialización. Aunque es cierto que la televisión no es la causa de las agresiones, la exposición a las conductas agresivas que se emiten a través de ella pueden aumentar la probabilidad de que alguien se comporte agresivamente, o que sus agresiones sean más intensas (Cantor, 2002).

Por otra parte, la exposición continuada a la agresión puede producir una desensibilización emocional, la cual reduce la valoración del sufrimiento de las víctimas y de los actos agresivos en sí mismos. Se altera así la imagen de la realidad, pues el espectador percibe que la agresión es algo cotidiano, habitual, tolerado por la sociedad, normal y sin importancia; en ocasiones, incluso excitante y eficaz para las relaciones sociales.

Finalmente, otra consecuencia habitual es que los espectadores que presencian conductas agresivas con regularidad pueden desarrollar sentimientos hostiles hacia otros individuos. Aunque hay detractores que indican que son las personas hostiles las que se decantan por visualizar contenidos agresivos y violentos, Cantor (2002) argumenta que la investigación ha demostrado que la relación es bidireccional. Es decir, es cierto que las personas agresivas prefieren ver contenidos violentos, pero también es verdad que la visualización de dicha programación incrementa la agresividad de los espectadores (e.g., véase Zillmann y Weaver, 1999).

Un amplio cuerpo de investigaciones correlacionales ha revelado la existencia de relaciones positivas entre la exposición habitual a la agresión/violencia en los medios de comunicación y las conductas agresivas (Berkowitz, 1996; Ramírez, 2007). Investigaciones actuales de carácter transversal (e.g., Coker, Elliot, Schwebel, Windle, Toomey, Tortolero et al., 2015) y longitudinal (Gentile, Coyne, y Walsh, 2011) continúan ofreciendo resultados similares.

Por ejemplo, Gentile, Coyne, y Walsh (2011) señalan que el nivel de consumo de violencia en los medios de comunicación es un predictor de las agresiones verbales, del comportamiento agresivo, de la manifestación de agresiones físicas, y de un menor comportamiento prosocial en los escolares.

Igualmente, Coker et al. (2015) analizaron a 5147 niños y encontraron una asociación fuerte y persistente entre la exposición a la agresión/violencia en los medios de comunicación y la agresión física. Asimismo, dijeron que dicha asociación era tan fuerte como otros factores asociados a la agresión en niños (i.e., violencia del barrio de residencia, violencia doméstica, salud mental del niño y género masculino).

No obstante, las limitaciones de los modelos correlacionales no permiten establecer conclusiones causales. Por ello, para analizar la influencia del consumo de agresión y violencia en los medios de comunicación sobre la agresividad y la conducta agresiva se han diseñado diversos estudios experimentales que han sugerido que dicha exposición tiene efectos a corto (e.g., aumento de la excitación, de la ira, de la hostilidad, imitación inmediata) y largo plazo (i.e., aprendizaje, desarrollo de guiones agresivos, desensibilización social).

4.5.3.1 Efectos inmediatos o a corto plazo de la agresión divulgada a través de los medios de comunicación.

En las últimas cinco décadas, un cuerpo importante de investigaciones experimentales ha indicado que la visualización de imágenes de agresiones puede aumentar la probabilidad de comportarse agresivamente en un grado que oscila entre pequeño y moderado (e.g., Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz et al., 2003; Bandura, Ross, y Ross, 1963; Cook, Kestenbaum, Honaker, y

Anderson, 2000; Huesmann y Miller, 1994; Huesmann, Moise, y Podolski, 1997; Leyens Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993).

Por ejemplo, Liebert y Baron (1972) analizaron la tendencia que tenía un grupo de niños a mostrar actitudes de ayuda o de daño hacia sus iguales tras la visualización de escenas agresivas (i.e., serie televisiva “Los intocables”) y no agresivas (i.e., pruebas atléticas). Sus descubrimientos revelaron que aquellos que visionaron escenas agresivas mostraban más facilidad para comportarse agresivamente inmediatamente después de su visualización (i.e., apretaban con más frecuencia un botón que supuestamente producía quemaduras a otro niño). De igual manera, la mayoría de los estudios experimentales de laboratorio han demostrado que a corto plazo la agresión visualizada en los medios audiovisuales conduce a niveles de agresión mayor que el producido por imágenes de tipo control (Geen, 1990).

Estudios observacionales y longitudinales también han obtenido conclusiones similares. Por ejemplo, Leyens Parke, Camino, y Berkowitz (1975) contaron en su estudio con niños adolescentes residentes de una institución penal belga de menores. En una primera fase midieron la agresividad que mostraban los participantes hacia el resto de compañeros. Una semana después, comenzó la segunda fase en la que se formaron dos grupos aleatorios. Durante cinco días, un grupo visionó películas de naturaleza agresiva y el otro fue expuesto a películas no agresivas. Los investigadores volvieron a registrar la conducta de los niños, y por último, las acciones de los niños fueron observadas a diario durante la semana siguiente al visionado de las películas. Finalmente comprobaron que los jóvenes que vieron películas agresivas aumentaron la frecuencia de agresiones físicas por encima de sus registros iniciales. Asimismo, aquellos que vieron películas neutras redujeron o mantuvieron constante la frecuencia con que se agredían entre sí.

Zillmann (1993) también quiso estudiar la conducta hostil interpersonal. Para ello, hizo que los participantes visionaran películas violentas o neutras durante una semana. Acto seguido, cada participante fue provocado por un extraño. En una fase ulterior, los sujetos tuvieron la oportunidad de “vengarse” de esa persona, y descubrió que aquellos que habían estado expuestos a películas violentas respondían con mayor hostilidad que los que habían visto películas neutras.

Problemas en la recepción de señales impidieron que una pequeña región del norte de Canadá disfrutase de la televisión hasta 1973. Este inconveniente técnico fue aprovechado por Joy, Kimball, y Zabrack (1986), quienes en un interesante experimento natural longitudinal analizaron el impacto de la televisión en una población que no había tenido contacto con ella. Así, estos investigadores compararon el nivel de agresividad física (i.e., pegar, empujar y morder) y verbal de los niños de seis y siete años de una comunidad sin televisión, con el de los niños de dos áreas cercanas que sí tenían señal televisiva. Tras analizar los datos, observaron que los niños de las dos comunidades “control” (i.e., con señal televisiva) no cambiaron significativamente durante los dos años que duró el estudio. Por el contrario, en la comunidad “experimental” (i.e., con la señal televisiva recién instaurada), el nivel de agresión infantil aumentó en un 160% respecto al nivel registrado previamente a la introducción de la televisión.

Por lo tanto, varios diseños longitudinales también han apoyado la hipótesis de que la exposición habitual a la violencia mediática durante la infancia influye en el desarrollo de la conducta agresiva. No obstante, aunque parece existir dicho efecto causal, hay que señalar que la mayoría de experimentos se han llevado a cabo con niños. El efecto de la exposición de violencia en la población adulta apenas ha sido estudiada,

sin embargo, su efecto sobre el desencadenamiento de la conducta agresiva parece ser menos relevante que durante la infancia (Huesmann y Miller, 1994).

Se ha criticado el efecto pequeño-moderado de estos y otros estudios similares, de tal manera que algunos autores se han cuestionado si la metodología utilizada para establecer estas relaciones causales ha sido la adecuada para afirmar con certeza dicha conexión (e.g., Glymour, Glymour, y Glymour, 2008; Kerr, 1999; Ramírez, 2007). No obstante, debe señalarse que ni siquiera las pequeñas influencias deberían considerarse triviales, pues según los análisis estadísticos una minoría substancial de los jóvenes que presencian películas violentas podría mostrarse más violenta de lo normal (Wood, Wong, y Cachere, 1991). Así, Berkowitz (1996) dijo que debida a la enorme magnitud de la audiencia de los medios de comunicación, podríamos estar hablando de cientos de actos violentos “extras” cometidos en EEUU durante cada semana.

Se han dado algunas explicaciones sobre el porqué del efecto negativo a corto plazo de la visualización de imágenes agresivas y violentas. Una de ellas es el *concepto de cebado*, el cual sugiere que los individuos que ven este tipo de escenas, ya sean a través de un programa de televisión, una película o de un informativo, obtienen ideas (Berkowitz, 1996). Es decir, un estímulo determinado puede activar otras ideas, y seguidamente, materializar los pensamientos agresivos en acciones agresivas.

4.5.3.2 Influencia a largo plazo de la exposición repetida a la agresión divulgada a través de los medios de comunicación.

Como se dijo más arriba, estas investigaciones han generado algunas críticas. Por ejemplo, un meta-análisis de 23 estudios experimentales reflejó resultados inconsistentes en la relación causal entre exposición a la agresión y la ulterior conducta agresiva (Wood, Wong, y Cachere, 1991). Los mismos autores dicen que este tipo de

estudios suelen analizar los efectos a corto plazo, los cuales no permiten especular sin riesgo sobre cómo un pequeño cambio (i.e., el aumento temporal de la agresividad) puede irse acumulando a lo largo del tiempo hasta producir comportamientos agresivos y violentos en la edad adulta. En la misma línea de pensamiento, Ramírez (2007) dice que no hay teorías ni datos que apoyen de alguna manera que aquello que incrementa la agresión a corto plazo, lo haga también a largo plazo. Por ejemplo, explica que aunque se ha demostrado que la excitación tiende a aumentar la agresividad a corto plazo, no por ello tiene relación con los niveles generales de una agresividad más permanente.

En este sentido, Berkowitz (1996) dice que, aunque parece que los efectos generados ante la visualización de imágenes violentas tienden a desaparecer rápidamente, la influencia de la violencia retransmitida a través de los medios de comunicación no es siempre de corta duración. Así, cita el ejemplo de Robert Smith, asesino confeso que reconoció haber cometido sus crímenes tras inspirarse en los delitos de Speck y Whitman.¹³¹ La pregunta que se hace Berkowitz, es por qué las noticias de las barbaries de Speck y Whitman tuvieron un efecto tan duradero en el joven Smith.

El propio Berkowitz, se responde diciendo que posiblemente la tendencia agresiva de Smith se mantuvo viva gracias a las fantasías violentas periódicas que experimentaba con las prácticas de tiro (agresión simulada) hasta que llegó el momento de actuar. Así, vuelve a exponer que es poco probable que la agresión simulada produzca una reducción catártica de las urgencias violentas.

Aunque los medios de comunicación deben informar sobre los sucesos que ocurren en el mundo, es posible que sus métodos (i.e., el lenguaje, la recreación en la violencia) proporcionen ideas agresivas a personas violentas, colaborando así, a que mantengan activos sus pensamientos agresivos a lo largo del tiempo.

¹³¹ Robert Smith (18) esperó tres meses para matar a cuatro mujeres y a un niño en una escuela de belleza (Arizona). Richard Speck asesinó a ocho enfermeras en 1966 (Chicago), un mes después Charles Whitman ejecutó a 45 personas desde una torre en la universidad de Texas (Berkowitz, 1996).

De hecho, un amplio cuerpo de investigaciones longitudinales han hallado resultados que apoyan la tesis de que visualizar violencia en los medios facilita tendencias agresivas en edades adultas (e.g., Eron et al., 1972; Huesmann, 1986; Huesmann y Eron, 1986; Huesmann et al., 2003; Johnson et al., 2002). El problema de los estudios correlacionales es que no implican causalidad, es decir, tan válida puede ser la explicación de que los niños agresivos prefieren ver programación violenta, como que la programación violenta hace a los niños agresivos.

En este sentido, el estudio de Eron et al. (1972) citado más arriba es especialmente interesante porque fue pionero al sugerir que la frecuente exposición a la violencia televisada en edad infantil contribuía al desarrollo de patrones de comportamiento agresivo en edad adulta, los cuales eran independientes del nivel de agresividad de partida (i.e., cuando eran niños). Al igual que otras investigaciones, el equipo de investigación dirigido por Eron observó que los niños más agresivos eran aquellos que disfrutaban en mayor medida la programación violenta por televisión. No obstante, lo interesante de su trabajo, es que se percataron de que la preferencia por la programación violenta en televisión en edad infantil era un predictor significativo de la agresividad de los niños y niñas diez años después (incluso cuando el nivel inicial de agresividad era una constante estadística), sin embargo, el nivel de agresividad de partida no se mostró como un predictor de la preferencia del tipo de programación televisiva en la edad adulta.

Años más tarde, Huesmann y Eron (1986) quisieron comprobar si este descubrimiento sería replicado en otros países y culturas. Para ello, diseñaron un estudio similar en colaboración con psicólogos de Australia, Finlandia, Israel, Polonia y USA (en un suburbio de Chicago). Los nuevos datos confirmaron sus conclusiones y ofrecieron otras nuevas. Así, observaron que los niños más agresivos diferían de los

menos agresivos en que tendían: 1) a ver más televisión en general, 2) a preferir programación violenta, 3) a identificarse más con los personajes y 4) a pensar que las acciones visualizadas en televisión eran más reales.

Los hallazgos de estos, y otros estudios más novedosos que han obtenido conclusiones similares (e.g., Gentile, Coyne, y Walsh, 2001; Verlinden, Tiemeier, Veenstra, Mieloo, Jansen, Jaddoe et al., 2014), parecen apoyar la hipótesis de que la exposición repetida a la violencia televisiva no produce beneficios sociales sino que puede colaborar en la formación de modos antisociales de conducta.

Sin embargo, se necesitan investigaciones adicionales para aclarar los procesos psicológicos que subyacen a esta relación causal. Recientemente, se ha dirigido la atención sobre la posibilidad de examinar si las distorsiones cognitivas median la relación entre el disfrute de los medios violentos y la frecuencia en la que las personas están expuestas a los medios violentos (Richmond y Wilson, 2008). En este sentido, la investigación sobre la influencia de los medios de comunicación ha evolucionado desde una perspectiva unidimensional, donde el estudio de la influencia se centraba principalmente en su efecto directo sobre el comportamiento, a una perspectiva más compleja y multidimensional, siendo las cogniciones del perceptor cada vez más importantes (Orue y Calvete, 2012).

4.5.3.3 El consumo de programación deportiva a través de los medios de comunicación y la agresividad de los espectadores.

Berkowitz (1996) expuso que las películas violentas y las noticias de agresiones pueden inducir a algunos espectadores a mostrarse violentos. ¿Podríamos hacer la misma afirmación sobre los efectos de ver noticias o programación deportiva? En este sentido, el papel de los medios de comunicación en el desarrollo de la agresión en el

deporte ha generado un amplio debate (e.g., Kerr, 1999; Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer y Duda, 1997).

Los espacios de información deportiva sobre fútbol muestran con demasiada frecuencia jugadas agresivas y peligrosas; disputas y reyertas entre jugadores y entrenadores; agresiones dentro y fuera de los terrenos de juego; aficionados que lanzan objetos al campo, que insultan, que agreden a jugadores, árbitros u otros aficionados. Incluso, se pueden ver agresiones e insultos entre los colaboradores de los programas de pseudoperiodismo deportivo.¹³² De manera que, es posible que una continua exposición a este tipo de contenidos aumente las inclinaciones agresivas de algunos espectadores.

Esto no quiere decir que la visualización de estas imágenes sean la causa de la violencia en el deporte, más bien, se debate si estar expuesto a este tipo de imágenes continuamente contribuye a aumentar la probabilidad de que alguien cometa un acto similar, o si las agresiones perpetradas por algunas personas pudieran ser más severas. Las imágenes de contenido agresivo y violento que consiguen los medios de comunicación son utilizadas en repetidas ocasiones (Gómez, 2007). Así, varios autores han alertado que la exposición continuada a las agresiones puede provocar que los jóvenes adultos consideren que el mundo es hostil, y por lo tanto, que consideren que la agresión es normal, aceptable y que es una alternativa válida para solucionar los problemas (Bushman y Huesmann, 2001).

Paradójicamente, la frecuente exposición a actos agresivos preocupa incluso a los periodistas deportivos. Sin embargo, no parecen darse cuenta de que ellos mismos no están contribuyendo precisamente a reducir el impacto de este problema. Véase por ejemplo un párrafo escrito por Palomo (2014, 3 de diciembre) en un reportaje de la web de la sección de deportes del informativo de la cadena cuatro:

¹³² Programas clasificados según las características descritas por Paniagua (2006).

Por supuesto que esos jugadores, cuyas actitudes violentas se producen en el fragor del partido, no son, en ningún caso, los primeros responsables del ambiente agresivo que a menudo reina en los estadios. Pero, ¿en qué medida contribuyen a encender el ánimo de las gradas esos gestos o agresiones entre profesionales?

El autor se pregunta el efecto que puede tener el comportamiento agresivo y violento de los deportistas, sin embargo, no advierte el potencial efecto que de su propia labor, que en este caso concreto, se basaba en recopilar y comentar las peores agresiones que fueron protagonizadas por futbolistas en el año 2014 (véase Figura 4.20). Además, es bastante probable que dichas agresiones ya hubieran sido exhibidas reiteradamente durante los días posteriores a su perpetración. Pese a todo, el reciente fallecimiento de un aficionado ultra del deportivo de la Coruña en una multitudinaria pelea motivó que estas imágenes se recuperasen de los archivos, y se exhibieran una vez más.



Figura 4.20. Captura de un reportaje de la página web de deportes cuatro (Palomo, 2014, 3 de diciembre).

Por lo tanto, nos preguntamos exactamente lo mismo que el periodista, pero con un matiz, ¿en qué medida contribuyen a encender el ánimo de las gradas la constante repetición de imágenes y videos con gestos o agresiones entre profesionales? De no ser

por los medios de comunicación, el comportamiento de los deportistas tan solo podría ser visto por los espectadores que acuden al estadio. Sin embargo, gracias a la televisión, muchos más espectadores pueden observar esos comportamientos de manera virtual. Comportamientos que son repetidos varias veces durante la retransmisión del encuentro y durante los días posteriores en los informativos y programas deportivos. Además, con la irrupción de internet, estas imágenes pueden ser vistas en cualquier momento y tantas veces se desee en las propias páginas web de las cadenas televisivas.

Por ejemplo, en el sitio web de deportes cuatro descubrimos un enlace que dirigía a un archivo de noticias relacionadas con la violencia. Tras acceder al contenido, tuvimos acceso a una preocupante cantidad de noticias relacionadas con agresiones producidas en el entorno futbolístico. Dentro de esta sección, se expone nuevamente el vídeo que hemos mencionado más arriba. Sin embargo, en esta esta ocasión, el rótulo del vídeo decía: “Algunas de las peores agresiones en los terrenos de juego en lo que va de año” (cuatro.com, 2014, 3 de diciembre). En el encabezado se podía leer: “la frecuente actitud violenta de los jugadores no ayuda”, y se une a la queja de Palomo (2014, 3 de diciembre), quien afirmaba que los profesionales del fútbol deberían ser ejemplo de deportividad, y sin embargo, en ocasiones son todo lo contrario. Asimismo, este periodista reconoció que el fin de la violencia entre jugadores no acabaría con la violencia en el fútbol, pero que sería una piedra más en la lucha para conseguirlo. De nuevo, volvemos a preguntarnos si de igual manera, la frecuente retransmisión de estas agresiones a través de reportajes como el suyo es de alguna ayuda, y si los medios podrían contribuir a ayudar en la reducción de la violencia en el deporte. Reconocemos que es poco probable que el fin de la retransmisión de la violencia en los medios de comunicación acabe con la violencia en el fútbol, pero como el propio Palomo dice, sería una ayuda más.

4.5.3.3.1 Investigaciones empíricas sobre el consumo de programación deportiva y agresión.

En un estudio se expuso que el deporte, y concretamente el fútbol, correspondía con el segundo bloque donde se emitía un mayor nivel de imágenes de contenido violento en una cadena de televisión española (Clemente y Vidal-Vázquez, 1997, como se cita en Urra, 1998). En este sentido, Berkowitz (1996) dice que hay quien piensa que la visualización de deportes de contacto (e.g., fútbol, rugby, boxeo...) puede tener las mismas consecuencias que ver películas, programas o informativos con contenido violento. Si esto fuera cierto, el problema sería incluso más grave, pues el alcance mediático que tienen los deportes, y sobre todo el fútbol, supera con creces el de cualquier otro espectáculo o evento.

A este respecto, surge un importante cuerpo de estudios a partir de los años 70 (e.g., Arms, Russell, y Sandilands, 1979; J. H. Goldstein y Arms, 1971; Russell, di Lullo, y di Lullo, 1988; Turner, 1970). Por ejemplo, Turner (1970) observó que los espectadores de partidos de baloncesto y de fútbol americano incrementaban sus niveles de agresión después de presenciar el evento, sin embargo, los que visualizaron lucha libre mostraron una reducción. Asimismo, Kingsmore (1970, como se cita en Sewell, Watkins, y Griffin, 2012) reportó resultados similares con espectadores de baloncesto y de lucha libre. De manera que, tanto los hallazgos de Turner, como los de Kingsmore expusieron efectos contradictorios entre un deporte agresivo por antonomasia (i.e., lucha libre) y otros deportes que a priori emanarían menos señales agresivas.

Por su parte, J. H. Goldstein y Arms (1971) evaluaron los niveles de hostilidad previos y posteriores a la visualización de un evento gimnástico y de un partido de fútbol americano. Descubrieron que los espectadores del evento gimnástico no tuvieron ninguna variación significativa, sin embargo, quienes presenciaron el partido de fútbol

americano experimentaron un aumento significativo en los niveles de hostilidad, los cuales no mostraron ninguna interacción con el resultado del encuentro (i.e., victoria o derrota de su equipo favorito). Estos resultados fueron confirmados en diversos países y en distintos deportes de contacto medio y alto (J. H. Goldstein, 2012).

Igualmente, Arms, Russell, y Sandilands (1979), hallaron incrementos en la agresividad de los espectadores de hockey y de un combate de lucha, pero no en los aficionados que presenciaron una competición de natación. Sus conclusiones revelaban resultados aparentemente firmes con los deportes colectivos de contacto, pero a diferencia de lo hallado por Turner (1970) y Kingsmore (1970, como se cita en Sewell et al., 2012), los espectadores de la lucha libre sí que aumentaron su agresividad.

El aumento de la agresividad tras visualizar partidos de hockey había proporcionado resultados consistentes, así que Russell, di Lullo, y di Lullo (1988) se preguntaron si habría alguna diferencia entre observar en el propio deporte acciones agresivas y no agresivas. Para ello, analizaron el comportamiento de 66 estudiantes varones universitarios que fueron divididos en grupos que visualizaron: a) escenas agresivas, b) no agresivas y c) ningún tipo de escena (i.e., grupo control). Previamente a la exposición de las imágenes, un cómplice de los investigadores debía provocarles, o por el contrario, tratarles amablemente. Tras el experimento, los investigadores comprobaron que todos aquellos que habían visualizado imágenes agresivas de hockey (i.e. tanto los sujetos previamente provocados como los no provocados) aumentaron sus niveles de agresividad. Sin embargo, aunque los sujetos provocados se mostraron más agresivos que los no provocados, solo los *provocados* que vieron las imágenes agresivas se “vengaron” de su provocador.

Las investigaciones más recientes han abandonado parcialmente el estudio de estas relaciones y tratan de buscar otras causas subyacentes. Sin embargo, siguen

mostrando patrones similares en cuanto al consumo de programación deportiva a través de los medios de comunicación. Por ejemplo, Brady (2007) encontró que los estudiantes universitarios varones que dedicaban más tiempo a ver deportes de contacto (e.g., fútbol, hockey) por televisión mostraban actitudes más favorables hacia diferentes formas de agresión institucional.

Por otro lado, Bakker, Whiting, y Van Der Brug (1993) exponen que este tipo de estudios no proporcionan evidencias que apoyen una relación causal entre la visualización de una competición deportiva y el incremento de la agresión de los espectadores. Dicen que es probable que visualizar acciones agresivas en un deporte refuerce la disposición de los espectadores a mostrarse agresivos, pero asimismo no puede afirmarse que su visionado genere conductas violentas en los espectadores.

En este sentido, cierto es que el deporte *per se* no debería ser considerado como un estímulo agresivo, sin embargo, es razonable pensar que otros factores pueden influir sobre la percepción de que se está observando un espectáculo agresivo (e.g., la interpretación de la motivación de los atletas, el clima motivacional en el que se desenvuelve el deporte, la identificación del espectador).

Berkowitz y Alioto (1973) analizaron experimentalmente el efecto de las percepciones que tenían los espectadores de deportes con su posterior comportamiento agresivo. En una primera fase, todos los participantes fueron insultados por un colaborador, acto seguido fueron divididos en dos grupos que vieron las mismas imágenes procedentes de dos eventos deportivos (i.e., un partido de fútbol y un combate de boxeo). A los sujetos de uno de los dos grupos se les indujo la idea de que los atletas eran duros rivales que trataban de herirse mutuamente. Por el contrario, en el otro grupo pensaron que estaban visualizando una competición donde los deportistas iban a desarrollar su labor profesional sin ningún tipo de emoción. De esta manera, solo los

sujetos del primer grupo percibieron agresividad en los eventos. En una segunda fase, todos los participantes creyeron tener la oportunidad de aplicar descargas eléctricas al colaborador que les había insultado anteriormente. Así, se observó que los sujetos del primer grupo (i.e., competición “agresiva”) fueron más punitivos que los sujetos del otro grupo.

De esta manera, Berkowitz y Alioto (1973) concluyeron que las interpretaciones de los espectadores pueden mediar entre las escenas observadas y las reacciones agresivas. Esta relación sugiere que si los individuos interpretan que el deporte no es un espectáculo agresivo, es menos probable que experimenten pensamientos agresivos durante su visualización. Por el contrario, si creen que van a presenciar un evento agresivo, se activarán ideas relacionadas con la agresión y estarán más predispuestos a comportarse de manera antisocial.

Este descubrimiento destaca la importancia que radica en el tratamiento de la información y en la forma de promocionar algunos partidos de fútbol. Sin embargo, es una práctica bastante habitual que en los días previos a una competición importante se recuerden y se re-retransmitan las faltas más peligrosas que se cometieron en los encuentros previos, las disputas, las polémicas, las decisiones arbitrales erróneas, los encontronazos (e.g., véase Figura 2.6). Esta avalancha de imágenes podrían pre-activar pensamientos o emociones agresivas en los espectadores que van a presenciar un espectáculo que ya no es un elemento neutro.

Del mismo modo, consumir este tipo de contenidos de manera frecuente puede facilitar el aprendizaje de guiones agresivos (Huesmann, 1986), y como consecuencia, las personas pueden concebir la agresión como algo normal y apropiado en determinadas situaciones sociales. En este sentido, los niños parecen ser especialmente propensos a adquirir dichos guiones si prestan mucha atención a la agresión divulgada,

y sobre todo, si sus seres cercanos no les advierten que las agresiones son conductas indeseables. Además, si observan que las personas de su alrededor se comportan con agresividad (e.g., un familiar que insulta al árbitro o a los jugadores), la probabilidad de adoptar conductas similares se hace aún mayor. Por lo tanto, progenitores, educadores y medios de comunicación deberían participar proactivamente en la solución de este grave problema social. De hecho, los medios de comunicación tienen la posibilidad de difundir mensajes que reduzcan las inclinaciones agresivas. Por ejemplo, como consecuencia del fallecimiento del ultra del deportivo de la Coruña, y tras la elaboración de las nuevas normas antiviolencia, el Real Madrid localizó y expulsó en diciembre de 2014 a 17 personas que iniciaron insultos contra el jugador del Barcelona Lionel Messi (Castelao, 2014, 7 de diciembre). Si este tipo de noticias se difunden con mayor intensidad, quizás, muchos espectadores se vean menos protegidos por la masa y decidan desistir en este tipo de comportamientos. En este sentido, se echa en falta mayor difusión mediática de las denuncias y sanciones que tramita anualmente la comisión antiviolencia (e.g., 1384 en el fútbol durante la temporada 2013-2014).

Resumiendo, y de acuerdo con las investigaciones existentes, la exhibición reiterada de actos agresivos y violentos en los programas deportivos parece facilitar el cebado de los espectadores (Berkowitz, 1996). Asimismo, podrían favorecer que se creen o se mantengan guiones en la memoria de los aficionados, los cuales pueden ser “activados” en momentos posteriores (Huesmann, 1986). Las señales situacionales que hacen recordar escenas de violencia previamente vista, leída o escuchada, pueden por tanto, despertar las cogniciones e impulsos que de alguna manera están relacionados con la agresión (Berkowitz, 1996). Además, la probabilidad de que se produzca un comportamiento agresivo aumenta si el espectador: a) percibe hostilidad o considera que las agresiones visualizadas son reales, b) si no observa que dichas conductas sean

castigadas o que produzcan consecuencias adversas para el agresor y, c) si se identifica con los agresores o considera que la agresión está justificada.

Finalmente, queremos citar una de las conclusiones de la Comisión Nacional sobre las Causas y Prevención de la Violencia en 1969: “El entretenimiento de la televisión basado en la violencia puede ser efectivo desde el punto de vista mercantil, pero es una forma pésima de servir a la civilización” (como se cita en Berkowitz, 1996, p. 256).

4.5.5 Explicaciones específicas de la agresión en los espectadores de fútbol.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, los espectadores de fútbol no deberían considerarse como receptores pasivos y uniformes de la información que reciben. Al igual que los deportistas, sus acciones agresivas han sido clasificadas principalmente como hostiles o instrumentales (Bredemeier, 1994; Wann, 1997). De la misma manera, las primeras implican acciones con la única intención de dañar a otra persona. Por su parte, las instrumentales se refieren al daño que se causa a otra persona para conseguir un objetivo. Es decir, el daño no es el propósito sino el medio. Todavía se desconoce si la conducta agresiva de los aficionados de fútbol es explicada por la hipótesis de selección (i.e., una persona previamente agresiva se decanta por ver fútbol) o del desarrollo (i.e., el consumo de fútbol hace a las personas más agresivas). Por otro lado, entre los aficionados ultras y los más violentos parece más probable que sea el fútbol *per se* quien les ha atraído (i.e., hipótesis de selección), la pregunta que nos planteamos en este caso es ¿por qué eligieron el fútbol?¹³³

¹³³ Si bien es cierto que para tratar de responder a esta pregunta deben tenerse en cuenta distintas variables, en el capítulo 5 se expone el papel que desempeñaron los medios de comunicación en el desarrollo del fenómeno *hooligan*.

4.5.5.1 Pertenencia a un grupo.

A menudo, los espectadores de fútbol exhiben actitudes y comportamientos agresivos en los estadios o en los lugares donde visualizan los partidos (i.e., en su propia casa, en los bares, pantallas gigantes). Aunque no sean personas agresivas, muchas muestran conductas irrespetuosas, insensibles, desconsideradas, descorteses o peligrosas hacia aficionados, deportistas, entrenadores, presidentes.... A lo largo de la fundamentación de esta tesis se exponen algunos ejemplos. No obstante, es necesario advertir que no todos los aficionados actúan de tal modo. Pelegrín y sus colaboradores (2005, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007) contrastaron que los integrantes de las “peñas deportivas” tienen mayor tendencia a manifestar actitudes y comportamientos antideportivos, agresivos y violentos en los eventos deportivos que aquellos que no pertenecen a una “peña deportiva”. En este sentido, es interesante comprender por qué un aficionado decide integrarse en una “peña futbolística”.

El primer factor socializador se encuentra en familiares y amigos. Un niño o niña que acude a un campo de fútbol (sea a nivel profesional o de deporte base) tiene una elevada probabilidad de presenciar pautas de conducta inapropiadas. Si como jugador o espectador, observa que los espectadores, y especialmente sus familiares, insultan al árbitro o se comportan de manera agresiva, es más factible que imiten tales acciones. Una vez el joven se hace adulto, corre el riesgo de convertirse en un nuevo modelo para las nuevas generaciones. Si además ha aprendido a disfrutar de esta forma, tratará de buscar un grupo de iguales que refuercen estas actitudes.

Según la conocida pirámide de las emociones de Maslow (1975), las personas tienen la necesidad de pertenecer y establecer vínculos con otras. Este sentimiento es un factor clave en el desarrollo psicosocial e influye de manera decisiva en la conducta de las personas que pasan a formar parte de un grupo, a actuar en su nombre o a

representarlo ante otros agentes. Así, cuando los miembros de un grupo actúan como representantes, son conscientes de que deben defender el interés grupal y que su comportamiento está respaldado por los demás integrantes, algo que no ocurriría si actuarán en su propia representación.

En el estudio de las causas por las que los individuos se sienten atraídos por un grupo destacan el interés por los propios miembros, las actividades que realizan, los objetivos, las recompensas, la seguridad que proporciona. Según Janis (1972), el pensamiento individual se transforma en un pensamiento colectivo que consiste en sobreestimar al grupo (i.e., se cree que no puede fracasar), en la cerrazón mental (i.e., tendencia a desestimar opiniones contrarias al grupo) y en inclinaciones ideológicas uniformes (i.e., autocensura de los comportamientos y pensamientos contrarios a los objetivos del grupo).

Al hablar del sentimiento de pertenencia al grupo en el contexto del fútbol podemos diferenciar un gran grupo (i.e., todos los aficionados, o los aficionados de una selección o equipo) o un pequeño grupo (i.e., una peña deportiva, un grupo ultra).

Shank (2002) investigó el desarrollo de los modelos de comprensión del espectador deportivo como consumidor, y en su obra representa innumerables factores que influyen la asistencia a espectáculos deportivos. Por un lado, señala factores motivacionales como el refuerzo de la autoestima, diversión, entretenimiento, liberación de stress, valor económico, valor estético de la modalidad, sentimiento de pertenencia o vínculos familiares. Por otro lado, señala factores de atracción del partido, factores económicos y demográficos, competencia, así como condiciones y localización del recinto deportivo.

Por lo tanto, parece que varios de los motivos que incitan a seguir el fútbol en directo y/o a través de los medios de comunicación interactúan con la búsqueda de

pertenencia a un grupo. Para ser un miembro, es necesario seguir las pautas de comportamiento que establece el propio grupo o sus líderes (e.g., estar informado de las noticias deportivas para tener tema de conversación o manifestar comportamientos agresivos). Conseguir ser aceptado refuerza la autoestima de las personas. Hay que apuntar, que en su versión más extrema, miembros de grupos ultras han declarado sentirse poderosos, y muchos de ellos dicen que pasaron de tener miedo a infundirlo (Salas, 2014, 6 de diciembre).

Una vez, se convierten en miembros de un grupo es importante que se identifiquen como tal, y en este sentido, el valor estético cumple un objetivo crucial (e.g., llevar los colores del club, banderas, bufandas, o la indumentaria característica de algunos grupos ultras que están asociados con el movimiento neonazi).¹³⁴

Asimismo, pertenecer a un grupo proporciona liberación de stress, diversión y entretenimiento. Los aficionados al fútbol tienden a reunirse para ver los partidos o para celebrar los éxitos. Como consecuencia, es más fácil que el comportamiento se contagie y se retroalimente.¹³⁵

Según la teoría de la facilitación social de Allport (1924), un espectador que está en un grupo se comporta de manera diferente a que si está solo. Dice que es debido a que el comportamiento de un individuo se ve impulsado por la presencia de otros que efectúan la misma tarea. Por ejemplo, si un aficionado observa que los espectadores que tiene a su alrededor exteriorizan diferentes formas de agresión verbal y/o física hacia los jugadores o el árbitro,¹³⁶ es más probable que actúe de igual modo. Así, la masa encuentra en la colectividad una sensación de anonimato por la que los miembros dejan de comportarse como lo harían individualmente y encuentran un pretexto para expresar

¹³⁴ Antonio Salas desveló que algunos miembros de los grupos ultra se visten de manera diferente para no ser identificados como tal y poder actuar por sorpresa en algunas ocasiones (Salas, 2010).

¹³⁵ Recuérdese la teoría del contagio.

¹³⁶ Este efecto se intensifica con el hecho de que si nadie recrimina dicho comportamiento, se interpreta que es una conducta socialmente aprobada (Noelle-Neumann, 1995).

“legítimamente” insultos, amenazas y agresiones (que se mantendrían inhibidas en otros contextos), facilitando así una hipotética liberación de stress o catarsis. A este respecto, es interesante mencionar el estudio anteriormente citado de Pelegrín et al. (2005, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007), donde señalaron que uno de los motivos de hombres y mujeres para pertenecer a una “peña de fútbol” era poder expresar una mayor agresividad, siendo los varones quienes encontraron mayor diversión en la observación de gritos e insultos hacia árbitros y jugadores.

4.5.5.2 La identificación con su equipo.

Otra de las explicaciones dadas para entender por qué el espectáculo deportivo es un aliado de los comportamientos agresivos de los espectadores es el fenómeno de *identificación* con el equipo, el cual es definido por Wann (1997) como “la conexión psicológica de un aficionado con un equipo” (p. 597). La identificación es un potente predictor del seguimiento y de la visualización de acontecimientos relacionados con un equipo concreto (Wann, Grieve, Patridge, Zaplac, y Parker, 2013).

Los aficionados altamente identificados con un equipo particular son más propensos a visualizar partidos en persona o a través de los medios, a pagar mayores cantidades de dinero por las entradas, a gastar más en *merchandising* especializado y a permanecer leales a su equipo durante los periodos “más oscuros” (Laverie y Arnet, 2000). Asimismo, Wann y sus colaboradores están convencidos de que también es el mayor predictor de la agresión de los aficionados (Wann, 2005; Wann, Carlson, y Schrader, 1999; Wann, Haynes, Mclean, y Pullen, 2003; Wann, Peterson, Cothran, y Dykes, 1999).

Los individuos altamente identificados con su equipo experimentan grandes dosis de excitación y ansiedad durante los eventos deportivos (Branscombe y Wann,

1992; Russell, 1981), asimismo, también consideran las derrotas de “sus” jugadores como propias. Consecuentemente, sus acciones son especialmente intensas, y entre ellas, preocupa especialmente la agresión. Como ocurre entre los atletas, esta puede ser hostil (e.g., deseo de hacer daño al aficionado o jugador rival) o instrumental (e.g., descalificar o intimidar a jugadores o entrenadores rivales para que se desconcentren y bajen su rendimiento, distraer o presionar al árbitro para que pite a favor de su equipo).

Varios estudios han indicado que los espectadores altamente identificados con su equipo tienen mayores inclinaciones hacia la agresión hostil e instrumental (Wann et al., 1999; Wann et al., 2003), siendo particularmente probable que cometan agresiones contra los aficionados rivales (Cikara, Botvinivk, y Fiske, 2011). Este tipo de aficionados sienten que pueden ayudar indirectamente a sus jugadores, y para ello, focalizan las agresiones contra los adversarios en un intento de distraerles para que tengan un peor rendimiento deportivo (End y Foster, 2010). No obstante, Wann (2005) puntualiza que la agresión instrumental de los aficionados no siempre es para ayudar a su equipo, sino que a veces puede ser para restaurar su propia salud psicológica (i.e., catarsis). Finalmente, y a diferencia de los deportistas, los aficionados también pueden participar en lo que se ha denominado disturbios deportivos, y que en algunas ocasiones son el resultado de expresar las emociones ligadas al resultado de una competición (e.g., ira tras la derrota o euforia después de ganar como se representa en la Figura 4.7).

Por su parte, los aficionados con bajos niveles de identificación tienden a distanciarse del equipo, y según dice Wann (2005), de esta manera logran proteger su salud mental. Por el contrario, los altamente identificados no son capaces de dissociar sus emociones del equipo porque su función como seguidor es esencial en su identidad personal. Como resultado, su autoestima social o grupal es disminuida, resultando en un estado psicológico desagradable. A menudo, este tipo de personas tratan de humillar y

agredir a los demás (e.g., árbitro, jugadores y aficionados rivales) en un intento por restaurar su autoestima. En este sentido, es interesante recordar que los miembros de grupos ultra manifiestan sentir poder, y que muchos, reconocen haber dejado de sentir temor para producirlo en los demás (Salas, 2014, 6 de diciembre). No obstante, veremos más adelante que en el caso de este tipo de “aficionados”, parece que los miembros se identifican más con el propio grupo y sus ideales que con el equipo deportivo al que dicen representar.

Este mismo proceso también está presente en el deporte base. Es desalentador que los padres/madres de los jóvenes deportistas muestren conductas agresivas en los eventos deportivos infantiles, a pesar de ello, Wann (2005) menciona que más del 80% de los padres y madres han sido testigos de acciones violentas, y que por lo menos el 80% ha sido objeto de algún tipo de acto violento o abusivo. Diversas investigaciones han mostrado que la alta identificación (en este caso con el equipo de su hijo/a) es la causa más común del comportamiento agresivo de los padres (Wann, 2005). En un estudio reciente, Wann, Belva, Armstrong, Weaver, y Ladd (2015) examinaron dicha asociación en una muestra de 80 espectadores de béisbol infantil. Tras efectuar dos análisis de regresión lineal concluyeron que la identificación era un predictor de la intención de agredir verbalmente (aunque no físicamente) a otros espectadores, a los árbitros, e incluso a los propios hijos.¹³⁷ Otra de las explicaciones que se han propuesto sugiere que los familiares tienden a involucrarse tan intensamente porque pretenden otorgar algún tipo de ventaja a sus hijos con la esperanza de que su potencial deportivo sea meritorio de una beca universitaria o contrato profesional. Wann (2005) dice que esta hipótesis es conocida como la teoría jackpot (*jackpot theory*).

¹³⁷ Los investigadores diseñaron dos modelos de regresión lineal, uno para predecir la probabilidad de cometer una agresión verbal, y otro para la agresión física. En ambos, las variables independientes fueron: el género, la identificación con el equipo, la venganza, la ira y la hostilidad.

Finalmente, los más jóvenes también responden al proceso de identificación, y muchos estudios han mostrado que los niños tienen mayores inclinaciones agresivas cuanto más se identifican con el agresor (Ramírez, 2007). De la misma manera que altos niveles de identificación con los personajes de una película violenta corresponden con una mayor identificación de su conducta y mayor disponibilidad para imitarla, el comportamiento de los futbolistas también es potencialmente imitable. Los jugadores de fútbol son considerados por muchos jóvenes aficionados (y no tan jóvenes) como héroes o ídolos. Son modelos con características envidiadas (y/u odiadas) por los aficionados. De tal manera que si un niño se acostumbra a observar a través de los medios de comunicación que los deportistas se comportan de manera agresiva y violenta (que además son agresiones reales) tenderá a imitar dichos comportamientos en mayor medida según el grado de identificación que tenga con dicho jugador.

Este proceso tiene lugar porque la identificación de los espectadores con los atletas o con el equipo también afecta al grado en que los comportamientos deportivos o antideportivos influyen sobre los observadores. Igual que ocurre con los espectadores de películas, al identificarse con uno de los jugadores, un aficionado podría imaginarse que el mismo es esa persona. En consecuencia, reaccionaría emocionalmente ante cualquier cosa que le suceda al deportista (o al equipo). Así, si el jugador o el conjunto de jugadores muestran conductas agresivas, el propio espectador se imaginará agrediendo a otros individuos. Es decir, la violencia presenciada puede activar fácilmente una amplia gama de ideas y de tendencias agresivas.

Para ilustrar esta idea, sírvase como ejemplo anecdótico la similitud observada entre el comportamiento de los jugadores y de los seguidores de un equipo inglés que fue famoso por sus éxitos deportivos, pero también por su forma de jugar agresiva y violenta, el Leeds United AFC.

4.5.5.2.1 *Dirty Leeds* y, por consiguiente, ¿*dirty fans*?

El Leeds United A.F.C. es un equipo del norte de Inglaterra que en las décadas de 1960 y 1970 dominó el fútbol inglés. Sin embargo, también ha pasado a la posteridad porque sus jugadores jugaban de manera especialmente antideportiva. Tal era su fama que fueron etiquetados por los medios de comunicación y por los aficionados de otros clubes como el *Dirty Leeds*¹³⁸ (Edwards y Starmore, 2014).

Esta peculiar forma de jugar fue atribuida a las órdenes del entrenador Donald George Revie. Este exjugador del propio club propició el periodo deportivo más exitoso de la historia de esta institución, sin embargo, parece ser que lo hizo de una forma tan antideportiva, que dicha fama también fue legada a la historia del club. Con el tiempo, las batallas (literalmente hablando) que libraban los jugadores en el campo llegaron a trasladarse a las calles, convirtiendo a los años posteriores en el periodo más oscuro del fútbol inglés. Según la teoría del aprendizaje social y el fenómeno de la identificación, es probable que estos jugadores que exhibían conductas agresivas y violentas fuesen modelos para sus seguidores, quienes al experimentar sensaciones similares tendiesen a reproducir el comportamiento que observaban semanalmente en los terrenos de juego. Aunque los espectadores no se enfrentaban al equipo rival, parece que encontraron en los aficionados rivales a un “adversario” análogo.

De esta manera, tanto jugadores como aficionados rivales ya iban predispuestos a encontrarse un ambiente hostil en el estadio del Leeds. Cabe destacar la rivalidad entre el Leeds United y el Chelsea F.C., cuyos equipos protagonizaron encuentros especialmente duros durante los años 60 y 70. A finales de la década de 1970 la rivalidad del terreno de juego se traspasó a los seguidores, quienes comenzaron a tener enfrentamientos directos. Los aficionados más radicales del Chelsea F.C. (i.e., *The*

¹³⁸ Sucio Leeds en Inglés.

Chelsea Headhunters) y los del Leeds (i.e., *Leeds United Service Crew*) pretendían representar a sus respectivos equipos en las calles, y en la década de 1980 se convirtieron en los máximos exponentes del recién creado fenómeno *hooligan*.

Esta asociación ha tenido una réplica científica, así Semyonov y Farbstein (1989) analizaron diversos aspectos sobre el entorno de 297 equipos de fútbol en Israel. Entre sus conclusiones expusieron que los equipos caracterizados por tener jugadores violentos eran más propensos a tener espectadores violentos. Así, manifestaron que había una relación causal asimétrica entre la violencia de los jugadores y de los espectadores, donde las acciones de los primeros afectaban al público pero no viceversa.

4.5.5.3 La Teoría de la disposición afectiva.

La teoría de la disposición afectiva (Zillman y Cantor, 1972, 1976) también puede ser utilizada para entender parcialmente la agresión de los espectadores de fútbol. Está relacionada con emociones y procesos que pueden afectar a la agresión. Así, predice que el nivel de disfrute de un aficionado está directamente relacionado con el resultado que obtiene su equipo. De tal manera que los espectadores estarán menos dispuestos a cometer una agresión si están contentos (i.e., si su equipo gana). Asimismo, postula que la mayor diversión en el deporte espectáculo acontece cuando el equipo favorito derrota al equipo más despreciado u odiado. Por el contrario, la menor diversión (y por lo tanto la mayor facilidad para sentir inclinaciones agresivas¹³⁹ se produce cuando el equipo más odiado vence al equipo favorito. De tal manera que, los partidos de máxima rivalidad, que según Raney y Kinnally (2009) siguen este modelo, suelen ser declarados de máximo riesgo por las autoridades porque es más probable que los jugadores (y los aficionados) muestren conductas más agresivas. Es el caso de

¹³⁹ Recuérdese el impacto del *desagrado* o *afecto negativo* expuesto por Berkowitz (1989).

enfrentamientos entre equipos de la misma ciudad o región, entre equipos que normalmente se disputan los títulos y los campeonatos, o según Widmeyer y McGuire (1997), cuando la frecuencia de enfrentamientos entre ambos es muy elevada.

En este sentido, J. H. Goldstein y Arms (1971) o Schulz y Weber (1979, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007) no consiguieron establecer relaciones entre el resultado del partido y la conducta agresiva de los aficionados. Sin embargo, en una investigación *ex post facto*, Brug (1986, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007) analizó la conducta agresiva dirigida a los árbitros, a los jugadores o aficionados rivales, y sobre diversos objetos (i.e., destrucción o lanzamiento) tanto dentro como fuera de los estadios. Así, descubrió que los seguidores del equipo perdedor manifestaban mayores actos de agresión o violencia. Por su parte, los jugadores del equipo que iba perdiendo a pocos minutos del final también cometían más actos violentos. De este modo, la derrota o la victoria podría ser un factor importante en la aparición de incidentes, aunque no es una condición necesaria.

4.5.5.4 La pasión.

Una de las características que describe a cualquier aficionado al fútbol, quizás más que en otros deportes, es la pasión (véase Figura 4.21). Esta emoción positiva que cualquier persona quiere experimentar también puede ser una variable negativa si la relacionamos con la agresividad en el deporte. Por ejemplo, Donahue, Rip, y Vallerand (2009) analizaron los comportamientos agresivos de 208 jugadores de baloncesto de instituto y universidad. Siguiendo el modelo de dicotómico de la pasión (Vallerand et al., 2003, como se cita en Donahue et al., 2009), plantearon la hipótesis de que los jugadores más pasionales, o los que según el modelo dicotómico tenían una pasión obsesiva con su deporte mostrarían mayores niveles de agresión que los deportistas con

una pasión armoniosa. Sus resultados concluyeron que los deportistas que mostraron mayores niveles de pasión obsesiva por su deporte (grupo 1) tenían más tendencia a comportarse agresivamente que los del grupo catalogado como pasión armoniosa.

Esta línea de investigación sobre la pasión es muy seductora para el estudio de los espectadores deportivos. La hipótesis de partida podría ser la misma que se ha empleado con los jugadores de baloncesto, y posteriormente, también sería interesante analizar las diferencias entre los aficionados de diferentes deportes.



Figura 4.21. Los aficionados al fútbol se muestran especialmente apasionados.¹⁴⁰

Puede parecer que los aficionados al fútbol están íntimamente relacionados con la agresividad y la violencia, no obstante, cierto es que existen muchos más que disfrutan y viven este deporte con pasión sin tener ninguna conexión con estos actos que gozan de excesivo protagonismo en los medios de comunicación de masas. Estos seguidores se deleitan con los éxitos de su equipo de una forma saludable, aunque por otro lado no deja de ser curioso que dichos logros sean tan significativos para sus vidas.

A modo de ejemplo, el día siguiente a la consecución del título de liga por el Real Madrid en la temporada 2011-2012, algunos aficionados fueron preguntados sobre su estado de ánimo en diversos programas informativos. Todos aquellos que aparecieron en la televisión coincidieron en emplear la palabra “feliz”. Decían que se acostaron y se despertaron felices por algo que ni habían conseguido ellos mismos, ni iba a tener consecuencias directas en su vida.

¹⁴⁰ Recuperado el 31 de marzo de 2014 de <http://www.lasprovincias.es/20120423/mas-actualidad/sociedad/hinchas-testosterona-hormonas-futbol-201204231620.html>

La pasión e identificación que puede sentir un aficionado por los colores o el escudo de un equipo de fútbol va más allá de los propios jugadores o de los éxitos deportivos. En España es habitual que una persona sea seguidora del equipo de “su ciudad”, y de esta manera el propio club, que no deja de ser una empresa privada con ánimo de lucro, “pertenece” a la ciudad a la que representa en el ámbito nacional e internacional. Los aficionados se integran así en un gran grupo que comparte la misma pasión por los mismos símbolos. En ciertos casos, puede cobrar tal importancia en la identidad social de una persona que puede llevar a que formen parte de su autoimagen. De tal manera que si el club (la empresa) tiene dificultades económicas, los seguidores no dudan en ayudar con lo que pueden para salvar al equipo.¹⁴¹ De la misma forma, cabe la posibilidad de que se vean involucrados en acciones agresivas o violentas si consideran que así pueden ayudar al éxito de su club (o a su propio éxito personal).

En definitiva, tal es la pasión y la intensidad con la que se vive este deporte que Ponte (2014, 3 de mayo) criticó que el doble triunfo madrileño en las semifinales de la liga de campeones de 2014 produjera más agitación social que el problema del desempleo o de la corrupción política y financiera en España.

¹⁴¹ Véanse por ejemplo los casos del riesgo de desaparición de clubes como el Real Oviedo o el Racing de Santander descritos en el capítulo 2.

Capítulo 5

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA EN EL FÚTBOL

“Fútbol: una guerra simbólica que se libra entre tribus modernas”

Rosa M. Tristán¹⁴²

El fenómeno de la violencia en el deporte es demasiado amplio y escapa a las pretensiones de este trabajo. Aunque en España no sufrimos casos tan graves como en otros países, creemos que es apropiado considerarlo porque cualquier tipo de manifestación no debe considerarse trivial. La agresión en el contexto deportivo no parece que tenga fines catárticos y beneficiosos para la población, más bien es probable que sea la puerta de entrada para la violencia. Por este motivo se analizarán algunos de los puntos clave de la violencia y de su aplicación en el contexto deportivo, en los espectadores y, especialmente, se analizará el papel que desempeñan los medios de comunicación.

¹⁴² Tristán (2008, 26 de junio).

5.1 Definición de Violencia

Sáenz, Gimeno, Gutiérrez, y Garay (2012) manifiestan que hay falta de consenso cuando se habla de agresión y violencia y, que en ocasiones ambos términos se emplean como sinónimos. Por ello es importante delimitar este concepto.

El *National Television Violence Study* (NTVS) propuso que violencia era “el uso de la fuerza física o cualquier amenaza creíble de que se va a usar con la intención de dañar a un ser vivo o grupo de seres vivos” (como se cita en Donnerstein, 1998, p. 56). Sin embargo, no se aprecia una diferencia clara con las definiciones de agresión. Recordemos que agresión se refería a algún tipo de conducta física o simbólica que se ejecuta con la intención de herir a alguien. Así Berkowitz (1996) hace hincapié en que violencia es una forma extrema de agresión, es decir, “un intento premeditado de causar daño físico grave” (p. 33).

Sin hacer alusión a la intencionalidad, la *American Psychological Association* (APA, 2014) sigue un criterio parecido, cuyo enfoque se centra más en el propio acto “una forma de agresión extrema, como por ejemplo un ataque, una violación o un asesinato”.

Aunque estas definiciones no parecen considerar los daños de naturaleza distinta a la física, otros sí que han contemplado otras consecuencias. Por ejemplo la Organización Mundial de la Salud definió la violencia como “el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o que tenga muchas posibilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (como se cita en Linda, Dahlberg, Krug, 2003, p. 5). Por su parte, Fernández (1998, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2008) no diferencia entre el tipo de consecuencias que

puede sufrir una víctima y se limita a decir que violencia es un uso deshonesto, prepotente y oportunista de poder sobre el contrario, sin estar legitimado para ello.

Del mismo modo que observamos en la delimitación de agresión, la diversidad de criterios dificulta el establecimiento rotundo de lo que es y no es un acto de violencia. La violencia puede definirse en distintos planos y de hecho, cada disciplina de las ciencias sociales la define según sus propios parámetros y epistemologías. Sin embargo, parece correcto afirmar que no toda agresión es violencia, pero que toda violencia conlleva agresión (Anderson y Bushman, 2001). Así, y con base en las distintas definiciones, se puede entender la violencia como un subtipo de agresión.

5.2 Teorías explicativas de la violencia

Después de indagar en el estudio de la agresividad humana nos adentramos en el análisis de la violencia, cuya explicación más básica la considera como una agresión extrema. No obstante, parece que a los poderes públicos solo les preocupa la violencia que se manifiesta en los espectáculos deportivos. Actos agresivos y cuasi violentos ocurren todos los fines de semana en cada estadio de fútbol, pero es cuando sucede un episodio de violencia extrema (e.g., la muerte de un aficionado) cuando se desatan todas las alarmas. Nuevamente, para tratar de evitar la violencia, que en los espectadores de fútbol se manifiesta en forma de tirar objetos al campo, verbalmente, invadiendo el terreno de juego, participando en peleas o incluso en asesinatos, debemos entender las causas de la violencia.

La violencia puede considerarse un subtipo de agresión, por lo tanto la mayoría de teorías expuestas en el capítulo anterior también podrían ser utilizadas para explicar este fenómeno: la teoría del instinto (e.g., Lorenz, 1966); la teoría de la frustración-agresión (Dollard et al., 1939); el aprendizaje social (e.g., Bandura, 1973); la teoría

revisada de la frustración-agresión (e.g., Berkowitz, 1989); el modelo general de la agresión (Anderson y Bushman, 2002); la teoría de la transferencia de la excitación (e.g., Zillmann, 1983); la teoría del guion, (e.g., Huesmann, 1986); las teorías de la interacción social (e.g., Tedeschi y Felson, 1994). Sin embargo, hay otras teorías y modelos que pueden ser más específicos para explicar el comportamiento violento (e.g., la subcultura de la violencia o la escalada de la violencia).

Al adentrarnos en las causas de la violencia, nuevamente encontramos opiniones contrapuestas. Autores como Durán (2000), afirman que incuestionablemente forma parte de la naturaleza humana, y de hecho, como se refleja en el *informe mundial sobre la violencia y la salud* de la Organización Mundial de la Salud, varios estudios longitudinales, como los de Stattin y Magnusson o el de Pulkkinen han demostrado que la agresividad en la niñez es un predictor de la violencia en la adolescencia y primeros años de la edad adulta (como se cita en Mercy, Butchart, Farrington, y Cerdá, 2003). Sin embargo, los expertos de la Organización Mundial de la Salud también exponen que los delincuentes que exhiben comportamientos agresivos a lo largo de toda su vida solo representan una proporción pequeña de quienes cometen actos de violencia (Mercy et al., 2003). Estos autores dicen que la mayoría de los jóvenes violentos cometen actos de violencia durante periodos más cortos, y citan la *Encuesta Nacional de la Juventud* realizada en EEUU, cuyo seguimiento durante quince años de los jóvenes que se encontraban en entre los 11 y los 17 años permitió comprobar que solo una proporción pequeña de jóvenes continuaron cometiendo actos de violencia hasta la edad adulta. Posteriormente, unas tres cuartas partes de los jóvenes que habían incurrido en comportamientos violentos graves cesaron tales conductas en los tres años posteriores. Este informe también expone que la mayoría de los jóvenes delincuentes violentos no

mostraban conductas agresivas u otros problemas de comportamiento durante su niñez, reforzando así la idea del influjo ambiental sobre la violencia.

Por su parte, DeWall, Anderson, y Bushman (2011) apuntan que de manera teórica, la violencia también puede ser explicada mediante el modelo general de la agresión. Es decir, con explicaciones innatistas y ambientalistas. Sin embargo, un pequeño matiz en la definición de violencia sugiere que, quizás, el componente ambiental tenga más importancia en su desarrollo. Si bien, las explicaciones innatistas proponen que la agresividad humana es una tendencia biológica que parte del instinto de supervivencia, por el contrario, la violencia parece ser una forma de agresividad más consciente y más identificada con la cultura. En este sentido, la educación y el ambiente son clave en su desarrollo o en su inhibición. Es decir, señalan que no podemos dejar de ser agresivos, pero parece que podemos evitar ser violentos (e.g., Tremblay et al., 2005).

Según estas, y otras investigaciones, las agresiones en el mundo infantil son recurrentes y se consideran naturales. De tal manera que, si no se educa correctamente a los niños, o no crecen en un ambiente apropiado es más probable que acaben siendo adultos agresivos, y consecuentemente, con inclinaciones más violentas (Tremblay, 2000; 2008; Tremblay et al., 2005).

5.2.1 Efectos de la observación de violencia en los medios de comunicación sobre la conducta violenta.

Los medios de comunicación han demostrado tener cierta influencia en el proceso educacional de los individuos. Bushman y Anderson (2001) examinaron una importante muestra de estudios que analizaban los efectos de la violencia observada en los medios de comunicación sobre la agresión, y hallaron que tanto los estudios narrativos (cualitativos) como los meta-análisis (cuantitativos) llegaban a la misma

conclusión “ver violencia incrementa la agresión” (p. 480). Estos autores sugieren que cualquier individuo está continuamente expuesto a la violencia, y que ello facilita el aprendizaje de conductas agresivas. Desde la base de este y otros estudios (e.g., Anderson et al., 2003; Anderson y Bushman, 2002; Eron, Huesmann, Lefkowitz, y Walder, 1972; Huesmann, Moise-Titus, Podolsky, y Eron, 2003) podría extrapolarse que dicha exposición afecta igualmente al comportamiento violento, sin embargo, escasean los datos que puedan confirmar tal hipótesis, pues los estudios experimentales de laboratorio que han analizado los efectos de la observación de agresiones o de violencia a través de los medios de comunicación, lo han hecho sobre conductas agresivas no extremas.

Por ejemplo, varios estudios han analizado la tendencia de los participantes a agredir a sus iguales (e.g., Bushmann, 1995; Liebert y Baron, 1972) o a un cómplice de los investigadores (e.g., Berkowitz y Alioto, 1973; Russell, di Lullo, y di Lullo, 1988; Zillmann, 1993).¹⁴³ No obstante, aunque la participación en este tipo de agresiones implicaba la oportunidad y la intención consciente de dañar a otra persona, no creemos que puedan ser considerados actos de violencia.

Por otro lado, la metodología correlacional y longitudinal ha permitido analizar el consumo de violencia televisiva y la probabilidad de cometer actos violentos posteriores (e.g., asesinatos, robos u otros crímenes). Por ejemplo, un estudio reciente de cohortes con 1037 personas de Nueva Zelanda concluyó que había una clara relación estadísticamente significativa entre el consumo de televisión durante los 5 – 15 años y la probabilidad de ser una persona agresiva y de ser condenado por algún delito criminal en la edad adulta (Robertson, McAnally, y Hancox, 2013).

¹⁴³ Se les hacía creer que estaban agrediendo a una persona que les había provocado previamente a la exposición de la variable independiente.

De manera similar, Funk, Bechtoldt, Pasold, y Baumgardner (2004) analizaron los efectos de la exposición a la violencia en la vida real, en los videojuegos, en la televisión, en internet y en las películas. Mediante un análisis de regresión concluyeron que las actitudes pro-violencia se asociaban con la violencia observada en películas y videojuegos.

En suma, todos estos estudios parecen indicar que la observación de violencia en los medios de comunicación también tiene efectos sobre el comportamiento agresivo y/o violento de algunos individuos.

5.2.1.1 Imitación de comportamientos violentos.

Por un lado están los crímenes de imitación. Berkowitz (1996) refleja varios casos de intentos de asesinato sobre políticos y la ulterior perpetración de asesinatos populares. Por ejemplo, John Hinckley trató de asesinar al presidente Ronald Reagan, aparentemente con la esperanza de ganarse el amor de una actriz. La investigación posterior reveló que Hinckley había obtenido la idea de una película de la propia actriz. Subsecuentemente, la difusión y el impacto que obtuvo el intento de asesinato en los medios de comunicación pudieron favorecer el inusual aumento de amenazas que recibió el presidente de los Estados Unidos durante los días posteriores. Por su parte, Robert Smith fue un asesino confeso, que al igual que Hinckley, reconoció haber obtenido la idea de la prensa y/o de la televisión.

Phillips (1986, como se cita en Berkowitz, 1996) realizó varios estudios sobre la repercusión de la violencia en los medios de comunicación y las tendencias violentas de las personas. Así, descubrió que el índice de homicidios aumentaba discretamente, aunque de manera significativa en los días posteriores a las finales de los campeonatos de boxeo de los pesos pesados entre 1973 y 1978. Además, halló que se producían más

homicidios cuando el combate era retransmitido a nivel nacional. De la misma manera, observó que los casos de suicidio aumentaban en los días posteriores al suicidio de una celebridad, y que la tendencia era incluso mayor, cuanta más repercusión mediática hubiera tenido el suceso.

Estos estudios no insinúan que los medios de comunicación provoquen asesinatos o suicidios, sino que sugieren que aquellas personas con “la idea” en la cabeza encuentran la motivación o el impulso final para perpetrar su acto. Así, se ha explicado que cuando un individuo es expuesto a la violencia en los medios de comunicación, pueden activarse los guiones previamente adquiridos (también mediante observación), y por consiguiente, motivar comportamientos agresivos o violentos (Gentile, Coyne, y Walsh, 2011). Por tanto, parece que la observación repetitiva de violencia puede desarrollar, mantener o reforzar las estructuras cognitivas que están relacionadas con la agresión y la violencia.

Queda de manifiesto que la observación de violencia en los medios de comunicación tiene un impacto en el comportamiento individual en al menos un segmento de la población. Donnerstein (1998) identificó tres tipos de efectos principales ante la observación de violencia televisada: a) el aprendizaje de actitudes y conductas agresivas, b) la insensibilidad ante la violencia, c) el temor a ser víctima de la violencia.

Estos argumentos podrían extrapolarse al ámbito futbolístico. Ya ha quedado demostrado que en el fútbol se exhiben comportamientos agresivos y violentos. Aunque es cierto que la finalidad del deporte espectáculo es la de entretener a la audiencia, también es cierto que, en algunos casos puede provocar o facilitar que algunos espectadores adquieran ideas violentas a través de los programas y de las noticias, y por consiguiente, que determinados individuos acaben encontrando el impulso que les lleve a materializar sus pensamientos (Berkowitz, 1996).

5.2.2 La subcultura de la violencia.

Este concepto se circunscribe a determinadas sociedades, grupos, bandas o colectivos, y se refiere a la existencia de las condiciones, códigos y manifestaciones específicas sobre las que el uso de la violencia o la agresividad está regulado, legitimado e incluso ritualizado (e.g., violencia de género, la violencia entre bandas, la participación en grupos terroristas).

Una subcultura se define como un conjunto de individuos que se diferencian de la cultura predominante y que manifiestan estas diferencias abierta y visiblemente, o que se ocultan relativa o absolutamente. Las subculturas pueden estar relacionadas con la moda, los estilos de vida, la intelectualidad, la política.¹⁴⁴ Más concretamente, una subcultura de la violencia se limita a un grupo de miembros que se comportan más o menos violentamente al compartir estipuladas normas de conducta, actitudes y valores propios. Estos individuos están adheridos a valores que apoyan o fomentan la expresión de la violencia, articulan su práctica y comparten actitudes pro-violencia, (e.g., creer que la agresión está justificada o culpabilizar a la víctima). De tal manera que pueden mostrar manifestaciones violentas en una amplia variedad de situaciones, entre las que se incluyen los castigos a los propios miembros que transgreden las normas del grupo.

Asimismo, suelen participar en rituales de agresión, los cuales son conductas estereotipadas que se utilizan en ciertos contextos y que particularmente están asociados a los comportamientos de las bandas. Por ejemplo, los grupos ultra son conocidos por provocar a los aficionados rivales, por participar en peleas más o menos organizadas en territorio nacional e internacional, por involucrarse en las denominadas “cacerías” (Barba, 2014, 1 de diciembre; Marca, 2014, 3 de diciembre; Salas, 2010).

¹⁴⁴ Los ultras comparten estos intereses, y además están visiblemente relacionados con el “fútbol”. Sin embargo, muchos consideran que estos individuos ejecutan su labor delictiva al amparo de este deporte, sin importarles realmente los resultados deportivos del equipo al que tristemente representan.

5.2.3 La escalada de la violencia.

Este modelo parte de la dinámica que se genera cuando, una vez se generan acciones agresivas o violentas, las víctimas deciden responder de igual modo. Según esta teoría las personas o grupo de personas involucrados consideran que la agresión (o la amenaza de agresión) puede actuar como un elemento que disuade a terceras partes de cometer una agresión posterior. Sin embargo, lo cierto es que esta dinámica conlleva a un intercambio de agresiones sucesivas que tienden a aumentar la frecuencia y la intensidad. De esta manera, ambas partes se implican en una dinámica agresiva que se retroalimenta, y que obstaculiza la posibilidad de alcanzar una solución pacífica.

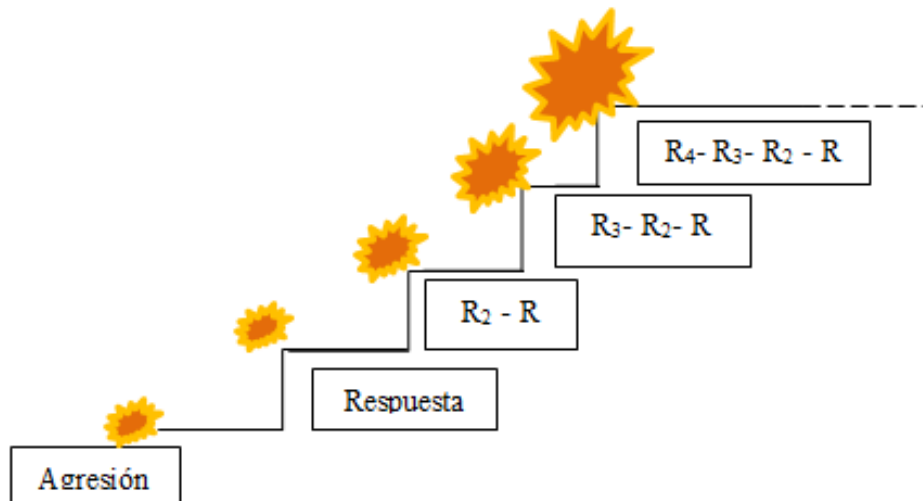


Figura 5.1. Representación de la escalada de la violencia según el modelo de *agresión – respuesta*.

Esta escalada puede tener como desencadenante a) una agresión aislada que es seguida de una respuesta agresiva de mayor energía, y así, sucesivamente se van produciendo intercambios de agresiones que aumentan en frecuencia e intensidad (véase Figura 5.1), o bien, b) surgir a partir de repetidas acciones de exclusión social y de humillación hacia una de las partes, las cuales finalmente son respondidas con una acción especialmente violenta. El problema subyacente es que la persona que participa en algún tipo de violencia, probablemente tenga un comportamiento recurrente. De esta manera se habitúa y pierde la capacidad de razonamiento moral.

5.2.3.1 La escalada de la violencia en los espectadores “deportivos”.

Aunque esta teoría explica principalmente el proceso que precede a algunos actos de violencia extrema (e.g., tiroteos acontecidos en varios institutos de Estados Unidos, guerras entre países o entre clanes mafiosos), desgraciadamente también puede ser utilizado en el contexto del fútbol. Más concretamente (y por esto escribimos *deportivos* entre comillas en el título), esto ocurre en el entorno de los denominados grupos de animación y algunas peñas (i.e., grupos ultra), los cuales tienen más bien poco, o ningún interés en el propio deporte.¹⁴⁵

Estos grupos que se caracterizan por generar manifestaciones de violencia extrema han protagonizado algunos de los peores sucesos que han sacudido al fútbol español. Tres de las doce muertes que se han relacionado con el fútbol desde la década de 1980 podrían ser explicadas con la citada teoría.

El primer caso mortal que responde a este modelo ocurrió el 14 de enero de 1991. Frederic Rouquier, un joven francés seguidor de C.D. Español fue asesinado por integrantes de los *Boixos Nois* (i.e., peña ultra del F.C. Barcelona). Según Sergi Segarra¹⁴⁶ (como se cita en Cia, 1991, 30 de enero), la muerte del aficionado de nacionalidad francesa, y la grave agresión cometida sobre otro seguidor del mismo grupo ultra, se produjo en respuesta a un ataque anterior que había sufrido el propio Segarra un mes antes. En una entrevista concedida a *El País* (Cia, 1991, 30 de enero), esta “primera” víctima aseguró que sus compañeros del grupo radical barcelonista fueron a visitarle al hospital para contarle que habían planificado una venganza contra *las brigadas blanquiazules* (i.e., grupo ultra del CD Español). En la misma entrevista, dice que los ultras del C.D. Español “se pasaron” al agredirle, y que por lo tanto veía

¹⁴⁵ Véase por ejemplo, el testimonio de un aficionado que compartió vuelo con otros treinta “aficionados” del Atlético de Madrid (Marca, 2014, 3 de diciembre).

¹⁴⁶ Integrante de los *Boixos Nois* que fue apuñalado el 1 de diciembre de 1990 por miembros de las brigadas blanquiazules.

lícito el comportamiento violento (i.e., la venganza) de sus camaradas. Al parecer, esta dinámica de ataques y respuestas entre estos dos grupos ultras podría tener su origen en 1985 o 1986, cuando las *brigadas blanquiazules*, dice Segarra, apuñalaron a un integrante de la peña juvenil los *Boixos Nois*.

Otro lamentable suceso de similares características ocurrió en diciembre de 1998. Aitor Zabaleta, seguidor de la Real Sociedad fue apuñalado de muerte por un miembro del *Grupo Bastión* (i.e., sección de los ultras del Atlético de Madrid). Zabaleta se llevó la peor parte, pero otros tantos seguidores (acompañados de hijos y familiares), recibieron agresiones y amenazas procedentes de los ultras del equipo madrileño. Días después, se descubrió que la agresión organizada por este grupo ultra, también era una venganza por el apedreamiento que sufrió el autobús de los seguidores rojiblancos unas semanas antes en las inmediaciones del estadio donostiarra.

El más reciente, y que ocurrió precisamente mientras se escribía este capítulo, nos sitúa nuevamente en Madrid, y curiosamente estuvieron implicados los dos grupos ultras que protagonizaron las dos últimas muertes en el fútbol español.¹⁴⁷ El 30 de noviembre de 2014, José Romero Taboada, un integrante de *Los Suaves*¹⁴⁸ (i.e., ultras del Deportivo de la Coruña), moría durante una brutal pelea contra el *Frente Atlético* (i.e., ultras del Atlético de Madrid) en la que participaron alrededor de 200 personas, y de las cuales doce resultaron gravemente heridas (Ortega, Ladislao, y Precado, 2014, 30 de noviembre). Tras la pertinente investigación, una versión señaló que los miembros del *Frente Atlético* (en coalición con otros grupos ultra de idéntica ideología política) decidieron atacar de manera organizada y planificada a los ultras del equipo coruñés, otra apuntaba que ambos grupos se dieron cita de manera premeditada y organizada

¹⁴⁷ Aitor Zabaleta era un aficionado de la Real Sociedad asesinado por miembros del frente atlético en 1998. Manuel Ríos Suárez fue asesinado el 8 de octubre de 2003 por los hinchas radicales del deportivo de la Coruña cuando intentaba defender a un niño que llevaba una camiseta del Compostela.

¹⁴⁸ Una de las secciones más violentas del grupo ultra *Riazor Blues*.

para agredirse mutuamente. En cualquier caso, se produjo la fatal batalla, fruto de antiguas desavenencias. Al día siguiente, al menos en dos ciudades diferentes, la escalada de la violencia siguió su curso. Así, en la Coruña seis encapuchados agredieron a dos personas de la peña del Atlético en la Coruña (Ortega et al., 2014, 30 de noviembre), y en Sevilla, un restaurante frecuentado por seguidores atléticos sufrió diversos daños materiales. (EFE, 2014, 1 de diciembre). Días después, los medios informaron que los integrantes de los *Riazor Blues* pretendían continuar con la lucha, y que el primer paso sería atacar a los *Ultra Boys* (i.e., grupo ultra del Sporting de Gijón que comparte ideología política con el *Frente Atlético*).

Estos tres asesinatos difieren de los otros nueve que pesan sobre el fútbol español en que todos ocurrieron antes de los susodichos partidos de fútbol¹⁴⁹ (i.e., los otros sucesos bien ocurrieron durante o después, por lo que podrían darse otras explicaciones, como frustración-agresión, transferencia de la excitación...) y no fueron accidentes (i.e., la bengala que acabó con la vida de un niño antes del inicio del partido C.D. Español y el Cádiz el 15 de marzo de 1992).

5.2.3.1.1 Repercusión de la escalada de la violencia en el deporte.

A raíz de estos sucesos, se produjo un nuevo golpe a la violencia en el fútbol. El 2 de diciembre, tanto el club rojiblanco como el coruñés, emitieron sendos comunicados oficiales. El club madrileño expulsó de forma vitalicia a los socios que participaron de manera directa o indirecta en la multitudinaria pelea. Asimismo, decidieron dar de baja como peña oficial al citado *Frente Atlético*, cesando cualquier tipo de relación (Marca, 2014, 2 de diciembre). El Atlético de Madrid se unía así a otros clubes que han expulsado a los grupos violentos de sus estadios (e.g., F.C. Barcelona, Real Madrid).

¹⁴⁹ El asesinato de Frederic Rouquier ocurrió después del partido que disputaron el C.D. Español y el Sporting de Gijón, es decir, ni siquiera se estaban enfrentando los equipos de ambos grupos ultras. Este aspecto sugiere que se trató de una venganza planificada.

Días después, la federación española de fútbol anunció que se iban a tomar medidas muy serias para tratar de erradicar a los violentos del fútbol (e.g., sanciones económicas a los clubes, cierres de estadios, descenso de categoría o pérdida de puntos).

Este incidente, ha sido especialmente comentado por todos los medios de comunicación, quienes se sirvieron de la repercusión del suceso para recordar viejos altercados protagonizados por los ultras del Atlético de Madrid y de otros equipos (e.g., la muerte de Aitor Zabaleta, la historia de los ultras y sus comienzos violentos, que grupos ultra se llevan bien o se llevan mal).

No obstante, es importante matizar que no todos los aficionados son iguales. La cuestión de los radicales en el fútbol debe ser estudiada aparte, y en ningún caso pueden ser considerados espectadores normales. De hecho, ni siquiera son espectadores porque muchos no acuden a presenciar los partidos (Marca, 2014, 3 de diciembre). En este sentido, parece que el fútbol tan solo es el pretexto que han elegido para expresarse agresiva y violentamente. Por otro lado, las muertes que han asolado al fútbol español tan solo son la cabeza más visible de este gravísimo problema, y parece que solo se toman medidas cuando ocurre la máxima tragedia, mientras que la realidad es que cualquier insulto en las gradas, el lanzamiento de objetos y las palizas o “cacerías” que se repiten con cierta periodicidad deberían ser tomados con la máxima seriedad, y no esperar a que muera una persona para tomar precauciones (Figura 5.2).



Figura 5.2. “Aquí fue asesinado Francisco J. Romero ¡Ni olvido ni perdón!”¹⁵⁰

¹⁵⁰ Recuperado el 27 de noviembre de 2015 de <http://www.elmundo.es/deportes/2014/12/01/547cc790268e3ed3058b4572.html>

5.3 Teorías Explicativas de la Violencia en el Deporte

La violencia es una forma de agresión extrema (Berkowitz, 1996) y por lo tanto, las mismas teorías que sirvieron para entender la agresión de los deportistas podrían ser extrapolables en el entendimiento del fenómeno de la violencia que ocurre en torno al deporte. Sin embargo, Gómez (2007) dice que la violencia en el deporte tiene su propia naturaleza y que no es asimilable a la violencia en general. En este sentido, los actos de violencia son más esporádicos que las agresiones, y atañen en mayor medida a los espectadores y aficionados.

5.3.1 Causas ambientales.

Hay autores que dicen que la competición *per se* está asociada a la violencia (e.g., Billings y Giakoumatos, 2011). Pero en tal caso, ¿en qué dirección? Sipes (1973, como se cita en Cagigal, 1990) publicó un interesante estudio sobre la relación entre violencia y los deportes de combate. Guiándose por la clasificación de grado bélico establecido por Otterbein,¹⁵¹ seleccionó las diez sociedades más belicosas y las diez menos belicosas para estudiar dicha relación mediante dos hipótesis contrarias. Según la hipótesis de la descarga instintiva (*drive discharge model*), existe una relación sincrónica inversa entre la guerra y los deportes de combate (i.e., mientras más belicosas sean las sociedades, menor interés tendrá en estos deportes y viceversa). Por el contrario, la hipótesis del aprendizaje cultural (*cultural pattern model*) considera que hay una relación sincrónica directa (i.e., las sociedades más belicosas son más aficionadas a los deportes de combate). El análisis estadístico apoyó la hipótesis del aprendizaje cultural, es decir, las sociedades más belicosas mostraron mayor arraigo e interés en los deportes violentos, mientras que en las sociedades donde la guerra era

¹⁵¹ Otterbein se basó en el atlas etnográfico de Murdock (como se cita en Cagigal, 1990).

relativamente rara apenas existían deportes de combate. Por consiguiente, Sipes sugiere que la guerra y los deportes de combate están directamente relacionados y que parece poco probable que el deporte violento cumpla una función de descargas agresivas (catarsis). Este estudio sugirió que el deporte no era más que el reflejo de la sociedad. Es decir, si la sociedad es violenta, el deporte tenderá a ser violento. De igual manera, y coincidiendo con el modelo ambientalista, hay estudios que han relacionado a los futbolistas más agresivos con los entornos más violentos (Semyonov y Farbstein, 1989).

Aunque en el estudio de Sipes (1973, como se cita en Cagigal, 1990) se relacionaron los deportes de combate y la violencia, también es probable que exista una asociación entre la exposición a la violencia social y el comportamiento del espectador (en cualquier modalidad deportiva). No hay datos empíricos al respecto, pero es cierto que en los últimos años hemos sido testigos de conflictos bélicos en países como Egipto o Turquía, los cuales también han sido noticia por los graves incidentes violentos producidos por los aficionados al fútbol¹⁵² (e.g., Carrión, 2015, 8 de febrero; EFE, 2012, 1 de febrero; Reuters, 2012, 13 de mayo).

Se ha señalado que los factores psicosociales desempeñan un rol importante en la manifestación de la violencia en el deporte, los cuales pueden ser utilizados para su eliminación o reducción (Gómez, 2007). En este proceso, hay que tener en cuenta la influencia de los medios de comunicación. Igual que se expuso en el epígrafe de la agresión, la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1973, 1977) o la teoría del guion (Huesmann, 1986) son eficaces para explicar el aprendizaje del comportamiento violento de deportistas y aficionados.

¹⁵² Por ejemplo, cientos de personas fueron heridas y 74 perdieron la vida en Egipto tras la celebración de un partido de fútbol entre el Al-Masry y el Al-Ahly en 2012. Dos años después, antes del partido que iban a disputar el Zamalek y el ENPPI se produjeron disturbios entre los ultras y la policía, cuyo resultado se saldó con una treintena de muertes. En cuanto a Turquía, en 2012 se produjeron unos gravísimos incidentes tras la finalización de un partido decisivo para el título liguero.

Por un lado, los jóvenes deportistas que aprenden de los modelos profesionales tienden a imitar tanto sus comportamientos positivos como los negativos. De tal manera que, si un joven futbolista se acostumbra a observar en la televisión, prensa o internet que los jugadores profesionales que han alcanzado el éxito se comportan violentamente, la probabilidad de imitar dichos comportamientos será más elevada. Asimismo, en el caso de que el joven deportista tenga éxito en su carrera, dichos guiones serían nuevamente exhibidos, favoreciendo así un círculo de la violencia entre futbolistas.

El mismo proceso podría ocurrir entre los aficionados. Si un joven está continuamente expuesto a comportamientos violentos del resto de aficionados (entre los que se incluyen sus propios familiares), es muy probable que adopte tales formas de conducta, las cuales también serán una fuente de aprendizaje para otros. Bushman y Anderson (2001) afirmaron que ver violencia en los medios de comunicación aumenta la agresión. Aunque la violencia en el deporte no fue el tema de sus estudios, podríamos pensar que la violencia que acontece en los espectáculos deportivos y que posteriormente es retransmitida en los medios de comunicación puede tener algún tipo de efecto en los aficionados deportivos. Además, se trata de violencia real, la cual ha demostrado tener mayor impacto que la que es de naturaleza ficticia (Berkowitz, 1996).

5.3.2 Violencia real y violencia ficticia.

La violencia puede provenir de un personaje real o ficticio (Anderson y Bushman, 2001). Aunque ambas expresiones (i.e. violencia real y ficticia) han demostrado tener efectos perniciosos sobre los espectadores, la investigación ha encontrado alguna diferencia entre el impacto que produce cada una de ellas.

Pan (2013) dice que el deporte es una actividad competitiva en la que normalmente la violencia está presente. A esto, debe añadirse que dicha violencia es

real, y como se vio en el capítulo 4, diversos estudios realizados con niños y adultos jóvenes han demostrado que cuando el espectador cree que las escenas agresivas son reales es más probable que aumente la agresividad (Berkowitz, 1996; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003; Ward y Carlson, 2013).

Por ejemplo, Feshbach (1972, como se cita en Berkowitz, 1996) mostró una película sobre una revuelta en un campus a un grupo de niños. Mientras que una parte de los participantes fue informada de que verían imágenes de un hecho real, la otra pensaba que procedían de un hecho ficticio. Posteriormente, todos los niños tuvieron la oportunidad de castigar a otro compañero, y aquellos que creyeron haber visto agresiones simuladas se mostraron menos agresivos. Más recientemente, Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron (2003) realizaron un estudio longitudinal correlacional ($N = 329$) y descubrieron que los niños que percibían la violencia televisiva como más real estaban positivamente correlacionados con las agresiones en la edad adulta. En un estudio similar, Ward y Carlson (2013) expusieron que los adolescentes que consumen contenidos agresivos reales con frecuencia muestran más inclinaciones agresivas.

Estos hallazgos sugieren que existe una fuerte relación entre las percepciones de los espectadores y las inclinaciones agresivas. En este sentido, los medios de comunicación juegan un papel crucial en el fútbol, pues son los encargados de transmitir y de acercar las emociones de los jugadores a los aficionados. La retransmisión de comentarios sacados de contexto, trifulcas ya superadas, o la repetición sistemática de agresiones y faltas peligrosas cometidas en partidos anteriores puede provocar que el espectador piense que existen sentimientos hostiles entre los futbolistas. De modo que percibir o creer que los atletas quieren hacerse realmente daño podría incitar más a la violencia que la mera observación de las propias conductas agresivas (Berkowitz y Alioto, 1973).

5.4 Violencia en el Deporte y Violencia Asociada las Manifestaciones Deportivas

Cuando nos referimos a la violencia en el espectáculo deportivo debemos distinguir entre la violencia en el terreno de juego y la violencia de los espectadores. Según Billings y Giakoumatos (2011), la primera es inherente a la naturaleza del propio deporte y se controla mediante el reglamento y las penalizaciones. Además, es aceptada, e incluso deseada por muchos espectadores (Coakley, 2009). Por el contrario, la violencia relacionada con los aficionados es una amenaza hacia el deporte y un grave problema social en todos los sentidos.

De esta manera, para tratar de combatir la violencia en los eventos deportivos, y concretamente en el fútbol, los especialistas (UNESCO, 1987; Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda, 1997) han diferenciado la *violencia en el deporte* (i.e., violencia específica de los deportistas) y la *violencia asociada a las manifestaciones deportivas* (i.e., violencia de los espectadores, en las tribunas y fuera de ellas). Existe además, una interacción entre ambos tipos de manifestación, siendo más intensa cuanto mayor es la relación entre deporte y espectáculo (UNESCO, 1987).

5.4.1 Violencia específica de los deportistas.

Se ha dicho que la violencia ha vivido de manera inseparable al deporte desde sus inicios. Ya en la antigua Grecia, en la que se vinculaba la excelencia física con la moral e intelectual, las prácticas deportivas eran eminentemente violentas. Roma heredó sus costumbres y sus violentas formas de entretenimiento. Al otro lado del mundo, tanto el imperio maya como el azteca organizaban juegos y rituales que no estaban exentos de violencia y muerte (Coakley, 2009). Durante la edad media y en la temprana edad moderna eran habituales los torneos y las justas que representaban el espectáculo

“deportivo” de la época con evidentes tintes violentos. Los juegos folclóricos que empezaban a regirse por rudimentarios reglamentos registraban amplios índices de heridos y muertes entre los practicantes. Así, entre las actividades más practicadas se incluían diferentes modalidades de combates entre personas y entre animales, las cuales hoy serían definidas como brutales y violentas (Coakley, 2009).

Hoy en día, el reglamento y las instituciones responsables velan para la violencia no tenga lugar en el deporte, y aunque podríamos decir que la violencia ha decrecido a lo largo de la historia, sería una conclusión incorrecta, pues los historiadores dicen que solo puede entenderse la violencia en el deporte cuando se analiza en relación con el contexto histórico, social y cultural en el que se desenvuelve (Coakley, 2009). Así, en comparación con sus orígenes, el deporte moderno refleja una voluntad de ruptura con las prácticas brutales (e.g., la utilización obligatoria de los guantes en el boxeo desde mediados del siglo XIX, la disminución de la duración de los combates, utilización de un casco protector en los JJOO).

El término de violencia asociado al deporte es ambiguo (UNESCO, 1987), pues el propio enfrentamiento deportivo busca resultados positivos que implican dosis de agresividad por parte de los deportistas. De hecho, diversos deportes requieren de agresiones que están contempladas en el reglamento (e.g., boxeo). Por lo tanto, es necesario definir la violencia en el deporte con el fin de diferenciarla de las agresiones.

Puede llamarse violencia a cualquier utilización abusiva de la fuerza (física o no) que atente contra la ley, el derecho o la soberanía de la persona. En materia de deporte, la violencia consiste por ende en una transgresión de las reglas del deporte por parte de quienes lo practican o en un ataque al orden público por parte de los espectadores. (UNESCO, 1987, p. 6)

Tenenbaum et al. (1997) dicen que la violencia sería el componente físico de la agresión, y que en el deporte se forma por los actos hostiles agresivos de naturaleza física que son infligidos de manera ilegal. Sin embargo, hay otros comportamientos que, de momento, no infringen las normas del reglamento deportivo. Es el caso de las agresiones verbales que exteriorizan algunos deportistas a través de los medios de comunicación. Su lectura hacer pensar que algunos realmente consideran que la violencia es, y debe ser parte del deporte. Coakley (2009) recoge algunos ejemplos que podrían ser considerados manifestaciones violentas (véase Tabla 5.1).

Tabla 5.1

Comentarios de deportistas recogidos por Coackley (2009)

Comentario	Deportista
<i>Saber que has golpeado a un tío justo ahí, es el sentimiento más perfecto en el mundo, te das cuenta que has maximizado el dolor físico que él puede sentir... Sientes que la vida sale de él. Has cogido toda la energía de ese hombre y simplemente lo has dominado.</i>	<i>Michales Strahan, jugador de la NFL en 2007 (Layden, 2007, como se cita en Coakley, 2009, p. 194).</i>
<i>Le perforé tan bien como pude, justo en la caja torácica. Se podía escuchar como el aire salía de él, fue hermoso.</i>	<i>Goose Gossage, jugador de la liga de béisbol en 2008 (Etkin, 2008, como se cita en Coakley, 2009, p. 195).</i>
<i>No puedes sacar la violencia fuera del partido, y eso está bien porque creo que no sería futbol americano sin esa violencia. Pero si no puedes evitar la violencia, al menos tienes que ayudar a las personas que dañan.</i>	<i>Dave Pear, exjugador de la NFL en 2008 (Coakley, 2009, p. 195).</i>
<i>No quiero que parezca que estoy fanfarroneando porque no es así, pero en los años 60, cuando yo jugaba al baloncesto, la violencia era mucho más intensa.</i>	<i>Satch Sanders, exjugador de la NBA en 1999 (Coakley, 2009, p. 195).</i>

Estas expresiones fueron difundidas por los medios de comunicación, proporcionando así la oportunidad para que otras personas ambicionaran experimentar tales sentimientos, o simplemente persiguieran imitar a estos modelos estos.

Existen distintas clasificaciones sobre la manifestación de violencia en la actividad deportiva. Por ejemplo, en un informe elaborado por la UNESCO (1987) se consideran tres tipos de violencia en el deporte:

- a) *Manifestaciones de violencia física*: Transgresión de las reglas, agresión, actos criminales.
- b) *Violencia psicológica*: Agresión verbal, discriminación, parcialidad.
- c) *Violencia encubierta*: Dopaje, exceso de entrenamiento, boicoteo.

Por su parte, Smith (1983, como se cita en Coakley, 2009) gradúa los actos de violencia de los deportistas en cuatro categorías:

1. *Contacto corporal bruto*: Incluye prácticas comunes en varios deportes y que son aceptadas por los practicantes (e.g., encontronazos, bloqueos, golpes). Este tipo de acciones serían consideradas violentas fuera del contexto deportivo, pero en el propio deporte son permitidas y los propios entrenadores animan a que sean utilizadas.

2. *Acciones en el límite de la violencia*: Hace referencia a prácticas que violan las reglas del juego pero que son aceptadas por la mayoría de atletas y entrenadores como parte de la estrategia (e.g., faltas estratégicas en el fútbol, codazos en baloncesto o fútbol). Aunque son acciones esperadas y comúnmente empleadas en el transcurso del juego, pueden provocar enfurecimiento del que la sufre y una consiguiente escalada de la agresión o trifulcas puntuales. Si son observadas por los árbitros no dudan en sancionarlas, aunque no suelen recibir castigos severos.

3. *Violencia cuasi criminal*: En este apartado se consideran las acciones que infringen las reglas del juego, las leyes públicas y las pautas de conducta informal entre jugadores (e.g., puñetazos, pisotones, cabezazos, patadas o mordiscos). Dada la gravedad de la acción, no suelen pasar desapercibidas para el árbitro y suelen ser sancionadas con la mayor severidad (e.g., Figura 5.3). Pueden conllevar sanciones

económicas o de otra índole (e.g., partidos sin jugar, expulsión de una competición) durante los días posteriores al suceso. Son comportamientos condenados por todos los miembros del deporte y por norma general, los agresores suelen disculparse.

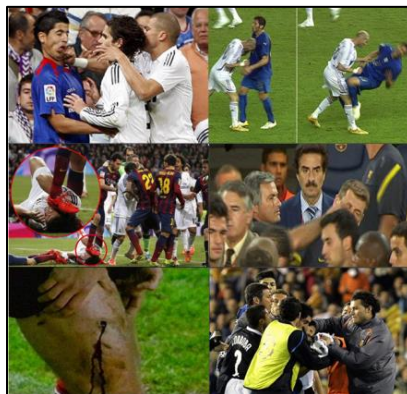


Figura 5.3. Acciones que podrían considerarse de cuasi violencia dentro del fútbol.¹⁵³

4. *Violencia criminal*: Se refiere a las prácticas que están claramente fuera de la ley hasta el punto en el que los deportistas exigen que sean juzgadas como crímenes (e.g., ataques producidos durante un partido o tras su finalización que puedan dañar gravemente o incluso matar a un jugador o árbitro). Y aunque este tipo de manifestaciones son más inusuales, también hay casos registrados. Coakley (2009) dice que cada vez es más habitual que un jugador de hockey sobre hielo golpee la cabeza de un contrario con el stick una vez ha finalizado el partido. Lamentablemente, y como puede observarse en la Tabla 5.2, es bastante frecuente que los futbolistas cometan actos de violencia criminal contra los árbitros.

Tabla 5.2

Algunas de los últimos sucesos recopilados por el Sindicato de árbitros (2014)

“Agreden a un árbitro de 16 años”	“Le dieron un puñetazo en la cabeza”
“Sentí mareos, ansiedad y mucho dolor”	“Agreden a un árbitro en Castellón”
“Dos futbolistas a la cárcel por agredir a un árbitro”	“Dos árbitros agredidos en Baleares”

Nota. En tan solo una semana. Desde el 16 de diciembre hasta el 25 de diciembre de 2014.

¹⁵³ Recuperado el 6 de enero de 2014 del buscador de imágenes google (descriptores: tanganas, fútbol).

5.4.2 Violencia asociada a las manifestaciones deportivas.

Considerando todo lo expuesto hasta el momento, parece que la agresión y la violencia han convivido con el deporte desde sus orígenes. Sin embargo, ¿cuándo comenzaron los espectadores deportivos a comportarse violentamente?

Aunque parece estar bien aceptado que el deporte espectáculo que conocemos tiene sus antecedentes más remotos en la Grecia Clásica, fue la cultura romana la que durante el proceso de herencia y adaptación de las costumbres griegas le dio un matiz diferente. Evolucionaron desde la concepción agónica (contienda o disputa por la propia gloria) que predicaban los griegos,¹⁵⁴ a un concepto más lúdico, conocido como *Ludis Circenses* (i.e., entretenimiento).

Parece que tras esta transición conceptual y social (i.e., del *agón* al *ludis*) surge (o al menos, es cuando se intensifica) la violencia fuera del deporte. García-Romero (2006) publicó un interesante ensayo sobre la violencia de los espectadores deportivos de la antigua Grecia, y refleja que, a pesar de la ingente cantidad de documentos literarios, epigráficos e iconográficos que nos fueron legados con información del deporte practicado durante un periodo superior a 1.500 años, apenas disponemos de testimonios que hablen del comportamiento violento de los espectadores. Además, dice que los pocos pasajes disponibles tampoco hablan de una violencia desmedida. Si acaso, testimonios como el de Filóstrato (como se cita en García-Romero, 2006) informan sobre algunos altercados ocurridos en las competiciones del hipódromo y no en las pruebas atléticas, donde por otro lado, la violencia era absolutamente explícita (e.g., lucha, pugilato, pancrancio).¹⁵⁵

¹⁵⁴ Lo que podríamos identificar como una orientación a la tarea (véase capítulo 6).

¹⁵⁵ Entre las pruebas atléticas se encontraban estas tres disciplinas de combate. El pancrancio era especialmente violento, y podría definirse como una mezcla de las otras dos (i.e., lucha y pugilato) en la que más o menos estaba permitido hacer de todo.

La escasez de testimonios que reflejen comportamientos violentos entre los espectadores lleva a pensar que los episodios violentos en las gradas de los estadios griegos eran escasos (García-Romero, 2006). Por el contrario, el mismo autor dice que existen abundantes testimonios que describen violentos enfrentamientos que tenían lugar entre los espectadores que asistían a los juegos del anfiteatro y, especialmente, a las carreras hípicas del circo romano y del posterior hipódromo bizantino. Por lo que parece que fue con la transformación romana cuando comienzan a surgir estos sucesos.

Cascón-Dorado (2005) afirma que los primeros *tifosis* o *ultras* ya se sentaban en el circo romano para contemplar las carreras de carros con una pasión desenfrenada, y Fernández de Mier (2005) expone que cualquier romano era un seguidor de alguno de los equipos que competían en todo el imperio y que asimismo, el público se vestía con los colores que representaban las distintas *facciones*.¹⁵⁶ Este mismo autor dice que el verde y el azul eran los colores favoritos, y que cuando se enfrentaban ambas *facciones*, los aficionados de unas y otras (fácilmente distinguibles por los colores) se enfrentaban entre sí, haciendo gala de una violencia muy cruel. Este fanatismo se contagió por todo el imperio. De tal manera que esclavos, ciudadanos, políticos y emperadores entre otros, sentían y defendían los colores de su equipo. La pasión por las carreras de carros, se extendió a las luchas de gladiadores, siendo utilizadas por las clases dirigentes y emperadores para obtener el beneplácito de la plebe, concepto conocido como *panem et circenses* o pan y circo (Cascón-Dorado, 2005).

Del mismo modo, parece que en la América precolombina no solo disfrutaban observando las actividades atléticas. Pues gracias a los relatos que han llegado a nuestros días, sabemos que también tenían la costumbre de burlarse de los perdedores (véase Motolinia, 1970).

¹⁵⁶ Lo que hoy llamaríamos clubes deportivos.

Tabla 5.3

Algunos incidentes mortales causados por disturbios en el fútbol

Fecha	Lugar	Muertos	Heridos	Causa
1946, 9 de marzo	Inglaterra	44	+500	Peleas entre los seguidores del Bolton Wanderers y Stoke City
1964, 34 de mayo	Lima	320	+500	Intervención de la policía sobre la multitud tras ser anulado un gol por el árbitro
1971, 4 de marzo	Salvador (Brasil)	4	1.500	Pelea y disturbios en las gradas
1982, 20 de octubre	Moscú	61 *340	Sin especificar	Avalanchas producidas después de un gol. * Según McDonagh (2012) 340 fallecidos
1985, 11 de mayo	Bradford (UK)	56	200	Incendios en las tribunas del estadio de Valley Parade
1985, 29 de mayo	Bruselas (Bélgica)	39	+200	Disturbios y apelonamientos en las salidas del estadio Heysel.
1987, 10 de marzo	Tripoli (Libia)	20	Sin especificar	Pánico en las gradas por un ataque con cuchillo.
1991, 13 de enero	Orkney (Suráfrica)	40	Sin especificar	Apelotonamientos al huir del estadio por disturbios en las gradas.
1993, 5 de septiembre	Bogota (Colombia)	76	912	Celebración de la clasificación de Colombia al mundial de 1994
1994	Brasil	27	Sin especificar	Celebraciones por el título de Campeones del Mundo 1994
1996, 14 de julio	Tripoli (Libia)	50	Sin especificar	Disturbios durante un partido
2000, 5 de abril	Estambul (Turquia)	2	11	Peleas entre aficionados del Galatasaray y del Leeds en semifinales de la UEFA Cup
2001, 11 de abril	Johannesburgo (Suráfrica)	47	Sin especificar	Una estampida en el estadio
2001	Costa de Marfil	1	39	Peleas entre aficionados
2001, 9 de mayo	Accra (Ghana)	120	Sin especificar	Disturbios tras un gol
29 de marzo de 2009	Costa de Marfil	22	132	Avalancha en el estadio Houphouet-Boigny de Abiyán
2012, 1 de febrero	Puerto Said (Egipto)	74	254	Disturbios tras finalizar un partido entre el Al Masry y el Al ahly
2013, 11 de junio	(Argentina)	1	Sin especificar	Disturbios en el estadio del Lanús
2014, 9 de julio	Rio de Janeiro (Brasil)	1	Sin especificar	Disturbios tras la eliminación de Brasil del Mundial
2015, 8 de febrero	El Cairo (Egipto)	30	Sin especificar	Enfrentamientos entre los ultras y la policía antes de un partido

Nota. Completado de Gómez (2003), McDonagh (2012), UNESCO (1987) y Roldán (2003).

Las teorías clásicas de la violencia no parecen suficientes para entender este fenómeno, que como ha podido constatarse no es nuevo, y que ha producido numerosos heridos y muertos en el contexto del fútbol (e.g., véase Tabla 5.3). La catarsis basada en las teorías innatistas no ha obtenido suficiente apoyo empírico, y todo parece indicar que la agresividad aumenta, y no disminuye, tras la observación de un partido de fútbol (Gómez, 2007; UNESCO, 1987). Diversos enfoques basados en la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1973) se han mostrado más eficientes y útiles a la hora de explicar y proponer medidas que atenúen la violencia en el espectáculo deportivo (e.g., lanzamientos de objetos al campo, disturbios que pueden suceder en las celebraciones (o lamentaciones) de los títulos o de algunos partidos).

5.4.2.1 La violencia producida por los espectadores.

¿El deporte incita a la violencia? Para tratar de enriquecer las explicaciones obtenidas de las diversas investigaciones que han tratado la agresión y la violencia, debemos distinguir entre a) el visionado del deporte a través de los medios de comunicación, y b) mediante la asistencia a los estadios.

5.4.2.1.1 Violencia entre los espectadores de fútbol televisado.

La mayoría de las personas ven el deporte a través de la televisión. Sabemos que estos aficionados sienten diversas emociones y se enfadan en momentos puntuales. Sin embargo, se desconocen las causas de por qué estas personas expresan ira o manifestaciones violentas en presencia de amigos o miembros de la familia. De la misma manera, tampoco tenemos mucha información sobre la violencia que generan las personas que visionan partidos de fútbol en lugares públicos, como por ejemplo en bares o, según la importancia del evento, a través de pantallas gigantes en lugares apropiadamente acondicionados (véase Figura 5.4).



Figura 5.4. Seguimiento de uno de los partidos de la Eurocopa 2012 a través de una pantalla gigante.¹⁵⁷

La mayoría de estas personas restringen sus expresiones emocionales a comentarios verbales. Cuando expresan su ira, raramente la dirigen hacia otros espectadores, sino que suele enfocarse en los jugadores, entrenadores, árbitros o en los comentaristas del partido. De hecho, Coakley (2009) dice que cuando se produce una explosión emocional demasiado ruidosa o inapropiada, las personas que están alrededor tienden a mantener el control del agresor de manera informal y pacífica; y en el caso de que haya aficionados del equipo rival, suelen surgir fuentes de mutua identificación que desactivan las diferencias y disuaden la violencia física. Asimismo informa que desde mediados de los años 90 la violencia asociada a las celebraciones de una victoria o campeonato en lugares públicos ha aumentado en los varones, y aunque predecir estos episodios de violencia es difícil, parece que la probabilidad aumenta con el consumo de alcohol y con la presencia de colegas que incitan a tales comportamientos.

La exposición al propio deporte, y más aún el seguimiento de él a través de los medios de comunicación pueden incitar a la violencia debido al reforzamiento de guiones o por el cebado de los espectadores, quienes observan de manera recurrente acciones agresivas y violentas a través de los informativos, los programas de *pseudoperiodismo* deportivo, la prensa escrita o en internet. Barrero (2007) dice que la violencia en el deporte está relacionada con el espectáculo en sí mismo debido a la atracción generada por el fenómeno de la violencia y su tratamiento en los medios,

¹⁵⁷ Recuperado el 6 de enero de 2015 de <http://www.abc.es/20120620/eurocopa-selecciones-espana/abci-eurocopa-barcelona-pantallas-201206201555.html>

quienes en ocasiones reproducen los incidentes violentos una y otra vez. Esta forma de informar puede crear un clima de hostilidad en torno al deporte que fomenta situaciones agresivas y violentas dentro y fuera de los recintos deportivos.

Asimismo, la exposición a los videojuegos deportivos también parece tener influencia en el comportamiento agresivo de los aficionados. Anderson y Carnagey (2009) observaron que las personas que estaban más expuestas a la violencia en los videojuegos deportivos (sobre fútbol y béisbol) tenían mayores incrementos en la conducta agresiva, en la agresividad cognitiva, en la agresividad emocional y en las actitudes hacia la violencia en el deporte.

5.4.2.1.2 Violencia entre los espectadores asistentes a los partidos de fútbol.

Los espectadores que asisten a eventos de deportes sin contacto rara vez se involucran en episodios de violencia. Coakley (2009) dice que el único ataque sufrido por un deportista de un deporte de estas características ocurrió en 1993, cuando un asistente atacó a Mónica Seles. Además, parece que el incidente estaba más relacionado con el fenómeno “celebridad” que con la dinámica del propio deporte. En este tipo de deportes no son habituales expresiones agresivas o violentas, pero si ocurriesen, la propia masa suele ser capaz de controlar al agresor.

Por el contrario, en los deportes de contacto los espectadores tienden a involucrarse en actos agresivos y emocionales con mayor facilidad. Concretamente, el fútbol ha demostrado repetidas veces que es uno de los deportes donde ocurren más incidentes violentos (Gómez, 2007; Marsh, Fox, Carnibella, McCann, y Marsh, 1996).

Russell (2004) se plantea si el comportamiento inadecuado de los espectadores está específicamente influenciado por los actos de violencia que cometen los deportistas. En este sentido, Smith (1976b, como se cita en Russell, 2004) señaló que los espectadores que observan violencia entre los jugadores son más propensos a

involucrarse en comportamientos similares, y expuso que la violencia generada por los espectadores en 68 de los disturbios deportivos más serios en EEUU entre 1963 y 1973¹⁵⁸ fueron originados por la violencia de los jugadores. De igual modo, el análisis de 17 disturbios generados en el fútbol reveló que la mitad de ellos fueron precedidos de amenazas y ataques de los deportistas, espectadores o policías (Smith, 1976a, como se cita en Russell, 2004). De modo que parece haber una conexión entre la violencia de los espectadores y la de los deportistas, siendo especialmente marcada en deportes colectivos de contacto. En el estudio de Semyonov y Farbstein (1989) quedó expuesto que los equipos de fútbol más violentos de Israel contaban con las aficiones más violentas, y Russell (2004) indica que esta asociación también ha sido hallada en otros deportes (e.g., fútbol americano, boxeo, baloncesto y hockey).

Según Coakley (2009), la violencia generada por las masas de espectadores de eventos deportivos se relaciona con tres factores generales: a) la propia acción del deporte en sí mismo, b) la dinámica de la masa y la situación en la que espectador observa el evento, y c) el contexto histórico, social, económico y político sobre el que se organiza el propio evento. Así, algunos ejemplos son el número de espectadores y la diferencia entre locales y visitantes, la cantidad de faltas y los comportamientos agresivos de los jugadores, el ruido, la temperatura, la oscuridad del estadio, la categoría y rivalidad entre los equipos que disputan el partido (Russell, 2004), la participación en los cánticos grupales (Bensimon y Bodner, 2011).

Algunos autores se han centrado en el problema de la violencia en el deporte, y por ello han propuesto diversas recomendaciones para tratar de reducirla:

a) *Promocionar los eventos deportivos como familiares y amistosos* en lugar de relacionarlos con guerras agresivas (e.g., anunciar que el partido es a vida o muerte, o

¹⁵⁸ Principalmente en el contexto del fútbol y del hockey. Debido a que cita las décadas de 1960 y 1970 en EEUU, nos figuramos que cuando habla de *football* se refiere al fútbol americano.

instigar enfrentamientos entre naciones (e.g., véase Figura 5.5). Los medios de comunicación tienden a anunciar los espectáculos deportivos como si de contiendas belicosas se tratasen. Es probable que sean plenamente conscientes de que los espectadores deportivos disfrutan más cuanto mayor es la percepción de agresividad o violencia en el terreno de juego (e.g., véanse Bryant, Brown, Comisky, y Zillmann, 1982; Comisky, Bryant, y Zillmann, 1977; Raney y Depalma, 2006; Raney y Kinnally, 2009; Sullivan, 1991). Sin embargo, presentar el espectáculo como un evento agresivo en el que los participantes va a batallar aumenta el riesgo de que la masa se involucre en comportamientos amenazantes y/o violentos (Madensen y Eck, 2008).



Figura 5.5. Portadas de diferentes diarios deportivos que utilizan un lenguaje belicoso que puede incitar enfrentamientos.¹⁵⁹

b) *El comportamiento de los deportistas debe ser ejemplar.* Los profesionales del deporte deben ser plenamente conscientes de la repercusión que tienen sus actos sobre los espectadores (sobre todo entre los más jóvenes). Por ejemplo, darse la mano antes y después de los encuentros o no protestar las decisiones del árbitro son gestos que fomentan conductas positivas entre los espectadores (Russell, 2008).

c) *Proporcionar asientos adecuados.* Facilitar el acceso y proporcionar comodidad a los espectadores parece reducir el riesgo de tumultos y subsecuentes peleas (Russell, 2008).

d) *Reducir la disponibilidad del alcohol.* Las bebidas alcohólicas se encuentran disponibles en cualquier espectáculo deportivo, lo que aumenta las probabilidades de

¹⁵⁹ Recuperado del buscador de imágenes google (descriptores: portadas, prensa, fútbol).

que sucedan incidentes violentos entre los espectadores. Establecer políticas y códigos de conducta, controlar el consumo de alcohol o servir bebidas de poca graduación pueden ser medidas que reduzcan el riesgo de generarse violencia (Madensen y Eck, 2008). Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda (1997) van más allá y dicen que se debería prohibir el consumo de bebidas alcohólicas en los eventos deportivos.

e) *Seguridad implícita*. Los miembros de seguridad deben proporcionar seguridad real sin dar la impresión de que el público está excesivamente vigilado. Lo contrario podría frustrar a algunos espectadores y por consiguiente estimular comportamientos agresivos (Russell, 2008).

f) *Prohibir la entrada a los espectadores problemáticos*. Esta medida es esencial, y aunque ya lleva muchos años en funcionamiento en países como Inglaterra (Carlin, 2013, 2 de febrero), en España es una práctica relativamente nueva. En primer lugar, deben ser los clubes quienes tomen las medidas necesarias para eliminar a los aficionados disruptivos de los estadios. En segundo lugar, las autoridades deberían perseguir con toda la dureza de la ley comportamientos agresivos como los “simples” insultos. Carlin (2013, 2 de febrero) dice que si se detecta a un espectador haciendo ruidos o gestos racistas en un estadio inglés, este es buscado por la policía y llevado ante un tribunal. Así, añade que en 2011/12 se dieron 23 casos y que en la temporada 2012/13 la cifra ascendió hasta 43.

No obstante, para que estas estrategias funcionen, es necesario que todos los organismos implicados colaboren activamente (i.e., clubes, cuerpos de seguridad, jugadores y técnicos, instituciones públicas y los propios espectadores). Lamentablemente se cuentan demasiados casos de violencia protagonizada por aficionados al fútbol. Tanto en España como en otros países se registran graves sucesos y cientos de fallecimientos. Tan solo en nuestro país, y desde 1982 se contabilizan hasta

doce fallecidos (véase Tabla 5.4). En otros países, la cifra es más turbadora, Gómez (2007) indica que en 1999 había 193 víctimas mortales de la violencia en el fútbol Argentino desde que se instauró como espectáculo en 1958.

Tabla 5.4

Sucesos mortales relacionados con el fútbol español desde 1982

Fecha	Suceso
2 de noviembre de 1982	Durante un partido amateur, José Gómez Rodríguez fue mortalmente herido por varios jugadores en Pallejá.
6 de mayo de 1984	Manuel Luque Castillejo, policía nacional fallecido en Córdoba al intervenir en una pelea formada en un partido de alevines.
25 de abril de 1985	Luis Montero Domínguez falleció por el impacto de una bengala en un partido de segunda división (Cádiz-Castellón).
18 de agosto de 1990	Un árbitro de regional preferente (Florentino Dueñas) fue asesinado a tiros por un policía jubilado que presenciaba el partido Motril B y Calahonda.
14 de enero de 1991	Frederic Rouquier, seguidor del R.C.D. Espanyol, fue la primera víctima mortal del fenómeno ultra en España cuando un grupo de los <i>Boixos Nois</i> le atacó con un arma blanca al finalizar un partido de primera división (Espanyol-Sporting de Gijón).
15 de marzo de 1992	Guillermo Alfonso Lázaro (13 años) murió antes del partido entre el Espanyol y el Cádiz (Primera división) por un impacto de bengala.
12 de marzo de 1994	Emiliano López Prada fue apuñalado por celebrar un gol del Barcelona al Atlético de Madrid en un bar de La Coruña.
9 de diciembre de 1998	El segundo caso mortal de la violencia ultra español corresponde al seguidor de la Real Sociedad, Aitor Zabaleta Cortázar, quien falleció al día siguiente de ser apuñalado por un ultra del Atlético de Madrid antes de entrar en el estadio Vicente Calderón.
26 de octubre de 2000	Un hincha del Real Madrid mató de un disparo a un hincha del F.C. Barcelona después de que el equipo catalán consiguiera empatar un partido de liga de campeones (Barcelona Vs Leeds).
8 de octubre de 2003	Manuel Ríos Suárez, seguidor del Deportivo de La Coruña, falleció al finalizar un partido de la copa del Rey cuando estaba tratando de proteger de los aficionados radicales (de su propio equipo) a un niño que llevaba la camiseta de la S.D. Compostela.
9 de abril de 2012	Iñigo Cabacas Liceranzu falleció cuatro días después de los disturbios que se produjeron al finalizar un partido del Athletic de Bilbao y el Schalke 04. La causa de la muerte parece ser el impacto de una pelota de goma lanzada por la policía.
30 de noviembre de 2014	El último suceso mortal afectó a José Romero Taboada. Este miembro de una de las secciones más violentas del grupo ultra <i>Riazor Blues</i> falleció horas después de participar en una pelea multitudinaria contra ultras del Atlético de Madrid.

5.4.2.1.3 *Insultos, homofobia, racismo y xenofobia en el Fútbol.*

La agresión verbal (la más común entre los espectadores de fútbol) no debe ser considerada una trivialidad. Varios expertos alertan que la agresión verbal es la antesala de la física, y que la diferencia entre la agresión verbal y la física tan solo es una cuestión de grado. Además, también hay formas de violencia verbal que pueden doler mucho si inciden en determinadas partes de la identidad (Ortega, como se cita en Fleta, 2008, 9 de abril). Es el caso de insultos racistas que los aficionados propinan sobre jugadores rivales e incluso propios. Por ejemplo, Gómez (2007) ejemplifica que cuando John Barnes fichó por el Liverpool se generó un auténtico debate entre los aficionados del equipo por ser un jugador negro.

Aunque estas expresiones tienen su máximo exponente entre los miembros de los grupos ultras, también es bastante habitual que seguidores que no pertenecen a estos colectivos se dejen llevar por la activación que supone el deporte, y por lo tanto se comporten de manera similar. Asimismo, los espectadores pueden verse afectados por la conducta de los deportistas y entrenadores. Algunos de ellos, muestran comportamientos racistas que posteriormente son difundidos y magnificados por los medios de comunicación. De Paz (2015, 17 de febrero) es uno de los muchos periodistas que citaron textualmente las polémicas palabras de un entrenador italiano: “Italia ya no tiene dignidad u orgullo porque tenemos demasiados jugadores extranjeros jugando en los campeonatos Sub-20: en nuestros equipos hay demasiados negros”

El insulto racista parece ser el más grave, pero muchos espectadores optan por agredir otros aspectos de la personalidad (e.g., procedencia geográfica, calvicie, homosexualidad, estatura). Este medio de agresión se identifica con la cultura de una sociedad (Rohner, 1976). Así, Fleta (2008, 9 de abril) cita algunos de los insultos más comunes que se pueden escuchar en cualquier campo de fútbol y apunta que los

españoles se diferencian de los aficionados de otros países en el sentido que aluden constantemente a la virilidad para faltar a los jugadores. La pregunta que nos hacemos es si la conducta de los espectadores está influenciada por las actitudes y los pensamientos que tienen los protagonistas del fútbol. Véase como ejemplo reciente, la respuesta del técnico Fabio Capello cuando fue preguntado sobre el estilo de juego del Atlético de Madrid: “El Atlético no es un equipo violento. El fútbol no es para mariquitas” (Marca, 2015, 18 de febrero).

Los aficionados pueden insultar con fines instrumentales, como por ejemplo cuando se focalizan en los jugadores rivales para disminuir su rendimiento (Wann, Dolan, McGeorge, y Allison, 1994), o con intenciones hostiles. Wann, Carlson, y Schader (1999) señalan que los árbitros reciben más agresiones que los jugadores, y que estas suelen ser principalmente de carácter hostil porque el espectador es consciente de que están entrenados para ser imparciales en sus decisiones. Por su parte, Wann (2005) dice que en algunas ocasiones, los aficionados no insultan para ayudar a su equipo, sino que buscan el restablecimiento de su propia salud psicológica. Al margen del propósito que puedan tener los espectadores para comportarse de esta manera, Gómez (2007) dice que en 1988 las encuestas mostraban que la violencia verbal era el sexto factor que causaba más disputas violentas, el segundo capaz de acabar en enfrentamientos y el primero en generar las actitudes más violentas.

Las manifestaciones de agresión o violencia verbal son demasiado comunes en los estados de fútbol españoles, aspecto que parece llamar la atención en otros países. Capín (2014, 6 de febrero) dice que los medios de comunicación internacionales critican la impunidad en la que se suelen concluir este tipo de conductas en el fútbol español. Añade que en países como Inglaterra hay tolerancia cero con el racismo en el fútbol. Este tipo de conductas no solo son perseguidas por la ley, sino que el oprobio de las

personas que están alrededor contiene a los potenciales agresores. Mientras que en Inglaterra un comportamiento de esta índole significa ser visto como un animal, en España no solo parece tolerarse, sino que se defiende (Carlin, 2013, 2 de febrero). El mismo autor dice que si en España se aplicasen las mismas medidas que en Inglaterra, las cárceles estarían llenas y los estadios más vacíos.

Esta situación ha llegado a oídos del máximo organismo del fútbol, donde se sigue muy de cerca el comportamiento de los aficionados españoles cuando se desplazan a las competiciones internacionales. Aunque no es de las aficiones más violentas o conflictivas, parece destacar por este aspecto. Por ejemplo, durante la Eurocopa de 2012, la UEFA investigó varios casos de insultos racistas en los partidos en los que participó la selección española. Concretamente, aquellos que tuvieron como objetivo al jugador de raza negra Mario Balotelli y que militaba en las filas del combinado italiano. No obstante, sin tratar de justificar en ningún caso el comportamiento de los seguidores españoles, ¿es posible que su conducta estuviera influida de alguna manera por las declaraciones (o amenazas) que publicaron varios medios de comunicación? (véase Figura 5.6).



Figura 5.6. Declaraciones de Balotelli en los medios y la noticia sobre el comportamiento de los aficionados españoles durante la Eurocopa 2012.¹⁶⁰

¹⁶⁰ Imágenes recuperadas de las páginas web del diario el mundo, ABC y diario de Sevilla.

Actualmente, el racismo en el fútbol preocupa seriamente a los organismos oficiales. Entre las medidas aprobadas se incluyen las sanciones económicas a los clubes de fútbol. Otras propuestas valoran la celebración de partidos a puertas cerradas, quitar puntos a los equipos en las clasificaciones, o descenderlos de categoría, las cuales han causado gran controversia y aunque Blatter (presidente de la FIFA) es partidario del endurecimiento de las sanciones, reconoce que este tipo de castigos podrían llamar a la violencia planificada en los campos, produciendo una violencia instrumental por parte de los aficionados (Marca, 2013, 5 de abril). Sin embargo, poco después, en el 63º congreso internacional de la FIFA respaldó las medidas propuestas previamente por el comité ejecutivo de la FIFA, las cuales obligan a adoptar medidas y sanciones contra el racismo y la discriminación. Por ejemplo, se acordó que cuando se trate de infracciones menores o siempre que no haya antecedentes se aplicarían sanciones económicas u ordenar la organización de partidos sería a puerta cerrada. En el caso de que la conducta sea reincidente o grave, se propuso reducir puntos al club en la clasificación general o incluso descenderlo de categoría.

Tras la muerte del aficionado ultra del deportivo de la Coruña, el presidente del Consejo Superior de Deportes (CSD), Miguel Cardenal, anunció que se elaboraría un manual de bienvenida para los aficionados donde se indicarán las expresiones o los cánticos sancionables (EP, 2014, 9 de diciembre). El Real Madrid fue el primero en tomar medidas al respecto, y en diciembre de 2014 decidió expulsar a 17 personas que habían iniciado insultos contra el jugador del Barcelona Lionel Messi (Marca, 2014, 8 de diciembre). La respuesta por parte de los aficionados al fútbol no se hizo esperar, y los aficionados del Almería bromearon con cánticos que en tono sarcástico decían “ese portugués, no me cae bien” (Marca, 2014, 12 de diciembre), en lugar de otro cántico habitual que era mucho más vulgar.

5.4.2.2 Violencia deportiva mostrada a través de los medios de comunicación.

Los expertos que elaboraron el *estudio multidisciplinario sobre los orígenes y las manifestaciones de la violencia en la actividad deportiva y, particularmente, de sus dimensiones sociales y educativas así como de los medios para resolver este problema* (UNESCO, 1987) señalan que los medios de comunicación gastan miles de millones de dólares en producir y difundir violencia en el cine y la televisión. Pese a ello, también dicen que no se preocupan en informar al público sobre los demostrados efectos perniciosos que resultan de dicho consumo (e.g., visualizar violencia en los medios incrementa la probabilidad de que los espectadores se comporten agresivamente).

En el mismo informe se dice que la prensa, la radio y la televisión tienden a dramatizar exageradamente el espectáculo y el enfrentamiento deportivo, a usar un lenguaje belicoso y a exhibir en exceso los sucesos violentos que ocurren en el deporte, a incitar al fanatismo, a dar una imagen simplificadora del deporte o del deportista, a juzgar con demasiada dureza las decisiones arbitrales, y a olvidar aspectos relativos al deporte educativo o a la ética deportiva. Varios autores han criticado la labor de los periodistas deportivos por su peculiar manera de informar sobre los acontecimientos,¹⁶¹ y porque consecuentemente influyen en la actitud de los espectadores (e.g., Barrero, 2007; Bryant y Zillmann, 1983; De Antón y Del Riquelme y Tejera, 1990; Gómez, 2007; Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer, y Duda, 1997; Young, 1993).

Diversos estudios han demostrado cómo los comentarios de los narradores deportivos (e.g., Comisky, Bryant, y Zillmann, 1977; Sullivan, 1991) o el ambiente que se crea previamente a la celebración de un evento deportivo (e.g., Berkowitz y Alioto,

¹⁶¹ Barrero (2007) señala a los periodistas deportivos como agentes que contribuyen a crear un clima de hostilidad en torno al deporte, porque entre otras cosas, en ocasiones usan un léxico con tintes violentos y belicosos para relatar sus crónicas deportivas.

1973; Bryant, Brown, Comisky, y Zillmann, 1982; Raney y Kinnally, 2009) tienen la capacidad de influir en la percepción que tienen los espectadores sobre la agresividad de los deportistas. Por estos motivos, se insta a los medios de comunicación que cuiden las formas en las que comunican la información deportiva (Barrero, 2007; Gómez, 2007; UNESCO, 1987).

5.4.2.2.1 *¿Indiferencia o interés?*

Los posibles efectos perniciosos que subyacen en la observación de violencia deportiva no parecen preocupar en exceso a algunos medios de comunicación, pues la agresión y la violencia en el deporte podría ser precisamente una de las causas del alto interés que genera. Con un diseño factorial que incluía el grado de juego brusco/violento (bajo, medio y alto), diferentes partidos, y el género de los espectadores, Bryan, Comisky, y Zillmann (1981) estudiaron el nivel de disfrute producido por la visualización de partidos de fútbol americano por televisión. Sus resultados concluyeron que los espectadores varones disfrutaban más, cuanto mayor era la intensidad de juego brusco/violento. Es decir, los partidos más violentos fueron significativamente más disfrutados por los espectadores masculinos, sugiriendo que la percepción de agresividad en el deporte era un factor importante para el seguimiento del espectáculo a través de los medios de comunicación.

Esta relación, que ha sido demostrada en diversas disciplinas (e.g., Bryant et al., 1982; Comisky et al., 1977; Raney y Depalma, 2006; Raney y Kinnally, 2009; Sullivan, 1991) podría ser conocida por los profesionales de la comunicación de masas, quienes quizás aprovechan los acontecimientos agresivos y violentos para completar sus espacios, y consecuentemente, conseguir más audiencia, la cual es mayoritariamente masculina (véanse Lee y Armstrong, 2008; Wann, Grieve, Partridge, Zapalac, y Parker, 2013).

5.4.2.2.2 *Investigaciones sobre el la violencia percibida por los espectadores.*

Parece existir una relación positiva entre el disfrute y la violencia percibida por los espectadores (Bryant et al., 1982; Bryan et al., 1981; Raney y Depalma, 2006; Raney y Kinnally, 2009; Sullivan, 1991). Por ejemplo, mediante un diseño experimental Raney y Depalma (2006) observaron que aquellos sujetos (especialmente los varones) que vieron diferentes imágenes de un deporte violento (i.e., boxeo) disfrutaron más que los que visualizaron diferentes clips de un deporte no violento (e.g., béisbol).

En otro estudio que contó con 568 individuos que seguían la liga de fútbol Americano universitario por televisión, Raney y Kinnally (2009) analizaron la rivalidad percibida, la violencia percibida y el nivel de disfrute en ambos géneros. Sus resultados indicaron que cuanto más rivalidad percibían los espectadores entre los dos equipos, apreciaban mayores niveles de violencia durante el encuentro y, asimismo, mayor era el disfrute que reportaban. Encontraron además dos datos curiosos, por un lado, el nivel de fanatismo no demostró tener efectos en la percepción de violencia, y por el otro, los partidos ganados por el equipo local eran percibidos como más violentos que en los que perdía. De esta manera, Raney y Kinnally (2009) sugieren que la exposición previa en los medios de comunicación (i.e., información, anuncios, noticias, comentarios de los protagonistas y de los periodistas que preceden a un partido de máxima rivalidad) repercute en la percepción que tiene un aficionado sobre la rivalidad existente entre dos equipos. En un momento posterior, el espectador que percibe altos niveles de rivalidad interpreta que hay un alto grado de violencia en el juego y por consiguiente, disfruta del espectáculo en mayor medida.

Esta inquietante relación hace que nos preguntemos si a los espectadores deportivos les gusta observar violencia y agresiones reales (i.e., hipótesis de selección), o por el contrario, si es la exposición al deporte la que hace que una persona se aficione

a este tipo de contenidos y consecuentemente desarrolle conductas agresivas y violentas (i.e., hipótesis de desarrollo).

Los medios de comunicación han demostrado ser influyentes en la percepción de la violencia por parte del público. Por ejemplo, Comisky et al. (1977) descubrieron que los espectadores interpretaban que una acción ocurrida en un partido de hockey era más intensa y violenta cuando era comentada por el comentarista que cuando no lo era.

Sullivan (1991) realizó un estudio similar cuando mostró un mismo partido de baloncesto a tres grupos diferentes: a) un grupo que lo visualizó sin comentarios, b) otro con comentarios neutrales, y c) el último con comentarios centrados en el juego brusco de uno de los dos equipos. Sus resultados mostraron que los espectadores percibieron mayor agresividad en el juego cuando el comentarista hacía énfasis en el juego brusco de uno de los dos equipos. Además, este grupo de participantes reportó mayores niveles de disfrute (nuevamente más acentuando entre los varones). Así, Sullivan (1991) propuso que los comentaristas de deportes influían en los niveles de aceptación y de tolerancia hacia la violencia de los espectadores.

Bryant et al. (1982) demostraron que el ambiente creado por los medios de comunicación en torno a un deporte considerado no violento podía influir sobre las percepciones de los espectadores. Para ello, crearon tres escenarios diferentes en relación a los jugadores de un partido de tenis. En uno, se dijo a los espectadores que ambos tenistas eran muy buenos amigos, a otro grupo que eran acérrimos enemigos, y al tercero no se le dijo nada sobre la relación que mantenían. Los resultados mostraron que los espectadores que pensaban que ambos tenistas eran enemigos se excitaron más, se involucraron más en el juego, tuvieron más interés y disfrutaron más que los espectadores de los otros dos escenarios. Además, este grupo percibió que ambos tenistas eran más hostiles, competitivos y que tenían mayor grado de tensión.

Estos estudios muestran que los medios de comunicación tienen la capacidad de modificar las percepciones de los espectadores, las cuales podrían influir sobre las respuestas agresivas (Berkowitz y Alioto, 1973). Teniendo en cuenta lo expuesto, los profesionales de la comunicación deberían ser conscientes de que, aunque crear este tipo de clima competitivo en torno a los deportistas, entrenadores o equipos (e.g., véase Figura 5.7) puede proporcionar mayores niveles de disfrute entre los espectadores, también podría tener diversas consecuencias negativas e incitar a la violencia en los jugadores o en los espectadores.¹⁶²



Figura 5.7. Portadas de dos diarios deportivos que podrían contribuir a crear un clima de rivalidad entre dos jugadores, y por ende, entre dos equipos y dos aficiones.

5.4.2.3 La Violencia del fútbol exhibida por los aficionados en los medios de comunicación: Agresión y violencia 3.0.

Las redes sociales (RRSS) tienen un gran impacto en la vida de las personas. Entre otras cosas, facilitan el intercambio de información, comentarios, imágenes y bromas. Tal es el alcance de estos medios que las propias agencias de comunicación informan a través de distintas redes sociales. Sin embargo, un medio de información menos controlado es el que emerge de los propios usuarios. Esta revolución comenzó con la denominada web 2.0, cuando el usuario dejó de ser un mero receptor de información para ser un productor. Actualmente nos encontramos inmersos en la época

¹⁶² La relación rivalidad-violencia (Raney y Kinnally, 2009) pudo observarse en uno de los periodos más tensos que contextualizaron los encuentros entre el Real Madrid y el F.C. Barcelona. Durante las temporadas 2010, 2011 y 2012, los medios de comunicación expresaron el morbo enfrentando a entrenadores (Mourinho-Guardiola), a deportistas (Ronaldo-Messi) y, por lo tanto, a equipos y aficiones.

de la web 3.0, que aunque todavía hay debate sobre su significado real, parece que básicamente consiste en un movimiento social cuyo objetivo es la creación de contenidos que sean accesibles por múltiples aplicaciones que no requieren de un navegador web. De tal manera que muchas personas reciben la información de la actualidad a través de las RRSS y no solo de los medios más tradicionales.

El impacto de los acontecimientos sociales puede medirse a través de las RRSS. Así, el mundial de fútbol de Brasil 2014, y concretamente la abultada derrota de la selección anfitriona ostenta hasta la fecha el mayor volumen de conversaciones de la historia de twitter, una de las redes sociales más populares (EP, 2014, 10 de diciembre).

Las redes sociales se nutren de los contenidos que publican sus usuarios, y una nueva tendencia consiste en publicar imágenes graciosas, ofensivas y satíricas sobre los eventos de mayor importancia social. El fútbol representa uno de los espectáculos sociales más importantes del mundo, y por lo tanto, la evolución y los resultados de los partidos son masivamente comentados en las redes sociales mediante este tipo de interacciones. Esta nueva modalidad de agresión o de violencia escrita (e.g., Figura 5.8) recorre el mundo entero en cuestión de segundos. Además, si hay alguna persona que todavía no ha visualizado estos contenidos, los programas e informativos deportivos se hacen eco de ellos, haciéndose en ocasiones cómplices en su divulgación.



Figura 5.8. Ejemplos de imágenes que circularon por las redes sociales tras la victoria de Alemania sobre Brasil en el mundial de fútbol 2014.¹⁶³

¹⁶³ Recuperado de twitter, Facebook y del buscador de imágenes google.

5.4.2.3.1 *Un ejemplo reciente de la violencia en el fútbol a través de los medios de comunicación: El mundial de Brasil 2014.*

La ilusión y expectativas que tenía el pueblo brasileño por conseguir su sexto campeonato del mundo parecían superar las adversidades que cotidianamente sufre una parte de sus ciudadanos.¹⁶⁴ Ni los desalojos ilegales que sufrieron en torno a 250.000 brasileños para la construcción de estadios e infraestructuras (Gutiérrez, 2014, 12 de junio), ni las muertes y heridos que produjeron las citadas obras (EFE, 2014, 3 de julio) parecían alterar los ánimos y las ilusiones de muchos brasileños.

Sin embargo, el cuatro de julio, la estrella del equipo anfitrión se lesiona en un lance del partido de cuartos de final ante Colombia. A pesar de lograr su clasificación para la siguiente ronda, la noticia de la lesión de Neymar Jr. provoca que miles de brasileños lloren la pérdida de su jugador más querido y que más de 200 millones expresen abiertamente su odio por Camilo Zúñiga, el jugador colombiano que lesionó al jugador brasileño. En un artículo de la agencia EFE (2014, 6 de julio) titulado *Zúñiga el más solitario y odiado de los futbolistas* podemos leer “el más odiado por 200 millones de brasileños, un demonio que merece un fin, el punto en la mira de quienes por miles hoy le amenazan e insultan en las redes sociales”.

Mientras que por un lado los diarios brasileños se ensañaban con el jugador. Véase por ejemplo el diario *O Dia*, de Rio de Janeiro que tituló su portada de la siguiente manera: “Colombiano maldito” (como se cita en EFE, 2014, 6 de julio). Por el otro, mensajes agresivos y violentos, que llegaron a amenazar a la hija del jugador, se sucedían en masa a través de las redes sociales (véase SD, 2014, 7 de julio).¹⁶⁵

¹⁶⁴ Al menos este estado festivo y alegre es el que transmitía la mayoría de los medios de comunicación brasileños.

¹⁶⁵ Algunos ejemplos fueron: “Tu papa es un mierda!!! Un hijo de puta!!!”, “Su hija es una puta”, “Espero que você não tenha o coração que ele tem”, “Animal”, “Que merda de filha feia que dói”, “Menina vai ser strupada”, “Quiero que tu y tu hija muere, su ridícula y cobarde”, “Ela eh outra bosta igual o pai” (SD, 2014, 7 de julio).

Tras la primera “penuria”,¹⁶⁶ cuatro días después ocurre la gran “hecatombe” (véase Figura 5.9). No se trata de más muertes en las obras, ni de personas que no tienen donde vivir, se trata de la escandalosa eliminación de la selección brasileña de “su” mundial en las semifinales tras perder 1-7 contra el combinado alemán. La reacción no se hace esperar, y durante el partido, que ya estaba sentenciado a los 29 minutos,¹⁶⁷ comenzaron los primeros actos violentos en el estadio. Los aficionados más exaltados fueron expulsados, lo que no impidió que continuaran su propia “celebración” en las calles de Belo Horizonte. Tan solo 30 minutos después de la finalización del partido comienzan los disturbios y actos de violencia en las calles de varias ciudades de Brasil. La quema de varios vehículos de transporte público, los robos, las peleas en los bares y en las calles, y la lucha contra la policía brasileña arrojó varios heridos y detenidos en todo el país y un muerto durante un tiroteo en Rio de Janeiro (EFE, 2014, 9 de julio).



Figura 5.9. Aficionado que presenció en directo la derrota de su selección en el estadio Mineirao.¹⁶⁸

De la misma manera, cuando el equipo argentino fue derrotado en la final contra Alemania, decenas de jóvenes comenzaron a generar disturbios en Buenos Aires que se saldaron con 30 detenidos y 20 heridos (EFE, 2014, 14 de julio).

¹⁶⁶ Parece que la lesión del jugador brasileño fue más sentida para muchos aficionados que otros acontecimientos recientes (e.g., desalojos ilegales, fallecimientos, protestas sociales, represión policial).

¹⁶⁷ El marcador en el minuto 29 era de 0 – 5 a favor de Alemania.

¹⁶⁸ Imagen recuperada el 9 de julio de 2014 de la red social Instagram. (Usuario: outfitter.official).

5.4.2.3.2 Respuesta social ante la violencia de los deportistas.

Finalmente, otro desatino del mundial que merece ser nombrado está relacionado con el lance del juego en el que Neymar Jr. resultó gravemente lesionado (véase Figura 5.10c).¹⁶⁹ La afición brasileña condenó, y hay quien incluso deseó la muerte de del jugador que mostró públicamente su preocupación por el desafortunado accidente.

En contraposición a esta actitud violenta y hostil por parte de los aficionados brasileños, el 24 de junio, Luis Suárez, jugador de la selección de Uruguay durante el mismo mundial muerde en el hombro con toda la intención a un jugador rival en un momento en el que ni si quiera se estaba disputando la posesión del balón (Figura 5.10a). No es un caso aislado en su propio historial futbolístico, pues con esta acción se contabilizan hasta tres agresiones mediante un mordisco (véase Figura 5.10b).

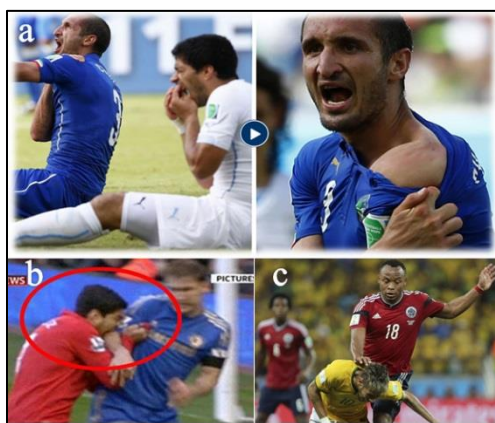


Figura 5.10. a) Momento posterior al mordisco de Luis Suárez sobre Chiellini. b) En abril de 2013 ya había cometido dos agresiones similares. c) Lance del juego donde Zuñiga lesionó a Neymar.¹⁷⁰

Tras investigar y analizar los videos, la FIFA expulsó inmediatamente al jugador del mundial, le sancionó con nueve partidos internacionales con su selección y le prohibió la entrada en cualquier recinto del ámbito de la FIFA durante 4 meses.

¹⁶⁹ Las imágenes de la acción muestran que se produce de manera completamente involuntaria, y así lo ratificó la FIFA tras su investigación.

¹⁷⁰ Imágenes recuperadas de las páginas web de los diarios marca, as, y marca respectivamente. Recuperado el 9 de julio de 2014 de

a) <http://www.marca.com/2014/06/24/futbol/mundial/1403633915.html>

b) http://as.com/videos/2014/06/24/portada/1403632189_197509.html

c) <http://www.marca.com/2014/07/05/futbol/mundial/1404573973.html>

Lo interesante de este suceso, es que se observaron diferentes reacciones entre los seguidores al fútbol. Por un lado, una agresión hostil y completamente deliberada de un deportista a otro provocó un apoyo incondicional por parte de los seguidores uruguayos. Estos defendieron su inocencia y criticaron la excesiva dureza de la sanción hasta que el propio jugador reconoció su culpa varios días después (tras ser presionado por su nuevo club). Por el otro lado, un desafortunado lance del juego entre dos jugadores que resultó en la lesión de uno de ellos provocó emociones de hostilidad, odio e incluso de amenazas hacia la integridad física del jugador y de su familia.

A tenor de lo sucedido, cabe preguntarse ¿una agresión hostil esta socialmente aceptada según el contexto o los intereses?, ¿esta permisividad social fomenta las conductas agresivas?, ¿la sanción de los organismos deportivos son suficientes? (recordemos que es la tercera vez que este jugador es sancionado por la misma conducta), ¿un acto sin intención de hacer daño (y que según su definición, no se considera agresión) es percibido por los aficionados y por algunos medios de comunicación como una acto de agresividad hostil que debe ser castigado tan duramente? (e.g., véanse los comentarios y amenazas en SD, 2014, 7 de julio).

Lamentablemente, no solo deportistas y aficionados reciben la influencia de los medios de comunicación. Tras ser presionada por la prensa, la Confederación Brasileña de Fútbol (CBF) solicitó ante la FIFA que el jugador colombiano recibiera una sanción similar a la de Luis Suárez (EFE, 2014, 8 de julio).¹⁷¹

¹⁷¹ A más inri, el jugador uruguayo nunca reconoció haber obrado mal hasta que se consolidó el fichaje por el F.C. Barcelona, quien “recomendó” al jugador que admitiera los hechos y que se disculpase. Por el contrario, Camilo Zúñiga se preocupó inmediatamente por el estado del jugador rival, pidiéndole perdón personalmente y a través de los medios de comunicación y de las redes sociales.

5.5 El Fenómeno *Hooligan*

Inglaterra está orgullosa por haber creado el fútbol tal como lo conocemos, pero también se siente igual de avergonzada por haber importado al mundo el movimiento *hooligan*. Su importante tradición y gloria futbolística se encuentra tristemente ligada a estos individuos que aportaron al fútbol inglés sus años más oscuros.

Según la RAE (2014) un hooligan es un “hincha británico de comportamiento violento y agresivo”. Nunca debe confundirse con aficionado (i.e., *supporter*) ni ser utilizado como sinónimo del mismo. A partir de los años 60 este término fue extendiéndose y adaptándose a las diferentes culturas que comenzaban a tener aficionados deportivos con similares comportamientos.

El origen de la palabra *hooligan* no está claro. Cancio (1990) describe dos posibles versiones. En una de ellas hace alusión un bandolero llamado Hooley, que era el líder de un grupo violento y salvaje que aterrorizaba la campiña irlandesa a finales del siglo XIX. Este grupo era conocido como la banda de Hooley (*Hooley's Gang*), de tal manera que su nombre fue relacionándose con personas de comportamiento disruptivo. La otra versión relata que un periodista londinense inventó en 1980 al personaje Patrick Hooligan,¹⁷² que era un personaje al que no le gustaba trabajar, era agresivo, le gustaba pelearse y beber alcohol en grandes cantidades los sábados por la tarde, que era cuando se jugaban los partidos de fútbol.



Figura 5.11. Titulares a colación de la muerte del seguidor ultra del deportivo de la Coruña.

¹⁷² Otras fuentes citan a Edward Hooligan.

En España, los hinchas violentos están relacionados con los denominados grupos *ultra*. El comportamiento de estos individuos se salda con numerosas víctimas cada año. Aunque gran parte de los sucesos relacionados con la violencia en el fútbol acontecen en partidos de categorías inferiores y del fútbol base, la cabeza visible y mediática de este fenómeno se enmarca en las primeras categorías. Es en este contexto donde se difunden frecuentemente noticias que evidencian este grave problema social (véase Figura 5.11).¹⁷³

5.5.1 El origen del fenómeno hooligan y los medios de comunicación.

Anteriormente se dijo que la violencia de los espectadores deportivos no es un fenómeno reciente. Se conservan algunos relatos de la antigua Grecia que narran altercados y comportamientos violentos entre los asistentes a estos eventos; otros testimonios evidencian que dichas conductas se intensificaron durante el imperio romano (García-Romero, 2006). Por tanto, y de manera irremediable, este problema también alcanzó al espectáculo deportivo moderno.

Durante las primeras andaduras del fútbol institucional surgieron incidentes de menor importancia entre algunos aficionados que comenzaban a vivir el deporte con gran pasión. Sin embargo, estos episodios se hicieron más serios a partir de la década de 1960, y como veremos a continuación, los medios de comunicación estuvieron presentes en este proceso.

¹⁷³ En la página web del diario *El País* se puede acceder a una sección titulada “Violencia deportiva” (http://elpais.com/tag/violencia_deportiva/a/121). A 7 de enero de 2015 se incluyen 121 páginas con unas 30 noticias en cada una que guardan relación con la violencia en el deporte. (i.e., en torno a 3.600 accesos). El registro comienza el 5 de mayo de 1976, y sin haber ahondado en todas las noticias, llama la atención que la mayoría están relacionadas con el fútbol y cómo parecen repetirse los titulares a lo largo de estas décadas (e.g., “Violencia y fútbol” [6/7/1990]; “Hinchas violentos” [2/10/1990]; “Miedo a los violentos” [16/6/1998]; “Arranca la batalla contra los ultras” [19/6/1998]; “Temblor en la sala de trofeos” [2/5/2002]; “El fútbol vuelve a dar miedo” [3/5/2002]; “Ocho días de agitación y miedo” [7/5/2002]; “Agresividad y fútbol” [19/5/2002]; “Hinchas de la violencia” [12/10/2002]; “Miedo al fútbol” [15/5/2006]; “Los ‘ultras’ ensucian de nuevo el fútbol” [4/12/2009]; “Pánico en las gradas” [8/4/2014]; “Contra la violencia en el fútbol” [14/5/2014]; “Violencia en el deporte” [30/11/2014]; “Jaque a los violentos en el fútbol” [4/12/2014]; “¿hasta cuándo el miedo en el fútbol?” [4/12/2014]).

Dunning, Murphy, y Williams (1986) examinaron exhaustivamente la prensa y los registros de la *Football Association* desde 1880 y observaron que durante las tres décadas y media que precedieron a la primera guerra mundial, la información referente a las conductas violentas en el fútbol era relativamente alta. Entonces, la información de estos sucesos descendió durante el periodo de entreguerras y se mantuvo baja hasta los años posteriores de la segunda guerra mundial. A partir de ahí, y sobre todo desde mediados de los 60 (cuando las finales de la copa del mundo se celebraron en Inglaterra), las noticias de agresiones y violencia en el fútbol aumentaron drásticamente. No parece que el número de acontecimientos violentos en torno al fútbol fuera superior que en los años anteriores, pero a partir de ese momento, dicen que la prensa comenzó a amplificar los incidentes que ocurrían y a relatarlos de manera sensacionalista. De hecho, Cohen (1973, como se cita en Dunning et al., 1986) dice que los medios empezaron a enviar reporteros a los partidos de fútbol para informar específicamente del comportamiento de la masa, y no solo del evento deportivo. Así, los estadios de fútbol comenzaron a ser considerados como lugares peligrosos ante la opinión pública, y ello atrajo a jóvenes que buscaban peleas en los estadios. Asimismo, los aficionados pacíficos empezaron a abandonar las gradas situadas a los fondos por el aparente peligro (Morris, 1982, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007).

Dunning et al. (1986) añaden que no puede culparse a los medios de comunicación de causar el fenómeno hooligan, pero, debido a que inicialmente exageraron lo que en un principio tan solo eran incidentes menores, y anunciaron y expusieron repetidas veces los lugares dónde ocurrían generalmente los disturbios, se puede decir que favorecieron una especie de profecía auto-cumplida, y que de esta manera desempeñaron un papel significativo en el desarrollo del vandalismo en el fútbol contemporáneo.

Desde entonces, el vandalismo en el fútbol continúa siendo un ejemplo de periodismo sensacionalista y espectacular (Durán, 2000). En la disputa por conseguir más lectores y mayores niveles de audiencia se sigue utilizando la violencia que acontece en torno a fútbol como reclamo informativo. Durán (2000) dice que sería injusto no considerar que al lado de las críticas realizadas sobre los causantes de este tipo de problemas sociales, se ha encontrado y se encuentra la labor de los medios porque contribuyen a elevar un fenómeno a la categoría de problema social y político.

5.5.2 La subcultura de la violencia en el fútbol.

El fenómeno *hooligan* o de los ultras puede ser explicado en el marco de una subcultura de la violencia. Estas agrupaciones se identifican como sociedades, grupos, bandas o colectivos que comparten códigos y manifestaciones específicas que regulan, legitiman y ritualizan el uso de la violencia. Buscan diferenciarse de la cultura predominante de manera abierta y visible. De modo que comparten ideología política y filosófica, el modo de vestir, el corte de pelo, el gusto por un tipo de música concreto, el estilo de vida, la afición por las armas y los símbolos de guerra, y la “devoción” por un equipo de fútbol entre otras cosas (Figura 5.12).¹⁷⁴



Figura 5.12. Aficionados radicales del A.C. Milán.¹⁷⁵

¹⁷⁴ Incluimos devoción entre comillas porque muchos consideran que los miembros de los grupos ultras ejecutan su labor delictiva al amparo del este deporte o del propio club futbolístico sin importarles realmente los resultados deportivos.

¹⁷⁵ Recuperado el 20 de agosto de 2014 de http://www.marca.com/2010/10/19/futbol/liga_campeones/1287467154.html

Los miembros de los grupos ultra siguen pautas de conducta violenta que se rigen por los valores y las actitudes que comparten. De hecho, manifiestan abiertamente, como si de una hazaña se tratase, estar implicados en diversos rituales de agresión.¹⁷⁶

Durante las últimas décadas del siglo XX, los recientemente creados grupos de *hooligans* empezaron a vincularse con los clubes ingleses y a conformarse como bandas violentas organizadas. Su conducta se asociaba con la intimidación, las peleas y la ingesta de grandes cantidades de alcohol (Dunning et al., 1986). De modo que adquirieron la tradición de encontrarse y enfrentarse en batallas campales antes del comienzo de los partidos oficiales. Afortunadamente, la excelente labor de la policía británica consiguió reducir, no sin esfuerzo, estos rituales violentos que llegaron a ser una costumbre. Sin embargo, hoy en día, aunque no es tan visible como en sus inicios, parece que todavía acontecen sucesos de este tipo.

A finales de 2014, la muerte de un aficionado ultra en una pelea multitudinaria destapó los entresijos de un problema que en España permanecía relativamente oculto (Figura 5.13, izquierda). Aunque nadie era ajeno a la naturaleza violenta de los grupos ultra, fue bastante impactante descubrir que este tipo de peleas siguen un patrón y que parecen organizarse a través de las redes sociales con mucha frecuencia (e.g., Barba, 2014, 1 de diciembre; Hernández, 2014, 2 de diciembre).

Por ejemplo, puede apreciarse en la Figura 5.13 (derecha) que a finales de enero de 2014 los ultras del Real Oviedo (*Symmachiarii*) y una peña de la U.D. Logroñes se encontraron “apropiadamente” armados con palos, bates y botellas en las calles de la capital de La Rioja para enzarzarse en una batalla campal que fue grabada por los vecinos, y posteriormente retransmitida por los medios de comunicación (Ferrandi, 2014, 26 de enero). Casi tres meses después, el mismo grupo de ultras del Real Oviedo volvió

¹⁷⁶ Abiertamente dentro del grupo para ganar reconocimiento y prestigio. Así, existe la tendencia de publicar en las redes sociales videos o fotografías que bajo cierto anonimato demuestren sus “proezas”.

a encontrarse en medio de una escalofriante pelea contra los ultras del Racing de Santander. En esta ocasión, los altercados se dividieron en tres “asaltos”: antes del partido (en las inmediaciones del estadio cántabro), durante el encuentro (dentro del estadio) y tras su finalización en el aparcamiento (Ruiz, 2014, 24 de marzo).¹⁷⁷

Los distintos grupos ultras que transitan por los estadios de la geografía española son afines a distintas ideologías políticas, bien de extrema izquierda o de extrema derecha. Se ha observado en varias ocasiones que cuando hay problemas serios entre los miembros de estas agrupaciones, suelen estar protagonizados por bandos de pensamiento ideológico contrario (e.g., en la muerte del ultra coruñés se vieron involucrados los integrantes del *Riazor Blues* [de extrema izquierda e independentistas] y los del *Frente Atlético* [de extrema derecha y nacionalistas]).



Figura 5.13. Izquierda: imagen de la pelea entre los ultras del *frente atlético* y los *Riazor blues*.¹⁷⁸

Derecha: pelea entre los ultras del U.D. Logroñés y del Real Oviedo (Ferrandi, 2014, 26 de enero).

Si hablamos de los rituales de violencia en los que participan estos individuos, quizás el más espeluznante sean las denominadas “cacerías”. Tras estar infiltrado en un grupo neonazi de ultras del Real Madrid, Salas (2010)¹⁷⁹ explica que en ciertas ocasiones los miembros del grupo establecían planes exhaustivamente organizados para atacar a sus “enemigos” (i.e., travestis, negros, moros, guarros, mendigos, pijos, judíos e hinchas de equipos rivales). Se dividían en “comandos” de pocas personas, y

¹⁷⁷ Las turbadoras imágenes fueron emitidas en varios informativos, el vídeo más completo puede verse en Ruiz (2014, 24 de marzo).

¹⁷⁸ Recuperado el 7 de enero de 2015 de http://futbol.as.com/futbol/2014/12/01/primer/1417398072_116565.html

¹⁷⁹ Antonio Salas es el pseudónimo de un periodista que se infiltró durante casi un año en el grupo *Ultrasur* (i.e., ultras del Real Madrid) a principios de los años 2000.

distribuidos por los alrededores de la zona de batalla atacaban a sus presas. Después robaban alguna de sus pertenencias (si estaba manchada de sangre mucho mejor) para enseñárselo a los sus líderes (como muestra de su “valor”). El propio Salas (2010) reconoció participar en estas actividades, y relata con todo tipo de detalles como durante una noche los componentes del grupo *Ultrassur* propinaron más de medio centenar de palizas en los alrededores del Santiago Bernabéu.

Finalmente, hay que decir que los ultras son, en su mayoría, personas violentas que tienen poco o ningún interés en lo que ocurre en el terreno de juego y que buscan la protección de la masa para actuar con total impunidad. Las conductas violentas que exhiben de manera colectiva pueden explicarse por la teoría de la facilitación social de Allport (1924), quien postuló que el comportamiento de un individuo se ve facilitado dentro de la masa porque la presencia de los otros tiende a acentuar y a facilitar la expresión de ciertas conductas, las cuales a su vez se asemejarán a las del propio colectivo. Por este motivo, los individuos se comportan de diferente manera cuando están solos que cuando están en grupo. Por consiguiente, si una persona se integra en un ambiente violento y observa que los demás miembros comenten agresiones, es muy probable que participe en dichas dinámicas. De modo que el fútbol parece ser solo una excusa para que estos individuos se expresen agresiva y violentamente, y así, puedan disfrutar de su deporte preferido, las peleas.¹⁸⁰

5.5.3 La presión de los grupos ultras.

De Antón, (1992, como se cita en Durán, 2000) afirma que la aparición y consolidación de los grupos radicales del fútbol se debe en gran medida a la promoción

¹⁸⁰ Una nueva moda surgida en Rusia (*Russian Fight*) consiste en hacer quedadas para pelearse. En esas reuniones hay normas y códigos de conducta (e.g., no se pueden llevar armas). Diversas fuentes (e.g., Hernández, 2014, 2 de diciembre) dicen que los ultras del deportivo y del Atlético de Madrid quisieron emular dichas prácticas.

de los directivos de los propios clubes. Expone que muchos dirigentes pensaron que estas agrupaciones de hinchas radicales podrían contribuir con los intereses del club mediante la presión y la coacción, más o menos violenta hacia los contrarios o hacia los árbitros. Así, se ha expuesto en distintas fuentes que los ultras reciben tratos de favor por parte de los directivos (e.g., Durán, 2000; Salas, 2010) e incluso, por parte de los políticos. El sociólogo Pablo Alabarces (2009) dice en una entrevista que las *Barra brava* (como son conocidos los aficionados al fútbol argentinos más radicales), no solo tienen trato de favor en relación a la justicia, sino que además obtienen financiación por parte de los clubes y de gobierno argentino para acudir a los eventos futbolísticos internacionales de su selección. Dice que “las barras van a viajar en pago por los servicios prestados a partir no de colectas sino de financiamiento hecho por los dirigentes del fútbol y por los dirigentes políticos” (Alabarces, 2009, minuto 20, en Tesoriere).

Ciertamente, en Argentina se está viviendo un auténtico calvario en lo que a violencia en el fútbol se refiere. Estos grupos radicales han conseguido introducirse en las esferas privadas de los organismos deportivos y políticos, y es por lo que sus actividades ilegales son realizadas con total impunidad en el interior de los estadios. En realidad, Alabarces dice que son mafias que utilizan el fútbol como medio para desarrollar su labor delictiva. Se desentienden del espectáculo y del propio resultado del partido. Por lo tanto, no se les puede comparar en ningún caso con los auténticos aficionados que viven y respetan el fútbol.

El caso de los ultras españoles no parece ser tan grave, sin embargo, también se han evidenciado ciertas similitudes con el contexto argentino. Por ejemplo, Durán (2000) dice que los clubes apoyan a estos grupos de diversas maneras (e.g., reciben financiación para los desplazarse hacia otras ciudades tanto nacionales como en el

extranjero, se les reservan gradas dentro del propio estadio, se es financian las entradas, se les adjudican “oficinas” dentro del estadio donde deambulan con total libertad y desde donde organizan sus actividades.

Todas estas prácticas fueron expuestas por Salas (2010), quien mostró con imágenes grabadas con una cámara oculta como entraban y salían de los locales donde guardaban sus utensilios de “animación”,¹⁸¹ y como gestionaban las partidas de invitaciones para asistir a los partidos que les proporcionaba el club. Salas (2010) añade que estas localidades eran revendidas para la propia financiación de la “peña”. Sin embargo, la reventa ilegal no impedía que los ultras accediesen al estadio, pues parece ser que los ultras sin entrada podían acceder en la segunda parte del encuentro. No obstante, el interés por acceder al recinto deportivo no parece residir en el resultado deportivo, sino en manifestar cánticos, símbolos y pancartas (e.g., Figura 5.14).



Figura 5.14. Simbología nazi exhibida en el Santiago Bernabéu durante un partido del año 2002.¹⁸²

Durán (2000) dice que este apoyo y permisividad induce a que los hinchas se pongan a disposición de las directivas para cometer encargos no oficiales, tales como la participación activa en campañas electorales hacia la presidencia o la manifestación de actitudes amenazantes contra aquellas personas que discrepan abiertamente con las juntas directivas oficiales en las asambleas del club.

¹⁸¹ En muchos casos, este material corresponde a banderas, pancartas, puños americanos o bates de béisbol entre otras cosas (e.g., Guasch, 2005).

¹⁸² Imagen recuperada de Martín (como se cita en *El país*, 2014, 6 de diciembre).

5.5.4 La lucha contra los ultras en España: El caso de Joan Laporta, presidente del F.C. Barcelona (2003-2010).

Los grupos ultras comenzaron a establecerse por todos los estadios de la geografía española a partir de 1980.¹⁸³ Desde entonces, han creído que ayudan a sus equipos a conseguir victorias, y por ello, presionan a los directivos para conseguir favores y privilegios. Así, vivieron su apogeo durante la década de 1990, cuando gozaban del amparo de las directivas de los clubes. Sin embargo, su frecuente empeño en provocar incidentes y altercados dentro y fuera de los estadios¹⁸⁴ provocó la reacción de algunos dirigentes, quienes a partir de la década del año 2000 comenzaron una iniciativa real para sacar a los violentos de los estadios.

En 2005, Joan Laporta se convirtió en el primer presidente de un club español que expulsaba a los ultras de su estadio (i.e., a los *Boixos Nois*), sin embargo, esta determinación, a la que ya se han unido otros clubes (e.g., Real Madrid, R.C.D. Español, Atlético de Madrid), supuso que el expresidente del F.C. Barcelona todavía tenga que llevar escolta por las amenazas recibidas por este grupo nacionalista de ultra derecha (El país, 2014, 6 de diciembre).

Ya desde su campaña electoral, Joan Laporta mostró intenciones de acabar con los violentos en el fútbol barcelonés. Lo primero que hizo al respecto fue cerrar el almacén situado dentro del estadio catalán en el que el grupo ultra *Boixos Nois* guardaba sus “elementos de animación”. Este material, que ya no se guardaría nunca más en las instalaciones del Camp Now estaba compuesto por banderas, pancartas, puños americanos y bates de béisbol entre otras cosas (Guasch, 2005). La reacción inmediata de la “peña” fue de acusar al presidente de ir contra los barcelonistas. Más tarde,

¹⁸³ El primer grupo de ultras que se funda en España es el de *Ultrasur* (Real Madrid) en 1980.

¹⁸⁴ Los cuales han supuesto multas y cierres de estadios para los clubes en numerosas ocasiones.

presionarían con cánticos e insultos contra el presidente durante los partidos, e incluso llegaron a organizar un asalto en el 2004 a la salida de un partido de balonmano.

Poco después, toda la familia del presidente tuvo que cambiar de residencia debido a las pintadas que aparecieron en la fachada de su propia vivienda. La eficaz investigación policial reveló que un empleado del club y que un miembro de *Casuals*, la facción más extrema de los *Boixos* estaban implicados en los hechos. Posteriormente se descubrió que estos acontecimientos estaban relacionados con la trama de Vic,¹⁸⁵ lo que desveló un posible intento de secuestro del que era el presidente del F.C. Barcelona (Romero, 2005). Desde entonces, debido a las amenazas recibidas por parte de los *Boixos*, el presidente tuvo que ir acompañado siempre de un escolta de seguridad. La familia no se libró de la presión que ejercieron los grupos radicales del F.C. Barcelona, y Pol Laporta, uno de los hijos del expresidente, declaró que no siempre eran bien recibidos en la escuela, dice que hubo un tiempo en el que le tiraban una piedra por cada gol que encajaba el Barcelona (Besa, 2013, 14 de junio).

Sin embargo, el presidente no se dejó amedrentar y continuó su batalla durante años. Se abrieron expedientes a socios, se expulsaron a varios de ellos, todo empleado sospechoso de pertenecer a un grupo violento fue alejado del club. Finalmente, los *Boixos* fueron confinados tras unos cristales en una parcela de las gradas del Camp Now (Guasch, 2005). Y varios años después, los ultras apoyarían la moción de censura que acabaría con el periodo presidencial en el F.C. Barcelona de Joan Laporta.

Hoy en día, la violencia en torno al Camp Now no puede compararse al periodo anterior a Laporta. Recordemos que los *Boixos Nois* asesinaron a puñaladas a Frederic Rouquier, quien se convirtió en la primera víctima del fenómeno *ultra* en España. Desgraciadamente, a pesar de la contención y de los esfuerzos de este presidente

¹⁸⁵ Organización de delincuentes desarticulada en Barcelona, cuyas prácticas se relacionaban con el tráfico de drogas y al secuestro y tortura de narcotraficantes

pionero en la lucha contra los ultras, los aficionados radicales han resurgido parcialmente (véase Figura 5.15), y aunque ya no funcionan como colectivo dentro del Camp Now, siguen apareciendo en las noticias de sucesos relacionados con la violencia en el fútbol (e.g., Carranco, 2013, 25 de septiembre; García, 2013, 12 de junio).



Figura 5.15. Miembros del grupo *Boixos Nois* en un partido disputado en el estadio Vicente Calderón en agosto de 2013.¹⁸⁶

¹⁸⁶ Recuperado el 23 de abril de 2014 de http://futbol.as.com/futbol/2013/08/23/primer/1377224653_663428.html

Capítulo 6

LA MOTIVACIÓN EN CONTEXTOS DE LOGRO: APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL

“Y ganar, y ganar, y ganar, y volver a ganar, y ganar, y ganar, y ganar, y eso es el fútbol, señores”

Luís Aragonés¹⁸⁷

“Me hice entrenador para disfrutar con mi equipo, no para ganar”

Paco Jémez¹⁸⁸

(Técnico del Rayo Vallecano)

La motivación es uno de los procesos psicológicos básicos que más ha despertado el interés de los psicólogos por su implicación en numerosos aspectos del comportamiento social. Las personas obedecen a impulsos motivacionales para realizar cualquier tarea, los cuales además son mediadores directos en el resultado. Así, en cualquier contexto se procuran niveles motivacionales elevados porque entre otras cosas, se consiguen mayores niveles de compromiso y de adherencia hacia la actividad que se desempeña. Este hecho se hace más evidente en entornos sociales de logro donde

¹⁸⁷ Aragonés (como se cita en SD, 2014, 1 de febrero).

¹⁸⁸ Jémez (como se cita en Castro, 2015, 20 de febrero).

se compite con otros, como por ejemplo en el ámbito empresarial (e.g., un empresario quiere tener motivados a sus empleados para que produzcan más), académico (e.g., los docentes motivan a sus estudiantes para que mejoren su aprendizaje y sus calificaciones) o deportivo (e.g., los entrenadores quieren que sus deportistas estén motivados para que tengan mayor rendimiento).

En el tema de estudio que nos ocupa, partimos con la carencia de un marco teórico específico sobre la motivación de logro y los aficionados de fútbol. Así, nos encontramos con pocos trabajos que han abordado la motivación de los espectadores de espectáculos deportivos (Torregrosa y Cruz, 2009). No ocurre igual entre los deportistas, pues ha sido uno de los temas más recurrentes en la investigación de la psicología del deporte desde finales de los años 70 del siglo XX hasta la actualidad (Roberts, 2001).

Esta recurrente línea de investigación ha mostrado que factores como la orientación de meta, el clima motivacional o el clima social (entre otros) ejercen una importante influencia en el comportamiento de los practicantes de deporte (Fernández-Río, Méndez-Giménez, Cecchini, y González, 2012). Por estos motivos, nosotros nos preguntamos si los principios que subyacen en estas teorías y modelos podrían ser aplicados en investigaciones orientadas a comprender algunos de los procesos que operan entre los espectadores de deportes y que podrían estar relacionados con su comportamiento.

6.1 Definición y Conceptualización de Motivación

Hemos dicho que el estudio de la motivación despertó el interés de los psicólogos porque es clave en el entendimiento de las causas que desencadenan el comportamiento humano. Pero, ¿qué entendemos por motivación?

Etimológicamente, el término motivación deriva del latín. Así nos encontramos con *motus*, *motio* o *movere* que son vocablos relativos al movimiento y que se relacionan con excitación, energía o activación (Escartí y Cervelló, 1994). El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014) se refiere a ¹“acción y efecto de motivar”; a un ²“motivo”;¹⁸⁹ y al ³“conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”.

Weinberg y Gould (2010) señalan que muchas definiciones de motivación podrían considerarse vagas o imprecisas, lo que a su juicio ha provocado que se utilice de muchas maneras diferentes en la vida cotidiana,¹⁹⁰ llegando a confundirse con motivo,¹⁹¹ que a pesar de estar estrechamente relacionado es un concepto distinto (Cervelló, 1996). En este sentido, Weinberg y Gould (2010) advierten que utilizar las definiciones de motivación de manera imprecisa y de diferentes formas tiene inconvenientes a la hora de lidiar con deportistas y/o educandos, o a la hora de desarrollar estrategias y técnicas específicas de motivación.

¹⁸⁹ Definido como causa o razón que mueve para algo.

¹⁹⁰ Por ejemplo, Weinberg y Gould (2010) dicen que la motivación se discute livianamente de las siguientes formas: a) como un estado interno característico de la personalidad (e.g., es una persona muy motivada; un verdadero emprendedor); b) como una influencia externa (e.g., necesito algo que me motive para seguir entrenando), o c) como una consecuencia o explicación de nuestro comportamiento (e.g., deseaba tanto ganar el trofeo que estaba sobremotivado).

¹⁹¹ Véase que precisamente la segunda acepción de la definición de motivación de la RAE (2014) es “motivo”.

6.1.1 Motivo.

Los motivos pueden definirse como las razones o propósitos para hacer algo, y según Bakker, Whiting, y Van der Brug (1993) pueden ser interpretados como características relativamente estables o como deseos que inducen a un individuo a iniciar determinadas actividades. Es decir, son disposiciones o rasgos diferenciadores de las personas que se activan en determinadas situaciones. Por ejemplo, en el contexto deportivo se ha indicado que los jóvenes se inician y continúan en la práctica deportiva por el deseo de desarrollar y demostrar competencia física, por diversión o por tener aceptación social y apoyo (Weiss, 2000).

En relación a los aficionados, Pori, Jost, y Pori (2009) dicen que uno de los motivos que atraen a las personas a consumir/seguir el espectáculo deportivo es porque se experimenta placer y relajación. Así, citan varios estudios que asocian su visualización con el éxito, la incertidumbre del resultado, el refuerzo de la autoestima, el sentimiento de pertenencia, el drama o el entretenimiento. Asimismo, Pelegrín et al. (2005, como se cita en Pelegrín y Garcés de los Fayos, 2007) señalaron que la posibilidad de expresar una mayor agresividad (especialmente entre los varones) era uno de los motivos por los que los aficionados pertenecían a las “peñas de fútbol”.

6.1.2 Motivación.

Por el contrario, la motivación se relaciona con el estado del organismo y se considera responsable de la realización de una actividad o conducta. Así, podría decirse que la motivación es la materialización de motivos, los cuales solo constituyen uno de los múltiples factores que determinan la motivación.

La motivación es un concepto con un significado muy amplio. No en vano es uno de los constructos más complejos de la psicología que engloba diversos aspectos de

la conducta y gira en torno a factores biológicos, sociales y cognitivos. Desde una perspectiva general podríamos decir que aborda los factores que influyen en la iniciación, dirección, intensidad y persistencia de un comportamiento. Así, la mayoría de definiciones consultadas coinciden en referirse a ella en términos de dirección e intensidad de un esfuerzo o conducta.

Por ejemplo, Sage (1977) dijo que motivación es la intensidad y dirección del propio esfuerzo. De manera muy parecida, Iso-Ahola y St. Clair (2000) apuntaron que es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encauza la energía.

Primero Buceta (1998) y después Dosil (2004)^b coincidieron al considerarla como el motor que pone en marcha y guía un comportamiento (o que inicia y desarrolla una actividad).^b

No hay que olvidar que se trata de un constructo sumamente complejo y que existen muchos tipos diferentes de motivación. Littman (1958) se refiere a ella como:

- Al proceso o condición que puede ser fisiológico o psicológico, innato o adquirido, interno o externo al organismo el cual determina o describe porqué o respecto a qué, se inicia la conducta, se mantiene, se guía, se selecciona o finaliza.
- Al estado por el cual determinada conducta frecuentemente se logra o se desea.
- Al hecho de que un individuo aprenderá, recordará u olvidará cierto material de acuerdo con la importancia y el significado que el sujeto le dé a la situación.

La definición de Escartí y Cervelló (1994), que está más orientada al deporte, expone que motivación es el resultado de la interacción de determinadas variables sociales, ambientales e individuales que determinan la elección de una actividad física o

deportiva, la intensidad de su práctica, la persistencia en la tarea y en último término, el rendimiento.

Finalmente, de entre el amplio número de definiciones encontradas, citaremos a Roberts (1995), quien en esta misma línea dice que motivación se refiere a los factores de la personalidad, a las variables sociales, y/o cogniciones que entran en juego cuando una persona realiza una tarea para la cual es evaluada, entra en competición con otros, o intenta lograr cierto nivel de dominio o maestría.

Tras analizar estas y otras delimitaciones, podemos decir que el estudio de la motivación trata de explicar cómo y por qué se inicia una conducta o acción determinada; o cómo y por qué se produce un cambio en la actividad. Así, puede ser utilizada para explicar los diferentes momentos del comportamiento observable de una persona, como son el inicio de una nueva actividad o conducta (i.e., activación), el mantenimiento de un comportamiento o actividad en curso (i.e., persistencia), la dirección u objeto que tiene el comportamiento (i.e., direccionalidad), la intensidad o fuerza con que se realiza un comportamiento (i.e., vigor), y la finalización o terminación de un comportamiento. En otras palabras, nos permite conocer cuáles son las causas de que hagamos o dejemos de hacer determinadas cosas, por qué nos comportamos de cierta manera, o por qué realizamos determinadas conductas.

Por consiguiente, la motivación podría ser un proceso explicativo de la conducta que también nos ayude a comprender el comportamiento de los espectadores deportivos. Por ejemplo, ¿por qué un aficionado insulta al árbitro o a los jugadores del equipo rival?, ¿por qué un espectador grita a un rival que pierde tiempo pero al mismo tiempo anima a sus jugadores a que se comporten de igual manera?, ¿por qué justifican las acciones antideportivas de sus jugadores?

6.1.3 Motivación en el deporte.

Se ha expuesto que la motivación viene determinada por aquellos estímulos que mueven a las personas a realizar determinadas acciones, así como a persistir en ellas para llevarlas a cabo hasta su culminación. Su estudio en el contexto deportivo se ha mostrado como un elemento de suma importancia que regula el desarrollo de los entrenamientos, de las competiciones (Martín-Albo, Nuñez, y Navarro, 2003), y es clave para lograr compromiso y adherencia al deporte (Iso-Ahola y St. Clair, 2000). Es un proceso dinámico e interno en el que interaccionan los efectos de diversas variables situacionales y disposicionales (Weinberg y Gould, 2010), y como ocurre en otros ámbitos, los estímulos motivacionales pueden proceder tanto del interior del deportista como del exterior (i.e., motivación intrínseca y extrínseca).

Por estos motivos, la motivación en la práctica físico-deportiva es uno de los tópicos más populares en el estudio de la psicología del deporte (Biddle y Mutrie, 2008). La motivación es una variable psicológica que mueve a los individuos a involucrarse en una actividad y opera sobre la forma de actuar en función de diversos factores individuales, sociales, ambientales y culturales (Dosil, 2004). Así, se ha indicado en varias ocasiones que la motivación determina la iniciación, la adherencia (Moreno, Cervelló, y González-Cutre, 2007; Ullrich-French y Smith, 2009) y el abandono deportivo (Cecchini y González, 2008; Gil, Cuevas, Contreras, y Díaz, 2012).

Este constructo, también explica la forma en la que se desarrolla una actividad, y por lo tanto, permite entender diversos aspectos relacionados con la agresión en el deporte (e.g., Dun y Dun, 1999; Kavussanu y Roberts, 2001; Rasclé y Coulomb, 2003; Stephens y Bredemeier, 1996) y la conducta antideportiva (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2007; Duda, 1989; Duda, Olson, y Templin, 1991; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Miller, Roberts, y Ommundsen, 2005).

Por otro lado, el deporte no es el único entorno que se ha servido del estudio de la motivación, sino que ha sido y sigue siendo un tema central en cualquier ámbito de la actividad humana (González, Salguero, y Márquez, 2011). Así, dentro del amplio contexto del deporte (i.e., competitivo, recreativo, salud, ocio, educativo), entrenadores, profesores, publicistas y gestores deportivos (entre otros) ya se han beneficiado de los resultados procedentes de su estudio sistemático. Del mismo modo, nosotros nos proponemos determinar si la investigación centrada en los espectadores de deportes (i.e., dimensión espectáculo) puede ser igual de provechosa, y para ello, vamos a interesarnos en una teoría específica que ha sido desarrollada dentro del paradigma de la motivación hacia el logro de objetivos: la teoría de las metas de logro (Ames, 1992; Nicholls, 1984, 1989).

6.1.4 Motivación en los aficionados deportivos.

Un amplio cuerpo de investigaciones han analizado el funcionamiento de los procesos motivacionales de los deportistas, entrenadores, padres y árbitros a través de las teorías de la motivación autodeterminada y de la teoría de los objetivos de logro (Torregrosa y Cruz, 2009). Sin embargo, estos autores manifiestan que a pesar del interés por comprender el funcionamiento de los procesos motivacionales en el contexto deportivo, han sido pocos los trabajos que han abordado la motivación de los aficionados al deporte.

Para examinar los motivos que parecen atraer a las personas hacia el consumo/seguimiento del espectáculo deportivo, Wann (1995) desarrolló la *Sport Fan Motivation Scale* (SFMS) que examinaba tres factores intrínsecos (i.e., eustrés; estética y entretenimiento) y cinco factores extrínsecos (i.e., autoestima, escape de la vida diaria, factores económicos, afiliación a grupos y familia). Con este instrumento descubrió que

la afiliación o la identificación era el principal motivo que tenían los estudiantes americanos para ser aficionados deportivos (Wann, 1997). Dicho resultado fue confirmado por Torregrosa y Cruz (2009) en aficionados de fútbol presenciales y en los que siguen este deporte a través de la televisión.

Posteriormente, Trail y James (2001) añadieron motivos de éxito, de adquisición de conocimiento, de suspense, de atracción física, de interacción social o concernientes a la capacidad los deportistas. Por su parte, Pease y Zhang (2001) evaluaron motivos de entretenimiento, de identificación, de salud y pertinentes a la imagen del equipo.

Varios trabajos han continuado esta misma línea de estudio durante la última década (Funk, Beaton, y Alexandris, 2012). Así, se ha observado que los motivos más populares entre los espectadores de deportes son el suspense o entretenimiento (Kwon y Trail, 2001), el éxito, la incertidumbre en el resultado (Won y Kitamura, 2007), o porque son una fuente de relajación y de placer (Pori, Jost, y Pori, 2009). Sin embargo, estos motivos responden de diferente manera según cultura, género y edad (James y Ridinger, 2002; Pori et al., 2009).

Por ejemplo, Pori et al. (2009) analizaron a 1727 eslovenos y encontraron que los hombres se sentían más atraídos por el deporte, la competición, el espíritu de lucha y la victoria, mientras que las mujeres reflejaban motivos relacionados con la importancia nacional del deporte. Estos autores también encontraron que los más jóvenes tenían más interés en el placer, el entretenimiento y la dinámica del deporte.

No obstante, Funk et al. (2012) han manifestado recientemente que la significancia práctica y teórica de estos trabajos no está clara, y que actualmente el estudio de la motivación de los consumidores de programación deportiva se centra en entender mejor su comportamiento (e.g., utilizando teorías motivacionales de logro como por ejemplo la teoría de la motivación autodeterminada). Asimismo, dicen que es

difícil explicar la varianza del comportamiento del consumidor deportivo con las escalas existentes, y que de los pocos estudios que han medido específicamente el comportamiento del espectador deportivo como variable dependiente, el trabajo de Funk, Filo, Beaton, y Pritchard (2009, como se cita en Funk et al., 2012) ha explicado el mayor porcentaje de la varianza hasta el momento (i.e., el 30%).

6.2 Teorías y Modelos en el Estudio de la Motivación

El interés por explicar la naturaleza de la motivación humana se remonta a la Grecia clásica. En el siglo IV a. C., los filósofos Platón y Aristóteles ya habían comenzado a estudiar este constructo, y de hecho, realizaron importantes aportaciones al mundo de las ideas. De hecho, sus pensamientos han tenido una trascendencia fundamental en el desarrollo posterior del estudio de la motivación. De igual forma, hay que destacar en ese periodo la figura de Epicuro de Samos, quien proclamó que las personas estaban motivadas por la búsqueda de placer y por la evitación del dolor.

Desde el siglo XVII hasta el XIX se desarrollaron numerosas corrientes de ideas filosóficas que nutrirían las teorías psicológicas desarrolladas en el siglo XX. Así, durante siglo XX se produjo un periodo en el que las teorías evolucionaron desde los modelos psicoanalíticos de índole mecanicista que consideraban al individuo como un ser sometido a la influencia de estímulos ambientales, pasando por el conductismo de las décadas de 1940 y 1950, hasta llegar a la teorías cognitivas y socio-cognitivas que confieren más protagonismo a las personas al considerarlas procesadores activos de información (Cruz, 1997).

Entre todos los modelos teóricos explicativos de la motivación pueden distinguirse tres orientaciones básicas:

-El *modelo mecanicista* (asociado al modelo del impulso de Hull, 1943) ha tenido mucha repercusión en el ámbito físico-deportivo. Se denomina mecanicista porque hace referencia a la acción-reacción (e.g., tener hambre-comer, tener sed-beber...) y explica el impulso como la relación entre la fuerza del hábito y el valor del incentivo. En este sentido, el individuo es un ser pasivo que actúa movido por unos impulsos considerados básicos (i.e., internos, primarios o innatos) como el dolor o el hambre que se encuentran influenciados por impulsos secundarios (i.e., externos, ambientales o aprendidos) que modifican la conducta cuando los primarios están cubiertos.

-El *modelo cognitivo* representa la línea de investigación más relevante de los últimos años. Expone que las cogniciones y el pensamiento mediatizan y condicionan las conductas. Así, estudia el modo en el que los humanos adquieren, representan y utilizan el conocimiento (Roberts, 1995), y como el pensamiento regula la conducta. De tal modo que el individuo es un procesador activo de la información que actúa según su interpretación. Es decir, el ser humano es el responsable de todas sus acciones.

- Finalmente, *el modelo mixto* supone que ambos modelos influyen sobre los procesos motivacionales.

A partir de estas orientaciones, distintos autores han contribuido a desarrollar un amplio cuerpo de teorías que han sido aplicadas en diferentes ámbitos. En las siguientes páginas se explicarán sucintamente los modelos más relevantes que se han utilizado en el contexto del ejercicio físico y del deporte (véase Tabla 6.1). De todas ellas, vamos a analizar con más detalle la teoría de las metas de logro porque creemos que puede arrojar importantes claves en el estudio de los espectadores de deportes.

Tabla 6.1

Teorías y autores más representativos en el estudio de la motivación en el deporte

Teorías de la motivación	Autores
Teoría de la necesidad de logro	Atkinson (1964), McClelland (1961), Murray (1938)
Teoría de la ansiedad de prueba	**Mandler y Sarason (1952)
Teoría de la expectativa de reforzamiento	**Crandall (1969)
Teoría de la atribución	*Heider (1958), *Weiner (1986)
Teoría de la auto-eficacia	Bandura (1977)
Teoría de la competencia percibida	**Harter (1978, 1981)
Teoría de las metas de logro	Ames (1992), Duda (1989); Dweck (1986), Nicholls (1984, 1989),
Orientación de la motivación intrínseca-extrínseca	Deci (1975)
Teoría de la autodeterminación	Deci y Ryan (1985)
Teoría de la motivación de las competencias	*Weiss y Chaumeton (1992)

Nota. * como se cita en Wimberg y Gould (2010); ** como se cita en García- Calvo (2006).

6.2.1 La motivación enfocada hacia el logro de objetivos.

En términos generales, la investigación sobre la motivación en contextos deportivos se refiere a los factores de la personalidad, a las variables sociales y/o cogniciones que intervienen en la realización de una tarea en un entorno de logro (i.e., cuando un individuo está siendo evaluado, está compitiendo con otros, o intenta lograr un cierto nivel de maestría). Dentro de estos contextos, el estudio de la motivación enfocada hacia el logro de objetivos ha sido especialmente útil como aproximación teórica, la cual ha sido testada empíricamente en numerosas ocasiones (Weimberg y Gould, 2010).

Básicamente, este tipo de motivación hace referencia a los esfuerzos que hace una persona por dominar una tarea, alcanzar la excelencia, sobresalir, superar obstáculos, rendir más que los demás y enorgullecerse de sus cualidades (Murray, 1938). De manera muy similar, Gil (2000) dijo que es una orientación de la persona hacia el esfuerzo por tener éxito en una tarea determinada, la persistencia y la sensación de orgullo por la propia ejecución.

La motivación enfocada hacia el logro de objetivos es la característica que permite a las personas sobresalir y/o mejorar, y en el ámbito del deporte entrenadores o educadores físicos se ha interesado mucho en su funcionamiento. Así, en los contextos deportivos, Weimberg y Gould (2010) dicen que este tipo de motivación es conocida como *competitividad*.

Este concepto puede definirse como un comportamiento para alcanzar un objetivo en un contexto competitivo y con la evaluación social como elemento clave (Martens, 1976, como se cita en Weimberg y Gould, 2010). Sin embargo, muchas personas compiten consigo mismas y en otras ocasiones nadie las evalúa. Por lo tanto, el nivel de motivación enfocada hacia el logro de objetivos hace que surja esta autosuperación, mientras que el nivel de competitividad tiene influencia sobre la conducta en situaciones evaluadas socialmente (Weimberg y Gould, 2010).

A lo largo del tiempo, este concepto ha sido revisado, reelaborado y completado, lo que ha permitido ampliar el modelo y estudiarlo empíricamente junto con otras variables motivacionales. A continuación pasamos a exponer algunas de las teorías más representativas y utilizadas en el ámbito deportivo.

6.2.1.1 Teoría de la necesidad de logro.

Aunque Murray (1938) comenzó a elaborar esta teoría, fueron Atkinson (1957) y MacClelland (1958) quienes la desarrollaron, convirtiéndose en sus máximos representantes. Estos autores sostienen que hay una interacción entre dos tipos de factores diferentes que están influenciados por las experiencias sociales y culturales, y que determinan la conducta de las personas en contextos de logro.

Por un lado, los factores disposicionales (también llamados personales o motivos) dirigen la motivación hacia la consecución del éxito o hacia la evitación del fracaso. Por el otro lado, los factores situacionales (o ambientales) informan de la probabilidad de éxito/fracaso de una ejecución concreta y el valor incentivo asociado a dicho éxito o fracaso. En otras palabras, la probabilidad de éxito depende de contra quien se compite y la dificultad de la tarea. Por ejemplo, no es lo mismo jugar contra el Real Madrid o F.C. Barcelona, que contra un equipo de 3ª división. Por su parte, el valor asociado al éxito será mayor si se derrota a uno de estos dos equipos que a otro de categoría inferior. Por lo tanto, la necesidad de logro es el resultado de la interacción de los factores personales y situacionales (e.g., las personas motivadas al éxito probablemente eligen tareas de mediana o alta dificultad, mientras que las motivadas a evitar el fracaso se decantan por las fáciles o las muy difíciles).

6.2.1.2 Teoría de la atribución.

Básicamente, esta teoría se centra en la forma en que las personas explican sus éxitos y sus fracasos. Iniciada por Heider (1958, como se cita en Weimberg y Gould, 2010) y posteriormente desarrollada y popularizada por Weiner (1972, como se cita en Weimberg y Gould, 2010), esta perspectiva analiza el modo en el que las personas interpretan o explican el resultado de sus conductas y las del resto de personas de su

entorno. De tal manera que el éxito y el fracaso pueden ser explicados de muchas formas diferentes (atribuciones), aunque siempre dentro de tres categorías:

- a) Atribución de estabilidad: Son los factores estables o inestables (e.g., el talento-la suerte).
- b) Locus de control: Se refiere a causas internas o externas (e.g., el esfuerzo realizado-la baja competencia de los rivales).
- c) Controlabilidad: Indica si los factores están bajo control o fuera de control (e.g., la estrategia-la preparación física del adversario).

Esta teoría es importante porque las atribuciones afectan a las expectativas de éxitos o fracasos futuros y a las reacciones emocionales (Biddle, Hanrahan, y Sellars (2001, como se cita en Weimberg y Gould, 2010). Así, atribuir el éxito a factores estables (e.g., *mi equipo tiene a los mejores jugadores del mundo*) se ha vinculado a las expectativas de éxito futuro. Por el contrario, atribuciones de éxito por causas inestables (e.g., *ganamos porque tuvimos mucha suerte*) provocan expectativas de éxito poco regulares. De igual manera, mientras que el fracaso atribuido a causas estables reduce la confianza y la motivación, las atribuciones inestables mantienen las expectativas más constantes.

En este sentido, se ha observado que las atribuciones a factores internos o que están bajo control (e.g., esfuerzo, estrategia) se asocian con reacciones emocionales como el orgullo y la vergüenza en mayor medida que las atribuciones a factores externos (e.g., la actuación arbitral, la dificultad).

6.2.1.3 Teoría de la motivación intrínseca-extrínseca.

Deci (1975) define la motivación intrínseca como la necesidad subyacente en el individuo de competencia y autodeterminación. Es decir, aquello que nos conduce a

realizar alguna tarea cuyo valor reside en la propia conducta o en ausencia de contingencias externas. Por el contrario, la motivación extrínseca se relaciona con la obtención de un refuerzo tras ejecutar una conducta.

En el ámbito de la psicología del deporte es bastante frecuente clasificar la motivación según factores intrínsecos o extrínsecos. La primera corresponde con los casos en los que el deporte no se realiza con ninguna finalidad o recompensa externa, sino que se practica por el placer inherente al mismo, y su mera práctica proporciona gozo y disfrute. Por tanto, la actividad es un fin en sí mismo (Deci, 1975; Deci y Ryan, 1985). Sin embargo, en el caso de que se realice dicha actividad con la intención de conseguir un incentivo externo a la propia práctica, estaríamos hablando de motivación extrínseca. Estas categorías no son excluyentes (e.g., un futbolista profesional disfruta jugado y además lo hace para ganarse la vida). En el caso de un espectador ocurriría un proceso similar. La motivación para asistir o ver un partido de fútbol puede ser intrínseca (e.g., placer por ver el espectáculo), extrínseca (e.g., sentir que su estatus social depende del resultado) o de ambos tipos.

6.2.1.4 Teoría de la autodeterminación.

Junto con la teoría de metas de logro, la denominada Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1985) o *Self-Determination Theory* (SDT) es actualmente una de las más utilizadas para explicar e investigar comportamientos en diferentes ámbitos sociales como el deporte o la educación. Esta teoría se centra en el grado en que las conductas humanas son volitivas o autodeterminadas, es decir, en el grado en que los individuos ejecutan acciones por su propia elección. Deci y Ryan presentaron la SDT como una macroteoría formada por cuatro sub-teorías (i.e., la teoría

de la evaluación cognitiva, la teoría de la integración orgánica u organísmica, la teoría de la orientación de causalidad, y la teoría de la necesidad).¹⁹²

6.2.1.5 Teoría de la autoeficacia.

Esta teoría fue planteada por Bandura (1977) quien basaba el mecanismo motivacional en la valoración de las propias capacidades. La autoeficacia no se refiere a las habilidades en sí mismas, sino a los juicios de valor sobre las posibilidades que tiene un individuo de realizar una conducta determinada (McAuley, Perfia, y Jerome, 2001, como se cita en García-Calvo-2006). Dichas percepciones influyen en su conducta, en sus patrones de pensamiento y en sus reacciones emocionales. En este sentido, las conductas pasadas satisfactorias y la observación de iguales que realizan actividades con éxito inducen mejoras en la autopercepción y en las expectativas de eficacia, como consecuencia, los individuos se convencen de que también pueden emular dichas tareas. En este sentido, las experiencias vicarias (e.g., modelado, observación) pueden ser muy importantes para los deportistas que van a realizar una tarea nueva.

6.2.1.6 Teoría de la percepción de competencia.

La teoría de la percepción de competencia o de la competencia percibida parte de la idea de que las personas actúan motivadas por la necesidad de ser eficaces en su entorno. Se basa en los trabajos de Harter (1978,1981, como se citan en García-calvo, 2006), quien intentó explicar las causas que mueven a los individuos a actuar en contextos de ejecución. El éxito y el fracaso son evaluados por terceras personas. De tal manera que la competencia percibida y el placer obtenido con el éxito aumentan la motivación de los participantes. Quienes a su vez, tienden a esforzarse más en las

¹⁹² Para mayor detalle sobre estas teorías véase por ejemplo García-Calvo (2006).

ejecuciones. Por otro lado, predice que la incompetencia percibida y el fracaso tienen un efecto contrario sobre la motivación de la ejecución.

6.2.1.7 Teoría de la motivación de las competencias.

Finalmente, la última teoría que ha sido utilizada para explicar las conductas relacionadas con la búsqueda de objetivos es la teoría de la motivación de las competencias (Weiss y Chaumeton, 1992, como se cita en Weimberg y Gould, 2010). Esta teoría es especialmente eficaz en poblaciones infantiles, y sostiene que las personas están motivadas para sentirse valiosas o competentes, y que tales sentimientos son determinantes primarios de la motivación. Así, postula que las percepciones de control de los deportistas (i.e., el sentimiento de control sobre el aprendizaje de nuevas destrezas) coexisten con el amor propio y las evaluaciones de competencia para influir en la motivación. No obstante, dice que tales sentimientos no influyen directamente en la motivación, sino que lo hacen sobre los estados afectivos emocionales (e.g., el disfrute, la ansiedad, el orgullo y la vergüenza) que en algunos momentos repercuten sobre la motivación.

Por ejemplo, un futbolista con alta autoestima se considera competente y capaz de aprender cualquier habilidad, como consecuencia, sus esfuerzos por aprender y mejorar su desempeño aumentarán su disfrute, orgullo y felicidad. Estas emociones agrandarán al mismo tiempo la motivación del jugador. Por el contrario, una baja autoestima y la sensación de que no puede mejorar generará ansiedad, vergüenza y tristeza, disminuyendo así, los niveles motivacionales.

6.3 La teoría de las Metas de Logro

Dentro de las teorías motivacionales enfocadas hacia el logro de objetivos destaca especialmente la teoría de las metas de logro. Este paradigma se presenta como uno de los principales marcos teóricos de esta tesis doctoral, y por este motivo, comenzamos un nuevo epígrafe que nos permita desarrollar este modelo con mayor detalle.

La teoría motivacional de las metas de logro se enmarca dentro las teorías socio-cognitivas y surge a raíz de diversas investigaciones en el ámbito escolar (e.g., Ames, 1987; Ames y Ames, 1989; Dweck, 1986; Nicholls, 1984). Tras su posterior aplicación en el contexto del ejercicio físico y del deporte, se ha descubierto que es enormemente útil para comprender el afecto, la cognición, y el comportamiento de los practicantes (e.g. Roberts, 2001; Whitehead, Andree, y Lee, 2004).

Esta teoría examina la motivación de los individuos desde la perspectiva de metas individuales perseguidas en contextos de logro (i.e., donde se compite con otros y se busca la excelencia). Weimberg y Gould (2010) señalan que se han establecido dos tipos de metas u objetivos a lograr: una orientada al dominio de una tarea (i.e., cuyo propósito es mejorar las propias ejecuciones) y otra orientada al resultado (i.e., cuya clave es superar a los demás).

El deporte es un contexto de exigencia de logro en el que adquiere especial importancia la demostración de competencia o habilidad (Nicholls, 1984, 1989). Sin embargo, los criterios utilizados para juzgar la competencia o la habilidad varían de unos individuos a otros. De tal manera que el éxito y el fracaso pueden ser interpretados de diferente manera en función de la perspectiva de meta personal. Precisamente, esta es la principal diferencia con otras teorías de la motivación.

En primer lugar, debemos definir el *éxito* y el *fracaso*, pues según esta teoría son percepciones subjetivas que dependen de los objetivos de logro individuales y de la manera en que estos interactúan con las percepciones de competencia. Así, mientras que algunos individuos evalúan el éxito o la competencia mediante la comparación del propio desempeño con el de los demás (criterios normativos), otros consideran que el estándar de referencia son ellos mismos, y sienten satisfacción cuando consiguen mejoras personales (criterios autorreferenciales).

Estas dos maneras de interpretar el éxito son subjetivas y se conocen como orientaciones de meta (Nicholls, 1984, 1989), las cuales representan un constructo multidimensional que está compuesto por factores personales, sociales, contextuales y de desarrollo.

6.3.1 Orientaciones de meta disposicionales.

Según esta teoría, las personas están motivadas a demostrar habilidad en los contextos de logro. Sin embargo, los individuos conciben la habilidad de manera subjetiva, y según Nicholls (1984, 1989), en función de dos orientaciones o perspectivas de meta ortogonales: la orientación a la tarea y la orientación al ego (Figura 6.1).

La orientación a la tarea (también denominada hacia la maestría) se refiere a la creencia de que el éxito se alcanza a través del esfuerzo, el aprendizaje y el progreso personal. Los individuos orientados hacia la tarea definirán el éxito o interpretarán la competencia en términos de dominio, de mejora y progreso personal. Es decir, se comparan consigo mismos e ignoran el desempeño del resto. Así, se esfuerzan más en el proceso de ejecución, tienen mayores niveles de motivación intrínseca y presentan patrones más adaptativos. Además, muestran mayor persistencia a pesar del fracaso y

están más protegidos de las decepciones y frustraciones cuando son superados por otros. Por consiguiente, no tienen miedo al fracaso y experimentan emociones más positivas.

Por el contrario, *la orientación al ego* (o hacia la competitividad) se relaciona con la creencia de que el éxito se alcanza en función de los resultados. Los sujetos orientados hacia el ego se comparan con los demás y consideran que tienen éxito cuando les vencen o tienen un rendimiento superior. Por lo tanto, definen el éxito e interpretan la habilidad en términos normativos.

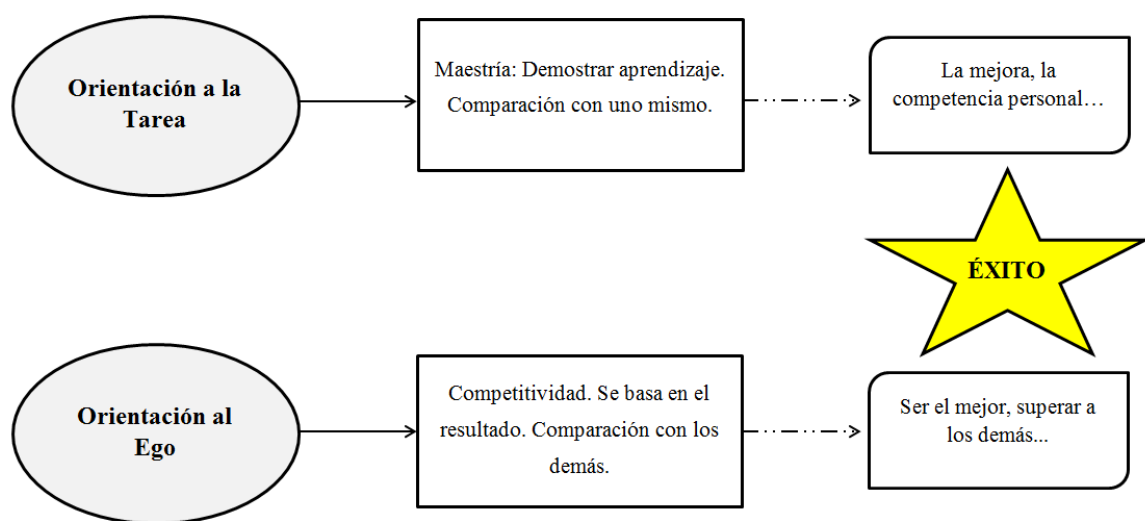


Figura 6.1. Las dos orientaciones de meta propuestas por Nicholls (1984, 1989) establecen los criterios por los que se juzga la competencia y que subjetivamente definen el éxito o el fracaso.

Ambas perspectivas vienen determinadas por influencias sociales, de manera que una actuación concreta puede ser exitosa para algunos individuos y un fracaso para otros o *viceversa*. Así, las metas de logro son el mecanismo principal con el que las personas juzgan su competencia y habilidad, y por tanto, su manera de concebir el éxito o el fracaso en los contextos de logro.

La ortogonalidad o independencia de ambas orientaciones ha producido un amplio debate entre los investigadores. Mientras algunos defienden una concepción dicotómica (e.g., Dweck, 1986), en las últimas décadas se ha observado una tendencia

que apoya la idea de que ambos constructos son ortogonales entre sí (Duda, 2001; Duda y Whitehead, 1998; Roberts, Treasure, y Balague, 1998). Sugiriendo que una persona puede estar muy orientada hacia una meta y poco hacia la otra o estar poco o muy orientada hacia ambas disposiciones (Duda, 2001).

6.3.1.1 Orientaciones de meta y deporte.

Después de que se hubo analizado la motivación de logro en contextos educativos, Roberts (1984) y Duda (1989) iniciaron el camino para su aplicación en el ámbito deportivo. Desde entonces, muchos trabajos han abordado su estudio con deportistas profesionales y no profesionales en diferentes disciplinas. Por ejemplo, Duda y Nicholls (1992) comprobaron que las relaciones entre las orientaciones de meta disposicionales y las creencias de las causas de éxito en contextos deportivos eran similares a las que se habían hallado en los primeros estudios en contextos educativos. Así, demostraron que la orientación a la tarea se relacionaba con la idea de que el trabajo duro, el esfuerzo y la colaboración conducían al éxito. Por el contrario, la orientación al ego conllevaba la creencia de que tener habilidad conducía al éxito deportivo.

Estudios posteriores han confirmado estas relaciones. Así, los deportistas orientados hacia el ego consideran que el éxito es alcanzado si se vence al rival o si se demuestra mayor capacidad que los demás (Cervelló, Escartí, y Balagué, 1999; Holgado, Navas, y López-Nuñez, 2010), aunque sea mediante trampas y engaños (Cervelló et al., 1999). De la misma manera, se ha encontrado que estos atletas tienen juicios y conductas contrarias al *fair play* y de bajo razonamiento moral (Duda, Olson, y Templin, 1991; Cecchini, González, López, y Brustad, 2005; Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Kavussanu y Roberts, 2001; Miller, Roberts, y Ommundsen,

2005). Asimismo, son más susceptibles de realizar acciones antideportivas (e.g., agresiones) que puedan ocasionar lesiones graves en los adversarios (Duda, Olson, y Templin, 1991; Dun y Dun, 1999; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Rasclé y Coulomb, 2003; Stephens y Bredemeier, 1996). Este tipo de atletas tienen patrones menos adaptativos (Duda, 1992) y tienden a creer que el deporte es un medio para conseguir éxito social y aprobación, los cuales se conseguirían gracias a la habilidad innata del deportista (Cervelló et al., 1999; Van Yperen y Duda, 1999).

Por el contrario, la percepción de éxito en los atletas orientados a la tarea radica en factores motivacionales, en el esfuerzo y en el trabajo duro (Duda y Nicholls, 1992). Así, la orientación hacia la tarea se ha relacionado con actitudes de colaboración, de superación, de esfuerzo (Duda, 1989; Duda, Fox, Biddle y Armstrong, 1992; Van Yperen y Duda, 1999) y con altos niveles de *fair play* (Dunn y Dunn, 1999; Lemyre, Roberts, y Ommunsen, 2002). En consecuencia, se ha observado que los deportistas orientados a la tarea tienen patrones afectivos y conductuales más positivos (Duda, 1992), se divierten más en la práctica deportiva (Cecchini, Gonzalez y Montero, 2007; Cervelló et al., 1999; González, Cecchini, Llavona, y Vázquez, 2010; Walling, Duda y Crawford, 2002), y encuentran las actividades deportivas más interesantes y menos aburridas (Castillo, Balaguer, y Duda, 2002; Duda et al., 1992).

Se ha demostrado que en atletas de deportes colectivos predomina una orientación al ego (Moreno, Cervelló, y González-Cutre, 2007), y que esta orientación está más marcada cuanto mayor es el tiempo que dedican a la práctica deportiva (Cecchini et al., 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003). En cuanto a las diferencias entre sexos, se ha observado que los hombres tienden a estar más orientados al ego que las mujeres durante la práctica (e.g., Carriedo, González, y López, 2013; González, Cecchini, Llavona, y Vázquez, 2010; Kavussanu y Roberts, 2001; White y Duda, 1994).

Diversos estudios señalan que en función de la intensidad de una orientación de meta los deportistas desarrollarán comportamientos deportivos o antideportivos (e.g., Cecchini, González, López, y Brustad, 2005; Dunn y Dunn, 1999; Miller et al., 2005; Stephens y Bredemeier, 1996). No obstante, aunque la orientación al ego se ha relacionado cuantiosas veces con los juicios, las intenciones y los comportamientos antisociales (e.g., Cecchini et al., 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Rascley Coulomb, 2003; Stephens, 2001), el estudio de la orientación a la tarea ha proporcionado resultados menos consistentes (Cecchini et al., 2008; Sáenz, Gimeno, Gutiérrez, y Garay, 2012).

Finalmente, Duda (2001) señala que las personas pueden exhibir ambas perspectivas de meta, y que pueden manifestar diferentes niveles de implicación en función de la interacción entre los factores situacionales y los disposicionales. De tal modo que esta interacción sería la responsable de la orientación manifestada por los deportistas y por los agentes los agentes sociales que les rodean.

6.3.1.2 Medios de comunicación y orientación de meta.

Aunque existe una predisposición personal que determina la probabilidad de adoptar una orientación de meta particular, diferentes estudios permiten aceptar la hipótesis de que la orientación de meta puede reconstruirse por las intervenciones o por las influencias ambientales (Cecchini, González, Carmona, y Contreras, 2004; Cecchini, Montero, Alonso, Izquierdo, y Contreras, 2007; Cervelló, Hutzler, Reina, Sanz, y Moreno, 2005). Por lo tanto, además de los factores disposicionales (i.e., orientaciones motivacionales), deben tenerse en cuenta otros factores denominados situacionales que se refieren a las características del entorno de logro en el que se desarrolla una actividad, y que junto con las características personales del individuo van a influir en su

implicación hacia la tarea o hacia el ego.

Las orientaciones de meta disposicionales varían en función de los factores situacionales o experiencias socializadoras (e.g., entorno familiar, escolar o laboral, deportivo y mediático) que influyen en la motivación y en la conducta de los deportistas (Vallerand y Roseau, 2000). Este conjunto de señales fue denominado por Ames (1992) como *clima motivacional*, y distinguió dos tipos: un clima motivacional *de ejecución* (también denominado como implicante al ego, orientado al rendimiento o a la competitividad) y un clima motivacional *de maestría* (también conocido como orientado a la tarea u orientado al aprendizaje).

En un clima orientado al ego los individuos se rigen por la comparación interpersonal, la competición y la ausencia de intervención (Alvarez, Castillo, Duda, y Balaguer, 2009; Cecchini, González, Carmona, Arruza, Escartí, y Balagué, 2001). Los individuos implicados en este tipo de clima tienen como única meta la consecución de los mejores resultados sin importar la forma de conseguirlos (i.e., importa el resultado, no el proceso), por lo que existe la creencia de que cometer actos antideportivos son lícitos (Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

Por el contrario, en un clima motivacional implicado a la tarea prevalecen patrones motivacionales más adaptativos (Duda, 2001; Duda y Balaguer, 2007; Ntoumanis y Biddle, 1999), como son la persistencia, el progreso, el aprendizaje, el esfuerzo y la mejora personal.

Por lo tanto, el clima motivacional está relacionado con la orientación de meta correspondiente (Balaguer, Castillo, Duda, y García-Merita, 2011; Duda y Balaguer, 2007) que dirige hacia los objetivos que adoptan los participantes. Así, los climas implicados en la tarea se asocian con objetivos de tareas y los implicados en el ego con metas de resultados (Duda y Hall, 2001).

Se han distinguido cuatro tipos de climas motivacionales (i.e., climas psicológicos, climas creados por los otros significativos, climas contextuales y climas situacionales). Asimismo, se han establecido cuatro factores que principalmente determinan el clima motivacional de los deportistas: a) los propios deportistas, b) el entrenador, c) los familiares, y d) otros agentes influyentes como por ejemplo los profesores de Educación Física (Cecchini, Méndez-Jiménez, y Fernández-Río, 2014).

Moreno et al. (2007) encontraron que en los deportes colectivos predominaba un clima orientado a la competitividad, y que consecuentemente, estos atletas tenían una orientación de meta hacia el ego.

A tenor de lo expuesto, debe señalarse que nuestro trabajo se centra en el estudio de los espectadores de deportes, sin embargo, como ya se ha dicho anteriormente no contamos con un marco teórico de referencia específico. En consecuencia, hemos creído conveniente basarnos en las investigaciones realizadas con deportistas, de modo que para analizar la motivación de los espectadores que siguen el fútbol a través de los medios de comunicación, proponemos aplicar los principios de la teoría de metas de logro, así como el efecto que tiene el clima motivacional en el establecimiento de una determinada orientación de meta. Para ello, pretendemos valorar las meta-percepciones que tienen los espectadores de deportes sobre la percepción del éxito de los jugadores de fútbol.

6.3.1.3 Percepción y Meta-percepción.

En el ámbito de la psicología cognitivo-social, diferentes investigadores han apuntado la necesidad de diferenciar entre las percepciones directas y las meta-percepciones (e.g., Snyder y Stukas, 1999). Las percepciones directas se refieren a las opiniones que tienen las personas de sí mismas o de los otros. Por otro lado, las meta-

percepciones representan las estimaciones que se establecen con respecto a los pensamientos de otras personas significativas (e.g. Kenny y Acitelli, 2001). Es decir, la visión que tiene un individuo sobre las ideas o pensamientos de otro. A partir de la obra de Laing, Phillipson, y Lee (1966), el papel de las meta-percepciones ha sido durante mucho tiempo objeto de investigación dentro de la psicología social.

Si bien sabemos que estas dos variables están relacionadas (Kenny y DePaulo, 1993), la literatura indica que las personas generalmente no basan sus meta-percepciones en las aparentes reacciones de sus compañeros de interacción. En su lugar, las personas suelen mirar hacia su interior, no hacia el exterior, e infieren que sus compañeros de interacción los ven como ellos se ven a sí mismos (Malloy, Albright, Kenny, Agatstein, y Winqvist, 1997). Es decir, en la mayoría de los casos, la auto-percepción es la base sobre la que se construye la meta-percepción (Frey y Tropp, 2006). Sin embargo, en las situaciones en que los resultados dependen de los juicios de los otros se puede atenuar esta dependencia estricta de las auto-percepciones (Kaplan, Santuzzi, y Ruscher, 2009). Cuando existe una asimetría de poder, donde los resultados dependen de alguien en una posición más poderosa, la gente escudriña más de cerca los motivos de esa otra persona y de sus comportamientos (Stevens y Fiske, 2000). Creemos que esto es lo que ocurre entre los jugadores de fútbol y los espectadores.

6.3.1.3.1 Meta-percepción de orientación de meta.

Considerando lo expuesto, los espectadores de fútbol podrían recibir el influjo de los mismos agentes socializadores que afectan a los deportistas. Por ello, sugerimos que a) el resto de espectadores y aficionados, b) el entrenador de su equipo favorito, c) los familiares y d) otros agentes influyentes (e.g., los medios de comunicación) podrían influir sobre las meta-percepciones de los espectadores de fútbol. En nuestro caso, vamos a centrarnos en el papel de los medios de comunicación (prensa, radio y

televisión) como posibles agentes implicados en estos procesos.

Anteriormente hemos expuesto que los profesionales del deporte disfrutan del apoyo de los medios, los cuales amplifican y expanden sus virtudes, defectos, marcas, resultados y su manera de actuar (Ginesta, 2007). De esta manera están colaborando de manera activa en un proceso de identificación meta-perceptivo. De tal forma que un espectador puede asimilar sus orientaciones de meta como consecuencia de su identificación personal con el éxito del equipo y su modo particular de construirlo. Así, el aficionado con una meta-percepción de orientación de meta a la tarea en su equipo favorito percibirá que los jugadores tienen éxito cuando juegan bien, cuando se comportan deportivamente, se esfuerzan o dan lo mejor de sí. Por el contrario, aquellos con meta-percepciones de orientación de meta al ego sentirán que su equipo solamente tiene éxito cuando alcanza la victoria (véase Figura 6.2).

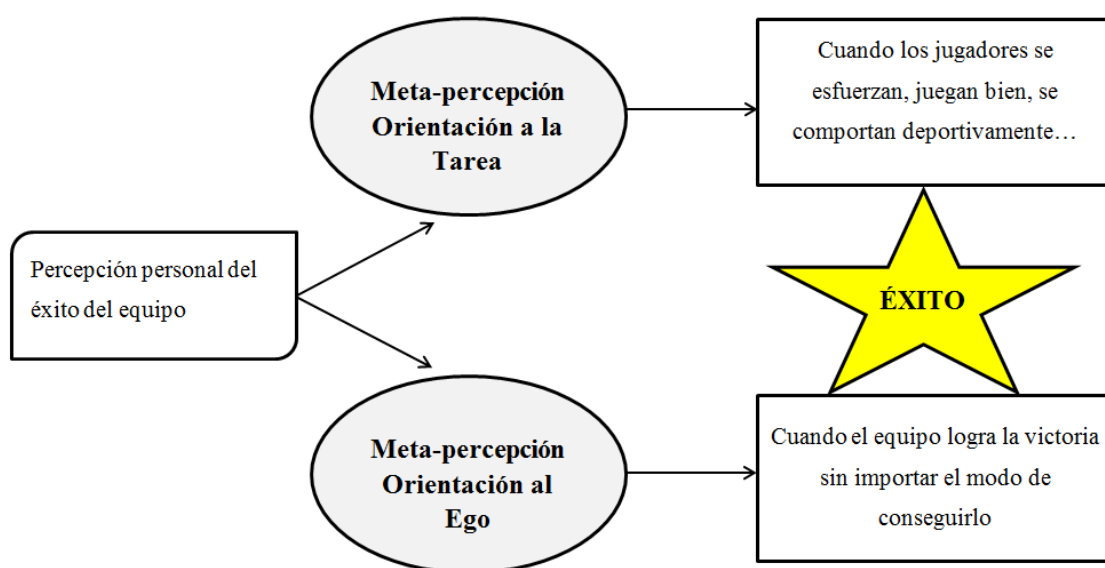


Figura 6.2. Adaptación de la teoría de las metas de logro en el contexto de los espectadores deportivos.

En este sentido, los medios de comunicación deportivos pueden crear un clima motivacional en torno al deporte porque tienden a enfatizar la importancia de la victoria, de los resultados, y los asocian constantemente con el éxito de los jugadores,

entrenadores y equipos (véase figura 6.3). En este caso, sería razonable pensar que están contribuyendo a crear un clima motivacional orientado hacia el ego entorno al deporte de competición, y por consiguiente, se podría hipotetizar que los consumidores de este tipo de programación tenderán a percibir el mismo tipo de motivaciones y conductas que los deportistas (e.g., aceptar y/o incitar el juego sucio, las trampas o comportamientos antideportivos para conseguir la victoria).



Figura 6.3. Algunos ejemplos de periódicos deportivos que podrían favorecer que los espectadores desarrollen meta-percepciones de orientación al ego sobre los futbolistas.

6.3.2 Medición de las orientaciones de meta disposicionales en el deporte.

Estos antecedentes muestran que a través del estudio de las orientaciones de meta de logro se puede explicar el comportamiento prosocial y antisocial de los deportistas. Sin embargo, antes de alcanzar estas conclusiones los investigadores tuvieron que desarrollar instrumentos que permitiesen evaluar dichas orientaciones de meta, primero con estudiantes, y después con deportistas (véase Tabla 6.2). La pregunta que nos planteamos ahora es, ¿ocurrirá igual con los espectadores de fútbol y de otros deportes?

Tabla 6.2

Instrumentos más utilizados para medir las orientaciones de meta disposicionales

Instrumentos	Autores
<i>Achievement Orientation Inventory</i> (AOI)	*Ewing (1981)
<i>Competitive Orientation Inventory</i> (COI)	*Vealey (1986)
<i>Sport Orientation Questionnaire</i> (SOQ)	Gill y Deeter (1988)
<i>Task and Ego Orientation in Sport Questionnaire</i> (TEOSQ)	Duda (1989); Duda y Nicholls (1992)
<i>Perception of Success Questionnaire</i> (POSQ)	Roberts y Balagué (1991); Roberts, Treasure, y Balagué (1998)

Nota. *Como se citan en García-Blanco (2006).

En este sentido, es necesario contar con instrumentos válidos y fiables que permitan medir las orientaciones de metas disposicionales en el contexto deportivo. Como acabamos de ver, se han desarrollado diversas escalas con este propósito. El primer intento para medir la orientación de meta en el deporte corresponde a Gill y Deeter (1988) quienes diseñaron el *Sport Orientation Questionnaire* (SOQ). Sin embargo, no tuvieron en cuenta la teoría de las metas de logro por lo que su escala no podía medir los constructos considerados en dicha teoría (Marsh, 1994). Nicholls (1989) argumentó que para medir las metas de logro de las personas, estas debían ser preguntadas sobre los aspectos que les hacen sentir éxito en un contexto dado. Según esta idea, Duda (1989), Duda y Nicholls (1992), Roberts y Balague (1991) y Treasure y Roberts (1994) desarrollaron diversas escalas para medir las orientaciones de meta de logro en el deporte. Para ello incorporaron preguntas relacionadas con los criterios que utilizaban las personas para identificar si habían logrado éxito.

Por ejemplo, Duda y sus colaboradores escogieron un cuestionario que Nicholls, Patashnik, y Nolenm (1985) habían desarrollado en el ámbito académico y modificaron su texto de modo que fuera específico para el contexto del deporte. Este nuevo

instrumento denominado *Task and Ego Orientation in Sport Questionnaire* (TEOSQ, Duda, 1989; Duda y Nicholls, 1992) ha demostrado repetidas veces que tiene índices de validez y fiabilidad aceptables para medir la orientación a la tarea y al ego. Por este motivo ha sido exitosamente utilizado en el contexto deportivo.

Roberts y Balagué (1991) argumentaron que el contexto deportivo era muy diferente del ámbito académico por lo que era necesario diseñar un cuestionario que midiera la percepción de éxito en el deporte. De esta manera, Roberts y sus colaboradores utilizaron diversos procedimientos de desarrollo de escalas, tales como los que recomienda la Asociación Americana de Psicología (APA) para crear un instrumento que pudiera utilizarse de manera fiable en dicho contexto. Así, desarrollaron y validaron el *Perception of Success Questionnaire* (POSQ, Roberts, y Balague, 1991; Roberts, Treasure, y Balague, 1998) para medir de forma fiable las metas de logro específicamente en el contexto deportivo. Al principio, la escala contaba con 29 ítems, de los cuales 17 fueron eliminados para conformar la actual escala de 12 ítems, donde 6 miden la orientación a la *competitividad* y 6 a la *maestría*. Estos autores demostraron que ambas orientaciones eran ortogonales y que ambas subescalas tenían una elevada consistencia interna y una fuerte validez concurrente y de constructo. Por lo tanto, concluyeron que el POSQ era un instrumento válido y fiable para medir las orientaciones de meta en el deporte. Posteriormente, Roberts y Treasure (1995) hallaron correlaciones muy elevadas entre las subescalas *competitividad* (POSQ) - *ego* (TEOSQ), y *maestría* (POSQ) - *tarea* (TEOSQ), por lo que se determinó que ambos cuestionarios medían el mismo constructo.

Para concluir, debe destacarse que a pesar del interés por medir estas variables en el contexto deportivo, hasta la fecha no se ha encontrado ningún instrumento válido y fiable que pueda abordar estas mismas cuestiones en los seguidores de deportes. Por

este motivo, uno de los objetivos de esta tesis doctoral es adaptar y validar un instrumento que permita medir la meta-percepción de orientación de meta de los espectadores de deportes. Para ello se utilizará como punto de partida el POSQ (Roberts et al., 1998). La información que se podría obtener con dicho instrumento facilitaría la comprensión de los procesos que operan en los aficionados, y por lo tanto, permitiría desarrollar estrategias para abordar el problema del comportamiento antisocial y de la violencia en los espectáculos deportivos.

Capítulo 7

APROXIMACIÓN AL FUNCIONAMIENTO MORAL DE LOS ESPECTADORES DE FÚTBOL

*“Podemos fallar un gol, pero no podemos
fallar en nuestro comportamiento”*

Vicente del Bosque

Según una creencia muy arraigada el ejercicio físico y el deporte forjan la moralidad y el carácter. Esta concepción, que procede de la clásica idea de que teniendo un buen cuerpo se tiene un buen espíritu y una buena mente (Weiss, Smith, y Stuntz, 2008), está en los orígenes del ideario Olímpico, y fue la base que propició la reincorporación¹⁹³ del ejercicio físico en las escuelas durante la segunda mitad del siglo XIX (i.e., en las *Public Schools* británicas). Además, es una de las claves que explican la expansión y desarrollo del deporte moderno. Su base idealista considera al deporte

¹⁹³ El ejercicio físico era parte fundamental en la educación integral del individuo de la antigua Grecia (véase el concepto de *Kalokagathia* en las páginas siguientes). Esta idea, que fue defendida por ilustres pensadores como Platón, fue olvidada durante la edad media y finalmente recuperada cuando la asumieron importantes pedagogos.

como generador automático de conductas éticas que se transfieren sin más a otros ámbitos de la vida. Sin embargo, esta idea, que ha sido defendida por grandes pedagogos (e.g., Platón, Locke, Rousseau, Vives) se encuentra muy lejos de ser evidente (Fejgin, 1994; Gruber, 1984; Shields y Bredemeier, 1995).

El estudio de las cuestiones morales en el deporte se ha intensificado notablemente en las últimas tres décadas (e.g., Bredemeier, 1985; Dunn y Dunn, 1999; Hodge y Lonsdale, 2011; Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002; Kavussanu y Ring, in press; Kavussanu y Spray, 2006; Kavussanu, Stanger, y Ring, 2015; Miller, Roberts, y Ommundsen, 2005; Sage, Kavussanu, y Duda, 2006; Stephens, 2000, 2001) y actualmente, es uno de los temas de investigación más interesantes el campo de las ciencias del deporte (Cecchini, González, y Montero, 2007; Weiss, Smith, y Stuntz, 2008). Sin embargo, a pesar de este interés, el estudio de estas cuestiones en los espectadores ha pasado prácticamente desapercibido para los investigadores.

Zaira Morales es una niña de 14 años que quería ser árbitro, sin embargo, sus ilusiones se han visto truncadas por cometer un “gravísimo” error arbitral durante un partido de fútbol entre alevines. Después de no señalar una posible mano porque se encontraba mal situada, un espectador le gritó, entre otros improperios, “que no valía para arbitrar, pero si para trabajar en una casa de citas” (Orenes, 2015, 8 de septiembre). Este ejemplo tan reciente tan solo es uno de los muchos que acontecen cada semana en los campos de fútbol y que sugieren que el problema de la agresión y de la violencia que generan algunos espectadores de deportes puede estar relacionado con su funcionamiento moral.

En las siguientes páginas comprobaremos que la violencia no es más que la consecuencia más vistosa de un problema que comprende otros factores. Así, tras haber expuesto los vínculos hallados entre los medios de comunicación, la motivación de

logro y el comportamiento antisocial, a continuación trataremos de indagar en el estudio de las relaciones que mantienen estas variables con el funcionamiento moral. En un primer momento nos referiremos a la literatura que se ha ocupado del estudio de la moral en el ámbito educativo y deportivo, y después, trataremos de justificar la aplicación de una metodología similar en los espectadores de deportes.

7.1 Antecedentes Históricos

El desarrollo moral de los ciudadanos ha sido una preocupación desde que comenzaron a establecerse las primeras civilizaciones. Aunque cada sociedad se ha regido por distintos códigos de conducta, todas han favorecido y castigado determinados comportamientos, los cuales son enseñados y aprendidos de manera consciente e inconsciente. Así, podríamos decir que el proceso educativo “institucional” nace al mismo tiempo que las primeras agrupaciones de seres humanos.

Sin embargo, vamos a dar un salto en el tiempo para destacar los importantes aportes a la educación de la antigua civilización griega. Esta sociedad fue una de las primeras que estableció un sistema educativo formalmente diseñado para proporcionar conocimientos y educación moral a sus ciudadanos. En este periodo histórico, destaca el sistema educativo espartano y el ateniense. Ambas sociedades crearon un “currículo” educativo que, con algunos matices, tenía como objetivo principal desarrollar individuos que fueran útiles para el estado (Ferrandez y Sarramona, 1976).

El sistema espartano tenía un enfoque puramente militar. Los ejercicios físicos eran la base de la educación del individuo que no tenía importancia en sí mismo, sino que era una pieza más del estado. Por el contrario, el modelo ateniense buscaba el desarrollo individual de la personalidad del sujeto (aunque siempre fiel al estado). Se basaba en la *Kalokagathia*, que según Petrochilos (2002) es un concepto que representa

el carácter que conduce hacia el *Kalos kagathos* (i.e., el hombre justo, honesto, amable, íntegro). Este autor dice que en la Grecia clásica, *Kalos* estaba relacionado con la belleza y la armonía corporal que se alcanzaba mediante el ejercicio físico. Así, podemos ver como en las escuelas atenienses los jóvenes aprendían música, literatura y gimnasia. Cuando alcanzaban los dieciséis años, los estudiantes ingresaban en el gimnasio, donde además de continuar sus estudios de gimnasia entraban en contacto con los adultos y asistían a sus reuniones y disertaciones (Ferrandez y Sarramona, 1976). Por su parte, *agathos* significaba el hombre bueno y virtuoso que es sabio, valiente y justo. Este concepto ha sido parte del sistema de valores éticos de la antigua civilización Griega, y se ha relacionado con el elogio y la responsabilidad moral desde los tiempos de Homero (Petrochilos, 2002).

De tal manera que el sistema educativo en la Grecia clásica ya incorporaba en sus “currículos” el ejercicio físico como medio para desarrollar el carácter y los valores morales. Es decir, no solo cultivaban el intelecto y el cuerpo, sino que se preocupaban de la educación moral a través del ejercicio físico, considerando que era una parte esencial para la educación integral del individuo.

Desafortunadamente, estas ideas se perdieron durante los siglos que abarcaron la edad media. Sin embargo, la irrupción de un movimiento cultural, intelectual y filosófico que se extendió por toda Europa a finales del siglo XIV y principios del XV recuperó esta clásica concepción del deporte, y grandes pedagogos renacentistas y humanistas volvieron a defender que el ejercicio físico desarrollaba la moralidad y el carácter (e.g., Locke, Rousseau, Vives). Así, estos pensamientos llegaron a la mente de Thomas Arnold, quien en el siglo XIX introdujo el deporte en el internado *Rugby School* como método educativo y moral. Entre otras consideraciones, pensaba que la organización autónoma de actividades deportivas por parte de los alumnos desarrollaría

habilidades de liderazgo o de resolución de conflictos. De esta manera, el deporte se integró en la escuela moderna con funciones de formación moral y de control, convirtiéndolo en un instrumento formativo al servicio de determinados valores (Montero, 2005). Shields y Bredemeier (1995) dicen que la introducción del deporte en las *Public Schools*¹⁹⁴ conllevó al desarrollo de cualidades y virtudes como liderazgo, autocontrol, fuerza de voluntad y honradez.

Los deportes tuvieron una gran aceptación en las escuelas y abrieron un nuevo abanico de posibilidades para el desarrollo moral de los jóvenes aristócratas y burgueses. Así, investido como valor educativo, en un periodo de tiempo muy corto, el deporte se convirtió en la parte central del currículo escolar y en el contenido más importante (si no el único) de estas instituciones (Barbero, 1993).

Los campos de juego se convirtieron en el verdadero medio educativo, desbordando en importancia a las clases de lengua y cultura clásicas y a las lecciones morales provenientes del púlpito de la capilla escolar. En ellos, se decía, se formaba el carácter de los futuros dirigentes sociales, se construía un nuevo ideal que desdeñaba la erudición y exaltaba la virilidad, se adquiría la *hombría* y el coraje a los que tantos éxitos se atribuyeron. (Barbero, 1993, p. 16)

Durante el siglo XIX acontece en Europa el denominado movimiento gimnástico, que a la postre terminaría evolucionando hacia el concepto más amplio de “educación física” (Cagigal, 1975). Así, la expansión y desarrollo de la práctica deportiva con fines educativos se expandió por todo el globo. Sin embargo, a principios

¹⁹⁴ Las *Public Schools* más antiguas y prestigiosas fueron las de Eton, Harrow, Rugby, Westminster, Sherewsbury, Chartehouse, St. Paul y Merchan Taylor (Barbero, 1993). Debe aclararse que *Public School* en el reino unido se refiere a los colegios privados, normalmente en régimen de internado a los que la aristocracia y alta burguesía encomendaba (encomienda) la educación de sus hijos varones. Por el contrario, las *State School* son el equivalente público del sistema español.

del siglo XX, educadores y profesionales del deporte concedieron mayor importancia al éxito o a la victoria, desviándose paulatinamente del objetivo inicial y transformando estas actividades en elementos altamente competitivos (Montero, 2005).

Importantes pedagogos del ámbito de la educación física como Hébert (1925, como se cita en Montero, 2005) y otros profesionales de la medicina y del deporte criticaron este nuevo modelo, pues consideraban que no era un medio adecuado para un buen desarrollo de la personalidad. Fue entonces cuando se abrió una brecha entre los educadores físicos y las instituciones deportivas que dura hasta nuestros días. De igual forma, Bellido (2002, como se cita en Montero, 2005) opina que el deporte de rendimiento suele ser contrario al modelo educativo porque el modelado del atleta de élite no siempre va asociado a comportamientos sociales y personales positivos (e.g., en numerosas ocasiones, la dedicación exclusiva y temprana de los deportistas de élite que quieren conseguir el éxito deportivo provoca que aspectos morales, personales e incluso de salud pasen a un segundo plano).

A partir de las dos últimas décadas del siglo XX emergieron varias investigaciones sobre la actividad física y el desarrollo moral. Mediante la aplicación de los planteamientos teóricos del aprendizaje social (Bandura, 1977) y los enfoques del desarrollo estructural (Gilligan, 1982; Haan, 1977; Kohlberg, 1976; Piaget, 1932/1971; Rest, 1984) se pudo avanzar en el conocimiento que permitió diseñar e implementar satisfactoriamente diversas estrategias de intervención en el desarrollo de la moral a través del ejercicio físico y el deporte (e.g., El desarrollo de habilidades para la vida [Danish, 1997; Danish y Nellen, 1997], el deporte para la paz [Ennis, 1999], la educación socio-moral a través del deporte [e.g., Miller, Bredemeier, y Shields, 1997; Solomon, 1997], el desarrollo de la responsabilidad personal y social [Hellison, 1988, 1995], el Programa Delfos [Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b]).

7.2 Conceptos relativos a la Moral en el Deporte.

7.2.1 La moral.

El estudio de la moral, en ocasiones también identificada como moralidad o carácter, supone todo un reto para los investigadores. Shields y Bredemeier (1995) manifiestan que es complicado precisar su significado, y por ende, de evaluar fiablemente. Para tratar de facilitar el contenido de este capítulo, en primer lugar vamos a intentar clasificar los diversos conceptos teóricos que se han utilizado en su estudio según los autores más representativos.

Zeigler (2002, como se cita en García-Calvo, 2006) dijo que desde la antigüedad hasta nuestros días, los filósofos han postulado que es necesario que exista un verdadero código moral, es decir, un paradigma ético en el que las personas basen su conducta. Así, comenzamos con uno de sus máximos exponentes, Kohlberg (1976), quien definió la moral como el respeto por las reglas sociales que se basan en los principios de justicia. Este autor distingue entre la estructura y el contenido moral, y dice que la primera sirve de base y apoyo para el segundo. Expone que la estructura moral está sometida a cambios a lo largo del desarrollo de las personas (i.e., evoluciona según la maduración o de las experiencias sociales) y que los contenidos atañen a aquellos aspectos más concretos que se relacionan con la moralidad (e.g., valores, creencias o actitudes). Estos aspectos pueden definirse de diferente manera según el autor o la teoría.

Por ejemplo, para Weiss y Smith (2002) las *actitudes* representan una predisposición favorable o desfavorable para evaluar a personas, objetos y experiencias (e.g., tener una actitud positiva hacia el estilo de juego de un equipo). Las *creencias* se refieren a la aceptación de una verdad, según el criterio que tiene una persona sobre lo

que es correcto y lo que no (Stephens, Bredemeier, y Shields, 1997). En este sentido, la fundamentación de las creencias no suele ser clara y son más complicadas de modificar que las actitudes (García-Calvo, 2006). Finalmente, Rokeach (1973) diferencia las actitudes de los valores, y describe los segundos como las creencias persistentes que determinan el modo de comportarse de las personas en su lucha por alcanzar un objetivo a largo plazo. En el deporte, podríamos aplicar esta definición sobre el comportamiento deportivo o antideportivo utilizado en la búsqueda del éxito. Con todo esto, Stephens (2000) dijo que el razonamiento y la conducta moral pueden basarse en las actitudes, creencias y/o valores morales de los individuos.

Años más tarde, Drewe (1999) dijo que la moralidad era una actividad de resolución de problemas, un medio para intentar descubrir respuestas que envuelven razones a favor o en contra de las creencias morales y de justicia.

Arnold (1994) proporcionó una descripción bastante amplia al decir que la moralidad implicaba la preocupación por los demás y por uno mismo, así como la capacidad de diferenciar lo que está bien y lo que está mal. También manifestó que existía una relación entre la moralidad y los valores y principios que deben considerarse antes de desarrollar una conducta determinada.

Por su parte, Bandura (1991) definió la moralidad como el comportamiento congruente con las normas morales y culturales. Es decir, la moral se determina por los modelos y por el reforzamiento al igual que ocurre con otras formas de conducta (e.g., agresión). De tal manera que podemos percibir que los otros significativos del entorno social y deportivo (e.g., jugadores, aficionados, medios de comunicación) van a tener una gran influencia en las decisiones y juicios que adopte un individuo en el contexto del deporte.

Para acabar, diremos que, indistintamente de la cultura, raza, ideología política, o estatus social, las cuestiones morales juegan un importante rol en el comportamiento humano, y aunque el concepto de moralidad es universal, hay que precisar que los valores y la conducta están determinados por el contexto. Así, el ámbito deportivo es especialmente relevante en el estudio de la moral en cualquier cultura, y su conocimiento no debería limitarse a los practicantes, sino a todos aquellos individuos que están involucrados en este fenómeno social y cultural. En este sentido, Bredemeier y Shields (1998) dicen que la moralidad deportiva se refiere a la práctica honesta, lo que implica seguir los códigos implícitos y explícitos de *fair play*. En los aficionados traduciríamos esta consideración como la promoción del seguimiento de las normas y por el rechazo o desprecio de las trampas visualizadas en los terrenos de juego (ya sean realizadas por nuestros deportistas favoritos o por los rivales).

Para estudiar la moral en el deporte, es importante tener en cuenta las definiciones que específicamente han elaborado los psicólogos sobre el desarrollo moral, el razonamiento moral, la conducta moral y el funcionamiento moral.¹⁹⁵

7.2.2 Desarrollo moral.

Weinberg y Gould (2014) dicen que el desarrollo moral¹⁹⁶ puede definirse como el proceso de experiencia y crecimiento a través del cual una persona desarrolla la capacidad de razonar desde un punto de vista moral. Es decir, se refiere a los cambios que acontecen en los procesos de la toma de decisiones morales, los cuales parecen ocurrir de manera secuencial. Por ejemplo, en el contexto deportivo haría referencia a las instrucciones y a los mensajes que recibe un deportista en su formación como atleta,

¹⁹⁵ Cuando se utiliza el término moral no se hace referencia a valores religiosos.

¹⁹⁶ Los términos desarrollo moral y desarrollo del carácter eran utilizados básicamente de la misma forma en la edición de 1996 del libro escrito por Robery S. Weinberg y Daniel Gould *Fundamentos de psicología del deporte y el ejercicio físico*.

y que tendrán influencia en su comportamiento durante la competición. Lo mismo podría ocurrir en un aficionado que absorbe grandes cantidades de información cuando está visualizando la programación deportiva a través de los medios de comunicación y/o durante sus visitas a los estadios. Posiblemente, estos mensajes también tendrán influencia en su modo de comportarse durante las visualizaciones o celebraciones deportivas. Varias teorías han tratado de explicar el proceso por el que se desarrolla la moral. Las más aceptadas parten de la teoría del aprendizaje social y la teoría estructural de desarrollo (Weiss, Smith, y Stuntz, 2008). Sin embargo, actualmente están siendo muy utilizados enfoques más integradores (e.g., la teoría cognitivo-social o el modelo de Rest).

Weiss et al., (2008) apuntan que desarrollo moral es un término académico que es raramente utilizado cotidianamente, y que en el contexto deportivo se utilizan comúnmente otros términos que están relacionados con este concepto como son el carácter, el *fair play* (juego limpio) o la deportividad. No obstante, añaden que también han sido empleados para referirse a un amplio número de significados diferentes, por lo que procederemos a definirlos en un momento posterior. En este sentido, J. D. Goldstein e Iso-Ahola (2006) expresan que este concepto no debe confundirse con educación moral, noción que se refiere a la actividad deliberada e intencional de cultivar el crecimiento moral y el juicio moral (Stoll y Beller, 1998, como se cita en J. D. Goldstein e Iso-Ahola, 2006).

7.2.3 Razonamiento moral.

El razonamiento moral, también conocido como pensamiento moral o juicio moral (Royal y Baker, 2005), es un concepto que se refiere a al proceso de decisión en el que se determina la rectitud o no de un comportamiento (Weinberg y Gould, 2014), o

a las razones que llevan a una persona a decidir qué acción está más justificada (Weiss et al., 2008). Este proceso implica establecer un *juicio moral* en el que se decide que acción es moralmente correcta o incorrecta (Weiss et al., 2008). De tal manera que, a través de este proceso un individuo decide si una determinada conducta está bien o está mal. Por ejemplo, ante la posibilidad de fingir un penalti en el último minuto de un partido, un jugador podría razonar de la siguiente manera:

a) Fingir un penalti en el último minuto es correcto porque es una práctica habitual y puedo ayudar notablemente a mi equipo a conseguir la victoria.

b) Fingir un penalti en el último minuto es incorrecto porque va en contra del reglamento y no es justo ni noble ganar un partido haciendo trampas.

Rest (1984) señaló que el razonamiento moral era una parte de la moral que comprendía las razones que dirigen a las personas a decidir cuál de todos los posibles escenarios es el más adecuado. Ello implica predecir el resultado de las distintas conductas posibles, las cuales se encuentran a su vez influenciadas por el contexto. En el ejemplo anterior, aunque un jugador considere que fingir un penalti es incorrecto, puede razonar que dicha acción es adecuada siempre y cuando se trate de un partido muy importante (e.g., contra el máximo rival o en una final de un torneo). En el caso de un aficionado que está presenciando un partido, su razonamiento moral también puede ser diferente a la hora de juzgar un mismo hecho deportivo. Así, un seguidor del jugador que decide fingir una falta podría consentir o fomentar dicha conducta, pero si un jugador rival hiciera lo mismo, seguramente condenaría semejante comportamiento.

Por su parte, Blasi (1989) manifestó que el razonamiento moral es un componente de la personalidad de los individuos y propuso que debería formar parte de una teoría más global de la personalidad donde también se incluyese el papel de las emociones.

7.2.4 Conducta moral.

Por último, la conducta moral es la propia ejecución de un acto que se juzga como correcto o incorrecto (Weinberg y Gould, 2014). Aunque se ha encontrado una relación consistente entre razonamiento y conducta moral (e.g., Shields y Bredemeier, 2001), dicha relación no es perfecta, y ambos procesos pueden entrar en conflicto. Por ejemplo, aunque un deportista considere que fingir un penalti es algo incorrecto, en un contexto y momento determinado podría ejecutar dicha artimaña. De tal modo que, aunque se abstuviese de fingir un penalti durante un partido amistoso, quizás sucumbiera ante la oportunidad de ganar la final de un campeonato muy importante o en un encuentro contra su máximo rival.

En este sentido, debe hablarse de la consistencia entre el razonamiento y la conducta moral. Díaz-Aguado y Medrano (1994) dicen que el nivel de autonomía es una de las variables que explican la consistencia entre el juicio y la conducta, y como veremos más adelante cuando expliquemos la teoría del desarrollo moral de Kohlberg (1976), la autonomía aumenta a medida que el pensamiento de los individuos se aproxima al nivel post-convencional (i.e., el último nivel del desarrollo moral que estableció Kohlberg). Díaz-Aguado y Medrano (1994) añaden que en un nivel anterior al post-convencional (i.e., convencional), las personas con estilo autónomo manifiestan mayor consistencia que aquellas de estilo heterónomo. No obstante, aunque el juicio moral cumple una importante función en la conducta, esta, finalmente depende de otras características del sujeto (e.g., capacidad de autocontrol) y del contexto (e.g., atmósfera moral del grupo en el que se desarrolla la conducta). De tal manera que se cree que los factores socio-contextuales son especialmente influyentes en la relación pensamiento-conducta moral (Weiss, Smith, y Stuntz, 2008).

En resumen, parece ser que el razonamiento moral procede de las experiencias individuales y del crecimiento y desarrollo psicológico de los individuos, y se piensa que orienta la conducta moral (véase Figura 7.1). Asimismo, se considera que se basa en una serie de principios éticos que subyacen a los actos específicos de cada situación (Weimberg y Gould, 2014).

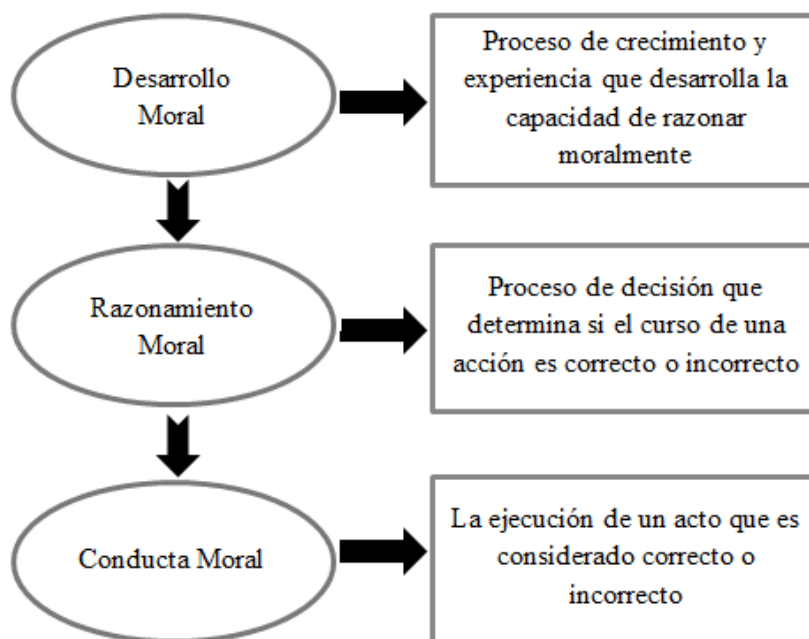


Figura 7.1. Resumen de las definiciones de tres conceptos de especial relevancia en el estudio de la moral en el deporte (Weimberg y Gould, 2014).

7.2.5 Funcionamiento moral.

Este término procede del vocablo inglés *Moral functioning* y fue empleado por Kavussanu y Roberts (2001) y Kavussanu y Ntoumanis (2003) para referirse globalmente a tres de los cuatro componentes de la moral utilizados por Rest (1984). Concretamente, al juicio, a la intención y a la conducta moral (véase Figura 7.2). De la misma forma, diversas publicaciones en idioma español se han referido a este constructo como funcionamiento moral (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Cox, 2009).

En su faceta más amplia, el funcionamiento moral podría utilizarse para referirse a la moralidad, pues Rest (1984) consideraba que esta, era algo más que el desarrollo del razonamiento moral. De tal modo que su modelo aspiraba a describir los factores básicos que afectan las relaciones entre los pensamientos y las acciones morales. Cox (2009) dice que hay una relación positiva entre el concepto de funcionamiento moral en el deporte con la noción de buena o mala personalidad deportiva.

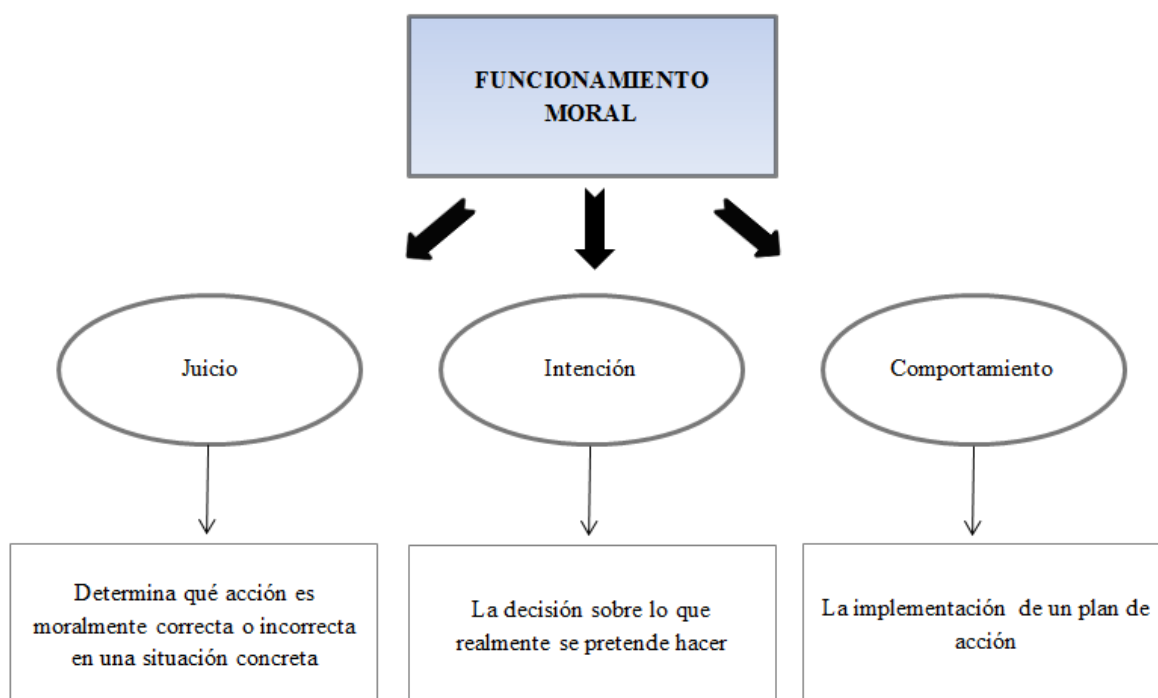


Figura 7.2. Los tres componentes que conforman el funcionamiento moral (Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001).

7.2.6 La moral en el deporte.

Hemos visto que los términos expuestos pueden ser fácilmente utilizados en el ámbito deportivo, no obstante, también hemos precisado que la moral y la conducta están determinadas por el contexto, y que el estudio de la moral en el deporte era especialmente relevante en cualquier cultura. Por ello, Bredemeier y Shields (1986b) sugieren que el deporte debería ser tratado al margen de la moral humana porque en él no se producen relaciones que conduzcan a un desarrollo moral deseable o equilibrado,

pues es un contexto altamente competitivo que exagera excesivamente el interés individual (i.e., los participantes deben focalizarse en sus propias metas las cuales entran en conflicto directo con la de los adversarios). De tal manera que la competitividad deportiva conduce al egocentrismo de los practicantes, o lo que es lo mismo, hacia una ciudadanía egoísta e inmoral que se despreocupa de sus deberes y obligaciones con los demás. En este sentido, Bredemeier y sus colaboradores analizaron en varios trabajos la relación entre la participación en el deporte y diversas cuestiones morales, descubriendo que los deportistas tienden a mostrar niveles menos maduros de razonamiento moral (Bredemeier y Shields, 1984a, 1986c), mayores tendencias agresivas (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986) y juicios que legitiman los actos potencialmente lesivos (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987).

Por otro lado, algunos autores han señalado que el deporte es amoral, y que por lo tanto no es el causante de estos inconvenientes, sino que en su caso, es la acción de las fuerzas del mercado quienes ejercen una moral externa al deporte (Morgan, 1994).

En cualquier caso, para delimitar la definición de moral en el deporte es necesario definir algunos conceptos que pueden ser más específicos de este contexto. Shields y Bredemeier (1995) dicen que la moralidad deportiva comprende las creencias, los juicios de valor y las acciones asociadas a lo que un individuo considera correcto o incorrecto (ético o no ético), y concretamente, propusieron que la moral en el deporte se compone de tres conceptos que están relacionados: el juego limpio, la buena conducta y el carácter. A su vez, dicen que el término carácter es un concepto global que integra el juego limpio, la buena conducta deportiva, la compasión y la integridad. Antes de avanzar, diremos que la compasión se ha determinado como la capacidad de asumir y apreciar como propios los sentimientos de los demás, y la integridad como la capacidad de hacer lo correcto cuando aparece un dilema moral (Weinberg y Gould, 2010).

7.2.6.1 Juego limpio, deportividad y conducta deportiva.

Shields y Bredemeier (1995) definen el juego limpio (*fair play* en inglés) como el seguimiento de las reglas del juego (escritas y no escritas) y al mantenimiento de un espíritu de cooperación que permita a todos los participantes tener las mismas probabilidades de conseguir la victoria. De tal manera que todos los participantes deben entender y seguir estos aspectos para que la práctica sea justa. Aunque los espectadores no participan directamente en el juego, sí que tienen la capacidad de influir en el estado de ánimo de los atletas y de incitarles de alguna manera a que no sigan las reglas del juego limpio. Asimismo, los medios de comunicación pueden enviar mensajes contrarios al *fair play* a los jugadores y a los aficionados que consentirían dichas pautas de conducta.

De manera similar se ha acuñado el término *código ético de conducta*. Que hace referencia a los principios que guían a las personas a seguir el espíritu de las reglas y otros valores fundamentales que definen la deportividad (NCAA, 2003, como se cita en J. D. Goldstein e Iso-Ahola, 2006).

Generalmente, el término *deportividad* se ha utilizado en diferentes contextos para expresar un modo de comportarse contrario a la trampa, al aprovechamiento de la adversidad del contrario, a la manipulación. Martens (1982) dice que su significado es bien conocido por todos, pero que rara vez es definido con precisión. Asimismo, afirma que no existe una definición universalmente aceptada y que habría que identificar de manera específica las conductas correctas, nobles o éticas y su vínculo con el tipo de deporte, nivel de juego y edad de los participantes. Por ejemplo, asestar un puñetazo en la cara de un adversario durante un partido de fútbol es una acción claramente antideportiva, mientras que en boxeo sería un gesto noble y necesario. De igual manera, en el deporte del judo es bastante habitual buscar la sumisión del contrincante mediante

técnicas de estrangulación o de luxación, sin embargo, en las categorías infantiles no se permiten tales habilidades.

Además del contexto en el que se desenvuelve la conducta, Weiss (2000, como se cita en Montero, 2005) añade que las diferentes opiniones y percepciones que tienen las personas también dificultan la delimitación precisa de su significado. Por ejemplo, tratar de perder tiempo cuando se está ganando un partido de fútbol (e.g., demorarse en el saque de portería o cuando se realiza una sustitución) podría ser considerado legítimo y como parte de la estrategia del juego por algunas personas, mientras que otras lo identificarán como una conducta innoble o antideportiva.

En este sentido, Bovyer (1963) analizó la percepción de deportividad en niños de 4º, 5º y 6º curso y estableció seis categorías que se repetían frecuentemente entre sus respuestas: a) obedecer las reglas y practicar un juego limpio; b) respetar las decisiones, las opiniones y las ideas de los demás; c) saber perder; d) ser tranquilo; e) respetar los sentimientos de los otros; y f) participar y dejar participar.

Cuatro décadas más tarde, Stuart (2003) encontró resultados similares a Bovyer al descubrir que los jóvenes participantes de su estudio (10-12 años) consideraban que las acciones incorrectas en el deporte eran aquellas que faltaban al respecto del rival, las intimidaciones físicas o verbales, el egoísmo con los compañeros de equipo, la pérdida de autocontrol y el comportamiento deshonesto. Además, los niños añadieron que el favoritismo de los árbitros y de los entrenadores, y la presión de los familiares eran comportamientos inapropiados entre los adultos.

Por su parte, Entzión (1991) encontró que sus jóvenes participantes definían la deportividad y la moralidad según normas conductuales y convenciones que sirven para mantener el orden social (e.g., seguir las normas, turnarse para que todos participen, ser honestos), y por aspectos relativos al bienestar físico y psicológico de los participantes

(e.g., respetar a los demás, no lesionar o menospreciar a nadie). En el mismo estudio, los adultos identificaron la deportividad con actuaciones correctas, éticas y de empatía.

Los investigadores han contemplado la deportividad desde diferentes ópticas. Por ejemplo, Arnold (1991) entendía la deportividad como unión social, como promoción de la diversión y el placer, y como forma de conducta altruistamente motivada. Por su parte, Lee (1993) dijo que era comportarse correctamente y saber aceptar la derrota. Y en la misma línea, Shields y Bredemeier (1995) consideraban que la deportividad implicaba al comportamiento ético y moral durante la búsqueda del éxito en el contexto deportivo. Finalmente, mencionamos una aproximación multidimensional que propusieron Vallerand y sus colaboradores en la que incorporaron cinco dimensiones específicas: el respeto y preocupación por el compromiso deportivo, el respeto a las normas y a los árbitros, el respeto hacia el adversario, el respeto de las convenciones sociales, y un enfoque negativo hacia la participación deportiva (Vallerand, Briere, Blanchard, y Provencher, 1997; Vallerand, Deshais, Cuerrier, Briere, y Pelletier, 1996). Se observa claramente que la base central de su clasificación reside en el respeto y la rectitud. Por lo tanto, estas dimensiones consideran la tendencia a respetar el juego (e.g., seguir las reglas y obedecer a los árbitros), al rival (e.g., el juego limpio), y a evitar la búsqueda de victoria a toda costa.

Por otro lado, la deportividad debiera englobar no solo a los practicantes de una actividad física o deportiva, sino a todas las personas involucradas, como son los espectadores, los directivos de clubes y los medios de comunicación. En este sentido, nos parece muy apropiada la definición que se propone desde la Asociación Nacional de Atletas Colegiados¹⁹⁷ (2003, como se cita en J. D. Goldstein e Iso-Ahola, 2006):

¹⁹⁷ La National Collegiate Athletic Association (NCAA) es una agrupación que organiza la mayoría de los programas deportivos universitarios en los Estados Unidos de América.

El conjunto de comportamientos exhibidos por los atletas, entrenadores, árbitros, administradores y aficionados (familiares) durante las competiciones atléticas. Esos comportamientos están basados en los valores fundamentales de respeto, justicia, civilidad, honestidad y responsabilidad. (p. 18)

Para Shields y Bredemeier (1995) la buena *conducta deportiva* es uno de los componentes de la moralidad en el deporte. Dicen que esta incluye la intención de disputar la victoria atemperada por el compromiso con el espíritu del juego, aunque dando prioridad a los estándares éticos sobre las estrategias cuando ambos entran en conflicto. Es decir, tratar de conseguir la victoria jugando limpia y honestamente, aunque ello pueda suponer una derrota. Por ejemplo, el delantero alemán de la Lazio, Miroslav Klose, solicitó al árbitro que anulase un gol que había marcado con la mano en un partido de la liga 2012-2013 (Garrido, 2012, 27 de septiembre). Este gol hubiera supuesto que su equipo, que acabó perdiendo por 3-0, se hubiera adelantado en el marcador. Desgraciadamente, ejemplos contrarios a la buena conducta deportiva son más comunes, y más preocupante aún, es que sean más famosos (e.g., “la mano de dios” del conocidísimo Maradona o su réplica hecha por Lionel Messi en 2007).

Aunque existen diferentes formas de concebir la deportividad y su relación con la moralidad, podemos entender de manera general que este concepto se refiere a la manifestación de actitudes y comportamientos sociales deseables que representan el denominado *fair play* o juego limpio. En contraposición, el comportamiento antideportivo se compone de manifestaciones socialmente no deseadas que enturbian el denominado movimiento olímpico que representa al deporte.

7.2.6.2 Comportamiento prosocial y antisocial en el deporte.

En 1986, Eisenberg (como se cita en Sage, 2006) definió el comportamiento prosocial como la conducta intencional que beneficia a otro individuo o grupo de individuos. De la misma manera, Bandura (1986) propuso un modelo teórico en el que se definía el comportamiento moral como una acción prosocial que resultaba de las normas establecidas a través de la interacción con los agentes sociales. Recientemente, varios trabajos que han estudiado los procesos morales en el deporte han tratado de simplificar varios de los conceptos que hemos estado manejado a lo largo de esta fundamentación teórica (e.g., deportividad, *fair play*, agresividad, razonamiento y conducta moral, comportamiento antideportivo...) en dos términos que engloban todas estas cuestiones: aspectos prosociales y antisociales (e.g., Kavussanu, 2006; Kavussanu y Spray, 2006; Sage, Kavussanu, y Duda, 2006). Así, estos dos conceptos se han utilizado para diferenciar los aspectos relacionados con un funcionamiento moral adecuado (prosocial) o inadecuado (antisocial). Algunos ejemplos de comportamientos prosociales son: respetar las reglas, al adversario, ayudar a un rival, no ser agresivo o jugar limpiamente. Por el contrario, los actos agresivos, los engaños, las trampas, las protestas o el desprecio al rival se identificarían como comportamientos antisociales.

En este sentido, una mayoría de autores consideran que debe distinguirse entre realización de comportamientos antisociales o prosociales, la intención de realizarlos de manera hipotética, y el razonamiento empleado en la ejecución de tales conductas (Shields, Bredemeier, y Power, 2002).

7.3 Perspectivas Teóricas para comprender los Procesos Morales en el Ámbito Deportivo

Aunque existen distintos paradigmas que pretenden explicar el modo en que se desarrollan las actitudes y las conductas en el ámbito deportivo y/o moral, Weiss, Smith, y Stuntz (2008) exponen que los planteamientos más utilizados proceden principalmente de dos perspectivas teóricas del desarrollo moral: la teoría del aprendizaje social y el enfoque estructural del desarrollo. En términos generales, la primera considera el desarrollo moral como un proceso de aprendizaje de la conducta que sucede a través de la interiorización de valores, y la segunda postula que el desarrollo moral es el resultado de la interacción entre los factores personales y las experiencias ambientales. El análisis individual de estos dos modelos presentaba algunas carencias empíricas que intentaron ser resueltas con la formulación de paradigmas más integradores. Así, surgen otras teorías más eclécticas (e.g., la teoría cognitivo-social y el modelo de la acción moral de Rest) que están siendo actualmente utilizadas exitosamente en el estudio de la moral en el deporte y que derivaron en modelos específicos para estos contextos (e.g., Shields y Bredemeier, 1995).

7.3.1 El aprendizaje social.

La teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977) también ha sido utilizada en el estudio de la moral en el deporte. Así, se ha explicado que el proceso de aprendizaje afecta el desarrollo de la deportividad y de la moralidad. Este modelo define el comportamiento moral como una acción prosocial que responde a las normas establecidas a través de la interacción con los agentes sociales (Bandura, 1986). Algunos ejemplos de conductas prosociales son la cooperación, la ayuda, el respeto, la honestidad o el altruismo, las cuales se producen como consecuencia del modelado o

aprendizaje por observación, el refuerzo y la comparación social. Comprensiblemente, los comportamientos antagonistas (i.e., antisociales) también podrían ser aprendidos mediante el mismo mecanismo.

Si nos referimos a las cuestiones morales, podemos percibir que los refuerzos positivos y negativos pueden modificar o potenciar ciertos razonamientos y comportamientos. Por ejemplo, un entrenador o un familiar que utilice un *feedback* positivo en un deportista que juega limpiamente, que es respetuoso con el rival, etc. incrementará la probabilidad de que dicho atleta repita esas conductas. Asimismo, las experiencias de refuerzo vicario también pueden intervenir en el aprendizaje de las conductas prosociales o antisociales. De manera que, si un deportista observa que otro es felicitado por comportarse deportivamente tenderá a reproducir comportamientos similares.

De igual manera, ambos principios pueden aplicarse en los espectadores que visualizan partidos de fútbol. Por ejemplo, si un aficionado se comporta correctamente (e.g., no insulta, no lanza objetos al campo) y recibe un refuerzo positivo, tanto él mismo como los observadores externos tenderán a involucrarse en el espectáculo de una forma prosocial.

El problema que reside en el aprendizaje moral estriba en que las personas pueden tener diferentes opiniones sobre qué es un comportamiento bueno o malo. Esto es, un entrenador puede considerar que fingir un penalti en los últimos minutos de un partido importante es lo más conveniente para el club, y consecuentemente alentará a sus deportistas a ello. De la misma manera, un padre que asiste con su hijo a un partido de fútbol puede considerar que insultar o gritar de vez en cuando al árbitro o a los jugadores no es tan grave e incluso que es beneficioso porque libera tensiones.

La teoría del aprendizaje social goza de un considerable respaldo entre la comunidad científica, y entre otras posibilidades permite analizar los procesos que determinan el aprendizaje de las actitudes y las conductas morales en el deporte. Así, diversos programas han transmitido y enseñado satisfactoriamente distintos valores y comportamientos éticos en el deporte a través del aprendizaje observacional y del refuerzo por adultos e iguales significativos (Weiss, 2000, como se cita en Montero, 2005).

7.3.2 El enfoque estructural del desarrollo moral.

Mientras que el aprendizaje social deja de lado la influencia de la predisposición genética y se focaliza principalmente en los comportamientos que conforman las normas sociales, el segundo modelo que vamos a analizar considera los procesos que están implicados en los juicios y razonamientos asociados a los comportamientos.

Las teorías basadas en este paradigma se focalizan en el razonamiento individual que subyace en el comportamiento y en las causas que dirigen a las personas a comportarse de cierta manera. En vista de que la moral se ha definido sobre la percepción que juzga si un comportamiento es adecuado o no adecuado (Bredemeier y Shields, 1998), el razonamiento moral se ha utilizado para determinar qué conductas están bien y cuáles están mal. En este sentido, sabemos que los niños se desarrollan moralmente mediante la interacción con los adultos y sus iguales en una amplia variedad de contextos sociales, y que este proceso se desarrolla a través de diferentes etapas que atañen a la maduración cognitiva y las interacciones sociales. De tal manera que los individuos participan activamente en la interpretación de la moral mediante su interacción con los demás. Así, se han identificado dos componentes que conforman esta perspectiva.

Por un lado tenemos la estructura del razonamiento moral que determina el juicio sobre lo que está bien y lo que está mal, y por otro, este proceso identifica un cambio en el comportamiento que se corresponde con la maduración cognitiva y las interacciones sociales. De esta manera, se ha propuesto que los principales cambios que se producen son de tipo cognitivo y que evolucionan hacia niveles de razonamiento moral y justicia superior (i.e., desde etapas egocéntricas donde solo se concibe el interés propio hacia niveles más altruistas donde ya se perciben intereses mutuos). Con base en estas ideas, esta perspectiva plantea que a través de los dilemas morales puede conocerse tanto el nivel de razonamiento moral como el nivel de desarrollo cognitivo de un individuo.

Un importante número de teóricos ha contribuido substancialmente a mejorar el conocimiento de las cuestiones morales a través de este paradigma (e.g., Haan, 1977, 1991; Kohlberg, 1976; Piaget, 1932/1971; Rest, 1984). Sage (2006) calcula que en contraste con el aprendizaje social, dicha perspectiva ha derivado en un mayor número de investigaciones. Algunos hallazgos que reporta este autor han mostrado correlaciones entre constructos del razonamiento moral, el juicio y la intención con diversas variables (e.g., edad, sexo, estatus socioeconómico, cociente intelectual, educación y delincuencia). De igual modo, algunos programas que han intervenido en los procesos morales de sus participantes han demostrado ser eficientes en la mejora del nivel de razonamiento moral (e.g., Cecchini, Montero, y Peña, 2003; Hellison, 1995).

7.3.2.1 Teoría sociocognitiva de Piaget.

Jean William Fritz Piaget fue un científico suizo que realizó substanciales aportaciones en diferentes ramas del saber (e.g., filosofía, ciencias sociales, psicología, biología, pedagogía). En este apartado, vamos a referirnos a su influyente trabajo sobre

el desarrollo moral (i.e., Piaget, 1932/1971), el cual no puede apreciarse plenamente sin considerar la perspectiva biológica que fundamenta su teoría. Fue al principio de su carrera, cuando este académico que revolucionó el campo de la psicología infantil se interesó por el mecanismo que guiaba el desarrollo del juicio moral en los niños. Es decir, quería comprender cómo se desenvolvían los niños en el mundo social.

Piaget (1932/1971) consideraba que la moral se basaba en un sistema de reglas, y que la esencia de cualquier moralidad había que buscarla en el respeto que el individuo adquiría hacia estas reglas. Por ello, comenzó a observar a los niños mientras jugaban a través de un sistema de reglas conocidas y elaboradas por ellos mismos.¹⁹⁸ Así, descubrió que la organización y la interacción que mantenían durante el juego diferían según la edad. De esta manera, supuso que el proceso de adquisición de las normas morales implicaba algún tipo de elaboración humana y que el juicio moral estaba determinado por el periodo evolutivo, el cual a su vez dependía del nivel de razonamiento cognitivo.

Piaget (1932/1971) plantea un modelo que contempla dos niveles de desarrollo del juicio moral que básicamente giran en torno al realismo moral y al concepto de justicia. La primera etapa se conoce como *moral heterónoma*, en la que los juicios morales solo dependen de las consecuencias de la acción (i.e., no de los motivos o de las intenciones). En este periodo, las reglas se conciben como rígidas e inalterables. La segunda etapa es conocida como *moral autónoma*. En ella, las reglas ya no son impuestas de manera coercitiva, sino que se justifican razonadamente, lo que abre nuevas posibilidades, como por ejemplo que sean modificadas a través de la negociación y la cooperación entre iguales (Piaget, 1932/1971).

¹⁹⁸ Piaget utilizó el juego de las canicas.

Bajo estas consideraciones, Piaget (1932/1971) distinguió tres etapas en el desarrollo del juicio moral:

Etapas 1: Desde los 4 a los 7 años. Las reglas son consideradas como externas a ellos, sagradas e intocables. Es una etapa subordinada a la autoridad de los adultos. Su pensamiento moral es característicamente egocéntrico, por lo que no distinguen entre su propia perspectiva y la de los demás.

Etapas 2: Desde los 7 a los 10 años. La regla sigue siendo algo intocable que procede del mundo adulto y que dura para siempre. Cualquier tipo de alteración se considera una transgresión. Sin embargo, el desarrollo cognitivo permite nuevas adquisiciones de operaciones lógicas que cuestionan la autoridad absoluta y exterior de las normas procedentes del mundo de los adultos. Así, comienza a emerger la noción de la convencionalidad de las normas mediante acuerdos basados en la igualdad. Este periodo coincide con la primera mitad del estadio de cooperación con los iguales.

Etapas 3: A partir de los 10 años. El desarrollo cognitivo conlleva a que el pensamiento realice inferencias inductivas y deductivas, así como la aparición de una moral más personalizada. La moral heterónoma deja paso a la autónoma, donde el niño confiere que las reglas son el resultado de las decisiones libres y no como imposiciones de los adultos que son inmutables. Las personas razonan que las reglas deben respetarse en la medida que hay un consentimiento mutuo y son transformables mediante consenso.

De esta manera, Piaget (1932/1971) expuso que el juicio moral representa un proceso cognitivo que se desarrolla de manera natural. No obstante, aunque acertó al conceptualizar el desarrollo moral como un cambio que progresa desde la heteronomía a la autonomía, su descripción del desarrollo moral resulta incompleta. Hersh, Reimer, y Paolitto (1984) exponen que nunca profundizó más allá de los niños de 12 años, ni

especificó con detalle los niveles del juicio moral. Según estos autores, esto se debe a que Piaget abandonó el estudio de las cuestiones morales para volver a su trabajo sobre el desarrollo de la lógica y la delineación de los estados cognitivos. Por ello, se puede decir que Piaget estableció las etapas y las características generales del desarrollo del juicio moral en el niño, pero fue el psicólogo americano Lawrence Kohlberg quien realmente desarrolló, amplió y aplicó esta teoría. Así que, mediante el establecimiento de nuevos estadios en el desarrollo moral, Kohlberg ayudó a expandir, revisar y, por lo tanto, a terminar la obra piagetiana.

7.3.2.2 La teoría del desarrollo moral de Kohlberg.

En 1932, Piaget abordó por primera vez el estudio de la moral desde una perspectiva estructuralista. A pesar de ello, el campo de la psicología no estaba aún preparado para afrontar sus ideas, pues la mayoría de psicólogos opinaban que el pensamiento moral era una función de procesos sociales y psicológicos más básicos.¹⁹⁹ No obstante, con la llegada de los años 50 su trabajo comenzó a llamar la atención de muchos psicólogos americanos, y fue entonces cuando un profesor de la universidad de Harvard llamado Lawrence Kohlberg utilizó los estudios de Piaget sobre el desarrollo cognitivo para explicar cómo se desarrollaba el juicio moral del niño. Kohlberg inició su carrera como psicólogo del desarrollo, sin embargo, acabó dedicándose al campo de la educación moral donde perfeccionó una teoría que se popularizó rápidamente y que acabaría convirtiéndose en una obra de referencia obligada en el estudio de la moral.

La teoría de Kohlberg (1976) ahonda en el proceso lógico que se activa cuando los valores adquiridos por una persona entran en conflicto. Llegados a tal punto, un

¹⁹⁹ Recuérdese que Piaget (1932/1971) propuso que el juicio moral era un proceso cognitivo que se desarrolla naturalmente. Por el contrario, sus colegas contemporáneos opinaban bien que la moralidad se encontraba bajo el control del inconsciente e irracional superego (e.g., Freud, 1967) o que era el resultado de sentimientos aprendidos durante la infancia que no guardaban relación con el pensamiento racional.

individuo debe decidir qué valor guiará su conducta. Esta situación se conoce como *dilema moral*, y según Kohlberg, es el verdadero momento en el que se forma el juicio moral. Por tanto, a pesar de que es conocida como *teoría del desarrollo moral*, Hersh et al. (1984) dicen que más bien se trata de una descripción del desarrollo del juicio moral. Así, exponen que Kohlberg considera que el juicio moral se basa en sopesar las exigencias de los demás contra las propias. O dicho de otra forma, que se fundamenta en la capacidad de asumir roles, la cual es una habilidad social que se desarrolla gradualmente desde los seis años y que es crucial en el desarrollo del juicio moral. Por consiguiente, solo cuando un individuo es capaz de asumir el rol de terceras personas y percibir cuál es su propia exigencia, puede balancear su propia necesidad frente a la del otro. De esta manera, los niños de ocho años se diferencian de los de tres en que pueden tener en consideración el estado de los demás en detrimento de sus propios deseos (e.g., mientras que un niño de tres años no entiende por qué un adulto no quiere jugar con él, uno que tenga ocho años de edad puede comprender que una persona mayor no quiera jugar porque está cansada, es decir respeta la necesidad del otro y de este modo ejercita su juicio moral).

Kohlberg (1976) se propuso explorar el proceso de razonamiento que emplean las personas para emitir juicios morales mediante una serie de relatos de situaciones hipotéticas que presentaban un conflicto entre valores (i.e., dilemas morales). Así, los participantes debían escoger (y razonar su elección) entre varias alternativas que reflejaban distintos contenidos éticos. De esta manera, Kohlberg identificó distintos estadios de desarrollo moral.

Inspirado por Piaget (1932/1971), Kohlberg estableció que el juicio moral se va desarrollando a medida que se avanza por una serie de etapas de manera ordenada y escalonada. No obstante, las personas tendrían la posibilidad de manipular tales fases

para progresar a través de ellas. De esta manera sugiere que los juicios morales están relacionados con las acciones que se realizan, y dividió su desarrollo en tres niveles que evolucionan desde un punto de vista egocéntrico de la moral (i.e., nivel preconvencional), pasando por una moralidad más social (i.e., convencional), y finalizando en una fase donde se juzga más racionalmente (i.e., post-convencional). Asimismo, cada uno de estos niveles estaría conformado por dos subestadios que definen los criterios por los que una persona ejerce su juicio moral (uno regido por criterios normativos y que está supeditado a las consecuencias de las decisiones ejecutadas, y otro subestadio en el que se dedica más atención a la justicia y a los propios ideales). Como puede verse a continuación, Kohlberg (1976) propone una secuencia estructurada en donde los niveles y estadios superiores van desplazando a los inferiores.

Nivel preconvencional: Es un nivel representativo de la mayoría de niños menores de nueve años, muchos adolescentes y algunos adultos. Está basado en la cohibición, el egocentrismo, y existe un fuerte vínculo entre moralidad y sanción. Las normas son externas al yo y los juicios que identifican acciones correctas o incorrectas dependen de la consecuencia asociada a dicha acción. De esta manera, los espectadores deportivos con un razonamiento moral encuadrado en este nivel considerarían que una acción es incorrecta siempre y cuando sean sorprendidos mientras la realizan (e.g., lanzar un objeto al campo solo es malo si te pilla la seguridad del estadio). De igual manera, razonarán que el comportamiento de un deportista es incorrecto (e.g., golpear a un rival) solo si es sorprendido por el árbitro. Por tanto, evitar el castigo es la razón que motiva hacer el bien.

- En el estadio uno (*moralidad heterónoma*) existe una incapacidad para diferenciar perspectivas en los dilemas morales. No se reconocen los derechos y los

sentimientos de los demás, y las decisiones tienen como fin último la evitación de un castigo. La justicia está representada por las diferencias de poder y de estatus (i.e., se identifica el bien con la obediencia del débil al fuerte y con el castigo del fuerte al débil).

- El individualismo sigue siendo un rasgo importante del estadio dos (*moralidad individualista e intercambio*), pues el individuo solo concibe su propia satisfacción. Sin embargo, comienza a comprender que cada persona tiene sus propios intereses, lo que le conduce hacia una perspectiva moral hedonista y relativista. Por consiguiente, interioriza que la mejor manera de resolver los conflictos de intereses es mediante intercambios instrumentales directos y concretos, y por ello, trata a los demás como es tratado o como espera que le traten. Es decir, sus acciones ya no giran en torno a la evitación de castigos, sino que espera algún tipo de beneficio a cambio.

Nivel convencional: Este nivel surge en la adolescencia y permanece en la mayoría de los adultos. Se fundamenta en la autoridad y en las reglas sociales. En esta etapa el niño busca la aprobación de los adultos y de sus iguales. Así, comprende que las reglas sociales y las normas influyen en la responsabilidad moral, por lo que un individuo trata de evitar la reprimenda social. En el contexto deportivo implica una sujeción y respeto a las normas y las reglas de juego. Por ejemplo, no lanzar objetos al campo o no justificar que un jugador golpee a un adversario porque lo prohíben las normas de convivencia o del juego, que a su vez son respetadas por todos.

- En el estadio tercero (*moralidad de la normativa interpersonal*), las perspectivas individuales en conflicto reconocidas en el estadio dos adoptan una forma más compleja en la perspectiva de una tercera persona. Este avance permite superar el individualismo instrumental, y así, se construyen normas compartidas que deberían ser cumplidas por todos. Bajo estas expectativas o normas se pueden crear las relaciones de

confianza mutua que trascienden los intereses y situaciones particulares. De esta manera, las personas involucradas en este estadio se preocupan por mantener dicha confianza y buscan la aprobación social mediante buenas intenciones y conductas de consideración hacia los otros, aunque ello suponga deponer sus propios intereses.

- El individuo del estadio cuatro (*moralidad del sistema social y conciencia*) adopta la perspectiva de un miembro de la sociedad que concibe el sistema social como un conjunto consistente de códigos y procedimientos compartidos por todos los integrantes. Esto implica tener en cuenta la perspectiva de otras personas y de las leyes sociales. Por lo tanto, la moralidad sobrepasa los lazos personales y se relaciona con las leyes que han de acatarse con el objetivo de mantener el orden social (e.g., cumplir los propios deberes).

Nivel Post-convencional: El último nivel emergería durante la adolescencia y solo caracterizaría a una minoría de adultos. Comprende los estadios cinco y seis (este último de manera hipotética), que son las áreas más controvertidas de esta teoría. Algunos filósofos morales discrepan con esta sección de la teoría de Kohlberg, y el escaso apoyo empírico encontrado ha provocado incredulidad entre los psicólogos (Hersh et al., 1984). Teóricamente, esta etapa se orienta en la construcción de principios morales autónomos que conducirían hacia una sociedad justa e idílica. Se caracteriza porque los problemas morales se solucionan mediante los valores y los principios que escoge una persona, sobrepasando así, las normas sociales establecidas. Va por tanto, más allá de la sociedad, y se juzga el bien y el mal considerando la totalidad del género humano (i.e., a diferencia de un individuo que se encuentra en el nivel anterior, este adoptaría una perspectiva más allá del grupo o sociedad en que se encuentra). Esto es, asumir como propio un criterio moral, autónomo y vinculado a valores morales absolutos. En el recurrente ejemplo que hemos tomado del deporte, sería no lanzar un

objeto al campo o censurar a un jugador que golpea a un adversario porque es un gesto inmoral. Además, se razona que si las normas o las leyes van en contra de los derechos humanos, existe el deber moral de incumplirlas (e.g., aunque el reglamento permita golpear a un adversario en hockey hielo, un deportista encuadrado en este nivel se preocuparía por la integridad física del contrario y evitaría realizar dicha acción).

- En el estadio cinco (*moralidad de los derechos humanos y del contrato social*) trasciende la noción de sociedad y abarca la idea de valores y derechos universalizables que se pueden elegir libremente. Se crea un criterio propio que juzga las normas y el sistema social según su ajuste a una sociedad ideal que garantice esos derechos humanos universales. Asimismo, se establece una jerarquía de prioridades entre dichos derechos y según la cual se toman las decisiones morales en caso de conflicto.

- Kohlberg (1976) no encontró evidencias empíricas sobre la existencia del estadio sexto (*principios éticos universales*). De hecho, dice que son muy pocos los individuos que alcanzan el nivel post-convencional, y menos aun los que llegan al estadio sexto. Por ello, sugiere hipotéticamente que en el nivel más elevado se cumplirían los principios éticos universales que toda la humanidad debería adoptar (e.g., respeto y preocupación por las personas de manera intrínseca). De tal manera que establece procedimientos y principios específicos para asegurar la bondad, la imparcialidad o la reversibilidad²⁰⁰ durante el desarrollo moral (e.g., la justicia o el desequilibrio cognitivo).

La descripción y la forma de medir estos estadios han sufrido algunas modificaciones con el paso de los años, sin embargo, la esencia original del trabajo de Kohlberg (1976) se ha mantenido. Así, numerosos estudios longitudinales han encontrado un fuerte respaldo empírico para los cinco primeros niveles, mientras que la

²⁰⁰ La reversibilidad se refiere a la habilidad de entender otros puntos de vista.

existencia del sexto continúa postulándose de forma hipotética (Díaz-Aguado y Medrano, 1994).

Otro aspecto importante de este modelo, es que se diferencia del piagetiano en que las últimas etapas no se alcanzarían solo a consecuencia de la maduración biológica. Kohlberg (1976) propone en su lugar que son el resultado de la interacción con el medio ambiente y la experiencia. Es decir, el individuo no se limita a interiorizar las reglas sociales, sino que construye sus propias estructuras a partir de su experiencia con el medio que le rodea. Por lo tanto, sugiere que no todas las personas se desarrollan hasta los niveles más elevados de la moral, lo que será una fuente de críticas al supuesto carácter natural y universal de sus estadios.

7.3.2.2.1 Críticas y alternativas al modelo de Kohlberg.

Una discípula del propio Kohlberg, llamada Carol Gilligan expuso algunas deficiencias del diseño de su mentor. Dijo, por ejemplo, que Kohlberg había definido su teoría del desarrollo del juicio moral y las seis etapas que suceden desde la infancia a la edad adulta sin tener en consideración al género femenino. Aunque Kohlberg (1958, 1981, como se cita en Gilligan, 1982) expuso que dicha secuencia es universal, Gilligan (1982) mantiene que las diferentes experiencias sociales que viven los adolescentes de ambos sexos implican que el desarrollo moral sea incomparable. Además, también recriminó que el instrumento de dilemas morales hipotéticos de Kohlberg contenía importantes sesgos de interpretación porque fue construido sobre la base de un modelo masculino.

De tal manera que Gilligan (1982) estudió a diferentes grupos de mujeres de entre 15 y 35 años y observó que Kohlberg fundamentaba el juicio moral en la justicia y dejaba de lado otras argumentaciones morales que según ella, son más propias del género femenino (e.g., la solidaridad, el cuidado de sí mismo o el bienestar de los

demás). Por lo tanto, sostiene que las mujeres guían su razonamiento post-convencional a través de una ética del cuidado y de la responsabilidad. Así, propuso que la orientación moral a la justicia se basaba en el desarrollo de la igualdad y de la reciprocidad, y añadió la orientación al cuidado que incluye el concepto de responsabilidad y la no violencia como criterios básicos del juicio. No obstante, Jorgensen (2006) sugiere que la revisión de Gilligan no rechaza la idea del desarrollo moral de Kohlberg y, aunque con matices, apoya su carácter universal. De esta manera, señala que no se trata de una crítica, sino una expansión del modelo original, que además, fue aceptada por el propio Kohlberg.

Otra autora que ha tomado parte en esta dinámica es Norma Haan (1977), quien piensa que los dilemas planteados sobre la base del instrumento diseñado por Kohlberg no son reales y que las decisiones morales suelen provenir de la negociación entre los participantes (lo que llama balanza moral). Así, plantea un modelo de tres fases y cinco niveles menos deterministas donde el desarrollo moral obedecería a los fundamentos básicos de la asimilación, acomodación y equilibrio. La asimilación hace referencia a las necesidades y preocupaciones personales (i.e., egocentrismo); durante la acomodación se trata de resolver los conflictos de manera activa y desinteresada (i.e., social) y, finalmente, concurre la fase de equilibrio a través del reconocimiento de intereses, derechos y necesidades de todos los implicados (i.e., justicia). Un ejemplo de balanza moral en el ámbito deportivo se daría cuando los implicados manifiestan su intención de participar según el reglamento, respetando las normas y a los demás.

En la misma línea que Haan (1977), otros autores también han acusado que los dilemas propuestos por Kohlberg carecían de realidad y que no consideran las situaciones específicas donde se toman las decisiones morales. Por este motivo, la investigadora de la Universidad Complutense de Madrid, María José Díaz-Aguado

inició una serie de estudios en colaboración con el propio Kohlberg para superar esta y otras limitaciones (véase Díaz-Aguado y Medrano, 1994). Utilizando dilemas hipotéticos y reales (i.e., experimentados por los propios sujetos) en un grupo con edades comprendidas entre los 9 y los 22 años, observaron una gran consistencia entre los estadios alcanzados en las situaciones hipotéticas y en las situaciones reales, aspecto que a juicio de los autores reforzaba la generalidad de los estadios de Kohlberg.

Finalmente, Sage (2006) expone que las teorías basadas en el desarrollo estructural han proporcionado un escaso éxito a los investigadores que han intentado establecer relaciones causales entre el razonamiento y el comportamiento moral. Por ello, dice que la escasez de evidencias empíricas apunta a que es necesario contar con un marco más pragmático que considere la interacción de los componentes cognitivos de la moral, así como de los factores conductuales y ambientales.

7.3.2.3 Otras teorías explicativas de los cambios en el razonamiento moral.

Kohlberg elaboró una teoría del desarrollo moral a partir del trabajo iniciado por Piaget. Sin embargo, se observan algunas diferencias conceptuales y metodológicas entre ambos modelos. Por ejemplo, mientras que Piaget realizó un análisis cualitativo de protocolos, Kohlberg elaboró un manual tipificado de valores. Otra diferencia importante es que la teoría de Kohlberg se elaboró a raíz del trabajo con sujetos mayores de diez años y Piaget había trabajado con niños menores de esa edad. Continuando el legado de estos dos investigadores, varios autores han elaborado teorías para explicar algunos procesos relativos al razonamiento moral.

7.3.2.3.1 Turiel y los juicios morales en la infancia.

Dentro de una perspectiva estructuralista, Turiel (1983) entiende que el desarrollo moral se produce a través de una sucesión jerárquica. Sin embargo, no

comparte la noción de estadios como ejes estructurales porque ello implicaría todas las formas del pensamiento y establecería los distintos dominios. Por ejemplo, no es lo mismo golpear a un compañero para quitarle un juguete (dominio moral) que llamar al profesor por su nombre de pila (dominio convencional), de ahí que postule que debe diferenciarse entre moralidad y convención. En este sentido, el primer concepto se refiere a los juicios prescriptivos de justicia, derechos y bienestar, y al modo de relacionarse. Por su parte, el dominio convencional abarcaría las acciones arbitrarias propias de cada contexto social, las cuales sirven para coordinar las interacciones que transcurren en un contexto determinado.

Durante el desarrollo evolutivo, Turiel (1983) identifica unos periodos de transición entre estadio y estadio, los cuales denominó estadios mixtos. Dice que durante estas transiciones se producen una serie de contradicciones e incoherencias que darán lugar a una autocorrección de una forma de pensamiento y en la aparición de una nueva. Por consiguiente, cada estadio es más equilibrado que el anterior.

Finalmente, para explicar el desarrollo de la moralidad infantil, esta teoría sugiere que los niños distinguen entre razones morales y no morales desde muy temprano, siendo el mundo adulto quien propicia la interacción con el dominio convencional. Por lo tanto, postula que su comprensión de la moralidad se desarrolla de manera independiente al dominio convencional.

7.3.2.3.2 Las emociones y los juicios morales según Harris.

Harris (1992) se centró en el proceso de desarrollo de la capacidad de comprender las emociones. Su población de estudio abarca desde los bebés hasta los niños de cuatro y cinco años; momento en el que Harris dice que se empiezan a comprender las emociones de los demás. Siguiendo la misma noción defendida por Turiel (1983), Harris admite que los niños diferencian desde muy temprano entre

principios morales y normas convencionales. Díaz-Aguado y Medrano (1994) apuntan además, que los niños pequeños son enseñados a que la transgresión de una norma moral es más grave que una infracción en el dominio convencional, por lo que parece lógico pensar que los niños comprenderían las consecuencias de sus acciones aun cuando las normas no existieran.

El juicio moral del niño suele basarse en las causas de la aflicción. Así, juzgaría que una entrada violenta (o una falta) en el fútbol es inapropiada en función del dolor que manifieste el agredido. Con esta idea, Harris (1992) concluye que los juicios morales de los más jóvenes se encuentran ligados con la comprensión de las emociones. También demostró que independientemente de la educación que reciban los niños (e.g., una más centrada en las normas convencionales), la interacción social con sus iguales constituye un sistema de referencia emocional que le permitirá discernir entre faltas graves y faltas menos importantes. No obstante, las prácticas educativas pueden ayudar a favorecer la comprensión de las consecuencias negativas de determinados actos, y destaca las bondades del castigo por reciprocidad (i.e., donde existe una relación entre la falta cometida y la sanción, lo que ayuda a la comprensión moral) frente al castigo expiatorio²⁰¹ (i.e., el que no tiene una relación lógica con la falta, y que está basado en la presión social y en las normas de autoridad).

Similar al sistema de tres niveles establecido por Kohlberg (1976), Harris (1992) señala que los niños de cuatro y cinco años hacen lo que desean (i.e., porque es lo que les hace felices); a los siete y ocho hacen aquello que recibe la aprobación de los demás (independientemente de lo que ellos desean); y finalmente llegarían a un nivel en el que descubren que se puede ser feliz cuando se hace lo que se considera correcto (independientemente de sus propios deseos o de la aprobación de los demás).

²⁰¹ Por ejemplo, conseguir que un niño interiorice que al mentir está disminuyendo el nivel de confianza con los que le rodean es más efectivo que aplicarle un castigo arbitrario como puede ser dejarle sin recreo o sin juguetes.

7.3.2.3.3 Damon y el desarrollo moral en contextos y situaciones diferentes.

Siguiendo la línea recorrida por Piaget, Kohlberg y Turiel; Damon (1980) se sitúa en un estructuralismo moderado en el que considera al contexto como una variable muy importante en el estudio del desarrollo moral. Con una población de niños de entre tres y diez años, Damon investigó tanto el razonamiento como las conductas morales en diversas situaciones hipotéticas y reales. Así, propuso tres principios que pretenden explicar la consistencia moral (i.e., estructural, de desarrollo y funcional).

El principio estructural postula que una vez se ha establecido el desarrollo moral los juicios pueden diferir según la situación. Es decir, no existe consistencia cuando se varían los contenidos o los diferentes escenarios (e.g., un sujeto que ha demostrado poseer un nivel de razonamiento superior puede utilizar argumentos inferiores en determinadas circunstancias).

El principio de desarrollo se refiere a los desequilibrios producidos por los conflictos que vivencia el niño, por lo que también resulta complicado hablar de consistencia. Este autor propone que la inconsistencia es una manifestación de que los niveles más elevados del desarrollo están comenzando a aparecer.

El principio funcional indica que los diferentes contextos producen distintas respuestas, lo que sugiere que a través de distintas situaciones es predecible que se encuentren diferentes razonamientos morales.

A través de estos principios, Damon (1980) revela una oposición a la existencia de estructuras universales, las cuales, según él, podrían ayudar a describir lo que ocurre en un contexto determinado (e.g., el occidental) pero no pueden ser aplicables a todas las personas en cualquier situación o cultura. Por lo tanto, postula que tanto el razonamiento como la conducta moral varían según la situación y los valores con los que se trabaje (e.g., Damon trabajó la justicia distributiva y la autoridad).

Como sus predecesores, Damon (1980) establece una secuencia de niveles por la que el niño va evolucionando desde los tres y cuatro años y su característico egocentrismo (i.e., busca soluciones a los conflictos en función de sus propios deseos); pasando por una fase de igualitarismo en torno a los seis y siete años (i.e., la justicia está en la igualdad); y llegando a un relativismo moral a partir de los diez años, momento en el cual se adopta una perspectiva según las personas que están implicadas en un determinado contexto.

El trabajo de Damon ha contribuido a reducir la falta de relación entre los juicios morales generales y determinadas situaciones. Díaz-Aguado y Medrano (1994) manifiestan la importancia de que, además del propio contenido de la situación que influye en el razonamiento moral de un individuo, existen otras variables que también pueden explicar estas diferencias (e.g., variables contextuales y personales).

7.3.2.3.4 El Razonamiento moral y la identidad personal de Blasi.

Tras revisar las investigaciones que relacionaban el razonamiento y la acción moral, Augusto Blasi llegó a la conclusión de que existían diferencias según el contexto, y que tan solo se podía hablar de una relación estadística, pues destacó que los análisis correlacionales no eran capaces de explicar de manera válida cómo se relacionaban los diversos factores implicados en dicha relación. Así, como ya hicieron otros, señala que tanto Piaget como Kohlberg no consideraron el contexto real donde se originan los conflictos ni las circunstancias personales. Por tanto, razona que las personas hacen juicios morales sobre realidades concretas y en contextos específicos (no en situaciones abstractas), y por consiguiente, los aspectos cognitivos y de personalidad deben ser considerados de manera conjunta. De esta manera, Blasi (1989) defiende que para comprender la relación entre razonamiento moral y conducta es necesario conocer las características de personalidad relacionadas con las estructuras del pensamiento moral.

El eje de su teoría se encuentra en la identidad moral, cuya definición fue construida a partir de la noción de fidelidad como virtud humana, del “ideal de sí mismo” que refleja la autopercepción que proporciona información sobre nosotros y supone cierta consistencia psicológica, y del concepto del “amor propio” que desarrolló McDougal (como se cita en Díaz-Aguado y Medrano, 1994). Las diferencias individuales en la identidad moral explican que las personas con capacidad de razonamiento moral no posean una identidad moral. Dicha identidad se alcanza con la edad y evoluciona desde la obediencia (como la virtud más importante), pasando por la comprensión de la lealtad, hasta llegar a la autonomía moral.

Blasi (1989) propone que la conducta moral es una cuestión de consistencia con el “sí mismo” y que la identidad moral se relaciona con la acción moral. Sugiere por tanto, que el razonamiento moral es un componente de la personalidad porque los procesos cognitivos deben integrarse en ella. De esta manera, propone integrar el razonamiento moral dentro de una teoría más global de la personalidad, donde además deben incluirse las emociones.

También expone que para entender el razonamiento moral integrado en la personalidad se debe comprender que las emociones interfieren en las respuestas, y que las personas se enfrentan de distinta manera a los dilemas morales según la interpretación y la fuente cognitiva de una emoción (e.g., la empatía, la culpa). Con este aspecto explica que se observen contradicciones entre el razonamiento y el comportamiento moral de algunas personas. Sin embargo, Blasi (1989), dice asimismo que existen evidencias empíricas que demuestran que los niños pequeños tienen un entendimiento de la moral sin que esta se asocie a ninguna emoción, por lo que también se hace inevitable integrar el razonamiento moral en el desarrollo de la identidad personal.

7.3.3 El modelo de Rest de la acción moral.

Las teorías estructuralistas de Piaget (1932/1971) y Kohlberg (1976) han gozado de una amplia difusión y han impulsado un importante número de proyectos educativos para la formación moral. Sin embargo, como ya se expuso más arriba, ambas han sido criticadas por estar basadas en una concepción demasiado estrecha del desarrollo moral, pues solo se centran en el razonamiento y olvidan elementos como las emociones, la efectividad y la propia acción moral. Como consecuencia, surgió un nuevo horizonte de teorías integradoras de entre las que ha destacado el modelo de Rest de la acción moral (1984). Aunque este paradigma todavía no ha alcanzado el mismo grado de madurez y de detalle que las teorías estructurales, propone un nuevo enfoque para el desarrollo de teorías más inclusivas y eclécticas.

James Rest también fue alumno del profesor Kohlberg, y al igual que Gilligan observó algunos problemas en el modelo de su mentor. Así, señaló que ninguna de las aproximaciones teóricas imperantes ofrecía una comprensión adecuada de la psicología moral. Entre otras claves, criticó que se centraban en unos aspectos y descuidaban otros.

Para Rest (1984), la moral es algo más que el desarrollo del razonamiento o del juicio moral, por ello propone un modelo de la acción moral tetracompartimental que describe los factores básicos que afectan las relaciones entre los pensamientos y las acciones morales.

a) El primer componente es la *interpretación de la situación*. Implica tener conciencia sobre el modo en que una determinada acción puede afectar a otras personas. Por lo tanto, un individuo visualiza un abanico de posibles escenarios y el efecto que cada uno de ellos puede tener sobre terceras personas.

b) El segundo proceso es la formación de un *juicio moral* que determine qué acción es moralmente correcta o incorrecta. Este componente comprende las razones

que llevan a una persona a decidir cuál de los posibles escenarios está más justificado (i.e., el razonamiento moral propiamente dicho).

c) El siguiente paso conduce hacia *la intención*, o la decisión de lo que realmente se pretende hacer. Esto es sopesar la importancia de cada uno de los valores que entran en conflicto.

d) Finalmente, el cuarto componente es *la conducta*. Es decir, la implementación de un plan de acción que determina la materialización de la moral de un individuo. Este factor permite conocer los rasgos intrínsecos de la personalidad de una persona, así como su influencia en la realización del comportamiento propiamente dicho.

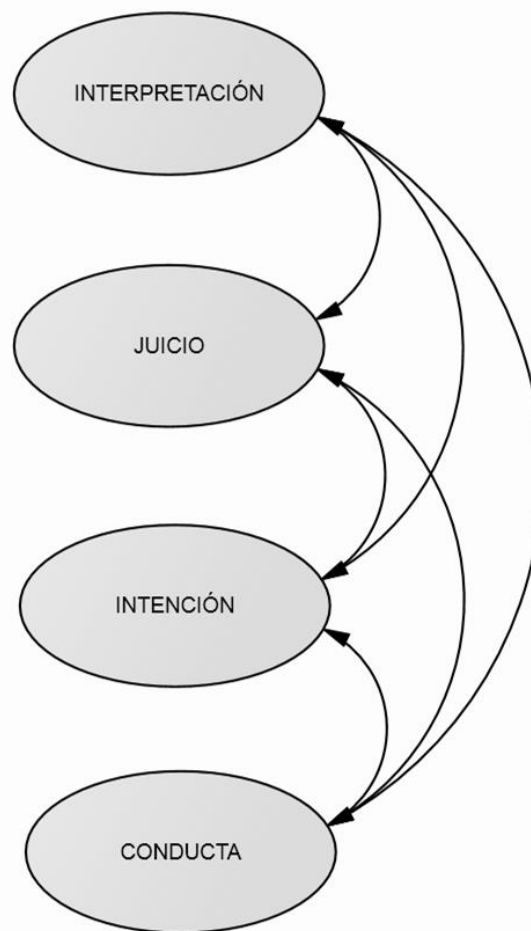


Figura 7.3. Procesos básicos del modelo de Rest de la acción moral (1984).

Aunque estos cuatro factores se presentan en una secuencia lógica, Rest (1984) dice que interaccionan de manera recíproca entre sí (véase Figura 7.3) y que una deficiencia en alguno de estos procesos podría resultar en un fallo moral. Por lo tanto, el desarrollo moral implicaría conseguir competencia en los cuatro procesos.

Este modelo es muy minucioso al considerar los pensamientos, sentimientos y comportamientos que influyen en la moralidad humana, por ello ha sido ampliamente utilizado como marco de referencia en investigaciones e intervenciones educativas en diversos ámbitos (e.g., Rest, 1994), y ha sido especialmente recurrente en contextos deportivos (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Gibbons, Ebbeck, y Weiss, 1995; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Stuart y Ebbeck, 1995). Por ejemplo, los cuatro factores que propone Rest fueron utilizados por Gibbons et al. (1995) como variables dependientes en la evaluación de un programa moral en las clases de educación física. Shields y Bredemeier (1995) también recurrieron a estos componentes para hacer una adaptación denominada *modelo de la acción moral en el deporte*. Sin embargo, el uso de estos modelos se ha circunscrito en el estudio de los practicantes de deporte, y hasta la fecha no existe ningún precedente de su utilización en los espectadores de eventos deportivos. Aun así, creemos que también podría ser un marco teórico adecuado para fundamentar el estudio del razonamiento moral de los consumidores de programación deportiva sobre fútbol.

7.3.4 La teoría cognitivo-social.

Mientras que la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977) trata de comprender la conducta moral resaltando la importancia de los factores ambientales y del comportamiento, las teorías estructurales del desarrollo moral se centran en los componentes cognitivos de la moralidad y en las características individuales. Bandura

reparó que en su planteamiento original no había considerado la interacción de los factores contemplados en estas dos corrientes (i.e., factores ambientales, del comportamiento y personales). De esta manera, surge el paradigma *cognitivo-social* (Bandura, 1991, 1999) como una ampliación del aprendizaje social.

Se trata por tanto, de una perspectiva más holística en el estudio de la moral que integra las diferencias individuales y los factores sociales como reguladores de la conducta moral. Bandura (1991) propuso que los factores personales (e.g., el razonamiento moral o las reacciones afectivas), las influencias ambientales y el comportamiento ético o moral interaccionaban de manera recíproca. Aunque este modelo puede ser utilizado para explicar cualquier tipo de comportamiento, teóricos como Eisenberg (1986, como se cita en Sage, 2006) y Bandura (1999) lo han aplicado específicamente en el estudio del comportamiento moral.

Eisenberg (1986, como se cita en Sage, 2006) se basó en esta perspectiva para aproximarse teóricamente al estudio del comportamiento prosocial.²⁰² Así, desarrolló un modelo en el que la expresión de dicho comportamiento era el resultado de la interacción de factores personales y ambientales. Su modelo ha proporcionado una estructura sólida para la investigación empírica, y de hecho, varios estudios longitudinales realizados por el equipo de Eisenberg han hallado que la conducta moral (concretamente la prosocial) y el razonamiento moral se relacionan con la empatía, la regulación moral, factores sociales como la familia, y otros factores personales que predisponen al comportamiento prosocial (Sage, 2006). Posteriormente, Eisenberg y sus colaboradores ampliaron sus estudios al comportamiento problemático y tramposo de los individuos.

²⁰² Eisenberg define el comportamiento prosocial como la conducta intencional que beneficia a otro individuo o grupo de individuos (1986, como se cita en Sage, 2006).

Por su parte, Bandura (1991) desarrolló la *teoría cognitivo-social del pensamiento y de la acción moral*. Este modelo expone que el constructo de la moral es dual y que está formado por una dimensión proactiva de la moral y de otra inhibidora (Bandura, 1999). Dentro de la primera se ubican los comportamientos prosociales (e.g., actuar honestamente, esforzarse, apoyar y animar a los compañeros, ayudar al oponente), y en la segunda coexisten los comportamientos antisociales (e.g., el engaño, la agresión, el abuso verbal y físico). Así, se plantea que la ejecución de una u otra conducta viene determinada por el razonamiento moral del individuo, y que los niveles más elevados de la moral se obtienen cuando se fomentan los comportamientos prosociales y se evitan los antisociales.

Bandura (1991) también propuso que las reacciones afectivas (e.g., la culpa, el orgullo) regulaban la conducta moral. Dice que emociones como la culpa o la vergüenza aparecen cuando una persona actúa contrariando a sus ideales morales. Stanger, Kavussanu, Boardley, y Ring (2013) señalan que cuando una persona experimenta culpabilidad, tiende a responsabilizarse de sus actos e intenta reparar el daño causado. Asimismo, dicen que la propensión a sentir culpa en entornos sociales se asocia inversamente con comportamientos antisociales, como por ejemplo, las agresiones.

Según este paradigma, este tipo de emociones pueden anticiparse, y por lo tanto, las personas son menos proclives a involucrarse en comportamientos que previsiblemente les conducirán a sentir dicha emoción (Bandura, 1991). Aunque existen estos mecanismos autorreguladores que nos previenen de cometer determinados actos, las personas pueden esquivar dichos mecanismos a través de la *desconexión moral* (Bandura, 1991). La desconexión moral es un constructo propuesto por Bandura (1991) que intenta explicar las causas de la falta de conexión entre el razonamiento y el comportamiento moral. A través de este proceso, las personas se anticipan a la culpa o

vergüenza que conllevaría un comportamiento determinado, y de esta manera, pueden actuar sin ningún tipo de restricción emocional (i.e. de alguna manera inhiben dichas emociones). Se ha demostrado que cuando los futbolistas (y otros atletas de deportes colectivos) se comportan antisocialmente tienden a utilizar mecanismos basados en este proceso (e.g., Stanger et al., 2013; Traclet, Romand, Moret, y Kavussanu, 2011).

En el caso de los espectadores deportivos podría plantearse una hipótesis similar. Por ejemplo, un hincha de fútbol que agrede a otro evadiría su culpabilidad si se autoconviene de que su comportamiento es por el bien social o tiene algún propósito moral (i.e., se justifica moralmente). Es decir, este aficionado podría decirse a sí mismo que los hinchas del otro equipo son malas personas y que su deber es evitar que propaguen sus valores inmorales.

Boardley y Kavussanu (2007, 2008) se basaron en el trabajo de Bandura (1991) para desarrollar y validar el *Moral Disengagement in Sport Scale* (MDSS).²⁰³ Este instrumento fue utilizado con 992 atletas de distintas disciplinas (i.e., fútbol, rugby, hockey, baloncesto y netball) en un estudio que demostró que la desconexión moral se relacionaba positivamente con el comportamiento antisocial en el deporte (e.g., intentar lesionar a los contrarios, infringir las normas), y negativamente con acciones prosociales, como por ejemplo, felicitar a un contrario o ayudarlo si resulta herido (Boardley y Kavussanu, 2008). Sus resultados coincidieron con los análisis de Bandura en un contexto educativo (1996, como se cita en Boardley y Kavussanu, 2008), aspecto que apoyaba la validez de un instrumento que continúa proporcionando información nueva en el estudio del razonamiento y de la conducta moral (e.g., Stanger et al., 2013).

²⁰³ En el año 2008, Boardley y Kavussanu desarrollaron y validaron la versión corta de este instrumento que mide la desconexión moral en contextos deportivos (i.e., el MDSS-S).

7.4 Estudio de la Moral en el Deporte

El estudio de la moral en el deporte se ha desarrollado sobre la base proporcionada por las perspectivas del aprendizaje social, del desarrollo estructural y del paradigma cognitivo-social. En un primer momento, diversos estudios basados en el desarrollo estructural examinaron los cambios de actitud que resultaban de la socialización en el deporte competitivo (e.g., Webb, 1969). Posteriormente, los investigadores se sirvieron del aprendizaje social para comparar el comportamiento moral de las personas bajo condiciones competitivas y no competitivas (e.g., Kleiber y Roberts, 1981), y también, para analizar los efectos de la observación de comportamientos morales en deportistas (e.g., Mugno y Feltz, 1985). Finalmente, la teoría cognitivo social también ha proporcionado interesantes hallazgos en el estudio del comportamiento moral en el deporte (e.g., Sage y Kavussanu, 2007; Sage, Kavussanu, y Duda, 2006).

A este respecto, hay que destacar que las teorías basadas en el desarrollo estructural (e.g., Haan 1977, 1991; Rest, 1984) han gozado de gran repercusión en el estudio empírico de la moral en los contextos deportivos. Concretamente, el modelo de Rest (1984) se ha erigido como uno de los más influyentes. Shields y Bredemeier (1995) defienden su utilidad por tres motivos: 1) porque reduce la complejidad que reside en el estudio del comportamiento moral, 2) porque se consideran las posibles interacciones entre procesos cognitivo-afectivos y los cuatro componentes del modelo, y finalmente, 3) porque se basa en un análisis descriptivo de los procesos necesarios que componen la acción moral (e.g., sentimientos de empatía, simpatía, orgullo o culpa).

Bredemeier y sus colaboradores repararon en que pocos trabajos analizaban empíricamente el razonamiento moral en el deporte. Por ello, y argumentado que se trata de un contexto diferente a cualquier otro, impulsaron su estudio científico. Así, se

inició una línea de investigación muy activa en la que se han analizado diferentes facetas morales en diferentes poblaciones, situaciones y modalidades deportivas.

En un primer momento, Bredemeier y Shields (1984a, 1986c) se basaron en el modelo de Haan (1977) para desarrollar un marco teórico con el que analizar las cuestiones morales en el deporte. Así, comenzaron a observar que el nivel de razonamiento moral tendía a ser menor en contextos deportivos que en situaciones cotidianas (Bredemeier y Shields, 1984a). De igual modo, percibieron que los atletas justificaban la agresión en el deporte más que en otros ámbitos (Bredemeier y Shields, 1986c). Esta disyuntiva, que se conoce como razonamiento del juego o moralidad entre paréntesis (Bredemeier y Shields, 1986a), suscitó que algunos investigadores sugiriesen que aunque la moral está presente en el deporte, la moral deportiva debería constituirse como un constructo diferente. En este sentido, es importante señalar que el nivel de razonamiento moral se ha relacionado con la percepción de legitimidad en las conductas agresivas y antideportivas (Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987).

7.4.1 El modelo de la acción moral en el deporte.

Shields y Bredemeier (1995) observaron que a pesar del vínculo entre razonamiento y conducta moral, las diferencias encontradas entre el contexto deportivo y el cotidiano sugerían que una parte importante de la varianza no estaba bien explicada. Ello les llevó a redirigir su enfoque, y apoyándose en la teoría de Rest (1984) desarrollaron el modelo de la acción moral en el deporte.

Rest (1984) había señalado que cada uno de sus cuatro componentes podría verse influenciado por otros elementos. Por ejemplo, mientras que la toma de decisiones (i.e., la intención) puede depender de factores motivacionales, la propia conducta podría

estar comprometida por causas físicas o psíquicas (e.g., fatiga, concentración). No obstante, aunque Rest delimitó los factores que podrían influir en cada uno de sus cuatro componentes, no los incluyó explícitamente en su modelo (Weiss, Smith, y Stuntz, 2008). Así, en su afán por desarrollar un modelo específico para el deporte, Shields y Bredemeier (1995) se basaron en la propuesta de Rest para desarrollar un modelo en el que los procesos de interpretación, juicio, intención y conducta moral que operan en los atletas se analizasen según la influencia e interacción de los factores socio-contextuales (e.g., normas sociales, clima motivacional, compañeros, entrenadores, árbitros, familiares, medios de comunicación) e individuales (e.g., razonamiento moral, valores, creencias, orientación de metas, identidad moral, eficacia autorreguladora). De esta manera, añadieron tres áreas de influencia (i.e., los procesos del ego, los factores socio-contextuales y la competencia personal) en cada uno de los cuatro factores de la acción moral que había propuesto Rest. Finalmente, emergió un modelo de doce componentes con el que Shields y Bredemeier (1995) pretendían explicar las variaciones en el comportamiento moral de las personas que se implican en la práctica físico-deportiva. Lo interesante de este modelo es que ofrece una forma útil de organizar la investigación en torno a la acción moral en el contexto deportivo mediante el establecimiento de relaciones entre los componentes morales y los factores personales y sociales.

Años después, Kavussanu dirigió una serie de estudios centrados en el juicio, la intención y el comportamiento moral de los practicantes de deportes de contacto medio. Concretamente, analizaron la influencia de los factores contextuales sobre el funcionamiento moral en jugadores de baloncesto (Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002) y de fútbol (Kavusanu y Spray, 2006); y también, el papel de las orientaciones de meta sobre el funcionamiento moral de jugadores de baloncesto (Kavussanu y Roberts, 2001) y de fútbol, hockey y rugby (Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

7.4.2 Factores socio-contextuales y personales.

Shields y Bredemeier (1995) se centraron en los dos focos que parecían tener más influencia sobre la interpretación, el juicio, la intención y la conducta moral. Esto es, los factores socio-contextuales y las diferencias individuales (o factores personales). Diversos estudios empíricos han explorado el modo en que el ambiente influye sobre las creencias y los comportamientos considerados correctos o incorrectos. Otros, se han centrado en el impacto que suponen las diferencias cognitivas o los factores individuales sobre las creencias y las acciones morales. La utilización conjunta de ambos cuerpos de conocimiento ha mostrado que tanto los factores individuales, como los socio-contextuales influyen notablemente en el desarrollo moral durante la práctica deportiva (Weiss et al., 2008). Es decir, ambas vías contribuyen al proceso socializador del pensamiento y de la conducta moral de los atletas, y probablemente de los espectadores.

7.4.2.1 Factores socio-contextuales.

El contexto social en el que se desarrolla la práctica deportiva es un importante factor que contribuye al desarrollo moral de los atletas. Se ha observado que las relaciones con los compañeros de equipo, entrenadores, familiares, árbitros o incluso con los medios de comunicación moldean los juicios sobre lo que es un comportamiento aceptable o inaceptable en el deporte. El desarrollo de estas creencias se produce a través de numerosas vías. Weiss et al. (2008) dicen que en los deportistas se ha analizado fundamentalmente la influencia de: a) la socialización del comportamiento prosocial, b) el aprendizaje observacional de las conductas deportivas y antideportivas, c) la aprobación social del juego agresivo y antideportivo, y d) la atmósfera moral. De igual modo, es comprensible que estos factores también puedan ser analizados en los espectadores de deportes.

La socialización del comportamiento prosocial: El comportamiento prosocial incluye muestras de altruismo, honradez, cooperación, ánimos, respeto, empatía, responsabilidad, etc. Por el contrario, ejemplos de conductas antisociales son el egoísmo, la ausencia de responsabilidad, las trampas, las agresiones verbales y físicas, etc. Se ha sugerido que dichas conductas se aprenden mediante la observación. Consecuentemente, Weiss et al. (2008) dicen que la investigación al respecto ha indicado claramente que las situaciones sociales que acontecen durante las actividades físico-deportivas contribuyen a promover comportamientos prosociales y a reducir los antisociales, sobre todo en jóvenes que participan en las clases de educación física y en ambientes recreativos. Sin embargo, estos autores aclaran tales efectos están más discutidos en los contextos competitivos.

El aprendizaje observacional de las conductas deportivas y antideportivas: Los modelos significativos, como son los miembros de la familia, profesores, entrenadores, compañeros de equipo o de clase, y los deportistas profesionales, ejercen una importante influencia sobre el pensamiento y la conducta moral de los más jóvenes.²⁰⁴ De acuerdo con esto, la investigación empírica ha demostrado numerosas veces que observar conductas antisociales (o prosociales) fomenta comportamientos análogos (véase la teoría del aprendizaje social).

La aprobación social del juego agresivo y antideportivo: De manera similar al aprendizaje observacional, la percepción de que los adultos y los otros significativos aprueban o desaprueban comportamientos antisociales puede influir en las creencias e intenciones de cometer dichos actos.

La atmósfera moral: Shields y Bredemeier (1995) dicen que tanto las normas del equipo como las convenciones que guían el comportamiento de los participantes son los

²⁰⁴ Quien escribe estas líneas podría relatar algunos actos (tanto deportivos como antideportivos) que imitó directamente de sus “ídolos” cuando jugaba en las categorías infantiles de fútbol.

componentes centrales de la atmósfera moral.²⁰⁵ Se ha comprobado en varias ocasiones que determinadas atmósferas inducen al comportamiento agresivo y antideportivo de los atletas (e.g., Stephens, 2001; Stephens y Bredemeier, 1996), y que se relacionan con bajos niveles de funcionamiento moral en el deporte (e.g., Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002; Kavussanu y Spray, 2006). De hecho, hay estudios que sugieren que la atmósfera moral es el mayor predictor del comportamiento agresivo en el fútbol (e.g., Stephens y Bredemeier, 1996). En otras palabras, si un jugador percibe que los compañeros y el entrenador aprueban la realización de acciones inapropiadas, tenderán a considerar este tipo de comportamientos más legítimos, y consecuentemente, serán más proclives a cometer dichas conductas. El mismo proceso podría tener lugar entre los espectadores deportivos que se vean involucrados en una atmósfera moral donde la agresividad o el juego sucio están consentidos o justificados. Ahora bien, la pregunta que debemos plantearnos es, ¿quién es el agente que contribuye en mayor medida a crear una determinada atmósfera moral entre el público?

El clima motivacional: Se encuentra estrechamente relacionado con la atmósfera moral. Como ya se expuso en el capítulo 6, Ames (1992) desveló la existencia de dos tipos de climas motivacionales. Uno orientado hacia la ejecución (i.e., implicado en el ego), y otro orientado hacia la maestría (i.e., implicado en la tarea). El establecimiento de un clima u otro depende, entre otros factores, de la orientación de meta adoptada. La cual, a su vez, viene determinada por las experiencias socializadoras (Vallerand y Rousseau, 2000). Varios estudios han encontrado relaciones entre las percepciones del clima motivacional (e.g., creado por el entrenador), y el comportamiento y las creencias morales de los deportistas. Por ejemplo, con una muestra de 279 jugadores de fútbol de entre 12 y 14 años, Ommundsen, Roberts, Lemyre, y Treasure (2003) observaron que la

²⁰⁵ Estos autores exponen que el entrenador tiene un papel relevante sobre estos elementos.

percepción de un clima orientado hacia la maestría (o a la tarea) se relacionaba con niveles de razonamiento moral más maduros (e.g., desaprobación del comportamiento agresivo de los compañeros) y con conductas más deportivas. Por el contrario, repararon en que los jugadores que percibieron un clima hacia el rendimiento (o al ego) tendían a reportar más conductas inmorales en el terreno de juego, y que a su vez, mostraban menor propensión a manifestar comportamientos deportivos.

La estructura de meta contextual: Finalmente, también se ha propuesto que la estructura de meta contextual influye sobre los procesos morales en el deporte. Es decir, si la naturaleza del contexto donde se produce un determinado comportamiento es competitiva, no competitiva o cooperativa (Shields y Bredemeier, 1995). Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis (2002) dicen que numerosos estudios han mostrado que en las competiciones disminuyen los comportamientos prosociales, y que aumentan los antisociales. Por el contrario, las disposiciones cooperativas fomentan el comportamiento prosocial (e.g., Aronson, Bridgman, y Geffner, 1978, como se cita en Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002).

7.4.2.2 Factores individuales.

Shields y Bredemeier (1995) señalan que numerosos factores individuales pueden influir en el desarrollo moral. Por ejemplo, el nivel del razonamiento moral, la toma de perspectiva, las orientaciones de meta, la interpretación, el juicio, la intención o el comportamiento moral. Los tres últimos factores enumerados han sido analizados en varios trabajos de manera conjunta bajo el término funcionamiento moral (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002; Kavusanu y Spray, 2006). En este sentido, los factores individuales son una parte relevante en el diseño de nuestra

investigación empírica, pues entre otros objetivos, pretendemos analizar la repercusión del fútbol en los medios de comunicación (i.e., un factor socio-contextual) sobre las meta-percepciones de orientación de meta y el juicio, la intención y el comportamiento moral de los espectadores. Por lo tanto, en las siguientes páginas examinaremos estos elementos con mayor detalle.

7.4.3 La participación deportiva y el desarrollo del razonamiento moral.

De acuerdo con lo expresado anteriormente, puede resumirse que el razonamiento moral se refiere a los criterios que utilizan las personas para resolver un dilema moral (e.g., las razones que llevarían a un jugador a fingir o no fingir un penalti en el último minuto de un partido). Forma parte del imaginario colectivo que la práctica deportiva desarrolla y mejora el razonamiento moral,²⁰⁶ y por ello, el deporte se ha utilizado con frecuencia como un medio para que los jóvenes aprendan comportamientos prosociales (Coakley, 2009). No obstante, Gano-Overway, Guivernau, Magyar, Waldron, y Ewing (2005) dicen que esta visión del impacto positivo que reside en la práctica deportiva sobre el desarrollo y el comportamiento moral es demasiado simplista. De tal modo que debe considerarse la influencia que ejercen los factores socio-contextuales (e.g., la interacción con los entrenadores, compañeros de equipo, figuras familiares, aficionados) sobre el desarrollo y el comportamiento moral de los atletas (Guivernau y Duda, 2002; Stephens y Bredemeier, 1996; Stuart y Ebbeck, 1995). Por lo tanto, dicha idea debe meditar con prudencia, y más aún si se piensa que estos procesos que “se generan automáticamente” son transferidos sin más a otros contextos

²⁰⁶ Por ejemplo, en una encuesta realizada en 1999 por el Citizenship Trough Sports Alliance (como se cita en Gano-Overway, Guivernau, Magyar, Waldron, y Ewing, 2005) se reporta que el 90% de los participantes creían que el deporte enseñaba comportamientos deportivos a los niños.

de la vida; pues lo cierto es que existe escaso apoyo empírico que respalde tales bondades (Fejgin, 1994; Gruber, 1984; Shields y Bredemeier, 1995).

Así pues, dicho pensamiento ha originado una discusión entre los científicos que ha confluído sobre tres posturas diferentes. Mientras unos han alegado que la práctica deportiva competitiva influye positivamente en los procesos de toma de decisión moral, o que mejora el comportamiento social de los practicantes (e.g., Blanchard, 1946; Cruz, Boixadós, Capdevila, Mimbbrero, Torregrosa, y Valiente, 1999), en el polo opuesto, se apoyan en indicios que señalan que más bien facilita el comportamiento antisocial y moralmente recriminable (e.g., Bredemeier, 1985; Bredemeier y Shields, 1986b; Silva, 1983; Smith, 1978). En el punto medio, se encuentra la visión neutral que propone que el deporte se desarrolla dentro de un vacío moral, por lo que en sí mismo no ejerce ninguna influencia sobre estos aspectos (e.g., Morgan, 1994).

Como puede apreciarse, este debate ha discurrido por distintos cauces, y así, ha proporcionado resultados discordantes. En consecuencia, no es de extrañar que las cuestiones morales se hayan convertido en uno de los temas de investigación más interesantes en el campo de las ciencias del deporte (Cecchini, González, y Montero, 2007).

Para analizar dicha problemática se han establecido distintas estrategias. La primera de ellas comparó el razonamiento moral de personas deportistas y no deportistas, de tal manera que mediante la utilización de medidas de madurez moral se observó que los jugadores universitarios de baloncesto tenían un nivel de razonamiento menos maduro que sus homólogos no deportistas (Bredemeier y Shields, 1984a; Hall, 1981). Posteriormente, un trabajo en el que se usaron dilemas morales de la vida y del deporte reveló nuevamente que los jugadores de baloncesto universitario presentaban niveles de razonamiento más inmaduros en ambos ámbitos (Bredemeier y Shields,

1986c). No obstante, la sub-muestra de este estudio formada por estudiantes de secundaria no confirmó este patrón. En esta ocasión, los análisis volvieron a indicar que las mujeres mostraban mayores niveles de madurez moral en el deporte que los hombres, sin embargo, cuando compararon a las participantes universitarias con las de secundaria, hallaron que las segundas tenían mayor madurez en el dominio de la vida. En una segunda fase, Bredemeier y Shields (1986c) comprobaron que los nadadores universitarios ($n = 20$) tenían la misma madurez moral que los individuos no deportistas, es decir, también puntuaron más alto que los jugadores de baloncesto, sugiriendo así, que podría haber diferencias en el razonamiento moral según el tipo de deporte practicado (e.g., individual o colectivo, de contacto o sin contacto).

La segunda estrategia que se ha utilizado para analizar la relación entre práctica deportiva y moralidad fue preguntarse si el grado de implicación estaba vinculado con el razonamiento moral, la agresividad y los juicios sobre la legitimidad de conductas potencialmente lesivas. Una investigación realizada por Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper (1986) evidenció que tanto el grado de implicación (i.e., participación e interés) de los chicos en deportes de alto contacto, como el de las chicas en deportes de contacto medio²⁰⁷ se asociaba con un razonamiento moral menos maduro y con mayores tendencias agresivas. Estos resultados han sido ratificados por otros estudios que han hallado relaciones entre la implicación deportiva en deportes de contacto (medio y alto) con juicios y conductas antisociales durante la práctica deportiva (e.g., Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987; Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Silva, 1983).

²⁰⁷ Mayor nivel de contacto reportado por los sujetos femeninos.

En esta misma línea, se ha observado que la edad y el nivel competitivo se correlacionan positivamente con la importancia de conseguir victorias y con la permisividad del juego duro (Boixadós y Cruz, 2000; Cruz, Boixadós, Valiente, Ruíz, Arbona, Molons et al., 1991; Knoppers, 1985). De hecho, se ha observado que el número de agresiones tiende a aumentar según lo hace la categoría competitiva (Coulomb-Cabagno y Rascle, 2006). En consecuencia, todos estos descubrimientos plantean dudas sobre el supuesto desarrollo moral a través del deporte, pues en realidad, y guiándonos por estos estudios, podría sugerirse que, al menos en algunas modalidades deportivas, la extensa práctica deportiva influye negativamente sobre el razonamiento moral.

Por otro lado, un importante cuerpo de investigaciones empíricas ha demostrado durante las últimas décadas que a través del deporte se pueden reducir las conductas antisociales (e.g., Cecchini, Cecchini, Fernández-Losa, y González, 2011; Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b; Cecchini, González, Alonso, Barreal, Fernández, García et al.; 2009; Cecchini, Montero, y Peña, 2003; Cusimano, Nastis, y Zuccaro, 2013; Folino, 2012; Hellison, 1995; Pelegrín, 2004). Esta contradicción sugiere que no existen aspectos morales o inmorales inherentes al desempeño deportivo (Shields y Bredemeier, 1995), y que probablemente, el deporte *per se* sea un elemento neutro (Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008).

Según lo expuesto, es razonable pensar en la existencia de al menos un tercer factor que medie entre la práctica deportiva y la moralidad. En vista de que el deporte tiene su propia estructura y objetivos, y que el éxito es un valor asociado a los resultados objetivos de la competición, la teoría de las metas de logro (Ames, 1992; Nicholls, 1984, 1989) ha sido ampliamente utilizada para tratar de entender mejor dicha relación.

7.4.4 Funcionamiento moral y orientaciones de meta.

La teoría de las metas de logro (Ames, 1992; Nicholls, 1984, 1989) ha estimulado una importante producción de trabajos que han analizado las relaciones entre las orientaciones de meta y diversos aspectos de la moralidad durante la práctica deportiva, tales como el comportamiento prosocial y antisocial, la deportividad o el *fair play*, el juicio, el razonamiento y la intención moral (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Duda, Olson, y Templin, 1991; Dunn y Dunn, 1999; Fernández-Río, Méndez-Giménez, Cecchini, y González, 2012; Guivernau, 1999; Kavussanu y Roberts, 2001; Lemyre, Roberts, y Ommundsen, 2002; Mouratidou, Barkoukis, y Rizos, 2012; Ommundsen, Roberts, Lemyre, y Treasure, 2003; Sage y Kavussanu, 2007; Stephens y Bredemeier, 1996; Tod y Hodge, 2001).

Como se expuso en el capítulo anterior, esta teoría examina la motivación desde la perspectiva de metas individuales perseguidas en contextos de logro. Habíamos dicho que las personas se involucran en los mencionados contextos para demostrar competencia o habilidad, pero que esta, podía ser interpretada de diferente forma según la orientación de meta personal adoptada. Mientras que los sujetos orientados a la tarea conciben el éxito en función de la mejora personal, las personas orientadas al ego utilizan criterios normativos o comparativos, por lo que se sienten competentes cuando superan a los demás (Nicholls, 1989). En este caso, cuando se intenta destacar sobre terceros es más probable que se infrinjan las normas y, por lo tanto, que se manifiesten comportamientos antideportivos (Cecchini, González, y Montero, 2007).

De esta forma se ha pensado que las metas de logro podían tener importantes implicaciones en diversos aspectos morales del deporte. Para analizar dicha relación se ha utilizado principalmente el modelo de Rest (1984), quien había propuesto que para entender el comportamiento moral se necesitaba examinar: (a) la interpretación de la

situación; (b) la formación de un juicio sobre qué debería hacerse en una situación determinada; (c) la intención de lo que se pretende hacer; y (d) la realización del comportamiento. Así, la investigación que se ha centrado en analizar estas cuestiones ha descubierto que existen diversas relaciones entre la moralidad y las orientaciones de meta (véase Tabla 7.1). Por ejemplo, se ha observado que la orientación al ego se relaciona con menores niveles de competencia e intención moral, con la aceptación de actos potencialmente lesivos (Kavussanu y Roberts, 2001; Mouratidou, Chatzopoulos, y Karamavrou, 2007; Tod y Hodge, 2001) y con el engaño y el comportamiento antideportivo (Duda, 1989; Duda et al., 1991; Lemyre et al., 2002; Stornes, 2001). Asimismo, dicha orientación, unida a la percepción de que los entrenadores conceden más importancia al resultado que a la maestría se ha asociado con comportamientos agresivos por parte de los atletas (Dunn y Dunn, 1999; Stephens y Bredemeier, 1996).

Por el contrario, los atletas orientados a la tarea suelen manifestar actitudes más deportivas, mayores niveles de razonamiento moral (Dunn y Dunn, 1999; Guivernau, 1999; Lemyre et al., 2002; Sage y Kavussanu, 2007), menor comportamiento antisocial (Boardley y Kavussanu, 2010), menor aceptación por el juego duro (Boixadós, Cruz, Torregrosa, y Valiente, 2004), y más respeto por los convencionalismos sociales y la entrega personal en la práctica deportiva (Dunn y Dunn, 1999).

Siguiendo esta línea de investigación, Sage, Kavussanu, y Duda (2006) analizaron a 210 jugadores de fútbol adultos y encontraron que, solo cuando la orientación al ego era baja, la orientación hacia la tarea predecía el juicio prosocial. Igualmente, como ya hicieron otros, corroboraron que la orientación al ego se correlacionaba positivamente con los juicios y las conductas antisociales con independencia de los niveles hacia la tarea.²⁰⁸

²⁰⁸ Los autores alertan que estos resultados pueden ser exclusivos de la muestra utilizada (i.e., adultos de clubes recreacionales ($n = 133$) y semiprofesionales ($n = 77$)).

Tabla 7.1

Relaciones entre las perspectivas de meta y diversas cuestiones morales en el deporte

Factores disposicionales	Relación con los aspectos morales	Fuentes
<i>Orientaciones de meta</i>	Predictores del juicio y del comportamiento prosocial y antisocial	(Boardley y Kavussanu, 2010; Kavussanu, 2006; Sage et al., 2006)
	Menor competencia e intención moral; mayor aceptación a cometer actos potencialmente lesivos	(Duda et al., 1991; Kavussanu y Roberts, 2001; Mouratidou et al., 2012; Mouratidou et al., 2007; Stornes y Ommundsen, 2004)
	Menor madurez en el razonamiento moral	(Tod y Hodge, 2001)
	Mayor aceptación del juego antideportivo y las trampas	(Duda et al., 1991; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Lemyre et al., 2002; Stornes, 2001)
<i>Orientación al ego</i>	Mayor intención y probabilidad de comportarse antideportivamente	(Stephens y Kavanagh, 2003; Stuntz y Weiss, 2003)
	Mayor comportamiento antisocial y menor deportividad	(Boardley y Kavussanu, 2010; Cecchini, González, y Montero, 2007; Dunn y Dunn, 1999; Kavussanu, 2006; Lemyre et al., 2002; Sage et al., 2006; Stephens y Bredemeier, 1996; Stornes y Ommundsen, 2004)
	Menor funcionamiento moral	(Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001)
	Mayor comportamiento prosocial	(Boardley y Kavussanu, 2010; Kavussanu, 2006; Sage y Kavussanu, 2007)
	Mayor conducta deportiva y competencia moral	(Lemyre et al., 2002; Mouratidou et al., 2007)
	Menores actitudes antideportivas	(Duda, 1989; Duda et al., 1991; Stuntz y Weiss, 2003)
<i>Orientación a la tarea</i>	Mejor funcionamiento moral	(Kavussanu y Ntoumanis, 2003)
	Mayor responsabilidad social	(Duda et al., 2004; LaVoi et al., 2004)
	Mayor identidad moral	(LaVoi et al., 2004)
	Actitud más deportiva y mayor razonamiento moral	(Dunn y Dunn, 1999; Lemyre et al., 2002; Guivernau, 1999; Sage y Kavussanu, 2007)

Más recientemente, Boardley y Kavussanu (2010) observaron en una amplia muestra de jugadores de fútbol ($N = 307$) que la orientación al ego y a la tarea predecían directamente (en direcciones opuestas) el comportamiento antisocial que se dirigía hacia los rivales (físico y verbal), y también, contra los propios compañeros de equipo (solo verbal). A su vez, también expusieron que la desconexión moral había ejercido un papel mediador entre la orientación al ego y las percepciones de dureza de los comportamientos antisociales que sucedían en el fútbol.

Todos estos estudios han demostrado que las orientaciones de meta están implicadas en los procesos morales del deporte. Aunque es cierto que las consecuencias de la orientación a la tarea han sido menos consistentes, la investigación ha concluido claramente que la orientación al ego se relaciona inversamente con varias facetas de la moral. Como consecuencia de esta asociación, sería de esperar que aquellos factores que contribuyen al establecimiento de esta perspectiva de meta también promuevan bajos niveles de funcionamiento moral. Por lo tanto, dicha relación podría ser estudiada en función del grado de implicación deportiva (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986),²⁰⁹ del nivel competitivo (White y Duda, 1994),²¹⁰ de la edad, años de experiencia en el deporte (Mouratidou et al., 2012),²¹¹ y de otros factores contextuales (Stuntz y Weiss, 2003), como por ejemplo la influencia de los iguales o el proceder de los entrenadores, cuyo énfasis en la victoria y en la habilidad normativa (i.e., la comparación con los otros) pueden reforzar la orientación hacia el ego de los atletas.

De esta manera, a principios del siglo XXI se propone un nuevo modelo en el que la orientación al ego se postula como un mediador entre la participación en el

²⁰⁹ En este estudio se descubrió que el grado de participación e interés en deportes de contacto medio y alto se relacionaba positivamente con el bajo nivel de desarrollo moral y las tendencias agresivas.

²¹⁰ Estos autores encontraron que la orientación al ego estaba más pronunciada en las categorías competitivas superiores. Asimismo, en estos niveles se consideran más legítimos los actos agresivos (e.g., Bredemeier, 1985; Silva, 1983; Smith, 1978).

²¹¹ Los investigadores griegos hallaron que los atletas orientados hacia el rendimiento mostraban menores niveles de competencia moral y que efectivamente, esta relación estaba moderada por la edad, el nivel de participación y los años de experiencia en el deporte.

deporte y el funcionamiento moral, suscitando así, una interesantísima línea de trabajo que ha apoyado empíricamente esta hipótesis en deportes como el fútbol o el baloncesto (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

Kavussanu y Ntoumanis (2003) examinaron el papel que desempeñaba la orientación hacia el ego en la relación entre la participación en el deporte y el funcionamiento moral en jugadores universitarios de fútbol ($n = 39$), baloncesto ($n = 56$), hockey ($n = 50$) y rugby ($n = 77$). Mediante un modelo de ecuaciones estructurales descubrieron que la orientación al ego era una variable mediadora en dicha relación,²¹² es decir, los atletas más implicados en el deporte tenían mayor orientación al ego, la cual, sucesivamente predecía bajos niveles de juicio, intención y comportamiento moral (véase Figura 7.4). Cecchini, González, y Montero (2008) corroboraron estos hallazgos con una muestra de 225 deportistas profesionales y de alto nivel que practicaban fútbol ($n = 195$) y baloncesto ($n = 60$). De igual modo, en otro estudio, Cecchini, González, y Montero (2007) descubrieron que la orientación al ego también era un mediador entre la participación en deportes de contacto (i.e., fútbol y baloncesto) y los pensamientos antideportivos.

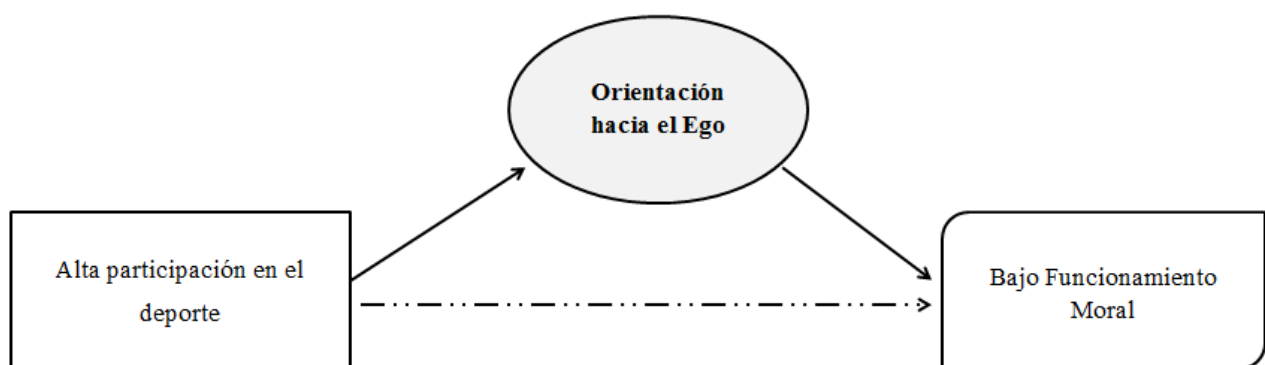


Figura 7.4. Papel mediador de la orientación al ego en la relación entre la participación en el deporte y el bajo funcionamiento moral (Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

²¹² Los efectos directos de la participación en deportes de contacto y el funcionamiento moral dejaba de ser significativa en presencia de la orientación al ego, indicando así, que este constructo media en dicha relación.

Aunque ninguno de estos estudios pudo concluir que la orientación a la tarea desempeñase una función mediadora, esta posibilidad no puede descartarse completamente porque en estos trabajos no se contempló el papel del clima motivacional. A este respecto, Kavussanu (2006) dice que la orientación a la tarea y el clima de maestría pueden intensificar las conductas prosociales, aunque no eliminar el comportamiento antisocial a menos que los atletas estén involucrados en climas de maestría durante largos periodos de tiempo.

Así pues, aunque en el apartado anterior pudimos comprobar que la práctica deportiva se relacionaba directamente con los pensamientos y las conductas antisociales en el deporte. La revisión de investigaciones recientes sugiere que la extensa participación en deportes competitivos de contacto conduce a la orientación al ego, que a su vez, se relaciona de manera negativa con el juicio, la intención y el comportamiento inmoral en el deporte. Además, esta orientación se encuentra más acusada en los niveles más altos del deporte competitivo. Por otro lado, el papel de la orientación a la tarea todavía no está tan claro. Estas conclusiones nos conducen ineludiblemente al ámbito del clima motivacional y a su relación con los aspectos antisociales y prosociales en el deporte. Como de costumbre, primero se analizará el conocimiento relativo a los deportistas, y seguidamente se planteará qué factores podrían influir en el clima motivacional y en las perspectivas de meta que adoptan los espectadores de deportes.

7.4.4.1 Funcionamiento moral y clima motivacional.

La teoría de las metas de logro también explica que los factores ambientales o situacionales (e.g., entorno familiar, escolar o laboral, deportivo y mediático) pueden influir sobre la adopción de una orientación de meta determinada (Ames, 1992; Nicholls, 1984, 1989). De hecho, el clima motivacional creado por los otros

significativos se ha mostrado como uno de los factores situacionales con más peso en el establecimiento de una determinada meta disposicional (Ames, 1992).

Las orientaciones de meta se asocian con las actitudes, las emociones y las conductas de los individuos que están implicados en un contexto de logro (Duda y Hall, 2001; Duda y Whitehead, 1998; Roberts, 2001; Vallerand y Rousseau, 2000). En este sentido, Ommundsen et al. (2003) exponen que los atletas pueden recurrir al engaño, a quebrantar las reglas y a comportarse agresivamente cuando se enfrentan a entornos donde se percibe énfasis en el rendimiento y en la habilidad en sentido normativo. De este modo, no es de extrañar que cuando en un equipo de fútbol se prima la capacidad y el resultado, los futbolistas traten de usar cualquier medio (e.g., una acción inapropiada) para demostrar altas habilidades (Kavussanu, Roberts, y Ntoumanis, 2002).

Varios trabajos han analizado la influencia del contexto sobre diferentes aspectos de la moralidad en el deporte. Por ejemplo, Ommundsen et al. (2003) observaron que los jugadores de fútbol masculinos que percibían un clima orientado a la tarea manifestaban niveles más maduros de razonamiento moral y comportamientos más deportivos (i.e., respeto por las reglas y los árbitros, respeto y preocupación por el rival, compromiso con el deporte, respeto por las convenciones sociales del deporte, y enfoques menos negativos hacia la práctica deportiva). Por el contrario, señalan que aquellos deportistas que percibieron un clima predominante hacia el rendimiento (i.e., ego) tendían a manifestar comportamientos inmorales y era menos probable que expresasen comportamientos deportivos. Dos años después, Miller, Roberts, y Ommundsen (2005) confirmaron estos resultados al comprobar que el clima implicante al ego se asociaba positivamente con los juicios, intenciones y el desarrollo de comportamientos antisociales (e.g., actos agresivos y violentos), y que el implicante a la

tarea se relacionaba de manera negativa, aunque no de manera significativa con todas las dimensiones analizadas.

Kavussanu et al. (2002) analizaron el funcionamiento moral en función del clima motivacional y de la atmósfera moral (determinada por el entrenador y por los compañeros) percibida por 199 jugadores adolescentes de baloncesto. Mediante un modelo de ecuaciones estructurales observaron que la percepción de un clima orientado al rendimiento se relacionaba con una atmósfera moral del equipo donde se perdonaban diversas conductas inapropiadas, y que esta, a su vez predecía un menor funcionamiento moral.²¹³ En un trabajo posterior Kavussanu y Spray (2006) confirmaron parcialmente estos hallazgos con una muestra de 325 jóvenes futbolistas. No obstante, en esta ocasión, ambas variables (tanto la atmósfera moral como el clima motivacional) se correspondieron significativamente con bajos niveles de funcionamiento moral. Según los autores, esta discrepancia pudo deberse a que las dos muestras utilizadas diferían en edad, sexo, tipo de deporte y contexto cultural. Con todo, dicen que aunque el tamaño muestral pudiera haber influido sobre los resultados significativos, es probable que el clima orientado hacia el rendimiento ejerza un efecto mayor sobre el funcionamiento moral en los hombres que en las mujeres.

Las asociaciones entre el clima motivacional y otros factores relativos al funcionamiento moral también han sido investigadas. Por ejemplo, en un estudio con futbolistas juveniles de división de honor ($N = 82$), Cecchini, González, López, y Brustad (2005) observaron que el clima motivacional implicante al ego se asociaba positivamente con las opiniones y los comportamientos antideportivos, y que el clima de maestría se relacionaba con los comportamientos de *fair play*. Un significativo número de trabajos ha respaldado estos resultados.

²¹³ Los autores señalan que la percepción del clima de rendimiento no se relacionó directamente de manera significativa con el funcionamiento moral.

De modo que, puede concluirse que la percepción de un clima orientado a la tarea se asocia negativamente con numerosos aspectos antisociales, y positivamente con los prosociales (Sage, 2006). Asimismo, la percepción de un clima orientado al ego se relaciona positivamente con bajos niveles de razonamiento moral, con el juego duro, con el comportamiento antisocial (Boixadós y Cruz, 1999; Guivernau y Duda, 2002; Kavussanu, 2006; Ommundsen et al., 2003; Stephens, 2000; Stornes y Ommundsen, 2004), y con la tendencia a comportarse agresiva y violentamente durante el juego (Boixadós, Cruz, Torregrosa, y Valiente, 2004; Miller et al., 2005).

Stornes y Ommundsen (2004) quisieron profundizar en el estudio de estas relaciones, y para ello analizaron conjuntamente el clima motivacional, las orientaciones de meta y diferentes dimensiones de la deportividad en 440 jóvenes jugadores de balonmano. Tras efectuar un análisis de regresión jerárquica concluyeron que los deportistas orientados hacia la tarea y aquellos que percibieron un clima motivacional de maestría reportaban mayores niveles de deportividad. Por el contrario, los orientados al ego y los que apreciaron un clima motivacional de rendimiento fueron más propensos a manifestar comportamientos antideportivos y un menor respeto por los oponentes, árbitros y las convenciones sociales. No obstante, en este estudio lo particularmente interesante es que además, emergió una interacción significativa del efecto del clima motivacional de maestría en la relación orientación al ego y el respeto por los oponentes. Esto reveló que los deportistas altamente orientados hacia el ego mostraban mayor preocupación y respeto por los rivales cuando percibían un clima fuertemente orientado hacia la maestría frente a cuando apreciaban una condición de maestría menos intensa. De esta manera, sugirieron que el clima modulaba la importancia de una orientación concreta. Su descubrimiento ofreció apoyo a una investigación anterior de Treasure y Roberts (1998, como se cita en Stornes y Ommundsen, 2004) en la que ya se

había observado la influencia del clima motivacional sobre la orientación de meta de los deportistas.

En la misma línea, Kavussanu (2006) observó en una muestra de 325 jugadores de fútbol masculinos que la orientación a la tarea y la percepción del clima de maestría predecían el comportamiento prosocial, y que la orientación al ego y el clima de rendimiento hacían lo mismo con el comportamiento antisocial. Sin embargo, aunque no encontró ninguna interacción significativa entre los factores situacionales y los disposicionales, observó que el clima de maestría predecía negativamente el comportamiento antisocial de aquellos jugadores que llevaban más temporadas en el equipo

Existen por tanto, evidencias del efecto que tienen los factores situacionales (e.g., clima motivacional) y los disposicionales (e.g., las perspectivas de logro adoptadas) sobre las cuestiones morales en el deporte. Asimismo, se ha sugerido que dicho efecto depende de la interacción entre ambos componentes, es decir, aunque los factores disposicionales parecen claves en la manifestación de una conducta, los situacionales tienen la capacidad de alterar el comportamiento esperado (Dweck y Leggett, 1988; Vallerand y Rousseau, 2000). En este sentido, Kavussanu (2006) dijo que, aunque ambos factores son importantes para predecir el comportamiento moral de los deportistas, el clima motivacional, (especialmente el clima de maestría), es más relevante cuando se trata de predecir conductas prosociales.

El clima motivacional que rodea al deportista parece un elemento clave en la medida en que influye la orientación de meta personal y, por consiguiente, en los juicios, intenciones y comportamientos morales en el deporte. Aunque existe una predisposición personal que determina la probabilidad de adoptar una meta particular, diversos estudios permiten plantear la posibilidad de que la orientación de meta puede

reconstruirse por las intervenciones o por las influencias ambientales (Cecchini, González, y Montero, 2007). Por ejemplo, cuando los jóvenes deportistas se ven continuamente expuestos a modelos que permiten y/o fomentan comportamientos antisociales, no hay duda que será más probable que exterioricen conductas similares cuando estén involucrados en una competición. J. D. Goldstein e Iso-Ahola (2006) señalan que diversas investigaciones han sugerido que en los jóvenes deportistas predomina una orientación hacia el ego. En este sentido, un estudio con jugadores de fútbol adolescentes mostró que el 84% de los encuestados declaró que cometería una falta deliberadamente sobre un rival para evitar que marcara un gol (Raspberry, 1998, como se cita en J. D. Goldstein e Iso-Ahola, 2006).²¹⁴

De la misma manera, los espectadores deportivos podrían adoptar una meta-percepción de orientación de meta como consecuencia del clima motivacional percibido durante la visualización de una competición o de las noticias asociadas a ella. Como resultado, dicho clima podría afectar el juicio, la intención y el comportamiento moral de un aficionado que está observado un espectáculo deportivo (e.g., pensar que fingir un penalti es apropiado o insultar al árbitro para favorecer a tus jugadores). En este sentido, creemos que uno de los factores ambientales que pueden repercutir notablemente en los espectadores son los medios de comunicación.

7.4.5 Funcionamiento moral y agresión en el deporte.

Deportividad, comportamiento deportivo, *fair play*, carácter, agresión, asertividad, conducta prosocial y antisocial, etc. Todos son términos que aparecen constantemente en la literatura científica especializada en el estudio de la moral en el deporte. Precisamente, Bredemeier y Shields (1998) dijeron que la moralidad deportiva

²¹⁴ J. D. Goldstein e Iso-Ahola (2006) se preguntan si la realización de esta conducta es una táctica inteligente o por el contrario es un comportamiento antideportivo.

es el buen concurso deportivo, el cual corresponde con el cumplimiento de los códigos de *fair play*, implícitos y explícitos.

Diversos autores han intentado profundizar en el conocimiento del comportamiento agresivo que acontece en el deporte mediante el estudio de la moral (e.g., Bredemeier y Shields, 1984a, 1986b; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, 1987; Bredemeier, Weiss, Shields, y Shewchuk, 1986; Weiss, 1987). De hecho, Bredemeier y sus colaboradores han tratado los episodios agresivos como un problema moral. De tal modo que, la intención de cometer una agresión, su ejecución, o su justificación pueden encuadrarse dentro de lo que se han considerado aspectos antisociales, que como vimos anteriormente, es un término utilizado para englobar los conceptos relacionados con la moral en el deporte (Kavussanu, 2006; Sage, Kavussanu, y Duda, 2006).

Desde hace varias páginas venimos advirtiendo la relación que mantienen el razonamiento moral y la agresión. La conducta agresiva es uno de los aspectos antisociales que más preocupan en el deporte, y para delimitar su estudio se han utilizado términos relativos a los juicios, las intenciones y a la propia ejecución.

En primer lugar, ya hemos dicho que la participación en el deporte parece tener repercusiones sobre el razonamiento moral. Recordemos que algunos de los hallazgos más relevantes han sido que: a) los practicantes de deportes de contacto medio o alto manifiestan niveles de razonamiento moral más inmaduros que los sujetos no deportistas (e.g., Bredemeier y Shields, 1984a, 1986c; Hall, 1981); b) que también muestran mayores tendencias agresivas en el deporte y en la vida diaria (e.g., Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986); c) que legitiman en mayor medida el comportamiento agresivo en deportes de contacto medio (Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001) y de contacto alto (Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper,

1987); y d) que el grado de implicación en deportes de contacto medio (e.g., fútbol y baloncesto) se asocia a bajos niveles de funcionamiento moral y de *fair play* (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003). Aunque las investigaciones más actuales están utilizando otras metodologías y medidas, siguen confirmando estos hallazgos (e.g., Kavussanu y Ring, in press; Kavussanu, Stanger, y Ring, 2015).

Así, diversos estudios han mostrado que cuando un deportista joven posee un razonamiento moral elevado es menos probable que se comporte agresiva y antisocialmente en las competiciones (Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier y Shields, 1984b; Rutten, Schuengel, Dirks, Stams, y Biesta, 2011).

Por el contrario, los jóvenes deportistas con un bajo razonamiento moral tienen mayores probabilidades de consentir y de expresar conductas agresivas y/o antisociales (Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier, Weiss, Shields y Cooper, 1986; Bredemeier, 1994). Por ejemplo, Bredemeier (1994) investigó la relación entre el razonamiento moral de 106 niños de primaria y la tendencia a comportarse agresivamente en el deporte y en la vida diaria. Los participantes fueron expuestos a diferentes dilemas morales, y mediante un análisis de regresión múltiple pudo concluir que el razonamiento moral estaba negativamente relacionado con la agresión y positivamente con el comportamiento asertivo.

Los deportistas que manifiestan tendencias agresivas tienden a juzgar que los actos lesivos son legítimos (Bredemeier y Shields, 1986a; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987; Conroy et al., 2001). Gómez (2007) dice que el razonamiento moral alude a la legitimidad que un atleta confiere al acto de saltarse una norma o de agredir a un adversario, y así manifiesta su preocupación cuando señala que estos procesos morales se reducen en el deporte más que en cualquier otro contexto social. Bien es

cierto que muchos deportistas reprochan los comportamientos agresivos, sin embargo, dentro del contexto deportivo pueden considerar que es conveniente. Recordemos que a esta contradicción se la ha denominado razonamiento del juego o moralidad entre paréntesis (Bredemeier y Shields, 1986a).

Por lo tanto, aunque parece existir una relación consistente entre un razonamiento moral menos maduro y la agresión (Bredemeier y Shields, 1986a; Shields y Bredemeier, 2001), esta conexión no es perfecta y todavía no está completamente entendida (Weimberg y Gould, 2014). Sirva de ejemplo el caso de un defensa que puede ser pleno conocedor de que dañar a un rival está mal, pero que en aras a evitar un gol, y en un momento determinado (e.g., la final de un campeonato muy importante) puede arriesgarse a lesionar a un contrario que avanza peligrosamente hacia la portería que está defendiendo.

A tenor de lo expuesto, es preciso hablar de la asociación entre el razonamiento moral y la percepción de legitimidad. Ambas, son las competencias personales más estudiadas en relación al comportamiento agresivo en el deporte. Varias investigaciones han señalado que el razonamiento moral y la conducta antideportiva de los atletas se relacionan moderadamente con juicios referentes a la legitimidad de los comportamientos agresivos durante el juego (e.g., Bredemeier, 1985). De modo que, existe la tendencia a creer que dichas conductas forman parte de la competición (e.g., Bredemeier, 1994; Bredemeier y Shields, 1986a; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, Dunn y Dunn, 1999; Romand, Pantaleon, y Cabagno, 2009; Silva, 1983; Smith, 1988) e incluso, que son necesarias.²¹⁵ Este hecho se ha observado principalmente en deportes de contacto físico (e.g., baloncesto, hockey, fútbol americano), donde la

²¹⁵ Véase el apartado donde tratamos la el concepto de asertividad.

predisposición a comportarse antideportivamente tiende a relacionarse positivamente con la agresividad y con el deseo de victoria (Montero, 2005).

También se ha observado que los atletas están más orientados hacia el ego en los niveles más competitivos (White y Duda, 1994), donde se concibe más importancia a la victoria y hay mayor permisividad en juego duro (Boixadós y Cruz, 2000; Cruz, Boixadós, Valiente, Ruíz, Arbona, Molons et al., 1991; Knoppers, 1985). Así pues, centrar el éxito en triunfo sobre el oponente puede provocar que las reglas se perciban como un obstáculo, y consecuentemente, clubes, entrenadores, deportistas y espectadores podrían legitimar su incumplimiento. Como consecuencia, esta reducción en el funcionamiento moral podría aumentar la probabilidad de que se produzcan distintas formas de conducta antisocial.

Por ejemplo, en una investigación *ex post facto*, González-Oya (2006) examinó las actas y los informes arbitrales de 28 partidos de fútbol que fueron calificados como conflictivos.²¹⁶ Después de analizar los datos y los resultados que proporciona el investigador en su informe, hemos observado que los árbitros sufrieron más agresiones en los partidos donde hubo un vencedor (78,6% de las agresiones) frente a los que terminaron en empate (17,8%).²¹⁷ La mayoría de los conflictos fueron desencadenados por personalidades deportivas con licencia federativa (principalmente por los futbolistas, aunque también se registraron agresiones de los delegados y entrenadores). Por otra parte, las agresiones de los espectadores representaron el 31,2% del total. Finalmente, aunque sin especificar al agresor, se describe que los incidentes más frecuentes fueron por este orden, los insultos, las agresiones, la invasión del terreno de

²¹⁶ Este estudio analizó las actas de las competiciones disputadas bajo el amparo de la delegación arbitral de Pontevedra durante la temporada 2003-2004.

²¹⁷ Uno de los partidos donde se registró una agresión no llegó a comenzar. Debe indicarse que González-Oya (2006) concluye que el resultado final no es determinante a la hora de contabilizar las agresiones, sin embargo, de acuerdo con sus datos puede comprobarse que hay diferencias entre los partidos que acaban con la victoria de uno de los equipos y los que acaban en tablas. Entendemos que se refiere a que no existen diferencias en función de si gana el equipo local (35,7% de las agresiones) o el visitante (42,8%).

juego por los espectadores, entrenadores o delegados, y el lanzamiento de objetos al campo.

Se ha descubierto que los espectadores que practican deporte tienden a reproducir el comportamiento que observan en los atletas profesionales (Christy, Gelfand, y Hartman, 1971; CSD, 2011; Smith, 1988). En este sentido, es un error que entrenadores y familiares disculpen y justifiquen las conductas antisociales durante las competiciones. Con ello, solo están reforzando las acciones antideportivas porque se acaban considerando válidas e inherentes al propio deporte (Shields, Bredemeier, Gardner, y Bostrom, 1995). Así, aunque muchas personas consideran inadecuados muchos actos agresivos, acaban creyendo que son convenientes en algunas situaciones, como por ejemplo, en los contextos deportivos. En estos ambientes es bastante común que algunos aficionados justifiquen las acciones antideportivas y peligrosas, si con ello su equipo favorito consigue un trofeo o un campeonato importante²¹⁸ (i.e., el éxito asociado al ego). Este tipo de pensamientos, no solo aumentan el riesgo de lesiones, sino que transmiten un mensaje nocivo que puede ser aprendido por los deportistas más jóvenes, quienes tendrán más probabilidades de comportarse de manera antisocial dentro y fuera del ámbito deportivo.

Según lo expuesto, parecen demostradas las relaciones entre las orientaciones de meta, el funcionamiento moral y las conductas agresivas y/o violentas de los practicantes de actividades deportivas. La pregunta que nos planteamos ahora, es si estas variables se relacionarán de igual manera entre los espectadores de deportes.

²¹⁸ Recuérdese por ejemplo, que los aficionados del Leeds United A.F.C. justificaban las acciones antideportivas de sus jugadores porque les proporcionaban títulos.

7.4.6 Consumo de programación deportiva, orientaciones de meta, funcionamiento moral y conducta agresiva.

Más arriba se expuso que el estudio de la relación entre la participación deportiva y el desarrollo moral era uno de los tópicos de investigación más actuales e interesantes en el campo de las ciencias de la actividad física y del deporte. Las conclusiones que se han generado permiten hacer dos afirmaciones: la primera, que la práctica de deportes de contacto medio y alto, tal como se está implementando en la actualidad no desarrolla valores morales; y la segunda es que, bajo determinadas circunstancias, el efecto puede ser incluso contraproducente. Para explicar estos resultados, diversos investigadores han barajado dos hipótesis: a) que son consecuencia de la lógica interna de estos deportes, en los que el atleta interacciona físicamente con el rival; b) que son producidos por el contexto social, educativo y cultural en el que se desarrollan estos deportes. Los hallazgos han sido consistentes, evidenciando que lo que verdaderamente predice el comportamiento desadaptativo en el deporte es la variable contexto; por ejemplo, el clima estructurado por el entrenador, los compañeros de juego, los padres, los espectadores, los medios de comunicación social, etc. (Boixadós, Cruz, Torregrosa, y Valiente, 2004; Cecchini, González, López, y Brustad, 2005; Cecchini, Méndez-Giménez, y Fernández-Río, 2014; Fernández-Río et al., 2012).

Esta línea de trabajo se ha centrado en los efectos que sobrevienen de la práctica deportiva (profesional y no profesional). No obstante, debe destacarse que el deporte también comprende otros ámbitos, y uno muy importante se refiere a su visualización. En este sentido, los medios de comunicación de masas permiten que una cantidad ingente de personas se involucren en el fenómeno deportivo.²¹⁹ A pesar de ello, hasta la

²¹⁹ Entre las realidades principales del deporte-espectáculo, Cagigal (1975) identificaba la función del ocio pasivo. De esta manera, podemos referirnos al consumo de programación deportiva en los medios de comunicación como una forma de participar pasivamente en el deporte.

fecha no existe ningún antecedente que haya tratado la relación entre el consumo de programación deportiva en los medios de comunicación y el funcionamiento moral de los espectadores. Por esta razón, se propone desarrollar un nuevo modelo fundamentado en investigaciones realizadas con deportistas, aficionados y espectadores de deportes.

7.4.6.1 Estudios con aficionados y espectadores de deportes.

Durante décadas, los científicos del deporte se han interesado en el estudio de las reacciones afectivas, cognitivas y conductuales de los espectadores deportivos. Específicamente, los primeros trabajos datan desde comienzos del siglo XX (Wann, Belva, Armstrong, Weaver, y Ladd, 2015). Aunque desde entonces se han investigado distintos aspectos relacionados con los aficionados, uno de los tópicos más insistentes ha sido el de la agresividad y la violencia que generan en determinados eventos. De hecho, quizás haya sido la cuestión más investigada entre los científicos sociales (Wann, Melnick, Russell, y Pease, 2001). A este respecto, cabe destacar la valiosa contribución del profesor Daniel L. Wann de la universidad estatal de Murray quien durante las últimas décadas ha dirigido una interesantísima línea de investigación centrada en el impacto de los procesos de identificación sobre distintas facetas relacionadas con el comportamiento antisocial y agresivo de los espectadores de deportes (e.g., Wann et al., 2015; Wann, Dolan, McGeorge, y Allison, 1994; Wann et al., 2001; Wann, Schrader, y Carlson, 2000). En resumidas cuentas, este cuerpo de trabajo ha sido consistente al hallar que la identificación es un relevante predictor de una amplia variedad de reacciones agresivas entre los aficionados.

Lanter (2011) es otro autor que recientemente ha explorado la relación entre la identificación con un equipo y la participación en actos de celebración violentos. Así, tras analizar a 74 individuos que tras presenciar un partido participaron en una

celebración, determinó que el grado de identificación estaba asociado con el orgullo, la diversión y la probabilidad de involucrarse en más eventos similares. Al mismo tiempo, incidió en que las personas con mayores índices de asistencia consumían más alcohol y se comportaban más destructivamente durante dichas celebraciones.

Los expertos que elaboraron el “estudio multidisciplinario sobre los orígenes y las manifestaciones de la violencia en la actividad deportiva y, particularmente, de sus dimensiones sociales y educativas así como de los medios para resolver este problema” (UNESCO, 1987) explicaron que existe una interacción entre las expectativas de los espectadores y la actitud de los jugadores, así como entre la agresividad de ambos. Los primeros esperan que los atletas empleen todos los medios para alcanzar el éxito; en consecuencia, si el deportista se muestra más agresivo y se comporta de forma antisocial, su agresividad fortalece a la de los espectadores. La identificación de una parte del público con uno de los equipos ocasiona reacciones subjetivas y a menudo parciales: las faltas del equipo se subestiman o incluso se alientan mediante gritos y vociferaciones, y las del adversario se dramatizan. Creemos que este tipo de reacciones se producen porque los espectadores identifican sus orientaciones de meta con la de los deportistas. Asimismo, pensamos que la misma perspectiva de meta personal opera en los espectadores como consecuencia de su identificación personal con el éxito del equipo favorito y su modo particular de construirlo. De modo que el espectador con una meta-percepción de orientación de meta a la tarea percibirá que su equipo favorito tiene éxito cuando juega bien, cuando se emplea a fondo, cuando da todo lo que tiene en el campo de juego. Por el contrario, aquel con una meta-percepción de orientación de meta orientada al ego apreciará que su equipo tiene éxito solamente cuando alcanza la victoria. Consecuentemente, también pensamos que los espectadores con meta-percepciones de orientación hacia el ego podrían tener niveles de funcionamiento moral

más bajos que aquellos en los que predomina una meta-percepción de orientación a la tarea. Por lo tanto, es más probable que aprueben y consientan el juego antideportivo y el engaño, y que tengan mayores intenciones y probabilidades de comportarse agresivamente antes, durante y después de visualizar un espectáculo deportivo. Ahora bien, la pregunta que debemos plantearnos es ¿qué factores influyen en el establecimiento de una meta-percepción de orientación de meta determinada en un aficionado deportivo? Una causa podría señalar a los medios de comunicación. En su papel de proyectar el deporte como un espectáculo de masas, amplifican y expanden las virtudes, los defectos, marcas, resultados y la manera de actuar de los profesionales del deporte (Ginesta, 2007), colaborando así, con el mencionado proceso de identificación.

Un aspecto importante, y también preocupante, es haber advertido que independientemente del razonamiento moral que tenga una persona, este se ve reducido en el contexto deportivo (Gómez, 2007). Por eso, es interesante apreciar que el estudio de las actitudes de deportividad de los espectadores ha comenzado a generar cierto interés en los últimos años (e.g., Arthur-Banning, Wells, Baker, y Hegreiness, 2009; Rudd y Gordon, 2010). Por ejemplo, Rudd y Gordon (2010) revelaron recientemente que los espectadores de competencias deportivas universitarias consideraban que era legítimo ayudar a su equipo mediante distintos medios de distracción y de cánticos abusivos.

Por su parte, Arthur-Banning et al. (2009) analizaron 142 partidos de baloncesto entre escolares y descubrieron por un lado, que el comportamiento positivo de los espectadores y de los entrenadores reforzaba el comportamiento prosocial de los atletas, y por el otro, que las conductas negativas de los espectadores predecían el comportamiento antisocial de los jugadores.

7.4.6.2 Análisis del consumo de programación deportiva en los medios de comunicación.

Diversas razones hacen intuir que, al estudiar los efectos de la visualización de deportes sobre las actitudes y conductas de los espectadores, los resultados podrían ser similares a los que se han obtenido cuando se han analizado estas cuestiones en función de la práctica físico-deportiva. Por lo tanto, podría esperarse que la mera visualización de estas competiciones no condicionase el comportamiento de los aficionados. Sin embargo, se ha comprobado en varias ocasiones que la observación de determinados deportes aumenta los niveles de agresividad en los espectadores (e.g., Arms, Russell, y Sandilands; 1979; J. H. Goldstein y Arms; 1971; Russell, di Lullo, y di Lullo, 1988; Turner, 1970). Este efecto ha sido confirmado en distintos deportes y con muestras de distintos países (J. H. Goldstein, 2012).

Aunque tales hallazgos parecen apoyar las teorías basadas en la hipótesis del desarrollo (e.g., el aprendizaje social de Bandura, 1977), otras posturas han señalado que, aunque es factible pensar que la visualización de una competición donde acontecen comportamientos agresivos y antideportivos refuerce la disposición de algunos²²⁰ espectadores a mostrarse agresivos, no se puede afirmar que provoque conductas violentas y antisociales (Bakker, Whiting, y Van Der Brug, 1993). En este caso, la visualización *per se* de competiciones deportivas se consideraría un elemento neutro, y al igual que ocurre con la práctica, también podría pensarse que otros factores median entre la contemplación del deporte y la agresividad de los espectadores. De hecho, Berkowitz y Alioto dijeron en 1973 que estos efectos podían ser debidos a otras

²²⁰ Bakker, Whiting, y Van Der Brug (1993) son partidarios de la hipótesis de selección, la cual defendería que las personas agresivas tienen predilección por la programación agresiva y violenta. Es decir, ver un partido de fútbol no crearía personas agresivas, sino que los espectadores más agresivos se decantarían por ver estas competiciones en lugar de otras.

variables, como por ejemplo, la interpretación de la motivación de los atletas o el clima motivacional en el que se desenvuelve el deporte.

Los medios de comunicación retransmiten a gran escala todo lo relacionado con el espectáculo deportivo, y por este motivo creemos que deberían recibir una atención especial cuando se analicen estas cuestiones. Según lo expuesto, podría plantearse que los medios de comunicación contribuyen a crear un clima motivacional en torno al deporte, y en consecuencia, podrían condicionar la perspectiva de meta que adoptan los espectadores. Una explicación derivaría de su afán por informar continuamente sobre los episodios de violencia, racismo y homofobia que ocurren en torno al deporte. De igual modo, no pierden la oportunidad de emitir una y otra vez las conductas antisociales y contrarias al *fair play* que emanan de los deportistas en su afán por conseguir la victoria (e.g., casos de dopaje, entradas peligrosas y/o alevosas, tanganas, engaños e insultos hacia los árbitros). García-Matilla (2001) dice expresamente que “la televisión sirve de testimonio de lo mejor y de lo peor, recoge las genialidades y también las reacciones más 'canallas' y 'sucias' del jugador” (p. 62). Como resultado, parece que los medios de comunicación colaboran a crear un ambiente de rivalidad entre deportistas, el cual se percibe especialmente intenso durante los días previos a un enfrentamiento directo.²²¹

Diversos estudios han concluido que estas prácticas no son convenientes porque los practicantes de deporte aprenden conductas antisociales a través de la observación de los profesionales (e.g., Christy, Gelfand, y Hartman, 1971; CSD, 2011; Smith, 1988) y de los espectadores (e.g., Arthur-Banning et al., 2009). Otros, han comprobado que los medios de comunicación inciden notablemente en el modelado y refuerzo de las conductas antideportivas (Mugno y Feltz, 1985), y en el establecimiento de un clima

²²¹ Se tiende a exhibir reiteradamente las conductas antisociales acaecidas en el pasado y entrevistan repetidamente a los protagonistas. En el capítulo 2 se recogen algunos ejemplos.

competitivo (e.g., orientado al ego) entre los espectadores de un evento deportivo (e.g., Bryant, Brown, Comisky, y Zillmann, 1982; Comisky, Bryant, y Zillmann, 1977; Sullivan, 1991).²²²

En este sentido, la valoración moral, la identificación con los deportistas y la interpretación de lo que se observa forman una red mutuamente reforzante sobre los espectadores, donde la justificación moral de las conductas que difunden los medios de comunicación juega un papel muy importante en el ulterior comportamiento de los espectadores. Así, cuanto mayor sea su justificación moral, o cuanto mayores sean las expectativas sociales, más aceptable resulta un comportamiento, y consecuentemente, resulta más imitable (Ramirez, 2007).

Ginesta (2007) dijo que aunque la filosofía del deporte es moralmente buena, actualmente nadie cree que sea capaz de educar de forma automática. La interacción con los otros significativos (e.g., entrenadores) o el clima motivacional en el que se desenvuelve la práctica (i.e., si está enfocada hacia la competición o hacia el aprendizaje) parece tener mucha importancia sobre el funcionamiento moral de los participantes. De la misma manera, parece demasiado simple pensar que la visualización de competiciones deportivas cause algún tipo de beneficio o de perjuicio para la moral de los espectadores. Por lo tanto, podría sugerirse que el modo en el que algunos medios de comunicación manejan la información deportiva (e.g., enfatizando la importancia de la victoria o utilizando un lenguaje belicoso en las crónicas deportivas) o la forma de presentar ciertos partidos (e.g., incidiendo sobre la rivalidad entre dos equipos, entrenadores o deportistas), entre otros, tenga algún tipo de influencia sobre las percepciones de la atmósfera moral, el clima motivacional y las meta-percepciones de orientación de meta de los consumidores de programación deportiva.

²²² Recordemos que estos tres estudios habían mostrado que la atmósfera creada por los medios de comunicación o la labor de los propios comentaristas durante el encuentro podría modificar las percepciones de los espectadores sobre lo que estaban visualizando.

7.4.6.3 Investigaciones con practicantes de deporte.

La agresión, la moralidad y las orientaciones de meta han sido ampliamente estudiadas en el contexto deportivo, sin embargo, pocos son los trabajos que han explorado sus relaciones de manera simultánea. Aunque no analizaron el funcionamiento moral como un constructo propio, Duda, Olson, y Templin (1991) consideraron algunos de sus componentes, así, observaron que la orientación al ego se relacionaba con la probabilidad de cometer actos agresivos y de realizar acciones deportivas que pudieran lesionar a un rival. De la misma manera, concluyeron que esta orientación de meta estaba asociada con la aprobación de las trampas y bajos niveles de *fair play*. Recientemente, Yannakos, Proios, y Papastergiou (2014) se sirvieron de 18 jugadores profesionales de balonmano para intentar crear un modelo de regresión lineal múltiple que incluyese el comportamiento agresivo observado (hostil e instrumental), dos dimensiones de la orientación moral (deontológica y teológica) y las orientaciones de meta (ego y tarea). Ninguno de sus intentos resultó en un modelo significativo, sin embargo, debe tenerse en cuenta que utilizaron una muestra muy pequeña, y que la baja potencia estadística de sus análisis no permite hacer generalizaciones.

Por su parte, Stornes y Ommundsen (2004) analizaron conjuntamente el clima motivacional, las orientaciones de meta y diferentes dimensiones de la deportividad. Así, determinaron que los jugadores de balonmano orientados hacia la tarea y aquellos que percibieron un clima motivacional de maestría reportaban mayores niveles de deportividad. Por contra, la orientación al ego y la percepción de un clima motivacional de rendimiento se asociaba con comportamientos antideportivos y con un menor respeto por los oponentes, árbitros y las convenciones sociales. De tal modo que, este y otros estudios (e.g., Cecchini, González, López, y Brustad, 2005) coinciden en que el clima motivacional implicante al ego se relaciona positivamente con las opiniones y los

comportamientos antideportivos, y al mismo tiempo, el clima orientado a la tarea se relaciona con los comportamientos de *fair play*. Estos hallazgos evidencian cuan importante es que las personas implicadas en el deporte (e.g., entrenadores, compañeros de equipo, familiares, medios de comunicación) eviten contribuir a crear climas motivacionales donde se transmita el mensaje de “ganar a toda costa”,²²³ (i.e., orientados al rendimiento o al ego) porque puede conllevar a que los jóvenes deportistas aprendan comportamientos antisociales en el deporte.

El estudio estas cuestiones es fundamental porque se ha descubierto que la percepción de un clima motivacional concreto está asociado a la orientación de meta que predomina en un individuo (Balaguer, Castillo, Duda, y García-Merita, 2011; Duda y Balaguer, 2007). Se ha comprobado que la orientación de meta de un deportista ejerce una importante influencia en la predicción del comportamiento social y deportivo. Concretamente, mientras que la orientación al ego predice juicios, intenciones y conductas antisociales en los deportistas, la orientación a la tarea se relaciona negativamente con el comportamiento antisocial, y positivamente con los juicios y los comportamientos prosociales (Kavussanu, 2006; Sage y Kavussanu, 2007; Sage, Kavussanu, y Duda, 2006).

A tenor de lo expuesto, podría hipotetizarse que entre los espectadores de deportes como el fútbol surjan efectos similares, es decir, que un mayor seguimiento del espectáculo deportivo a través de los medios de comunicación, quienes enfatizan constantemente la rivalidad o la importancia de las victorias y el éxito en sentido normativo, refuerce una perspectiva de meta orientada hacia el ego, que subsecuentemente predeciría un peor nivel de funcionamiento moral.

²²³ Un ejemplo muy famoso es la frase dicha por el exentrenador de la selección española de fútbol Luis Aragonés: “y ganar, y ganar, y ganar, y volver a ganar, y ganar, y ganar, y ganar, y eso es el fútbol señores” (como se cita en SD, 2014, 1 de febrero).

7.5 La Medición de los Procesos Morales en el Deporte

La medición de los procesos morales en el deporte es un asunto que ha planteado diversos retos a los investigadores. Por un lado, Díaz-Aguado y Medrano (1994) señalan que la evaluación del razonamiento moral es diferente a otros tipos de razonamientos sociales porque a) se orienta en los valores y no en los hechos, b) trata sobre lo que debe o no debe hacerse, y c) no se limita a describir lo que sucede o puede suceder. Por otro lado, la moralidad deportiva representa un contexto único, que además, abarca muchos aspectos diferentes (e.g., *fair play*, conducta antideportiva, tendencias agresivas, la probabilidad de cometer o de legitimar una agresión, el juicio, las intenciones o los comportamientos morales...). Para facilitar la comprensión de estas variables, algunos autores han tratado de agrupar todos estos conceptos en dos términos más simplistas que engloben todas estas cuestiones. De ahí que Kavussanu y Spray (2006) propusieran diferenciar entre funcionamiento moral adecuado (aspectos prosociales) e inadecuado (antisociales). No obstante, la mayoría de autores están de acuerdo en que es necesario distinguir entre la realización de un comportamiento antisocial o prosocial, la intención de realizarlo hipotéticamente, y el razonamiento que conduce hacia una determinada conducta (Shields, Bredemeier, y Power, 2002). En este sentido, cabe destacar que el funcionamiento moral se ha constituido como un único constructo que comprende estos tres aspectos (i.e., el juicio, la intención y el comportamiento moral). De tal modo que, para poder aproximarnos al estudio de la moral en el deporte es importante utilizar instrumentos que proporcionen información válida y fiable de todas estas cuestiones.

Tradicionalmente, los procedimientos más utilizados se han desarrollado a partir del modelo de Kohlberg (1976), quien planteaba diversos dilemas hipotéticos que suponían un conflicto moral para el entrevistado. De esta manera, pretendía evaluar el

límite y la estructura superior del razonamiento moral de un sujeto. En este sentido, lo verdaderamente importante no es tanto la decisión específica que una persona considere que deba adoptarse, el valor preferido o contenido, sino la forma o estructura a partir de la cual justifica dicha decisión (Díaz-Aguado y Medrano, 1994). En el contexto del deporte, los procesos morales de los atletas han sido evaluados siguiendo de este modelo (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Kavussanu y Roberts, 2001; Ommundsen, Roberts, Lemyre, y Treasure, 2003) y mediante el análisis de las opiniones y observaciones de los entrenadores (e.g., Bredemeier y Shields, 1984b; Stuart y Ebbeck, 1995).

La utilización de dilemas morales para medir el comportamiento o el razonamiento moral en el contexto deportivo consiste en preguntar a los practicantes cuál ha sido o sería su modo de responder ante una situación hipotética que podría ocurrir durante el transcurso de una competición. Kavussanu (2006) dice que aunque no hay duda de que tales escenarios pueden acontecer en un contexto deportivo real, estos suelen ser muy específicos, y por lo tanto, no permiten examinar un amplio espectro de comportamientos o intenciones. De hecho, esto supone un problema cuando se quiere medir la conducta porque es posible que los deportistas no se hayan enfrentado a las situaciones que se representan en los dilemas. Por este motivo, dice que es importante considerar un amplio rango de respuestas que identifiquen mejor lo que realmente ocurre en un deporte determinado.

La mayoría de investigaciones que han tratado estas cuestiones se han centrado en las conductas agresivas u otras formas de comportamientos inadecuados (Kavussanu, 2006). Algunos ejemplos son la intencionalidad de dañar a un contrario para obtener una ventaja, fingir una lesión o falta, empujar a un rival cuando el árbitro no está mirando o discutir con los árbitros (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008;

Kavussanu y Roberts, 2001; Ommundsen et al., 2003; Stuart y Ebbeck, 1995). Los investigadores han desprendido que una baja puntuación en los juicios, intenciones o comportamientos de esta índole representan altos niveles de moralidad. El trabajo de Valleran, Briera, Blanchard, y Provencher (1997) supone una excepción en el sentido de que incluye dimensiones de respeto por el oponente, a las reglas, a los árbitros y a las convenciones sociales. Así, estos autores desarrollaron y validaron una escala para medir las orientaciones de deportividad, las cuales se han asociado con el razonamiento moral en el deporte.

Existe por tanto, una significativa cantidad de instrumentos que se han desarrollado para valorar los aspectos morales en el deporte. Sin embargo, como ya expresamos anteriormente, hasta la fecha no existe ningún estudio que haya analizado estas cuestiones en los espectadores de deporte y, comprensiblemente, tampoco se han desarrollado instrumentos que puedan medirlas. Por esta razón, uno de los primeros pasos para comenzar su estudio sistemático es desarrollar y validar un instrumento que mida fiablemente los aspectos morales en los espectadores de deporte. Una estrategia eficaz consiste en seleccionar un instrumento que haya sido exitosamente utilizado en el contexto deportivo y adaptarlo a la idiosincrasia de los espectadores. Por este motivo comenzaremos haciendo una revisión de los instrumentos de medida de los aspectos morales en el deporte.

7.5.1 Clasificación de los instrumentos de medida de los procesos morales en el deporte.

Según García-Calvo (2006) estos instrumentos pueden clasificarse en cuatro grupos: a) los que miden contenidos morales, b) aquellos que miden competencias y

orientaciones morales, c) los centrados en medir comportamientos morales, y c) los instrumentos híbridos.

7.5.1.1 Medida de los contenidos morales.

La *Orientations Toward Play Scale* (Webb 1969, como se cita en Proios. 2010a) es una de las primeras escalas que se han utilizado para evaluar contenidos morales en el contexto deportivo. Ha sido manejada con bastante frecuencia por psicólogos y sociólogos del deporte en varias investigaciones (e.g., Card, 1981; Snyder y Spreitzer, 1979, como se citan en García-Calvo, 2006). Su funcionamiento es bastante simple ya que solo está compuesto por una pregunta: ¿Qué crees que es más importante al participar en el deporte: hacerlo tan bien como puedas, ganar a los otros jugadores o participar con deportividad y respeto? Este instrumento recibió varias críticas. Una de ellas advertía que la respuesta a esta única pregunta ofrecía escasa información. Por ejemplo, un futbolista puede considerar que lo más importante es ganar a los demás (i.e., marcaría esa respuesta), pero también puede creer que el juego limpio y la deportividad son esenciales.

Por este motivo, Knoppers, Schulteman y Love (1986) desarrollaron la *Game Orientation Scale* (GOS). Este instrumento evalúa el juego limpio, la diversión, el buen juego y la victoria en dos escenarios diferentes (i.e., el recreativo y el competitivo). Aunque supuso una mejora del anterior, igualmente fue objeto de críticas en relación a la forma de obtener los datos porque no se podía discernir que dimensión era más importante para los atletas.

La *Rokeach Values Survey* (RVS) diseñada por Rokeach (1973) se basa en una clasificación de 18 valores en función de la importancia que representen para los deportistas. Más tarde, Hahm, Beller, y Stoll (1989) desarrollaron el *Hahm-Beller*

Values Choice Inventory (HBVCI) que describía 21 escenarios cargados de acciones y las posibles razones morales de dichas acciones. Aunque no era la intención de sus creadores, este cuestionario fue utilizado para valorar la madurez de las decisiones morales (e.g., Beller y Stoll, 1995, como se cita en García-Calvo, 2006). Esta forma de utilizarlo supuso que recibiera diferentes críticas por supuestas deficiencias en la conceptualización teórica del instrumento (García-Calvo, 2006).

Los inventarios de deportividad son instrumentos que también están relacionados con los procesos morales en el deporte. Con ellos se pretende comprender mejor las actitudes, las creencias y los valores de los practicantes. En la Tabla 7.2 se recogen junto con otros instrumentos, aquellos que cita y describe García-Calvo (2006), quien expone que aunque todos ofrecen información bastante interesante sobre la moralidad en el deporte, no aportan explicaciones sobre las acciones reales y las orientaciones morales de los sujetos. Criticando además, que en alguna ocasiones las propiedades psicométricas no eran del todo adecuadas. Por este motivo, se desarrollaron instrumentos para medir las capacidades y las orientaciones morales.

Tabla 7.2

Inventarios de deportividad e instrumentos para evaluar contenidos morales

Inventarios e instrumentos	Autor
<i>Sportmanship Attitude Scale</i> (SAS)	*Johnson (1969)
<i>Competitive Attitude Scale</i> (CAS)	*Lakie (1964)
<i>Continuum of Injurious Acts</i> (CIA)	Bredemeier (1985)
<i>Gender Stratification Interview</i> (GSI)	*Solomon (1993)
<i>Distributive Justice Scale</i> (DJS)	*Enright, Franklin, y Manheim (1980)
<i>Multidimensional Sportpersonship Orientations Scale</i> (MSOS)	Vallerand, Brière, Blanchard, y Provencher (1997)

Nota. *Como se citan en García-Calvo (2006).

7.5.1.2 Medida de las capacidades y las orientaciones morales.

Debido a la necesidad de contar con instrumentos que permitiesen conocer estructuras morales más complejas que los simples valores, creencias o actitudes, así como para realizar estudios longitudinales, se crean en la década de 1980 varios instrumentos que, con base en las principales teorías de la moral, pretendían solucionar estas cuestiones.

Tomando como referencia la Teoría de Piaget (1932/1971), Bredemeier, Weiss, Shields, y Shewchuck (1986) desarrollaron el *Piagetian Intentionality Task*, cuyo objetivo era el de valorar la madurez del razonamiento moral de los niños. La aplicación de este instrumento requería que los participantes explicasen sus pensamientos y opiniones sobre diversos comportamientos inadecuados que podían tener consecuencias desafortunadas o intrascendentes.

De igual modo, la teoría del desarrollo moral de Kohlberg (1976) también ha servido de base para desarrollar instrumentos que han sido ampliamente utilizados en el estudio de la moral. Por ejemplo, el *Moral Judgment Interview* (MJI) es una herramienta desarrollada por el propio Kohlberg y sus colaboradores (Colby y Kohlberg, 1987a, 1987b, como se cita en Dawson, 2002). La lógica de Kohlberg planteaba que los métodos indirectos no eran necesarios para convencer a una persona de que revele su opinión ética, más bien, proponía que había que proponer dilemas morales que despertasen el interés y así, preguntar directamente cuál sería la mejor solución para el dilema y por qué. De este modo, la entrevista sobre el juicio moral de Kohlberg se componía de tres dilemas hipotéticos y muchas cuestiones sobre los mismos. Cada uno de los dilemas implicaba a un personaje que debía elegir entre dos alternativas morales. Entonces, se preguntaba al sujeto cómo debería actuar el personaje y por qué.

Aunque el MJI fue creado para que pudiera ser utilizado en cualquier ámbito de la vida, Bredemeier y Shields (1998) expusieron que no era del todo fiable para investigar en el ámbito deportivo, y que por lo tanto era necesario contar con herramientas específicamente diseñadas y adaptadas a este contexto.

El *Defining Issues Test* (DIT) de Rest (1979) es otro instrumento desarrollado a partir de la teoría de Kohlberg, y probablemente haya sido el más utilizado para medir el desarrollo moral. Aunque fue diseñado sobre la misma teoría que el MIJ, no es una herramienta equivalente, y de hecho no mide los mismos constructos. Ambos instrumentos son estandarizados, no obstante, mientras que la entrevista de Kohlberg es larga, precisa de mucho tiempo y requiere que el individuo produzca una respuesta que en ocasiones es difícil de calificar, el DIT es un test basado en la comprensión y en la preferencia de juicios morales prototípicos de cada estadio. Así, los individuos no tienen que expresar o redactar una justificación sino sólo comprender y seleccionar las decisiones de una lista. Es decir, el DIT se basa en el reconocimiento haciendo que su aplicación sea más sencilla y más susceptible de objetivación, facilitando así, su administración colectiva.

El DIT consta de seis dilemas morales, cada uno incluye 12 ítems de los cuales los participantes deben escoger cuatro y ordenarlos jerárquicamente según sus pensamientos. En total, se compone de 72 ítems que representan los diferentes estadios del desarrollo moral. Las críticas que ha recibido también se han centrado en la falta de especificidad y en su extensión.

Los psicólogos Gibbs, Basinger, y Fuller (1992, como se cita en García-Calvo, 2006) también se basaron en el marco teórico de Kohlberg para diseñar el *Sociomoral Reflection Measure-Short Form* (SEM-SF). A través de 11 preguntas cortas, los sujetos debían expresar un juicio moral y seguidamente justificar su respuesta. García-Calvo,

(2006) dice que los autores eliminaron los dilemas morales para minimizar el efecto de los contenidos morales sobre la capacidad moral, aun así, dice que se ha cuestionado que eso fuera posible.

Por su parte, Proios (2010b) quiso estudiar recientemente la orientación moral de los estudiantes de educación física mediante un instrumento desarrollado y validado por él mismo. El *Moral Orientation Students in Physical Education Questionnaire* (MOSPEQ) integra dos orientaciones éticas (i.e., una orientación deontológica y otra teleológica). Cada una está compuesta por siete ítems que están relacionados con las orientaciones morales en la toma de decisiones en el contexto de la educación física. No obstante, este instrumento puede ser adaptado al contexto del deporte competitivo (e.g., Yannakos, Proios, y Papastergiou, 2014).

La mayoría de los trabajos que han estudiado la moralidad han utilizado instrumentos de lápiz y papel, siendo más bien pocos los trabajos que se han aventurado a valorar el comportamiento moral durante la propia práctica. García-Calvo (2006) cree que esto puede ser debido a que es muy complicado crear una herramienta que mida el comportamiento moral de manera válida y fiable porque es necesario delimitar de manera muy clara los eventos a observar. Además, dice que es preciso tener en cuenta lo que el sujeto quiere realizar y porqué lo realiza, pues de lo contrario, no podemos estar seguros de que la observación sea válida. Por otro lado, también señala algunas consideraciones éticas que pueden entrar en conflicto entre la investigación y la propia moral. Por ejemplo, no sería ético observar como los jóvenes deportistas manifiestan comportamientos antisociales sin intervenir sobre ellos. A continuación se exponen algunos intentos de crear instrumentos observacionales.

7.5.1.3 Valoración del comportamiento moral.

Para este apartado es necesario volver a hablar del trabajo sobre el desarrollo moral de niño de Piaget (1932/1971). El destacado científico suizo utilizó en su investigación una herramienta que se basaba en la observación del comportamiento de los niños y en una entrevista posterior con la que trataba de descubrir cómo los sujetos interpretaban las acciones que habían cometido. Esta metodología fue validada mediante una técnica de triangulación, resultando finalmente en un instrumento de observación-entrevista que ha sido utilizado posteriormente en el ámbito deportivo (Jantz, 1975, como se cita en García-Calvo, 2006).

Horrocks (1979) también realizó una aportación al estudio del comportamiento moral con su *Prosocial Play Behavior Inventory* (HPPBI). Este instrumento se compone de diez comportamientos que deben ser valorados con una escala de cuatro puntos por un observador (e.g., ayudar, desobedecer las reglas, discutir, compartir...). No obstante, García-Calvo (2006) dice que algunos autores han reflejado que este inventario debería considerarse una herramienta para medir el comportamiento prosocial en lugar del moral, y que a diferencia del instrumento de Piaget, no permite que los participantes justifiquen sus actos, por lo que no parece que proporcione información tan esclarecedora como pretendía.

Cruz, Capdevila, Boixadós, Pintanel, Alonso, Mimbbrero, y Torregrosa, (1996) confirmaron la validez y la fiabilidad de la *Escala de Actitudes de Fairplay* (EAF) que ya había sido utilizada en estudios previos (e.g., Boixadós y Cruz, 1995), y a su vez, elaboraron el *Instrumento de Observación de Fairplay en fútbol* (IOFF). La plantilla que diseñaron permite que un observador formado registre hasta 18 comportamientos o incidentes que pueden acontecer durante un partido de fútbol. Estas acciones fueron clasificadas en tres categorías: cuatro relativas a faltas de contacto (e.g., patada,

obstruir), ocho de conductas antideportivas (e.g., protestar, engañar) y seis referentes a conductas deportivas (e.g., aceptar disculpas, devolver la pelota). El IOFF puede emplearse para analizar grabaciones de vídeo, y de la misma manera, puede ser una herramienta que evalúe el impacto de programas de intervención para educar en valores (e.g., Gutiérrez, 2008).

7.5.1.4 Instrumentos híbridos.

Finalmente, los instrumentos híbridos surgen con el propósito de intentar superar los problemas que se encontraron los anteriores. Uno de los primeros intentos fue el *Measure of Moral Judgment, Reason and Intention* de Gibbons, Ebbeck, y Weiss (1995) con el que quisieron analizar los efectos de un programa para mejorar el *fair play* de los participantes. Este instrumento registra medidas del juicio, razones e intenciones morales, así como del comportamiento prosocial. Por un lado, para valorar el comportamiento realizaron una adaptación del HPPBI de Horrocks (1979), y por el otro, los autores se basaron en el DIT de Rest (1979) y en su modelo tetracompartimental de la acción moral (Rest, 1984) para establecer varias preguntas y respuestas que permitieran medir el juicio moral (i.e., la decisión individual sobre si un acto es éticamente correcto o incorrecto), la razón moral (i.e., la identificación del motivo más importante que conduce a tomar una decisión) y la intención moral (i.e., la inclinación a actuar de una determinada manera en un contexto particular).

Este instrumento, que demostró tener una adecuada consistencia interna ($\alpha > .80$) ha sido utilizado en diversas investigaciones que confirmaron su fiabilidad (e.g., Dunn y Dunn, 1999). Sin embargo, García-Calvo (2006) dice que también ha sido objeto de algunas críticas en lo referente a su validez. Posteriormente fue modificado por Roberts y Kavussanu (2001) y Kavussanu y Ntoumanis (2003) para evaluar el

juicio, la intención y el comportamiento moral en jugadores de distintos deportes colectivos a través de dilemas morales que representaban diversos comportamientos antideportivos que pueden ocurrir durante un partido (e.g., engañar al árbitro, quebrantar una norma, asumir el riesgo de lesionar a un adversario y dañar intencionadamente a un oponente). Seis años después Kavussanu y Boardley (2009) desarrollaron el *Prosocial and Antisocial Behavior in Sport Scale* (PABSS) con el que pretenden evaluar los comportamientos prosociales y antisociales que realizan los deportistas contra los adversarios y contra los propios compañeros de equipo. Este instrumento fue utilizado en una investigación posterior que fue comentada más arriba (i.e., Boardley y Kavussanu, 2010).

El *Judgments About Moral Behavior in Sport Questionnaire* (JAMBYSQ) es otro instrumento que merece la pena comentar. Diseñado por Stephens, Bredemeier, y Shields (1997) pretendía evaluar el pensamiento y la acción moral en el contexto deportivo midiendo varias dimensiones del funcionamiento moral en relación al *fair play*. Concretamente, para su validación se tomaron medidas de las tendencias de determinados comportamientos, de la legitimidad de los juicios y motivos morales, así como de la percepción de las normas del equipo para jugar antideportivamente (e.g., agresiones, trampas y engañar a los árbitros) en jóvenes jugadoras de fútbol.

Sobre la base del trabajo de Bredemeier y sus colaboradores, García-Calvo (2006) utilizó las estructuras del CIA y del JAMBYSQ para desarrollar y validar el *Cuestionario sobre Intenciones y Comportamientos Antisociales en el Fútbol* (CICAF) que evaluaba la opinión, la intención, y la realización de diferentes actos antisociales que pueden darse en el fútbol.

Partiendo de las teorías del desarrollo cognitivo y de los constructos del contenido moral, Proios (2010a) diseñó y validó el *Moral Content Judgment in Sport*

Questionnaire (MCJSQ) para evaluar los juicios morales que se producen en el deporte. El MCJSQ consta de 25 ítems que conforman cinco constructos que están relacionados con diferentes orientaciones del juicio moral.

El grupo de Estudios de Psicología del Deporte (GEPE) de la Universidad Autónoma de Barcelona ha sido un importante impulsor en el desarrollo y adaptación de diferentes herramientas en lengua española para valorar las actitudes, los valores y las cuestiones morales en el deporte. Por ejemplo, la *Escala de Actitudes de Fairplay* (EAF) adaptada y validada en varias fases (Boixadós y Cruz, 1995; Cruz et al., 1996) proporciona datos empíricos sobre las actitudes de *fair play* en el fútbol. La EAF es un cuestionario de 23 ítems divididos en tres subescalas (i.e., doce de juego duro, seis de victoria y cinco de divertimento) que ha sido ampliamente utilizado para investigar las actitudes de *fair play* en el fútbol (e.g., Boixadós, Cruz, Torregrosa, y Valiente, 2004), en otros deportes, como por ejemplo el baloncesto (e.g., Cecchini, González, Montero, 2007), y en otros contextos, como en la educación física escolar (e.g., Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b).

Una revisión posterior del EAF derivó en el Cuestionario de *Actitudes de Fairplay en Fútbol* (CAFF) validado por Cruz, Barangé, Boixadós, Mimbrero, Niñerola, Torregrosa, y Valiente (1999) y que también mide tres actitudes (i.e., diversión y juego limpio; juego sucio, trampa y picaresca; y victoria). Y al mismo tiempo, Cruz, Boixadós, Capdevila, Mimbrero, Torregrosa, y Valiente (1999) utilizaron la base del *Sports Value Questionnaire* (SVQ) de Lee (1996, como se cita en Cruz, Boixadós et al., 1999) para crear el *Cuestionario de Valores de Fair Play* (SVQ-E) que registra 19 valores relevantes en el deporte (e.g., diversión, el logro personal y la autorrealización, la imagen pública, la imitación de ídolos o el ganar).

Si bien es cierto que las actitudes frente al juego sucio y a la conducta antideportiva han sido explícitamente incluidas en algunos cuestionarios, pocos instrumentos han afrontado directamente el estudio de las actitudes hacia el engaño en el deporte. Esta cuestión aborda la problemática del “engaño” como parte de la estrategia del juego. Por ejemplo, parece poco recriminable que un delantero haga una finta para driblar a un adversario o para confundir al portero en el lanzamiento de un penalti; pero, y en el caso de que pierda tiempo al caminar despacio cuando es sustituido ¿se trata de una trampa? ¿O tan solo está utilizando las reglas para obtener una ventaja?

Uno de los primeros intentos de analizar estas cuestiones corresponde al JAMBYSQ. Sin embargo, Ponseti, Palou, Borràs, Vidal, Catallops, Ortega et al. (2012) dicen que a pesar de la valiosa información que proporciona, no aporta datos sobre la disposición individual explícita a aceptar conductas de engaño en el deporte. Así, el segundo intento relevante por abordar esta cuestión corresponde con la escala *Attitudes to Moral decision-making in Youth Sport Questionnaire* (AMDYSQ-1) que fue desarrollada por Lee, Whitehead, y Ntoumanis (2007, como se cita en Ponseti et al., 2012). En esta ocasión, Ponseti et al., (2012) consideran que el AMDYSQ-1 estudia directamente la actitud frente al engaño y a las trampas, por lo que se basaron en él para desarrollar y validar el *Cuestionario de Disposición al Engaño Deportivo* (Ponseti et al., 2012) que está compuesto por dos subescalas (i.e., aceptación del engaño y aceptación del uso de la astucia) con tres ítems cada una. Con él, pretenden facilitar la evaluación de actitudes hacia la toma de decisiones morales relacionadas con la disposición a engañar durante la práctica deportiva.

7.5.2 Medida del funcionamiento moral en espectadores de fútbol.

Los instrumentos que acabamos de exponer han servido para profundizar en el entendimiento de las cuestiones morales en el deporte. No obstante, solo se han circunscrito a los procesos que operan entre los practicantes. De tal modo que el estudio de la moral en los espectadores de deportes está aún por explorar, y de hecho, no existe hasta la fecha un instrumento que permita medir el funcionamiento moral de las personas que visualizan espectáculos deportivos. Por este motivo, y con el objetivo de disponer de una escala que nos permita aproximarnos a nuestro problema de estudio vamos a repasar fugazmente las herramientas más relevantes que han permitido evaluar este constructo entre los deportistas, para poder así, fundamentar su posible adaptación a la investigación de los espectadores de deportes (concretamente de fútbol).

Las investigaciones que vinculan los medios de comunicación y el razonamiento moral se han visto limitadas por la necesidad de una medida objetiva del contenido de la historia moral que los espectadores pueden percibir en los programas que ven (Glover, Garmon, y Hull, 2011). Una serie de trabajos han analizado los Mensajes Morales en los Medios (MMM), resultando en la identificación de diez conductas morales que se consideran evidentes en la programación audiovisual (e.g., Glover, 2005; Glover y Garmon, 2007). Estos incluyen seis mensajes positivos: toma de perspectiva, disculpa, perdón, cuidado/afecto, amabilidad e ira sana, así como cuatro mensajes negativos: ira, engaño/egocentrismo, insultos/prejuicios y amenazas (Glover et al., 2011). Todas estas dimensiones aparecen en el fútbol como espectáculo. Algunas variables cognitivas podrían ser especialmente importantes como mecanismos mediadores entre la exposición a la violencia y la conducta agresiva. Por ejemplo, estudios previos han encontrado que la creencia de que la agresión es aceptable predice la conducta agresiva (Calvete, 2008; Huesmann y Guerra, 1997; Orue y Calvete, 2012).

Las agresiones en el deporte se han vinculado con el razonamiento moral de los individuos (Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986), acentuándose así, el interés del estudio del funcionamiento moral en contextos deportivos. Diversas investigaciones han explorado esta cuestión mediante el modelo de Rest (1984), quien propuso que para entender el comportamiento moral era necesario examinar los procesos inherentes que producen una conducta. Según Rest, cada acción moral implica cuatro procesos que interaccionan entre sí (i.e., interpretación, juicio, intención y conducta). Un importante número de estudios han usado el modelo de Rest en el deporte (Cecchini, González, y Montero, 2008; Gibbons, Ebbeck, y Weiss, 1995; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Stuart y Ebbeck, 1995) y en otros dominios de la vida (e.g., Rest, 1994).

Partiendo de este modelo, podríamos identificar el *Measure of Moral Judgment, Reason and Intention* (Gibbons, Ebbeck, y Weiss, 1995) como el instrumento más remoto que ha tratado de medir el funcionamiento moral. Estos autores adaptaron el HPPBI (Horrocks, 1979) para medir el comportamiento prosocial, y asimismo, se basaron en el DIT (Rest, 1979) y en el modelo de Rest (1984) para concretar varias cuestiones que permitieran evaluar el juicio, la razón y la intención moral. Posteriormente, este instrumento creado por Gibbons y sus colaboradores fue modificado por Kavussanu y Roberts (2001) para evaluar el juicio, la intención y el comportamiento moral (los cuales confluyeron en el término funcionamiento moral) en jugadores de baloncesto. Esta adaptación propició que dos años después Kavussanu y Ntoumanis (2003) desarrollasen y validasen el cuestionario de medida del funcionamiento moral en el deporte. Esta herramienta está compuesta por varios dilemas que fueron seleccionados a partir de investigaciones previas (i.e., Kavussanu y Roberts, 2001; Stephens, 1993, como se cita en Kavussanu y Ntoumanis, 2003; Stuart y

Ebbeck, 1995). Finalmente, Cecchini, González, y Montero (2008) validaron este instrumento en idioma español.

Los dilemas morales de esta última herramienta describen algunos comportamientos antideportivos que pueden acontecer durante el transcurso de una competición deportiva. Con ellos, se pregunta a cada individuo si considera que el comportamiento descrito es apropiado (juicio), si se plantearía realizarlo en una situación parecida (intención), y si ya lo ha realizado en alguna ocasión similar (comportamiento). Como hemos indicado más arriba, su utilización ha permitido conocer el funcionamiento moral de los atletas de distintos deportes de contacto medio y alto (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

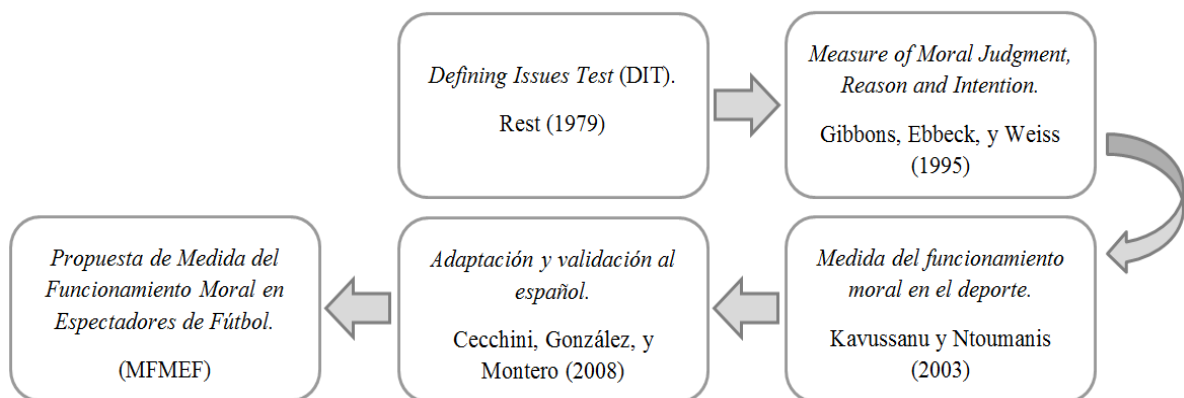


Figura 7.5. Instrumentos predecesores a nuestra propuesta de Medida del Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol.

Con base en estos antecedentes, creemos que los mismos procesos pueden ser medidos en los espectadores de deportes (véase Figura 7.5). Con esta intención planteamos un instrumento adaptado a los comportamientos antideportivos que probablemente ocurran entre los espectadores que apoyan, consienten o animan conductas que implican: engañar al árbitro, quebrantar una norma y dañar intencionadamente a un oponente. Por consiguiente, proponemos medir el funcionamiento moral de los espectadores de fútbol a través de la valoración del juicio, la intención y el comportamiento moral en cada uno de los dilemas.

7.6 Programas de Intervención Moral.

Tras haber comprobado que la práctica deportiva ha estado asociada con diversos aspectos negativos, no es de extrañar que algunos autores hayan expuesto que el deporte es contraproducente para la moral y el beneficio social. Por ejemplo, Ogilvie y Tutko (1971, como se cita en Sage, 2006) dijeron expresamente que si una persona quería desarrollar el carácter, debería realizar cualquier otra cosa diferente. Por contra, otros expertos en el campo, como Ewing, Seefeldt, y Brown, (1996 como se cita en Weinberg y Gould, 2014) defienden que el deporte produce un bien social porque a través de él se aprende a superar obstáculos, a cooperar con los compañeros, a desarrollar el control de los actos y a perseverar frente a la derrota. Sin embargo, lo cierto es que las últimas investigaciones parecen indicar que el deporte *per se* es un elemento neutral que no incide sobre estos aspectos, por ello, diversos científicos han apostado por sus capacidades latentes para desarrollar la moral de los practicantes.

Las primeras investigaciones (e.g., Bredemeier, 1994; Bredemeier, Weiss, Shields, y Shewchuk, 1986; Romance, Weiss, Shields, Shewchuck, y Koven, 1986) y las más actuales (e.g., Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b; Cusimano, Nastis, y Zuccaro, 2013) apuntan que al actuar específicamente sobre el desarrollo del razonamiento moral durante la práctica atlética se pueden modificar las actitudes y las conductas deportivas. Por consiguiente, la práctica competitiva encauzada mediante comportamientos éticos (e.g., respetar las reglas del juego, a los contrincantes y al árbitro, evitar aprovecharse deslealmente del rival, comportarse correctamente ante la victoria o la derrota) ayudaría a desarrollar la deportividad y la moral. En este sentido, el conocimiento proporcionado por la investigación de la moral en el deporte ha respaldado diversos intentos para tratar de erradicar, o al menos reducir, el comportamiento antisocial en personas deportistas y no deportistas.

Numerosos trabajos se han basado en el paradigma del desarrollo estructural y en el aprendizaje social para analizar los procesos éticos y morales que surgen en el deporte. Uno de los primeros ejemplos fue un experimento de campo diseñado por Bredemeier, Weiss, Shields, y Shewchuck (1986). Estos investigadores analizaron la influencia de estos dos modelos sobre el razonamiento moral de 48 niños (de entre cinco y siete años) que participaron en un campamento deportivo de verano. Mediante una asignación aleatoria se crearon tres grupos. En uno se impartió una instrucción deportiva convencional (grupo control), y en los otros dos se enfatizaron diversos aspectos morales relacionados con la justicia, el altruismo, la honestidad y la agresión (en uno se utilizaron las teorías de desarrollo estructural y en el otro las del aprendizaje social). Tras las seis semanas que duró la investigación se encontraron mejoras significativas en el razonamiento moral de los niños pertenecientes a los dos grupos experimentales. No obstante, también señalan que el análisis multivariante de la covarianza (MANCOVA) no reveló diferencias estadísticamente significativas entre los dos grupos experimentales y el control.²²⁴

Diversos estudios han seguido esta línea de actuación desde la última década del siglo XX hasta nuestros días. Así, el conocimiento teórico y empírico adquirido ha permitido que se implementasen y evaluaran diversos programas de intervención para el desarrollo socio-personal y moral a través de la actividad física y del deporte. Algunos de los programas más relevantes se han centrado en a) el desarrollo de habilidades para la vida, b) la utilización del deporte para la paz, c) la educación socio-moral, d) el desarrollo de la personalidad personal y social, e) el juego limpio, f) los valores, las actitudes y los comportamientos ético-deportivos.

²²⁴ Estos autores reportan que las diferencias encontradas fueron cercanas a la significación estadística.

7.6.1 El desarrollo de habilidades para la vida.

El *Life Skills Development Model* (Danish, 1997; Danish y Nellen, 1997) se basa en la utilización de la actividad física y del deporte para desarrollar las competencias personales y sociales de los niños y de los jóvenes. Parte de la premisa de que hay unas competencias esenciales (i.e., habilidades para la vida) que deben ser aprendidas (e.g., auto-concepto, autocontrol, toma de decisiones, etc.), y que la práctica deportiva es un medio ideal para su enseñanza. Danish, Petitpas, y Hale (1990) dicen que estas habilidades psicosociales aprendidas durante la práctica deportiva pueden transferirse a otros dominios, siempre y cuando las experiencias sean diseñadas e implementadas con ese propósito. Para obtener una mayor efectividad, dichas experiencias deben concordar con las necesidades de los jóvenes en función del periodo evolutivo en el que se encuentren. Papacharisis, Goudas, Danish, y Theodorakis (2005) señalan que los jóvenes que se benefician de este programa tienen más oportunidades de ser mejores estudiantes, mejores atletas, y de pertenecer a una comunidad más concienciada y productiva.

7.6.2 Utilización del deporte para la paz.

Se trata de un proyecto educativo que surgió con la intención de detectar y contener los comportamientos disruptivos que sucedían en algunos institutos. El propósito de Catherine Ennis era mejorar la responsabilidad personal y social, el comportamiento violento, el sentido de la comunidad y las habilidades de mediación en conflictos en los estudiantes diana. Su efectividad para modificar la conducta moral y social en estudiantes de algunos barrios urbanos norteamericanos fue reflejada en varios estudios (e.g., Ennis, 1999; Ennis, Solomon, Satina, Loftus, Mensch, y McCauley, 1999).

7.6.3 Educación socio-moral a través del deporte.

Este ámbito pretende mejorar la responsabilidad social y personal mediante las habilidades de comunicación y de cooperación. Por ejemplo, Solomon (1997) diseñó un programa basado en la enseñanza explícita de los valores y de las habilidades sociales en las clases de educación física con el que consiguió mejorar significativamente el razonamiento moral y el comportamiento de los alumnos disruptivos. Por su parte, Miller, Bredemeier, y Shields (1997) implementaron un programa de educación socio-moral durante varios años a jóvenes escolares de primaria en el norte de California. Cuando analizaron los datos obtenidos observaron diferencias en el nivel de empatía, en la madurez del razonamiento moral, en la orientación de meta a la tarea y en los comportamientos prosociales.

7.6.4 El modelo de responsabilidad personal y social.

El conocido mundialmente como *Self and Social Responsibility Model* (Hellison, 1988, 1995), nació como una aproximación holística que buscaba integrar el desarrollo de habilidades motoras con la educación en valores para tratar de maximizar el desarrollo de las habilidades sociales y personales de los jóvenes propensos a delinquir. Este modelo está estructurado en torno a cinco niveles escalonados (e.g., respeto de los derechos y sentimientos de los demás, la autonomía o la ayuda a los demás) por los que se progresa gracias a estrategias de intervención, como pueden ser las conversaciones, las reuniones grupales o las reflexiones sobre las metas conseguidas. De esta manera pretende ser una ayuda para los jóvenes con problemas de integración y una herramienta para los profesores que tratan con estas poblaciones. Cecchini, Montero, y Peña (2003) evaluaron experimentalmente la eficacia de este modelo con una muestra de 142 estudiantes de primero de la ESO. Los investigadores registraron

mejoras significativas en diversos aspectos relacionados con el comportamiento de *fair play* y el auto-control después de completar un total de diez sesiones. Otro estudio experimental realizado cinco años después evidenció que la transferencia de dichos aprendizajes hacia otras situaciones ajenas al deporte puede ser trabajado de manera específica. (Cecchini, Montero, Alonso, Izquierdo, y Contreras, 2007). En consecuencia, se ha sugerido que a través de las situaciones de conflicto que proporciona el deporte se puede estimular el desarrollo moral de los implicados.

7.6.5 Juego limpio para niños.

El incremento de la violencia y el deterioro de la ética en los eventos deportivos canadienses motivó que en 1986 se crease la Comisión para el juego Limpio, cuya actividad principal era promocionar los valores en el deporte a través de diversas campañas. Una notable contribución fue la elaboración de un manual denominado *Fair Play for Kids* (1990) que recogía diversas estrategias interdisciplinares para tratar de mejorar actitudes y comportamientos deportivos. Gibbons, Ebbeck, y Weiss (1995) analizaron por primera vez los efectos del programa en una muestra de 452 escolares de primaria. Tras los siete meses que duró su estudio observaron que los participantes de los dos grupos experimentales reflejaron puntuaciones significativamente más altas en el juicio, razonamiento, intención moral y comportamiento prosocial que aquellos que habían sido asignados aleatoriamente al grupo control. Dos años más tarde, Gibbons y Ebbeck (1997) quisieron comprobar si los cambios podrían suceder más rápido, y en tal caso, determinar que variables eran susceptibles de cambio. Para ello, diseñaron un estudio longitudinal durante un curso escolar donde tomaron tres mediciones (i.e., pre-intervención, a los cuatro meses, y post-intervención) a tres grupos (i.e., grupo control, grupo de desarrollo estructural y grupo del aprendizaje social). El análisis de los datos

desveló que una vez iniciada la intervención, los dos grupos experimentales habían evidenciado incrementos en el desarrollo moral. Y cuando los investigadores compararon ambas condiciones, descubrieron que el grupo del desarrollo estructural había obtenido mayores niveles en el razonamiento moral en las dos medidas posteriores al pretest. Por lo tanto, concluyeron que la intervención había favorecido el desarrollo moral, y que su mejora había sido superior en el grupo del desarrollo estructural.

Sin embargo, no todas las intervenciones han proporcionado mejoras en el *fair play* de los deportistas. Por ejemplo, Gutiérrez (2008) llevó a cabo una intervención durante cinco meses para educar en valores a través del fútbol a jóvenes jugadores de entre 9 y 19 años (grupo control [$n = 160$]; grupo experimental [$n = 153$]). El programa de intervención se basó en el modelo de Wandzilak para el desarrollo de valores en la educación física y en el deporte (Wandzilak, 1985, como se citan en Gutiérrez, 2008), en el Modelo Ecológico de Gutiérrez (Gutiérrez, 1995, como se cita en Gutiérrez, 2008) y en el Modelo de la Comunidad Justa de Kohlberg (Hersh, Reimer, y Paolitto, 1998, como se cita en Gutiérrez, 2008). Mediante una metodología observacional, el investigador comparó las conductas de *fair play* previas y posteriores a la intervención, y los resultados no ofrecieron ningún efecto significativo dentro del grupo experimental (i.e., no encontró diferencias en la frecuencia de cometer faltas de contacto, en la evolución de las conductas antideportivas y en las prodeportivas). Sin embargo, observó que los benjamines tendían a reducir la frecuencia de cometer faltas de contacto, siendo el efecto opuesto en las categorías más elevadas (i.e., alevín y cadete). En cuanto a la evolución de las conductas antideportivas, observó que la tendencia disminuía en todas las categorías (i.e., infantil benjamín, cadete y alevín), y de igual manera, las conductas prodeportivas tendían a mostrar mejoras.

7.6.6 Valores, actitudes y comportamientos ético-deportivos.

Para finalizar esta clasificación, deben mencionarse otras iniciativas más novedosas que se han basado en *los valores, las actitudes y los comportamientos ético-deportivos*, como por ejemplo, el Programa Delfos (Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2005). Este proyecto surgió a raíz de un trabajo de investigación subvencionado por el Ministerio de Educación Cultura y Deporte (Consejo Superior de Deportes) cuyo propósito era diseñar y validar un programa de intervención para erradicar los comportamientos violentos de los jóvenes pertenecientes a los llamados grupos ultras en los campos de fútbol (Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2005). Los autores utilizaron una serie de principios y de estrategias metodológicas para diseñar y organizar varias sesiones orientadas a mejorar el *fair play*, a incrementar los niveles de autocontrol, y en última instancia, a disminuir los comportamientos violentos de estos jóvenes. Como consecuencia del éxito de la intervención, la Asociación Amigos del Deporte subvencionó el desarrollo del Programa Delfos, cuyos principios teóricos derivan tanto del paradigma del aprendizaje social como del desarrollo estructural, así como de la experiencia y de los hallazgos del equipo de investigación implicado en el proyecto. Diferentes estudios han documentado su efectividad para mejorar el *fair play* y el autocontrol en el deporte (Cecchini, Cecchini, Fernández-Losa, González, 2011; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2008a, 2008b). Sin embargo, el aspecto más interesante de esta metodología de intervención está relacionado con los procesos de transferencia. Cecchini, González, Fernández, y Arruza (2008a) dicen que la transferencia es uno de los principios educativos más importantes del programa porque pretende desarrollar valores personales y no únicamente deportivos. En consecuencia, dicho modelo propone que mediante un proceso de toma de conciencia personal los individuos asumen la

responsabilidad de trasladar un comportamiento determinado a otros contextos de la vida, y para ello, buscan que se relacionen los valores morales trabajados durante la actividad deportiva con los valores característicos de otras situaciones cotidianas. Por ejemplo, respetar las reglas del juego sin necesidad de ser sancionado por el árbitro (*fair play*), que en la vida cotidiana sería portarse bien en ausencia de castigos (auto-control criterial). En este sentido, el Programa Delfos ha demostrado ser efectivo tanto en el deporte como en otros contextos de la vida (e.g., Cecchini, González, Alonso, Barreal, Fernández, García et al., 2009; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2008a).

Para concluir, dentro de este ámbito también podría encuadrarse una novedosa e interesante iniciativa que actualmente se está gestando en el mundo del fútbol profesional. Se trata de la *tarjeta verde* para premiar el *fair play* (Marca, 2015, 4 de septiembre). Con esta innovadora propuesta se pretenden impulsar las conductas de juego limpio en los terrenos de juego mediante la aplicación de refuerzos positivos (i.e., premiar las acciones deportivas). De este modo, ya no solo se utilizaría el refuerzo negativo para combatir el comportamiento antirreglamentario en el fútbol (i.e., el castigo mediante tarjetas amarillas y rojas). De momento, solo hay constancia de que se vaya a aplicar en la segunda división de la liga italiana 2015-2016, y aunque no se trata exactamente de un programa de intervención, creemos que podría ser una buena oportunidad para evaluar las consecuencias de su implantación.

7.7.7 ¿Programas de intervención moral en los espectadores de deportes?

La exitosa implementación del Programa Delfos (Cecchini, Fernández, González, y Arruza, 2008b; Cecchini, González, Fernández, y Arruza, 2005) permite vislumbrar una posibilidad real para intervenir sobre las conductas antisociales de algunos espectadores de deportes. Como hemos dicho más arriba, la clave de esta

esperanzadora idea se encuentra en el proceso de transferencia. Es decir, para que los efectos producidos con estos programas puedan ser transferidos a otros dominios de la vida, las estrategias a desarrollar deben ser diseñadas e implementadas específicamente con ese propósito (Danish, Petitpas, y Hale, 1990). Uno de los intentos más remotos por estudiar este proceso ocurrió en 1986, cuando Romance, Weiss, Shields, Shewchuck, y Koven comprobaron que un programa de educación física específicamente desarrollado para desarrollar la moral en estudiantes de primaria producía mejoras en el desarrollo moral en el deporte, en la vida y en el razonamiento moral global. No obstante, debe aclararse que dichos resultados fueron obtenidos mediante una prueba *t* para grupos independientes (i.e., grupo control y experimental), y que cuando los investigadores analizaron las diferencias entre el pretest y el postest del grupo experimental (i.e., mediante una prueba *t* de medidas repetidas) tan solo observaron mejoras significativas en el desarrollo moral en el deporte y el razonamiento moral global. En cualquier caso, ya en ese momento los autores sugirieron que la utilización adecuada del deporte podría generar mejoras en los niveles del desarrollo moral, y ciertamente así lo han demostrado investigaciones más recientes. Diversos estudios dirigidos por el investigador José Antonio Cecchini han evidenciado que mediante este tipo de programas, los cambios positivos que se producen en los comportamientos y actitudes de los participantes pueden ser transferidos a otros ámbitos de la vida (e.g., Cecchini, Fernández, González, y Arruza 2008a; Cecchini, González, Alonso, Barreal, Fernández, García et al., 2009; Cecchini, Montero, Alonso, Izquierdo, y Contreras, 2007).

En términos generales, las investigaciones que han evaluado este tipo de programas han mostrado en la mayoría de los casos que los sujetos asignados al grupo control no experimentan cambios en los aspectos morales y los participantes de las condiciones experimentales tienden a presentar mejoras significativas en los procesos

morales. La idea que subyace en estas conclusiones es que la práctica deportiva o el deporte *per se* no son los causantes de la mejora o de la reducción de moralidad, sino que es el contexto en el que se desarrolla lo que verdaderamente explica los efectos de la implicación moral de los atletas. De tal manera que, podríamos preguntarnos si es posible que ocurra un proceso similar entre los espectadores de deportes.

Las investigaciones que han analizado algunos de los factores que pueden influir en el comportamiento de los espectadores de fútbol parecen sugerir que, efectivamente, no es la visualización de la competición la que altera a los aficionados, sino la atmósfera que perciben. Por ejemplo, Semyonov y Farbstein (1989) analizaron diversos aspectos sobre el entorno de 297 equipos de fútbol en Israel. Entre sus conclusiones expusieron que los equipos caracterizados por tener jugadores violentos eran más propensos a tener espectadores violentos. Así, concluyeron que había una relación causal asimétrica entre la violencia de los jugadores y de los espectadores, donde las acciones de los jugadores afectaban a los espectadores pero no viceversa. En este caso, los autores sugirieron que el ambiente creado por los jugadores propició el comportamiento violento de los aficionados. Veintisiete años después, y habiendo observado que los medios de comunicación están más presentes en las vidas de las personas, no podemos dejar de preguntarnos cuál es el rol que desempeñan en este proceso. Ya se ha demostrado en varias ocasiones que los comentaristas deportivos (e.g., Comisky, Bryant, y Zillmann, 1977; Sullivan, 1991) y el ambiente que se crea previamente a la celebración de una competición (e.g., Berkowitz y Alioto, 1973; Bryant, Brown, Comisky, y Zillmann, 1982; Raney y Kinnally, 2009) pueden influir sobre las percepciones de los espectadores de deportes. Por estos motivos, podría sugerirse que los medios de comunicación contribuyen a crear el contexto en el que actualmente se produce el deporte espectáculo. Resultados que apoyasen dicha idea fácilmente estimularían

diversas propuestas para desarrollar programas de intervención que se basasen en los que hemos descrito para tratar de incidir positivamente sobre los procesos morales de los aficionados deportivos.

Para terminar, y de acuerdo con todos los antecedentes señalados a lo largo de esta fundamentación teórica, creemos que la investigación de los procesos morales y de la agresividad en los espectadores que siguen el fútbol a través de los medios de comunicación, así como el papel que estos pueden ejercer sobre la adopción de una meta-percepción de orientación de meta está justificada y es necesaria.

SEGUNDA PARTE
INVESTIGACIÓN EMPÍRICA

Capítulo 8

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

“Si no conozco una cosa, la investigaré”

Louis Pasteur

1. PLANTEAMIENTO, OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

En los capítulos anteriores hemos delimitado el marco teórico del tema que nos hemos propuesto estudiar. Debido a que estamos abriendo una nueva línea de investigación no hemos podido aportar muchos datos sobre el estado real de la cuestión. En su lugar, hemos establecido las bases del estudio según las investigaciones que se han realizado con deportistas, espectadores de diferentes tipos de contenidos y aficionados deportivos. De modo que, en el presente capítulo procederemos a analizar específicamente, y con más detalle todos los aspectos pertinentes con el problema de estudio en diferentes muestras de estudiantes universitarios.

El capítulo 8 está dividido en cinco partes. En la primera se exponen los aspectos generales de la investigación, y en las cuatro secciones subsiguientes se presentan los

diferentes estudios empíricos con los que hemos tratado de dar respuesta al problema de estudio. En cada una de las cuatro investigaciones empíricas que hemos realizado se detallan los objetivos específicos, las hipótesis formuladas y la metodología usada. Finalmente, todas estas investigaciones confluyen en el análisis y en la búsqueda de dar respuesta al objetivo general de esta tesis doctoral.

1.1 Objetivo General

Con base en los antecedentes señalados en la revisión teórica, el objetivo general de la presente tesis doctoral es estudiar las relaciones entre el consumo de programación deportiva especializada en fútbol, las meta-percepciones de orientación de meta, el funcionamiento moral y la agresividad en estudiantes universitarios.

1.2 Objetivos Específicos

Objetivo 1. Evaluar las propiedades psicométricas de una nueva escala en español que mida la meta-percepción de orientación de meta en espectadores de deportes.

Objetivo 2. Evaluar las propiedades psicométricas de una nueva escala en español que mida el funcionamiento moral en espectadores de fútbol.

Objetivo 3. Analizar la repercusión del fútbol en los medios de comunicación social sobre los niveles de funcionamiento moral de los espectadores.

Objetivo 4. Medir la meta-percepción de orientación de meta de los espectadores y analizar su efecto entre el consumo de programación deportiva y el funcionamiento moral. Asimismo, establecer la validez del modelo teórico elaborado en función del género.

Objetivo 5. Examinar las relaciones entre el funcionamiento moral y la agresividad en espectadores de partidos de fútbol y comprobar las diferencias en función del género.

Objetivo 6. Comparar los niveles de agresividad general con los niveles de agresividad manifestados cuando se visualizan partidos de fútbol.

Objetivo 7. Evaluar los efectos a corto plazo de la visualización de agresiones y violencia en el deporte sobre la agresividad.

1.3 Hipótesis de la Investigación

A partir de los antecedentes expuestos en la fundamentación teórica y de los objetivos que nos hemos propuesto alcanzar, se han planteado un total de siete hipótesis que se corresponden con los estudios II, III, y IV. Por su parte, el estudio I se corresponde con un proceso de adaptación y validación de instrumentos, y por lo tanto, no tiene hipótesis a contrastar.

Hipótesis n° 2.1.

Una amplia implicación en el espectáculo del fútbol retransmitido por los medios de comunicación social se corresponde con bajos niveles de funcionamiento moral en los espectadores. Dicha relación está mediatizada por la meta-percepción de orientación de meta al ego de los espectadores.

Hipótesis n° 2.2.

El consumo de programación deportiva sobre fútbol no se relaciona con la meta-percepción de orientación de meta hacia la tarea de los espectadores.

Hipótesis n° 3.1.

Existe una relación en sentido positivo entre la agresividad y el bajo nivel de funcionamiento moral de los espectadores de partidos de fútbol.

Hipótesis n° 3.2.

Un mayor seguimiento de partidos de fútbol se correlaciona positivamente con bajos niveles de funcionamiento moral y con mayores niveles de agresividad.

Hipótesis n° 3.3.

Los hombres manifiestan peores niveles de funcionamiento moral y mayores puntuaciones en la agresividad que las mujeres.

Hipótesis n° 3.4.

La agresividad manifestada durante la visualización de partidos de fútbol es mayor que la agresividad reportada en la vida general.

Hipótesis n° 4.

No hay diferencias en los niveles de agresividad entre los participantes que fueron expuestos a un vídeo de cinco minutos de duración que contenía escenas de agresiones y conductas violentas emitidas en la programación deportiva, y aquellos que no fueron expuestos a dichos estímulos.

1.4 Población, muestreo y muestra.

Las muestras que hemos utilizado en los diferentes estudios empíricos están formadas por estudiantes universitarios de dos países. Por lo tanto, tenemos dos poblaciones de estudio diferentes (i.e., estudiantes universitarios españoles de una Universidad del norte de España y estudiantes universitarios norteamericanos de una Universidad del estado de Nueva York). La relevancia de los estudios que componen esta tesis doctoral radica en que por primera vez se analizan en los espectadores de deportes una serie de variables que han demostrado tener relación con el comportamiento agresivo y antisocial en los deportistas. Por esta razón, hemos seleccionado varias muestras compuestas por sujetos jóvenes de entre 18 y 25 años, con los estudios obligatorios finalizados exitosamente, con un nivel cultural alto y sin ningún vínculo directo con el fútbol.

En este sentido, cabe destacar que García-Ferrando y Llopis (2011) reflejaron que los espectadores más habituales de partidos de fútbol televisado, así como de programas deportivos, son hombres jóvenes con nivel de estudio mínimo de enseñanza primaria. En su informe, indican que el análisis sociodemográfico en función del nivel de estudios no proporcionó diferencias en cuanto al consumo de este tipo de programación, por lo tanto, la muestra que hemos seleccionado podría tener hábitos de consumo de programación deportiva sobre fútbol similares a otras poblaciones que difieran en el nivel de estudios.

Para realizar los estudios I, II y III hemos recogido información mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia de estudiantes de seis titulaciones de la Universidad de Oviedo durante el segundo cuatrimestre de los cursos 2012-2013 y 2013-2014. Las características de las muestras de cada estudio se detallan en la sección “participantes”.

Finalmente, para llevar a cabo el estudio IV, se reclutaron estudiantes de una universidad del estado de Nueva York mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia de dos titulaciones universitarias durante el primer semestre del curso académico 2013-2014. En total, se recogieron datos de 194 individuos, sin embargo, se eliminó de manera aleatoria la información de 18 sujetos, por lo que la muestra que analizamos en el estudio fue de 176 estudiantes, 114 varones y 62 mujeres con edades que oscilaban entre 18 y 51 años ($M = 20.98$, $DT = 3.59$).

1.5 Desarrollo de la investigación

La presente investigación se ha llevado a cabo en seis fases (véase Tabla 8.1.1):

PRIMERA FASE (2012-2015): En un primer momento, y una vez decidido el problema a investigar, se procedió al vaciado y a la catalogación de las investigaciones más relevantes y actuales que sobre este tema se han publicado en las principales revistas de investigación.

SEGUNDA FASE (2012-2013): En esta etapa se hizo el diseño de investigación. Así, se seleccionaron y se aplicaron los instrumentos de medida en dos muestras de estudiantes universitarios. Con los datos obtenidos se validaron dos instrumentos que permitían medir las meta-percepciones de orientación de meta y el funcionamiento moral de los espectadores de fútbol.

TERCERA FASE (2013-2014): Una vez que los instrumentos de medida fueron adaptados y validados se procedió a su aplicación con estudiantes de la Universidad de Oviedo. Así, se obtuvieron los datos necesarios que permitieron llevar a cabo los estudios II y III.

El estudio IV se realizó durante una estancia de movilidad internacional en una universidad del estado de Nueva York.

CUARTA FASE (2013-2015): En esta fase se revisaron los datos obtenidos y se procedió a su vaciado. A continuación, se realizó una exploración y limpieza de los datos, y finalmente, se ejecutaron los diferentes análisis estadísticos mediante los siguientes programas informáticos:

- G*Power 3.1.9.2: Para calcular la potencia de los análisis estadísticos en función del tamaño muestral, el tamaño del efecto y el nivel de significación utilizado.
- Statistical Analysis System (SAS): Para calcular el tamaño de la muestra adecuado y para complementar algunos análisis estadísticos.
- R 3.2.1 (Rcmdr 2.1-7): Para realizar la exploración y limpieza de los datos.
- IBM SPSS V. 22: Para realizar el Análisis Factorial Exploratorio (EFA); ejecutar los análisis Multivariantes de la Varianza (MANOVAs), los contrastes de medias (prueba t , U de Mann Whitney), las correlaciones bivariadas, el cálculo de los índices de fiabilidad (alfa de Cronbach), así como para elaborar las figuras procedentes de los análisis estadísticos.
- AMOS V. 18: Para hacer los Análisis Factoriales Confirmatorios (CFA) y evaluar los Modelos de Ecuaciones Estructurales (SEM).
- EQS 6.1: Para hacer análisis complementarios al CFA y análisis de covarianzas.

QUINTA FASE (2014-2015): En este estadio se comprobó si se alcanzaron los objetivos y si se cumplieron las hipótesis de la investigación. De manera que se pudieron establecer las primeras conclusiones.

SEXTA FASE (2013-2016): Durante el último periodo se redactó el informe de investigación con toda la información analizada (teórica y empírica). Finalmente, se explicaron las conclusiones alcanzadas, se expusieron las reflexiones, limitaciones, la aplicación práctica y se propusieron perspectivas futuras de investigación.

Tabla 8.1.1

Temporalización de las fases de trabajo durante el desarrollo de la tesis doctoral

FASE\CURSO ACADÉMICO	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
I	Investigación Teórica			
II	Adaptación y validación de instrumentos			
III		Trabajo de Campo Estudios II, III, IV.		
IV		Revisión y vaciado de datos Exploración, limpieza y análisis de datos.		
V			Comprobación de objetivos e hipótesis. Conclusiones	
VI		Redacción del informe		

1.6 Estudios Empíricos

Para dar respuesta a los objetivos que nos hemos planteado, y para contrastar las hipótesis formuladas hemos diseñado cuatro estudios empíricos (Tabla 8.1.2).

Tabla 8.1.2

Propósitos, objetivos, hipótesis y técnicas estadísticas de los estudios empíricos

Estudio 1: Evaluación de la Meta-percepción de Orientación de Meta y el Funcionamiento Moral en espectadores de Fútbol.

Diseño: Investigación instrumental.

Propósito: Validar dos nuevas escalas en español que midan la meta-percepción de orientación de meta y el funcionamiento moral en espectadores de fútbol.

Objetivos: 1 y 2.

Técnicas estadísticas principales: Análisis Factorial Exploratorio (EFA) y Análisis Factorial Confirmatorio (CFA).

Estudio 2: Repercusión del Fútbol en los Medios de Comunicación sobre el Funcionamiento Moral.

Diseño: Cuantitativo, no experimental, asociativo-explicativo de tipo transversal.

Propósito: Analizar las relaciones entre el consumo de programación deportiva y el funcionamiento moral en los espectadores de fútbol.

Objetivos: 3 y 4.

Hipótesis: 2.1 y 2.2.

Técnicas estadísticas principales: Modelo de Ecuaciones Estructurales (SEM) y Correlaciones bivariadas.

Estudio 3. Relaciones entre el Funcionamiento Moral y la Agresividad de los Espectadores de partidos de Fútbol.

Diseño: Cuantitativo, no experimental, asociativo-comparativo de tipo transversal.

Propósito: Analizar las relaciones entre el funcionamiento moral y la agresividad en función del género y de la visualización de partidos de fútbol.

Objetivos: 5 y 6.

Hipótesis: 3.1, 3.2, 3.3 y 3.4.

Técnicas estadísticas principales: Correlaciones bivariadas, MANOVA para muestras independientes y MANOVA Factorial Mixto 2 x (2).

Estudio 4. Efectos a Corto Plazo de la Visualización de Agresiones en el Deporte sobre la Agresividad.

Diseño: Cuantitativo, experimental solo posttest con grupo control.

Propósito: Evaluar los efectos inmediatos de la visualización de agresiones y violencia en el deporte sobre la agresividad de los sujetos.

Objetivos: 7.

Hipótesis: 4.

Técnicas estadísticas principales: Prueba *t* (inter-sujetos), prueba *U* de Mann-Whitney.

ESTUDIO I

EVALUACIÓN DE LA META-PERCEPCIÓN DE
ORIENTACIÓN DE META Y EL FUNCIONAMIENTO
MORAL EN ESPECTADORES DE FÚTBOL

2. Evaluación de la Meta-percepción de Orientación de Meta y el Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol

El primer estudio de esta tesis doctoral viene motivado por la necesidad de contar con instrumentos de medida que sean válidos, fiables y que permitan evaluar la meta-percepción de orientación de meta y el funcionamiento moral de los espectadores de fútbol. Para abordar el problema de la moral y de la violencia en el deporte se han utilizado instrumentos que miden la orientación de meta y el funcionamiento moral en deportistas, sin embargo, son prácticamente inexistentes los instrumentos que permiten analizar esta problemática en los espectadores deportivos.

En consecuencia, y sobre la base de los antecedentes expuestos en el marco teórico, planteamos una investigación instrumental (Ato, López, y Benavente, 2013) con el propósito de analizar las propiedades psicométricas de dos nuevas escalas en español que midan la meta-percepción de orientación de meta y el funcionamiento moral en espectadores de fútbol. Para ello, se utilizaron como puntos de partida los cuestionarios: *Perception of Success Questionnaire* (Roberts et al., 1998), y el cuestionario para medir el funcionamiento moral en el deporte (Kassuvanu y Ntoumanis, 2003).

2.1 Método

2.1.1 Participantes

La muestra estuvo formada por estudiantes universitarios ($N = 616$), de los cuales 261 participaron en la fase 1 (103 varones y 158 mujeres) y 355 participaron en la fase 2 (181 varones y 174 mujeres). Las edades oscilaban de 18 a 40 años (Fase 1, $M = 19.19$, $DT = 3.28$; Fase 2, $M = 19.16$, $DT = 5.25$). De la muestra total, 596 datos estaban completos (i.e., no tenían valores perdidos) y en los 20 restantes faltaba $< 8\%$

de información. Los datos perdidos fueron atribuidos con valores procedentes de una regresión múltiple en la que las puntuaciones de tres ítems que provenían de un mismo conjunto de indicadores (i.e., ítems que median el mismo constructo) fueron utilizados como variables predictoras. Aunque la estimación de máxima verosimilitud (ML) es considerada como la aproximación más eficiente para manejar los valores perdidos, Bentler (2005) señala que cuando la cantidad de datos perdidos es pequeña (como es en nuestro caso), los métodos de imputación mediante regresión pueden sufrir solo pérdidas pequeñas de eficiencia (para una discusión más elaborada sobre los métodos de imputación, y concretamente mediante regresión, consúltese Bryne, 2001).

No existe un consenso entre los investigadores en cuanto al número de participantes necesarios para que las estimaciones del análisis confirmatorio sean fiables. Más que un N determinado, lo que sí parece claro, es que la fiabilidad del modelo depende mucho de su complejidad y del número de participantes con que cuenta el investigador para contrastarlo (Jackson, 2003; Kline, 2005). En este estudio, se utilizó el método de MacCallum, Brown, y Sugawara (1996) para calcular la muestra necesaria que permitiera medir el ajuste de los modelos de ecuaciones estructurales sobre la base del RMSEA. De acuerdo con este método, para realizar un análisis de la muestra se necesitan cinco factores que deben tenerse en cuenta. Estos factores son los grados de libertad, el nivel de significación, la potencia deseada, el valor nulo de RMSEA, y el valor alternativo de RMSEA. Los procedimientos estadísticos fueron administrados por el programa *Statistical Analysis System* (SAS) y las rutinas del programa *R* 3.2.1, que son entornos de software para computación y gráficos estadísticos. De esta manera se obtuvo un código para cada conjunto de variables que subsecuentemente fue insertado en las rutinas de *R*, obteniendo así, el valor exacto de la muestra necesaria para cada

estudio. La muestra mínima resultante fue de 119 para el cuestionario de meta-percepción de éxito y de 196 para el de funcionamiento moral.

2.1.2 Medidas

2.1.2.1 Consumo de programación deportiva. El tiempo dedicado al seguimiento del fútbol en los medios de comunicación social se midió con tres ítems que recogían los minutos semanales que se dedicaban a: 1) ver partidos de fútbol por la televisión; 2) ver o escuchar programas deportivos sobre el fútbol en la televisión y/o en la radio; 3) leer noticias relacionadas con el fútbol en los periódicos o en internet. Posteriormente se recodificaron las variables de 1 a 5 puntos tomando como referencia la duración de un partido de fútbol (1 = 0 minutos; 2 = hasta 90 minutos; 3 = desde 91 hasta 180 minutos; 4 = desde 181 hasta 360 minutos; 5 = más de 360 minutos).

2.1.2.2 Meta-percepción de orientación de meta. Para valorar las estimaciones que los espectadores tienen sobre las percepciones de otras personas, en este caso la percepción del éxito del equipo favorito, se utilizó el *Perception of Success Questionnaire* (POSQ; Roberts, Treasure, y Balague, 1998) adaptado al consumidor de espectáculos deportivos (Tabla 8.2.1). De manera que los sujetos respondieron a la raíz “Como aficionado, siento que mi equipo favorito tiene éxito cuando...” mediante una escala Likert de 5 puntos que oscilaban entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 5 (*totalmente de acuerdo*). El POSQ es una escala de 12 ítems: 6 de orientación a la tarea (e.g., “rinde a su mejor nivel de habilidad”) y 6 de orientación al ego (e.g., “es claramente superior a los demás”). La robustez del POSQ fue confirmada en idioma español por Cervelló, Escartí, y Balagué (1999). El POSQ ha mostrado una consistencia interna satisfactoria con un coeficiente alfa de Cronbach de .90 para la subescala de tarea y .84 para la subescala del ego (Roberts et al., 1998).

Tabla 8.2.1

Cuestionario inicial de meta-percepción de orientación de meta

Como aficionado, siento que mi equipo favorito de fútbol tiene éxito cuando...

1) Derrota a los demás (E1)	1	2	3	4	5
2) Es el mejor (E2)	1	2	3	4	5
3) Trabaja duro (T1)	1	2	3	4	5
4) Demuestra una clara mejoría personal (T2)	1	2	3	4	5
5) Su actuación supera a los rivales (EL)	1	2	3	4	5
6) Demuestra a la gente que es el mejor (E3)	1	2	3	4	5
7) Supera las dificultades (T3)	1	2	3	4	5
8) Domina algo que antes no podían hacer (T4)	1	2	3	4	5
9) Hace algo que los demás no pueden hacer (E4)	1	2	3	4	5
10) Rinde a su mejor nivel de habilidad (T5)	1	2	3	4	5
11) Alcanza una meta (EL)	1	2	3	4	5
12) Es claramente superior a los demás (E5)	1	2	3	4	5

Nota. E = Ego, T = Tarea, EL = Eliminado

2.1.2.3 Funcionamiento moral. Se valoró usando un instrumento elaborado a partir del desarrollado por Gibbons, Ebbeck, y Weiss (1995), modificado posteriormente por Kassuvan y Ntoumanis (2003), validado en español por Cecchini, González, y Montero (2008), y adaptado en el presente estudio a espectadores de fútbol. Se usaron tres dilemas (alternativas) en referencia a comportamientos antideportivos que probablemente ocurran en los consumidores de programas deportivos que apoyan, consienten o animan comportamientos que implican: engañar al árbitro, quebrantar una norma y dañar intencionadamente a un oponente.

Así, el juicio, la intención y el comportamiento fueron valorados en cada dilema. El juicio se midió pidiendo a los espectadores que juzgaran si era apropiada la conducta descrita durante un partido crucial. Para valorar la intención se les preguntó que indicaran si ellos apoyarían o animarían esa conducta. Por último, para medir el comportamiento se preguntó cuántas veces habían actuado así como espectadores en los últimos cinco partidos (véase Tabla 8.2.2). En todos los casos las respuestas variaban desde 1 (*nunca*) hasta 5 (*muy a menudo*). Estas cuestiones se han utilizado en investigaciones previas que han valorado los índices del funcionamiento moral en contextos deportivos (Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

Tabla 8.2.2

Cuestionario de Medida del Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol (MFMEF)

A continuación te presentamos una serie de situaciones que pueden ocurrir durante un encuentro de fútbol. Te pedimos que nos digas cuál es tu opinión, intención y comportamiento como espectador y o aficionado de un equipo de fútbol. Fíjate bien las posibilidades de respuesta son las siguientes):

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Muy a menudo

1. *Durante un crítico partido de fútbol el jugador de tu equipo favorito tiene la oportunidad de empujar a un jugador o jugadora oponente para intimidarle cuando el árbitro no está mirando:*

- a) Crees que es apropiado empujar a un jugador/a oponente para intimidarle? (J1)
- b) Animarías a empujar a un jugador/a oponente para intimidarle cuando el árbitro no está mirando? (I1)
- c) ¿Cuántas veces has apoyado, consentido o animado este comportamiento en los últimos cinco partidos que has visto? (C1)

2. *Imagínate a ti mismo como espectador durante el último minuto de un partido crítico de fútbol. Un jugador del otro equipo tiene una clara oportunidad de conseguir un gol y un defensa de tu equipo favorito es el único defensor. Debido a su posición, la única manera de parar al jugador de conseguir el gol puede dar como resultado una lesión. Tienes que decidir si animarías o consentirías el riesgo de lesionar al jugador para evitar el gol:*

- a) *¿Crees que es apropiado arriesgarse a lesionar al jugador para evitar el gol? (J2)*
- b) *Apoyarías una acción que pudiera lesionar a otro jugador del equipo contrario para evitar un gol? (I2)*
- c) *¿Cuántas veces lo has hecho en los último cinco partidos como espectador? (C2)*

3. *En un partido crítico de fútbol el jugador estrella del otro equipo tiene ligeramente lesionada su rodilla, pero él/ella está todavía jugando. Está disputando un balón con un jugador de tu equipo favorito. Tú sabes que el jugador de tu equipo favorito podría golpear la rodilla del otro jugador/a y sacarle del juego sin ser pillado por el árbitro:*

- a) *¿Crees que es apropiado golpear la rodilla "mala" del oponente? (J3)*
 - b) *¿Apoyarías al jugador de tu equipo que golpear la rodilla "mala" del oponente? (I3)*
 - c) *¿Cuántas veces lo has hecho en los cinco últimos partidos como espectador? (C2)*
-

2.1.3 Procedimiento

En primer lugar, se obtuvo la aprobación del comité de ética de la Universidad de Oviedo para realizar el estudio. Acto seguido nos pusimos en contacto con el equipo decanal de varias facultades de la Universidad de Oviedo para solicitarles una autorización que nos permitiera administrar un cuestionario a sus estudiantes durante el segundo cuatrimestre del curso académico 2012-2013.

Este estudio se realizó en dos fases. En la primera se recogieron datos para realizar los análisis exploratorios de los instrumentos ($n = 261$), y en la segunda se volvió a recoger información para confirmar la información obtenida ($n = 355$). En ambas etapas, un investigador externo a las facultades seleccionadas se presentó en las aulas antes de que se iniciaran las lecciones con la intención de reclutar estudiantes que quisieran participar en el estudio. Así, todos los presentes fueron informados de que su participación sería anónima y voluntaria, que no obtendrían ningún beneficio económico o académico, que todas sus respuestas serían confidenciales y que podrían retirarse del estudio en cualquier momento. Finalmente, todos los estudiantes presentes en el momento de la recogida de datos que dieron su consentimiento informado y que participaron en el estudio fueron alentados a contestar todas las preguntas tan honestamente como fuese posible y a solicitar ayuda en caso de duda. El cuestionario fue completado aproximadamente en 15-20 minutos.

2.1.4 Análisis de datos

En la fase 1 se realizó un Análisis Factorial Exploratorio (FEA) en el cuestionario de meta-percepción de orientación de meta. Como método de extracción se utilizó el de Máxima verosimilitud con rotación varimax. También se calculó el valor de

la medida de adecuación del muestro de Kaiser-Meyer-Olkin y el contraste de esfericidad de Bartlett. Para la extracción del número de factores se aplicó el criterio autovalor superior a la unidad, y para asignar los ítems a los factores se consideraron las cargas factoriales mayores a .40. También se eliminaron aquellos ítems que presentaron una saturación cruzada superior a .40 en los dos factores extraídos.

Debido a las características del cuestionario de medida del funcionamiento moral se realizó como prueba de validez convergente-discriminante la matriz multirrasgo-multimétodo (diseño MRMM, sistematizado por Campbell y Fiske en 1959). La validez convergente se calculó con el alfa de Cronbach, mientras que la validez discriminante se calculó con las correlaciones entre las variables

En la fase 2 se realizó un análisis factorial confirmatorio (CFA) para contrastar los modelos de medida propuestos. Así, se calculó la estimación normalizada del coeficiente Mardia y, en base a ella, se decidió utilizar un análisis basado en el estadístico Satorra-Bentler chi-cuadrado (S-B χ^2 ; Satorra y Bentler, 1994) y en los estimadores estándar robustos implementados en el programa estadístico EQS 6.1. Esta decisión fue tomada porque el habitual estadístico de máxima verosimilitud chi-cuadrado (ML χ^2) sirve como corrección para χ^2 cuando las suposiciones de distribución son violadas (véase, por ejemplo, Byrne, 2008; Curran, West, y Finch, 1996). La evaluación de la bondad del ajuste de los datos se determinó sobre la base de criterios múltiples (Byrne, 2008): como índices de ajuste incremental se empleó el *CFI (*Comparative Fit Index*; Bentler, 1990), como medida de los índices de ajuste absoluto que determinan el grado en que el modelo predice la matriz de covarianza se utilizó también el *RMSEA (*Root Mean Square Error Aproximation*; Browne y Cudeck, 1993) y el SRMR (*Standardized Root Mean Square Residual*). El *CFI representa la versión robusta del CFI que se calcula en base al estadístico S-B χ^2 . Hu y Bentler (1999)

sugieren un valor de .95 como indicativo de buen ajuste. El *RMSEA es una versión robusta del usual RMSEA y tiene en cuenta el error de aproximación en la población. Esta discrepancia se expresa por cada grado de libertad, por lo que es sensible a la complejidad del modelo. Los valores inferiores a .05 indican un buen ajuste, y valores tan altos como .08 representan errores razonables de aproximación. Para completar el análisis también se incluyó el intervalo de confianza al 90% proporcionado por *RMSEA (ver Steiger, 1990). Por último, un valor inferior a .08 en el SRMR es indicativo de un buen ajuste (Hu y Bentler, 1999).

Como el funcionamiento moral en esta investigación fue medido a través de tres dilemas, el análisis factorial confirmatorio (CFA) multirasgo-multimétodo (MTMM) se consideró el más conveniente para examinar su estructura (Marsh y Grayson, 1995). Los tres índices del funcionamiento moral fueron considerados como rasgos (juicio, intención y comportamiento), mientras que los tres dilemas se consideraron como métodos para valorar los diferentes rasgos. El propósito de este análisis es averiguar la relación entre rasgos cuando los efectos de método de varianza y el error aleatorio están presentes. El análisis CFA MTMM valora la validez convergente, validez discriminante y los efectos de método. Grandes cargas en factores de rasgo proporcionan apoyo para la validez convergente, que se refiere a la estabilidad de los rasgos a través de diferentes métodos (ver Marsh y Grayson, 1995). Las correlaciones muy grandes entre factores de rasgo sugieren una falta de validez discriminante entre rasgos. Y finalmente, grandes cargas en factores de método indican efectos de método, es decir, variación en las respuestas, la cual es específica para cada dilema.

De acuerdo con Marsh y Grayson (1995), se han comprobado y comparado los principales modelos del MTMM (Tabla 8.2.4). El primero postula factores de rasgo correlacionados (3CT). El segundo postula tres rasgos correlacionados y tres factores de

método correlacionados (3CT 3CM). El tercer modelo postula factores de rasgo correlacionados y factores de método no correlacionados (3CT 3UM). El cuarto modelo también postula factores de rasgo, pero los efectos de método son inferidos de los términos de unicidad que están correlacionados con las medidas de las variables evaluadas por el mismo método (3CTCU)

Para elegir el modelo más apropiado se evalúan los índices de forma y se comprueba si ha convergido en una solución apropiada, es decir, si los parámetros calculados están dentro de una extensión de valores permisibles (Marsh y Grayson, 1995). Si un modelo falla en la convergencia o si converge a una solución impropia, entonces no es considerado creíble. Se calculó la estimación normalizada del coeficiente Mardia y, en base a ella, se decidió utilizar el método de estimación antes comentado.

La validez concurrente se calculó mediante un análisis de estructura de covarianzas en el que se incluyó la meta-percepción de orientación de meta, el funcionamiento moral y el consumo de programación deportiva dedicada al fútbol. Con base en la investigación previa, se espera encontrar una correlación entre estas variables y un adecuado ajuste de los datos.

2.2 Resultados

2.2.1 Análisis Exploratorios

El análisis factorial exploratorio (FEA) del cuestionario de meta-percepción de éxito reveló dos factores, los cuales explicaban en su conjunto el 56.73% de la varianza. No obstante, dos ítems tuvieron que ser eliminados porque mostraron una saturación cruzada superior a .40. Uno de meta-percepción de tarea (“Su actuación supera a los rivales”) y otro de meta-percepción de ego (“Alcanza una meta”). El nuevo análisis factorial mostró una buena estructura: Prueba de esfericidad de Bartlett (1.388,29, $p < .001$), KMO (.87), porcentaje de varianza explicado meta-percepción de ego (43.06%), meta-percepción de tarea (15.95%).

La consistencia interna de las dos subescalas fue comprobada mediante el estadístico alfa de Cronbach que es la medida más común para medir la fiabilidad de una escala. Esta generalmente aceptado que valores superiores a .70 indican una buena consistencia interna (Christensen, Johnson, y Turner, 2011; Field, 2009). El alfa de Cronbach de las subescalas meta-percepción tarea y ego fueron de .89 y .87 respectivamente.

Tabla 8.2.3.

Alfa de Cronbach (diagonal) y correlación entre las variables del funcionamiento moral

	1	2	3
1. Juicio	$\alpha = .84$		
2. Intención	.80**	$\alpha = .83$	
3. Comportamiento	.68**	.77**	$\alpha = .79$

En lo que respecta al cuestionario de funcionamiento moral, aunque los tres factores están bastante relacionados (Tabla 8.2.3), la matriz multirrasgo-multimétodo evidenció que existe validez discriminante entre ellos.

2.2.2 Análisis Confirmatorios

Los resultados mostraron que la estimación normalizada del coeficiente Mardia para el cuestionario de meta-percepción de orientación de meta de 10 ítems era relativamente grande (curtosis multivariante = 48.49). La estructura factorial tuvo una excelente forma, $S-B\chi^2(34) = 64.15$, $p < .01$; $\chi^2/d.f. = 1.89$; *CFI = .97; *RMSEA (90% CI) = .05 (.031 - .069); SRMR = .04. Las cargas de los factores fueron amplias (cargas medias del factor M-P Ego = .76; M-P Tarea = .79) y la correlación entre ellos fue moderada (.45), por lo que la validez convergente y discriminante parece adecuada.

Tabla 8.2.4

Índices de bondad de forma para el funcionamiento moral y modelos de los pasos formulados

Modelo	Solución	χ^2	df	*CFI	SRMR	*RMSEA
Funcionamiento moral						
3CT	Apropiada	153.08**	24	.62	.17	.23 (.213 – .250)
3CT 3CM	Impropiada	10.72	12	1.00	.02	.01 (.000 - .049)
3CT 3UM	Apropiada	10.80	15	1.00	.03	.01 (.000 - .035)
3CTCU	Apropiada	10.80	15	1.00	.03	.01 (.000 - .035)
Jerárquico 3CTCU	Apropiada	10.80	15	1.00	.03	.01 (.000 - .035)

En cuanto al cuestionario de funcionamiento moral, el coeficiente Mardia también era relativamente grande (curtosis multivariante = 54.61). En la Tabla 8.2.4 se presentan los resultados de este análisis. Así, puede comprobarse que el 3CT 3UM y el 3CTCU fueron los únicos modelos que tuvieron una excelente forma y que proporcionaron soluciones apropiadas. El modelo 3CTCU fue seleccionado por el

posterior SEM porque los modelos CT x CU son considerados los más rigurosos de los modelos MTMM (Marsh y Grayson, 1995).

Las cargas del factor rasgo y la varianza de unicidad del modelo 3CTCU fueron casi idénticas a las de la Figura 8.2.1. Las cargas del factor rasgo asociadas con los otros dilemas fueron amplias (cargas medias del factor rasgo = .71). El modelo global de las cargas del factor rasgo indicaron un grado moderado de validez convergente. Casi todas las correlaciones observadas (excepto en el engaño al árbitro) entre la unicidad de los términos de las variables evaluadas por el mismo método estuvieron por encima de .50 (media $r = .56$), indicando la presencia de efectos de método relativamente grandes. Las correlaciones entre los factores de rasgo fueron .86 entre juicio e intención, .73 entre juicio y comportamiento, y .80 entre intención y comportamiento, indicando así baja validez discriminante. Sin embargo, debería advertirse que las correlaciones de factor son más elevadas que las correlaciones de Pearson porque no contienen error de medida. Además, el modelo CT x CU tiende a ser una prueba conservadora de la validez discriminante (Marsh y Bailey, 1991).

2.2.2.1 Validez concurrente.

El análisis de estructura de covarianzas que incluyó la meta-percepción de orientación de meta, el funcionamiento moral y el consumo de programación deportiva dedicada al fútbol mostró un buen ajuste: $S-B\chi^2(191) = 265.64, p < .001; \chi^2/d.f. = 1.39;$ *CFI = .98; *RMSEA (90% CI) = .03 (.023-.042); SRMR = .04. Potencia estadística de la prueba del modelo de la estructura de la covarianza mediante el RMSEA = .88.

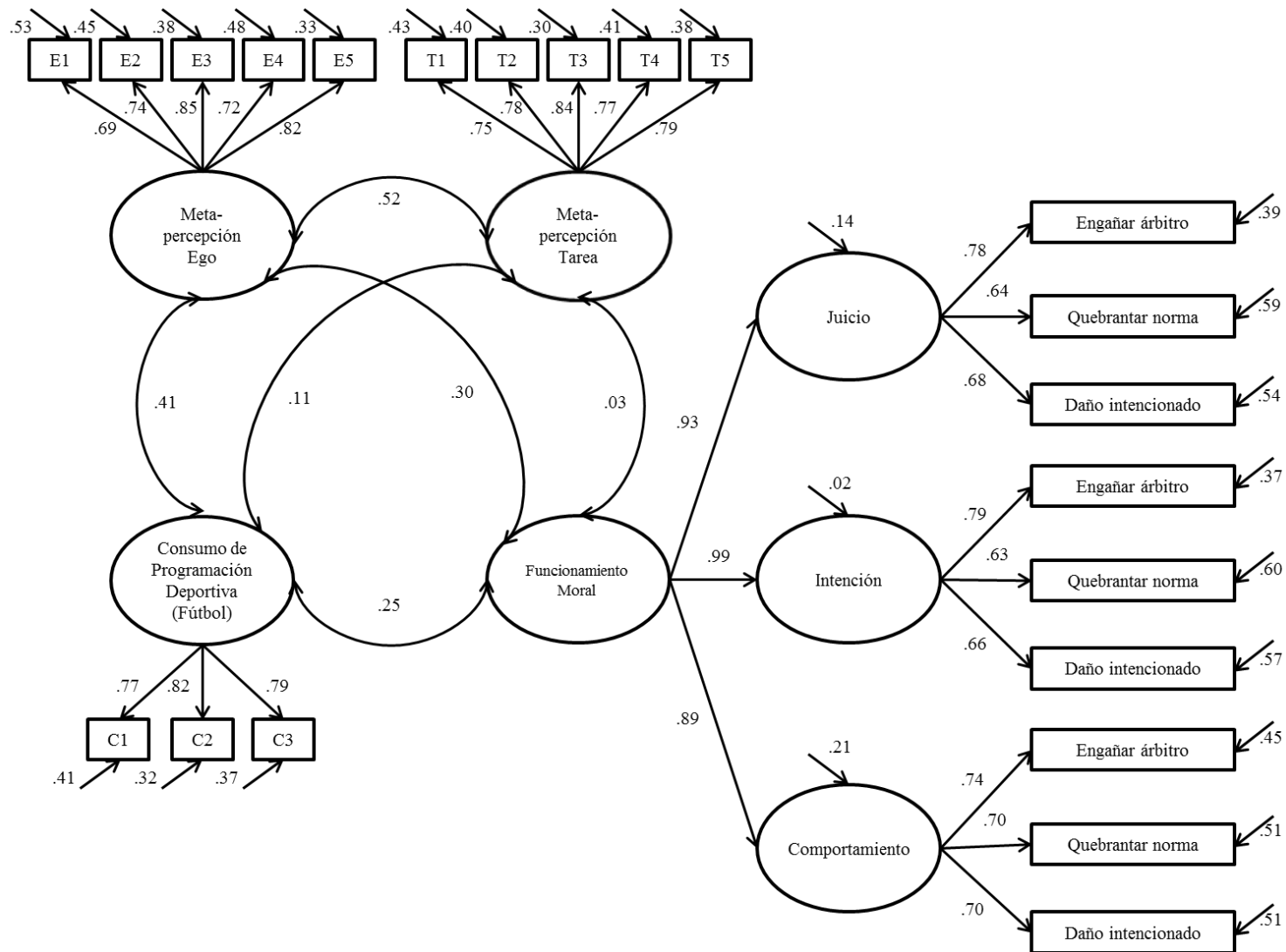


Figura 8.2.1. Estructura de covarianzas entre el modelo Jerárquico 3CTCU, las meta-percepciones de orientación de meta y el consumo de programación de fútbol en espectadores.

2.3 Discusión

La finalidad de este estudio fue analizar las propiedades psicométricas de dos cuestionarios que permitan, por primera vez, la evaluación válida y fiable de la meta-percepción de orientación de meta y el funcionamiento moral en espectadores de fútbol.

El punto de partida fueron, respectivamente, el POSQ (Roberts et al., 1998) que es un cuestionario que mide la percepción de éxito en el deporte y que en este trabajo ha sido adaptado para medir la meta-percepción de éxito en futbolistas; y la adaptación española (Cecchini, González, y Montero, 2008) del cuestionario de Medida del Funcionamiento Moral en el Deporte elaborado por Kassuvan y Ntoumanis (2003) a partir del desarrollado por Gibbons, Ebbeck, y Weiss (1995), y que también ha sido adaptado para medir el juicio, la intención y el comportamiento de los espectadores de fútbol.

El análisis factorial exploratorio del cuestionario de Meta-percepción de Orientación de Meta en Espectadores de Deportes (M-POSQ) mostró la existencia de dos orientaciones consistentes con la teoría de meta de logro (Nicholls, 1989), es decir, la meta-percepción de orientación a la tarea y la meta-percepción de orientación al ego. Sin embargo, dos ítems tuvieron que ser eliminados, lo que es consistente con lo observado en otros estudios (Cecchini, González, y Montero, 2008; Kassuvan y Ntoumanis, 2003). El resultado final es una escala con fuertes cargas factoriales y una consistencia interna elevada, alfas de Cronbach de .89 (subescala de meta-percepción a la tarea) y .87 (subescala de meta-percepción al ego), consistentes con las observadas en la escala de referencia por Roberts et al. (1998). La correlación entre factores fue superior a la observada en el cuestionario de referencia (.47), sin embargo, no daña su poder discriminante. El análisis factorial confirmatorio evidenció que la estructura

factorial tuvo una excelente forma, también similar a la observada en otros estudio en la escala de referencia (Cecchini, González, y Montero, 2007; Roberts et al., 1998).

Estos resultados muestran que las estimaciones que tienen los espectadores sobre las percepciones de otras personas, en este caso la percepción del éxito del equipo favorito, son consistentes con las que tienen los propios deportistas sobre ellos mismos. Si bien sabemos que las personas generalmente no basan sus meta-percepciones en la reacción de los compañeros de interacción, cuando las situaciones en que los resultados dependen de los juicios de los otros se puede atenuar esta dependencia estricta de las auto-percepciones (Kaplan, Santuzzi, y Ruscher, 2009), modificando así, esta asimetría de poder. Cuando los resultados dependen de alguien en una posición más poderosa, en este caso los futbolistas, los espectadores escudriñan más de cerca los motivos de esa otra persona y de sus comportamientos (Stevens y Fiske, 2000).

En el cuestionario de Medida del Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol (MFMEF) observamos un comportamiento similar. El análisis factorial confirmatorio mostró tres rasgos (juicio, intención y comportamiento) medidos por tres métodos. El 3CT 3UM y el 3CTCU fueron los únicos modelos que tuvieron una excelente forma y también dieron como resultado soluciones apropiadas, siendo consistente con lo observado en el funcionamiento moral de jugadores de fútbol (Cecchini, González, y Montero, 2008).

Las cargas del factor rasgo indicaron un grado moderado de validez convergente, y las correlaciones observadas entre la unicidad de los términos de las variables evaluadas por el mismo método mostraron la presencia de efectos de método relativamente grandes. No obstante, el modelo CT x CU tiende a ser una prueba conservadora de la validez discriminante (Marsh y Bailey, 1991). Todos estos resultados también son consistentes con los observados en deportistas (Cecchini,

González, y Montero, 2008; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

El análisis de estructura de covarianzas que incluyó la meta-percepción de orientación de meta, el funcionamiento moral y el consumo de programación deportiva dedicada al fútbol, además de mostrar un buen ajuste, evidenció la relación entre estos cuatro factores, salvo entre meta-percepción de tarea y funcionamiento moral.

2.3.1 Limitaciones y Futuras Líneas de Investigación.

Los hallazgos encontrados son importantes porque apuntan a factores que son clave en la relación entre los espectadores y la ética en el deporte. Además, la validación de estos instrumentos abre las puertas a futuras investigaciones que pueden identificar la relación entre el consumo de espectáculo deportivo, la meta-percepción de orientación de meta y el funcionamiento moral en espectadores. Sin embargo, este estudio tiene algunas limitaciones. La primera es la similitud de sus preguntas con las escalas originales. Teniendo en cuenta que miden el mismo constructo pero desde la óptica de una tercera persona, el espectador, creímos que podría ser positivo mantener una estructura similar para los posteriores contrastes. La segunda se refiere a que hemos utilizado una muestra compuesta por estudiantes universitarios, por lo tanto sería muy interesante que futuras investigaciones trataran de analizar las propiedades psicométricas de estas dos escalas en otras poblaciones.

ESTUDIO II

REPERCUSIÓN DEL FÚTBOL EN LOS MEDIOS DE
COMUNICACIÓN SOBRE EL FUNCIONAMIENTO
MORAL

3. Repercusión del Fútbol en los Medios de Comunicación Social sobre el Funcionamiento Moral

El segundo de los estudios empíricos parte de un diseño cuantitativo, no experimental, asociativo-explicativo de carácter transversal (Ato, López, y Benavente, 2013). Su propósito fue analizar la repercusión del fútbol en los medios de comunicación social sobre los niveles de funcionamiento moral de los espectadores de fútbol. Para ello, utilizamos un Modelo de Ecuaciones Estructurales (*Structural Equation Modeling*, SEM) con el que se intentó describir el tamaño y direccionalidad de las relaciones entre el consumo de la programación deportiva sobre fútbol en los medios de comunicación, las meta-percepciones de orientación de meta y el funcionamiento moral de los espectadores.

Los diseños no experimentales son muy frecuentes cuando se investigan áreas nuevas (Christensen et al., 2011). En este sentido, el análisis de Modelos de Ecuaciones Estructurales es una aproximación no experimental más avanzada y sofisticada que los métodos correlacionales tradicionales porque entre otras ventajas, permite establecer cierto control sobre variables extrañas. Así, permite sugerir la existencia de posibles relaciones causales. El SEM desarrolla un modelo teórico que describe la manera en que se relacionan las variables, y seguidamente, se comprueba empíricamente.

De tal manera que, usando el modelo de Rest (1984) como marco teórico, la teoría de metas de logro (Ames, 1992, Nicholls, 1989) y fijándonos en estudios previos que han analizado cuestiones similares en deportistas (Cecchini, González, y Montero, 2008; Ntoumanis y Kavussanu, 2003), creemos que una amplia implicación en el espectáculo del fútbol retransmitido por los medios de comunicación social se corresponderá con bajos niveles de funcionamiento moral en los espectadores, y que dicha relación estará mediatizada por la meta-percepción de orientación de meta al ego

de los espectadores. Como no conocemos ningún estudio que haya abordado estas cuestiones en los espectadores deportivos, y como no hay suficientes evidencias que sugieran que la participación en el deporte pueda influir en la orientación en la tarea, también formulamos la hipótesis de que no hay relación entre la meta-percepción de esta orientación y el consumo de deporte a través de los medios de comunicación social.

3.1 Método

3.1.1 Participantes

La muestra estuvo formada por estudiantes universitarios ($N = 355$), 181 varones y 174 mujeres que consumían una media de 4.57 ($DT = 5.80$) horas de programación deportiva a la semana (1.80 [$DT = 1.79$] horas a ver partidos de fútbol en televisión, 1.75 [$DT = 2.39$] horas a ver o escuchar programas deportivos sobre fútbol en televisión y/o radio, 1.02 [$DT = 1.62$] horas a leer noticias sobre fútbol en periódicos y/o internet). Las edades de los participantes oscilaban de 18 a 40 años ($M = 19.16$, $DT = 5.25$).

3.1.2 Variables e Instrumentos de Medida

3.1.2.1 Consumo de programación deportiva. El tiempo dedicado al seguimiento del fútbol en los medios de comunicación social se midió con tres ítems que recogían los minutos semanales que se dedicaban a: 1) ver partidos de fútbol por la televisión; 2) ver o a escuchar programas deportivos sobre el fútbol en la televisión y/o en la radio; 3) leer noticias relacionadas con el fútbol en los periódicos y/o en internet. Estas variables se recodificaron de 1 a 5 puntos tomando como referencia la duración de un partido de fútbol (1 = 0 minutos; 2 = hasta 90 minutos; 3 = desde 91 hasta 180 minutos; 4 = desde 181 hasta 360 minutos; 5 = más de 360 minutos).

3.1.2.2 Meta-percepción de orientación de meta. Para valorar la meta-percepción del éxito del equipo favorito se utilizó una adaptación validada del Cuestionario de Percepción del Éxito (POSQ; Roberts, Treasure, y Balague, 1998) al consumidor de espectáculos deportivos (véase estudio 1). El M-POSQ resultó en una escala de 10 ítems: 5 de meta-percepción de orientación a la tarea (e.g., “rinde a su mejor nivel de habilidad”) y 5 de meta-percepción de orientación al ego (e.g., “es claramente superior a los demás”). Los sujetos respondieron a la raíz “Como aficionado, siento que mi equipo favorito tiene éxito cuando...” mediante una escala Likert de 1 a 5 puntos que oscilaban entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 5 (*totalmente de acuerdo*). El M-POSQ ha mostrado una consistencia interna satisfactoria con un coeficiente alfa de Cronbach de .89 para la subescala de meta-percepción de orientación a la tarea y de .87 para la subescala de meta-percepción de orientación al ego (véase estudio 1).

3.1.2.3 Funcionamiento Moral. Se valoró usando un instrumento elaborado a partir del desarrollado por Gibbons, Ebbeck y Weiss (1995) modificado posteriormente por Kassuvanu y Ntoumanis (2003), validado en español por Cecchini, González, y Montero (2008), y ulteriormente adaptado a los espectadores de fútbol (MFMEF, véase estudio 1). En este instrumento se incluyen tres dilemas (alternativas) en referencia a comportamientos antideportivos que probablemente ocurran en los consumidores de programas deportivos que apoyan, consienten o animan comportamientos que implican: engañar al árbitro, quebrantar una norma y dañar intencionadamente a un oponente.

Se valoraron el juicio, la intención y el comportamiento en cada dilema. El juicio se midió pidiendo a los espectadores que juzgaran si era apropiada la conducta descrita durante un partido crucial. Para valorar la intención se les preguntó que indicaran si ellos apoyarían o animarían esa conducta. Por último, para medir el comportamiento se preguntó cuántas veces habían actuado así como espectadores en los últimos cinco

partidos. En todos los casos las respuestas variaban desde 1 (*nunca*) hasta 5 (*muy a menudo*). Estas cuestiones se han utilizado en investigaciones previas que han valorado los índices del funcionamiento moral en contextos deportivos (Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

3.1.3 Procedimiento

Después de obtener la aprobación del comité de ética de la Universidad de Oviedo nos pusimos en contacto con los decanos varias facultades universitarias. Fueron informados del propósito del estudio y se les solicitó autorización para pasar un cuestionario a sus estudiantes de los distintos grados que ofertaban durante el segundo cuatrimestre del curso académico 2013-2014. Todos los estudiantes que estuvieron presentes en el momento de la recogida de datos dieron su consentimiento informado y participaron anónima y voluntariamente en el estudio, siendo plenamente conscientes de que no obtendrían ningún beneficio económico o académico. El cuestionario llevó aproximadamente de 15 a 20 minutos para completarse. Un investigador externo animó a los participantes a que respondiesen a las preguntas tan honestamente como fuese posible, les aseguró que sus respuestas serían confidenciales y que podrían retirarse del estudio en cualquier momento.

3.1.4 Análisis de Datos

Para el tratamiento y el análisis de los datos se utilizaron los paquetes estadísticos IBM SPSS 22 y AMOS 18.0. Primeramente se comprobaron las propiedades psicométricas de las escalas de medida. Después, se ejecutaron análisis descriptivos y correlaciones bivariadas, y finalmente, se probó un modelo teórico de ecuaciones estructurales (SEM).

3.2 Resultados

3.2.1 Estadística Descriptiva y Análisis de Correlación

Se observa una puntuación elevada en las meta-percepciones de orientación de meta identificadas por los espectadores (Tabla 8.3.1). Las horas de consumo de deporte se correlacionaron con todas las variables menos con la meta-percepción a la tarea, que no se relacionó con ninguna salvo con la meta-percepción de orientación al ego, que lo hizo con todas.

Tabla 8.3.1

Medias, desviaciones típicas y correlaciones de todas las variables

Variable	M	DT	Correlaciones		
			Horas de consumo de deporte	Meta-percepción Ego	Meta-percepción Tarea
Horas de consumo de deporte	4.57	5.80			
Meta-percepción ego	4.10	0.86	.36**		
Meta-percepción tarea	4.50	0.67	.03	.37**	
Juicio	2.03	0.92	.22**	.28**	-.01
Intención	2.05	0.92	.20**	.27**	-.04
Comportamiento	1.79	0.88	.17**	.23**	.03

Nota. ** $p < .01$. * $p < .05$.

3.2.2 Modelo de Ecuaciones Estructurales

Utilizamos un Modelo de Ecuaciones Estructurales (SEM) para probar el modelo teórico formulado. Siguiendo las recomendaciones de Anderson y Gerbing (1988), probamos, en primer lugar, la medida de cada modelo por separado para examinar posteriormente el modelo estructural, esto es, la relación entre factores latentes. Siguiendo esta recomendación examinamos la estructura factorial del M-POSQ y del cuestionario de Medida del Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol (MFMEF), y a continuación, probamos la hipótesis del modelo.

3.2.2.1 Estructural factorial del M-POSQ.

Se realizó un análisis factorial confirmatorio (CFA) para examinar la estructura factorial del M-POSQ. De tal modo que se usaron los siguientes índices de fiabilidad para evaluar la solución del CFA: el estadístico Chi-cuadrado, la razón chi cuadrado/grados de libertad ($\chi^2/d.f.$), el CFI (*Comparative Fit Index*), el TLI (*Tucker-Lewis Index*), el RMSEA (*Root Mean Square Error Aproximation*) y el RMR (*Root Mean Square Residual*). En general, se acepta que un modelo específico se ajusta adecuadamente a los datos cuando la proporción $\chi^2/d.f.$ es inferior a 3 (Schermelleh-Engel, Moosbrugger, y Muller, 2003), los índices CFI y TLI superan .90 (Hu y Bentler, 1995), y el RMSEA (Browne y Cudeck, 1993) y el RMR (Hu y Bentler, 1999) son inferiores a .08. Los índices de ajuste mostraron que la hipótesis del modelo no se ajustaba bien a los datos, $\chi^2(53) = 294,89$, $p > .001$; $\chi^2/d.f. = 5.56$; CFI = .90; TLI = .88; RMSEA = .10; RMR = .06. La inspección de los índices de modificación de Lagrange y la matriz residual estandarizada sugirieron que un ítem de la subescala de meta-percepción de orientación a la tarea y un ítem de la subescala de meta-percepción de orientación al ego tenían que ser eliminados para mejorar la forma del modelo. Borrar ítems para mejorar la estructura factorial de un instrumento se considera un proceso legítimo en una medida de evaluación ya que conserva la estructura general del factor modelo formulado originalmente, pero únicamente con los indicadores más convenientes (Hofmann, 1995). Finalmente, el modelo modificado tuvo una excelente forma: $\chi^2(19) = 30.08$, $p > .001$, $\chi^2/d.f. = 1.58$, CFI = .96; TLI = .94; RMSEA = .06; RMR = .04. Los coeficientes alfa fueron .86 y .82 para las revisadas subescalas de meta-percepción de orientación a la tarea y al ego, respectivamente.

3.2.2.2 Estructura Factorial del Cuestionario de Medida del Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol (MFMEF).

Como el funcionamiento moral fue medido a través de tres dilemas, el análisis Factorial Confirmatorio (CFA) multirasgo-multimétodo (MTMM) se consideró el más conveniente para examinar su estructura (Marsh y Grayson, 1995). Los tres índices del funcionamiento moral fueron considerados como rasgos (juicio, intención y comportamiento), mientras que los tres dilemas se consideraron como métodos diferentes para valorar los diferentes rasgos. El propósito de este análisis es averiguar la relación entre rasgos cuando los efectos de método de varianza y error aleatorio están presentes. El análisis CFA MTMM valora la validez convergente, validez discriminante y los efectos de método. Grandes cargas en factores de rasgo proporcionan apoyo para la validez convergente, que se refiere a la estabilidad de los rasgos a través de diferentes métodos (ver Marsh y Grayson, 1995). Las correlaciones muy grandes entre factores de rasgo sugieren una falta de validez discriminante entre rasgos. Y por último, grandes cargas sobre los factores de método indican efectos de método, es decir, variación en las respuestas, la cual es específica para cada dilema.

De acuerdo con Marsh y Grayson (1995) hemos comprobado y comparado los principales modelos del MTMM (Tabla 8.3.2). El primero postula factores de rasgo correlacionados (3CT). El segundo postula tres rasgos correlacionados y tres factores de método correlacionados (3CT 3CM). El tercer modelo postula factores de rasgo correlacionados y factores de método no correlacionados (3CT 3UM). El cuarto modelo también postula factores de rasgo, pero los efectos de método son inferidos de los términos de unicidad que están correlacionados con las medidas de las variables evaluadas por el mismo método (3CTCU). Los efectos de método son inferidos cuando las correlaciones entre los términos de unicidad van de moderadas a grandes y cuando el

modelo tiene considerablemente mejor forma que el modelo de un factor de rasgo (Marsh, 1989).

Para elegir el modelo más apropiado se evalúan los índices de forma y se comprueba si ha convergido en una solución apropiada, es decir, si los parámetros calculados están dentro de una extensión de valores permisibles (Marsh y Grayson, 1995). Si un modelo falla en la convergencia, o si converge a una solución impropia, entonces no es considerado creíble.

Los resultados de este análisis se presentan en la Tabla 8.3.2. Puede observarse por tanto, que el 3CT 3UM y el 3CTCU fueron los únicos modelos que tuvieron una excelente forma y que proporcionaron soluciones apropiadas. El modelo 3CTCU fue seleccionado por el posterior SEM porque los modelos CT x CU son considerados los más rigurosos de los modelos MTMM (Marsh y Grayson, 1995). Sin embargo, en términos prácticos, ambos modelos en este estudio habrían producido idénticos resultados.

Tabla 8.3.2

Índices de bondad de forma para el funcionamiento moral y modelos de los pasos formulados

Modelo	Solución	χ^2	df	CFI	TLI	RMR	RMSEA
Funcionamiento moral							
3CT	Impropia	863.40**	24	.64	.47	.17	.31
3CT 3CM	Impropia	15.70	12	1.00	1.00	.03	.03
3CT 3UM	Apropiada	15.21	15	1.00	1.00	.02	.01
3CTCU	Apropiada	15.21	15	1.00	1.00	.02	.01
Jerárquico 3CTCU	Apropiada	15.21	15	1.00	1.00	.02	.01
Modelo formulado	Apropiada	131.73	90	.99	.98	.06	.04
Multimuestra	Apropiada	250.41	180	.98	.97	.06	.04

Las cargas del factor rasgo y la varianza de unicidad del modelo 3CTCU fueron casi idénticas a las de la Figura 8.3.1. Las cargas del factor rasgo asociadas con los otros dilemas fueron grandes (cargas medias del factor rasgo = .70). El modelo global de las

cargas del factor rasgo indicaron un grado moderado de validez convergente. Casi todas las correlaciones observadas (excepto en el engaño al árbitro) entre la unicidad de los términos de las variables evaluadas por el mismo método estuvieron por encima de .50 (media $r = .56$), indicando así, la presencia de efectos de método relativamente grandes. Las correlaciones entre los factores de rasgo fueron .95 entre juicio e intención, .85 entre juicio y comportamiento, y .80 entre intención y comportamiento, indicando baja validez discriminante. Sin embargo, debe advertirse que las correlaciones de factor son más elevadas que las correlaciones de Pearson porque no contienen error de medida. Además, el modelo CT x CU tiende a ser una prueba conservadora de la validez discriminante (Marsh y Bailey, 1991).

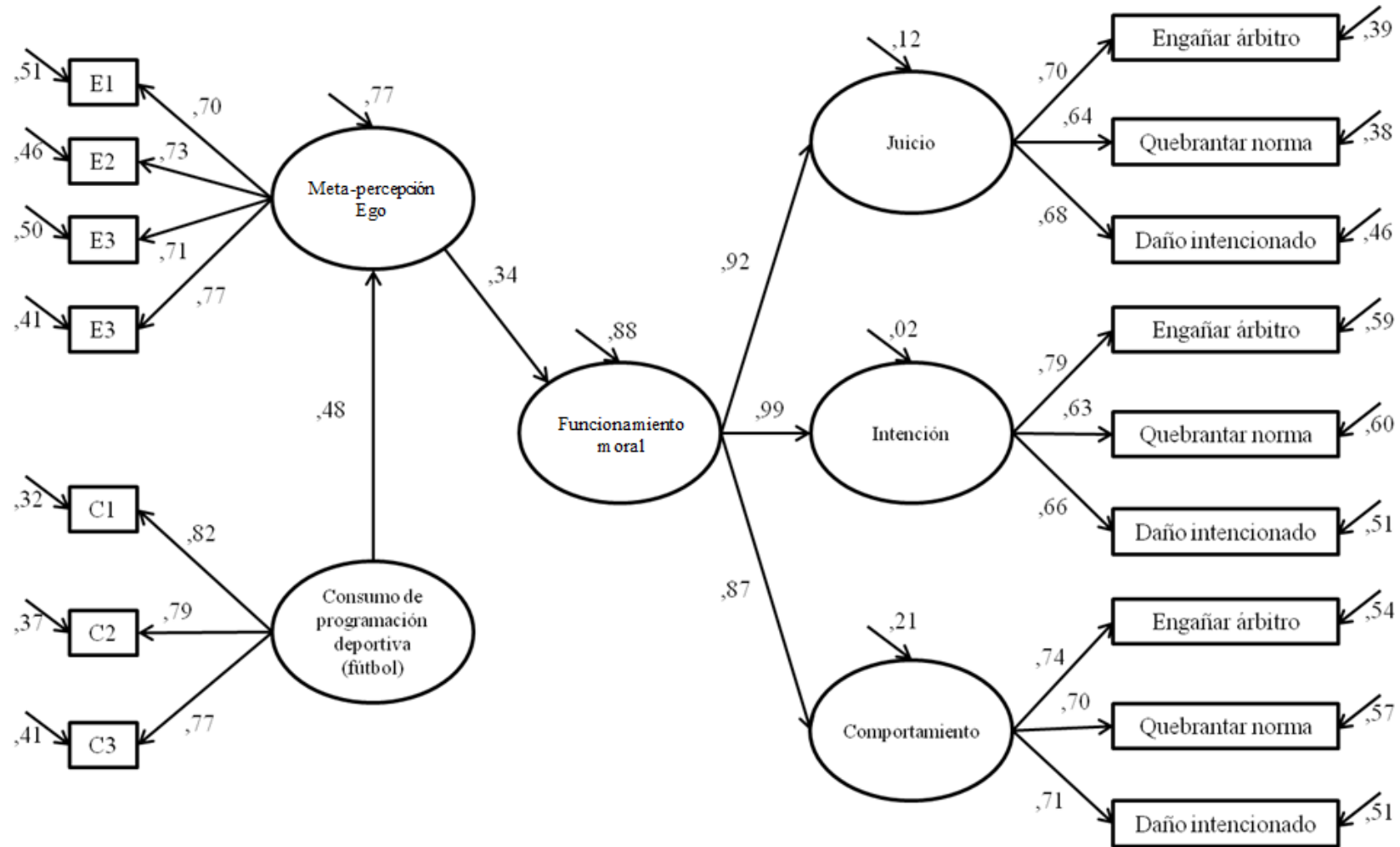


Figura 8.3.1. El modelo de hipótesis formulado entre el consumo de espectáculo deportivo en los medios de comunicación social, la meta-percepción de orientación de meta al ego y el funcionamiento moral de los espectadores.

3.2.3 Probando los pasos del modelo en la hipótesis formulada.

En este estudio formulamos la hipótesis de que el consumo de programación deportiva sobre fútbol en los medios de comunicación social repercutiría en el funcionamiento moral a través de la meta-percepción de la orientación al ego de los espectadores. En primer lugar, fue probado el modelo de hipótesis incluyendo todas las variables. Luego, se examinó el papel mediador de la meta-percepción de orientación al ego en la relación entre el consumo de espectáculo deportivo y el funcionamiento moral. El consumo de programación deportiva sobre fútbol se incluyó en el modelo con un factor que recoge los tres ítems anteriormente mencionados (coeficiente $\alpha = .83$).

Los mismos índices de forma anteriormente descritos fueron usados para examinar la conveniencia del modelo. Los índices mostraron que el modelo se ajustaba bien a los datos (Tabla 8.3.2). Todos los parámetros calculados fueron significativos (véase Figura 8.3.1). De esta manera, el consumo de deporte predijo positivamente la meta-percepción de orientación al ego ($B = .48$), que sucesivamente predijo el funcionamiento moral ($B = .34$). Debido al modo en que se midió el funcionamiento moral (altas puntuaciones denotaban bajos niveles), una relación positiva entre la meta-percepción de ego y el funcionamiento moral implica que una alta meta-percepción de orientación al ego se corresponde con bajos niveles de funcionamiento moral.

Para examinar si la meta-percepción de orientación de meta al ego mediaba entre el consumo de programación deportiva y el funcionamiento moral, seguimos los cuatro pasos propuestos por Baron y Kenny (1986). El primer paso establece si la variable inicial predice el mediador. Como muestra la Figura 8.3.1, el consumo de deporte predijo significativamente la meta-percepción de ego. El segundo paso establece si la variable inicial predice la variable de resultado. Para examinar esto, probamos un

modelo en el cual, el consumo de deporte tuviera un camino directo al funcionamiento moral. Los pasos desde el consumo de deporte a la meta-percepción de orientación de meta al ego y desde la meta-percepción de ego al funcionamiento moral fueron reducidos a cero. El paso directo fue $B = .25$, y significativo. El tercer paso prueba si el mediador predice la variable de resultado después de haber controlado la variable inicial. Como muestra la Figura 8.3.1, la meta-percepción de orientación al ego fue un predictor significativo del funcionamiento moral tras controlar el consumo de deporte.

El último paso se realiza en el mismo modelo del paso tres. Este examina si en presencia del mediador, el camino directo desde la variable inicial a la variable de resultado es reducido a cero (mediación completa) o si es reducido en tamaño pero todavía es diferente de cero (mediación parcial). En la Figura 8.3.1 se añadió un camino directo desde el consumo de deporte al funcionamiento moral; este camino fue $B = .11$, no significativo y más pequeño que el camino original de $B = .25$. El índice de modificación de Wald sugirió que la eliminación de este camino no deterioraba la forma del modelo. Así, se concluyó que la meta-percepción de orientación al ego mediatizaba parcialmente el efecto del consumo de deporte sobre el funcionamiento moral.

Por último, se realizó un análisis multimuestra SEM para examinar su invarianza a través del género. El análisis multigrupos que ofrece el programa informático Amos 18.0 es útil para comprobar todas las hipótesis propuestas simultáneamente. Por medio de él, es posible indagar en qué medida el patrón de relaciones propuesto es invariable a través de las diferentes muestras. En el análisis multimuestras las cargas de factor, las varianzas y las covarianzas de las variables independientes, y los coeficientes de ruta están obligados a ser iguales en los diferentes grupos. El análisis multigrupo para varones y mujeres mostró que la hipótesis formulada era invariable a través del género (véase Tabla 8.3.2).

3.3 Discusión

Hemos observado que el consumo de fútbol como espectáculo deportivo (medido en horas dedicadas a ver partidos de fútbol en la televisión, a ver o a escuchar programas deportivos sobre el fútbol en la televisión y/o en la radio, y a leer noticias relacionadas con el fútbol en los periódicos y/o en internet), tiene un efecto negativo en el funcionamiento moral de los espectadores. También hemos observado que este efecto está mediatizado parcialmente por la meta-percepción de orientación de meta al ego de los espectadores. Es decir, es probable que los espectadores con una amplia implicación activa como seguidores de un equipo de fútbol presenten una alta meta-percepción de orientación de meta al ego, que sucesivamente determinará bajos niveles de funcionamiento moral como espectadores de fútbol.

Este descubrimiento es importante porque apunta a factores que son clave en la relación entre los espectadores y la ética en el deporte, y sugiere que no es el espectáculo en sí mismo, sino la meta-percepción de orientación de meta adoptada la que explica los efectos negativos del consumo del fútbol en los medios de comunicación social sobre el funcionamiento moral.

En un primer momento, el aficionado se identifica con los éxitos de su equipo favorito, y esa identificación toma dos posibles direcciones que son ortogonales o independientes: la meta-percepción de orientación a la tarea y al ego. En el primer caso, la percepción del éxito de los jugadores está relacionada con el juego desarrollado, la progresión, la mejora, el logro de metas autoreferenciadas. En el segundo, depende del resultado objetivo en la competición (ganar o perder), independientemente del modo como se consiga, jugando bien o jugando mal. Mientras que la meta-percepción de orientación a la tarea parece bastante constante, la meta-percepción de orientación al

ego se incrementa a medida que también lo hacen los niveles de implicación activa de los aficionados en el espectáculo deportivo.

En jugadores de fútbol se ha observado lo mismo. A medida que crecen los niveles de implicación activa, medidos en horas de práctica, también aumenta la orientación de meta hacia el ego (Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003). La explicación que se ha dado es que los atletas de este tipo de deportes, inevitablemente, interactúan con los oponentes, y dicha interacción es el vehículo a través del cual intentan establecer supremacía (Kavussanu y Ntoumanis, 2003). El éxito depende de dominar al jugador rival, de demostrar, establecer y mantener la superioridad sobre él. Este fenómeno de comparación es constante a lo largo del partido por lo que son conscientes de cómo les va y actúan en consecuencia.

En los espectadores parece que ocurre algo parecido. Los seguidores y aficionados de un equipo de fútbol no solo se identifican con sus éxitos y fracasos, sino que también con el modo de interpretarlos. Por eso, a medida que el seguimiento en los medios de comunicación es mayor, crece también la meta-percepción de orientación de meta al ego. Por otro lado, el proceso de identificación es de doble dirección, y la orientación de los deportistas también se ve influenciada por las reacciones de los fans y de los medios de comunicación que subrayan, en muchas ocasiones, el significado del éxito normativo en la competición.

Consistente con la investigación anterior en la que los deportistas con mayor orientación al ego informaron de bajos niveles de funcionamiento moral (Kavussanu y Roberts, 2001), los aficionados que interpretaron el éxito de su equipo de este modo también mostraron niveles inferiores. Estos descubrimientos muestran que los motivos de los espectadores tienen importantes implicaciones para su funcionamiento moral en el contexto del deporte. La motivación como aficionado que es construida en sentido

normativo contribuye a ignorar las reglas para alcanzar la victoria. Como además pueden interactuar con los oponentes, jugadores del equipo rival o aficionados del otro equipo, intentan, en muchas ocasiones, establecer su superioridad con comportamientos agresivos.

El modo en que los espectadores perciben un marco de referencia para interpretar el éxito deportivo está mediatizado por el contexto sociocultural en el que se desenvuelve y en el que los medios de comunicación desempeñan un papel importante. Estos medios no se limitan a retransmitir los partidos de fútbol, también los comentan, seleccionan las jugadas, los acontecimientos relevantes, etc., conduciendo al espectador en una determinada dirección. En muchas ocasiones, los programas deportivos en los medios de comunicación social (radio, prensa y televisión) reproducen el modelo de enfrentamiento propio de los deportes de contacto medio-alto. Enfrentamientos en los que se intenta demostrar superioridad y someter al oponente. Los comentarios en cualquier medio de comunicación, y en la mayor parte de las veces, son sumamente analizados, se exageran y se pone mucho énfasis y corazón, no contribuyendo con ello a calmar la pasión o la agresividad y, menos aún, a promover el juego limpio (De Antón y Del Riquelme y Tejera, 1990).

Aunque existe una predisposición personal que determina la probabilidad de adoptar una orientación de meta particular, diferentes estudios permiten aceptar la hipótesis de que la orientación de meta puede reconstruirse por las intervenciones o por las influencias ambientales (Cecchini, González, López, y Brustad, 2005; Cecchini, Montero, Alonso, Izquierdo, y Contreras, 2007; Cervelló, Hutzler, Reina, Sanz, y Moreno, 2005), y los medios de comunicación social pueden colaborar a ello. Los espectáculos deportivos que continuamente resaltan un contexto de implicación en el yo, donde el éxito es la consecuencia de ganar, sea del modo que sea, construirán

expectativas relacionadas con la victoria en la competición a toda costa. Por el contrario, los aficionados que se forman en un clima de implicación en la tarea evaluarán su participación en el encuentro deportivo en función de su actitud hacia la misma, el esfuerzo, la entrega y la mejora personal.

3.3.1 Limitaciones y Futuras Líneas de Investigación.

Este estudio tiene algunas limitaciones. La primera es que no queda suficientemente claro si es el deporte *per se* el que, en definitiva, determina el bajo nivel de funcionamiento moral por intermedio de la meta-percepción de orientación de meta al ego de los espectadores. Creemos que el clima motivacional construido en estos programas deportivos debe de ejercer una poderosa influencia sobre las meta-percepciones de orientación de meta y, por tanto, se deberían realizar nuevas investigaciones que tengan en cuenta esas variables en conjunto. En este sentido, también sería interesante analizar si hay diferencias entre consumir información deportiva en los medios generalistas o en los específicos. Por otro lado, tampoco queda suficientemente claro si la participación en el espectáculo deportivo aumenta la meta-percepción de orientación de meta al ego de los aficionados, o si los individuos altamente orientados al ego fueron atraídos por este tipo de espectáculos. Esa dirección de causalidad se podría abordar en investigaciones longitudinales. Por último, nuestra investigación se ha centrado en espectadores universitarios, no sabemos si los mismos procesos se mantienen en jóvenes seguidores, en alumnos de secundaria, o en aficionados de los llamados grupos ultras. Tampoco sabemos cómo influye en otras variables, como los comportamientos de *fair play* o los niveles de agresividad. Por lo tanto, se necesita mayor investigación para determinar el alcance de estos hallazgos.

ESTUDIO III

RELACIONES ENTRE EL FUNCIONAMIENTO
MORAL Y LA AGRESIVIDAD EN ESPECTADORES
DE FÚTBOL

4. Relaciones entre el Funcionamiento Moral y la Agresividad en Espectadores de Fútbol

El tercer estudio que compone esta tesis doctoral parte de una metodología cuantitativa, no experimental, asociativa-comparativa de tipo transversal. En este caso, el propósito fue examinar las relaciones entre el funcionamiento moral y la agresividad en espectadores de partidos de fútbol. Partiendo de investigaciones similares que se han realizado con deportistas (e.g., Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Bredemeier y Shields, 1986a; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1987; Shields y Bredemeier, 2001) formulamos cuatro hipótesis. La primera señala que los bajos niveles de funcionamiento moral de los espectadores de partidos de fútbol se relacionaran de manera positiva con la agresividad. La segunda, que un mayor seguimiento de partidos de fútbol se correlacionará positivamente con bajos niveles de funcionamiento moral y con mayores niveles de agresividad. La tercera predice que los participantes masculinos mostrarán peores niveles de funcionamiento moral y mayores puntuaciones en la agresividad que los sujetos femeninos. Y finalmente, pensamos que los participantes manifestarán tener mayores niveles de agresividad cuando visualizan partidos de fútbol que en sus vidas cotidianas.

4.1 Método

4.1.1 Participantes.

La muestra estuvo formada por estudiantes universitarios ($N = 332$), 168 varones y 164 mujeres cuyas edades oscilaban de 18 a 36 años ($M = 19.43$, $DT = 2.28$). Los participantes informaron que consumían una media de 1.43 ($DT = 1.82$) partidos de fútbol por televisión o en el campo a la semana. Específicamente, los hombres indicaron

que visualizaban 2.06 ($DT = 1.73$) encuentros por semana mientras que las mujeres reconocieron ver 0.79 ($DT = 1.03$) partidos semanales.

4.1.2 Variables e Instrumentos de Medida.

4.1.2.1 Visualización de partidos de fútbol. El número de partidos de fútbol visualizados a la semana se midió con dos ítems que recogían los minutos semanales dedicados a: 1) ver partidos de fútbol por la televisión; 2) ver partidos en el campo de fútbol. Con el número total de minutos dedicados a ver partidos de fútbol se calculó la media de partidos que visualizaban a la semana.

4.1.2.2 Agresividad. Para evaluar la agresividad se utilizó el *Aggression Questionnaire* (AQ) de Buss y Perry (1992) que es una versión revisada del *Buss-Durkee Hostility Inventory* (Buss y Durkee, 1957). Hemos usado la versión española validada por Rodríguez, Peña, y Graña (2002) para medir los niveles de agresividad en la vida diaria de las personas y también durante la visualización de un partido de fútbol. Bushman (1995) señala que aunque algunas investigaciones experimentales han mostrado que la totalidad de la escala está relacionada con la agresión, diversos estudios han observado que se compone de cuatro subescalas que miden la agresión física, la agresión verbal, la ira y la hostilidad. De modo que, el AQ es una escala de 29 ítems relacionados con conductas y sentimientos agresivos: cinco de agresión verbal (e.g., “cuando la gente me molesta, discuto con ellos”), nueve de agresión física (e.g., “si alguien me golpea, le respondo golpeándole también”), siete de ira (e.g., “tengo dificultades para controlar mi genio”) y ocho de hostilidad (e.g., “sé que mis ‘amigos’ me critican a mis espaldas”). El AQ ha mostrado una consistencia interna satisfactoria con coeficientes alfa de Cronbach superiores a .70 en la escala completa ($\alpha = .89$) y en

todas las subescalas: agresión física, $\alpha = .85$; agresión verbal, $\alpha = .72$; ira $\alpha = .83$ y hostilidad, $\alpha = .77$ (Buss y Perry, 1992).

Agresividad de los espectadores de partidos de fútbol. Para valorar la agresividad durante la visualización de un partido de fútbol de cierta tensión se pidió a los participantes que contestasen a todos los ítems del AQ según la raíz “Cuando mi equipo favorito juega contra su rival más directo...”

Agresividad general. Asimismo, se utilizó el AQ para evaluar los niveles de agresividad general de los individuos en su vida cotidiana. En esta ocasión, los sujetos respondieron a la raíz “En la vida diaria...”

Ambas medidas fueron registradas mediante una escala Likert que oscilaba entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 5 (*totalmente de acuerdo*).

4.1.2.3 Funcionamiento Moral. Se valoró usando un instrumento elaborado a partir del desarrollado por Gibbons, Ebbeck, y Weiss (1995), modificado posteriormente por Kassuvanu y Ntoumanis (2003), validado en español por Cecchini, González, y Montero (2008), y finalmente adaptado a los espectadores de fútbol (MFMEF, véase estudio 1). En este instrumento se incluyen tres dilemas (alternativas) en referencia a comportamientos antideportivos que probablemente ocurran en los espectadores que apoyan, consienten o animan comportamientos que implican: engañar al árbitro, quebrantar una norma y dañar intencionadamente a un oponente.

El juicio, la intención y el comportamiento fueron valorados en cada dilema. El juicio se midió pidiendo a los espectadores que juzgaran si era apropiada la conducta descrita durante un partido crucial. Para valorar la intención se les preguntó que indicaran si ellos apoyarían o animarían esa conducta. Por último, para medir el comportamiento se preguntó cuántas veces habían actuado así como espectadores en los

últimos cinco partidos. En todos los casos las respuestas variaban desde 1 (*nunca*) hasta 5 (*muy a menudo*). Estas cuestiones se han utilizado en investigaciones previas que han valorado los índices del funcionamiento moral de los deportistas (Cecchini, González, y Montero, 2008; Kavussanu y Roberts, 2001; Kavussanu y Ntoumanis, 2003).

4.1.3 Procedimiento

Después de obtener la aprobación del comité de ética de la Universidad de Oviedo nos pusimos en contacto con los decanos de varias facultades universitarias. Se les informó del propósito del estudio y se les solicitó autorización para pasar un cuestionario a sus estudiantes durante el segundo cuatrimestre del curso académico 2013-2014. Todos los universitarios que estuvieron presentes en el momento de la recogida de datos dieron su consentimiento informado y participaron de manera anónima y voluntaria en el estudio, siendo asimismo, plenos conocedores de que no obtendrían ningún beneficio económico o académico. El cuestionario llevó aproximadamente de 15 a 20 minutos para ser completado. Un investigador externo a la facultad animó a los participantes a responder a las preguntas tan honestamente como fuese posible, asegurándoles que sus respuestas serían confidenciales y que podrían retirarse del estudio en cualquier momento.

4.1.4 Análisis de los datos

Para el tratamiento y el análisis de los datos se utilizaron los paquetes estadísticos R 3.2.1 (Rcmdr) e IBM SPSS 22 para Windows. Los resultados fueron evaluados a través de correlaciones bivariadas y mediante diversos análisis multivariantes de la varianza (MANOVAs). Se estableció un nivel de significación $\alpha = .05$. Los resultados significativos se presentan con el correspondiente tamaño del efecto

en la forma de eta cuadrado (η^2) y en la d de Cohen. Según el eta cuadrado, el tamaño del efecto se puede considerar pequeño cuando es menor a .06, moderado cuando su rango esta entre .06 y .14, y grande cuando es mayor a .14 (Cohen, 1973). Para interpretar la d de Cohen, se ha establecido que el tamaño del efecto es considerado pequeño cuando el valor es inferior a 0.20, mediano cuando está cerca de 0.50 y grande es superior a 0.80 (Cohen, 1988).

Conocidos el nivel de significación, el tamaño muestral y el tamaño del efecto se puede calcular la potencia estadística en cada uno de los análisis ejecutados. Introduciendo estos datos en el software G*Power 3.1.9.2 se comprobó que aquellos análisis que encontraron efectos significativos proporcionaron potencias superiores a .80.

4.2 Resultados

4.2.1 Análisis de la Consistencia Interna de las Escalas de Medida

En primer lugar, se evaluó la consistencia interna de todas las subescalas mediante el estadístico alfa de Cronbach, que es la medida más común para medir la fiabilidad de una escala. Esta generalmente aceptado que valores superiores a .70 indican una buena consistencia interna (Christensen, Johnson, y Turner, 2011; Field, 2009). Tanto las dimensiones del funcionamiento moral, como las de la agresividad en ambos escenarios demostraron una consistencia interna satisfactoria (véase Tabla 8.4.1). Asimismo, la consistencia interna del seguimiento de partidos de fútbol también ofreció un resultado adecuado (coeficiente $\alpha = .75$).

Tabla 8.4.1

Alfa de Cronbach para todas las subescalas

	Coeficiente alpha
Funcionamiento Moral	
1. Juicio	.85
2. Intención	.84
3. Comportamiento	.86
Agresividad como Espectador	
4. Agresión Física	.83
5. Agresión Verbal	.77
6. Ira	.69
7. Hostilidad	.76
Agresividad General	
8. Agresión Física	.85
9. Agresión Verbal	.79
10. Ira	.77
11. Hostilidad	.81

4.2.2 Estadística Descriptiva y Correlaciones Bivariadas

Las medias y desviaciones típicas para todas las variables pueden comprobarse en la Tabla 8.4.2. En la misma, se incluyen las correlaciones entre el número de partidos de fútbol visualizados por semana, las dimensiones de la agresividad general y en calidad de espectadores, así como los tres factores que comprenden el funcionamiento moral. Las correlaciones bivariadas mostraron que el consumo de partidos de fútbol se correlacionó positiva y significativamente con todos los factores del funcionamiento moral y con la agresión física y verbal de los espectadores. De la misma manera, los tres factores del funcionamiento moral se correlacionaron positivamente con todas las dimensiones de la agresividad, a excepción de las variables comportamiento y hostilidad general ($r = .06, p > .05$).

Tabla 8.4.2

Medias, desviaciones típicas y correlaciones de todas las variables

	<i>M</i>	<i>DT</i>	Partidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Número de partidos de fútbol a la semana	1.43	1.56	1										
Funcionamiento moral													
1. Juicio	2.09	0.96	.29**	1									
2. Intención	2.08	0.95	.28**	.90**	1								
3. Comportamiento	1.82	0.91	.28**	.76**	.83**	1							
Agresividad como espectador													
4. Agresión física	16.19	6.81	.18**	.47**	.48**	.40**	1						
5. Agresión verbal	14.79	5.02	.18**	.35**	.40**	.32**	.62**	1					
6. Ira	16.45	4.80	.07	.15**	.20**	.17**	.50**	.67**	1				
7. Hostilidad	15.40	5.49	.05	.17**	.23**	.17**	.52**	.49**	.61**	1			
Agresividad general													
8. Agresión física	16.20	6.95	.06	.40**	.42**	.34**	.81**	.53**	.39**	.43**	1		
9. Agresión verbal	14.02	4.73	.05	.22*	.26**	.15**	.51**	.65**	.48**	.44**	.63**	1	
10. Ira	15.65	5.31	-.06	.12*	.18**	.12*	.46**	.47**	.63**	.48**	.54**	.65**	1
11. Hostilidad	16.43	6.05	-.04	.12*	.17**	.06	.33**	.29**	.39**	.73**	.41**	.52**	.55**

Nota. ** $p < .01$. * $p < .05$.

4.2.3 Análisis Multivariante de la Varianza

4.2.3.1 Análisis del funcionamiento moral y de la agresividad de los espectadores en función del género.

Finalmente, se ejecutó un análisis multivariante de la varianza (MANOVA) en el que se introdujo el género como variable inter-sujetos, y como covariable la participación como espectador en partidos de fútbol. Las variables dependientes introducidas en el modelo fueron las tres subescalas del funcionamiento moral, las cuatro dimensiones de la agresividad general y las cuatro dimensiones de la agresividad como espectadores de partidos de fútbol. Antes de ejecutar el análisis se examinó la idea de homogeneidad de covarianzas usando el test de Box. El resultado reveló que la idea no fue resuelta (M de Box = 153.65, $F = 2.25$, $p < .001$). Debido a ello, seguimos las sugerencias de Olson (1979) y de Tabachnick y Fidell (1996) de usar el Pillai's Trace en vez de la lambda de Wilks para evaluar la significación multivariada de los efectos principales y de las interacciones. El MANOVA rindió un efecto principal significativo para el género, Pillai's Trace = .154, $F(11, 319) = 5.27$, $p < .001$, $\eta^2 = .154$. Los posteriores ANOVAs univariados revelaron que los hombres puntuaron significativamente más alto que las mujeres en las variables que miden los niveles de funcionamiento moral: juicio, $F(1, 329) = 19.30$, $p < .001$, $\eta^2 = .055$; intención; $F(1, 329) = 18.10$, $p < .001$, $\eta^2 = .052$; y comportamiento, $F(1, 329) = 6.99$, $p = .01$, $\eta^2 = .020$ (véase Figura 8.4.1)

Como puede apreciarse en la Figura 8.4.2, los hombres también puntuaron más alto en las siguientes subescalas de agresividad como espectadores de fútbol: agresión física, $F(1, 329) = 11.71$, $p < .001$, $\eta^2 = .034$; agresión verbal, $F(1, 329) = 9.13$, $p = .003$, $\eta^2 = .027$; y hostilidad, $F(1, 329) = 7.53$, $p = .006$, $\eta^2 = .022$.

En cuanto a la agresividad general, los hombres solo puntuaron más que las mujeres en la subescala de agresión física, $F(1, 329) = 10.97, p < .001, \eta^2 = .032$ (véase figura 8.4.3). El análisis del resto de subescalas no ofreció ningún resultado significativo: ira como espectador, $F(1, 329) = 1.05, p > .05, \eta^2 = .003$; agresión verbal general, $F(1, 329) = 3.30, p > .05, \eta^2 = .010$; ira general, $F(1, 329) = 1.05, p > .05, \eta^2 = .003$; hostilidad general, $F(1, 329) = 0.024, p > .05, \eta^2 = .00$. Asimismo, mediante una prueba t para muestras independientes se comprobó que los hombres ($M = 2.06, DT = 1.73$) visualizaban más partidos de fútbol a la semana que las mujeres ($M = 0.79, DT = 1.03$), $t(330) = 8.125, p < .001, d = 0.89$.

Finalmente, el MANOVA también mostró un efecto principal significativo para el seguimiento como aficionado de los partidos de fútbol, Pillai's Trace = .084, $F(11, 319) = 2.64, p = .003, \eta^2 = .084$. Los siguientes análisis univariados mostraron una relación positiva con las variables que miden el funcionamiento moral: juicio, $F(1, 329) = 11.92, p < .001, \eta^2 = .035$; intención, $F(1, 329) = 10.04, p = .002, \eta^2 = .030$; y comportamiento, $F(1, 329) = 14.89, p < .001, \eta^2 = .043$, así como con la subescala de agresión verbal como espectador, $F(1, 329) = 3.66, p = .049, \eta^2 = .011$. Por el contrario, el seguimiento de partidos de fútbol no se correlacionó de manera significativa con ninguna de las subescalas que componen la agresividad como espectador: agresión física, $F(1, 329) = 3.11, p > .05, \eta^2 = .009$; ira, $F(1, 329) = 0.57, p > .05, \eta^2 = .002$; y hostilidad, $F(1, 329) = 0.04, p > .05, \eta^2 = .00$, ni tampoco con ninguna subescala de la agresividad general: agresión física, $F(1, 329) = 0.04, p > .05, \eta^2 = .00$; agresión verbal, $F(1, 329) = 0.02, p > .05, \eta^2 = .00$; ira, $F(1, 329) = 0.39, p > .05, \eta^2 = .001$; y hostilidad, $F(1, 329) = 0.37, p > .05, \eta^2 = .00$.

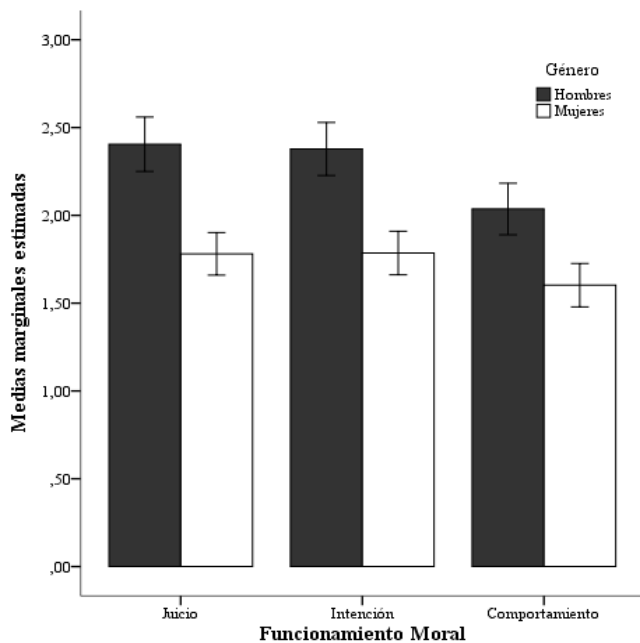


Figura 8.4.1. Diferencias de género en el Funcionamiento moral.

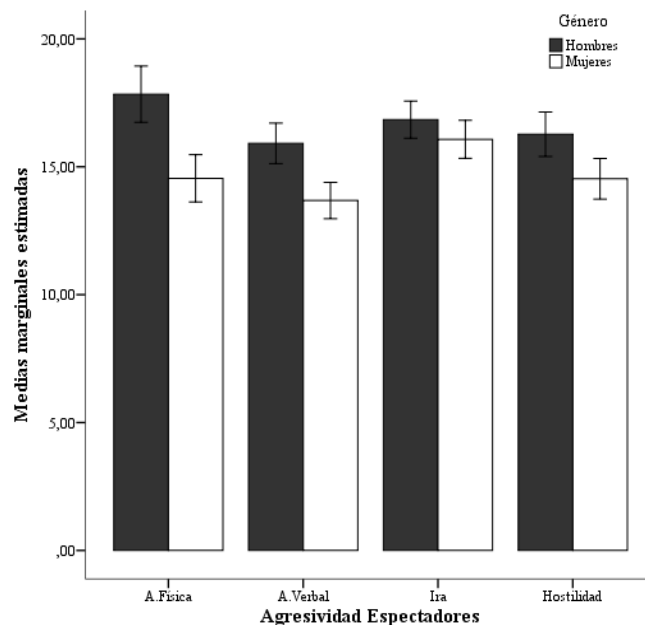


Figura 8.4.2. Diferencias de género en la agresividad como espectadores.

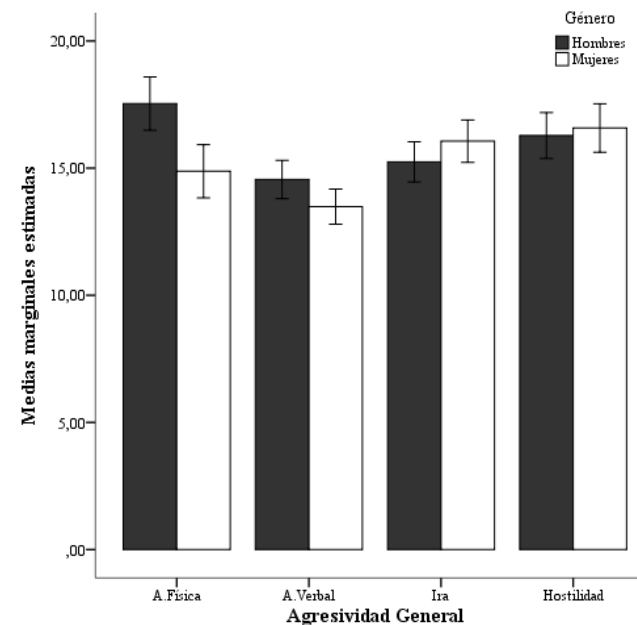


Figura 8.4.3. Diferencias de género en la agresividad general.

4.2.3.2 Análisis de la agresividad general y de la agresividad como espectadores de partidos de fútbol.

Se midieron las conductas agresivas en dos contextos diferentes, durante la visualización de partidos de fútbol y en la vida general. Por lo tanto, con el propósito de analizar de manera simultánea las diferencias entre ambas medidas en función del género se ejecutó un MANOVA Factorial Mixto 2 x (2) con las variables género (hombre, mujer) y agresividad (general, como espectadores de partidos de fútbol). El análisis multivariado de medidas repetidas con el género como variable inter-sujeto permite examinar los posibles efectos en distintos grupos, ofreciendo así, una mejor comprensión de la varianza. Antes de ejecutar el análisis se comprobó el supuesto de homogeneidad de covarianzas para la variable inter-sujetos, cuya idea no fue resuelta (M de Box = 64.440, $F = 1.744$, $p = .004$). Debido a ello, seguimos las sugerencias de Olson (1979) y de Tabachnick y Fidell (1996) de usar el Pillai's Trace en vez de la lambda de Wilks para evaluar la significación multivariada de efectos principales y de las interacciones. El supuesto de esfericidad de la variable intra-sujetos no necesitó ser probado porque utilizamos una variable de dos niveles.

Una vez comprobados los supuestos observamos que emergió un efecto significativo multivariado en la agresividad situacional: Pillai's Trace = .098, $F(4, 327) = 8.89$, $p < .001$, $\eta^2 = .098$. El análisis univariado del efecto principal de la agresividad situacional evidenció que los participantes manifiestan mayores niveles de agresión verbal, $F(1,330) = 12.33$, $p < .001$, $\eta^2 = .036$; y de ira, $F(1,330) = 11.50$, $p < .001$, $\eta^2 = .034$, cuando presencian un partido de fútbol que en sus vidas cotidianas. Por el contrario, las puntuaciones de la hostilidad, $F(1,330) = 20.06$, $p < .001$, $\eta^2 = .057$, fueron superiores en la medida de la agresividad general. Finalmente, el análisis de la agresión

física no proporcionó resultados significativos, $F(1,330) = 0.04$, $p > .05$, $\eta^2 = .00$. No obstante, lo realmente interesante fue que descubrimos una interacción significativa entre la agresividad situacional y el género, Pillai's Trace = .064, $F(4, 327) = 5.59$, $p < .001$, $\eta^2 = .064$. Ello nos indicó que en lugar de obtener conclusiones procedentes de los resultados del efecto principal debía analizarse el efecto simple porque proporciona mayor nivel de detalle en la explicación de las relaciones entre variables (Christensen, Johnson, y Turner, 2011). Así, los posteriores análisis univariados revelaron que la expresión de la agresividad en los dos contextos (i.e., vida general y visualización de partidos de fútbol) fue diferente en hombres y en mujeres. Por este motivo, a continuación detallamos los resultados obtenidos con el análisis del efecto simple mediante el ajuste SIDAK para cada variable dependiente.

4.2.3.2.1 Análisis del efecto de las interacciones entre la agresividad situacional y el género.

Agresión verbal.

Puede apreciarse en el gráfico de interacción A (Figura 8.4.4) que los hombres manifestaron mayores niveles de agresión verbal, $F(1, 330) = 6.97$, $p = .009$, $\eta^2 = .021$, en los partidos de fútbol ($M = 15.91$, $DT = 5.16$) que en la vida general ($M = 14.55$, $DT = 4.91$). En cambio, las mujeres no mostraron ninguna diferencia entre la agresividad como espectadoras ($M = 13.68$, $DT = 4.63$) y en la vida general ($M = 13.48$, $DT = 4.50$).

Ira.

En el gráfico de interacción B (Figura 8.4.5) se observa que los varones reportaron mayores niveles de ira, $F(1, 330) = 11.15$, $p < .001$, $\eta^2 = .033$ durante la visualización de partidos de fútbol ($M = 16.84$, $DT = 4.73$) que en la vida general ($M =$

15.24, $DT = 5.16$), y las mujeres volvieron a manifestar los mismos valores de ira durante los partidos ($M = 16.07$, $DT = 4.73$) y en su vida ($M = 16.06$, $DT = 5.44$).

Hostilidad.

En cuanto a la hostilidad, también se hallaron diferencias entre los hombres y entre las mujeres, $F(1, 330) = 19.59$, $p < .001$, $\eta^2 = .056$. En el gráfico de interacción C (Figura 8.4.6) se aprecia claramente que los varones manifestaron idénticos valores de agresividad en ambos contextos (espectador: $M = 16.27$, $DT = 5.68$; general: $M = 16.28$, $DT = 5.90$) y que las mujeres reportaron menores niveles de hostilidad durante la visualización de partidos de fútbol ($M = 14.53$, $DT = 5.18$) que en la vida general ($M = 16.57$, $DT = 6.20$).

Agresión física.

Finalmente, el gráfico de interacción D (Figura 8.4.7) no desveló ninguna interacción entre el género y el contexto, $F(1, 330) = 16.60$, $p > .05$, $\eta^2 = .006$. La comparación por parejas mediante el ajuste SIDAK confirmó que hombres y mujeres reportaron niveles similares de agresión física en ambos escenarios. No obstante, puede apreciarse que los sujetos masculinos tienden, sutilmente, a puntuar en mayor medida la agresión física cuando son espectadores ($M = 17.83$, $DT = 7.16$) que en sus vidas en general ($M = 17.53$, $DT = 6.84$), contrastando así con las mujeres, las cuales muestran la tendencia inversa (espectadoras: $M = 14.54$, $DT = 6.03$; general: $M = 14.88$, $DT = 6.82$).

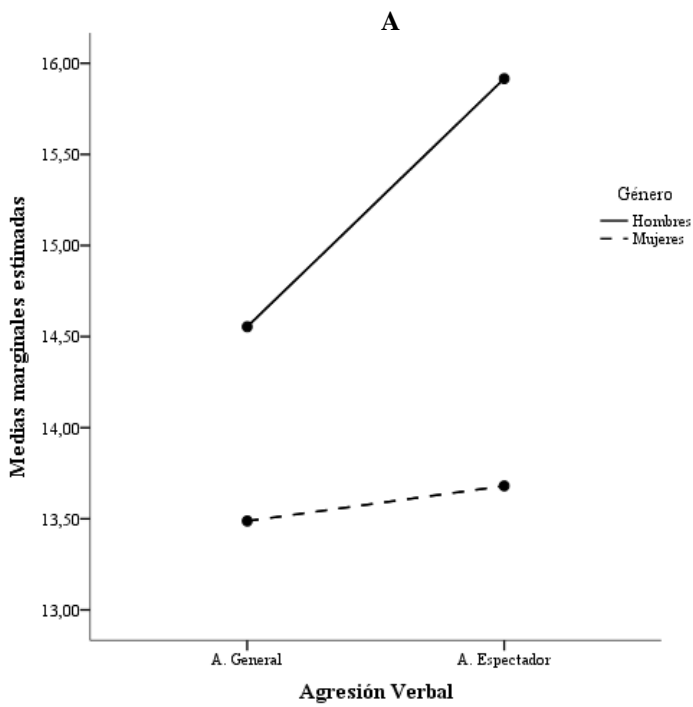


Figura 8.4.4. Interacción observada entre la agresión verbal y el género.

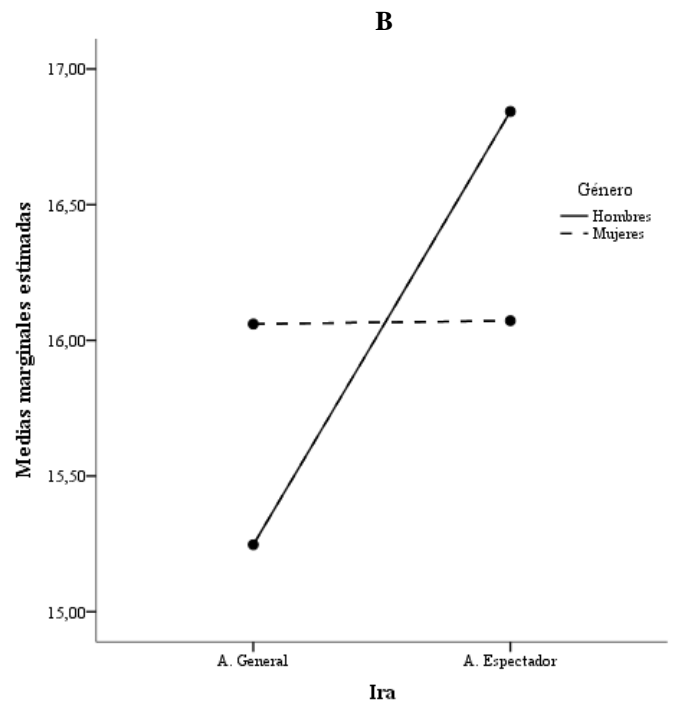


Figura 8.4.5. Interacción observada entre la ira y el género.

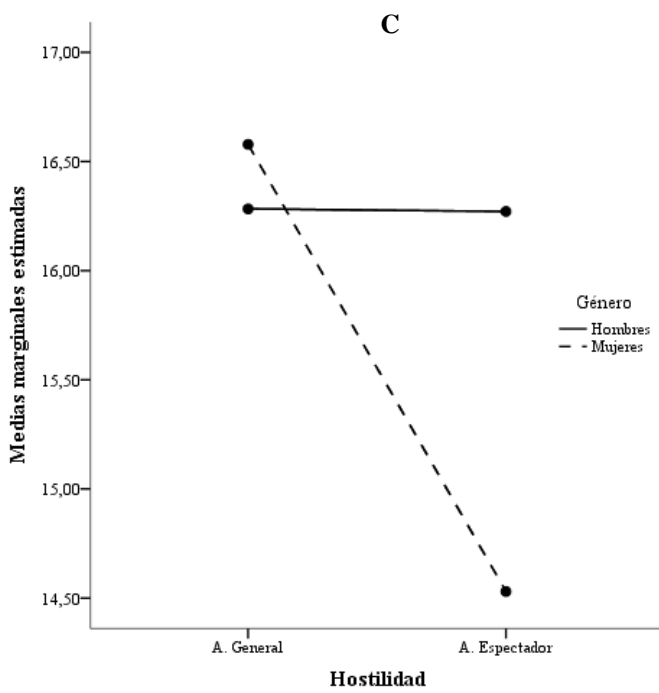


Figura 8.4.6. Interacción observada entre la hostilidad y el género.

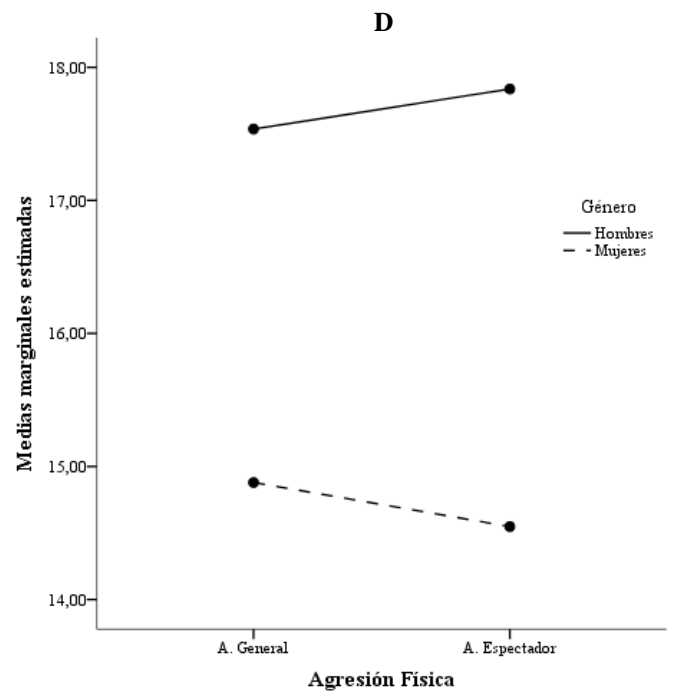


Figura 8.4.7. Interacción inexistente entre la agresión física y el género.

4.3 Discusión

El propósito general de este estudio fue examinar diversas relaciones entre el funcionamiento moral y la agresividad en espectadores de fútbol. Para ello, formulamos cuatro hipótesis. La primera planteaba que los bajos niveles de funcionamiento moral en los espectadores de partidos de fútbol estarían positivamente relacionados con la agresividad. Nuestros resultados mostraron que, efectivamente, los tres factores que componen el funcionamiento moral (i.e., juicio, intención y comportamiento) estaban significativamente relacionados de manera positiva²²⁵ con todas las dimensiones de la agresividad como espectador (i.e., agresión física, verbal, ira y hostilidad), y además, con tres de las cuatro subescalas que componen la agresividad general (i.e., agresión física, verbal e ira), aunque parece que con menor intensidad. Este descubrimiento coincide con los hallazgos que se han realizado con deportistas de disciplinas de contacto medio y alto (e.g., Bredemeier y Shields, 1984b; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, 1987; Conroy, Silva, Newcomer, Walker, y Johnson, 2001). Así, se ha señalado que los deportistas con niveles de razonamiento moral más inmaduros tienen mayor tendencia a comportarse agresivamente (Bredemeier y Shields, 1986a; Shields y Bredemeier, 2001) y que tienen pensamientos que legitiman las conductas agresivas (Bredemeier, 1994; Bredemeier et al., 1987). Bredemeier y Shields (1998) dijeron que la moralidad deportiva es el buen concurso deportivo, el cual corresponde con el cumplimiento de los códigos de *fair play* implícitos y explícitos. De la misma manera, podría sugerirse que la moralidad de los espectadores deportivos sería el apoyo del buen comportamiento deportivo, es decir, el pensamiento de que los códigos de deportividad implícitos y explícitos deben cumplirse.

²²⁵ Valores altos en el funcionamiento moral representan bajos procesos de juicio, intención y comportamiento moral.

Para tratar de explicar las causas del bajo funcionamiento moral y del comportamiento antisocial de los deportistas, varios estudios han explorado el efecto de la participación en deportes de contacto medio y alto. Así, se descubrió que cuanto mayor era tiempo de implicación en el deporte, los niveles del funcionamiento moral eran inferiores (e.g., Bredemeier et al., 1987; Cecchini, González, y Montero, 2007, 2008; Kavussanu y Ntoumanis, 2003). En consecuencia, los bajos niveles de razonamiento moral también aumentaban las probabilidades de comportarse agresiva y antisocialmente (Bredemeier, 1985, 1994; Bredemeier et al., 1986, 1987; Shields y Bredemeier, 2001). De manera similar, nosotros hemos analizado el efecto de la participación como consumidores de partidos de fútbol, es decir, el impacto de la participación pasiva en este espectáculo deportivo. Así, los espectadores que visionaban más partidos de fútbol a la semana reportaron peores niveles de funcionamiento moral y mayores niveles de agresividad verbal y física durante la visualización de los eventos futbolísticos. En este sentido, Brady (2007) también observó que los hombres que dedicaban más tiempo a ver deportes de contacto (i.e., fútbol y hockey) tenían actitudes más favorables hacia distintas formas de agresión institucional. No obstante, debe mencionarse que en el MANOVA, dicho seguimiento solo se correlacionó significativamente con la agresión verbal. En cualquier caso, la hipótesis número dos también fue confirmada.

Se ha explicado que entre los atletas existe la tendencia a creer que las conductas antisociales forman parte de las competiciones (e.g., Bredemeier, 1994; Bredemeier y Shields, 1986a; Bredemeier, Weiss, Shields, y Cooper, 1986, Dunn y Dunn, 1999; Romand, Pantaleon, y Cabagno, 2009; Silva, 1983; Smith, 1988) e incluso, que son necesarias, porque en realidad, se tratan de conductas asertivas que no deben considerarse agresivas (Silva, 1981). ¿Podría ser que los espectadores compartan el

mismo esquema mental? Este hecho se ha asociado con deportes de contacto físico donde la predisposición a comportarse antideportivamente se relaciona con la agresividad y con el deseo de victoria (Montero, 2005), por lo tanto, cabría la posibilidad de que los espectadores se comporten agresivamente con el propósito de disminuir el rendimiento de los jugadores del equipo rival (Rudd y Gordon, 2010; Wann, Dolan, McGeorge, y Allison, 1994). Para tratar de responder a esta cuestión, sería interesante comparar el comportamiento antisocial y agresivo de los espectadores que acuden al campo de fútbol con el de los espectadores televisivos. Otra explicación podría recurrir al proceso de desconexión moral (Bandura, 1991), de tal forma que los seguidores deportivos juzgarían que el comportamiento antisocial o antideportivo de los deportistas (o el suyo propio) está justificado. Por ejemplo, un aficionado podría razonar que es apropiado que un jugador trate de lesionar a un rival para que su equipo consiga la victoria. Se ha demostrado que este mecanismo opera entre algunos deportistas que se comportan antisocialmente (Stanger, Kavussanu, Boardley, y Ring, 2013; Tractlet, Romand, Moret, y Kavussanu, 2011).

La tercera hipótesis señalaba que encontraríamos diferencias en el funcionamiento moral y en la agresividad en función del género. Así, hemos observado que los hombres dedican más horas a ver partidos de fútbol por semana y que manifiestan peores niveles de funcionamiento moral que las mujeres. Además, los niveles de hostilidad y de agresión (física y verbal) como espectadores fueron significativamente superiores en los hombres. En cuanto a la agresividad general, solo la agresión física fue superior en el grupo masculino. Estos resultados sugieren que en términos generales, hombres y mujeres tienen niveles parecidos de agresividad verbal, de ira y de hostilidad, pero que cuando asumen el rol de espectadores de partidos de fútbol, los hombres reconocen ser más agresivos que las mujeres. La investigación con

deportistas ha arrojado resultados similares, por ejemplo, Bredemeier et al. (1987) indicaron que el razonamiento moral, las tendencias agresivas y la involucración en deportes de contacto alto se asociaban con juicios que legitimaban el comportamiento agresivo en los hombres. De la misma manera, la mayoría de los estudios han indicado que los atletas masculinos muestran tendencias más agresivas que las mujeres en el deporte (e.g., Bredemeier, 1985; Conroy et al., 2001; Coulom-Cabagno y Rasclé, 2006). Para explicar mejor la varianza de estos análisis, intentamos controlar el efecto del consumo de partidos de fútbol y descubrimos que se relacionaba positivamente con el bajo funcionamiento moral y con la agresividad verbal de los espectadores.

Este impacto negativo podría ser explicado mediante la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977) o del guion (e.g., Anderson y Bushman, 2002; Huesmann, 1986). El bajo funcionamiento moral que en ocasiones exhiben los deportistas, unido a las conductas antisociales que manifiestan en el campo, y que posteriormente son difundidas masivamente a través de los medios de comunicación podrían estar afectando a los procesos morales de los espectadores. Además, si los aficionados están acostumbrados a observar agresiones verbales y físicas, así como manifestaciones de ira en las gradas y en los lugares donde se visualizan partidos de fútbol, es más probable que justifiquen y consientan tales comportamientos en estos contextos.

Finalmente, la última hipótesis planteaba que la agresividad de los participantes sería mayor cuando visualizan partidos de fútbol que en sus vidas cotidianas. Nuevamente, hallamos resultados que confirmaron dicha hipótesis. Sin embargo, no podemos afirmar que esto ocurra en ambos géneros. La interacción significativa que emergió entre el género y la agresividad situacional mostró que entre los hombres, los niveles de agresión verbal y de ira son mayores cuando presencian partidos de fútbol. Por su parte, los niveles de agresión física y de hostilidad parecen mantenerse

equilibrados tanto en situaciones cotidianas como durante los partidos de fútbol. Estos datos parecen coincidir con los escenarios que se reproducen en los campos de fútbol. En un estudio del Consejo Superior de Deportes (CSD, 2011) se destaca que el 40% de los practicantes de deporte competitivo afirmó que tanto familiares como público critican e insultan al árbitro y, lo más preocupante es que de estos, la mitad reconoció sentir agrado hacia este tipo de situaciones.

En cuanto a las mujeres, observamos que sus niveles de agresión física, verbal y de ira fueron constantes en ambos contextos. En cambio, apreciamos que reportaron menores niveles de hostilidad en los partidos de fútbol. Esto podría sugerir que los hombres se involucran más en la dinámica del fútbol, quizás, debido a que las noticias del fútbol femenino tienen menor difusión en los medios de comunicación (e.g., Goellner, Silva, y Bothelho-Gomes, 2013), o bien, y como posible consecuencia de la anterior, porque los hombres practican más este deporte y se identifican más con su equipo. En este sentido, Wann, Belva, Armstrong, Weaver, y Ladd (2015) constataron que la identificación de los espectadores con un equipo se correlacionaba con mayores probabilidades de cometer agresiones verbales (aunque no físicas) contra los jugadores y contra los árbitros. Otras explicaciones han sugerido que estos efectos pueden ser debidos a los procesos hormonales. Se ha descubierto que los deportistas producen mayores niveles de testosterona (Van der Meij, Buunk, Almela, y Salvador, 2010) y de cortisol (Edwards, 2006) durante las competiciones. Algunos investigadores que se propusieron analizar los mismos procesos en espectadores que visualizaban competiciones deportivas descubrieron que las hormonas testosterona y cortisol también aumentaban durante la visualización de partidos de fútbol importantes, y que este aumento era mucho mayor entre los espectadores más jóvenes y en aquellos que habían manifestado ser más aficionados (e.g., Carré y Putnam, 2009; Van der Meij, Almela,

Hidalgo, Ijzerman, Van Lange, y Salvador, 2012). En este sentido, Van der Meij et al. (2012) plantearon que los espectadores de la final del campeonato del mundo de la FIFA 2010 percibieron que el partido de fútbol era algo más que un espectáculo deportivo porque sintieron que su “yo social” (asociado al resultado) estaba en peligro. Estas cuestiones son muy interesantes porque los niveles de testosterona y de cortisol se han asociado con las percepciones hostiles y amenazantes de las personas (Sánchez, Redolar, Bufill, Colom, Vieta, y Bueno, 2014).

Estos descubrimientos son consistentes con otros estudios que han analizado las mismas dimensiones de la agresividad en personas deportistas y no deportistas (e.g., Malianauskas, Dumciene, y Malnauskiene, 2014). Así, apuntan a factores que son clave en la relación entre los espectadores y los pensamientos y conductas antisociales de los aficionados de deportes como el fútbol, y sugieren que la manera en que se desarrolla y se retransmite el deporte en la actualidad afecta negativamente a los consumidores de este tipo de espectáculos.

4.3.1 Limitaciones y Futuras líneas de Investigación

Nuestros resultados parecen sugerir que la visualización de un deporte como el fútbol se vincula con bajos niveles de funcionamiento moral y con algunas dimensiones de la agresividad de los espectadores, especialmente con la agresión verbal. Sin embargo, las causas no están claras y existen unas limitaciones potenciales que animan continuar investigando estas relaciones.

En primer lugar, este estudio ha analizado las relaciones entre el seguimiento de partidos de fútbol, el funcionamiento moral, y la agresividad en dos situaciones diferentes en una muestra de estudiantes universitarios. De modo que no podemos generalizar estos resultados a otras poblaciones, por ello, sería interesante replicar estos

descubrimientos con muestras procedentes de otros contextos (e.g., estudiantes de secundaria, aficionados que pertenezcan a peñas o asociaciones futbolísticas).

Otra limitación es que esta investigación no ha considerado las potenciales diferencias con el seguimiento de otros deportes. Aspecto que sería muy interesante tener en cuenta en trabajos futuros para comprender si es el tipo de deporte o el seguimiento del fútbol en concreto y el clima social que le envuelve el causante de estos resultados. Así, investigaciones futuras podrían controlar el efecto del seguimiento de otros deportes añadiendo la variable del deporte favorito de los participantes.

Finalmente, la medida de carácter transversal de la agresividad en dos situaciones diferentes puede representar un problema porque se pidió a los participantes que evocaran sus sentimientos en tales situaciones. Ahora que sabemos que estas variables podrían estar relacionadas, para solventar esta limitación deberían diseñarse investigaciones experimentales o longitudinales en las que se tomaran medidas en diferentes momentos y situaciones. Por ejemplo, podrían compararse los niveles de agresividad y del funcionamiento moral antes, durante y después de un partido de fútbol. Asimismo, estas relaciones podrían explicarse en función del género o del resultado del encuentro. Según se vaya profundizando en el conocimiento de estas relaciones, se podrían plantear diseños de ecuaciones estructurales donde se incluyan variables como la agresividad, el funcionamiento moral y el consumo de partidos de fútbol. Asimismo, diseños experimentales con medidas pretest y posttest con grupo control podrían proporcionar explicaciones causales de este fenómeno.

Para concluir, aunque nuestros resultados deben tomarse con cautela, creemos que este trabajo supone un avance en el estudio de la moral de los aficionados de deportes, y así, se señala su probable vínculo con la agresividad de los espectadores de fútbol.

ESTUDIO IV

EFECTOS A CORTO PLAZO DE LA VISUALIZACIÓN
DE AGRESIONES EN EL DEPORTE SOBRE LA
AGRESIVIDAD

5. Efectos a Corto Plazo de la Visualización de Agresiones en el Deporte sobre la Agresividad

Tras haber observado que la visualización de partidos de fútbol está positivamente relacionada con los niveles de agresividad, queremos comprobar si existen evidencias de causación en dicha relación mediante un diseño cuantitativo experimental solo posttest con grupo control.

Por ello, en el último de los estudios empíricos de esta tesis doctoral hemos analizado los efectos a corto plazo de la visualización de comportamientos agresivos en el deporte sobre los niveles de agresividad. Tomando como marco de referencia las teorías basadas en el aprendizaje social (Bandura, 1977), como por ejemplo la teoría del guion (e.g., Huesmann, 1986) o el Modelo General de la Agresión (Anderson y Bushman, 2002) y la extensa literatura que ha relacionado la exposición a imágenes de agresiones y violencia con el comportamiento agresivo (e.g., Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz et al., 2003; Bandura, Ross, y Ross, 1963; Bushman, 1995; Cook, Kestenbaum, Honaker, y Anderson, 2000; Eron, Huesman, Lefkowitz, y Walder, 1972; Gentile, Coyne, y Walsh, 2011; Leyens, Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993) creemos que los sujetos que estén expuestos a un vídeo de cinco minutos con imágenes de agresiones y conductas violentas emitidas en programas deportivos mostrarán mayores niveles de agresividad (a corto plazo) que los participantes que no estén expuestos a ningún estímulo. Sin embargo, como no hemos encontrado ningún trabajo que haya analizado estos efectos con imágenes procedentes de la programación deportiva, formulamos la hipótesis nula de que no habrá diferencias entre los individuos del grupo control y experimental.

5.1 Método

5.1.1 Participantes

La muestra estuvo formada por 176 estudiantes de grado de una universidad del estado de Nueva York (EEUU). En este diseño experimental, 114 varones y 62 mujeres con edades que oscilaban entre 18 y 51 años ($M = 20.98$, $DT = 3.59$) fueron aleatoriamente asignados a un grupo control ($n = 88$) y a un grupo experimental ($n = 88$).

5.1.2 Materiales e Instrumentos de Medida

Esta investigación se realizó en las aulas donde los estudiantes solían asistir a las lecciones de sus estudios. Todas las salas estaban equipadas con un proyector, una pantalla y altavoces, los cuales fueron utilizados para que los integrantes del grupo experimental visualizasen un video con imágenes agresivas y violentas ocurridas en diversos deportes. Los sujetos del grupo control se desplazaron a una sala contigua para rellenar un cuestionario.

5.1.2.1 Vídeo con escenas agresivas y violentas en el deporte.

Para crear el material audiovisual se realizó una búsqueda de grabaciones que hubieran sido emitidas en los medios de comunicación y que contuviesen imágenes de agresiones sucedidas en distintos espectáculos deportivos. Tras seleccionar varias secuencias, estas fueron editadas mediante el programa Microsoft Windows Movie Maker V. 2012. Así, se creó una única secuencia de cinco minutos de duración que contenía diversos acontecimientos agresivos y violentos que implicaban a deportistas, entrenadores y aficionados involucrados en diferentes comportamiento antisociales que

ocurrieron en varios deportes (i.e., fútbol, fútbol americano, béisbol, hockey sobre hielo y baloncesto). Asimismo, las escenas estaban acompañadas por el sonido ambiente y/o por los comentarios de los periodistas y de los propios protagonistas. El vídeo está disponible en el siguiente enlace: <http://youtu.be/xA4VKfdQO6g>.

5.1.2.2 Instrumento para medir la agresividad.

Para medir la influencia de la exposición al video sobre la agresividad se utilizó el *Aggression Questionnaire* (AQ) de Buss y Perry (1992) que es una versión revisada del *Buss-Durkee Hostility Inventory* (Buss y Durkee, 1957). Bushman (1995) dice que aunque algunas investigaciones experimentales han mostrado que la totalidad de la escala está relacionada con la agresión, diversos estudios han observado que la agresión está compuesta de cuatro subescalas que miden la agresión física, la agresión verbal, la ira y la hostilidad. De este modo, el AQ está formado por 29 ítems relacionados con conductas y sentimientos agresivos: cinco de agresión verbal (e.g., “cuando la gente me molesta, discuto con ellos”), nueve de agresión física (e.g., “si alguien me golpea, le respondo golpeándole también”), siete de ira (e.g., “tengo dificultades para controlar mi genio”) y ocho de hostilidad (e.g., “sé que mis amigos/as me critican a mis espaldas”). Los sujetos respondieron mediante una escala Likert que oscilaba entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 5 (*totalmente de acuerdo*). La estructura factorial del AQ, que ha sido confirmada en numerosas ocasiones (e.g., Harris, 1995), ha demostrado tener una consistencia interna satisfactoria con coeficientes alfa de Cronbach superiores a .70 en la escala completa ($\alpha = .89$) y en todas las subescalas: agresión física, $\alpha = .85$; agresión verbal, $\alpha = .72$; ira $\alpha = .83$ y hostilidad, $\alpha = .77$ (Buss y Perry, 1992).

5.1.3 Diseño y Procedimiento

5.1.3.1 Diseño de la Investigación.

El diseño de una investigación se refiere a la idea, el plan, o estrategias necesarias para responder a las preguntas de la investigación. En él, se incluyen los procedimientos para recoger y analizar los datos de manera que se pueda contestar al problema planteado y controlar la varianza. Los diseños experimentales tienen más poder de predicción que los cuasi-experimentales y que los no experimentales, sin embargo, para que esta característica sea cierta, precisan ejercer más control sobre la varianza que cualquier otro enfoque. Asimismo, los diseños experimentales se dividen en diseños débiles y fuertes. Los segundos, se caracterizan porque ejercen mayor control sobre la varianza extraña o amenazas que pueden afectar a la validez interna de un experimento (i.e., hipótesis rivales), y por esta razón, se consideran más precisos cuando se intentan buscar evidencias de causa-efecto.

En este estudio hemos organizado la investigación de acuerdo con un diseño cuantitativo experimental solo posttest con grupo control donde los participantes fueron asignados a cada tratamiento de manera aleatoria. Este diseño cumple dos de los tres elementos que ejercen más control sobre la varianza extraña. Uno de ellos es la presencia de un grupo control, cuya función es detectar la presencia de variables extrañas que puedan estar afectando a las variables dependientes, es decir, para reducir el riesgo de que se confunda el efecto de una variable independiente. El otro es la asignación aleatoria de los tratamientos de los grupos. Este es el aspecto de control más importante porque es la única manera de que las variables conocidas y desconocidas puedan ser controladas (Christensen, Johnson, y Turner, 2011), o dicho de otra manera, que sean distribuidas de igual manera en ambos grupos. En consecuencia, con la

asignación aleatoria se asume que ambos grupos son iguales en la variable a estudiar (i.e., variable dependiente) antes de que uno de ellos sea manipulado (i.e., que reciba la influencia de la variable independiente). El tercero de los elementos de control es el establecimiento de una *baseline* (línea base) mediante un pretest que permita determinar la equivalencia de los grupos antes de aplicar un tratamiento.

No hemos incluido un pretest en el diseño por varios motivos. Uno, por ser más eficientes, pues nos encontramos en una fase temprana en la exploración del problema que hemos planteado, y por lo tanto, adentrarse en diseños más complejos podría haber sido prematuro. Por otro lado, pensamos que recoger medidas de la agresividad (i.e., pretest) antes de visualizar una serie de escenas agresivas y violentas podría haber supuesto una amenaza a la validez externa debido a los efectos reactivos o interactivos de la medición (Campbell y Stanley, 1973). Esta amenaza se refiere a que el pretest puede hacer a un sujeto más consciente o sensitivo del tratamiento que va a recibir, y como consecuencia, el efecto de la variable independiente puede verse alterado. Por estas razones decidimos confiar en la capacidad de la asignación aleatoria para crear grupos equivalentes. De todas formas, Christensen et al. (2011) dicen que este tipo de diseño experimental es considerado fuerte y que muchas de las amenazas a la validez interna son controladas, por lo que creemos que puede proporcionar resultados interesantes.

De esta manera, nos propusimos realizar un estudio de contrastes de hipótesis en el que se detectase al menos un tamaño del efecto moderado. Con la intención de mantener una potencia de .80, y realizando análisis a un nivel de significación $\alpha = .05$ (test de dos colas), comprobamos mediante el programa G*Power 3.1.9.2 que se requerían al menos 64 participantes en cada uno de los dos grupos (véase también Christensen et al., 2011).

5.1.3.1.1 Variables independientes.

La exposición a la agresión y violencia deportiva retransmitida en los medios de comunicación es la variable independiente que hemos querido controlar en este estudio experimental. Para manipular su tratamiento, utilizamos un vídeo editado con escenas agresivas y violentas acontecidas en el deporte. De modo que, los sujetos que visualizaron la grabación fueron expuestos a un nivel de la variable independiente (i.e. la exposición), mientras que los sujetos que no visualizaron el video fueron tratados con el otro nivel (i.e., la no exposición). En consecuencia, se trata de una variable de dos niveles donde las condiciones fueron *estar expuesto* y *no estar expuesto*.

5.1.3.1.2 Variables dependientes.

La agresividad, definida por Berkowitz (1996) como “la disposición relativamente persistente a ser agresivo en diversas situaciones diferentes” (p. 43) es la variable dependiente general de este estudio. Sin embargo, el instrumento de medida utilizado (i.e., *Aggression Questionnaire* de Buss y Perry, 1992) permite analizar cuatro subescalas diferentes: agresión verbal, agresión física, ira y hostilidad. Por consiguiente, todas estas dimensiones de la agresividad también fueron utilizadas como variables dependientes.

La agresión verbal se refiere a los insultos, amenazas y otras formas de agresión que implican sarcasmo, burla o el uso de sobrenombres o motes para referirse a otros individuos. Por ejemplo, en el AQ se representa en ítems como “Cuando la gente me molesta, discuto con ellos”.

La agresión física se manifiesta a través de golpes, empujones y otras formas de maltrato físico mediante objetos o el propio cuerpo. Un ítem del AQ de esta dimensión es “De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona”.

La ira constituye un sentimiento que surge ante un acontecimiento desagradable. Varía en intensidad y puede comprender desde el disgusto hasta la furia intensa. Un ejemplo del AQ es “Tengo dificultades para controlar mi genio”.

Finalmente, *la hostilidad* puede considerarse una actitud negativa que implica disgusto y diversas percepciones cognitivas hacia una o más personas que se reflejan en juicios desfavorables. Por ejemplo, en el AQ está representada en ítems como “Algunas veces siento que la gente se está riendo de mi a mis espaldas”.

5.1.3.2 Procedimiento.

El primer paso fue solicitar la aprobación del Comité de Ética para la investigación con seres humanos de la Universidad donde se realizó el estudio (*Human Research Ethics Board*). Una vez conseguida, se contactó con el equipo decanal de dos facultades para solicitarles una autorización que permitiese realizar la investigación con sus estudiantes de grado (*undergraduate students*). A continuación se elaboró un calendario de visitas con el que estuvieran de acuerdo los profesores responsables de cada asignatura. Y finalmente, un investigador externo a la institución acudió a las aulas donde se imparten las lecciones con la intención de reclutar participantes.

Todos los presentes fueron informados de que su participación sería anónima y voluntaria, que no obtendrían ningún beneficio económico o académico, que podrían retirarse del estudio en cualquier momento, y se les pidió que respondieran con la mayor sinceridad posible, recalcando que todas sus respuestas serían confidenciales. De este modo, los sujetos recibieron un documento donde se explicaban los posibles riesgos asociados a su participación, así como los procedimientos de privacidad y confidencialidad. Todos los estudiantes que firmaron el consentimiento informado se quedaron en la sala. Acto seguido, se procedió a realizar una asignación aleatoria de los

participantes. Para ello, todos los sujetos fueron numerados, después se generaron dos series de números aleatorios mediante una aplicación online.²²⁶ Los individuos cuyos números coincidían con la primera serie constituyeron el grupo control y se desplazaron a una sala contigua. El investigador explicó a los sujetos del grupo experimental (i.e., los que se quedaron en el aula) que iban a ver un vídeo con sonido de cinco minutos de duración. Mientras el grupo experimental visualizaba las imágenes, el investigador entregó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992) a los sujetos del grupo control que esperaban en otra sala, recordándoles que fuesen lo más sinceros posibles y que preguntasen en caso de tener alguna duda. El cuestionario fue completado entre 5 y 10 minutos.

Cuando el video hubo finalizado, los sujetos del grupo experimental recibieron las mismas instrucciones que los participantes del grupo control y rellenaron el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992). Finalmente, se reunió a todos los sujetos en el aula principal y se les explicó el propósito del estudio y que cada grupo había recibido instrucciones diferentes.

En total, se recogieron datos de 194 participantes (124 varones y 70 mujeres) divididos en un grupo control ($n = 98$, [67 varones y 31 mujeres]) y en un grupo experimental ($n = 96$, [57 varones y 39 mujeres]). Para conseguir una muestra lo más equilibrada posible, se eliminaron aleatoriamente 11 sujetos masculinos del grupo control y a 8 sujetos femeninos del grupo experimental. Así, la muestra final estuvo compuesta por 88 participantes en cada grupo, que a su vez estaban formados por 57 varones y 31 mujeres.

²²⁶Disponible en <https://www.randomizer.org>

5.1.4 Análisis de Datos

Para el análisis de los resultados se utilizaron los paquetes estadísticos IBM SPSS 22 y R 3.2.1 (Rcmdr) para Windows. Los resultados se evaluaron a través de una prueba t para muestras independientes y una prueba U de Mann-Whitney. Se estableció un nivel de significación $\alpha = .05$ (bilateral) y se trató de mantener una potencia de .80. Los resultados significativos se presentan con el correspondiente tamaño del efecto en la forma de d y r de Cohen. Según la d de Cohen, el tamaño del efecto se puede considerar pequeño cuando es inferior a 0.20, mediano cuando está cerca de 0.50 y grande cuando supera 0.80 (Cohen, 1988). Finalmente, para interpretar el tamaño del efecto de r , debe precisarse que se considera pequeño cuando no llega a .10, medio cuando oscila entre .10 y .30, y grande cuando es superior a .50 (Cohen, 1988).

Conocidos el nivel de significación, el tamaño muestral y el tamaño del efecto se puede calcular la potencia estadística en cada uno de los análisis ejecutados. Introduciendo estos datos en el software G*Power 3.1.9.2 se comprobó que aquellos análisis que encontraron efectos significativos proporcionaron potencias cercanas y superiores a .80.

5.2 Resultados

5.2.1 Análisis de la Consistencia Interna del Instrumento de Medida

Antes de efectuar los diferentes análisis de datos se comprobó si el *Agression Questionnaire* (Buss y Perry, 1992) era un instrumento fiable para ser utilizado en nuestro estudio. Así, la consistencia interna de todas las subescalas fue comprobada mediante el estadístico alfa de Cronbach que es la medida más común para medir la fiabilidad de una escala. Esta generalmente aceptado que valores superiores a .70 indican una buena consistencia interna (Christensen et al., 2011; Field, 2009). Todas las subescalas demostraron una consistencia interna satisfactoria (véase Tabla 8.5.1). Asimismo, se comprobó que el coeficiente alfa para la escala completa indicó un valor considerable ($\alpha = .92$).

Tabla 8.5.1

Coefficientes alfa para la escala general y todas las subescalas

	alfa de Cronbach
Agresividad General	.92
Agresión Verbal	.79
Ira	.74
Agresión Física	.84
Hostilidad	.75

5.2.2 Pruebas de Contrastes de Hipótesis

La hipótesis nula que formulamos indicaba que no habría diferencias en los niveles de agresividad entre los sujetos de grupo control y aquellos participantes que estuvieran expuestos a un vídeo de cinco minutos con imágenes de agresiones y conductas violentas procedentes de diversos contextos deportivos.

Field (2009) señala que el primer paso para hacer un contraste de hipótesis es comprobar una serie de supuestos que son necesarios si queremos realizar una prueba estadística paramétrica: a) que las muestras sean independientes entre sí; b) que la muestra siga una distribución normal; y c) que exista homocedasticidad u homogeneidad de varianzas.

La primera condición esta asumida porque los participantes fueron asignados aleatoriamente a cada grupo. No obstante, para comprobar que dicha asignación fue satisfactoria, o para controlar el efecto de la visualización de programación deportiva en los medios de comunicación en caso necesario, preguntamos a los participantes acerca de los minutos semanales que dedicaban a ver programas deportivos en la televisión o en internet. Así, pudimos confirmar que no había diferencias significativas en el seguimiento de programación deportiva entre el grupo control ($M = 225.65$, $DT = 308.66$) y el grupo experimental ($M = 203.81$, $DT = 288.00$), $U = 3869.5$ $p > .05$, $r = .00$,²²⁷ por consiguiente, podía descartarse como hipótesis rival.

Para comprobar el segundo supuesto se analizaron los diagramas de caja para cada variable dependiente. No obstante, para despejar las dudas que se encontraron en algunos casos, se ejecutó el test de Kolmoronov-Smirnov, cuyos resultados indicaron que las dimensiones de agresión verbal, hostilidad y la escala de agresividad general seguían una distribución normal en los dos grupos, $D(88)$, $p > .05$, indicando así, que era apropiado analizar el contraste de medias mediante una prueba paramétrica. Sin embargo, las variables ira y agresión física no siguieron una distribución normal, $D(88)$, $p < .05$, por esta razón analizamos estas dos variables con una versión no paramétrica equivalente (i.e., U de Mann-Whitney).

²²⁷ La prueba de normalidad en cada grupo para esta variable fue negativa, $D(88)$, $p < .001$, por lo que se ejecutó un análisis no paramétrico. Grupo control ($Mdn = 7785,5$) y grupo experimental ($Mdn = 7790,5$).

El tercer supuesto se comprobó mediante el test de Levene. Así, comprobamos que todas las dimensiones cumplían el supuesto de homogeneidad de varianzas: agresión verbal, $F(1, 174) = 0.140, p > .05$; agresión física, $F(1, 174) = 2.597, p > .05$; ira, $F(1, 174) = 0.003, p > .05$; hostilidad, $F(1, 174) = 0.709, p > .05$; y la agresión general, $F(1, 174) = 0.947, p > .05$.

Por lo tanto, observamos que se cumplieron los supuestos necesarios para realizar una prueba paramétrica como la t de student para muestras independientes en las subescalas de agresión verbal, hostilidad y en la escala completa de agresividad. De esta manera se garantizó que la técnica paramétrica era suficientemente robusta y que permitía obtener resultados precisos.

5.2.2.1 Prueba t para muestras independientes.

Se ejecutó una prueba t para muestras independientes con el objetivo de analizar si había diferencias en los niveles de agresión verbal, hostilidad y en la escala general de agresividad entre los sujetos que visualizaron un video de cinco minutos con imágenes agresivas y violentas en el deporte, y los que no recibieron ningún estímulo (véase Figura 8.5.2). Los resultados indicaron que había diferencias en los niveles de agresión verbal, $t(174) = -2.060, p = .041, d = 0.31$. Así, los sujetos del grupo experimental reportaron mayores niveles de agresividad verbal ($M = 14.99, DT = 3.95$) que los sujetos del grupo control, ($M = 13.76, DT = 3.95$). Puede identificarse visualmente en la Figura 8.5.1 que el análisis de la agresividad general también proporcionó diferencias entre grupos, $t(174) = -2.341, p = .02, d = 0.35$, donde el grupo experimental volvió a puntuar con valores más altos ($M = 74.15, DT = 18.83$) que el grupo control ($M = 67.60, DT = 18.27$). Finalmente, el análisis de la hostilidad no reveló diferencias significativas entre los dos grupos, $t(174) = -0.888, p > .05, d = 0.13$.

Tabla 8.5.2

Medias y Desviaciones Típicas de los participantes de ambas condiciones

Variable	Grupo Control	Grupo Experimental
	<i>M (DT)</i>	<i>M (DT)</i>
Agresividad General	67.60 (18.26)	74.15* (18.83)
Agresión Física	19.38 (6.88)	22.19* (7.68)
Agresión Verbal	13.76 (3.95)	14.99* (3.95)
Ira	15.20 (5.62)	16.97* (5.61)
Hostilidad	19.25 (5.98)	19.99 (5.01)

Nota. Grupo control ($n = 88$); grupo experimental ($n = 88$). ** $p < .001$, dos colas. * $p < .05$, dos colas.

5.2.2.2 Prueba *U* de Mann-Whitney para muestras independientes.

Cuando contamos con una muestra que cumple todos los supuestos paramétricos es interesante usar pruebas de análisis de datos paramétricas porque son más potentes. Sin embargo, cuando no se cumple alguna de las condiciones necesarias, el empleo de una prueba paramétrica pierde potencia respecto a una no paramétrica. Se ha dicho que las pruebas no paramétricas aumentan la probabilidad de cometer un error de tipo II (i.e., no detectar una diferencia que realmente existe), sin embargo, esto solo es cierto cuando son utilizadas bajo condiciones paramétricas (Field, 2009). El análisis de los supuestos paramétricos de las variables agresión física e ira desveló que la condición de normalidad había sido violada, indicando así, que debía utilizarse la prueba *U* de Mann-Whitney.

El análisis de la prueba *U* de Mann-Whitney reveló que los niveles de agresión física fueron mayores en el grupo experimental ($Mdn = 97.69$) que en el grupo control ($Mdn = 79.31$), $U = 3063$, $p = .017$, $r = .18$. De la misma manera, los niveles de ira también fueron mayores en el grupo experimental ($Mdn = 97.10$) que en el control ($Mdn = 79.90$), $U = 3115$, $p = .025$, $r = .17$. Los valores medios de estas variables pueden comprobarse en la Tabla 8.5.2 y en la Figura 8.5.2.

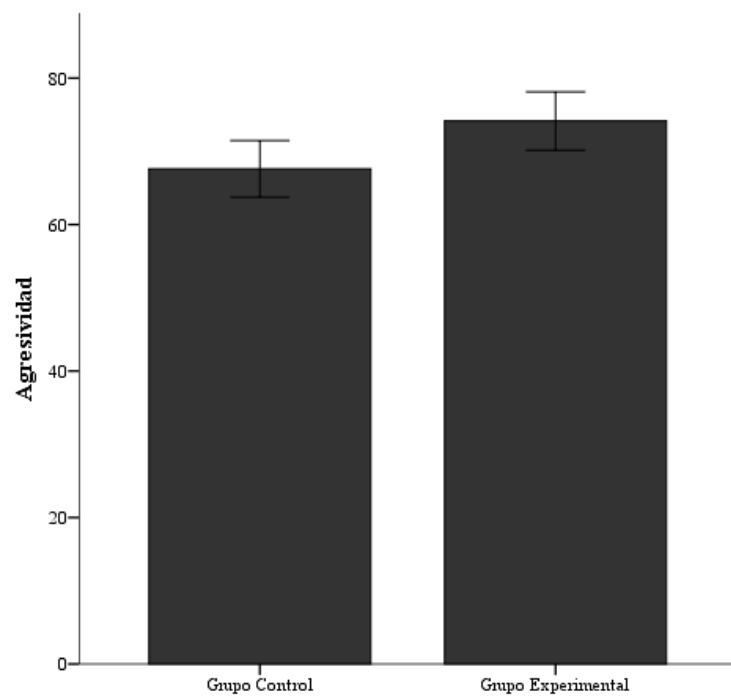


Figura 8.5.1. Medias observadas en la escala completa de la agresividad en el grupo control y en el grupo experimental.

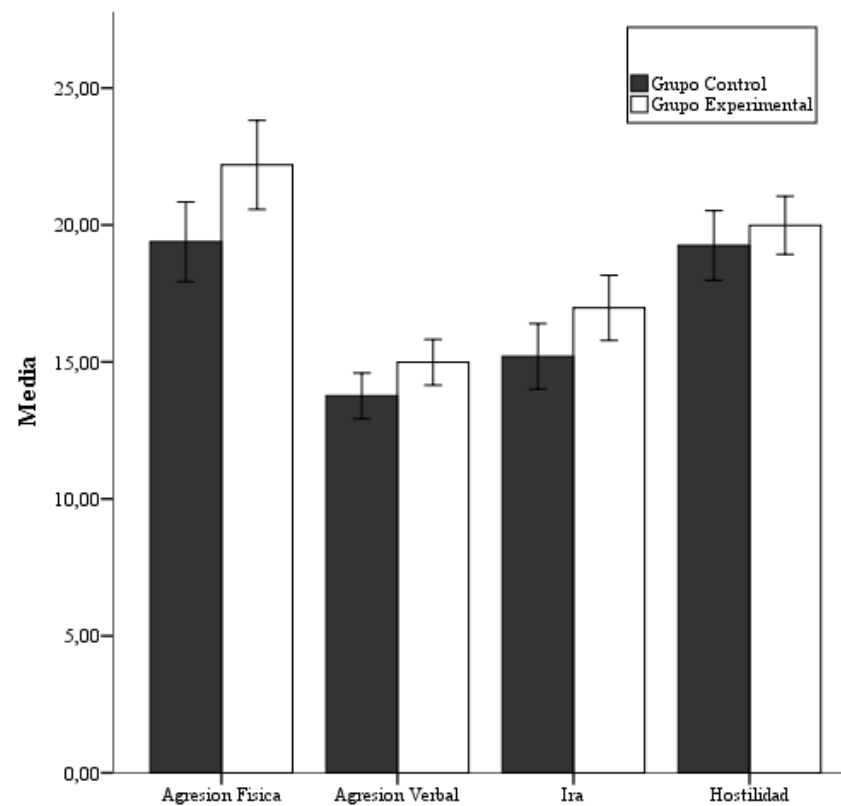


Figura 8.5.2. Medias observadas en las dimensiones de la agresividad en el grupo control y en el grupo experimental.

5.3 Discusión

El propósito de este estudio fue examinar los efectos a corto plazo de la visualización de distintas escenas agresivas y violentas del deporte sobre los niveles de agresividad en estudiantes universitarios. Mediante un diseño cuantitativo experimental solo posttest con grupo control hemos observado que los sujetos que visualizaron un vídeo que contenía diversas conductas antisociales realizadas por deportistas, entrenadores y aficionados, manifestaron mayores niveles de agresividad que los participantes que no observaron ningún tipo de imágenes. Concretamente, el grupo experimental reveló mayores niveles de agresión física, agresión verbal e ira. En cambio, los niveles de hostilidad se mantuvieron igualados en ambos grupos.

Estos resultados son coherentes en el sentido de que la agresión física y verbal son dos componentes de la agresión que pueden desencadenarse por un estímulo concreto. Asimismo, la ira es un sentimiento o una emoción que aparece como consecuencia de actitudes hostiles previas (Eckhard, Norlander, y Deffenbacher, 2004) y que se ha relacionado especialmente con la agresión y la violencia que ocurre en el deporte (Pelegrín y Garcés de los Fallos, 2007). Por lo tanto, parece razonable que la visualización de este tipo de conductas pueda influir sobre estos aspectos, al menos a corto plazo. Por otro lado, la hostilidad se ha caracterizado por ser una variable cognitiva con menor variabilidad. De tal manera que, el hecho de que ambos grupos manifestasen los mismos niveles de hostilidad, nos lleva a pensar que la asignación aleatoria fue satisfactoria y que consecuentemente, los dos grupos eran equivalentes desde un principio. Como consecuencia, podría sugerirse que las diferencias que hemos observado son el resultado de la visualización del video, es decir, por la manipulación de la variable independiente. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula formulada, y a tenor de los resultados estadísticamente significativos y del tamaño del efecto

encontrado, sugerimos que es probable que la visualización de conductas agresivas y violentas (de deportistas, entrenadores o aficionados) a través de los medios de comunicación aumente, a corto plazo, los niveles de agresividad de los espectadores.

Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que han apoyado la existencia de una relación causal entre la visualización de escenas agresivas y violentas a través de los medios de comunicación y la tendencia a responder de forma agresiva y/o violenta (e.g., Bandura, Ross, y Ross, 1963; Bushman, 1995; Leyens, Parke, Camino, y Berkowitz, 1975; Liebert y Baron, 1972; Zillmann, 1993). En esta misma línea, estudios más recientes han encontrado que es más probable que una persona exhiba una conducta agresiva en el momento posterior a haber presenciado un acto de violencia, aunque también en momentos posteriores de su vida (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz et al., 2003; Cook, Kestenbaum, Honaker, y Anderson, 2000; Gentile, Coyne, y Walsh, 2011).

En este sentido, nuestro descubrimiento es importante porque identifica uno de los factores que son significativos en la relación entre los medios de comunicación y el comportamiento de los espectadores de deportes. Los medios de comunicación deportivos tienden a repetir hasta la saciedad las conductas antideportivas y las agresiones que ocurren en el deporte (Gómez, 2007). Por este motivo, se ha debatido mucho acerca del papel de los medios en el desarrollo de la agresión en el deporte (e.g., Kerr, 1999; Tenenbaum, Sacks, Miller, Golden, y Doolin, 2000; Tenenbaum, Stewart, Singer y Duda, 1997). Por ejemplo, los espacios de información deportiva sobre fútbol muestran con mucha frecuencia jugadas agresivas y peligrosas, disputas y reyertas entre jugadores y entrenadores, agresiones dentro y fuera de los terrenos de juego, noticias de aficionados que lanzan objetos al campo, que insultan, que agreden a jugadores, árbitros u otros aficionados. Incluso, se pueden ver agresiones verbales entre los colaboradores

de los programas conocidos como tertulias futbolísticas. Esta exposición continua comportamientos agresivos y violentos podría aumentar las inclinaciones agresivas de algunos espectadores a corto, y también a largo plazo.

Según la teoría del guion (Huesmann, 1986), una persona que acaba de presenciar un programa deportivo²²⁸ en el que han exhibido distintos comportamientos agresivos y violentos, podría experimentar mayor tendencia a reaccionar agresivamente si a continuación percibe un estímulo que pueda considerar provocador, como por ejemplo, una burla o el comentario de un aficionado rival. Esta reacción se produce porque los guiones que fueron aprendidos previamente se activan y se fortalecen, haciendo que el comportamiento agresivo sea más probable en situaciones inmediatamente posteriores (Gentile et al., 2011). De la misma manera, el modelo general de la agresión (Anderson y Bushman, 2002; DeWall, Anderson, y Bushman, 2011) señala que cuanto más expuesto esté un individuo a la violencia ambiental (i.e., real o ficticia), o a un comportamiento agresivo que no es penalizado; su umbral de decisión será menor, y por lo tanto, será más factible que consolide este tipo de respuestas en el futuro. Se ha expresado que si la visualización de conductas agresivas se mantiene en el tiempo puede provocar un proceso de cebado, a través del cual, los individuos obtienen ideas (Berkowitz, 1996). Así, junto con la teoría del guion (Huesmann, 1986) se podría explicar que las personas que presencian escenas agresivas y violentas pueden aprender guiones agresivos, los cuales se integrarán en la personalidad del individuo y posteriormente podrían ser utilizados en determinados contextos, como por ejemplo en los eventos deportivos. Este aspecto es especialmente preocupante en las poblaciones infantiles porque parecen más propensas a adquirir dichos guiones si las personas de su alrededor no les enseñan que son conductas

²²⁸ O una competición de un deporte de contacto. En este sentido Pelegrín-Muñoz, Serpa, y Rosado (2013) dicen que es más probable observar conductas agresivas en deportes de equipo y de contacto que en otros de naturaleza individual y sin contacto.

indeseables. Gentile et al. (2011) encontraron que el consumo de violencia en los medios de comunicación en edades tempranas predecía mayores índices de agresiones verbales y físicas, y menores conductas prosociales durante los años de colegio. Por todos estos motivos, creemos que progenitores, educadores y, sobre todo, los medios de comunicación de masas, pueden y deben hacer todo lo posible por mitigar las consecuencias negativas de la observación de agresiones y violencia en los medios.

Cabe destacar que los efectos nocivos de la visualización de agresiones y violencia en el deporte no solo repercuten en los espectadores que podríamos considerar más pasivos, sino también en aquellos que practican algún deporte. Mugno y Feltz (1985) observaron que los deportistas que dedicaban más tiempo a ver programas deportivos en los medios de comunicación se comportaban más antideportivamente en las competiciones. En este sentido, varios estudios han confirmado que los jóvenes deportistas tienden a imitar las conductas agresivas de los deportistas profesionales (CSD, 2011; Smith, 1988). La explicación de estos hechos es sencilla, según la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977) los jóvenes observan el comportamiento de los atletas en los medios de comunicación, posteriormente lo reproducen, y si no reciben ningún castigo, su conducta es reforzada por la pasividad de los entrenadores, familiares y compañeros de equipo.

Para concluir, creemos interesante comentar algunos aspectos sobre la noción de catarsis de los espectadores de deportes. Vázquez (2006) dijo que el fútbol ha permitido y permite encauzar la agresividad colectiva como una válvula de escape de las frustraciones, y que por lo tanto cumple un papel higiénico sobre la conciencia social de un país. Del mismo modo, Wann (2005) explicó que en algunas ocasiones los aficionados que exhiben agresiones en los eventos deportivos lo hacen para reestablecer su propia salud psicológica. En este sentido, Spreitzer y Snyder (1983, como se cita en

Milne y McDonald, 1999) señalaron que el 64% de la población estaba de acuerdo en que visionar eventos deportivos proporcionaba alivio de las preocupaciones diarias.

Con los datos que hemos obtenido no podemos aceptar o refutar esta teoría, sin embargo, sí que podemos reflejar que nuestros datos parecen coincidir con distintas investigaciones empíricas que han demostrado repetidas veces que visualizar actos agresivos en los medios de comunicación probablemente aumenta el comportamiento agresivo (Robertson, McAnally, y Hancox, 2013; Zillmann, 1983). Si nos fijamos en los contextos deportivos, también hay estudios que han reflejado que estar expuesto a deportes donde suceden agresiones no reduce la probabilidad de cometer una agresión, sino que es más probable que provoque un aumento (J. H. Goldstein y Arms, 1971; Sloan, 1989; Turner, 1970). En este sentido, debe tenerse en cuenta que se ha observado que los actos agresivos y violentos que emanan de los espectadores de fútbol se producen en mayor medida cuando el partido ha finalizado en lugar de a su inicio (Bensimon y Bodner, 2011). Por lo tanto, la idea de que visualizar este tipo de contenidos induce una catarsis beneficiosa, debe ser tomada con precaución.

5.3.1 Limitaciones y Futuras líneas de Investigación

En conclusión, el presente estudio amplía la información proporcionada por las investigaciones previas que identificaron efectos negativos sobre la agresividad de los espectadores de conductas agresivas y violentas. En este sentido, los datos sugieren que las conductas antisociales que acontecen en el deporte y que posteriormente son retransmitidas de forma masiva en los medios de comunicación, influyen en los niveles de agresividad de los espectadores y aficionados deportivos en los momentos inmediatamente posteriores a su visualización. Concretamente, nosotros hemos observado que la ira, la agresión física y verbal son mayores en los individuos que

fueron expuestos a este tipo de imágenes. Estos resultados nos ayudan a entender mejor los procesos que operan en los espectadores deportivos porque identifica uno de los factores que pueden ser significativos en la relación entre los medios de comunicación y el comportamiento de los espectadores.

Sin embargo, este estudio tiene algunas limitaciones. Por ejemplo, a pesar de las asociaciones observadas, no podemos afirmar que exista una relación causal entre la visualización de agresiones en el deporte y el subsiguiente comportamiento agresivo de los espectadores. Para ello, la conducta agresiva debería ser medida de manera observacional, sin embargo, esta es una limitación común en muchas investigaciones experimentales. Por este motivo, se suelen utilizar métodos indirectos que permiten aproximarnos al problema. Buss y Perry (1992) hallaron una asociación muy fuerte entre la subescala de agresión física y las percepciones de agresión de los iguales.²²⁹ De este modo, Bushman (1995) utilizó esta subescala para medir el rasgo de la agresividad en personas que visualizaron agresiones a través de los medios de comunicación. En nuestro caso, hemos observado un tamaño del efecto medio ($r = .18$) y una potencia de .84 en la subescala de agresión física. Estos datos justifican que la magnitud de la asociación entre la visualización de agresiones en el deporte y la agresión física debería ser tomada en cuenta en investigaciones futuras.

Por otro lado, el vínculo que hemos encontrado entre la visualización de comportamientos agresivos en el deporte con mayores niveles a corto plazo de ira, y de agresión física y verbal, nos hace pensar que también podrían existir implicaciones negativas a largo plazo. Algunos autores han criticado que no hay teorías ni datos que apoyen de alguna manera que aquello que incrementa la agresión a corto plazo, lo haga

²²⁹ Buss y Perry (1992) comprobaron que las autopercepciones de la agresión física que tenían los participantes se relacionaban poderosamente con las percepciones de agresión física que tenían sus compañeros sobre ellos. Por lo tanto, la subescala de agresión física podría ser utilizada como un método indirecto observacional de un tercero conocido.

también a largo plazo (e.g., Ramírez, 2007; Wood, Wong, y Cachere, 1991). Sin embargo, Berkowitz (1996) dice que aunque los efectos tienden a desaparecer rápidamente, la influencia retransmitida por los medios de comunicación no siempre es de corta duración, y cita varios ejemplos de crímenes reales. Por lo tanto, la relevancia de estos hallazgos no debería limitarse a los efectos inmediatos que hemos detectado. En este sentido, se necesita mayor investigación para dilucidar el verdadero alcance de este descubrimiento en los espectáculos deportivos. Así, también debe tenerse en cuenta que varias investigaciones longitudinales han hallado que la visualización de violencia facilita el comportamiento agresivo futuro (e.g., Eron, Huesmann, Lefkowitz, y Walder, 1972; Gentile et al., 2011; Huesmann, 1986; Huesmann y Eron, 1986; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, y Eron, 2003; Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, y Brock, 2002). Finalmente, este estudio parte de un diseño cuantitativo experimental solo postest con grupo control. Aunque la asignación aleatoria reduce varias amenazas a la validez interna y hace que sea un experimento fuerte, no garantiza completamente que ambos grupos sean equivalentes. No obstante, Christensen et al. (2011) dicen que esta limitación es especialmente cierta cuando la asignación aleatoria implica a menos de 30 participantes, y nosotros hemos asignado a 88 sujetos a cada grupo. De todas formas, este diseño no deja de suponer una potencial limitación, por lo que sería interesante replicar estos resultados con investigaciones longitudinales o mediante diseños experimentales pretest - postest con grupo control o de medidas repetidas en diferentes poblaciones. De esta manera podríamos determinar mejor las verdaderas implicaciones de estos hallazgos.

Capítulo 9

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

“Lo que hoy es evidente, antes fue imaginario”

William Blake

1. CONCLUSIONES

Los datos recogidos con varias muestras de estudiantes universitarios, y el subsiguiente análisis de datos nos permiten justificar las siguientes conclusiones:

1.1 ESTUDIO I

Objetivo 1.

Hemos adaptado y validado exitosamente un instrumento para medir la Meta-percepción de Orientación de Meta en Espectadores de Deportes (M-POSQ)

Objetivo 2.

Hemos adaptado y validado exitosamente un instrumento para Medir el Funcionamiento Moral en Espectadores de Fútbol (MFMEF).

1.2 ESTUDIO II

Hipótesis nº 2.1.

Una amplia implicación en el espectáculo del fútbol retransmitido por los medios de comunicación social se corresponde con bajos niveles de funcionamiento moral en los espectadores. Dicha relación está mediatizada por la meta-percepción de orientación de meta al ego de los espectadores.

Conclusión 1

Hemos observado que el consumo de fútbol como espectáculo deportivo (medido en horas dedicadas a ver partidos de fútbol en la televisión, a ver o a escuchar programas deportivos sobre el fútbol en la televisión y/o en la radio y a leer noticias relacionadas con el fútbol en los periódicos o en internet), tiene un efecto negativo en el funcionamiento moral de los espectadores. También hemos observado que este efecto está mediatizado parcialmente por la meta-percepción de orientación de meta al ego de los espectadores. Es decir, espectadores con una amplia implicación activa como seguidores de un equipo de fútbol presentarían más probablemente una alta meta-percepción de orientación al ego, que sucesivamente determinaría bajos niveles de funcionamiento moral.

Hipótesis nº 2.2.

El consumo de programación deportiva sobre fútbol no se relaciona con la meta-percepción de orientación de meta hacia la tarea de los espectadores.

Conclusión 2

No hemos encontrado ninguna relación significativa entre la meta-percepción de orientación de meta a la tarea y el consumo de programación deportiva sobre fútbol.

1.3 ESTUDIO III

Hipótesis nº 3.1.

Existe una relación en sentido positivo entre la agresividad y el bajo nivel de funcionamiento moral de los espectadores de partidos de fútbol.

Conclusión 3

Hemos observado que el bajo funcionamiento moral (i.e., juicio, intención y comportamiento) de los espectadores de fútbol está relacionado positivamente con todas las subescalas de la agresividad de los espectadores cuando visualizan partidos de fútbol y con tres subescalas de la agresividad general de las personas (a excepción de la hostilidad).

Hipótesis nº 3.2.

Un mayor seguimiento de partidos de fútbol se correlaciona positivamente con bajos niveles de funcionamiento moral y con mayores niveles de agresividad.

Conclusión 4

Hemos comprobado que el seguimiento de partidos de fútbol se relaciona positivamente con bajos niveles de funcionamiento moral (i.e., juicio, intención y comportamiento), así como con la agresión física y la agresión verbal de los espectadores.

No obstante, también observamos que el efecto significativo encontrado con la agresión física desapareció cuando se utilizó el seguimiento de partidos de fútbol como covariable dentro del modelo.

Hipótesis nº 3.3.

Los hombres manifiestan peores niveles de funcionamiento moral y mayores puntuaciones en la agresividad que las mujeres.

Conclusión 5

Hemos hallado diferencias en función del género tanto en el funcionamiento moral como en los niveles de agresividad general y de agresividad como espectador.

Confirmando que:

- a) Los hombres mostraron índices más bajos de funcionamiento moral que las mujeres.
- b) El análisis de la agresividad de los espectadores evidenció que los hombres muestran también mayores niveles de agresión física, verbal y de hostilidad que las mujeres.
- c) En cuanto a la agresividad general, solo se pudo comprobar que los hombres manifestaron significativamente mayores niveles de agresión física que las mujeres.

En resumen, los hombres tienen peores niveles de funcionamiento moral que las mujeres, y además, cuando visualizan partidos de fútbol también son más agresivos; pero no en la vida general, pues hemos observado que manifestaron valores similares a las mujeres, excepto en la agresión física.

Hipótesis nº 3.4.

La agresividad manifestada durante la visualización de partidos de fútbol es mayor que la agresividad reportada en la vida general.

Conclusión 6

Descubrimos una interacción entre el género y la agresividad situacional, concluyendo que:

- a) Los hombres manifestaron mayores niveles de agresividad verbal y de ira durante los partidos de fútbol que en su vida en general. Las variables de agresión física y hostilidad recibieron las mismas puntuaciones en ambos escenarios.
- b) Las mujeres puntuaron de igual modo en la agresividad general y en la agresividad como espectadores en las subescalas: agresión física, agresión verbal e ira. Sin embargo, mostraron menores niveles de hostilidad durante los encuentros de fútbol que en su vida general.

1.4 ESTUDIO IV

Hipótesis nº 4.

No hay diferencias en los niveles de agresividad entre los participantes que fueron expuestos a un vídeo de cinco minutos de duración que contenía escenas de agresiones y conductas violentas emitidas en la programación deportiva, y aquellos que no fueron expuestos a dichos estímulos.

Conclusión 7

Los participantes que visualizaron un video de cinco minutos de duración con imágenes de agresiones y de conductas violentas retransmitidas en programas deportivos manifestaron mayores niveles de agresividad a corto plazo que los individuos que no fueron expuestos a dichos estímulos. Concretamente, mostraron mayores niveles de agresión física, agresión verbal e ira. La medida de la hostilidad se mantuvo igual en ambos grupos.

2. APLICACIÓN PRÁCTICA

Los descubrimientos que se han obtenido en la presente tesis doctoral nos permiten tener una mejor comprensión de este fenómeno. De este modo podemos extraer algunas ideas clave para abordar el problema de la violencia que asola al espectáculo del fútbol.

En primer lugar, se ha creído que la simple práctica de deportes desarrollaba el carácter y la moral de los practicantes. Acorde con varias teorías (e.g., Bandura, 1977), la simple visualización de deportes podría transmitir dichos valores a los espectadores. Sin embargo, la realidad parece ser que la práctica de deporte, sin más, no desarrolla el razonamiento moral, es más, tal como se está implementando actualmente, se asocia en muchos casos con bajos niveles de razonamiento moral y con tendencias agresivas durante la práctica deportiva (Cecchini, 2015). De la misma manera, nuestros resultados sugieren que, visualizar un deporte como es el fútbol no desarrolla el razonamiento moral, y que tal como se ha observado en practicantes, el modo en el que se está retransmitiendo la información y los contenidos relativos al fútbol se asocia con bajos niveles de funcionamiento moral, con juicios y comportamientos que legitiman las tendencias agresivas y la práctica antideportiva de los futbolistas. Además, los niveles de agresividad de los espectadores tienden a ser superiores cuando a) dedican más tiempo a ver programación deportiva sobre fútbol, b) cuando visualizan partidos de fútbol, c) inmediatamente después de presenciar escenas agresivas y violentas acontecidas en el deporte.

Todo esto se podría resolver, o al menos paliar, con políticas educativas que enseñen a consumir deporte. Por ejemplo, podría ser más que pertinente incluir enseñanzas que educasen al espectador de deportes en la novedosa materia educativa *Valores Sociales y Cívicos* que propone la vigente Ley Orgánica 8/2013, de Mejora de

la Calidad Educativa (L.O.M.C.E.), así como en áreas y materias que la sobrevengan. Otra asignatura que debería incluir específicamente estos contenidos debería ser la Educación Física. Diferentes autores han señalado que uno de los principales objetivos de esta área/materia debe ser la educación socio-moral de los estudiantes (Siedentop, 1980). De la misma manera, Zagalaz (2001) expone que las demandas sociales deben verse reflejadas en los sistemas educativos, y por tanto en la educación física. Es por ello que el fenómeno del espectáculo deportivo, y concretamente del fútbol, no puede estar al margen de la educación reglada. Sin embargo, hasta la elaboración de la anterior Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE), ningún plan de estudios había considerado la educación del espectador de deportes como un contenido educativo. Con la vigente LOMCE, esta cuestión ha ganado más presencia, sin embargo, está poco concretada, y su importancia respecto al resto de contenidos la relega a una enseñanza-aprendizaje que posiblemente sea insuficientemente tratado en las programaciones docentes, aún cuando contribuiría marcadamente al desarrollo de las *Competencias Sociales y Cívicas* que promulga la actual ley de educación. Por otro lado, creemos que incluir unos pocos *estándares de aprendizaje evaluables* no es suficiente para reducir el impacto de este problema (e.g., en Real Decreto 1105/2014 se incluyen para 3º y 4º de la ESO respectivamente: “muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador”, “mantiene una actitud crítica con los comportamientos antideportivos, tanto desde el papel de participante, como del de espectador”). De manera que, es necesario que el educador disponga de conocimientos contrastados que le permitan desarrollar estos contenidos, y por lo tanto, para evaluarlos. Y en este sentido, disponemos de pocos conocimientos empíricos que ayuden a los profesionales de la educación a encarar específicamente este problema social. Por estos motivos, creemos que se debería aumentar la relevancia de este fenómeno en los planes de

estudio, y consecuentemente, se deberían formar educadores que estuviesen en posesión de recursos adecuados y suficientes en las Facultades de Formación del Profesorado y Educación, y en las Facultades de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Se ha observado que el énfasis que ponen los entrenadores en la victoria puede aumentar la probabilidad de que los jugadores aprueben el comportamiento antideportivo. Algo parecido parece ocurrir en la relación entre los espectadores y los medios de comunicación. A mayor importancia generada en torno a la victoria, mayor riesgo de que los espectadores consientan y refuercen las conductas antideportivas y agresivas de los atletas. Además, nuestros resultados sugieren que la habitual y repetitiva retransmisión de los comportamientos agresivos y violentos de los deportistas podría aumentar la agresividad de los aficionados, y por consiguiente, la probabilidad de que estos se comporten de manera agresiva y antisocial. Por lo tanto, creemos que estas cuestiones deberían ser bien conocidas por los profesionales de los medios de comunicación y que estos contenidos fueran exhaustivamente tratados en las Facultades de Ciencias de la Comunicación.

Finalmente, debería ser muy importante que se adoptasen medidas en los eventos del deporte base. Las categorías infantiles no solo representan el inicio de la carrera deportiva de muchos jóvenes atletas, sino que también enmarca un contexto de aprendizajes como espectadores de deportes. En base a nuestros resultados, es probable que se puedan desarrollar e implementar programas de intervención para reducir el comportamiento antisocial que manifiestan algunos espectadores. Por lo tanto, futuros estudios podrían analizar estas cuestiones en una población de espectadores de deporte base con la intención de implementar un programa de intervención. En nuestro país se han realizado algunos intentos por entender los procesos que operan entre los padres que se implican en las actividades deportivas de sus hijos/as. Por ejemplo, Romero,

Garrido, y Zagalaz (2009) recuerdan que el deporte en edades tempranas debe centrarse en la diversión y en el aprendizaje, por lo que cualquier tipo de práctica deportiva debería ser una oportunidad para fomentar estos valores. Sin embargo, los padres manifiestan diferentes pautas de comportamiento en los entrenamientos y en las competiciones, implicándose más en las segundas (Romero, Garrido, y Zagalaz, 2009). De estos resultados se podría desprender que consideran más importantes los aspectos competitivos del deporte (i.e., la victoria y la derrota), lo que podría explicar por qué algunos se comportan de manera antisocial cuando visualizan los partidos de sus hijos/as. Asimismo, estas actitudes son inconscientemente aprendidas por los jóvenes deportistas, quienes aprenden desde sus comienzos deportivos que lo más importante es la competición. Por ello, se debería actuar sobre estas cuestiones, y lograr que los familiares demuestren más preocupación por los aprendizajes, la mejora, la auto-superación, el comportamiento deportivo de sus hijos/as... en lugar de centrarse en los goles, las victorias o los errores del árbitro.

3. REFLEXIONES Y PERSPECTIVAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN

Los resultados obtenidos en la presente tesis doctoral permiten abrir una serie de líneas y perspectivas de investigación que deben ser consideradas para seguir indagando sobre este tema. No solo con el objetivo de determinar el papel de los medios de comunicación sobre la moralidad y la agresividad de los aficionados, sino también para proporcionar una serie de conocimientos empíricos que sean de utilidad para el desarrollo e implementación de programas de intervención sobre el comportamiento antisocial de los espectadores de deportes. En este sentido, algunas de las líneas que proponemos han sido establecidas en los diferentes estudios empíricos que componen este trabajo, y por ello, en este apartado tan solo vamos a sugerir unas pautas generales.

Con el objetivo de hacer extensivos estos descubrimientos a otras poblaciones se debería comprobar la fiabilidad y validez psicométrica de las escalas utilizadas con muestras representativas de otras poblaciones. Asimismo, estos instrumentos se podrían adaptar a otros deportes, para comprobar así, si se cumplen los mismos resultados en espectadores de otras disciplinas deportivas.

Investigar las relaciones estructurales encontradas entre los factores analizados mediante diseños longitudinales y experimentales que permitan establecer relaciones de causalidad entre constructos.

Confirmar la validez del modelo teórico elaborado según el género y la edad de los espectadores. Asimismo, comprobar si dicho modelo ofrece los mismos resultados con espectadores de otras culturas y modalidades deportivas.

Establecer las pautas para diseñar programas de intervención para prevenir y/o tratar las conductas antisociales en los espectadores de deportes, teniendo en cuenta la colaboración de los agentes situacionales, como por ejemplo, los medios de comunicación.

Finalmente, se podrían utilizar otros instrumentos, así como analizar otros tipos de medidas. Por ejemplo, el análisis de los juicios y conductas deportivas y de *fair play*, el comportamiento observacional de los espectadores en diferentes tipos de partidos. Igualmente sería interesante aplicar metodologías cualitativas y/o mixtas para analizar si hay diferencias en el impacto de los medios generalistas y los específicos; o entre la prensa escrita, los programas televisivos y las redes sociales; o entre los medios con diferentes líneas editoriales; o finalmente, para explorar si acontecen los mismos efectos en los espectadores presenciales y en los virtuales. Como puede apreciarse, se abre un amplio abanico de posibilidades que podría enriquecer nuestro conocimiento sobre el problema de la violencia en el deporte espectáculo.

Creemos que continuar esta línea de investigación puede ser interesante porque, como expuso recientemente Cecchini (2015), el deporte, tal como se está implementando hoy en día no proporciona las bondades que se le asumen, y, según nuestros resultados, su visualización tampoco parece ofrecer ventajas a los espectadores. Sin embargo, como parece ocurrir entre los practicantes, nos negamos a creer que sea el deporte *per se* quien provoca estas respuestas. Más bien, nos inclinamos a pensar que son otros factores los que pueden estar provocando estas actitudes y comportamientos entre los aficionados, como por ejemplo el modelo actual de visualización del deporte de competición, así como su tratamiento en los medios de comunicación social que podría incitar a pensar que “todo vale” para ganar.

No obstante, de la misma manera que se han implementado programas de intervención para mejorar el funcionamiento moral y reducir el comportamiento antisocial de los deportistas, creemos que los mismos principios pueden ser aplicados en intervenciones similares destinadas a modificar los mismos aspectos en los espectadores. De hecho, nuestros resultados parecen seguir esta línea, y por lo tanto, confiamos en que futuras investigaciones continúen proporcionando apoyo a estas ideas, y que finalmente, entre todos logremos implementar con éxito programas de intervención para educar o reeducar al espectador deportivo. Estas cuestiones son importantes porque las medidas que se están adoptando en materia de prevención de la violencia en los espectáculos deportivos son principalmente punitivas, las cuales, y como se aprecia en la evolución de las sanciones impuestas por el comité antiviolencia, no parecen que estén reduciendo este problema. Por ello, creemos que se necesitan establecer estrategias de prevención primaria (i.e., actuar antes de que aparezcan determinadas actitudes y conductas no deseadas), secundaria (i.e., detectar un determinado tipo de actitudes no deseadas en un estadio inicial) y terciaria (i.e.,

implantar un programa de intervención para reducir o paliar los comportamientos antisociales de los espectadores).

Por todo lo expuesto, y en función de la evidencia preliminar obtenida, la investigación de los efectos que subyacen en el seguimiento del espectáculo deportivo a través de los medios de educación sobre las meta-percepciones de orientación de meta, el funcionamiento moral y la agresividad de los aficionados está justificada y es necesaria. De esta manera, concluimos la presente tesis doctoral citando a Gómez (2003), cuya reflexión da sentido a este trabajo y al resto de los que sigan esta misma línea:

Quizá jamás se pueda llegar a una solución a todos los conflictos sociales que se producen entre diferentes grupos, sin embargo, si toda la investigación realizada gracias a la psicología social consigue salvar al menos una vida, todo nuestro esfuerzo habrá merecido la pena. (p.170)

CONCLUSIONS

The data was collected from several samples of college students and its subsequent analysis let us to establish the following conclusions:

ESTUDY I

Objective 1. An instrument to assess Meta-perceptions of goal orientation in soccer spectators has been successfully adapted and validated (M-POSQ).

Objective 2. An instrument to assess Moral Functioning in soccer spectators has been successfully adapted and validated (MFMEF).

ESTUDY II

Conclusion 1

It has been observed that the viewing of sports programming about soccer (measured in hours spent watching soccer matches on television, watching or listening soccer programs on television and/or the radio, and reading news about soccer in the press or internet), has a negative effect on the spectators' moral functioning. We have also demonstrated that this effect is partly mediated by the meta-perception of spectators' ego orientation. This means that spectator with extensive involvement as

supporters of a soccer team may be more likely to present high meta-perception of ego orientation, which in turn would determine low levels of moral functioning.

Conclusion 2

This study found that the viewing of sports programming about soccer is not related to meta-perception of spectators' task orientation.

ESTUDY III

Conclusion 3

In this study it was observed that low levels of moral functioning (i.e., judge, intention and behavior) of soccer's spectators are positively related to all subscales of their aggressiveness while they are watching soccer matches. The low levels of moral functioning are also related to three subscales of general aggressiveness (except hostility).

Conclusion 4

The results showed that the viewing of soccer matches is positively related to low levels of moral functioning (i.e., judge, intention and behavior). It is also related to physical and verbal aggression of spectators.

However, the significant effect found in this relationship to physical aggression disappeared when the viewing of soccer matches was included as covariable inside the model.

Conclusion 5

This study found gender related differences in moral functioning and also in the aggressiveness, both general and as spectators. Thus, it was observed that:

- a) Males showed lower levels of moral functioning than females.

b) When it comes to spectators' aggressiveness, males manifested higher levels of verbal and physical aggression and hostility than females.

c) Regarding to general aggressiveness, it was observed that males displayed significantly higher levels of physical aggression than females.

In summary, males showed lower levels of moral functioning than females, and also, they are more aggressive when watching soccer matches. However, this does not apply to their daily lives because males presented the same levels than females (except physical aggression).

Conclusion 6

An interaction effect between gender and situational aggressiveness has been discovered.

a) Males displayed higher levels of verbal aggression and rage while watching soccer matches than in daily lives. Both, physical aggression and hostility had similar values in either scenario.

b) Females presented similar levels of physical and verbal aggression and rage when watching soccer matches and in their daily lives. However, they showed lower levels of hostility while watching soccer matches.

ESTUDY IV

Conclusion 7

Participants who watched a five minutes video with images of aggressive and violent behaviors manifested higher levels of short term aggressiveness than participants not exposed to such video. Specifically, the experimental group exhibited higher levels of physical and verbal aggression and rage. Hostility, however, was the same in both groups.

REFERENCIAS

- Alabarces, P. (2002). *Fútbol y Patria. El fútbol y las narrativas de la nación en la Argentina*. Buenos Aires: Prometeo libros.
- Alabarces, P. (2009). En P. Tesoriere (Productor y Director). *Fútbol Violencia S.A.* [Documental]. Argentina: Filmaffinity.
- Albert, F. W., Shchepina, O., Winter, C., Römler, H., Teupser, D., Palme, R., ...Pääbo, S. (2008). Phenotypic differences in behavior, physiology and neurochemistry between rats selected for tameness and for defensive aggression towards humans. *Hormones and Behavior*, 53(3), 413-421.
- Albert, F. W., Somel, M., Carneiro, M., Aximu-Petri, A., Halbwax, M., Thalmann, O., ...Pääbo, S. (2012). A Comparison of Brain Gene Expression Levels in Domesticated and Wild Animals. *PLoS Genet*, 8(9), e1002962.
- Allport, F. H. (1924). *Social psychology*. Boston: Houghton-Mifflin.
- Allport, G. W., & Odbert, H. S. (1936). *Trait-names: A psycholexical study*. *Psychological Monographs*, 47(211), 171-171.
- Almeda-Samaranch, E., Di Nella, D., y Navarro, C., (2012). Mujeres, cárceles y drogas: datos y reflexiones. *Oñati Socio-legal Series*, 2(6), 122-145.
- Álvarez, M. S., Castillo, I., Duda, J. L., y Balaguer, I. (2009). Clima motivacional metas de logro y motivación autodeterminada en futbolistas cadetes. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 62(1-2), 35-44.
- American Psychological Association (2014). *Violence* [Sección de Psychology topics]. Recuperado el 4 de enero de 2015 de <http://apa.org/topics/violence/index.aspx>
- Ames, C. (1987). The enhancement of student motivation. En D. Kleiber & M. Maehr (Eds.), *Advances in motivation and achievement* (pp. 123-148). Greenwich, CT: JAI Press.
- Ames, C. (1992). Achievement goals, motivational climate, and motivational processes. En G. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp. 161-176). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Ames, R., & Ames, C. (1989). Adolescent motivation and achievement. En J. Worell y F. Danner (Eds.), *The adolescent as decision-maker: Applications to development and education* (pp. 181-204). San Diego, CA, US: Academic Press.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D. Linz, D., & ... Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*. 4(3), 81-110.

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*(5), 353-359.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology, 53*, 27-52.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology, 45*(4), 731-739. doi:10.1016/j.jesp.2009.04.019
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviors in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(4), 772-790.
- Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. (1988). Structural equation modelling in practice: A review and recommended two-step approach. *Psychological Bulletin, 103*(3), 411-423.
- Appelbaum, G. L., Cain, M., Darling, E., Stanton, S., Nguyen, M., & Mitroff, S. (2012). What is the identity of a sports spectator? *Personality & Individual Differences, 52*(3), 422-427. doi:10.1016/j.paid.2011.10.048
- Archer, J. (2006). Testosterone and human aggression: an evaluation of the challenge hypothesis. *Neurosci. Biobehav. Rev. 30*, 319-345.
- Archer, J., & Browne, K. (1989). Concepts and Approaches to the Study of Aggression. En J. Archer, & K. Browne (Eds.), *Human Aggression: Naturalistic Approaches* (pp. 3-24). Londres: Routledge and Kegan Paul.
- Arms, R. L., Russell, G., & Sandilands, M. (1979). Effects on the hostility of spectators of viewing aggressive sports. *Social Psychology Quarterly, 42*, 275-279.
- Arnold, P. J. (1991). *Educación Física, movimiento y currículo*. Madrid: Morata.
- Arnold, P. J. (1994). Sport and moral education. *Journal of Moral Education, 23*, 75-89.
- Arthur-Banning, S., Wells, M. S., Baker, B. L., & Hegreiness, R. (2009). Parents behaving badly? The relationship between the sportsmanship behaviors of adults and athletes in youth games. *Journal of Sport Behavior, 32*(1), 3-18.
- As. (2014, 25 de junio). Gana 673 euros al apostar que Luis Suárez mordería a alguien. *Diario As*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014 de http://futbol.as.com/futbol/2014/06/25/mundial/1403687513_512593.html
- Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to motivation*. Princeton, NJ: Van Nostrand.
- Ato, M., López, J. J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología, 29*(3), 1038-1059.
- Auget, R. (1970). *Crueldad y civilización: Los juegos Romanos*. Barcelona: Aymá, S.A.
- Ayres, T. C., & Treadwell, J. (2014). Bars, drugs and football thugs: Alcohol, cocaine use and violence in the night time economy among English football firms. *Criminology and Criminal Justice, 12*(1), 83-100.
- Báez, J. M. (2012). El Real Madrid y el origen del fútbol como espectáculo de masas, 1923-1936. *Historia y Comunicación Social, 17*, 159-180.
- Bagwell, C. L., & Schmidt, M. E. (2011). *Friendship in childhood and Adolescence*. New York, NY: Guilford Press
- Bakker, F. C., Whiting, H. T. A., y Van Der Brug, H. (1993). *Psicología del deporte. Conceptos y aplicaciones*. Madrid: Ediciones Morata.
- Balaguer, I., Castillo, I., Duda, J. L., y García-Merita, M. (2011). Asociaciones entre la percepción del clima motivacional creado por el entrenador, orientaciones disposicionales de meta, regulaciones motivacionales y vitalidad subjetiva en jóvenes jugadoras de tenis. *Revista de Psicología del Deporte, 20*(1), 133-148.

- Balsebre, A. (2001). *Historia de la radio en España (1874-1939)*. Madrid: Cátedra.
- Bandura, A. (1965a). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of innovative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, *1*, 589-595.
- Bandura, A. (1965b). Vicarious processes: A case of no-trial learning. *Advances in Experimental Social Psychology*, *2*, 3-48.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of moral thought and action. En W. M. Kurtines, & J. L. Gewirtz (Eds.), *Handbook of moral behavior and development: Theory research and applications* (Vol. 1, pp. 71-129). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Bandura, A. (1999). A social cognitive theory of personality. En L. Pervin & O. John (Eds.), *Handbook of personality* (pp. 154-196). New York: Guilford Press.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *63*(3), 575-582.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *66*(1), 3-11.
- Barba, E. (2014, 1 de diciembre). Así se organiza una pelea entre ultras del fútbol. *ABCdesevilla*. Recuperado el 15 de diciembre de 2014 de <http://sevilla.abc.es/sevilla/20140320/sevi-sevilla-ultras-futbol-201403201401.html>
- Barbero, J. I. (1993). Introducción. En J. I. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 9-38). Madrid: Las ediciones de la Piqueta.
- Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2012). Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behaviour. *Personality and Individual Differences*, *52*(8), 870-875. doi: 10.1016/j.paid.2012.01.029
- Barlovento comunicación. (2011-2015). *Análisis televisivos 2010, 2011, 2012, 2013, 2014*. Recuperado de <http://www.barloventocomunicacion.es/publicaciones.html>
- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Human Aggression*. New York and London: Plenum.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, *51*(6), 1173-1182.
- Barrero, J. (2007). El tratamiento de la violencia en el fútbol por la prensa deportiva. *Doxa Comunicación*, *5*, 141-157.
- Beck, D., & Bosshart, L. (2003). Sports and Media. *Communication Research Trends*, *22*(4), 1-43.
- Bensimon, M., & Bodner, E. (2011). Playing with fire: The impact of football game chanting on level of aggression. *Journal of Applied Social Psychology*, *41*(10), 2421-2433. doi:http://dx.doi.org/10.1111/j.1559-1816.2011.00819.x
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological bulletin*, *107*(2), 238-246.
- Bentler, P. M. (2005). *EQS 6 structural equations program manual*. Encino, CA: Multivariate Software (www.mvsoft.com).
- Berkowitz, L. (1989). The frustration-aggression hypothesis: An examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, *106*(1), 59-73.

- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Berkowitz, L., & Alioto, J. (1973). The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28, 206-217.
- Bernhardt, P. C., Dabbs, J. M., Fielden, J. A., & Lutter, C. D. (1998). Testosterone changes during vicarious experiences of winning and losing among fans at sporting events. *Physiology & Behavior*, 65(1), 59-62.
- Besa, R. (2013, 14 de junio). Joan Laporta, segundo asalto. *El País*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://elpais.com/elpais/2013/06/14/gente/1371227728_623529.html
- Biddle, S., & Mutrie, N. (2008). *Psychology of Physical Activity and Exercise: A health-related perspective*. London: Springer-Verlag.
- Billings & Giakoumatos (2011). The Effect of Hooliganism on Greek Football Demand. En T. Jewell (Ed.), *Violence and Agression in sporting contests: Economic, History and Policy* (pp. 155-174). Denton, TX: Springer
- Blanchard, P. (1946). Psychoanalytic Contributions to the Problems of Reading Disabilities. *Psychoanalytic Study of the Child*, 2, 163-187.
- Blasi, A. (1989). The integration of morality in personality. En I. Etxebarria (Coord.), *Perspectivas acerca de cambio moral: posibles intervenciones educativas* (pp. 119-131). San Sebastián: Servicio de publicaciones Universidad del País Vasco.
- Boardley, I. D., & Kavussanu, M. (2007). Development and validation of the Moral Disengagement in Sport Scale. *Journal Of Sport & Exercise Psychology*, 29(5), 608-628.
- Boardley, I. D., & Kavussanu, M. (2008). The Moral Disengagement in Sport Scale—Short. *Journal of Sports Sciences*, 26(14), 1507-1517.
- Boardley, I. D., & Kavussanu, M. (2010). Effects of goal orientation and perceived value of toughness on antisocial behavior in soccer: The mediating role of moral disengagement. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 32(2), 176-192.
- Boixadós, M., y Cruz, J. (1995). Evaluación del fairplay en futbolistas jóvenes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 2(3), 13-22.
- Boixadós, M., y Cruz, J. (1999). Relaciones entre clima motivacional y satisfacción, percepción de habilidad y actitudes de fairplay en futbolistas jóvenes. *Revista de Psicología Social Aplicada*, 9, 45-64.
- Boixadós, M., y Cruz, J. (2000). Evaluación del clima motivacional, satisfacción, percepción de habilidad y actitudes de fairplay en futbolistas alevines e infantiles y en sus entrenadores. *Apunts*, 62, 6-13.
- Boixadós, M., Cruz, J., Torregrosa, M., & Valiente, L. (2004). Relationships among Motivational Climate, Satisfaction, Perceived Ability, and Fair Play Attitudes in Young Soccer Players. *Journal of Applied Sport Psychology*, 16(4), 301-317.
- Bonaut-Iriarte, J. (2006). *Televisión y deporte la influencia de la programación deportiva en el desarrollo histórico de TVE durante el monopolio de la televisión pública (1956-1988)* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Navarra, España.
- Bonaut-Iriarte, J. (2009). *Televisión y deporte. La programación deportiva española en la era democrática: la antesala de la competencia televisiva (1976-1988)*. Buenos Aires: LibrosEnRed.
- Bonaut-Iriarte, J. (2010). El eterno problema del fútbol televisado en España: una perspectiva histórica de la lucha por los derechos de retransmisión de la Liga de Fútbol Profesional (LFP). *Comunicación y Sociedad*, 23(2), 71-96.

- Bouchard, T. J., & Loehlin, J. C. (2001). Genes, evolution, and personality. *Behavior genetics*, 31, 243-273. doi:10.1023/A:1012294324713.
- Bovyer, G. (1963). Children's concepts of sportsmanship in the fourth, fifth, and sixth grades. *Research Quarterly. American Association for health, Physical Education and Recreation*, 34, 282-287.
- Boxer, P., Huesmann, L. R., Bushman, B., O'Brien, M., & Mocerri, D. (2009). The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(3), 417-428.
- Brady, S. S. (2007). Young Adults' Media Use and Attitudes toward Interpersonal and Institutional Forms of Aggression. *Aggressive behavior*, 33, 516-525.
- Brame, B., Naggin, D. S., & Tremblay, R. E. (2001). Developmental trajectories of physical aggression from school entry to late adolescence. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 42(4), 503-512. doi:10.1111/1469-7610.00744
- Brascombe, N. R., & Wann, D. L. (1992). Physiological arousal and reactions to outgroup members during competitions that implicate an important social identity. *Aggressive Behavior*, 18, 85-93.
- Bredemeier, B. J. (1985). Moral reasoning and the perceived legitimacy of intentionally injurious sport acts. *Journal of Sport Psychology*, 7(2), 110-124.
- Bredemeier, B. J. (1994). Children's moral reasoning and their assertive, aggressive, and submissive tendencies in sport and daily life. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 16, 1-14.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1984a). Divergence in moral reasoning about sport and everyday life. *Sociology of Sport Journal*, 1(4), 348-357.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1984b). The utility of moral stage analysis in the investigation of athletic aggression. *Sociology of Sport Journal*, 1(2), 138-149.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1986a). Athletic aggression: An issue of contextual morality. *Sociology of Sport Journal*, 3, 15-28.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1986b). Game reasoning and interactional morality. *Journal of Genetic Psychology*, 147(2), 257-275.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1986c). Moral growth among athletes and nonathletes: A comparative analysis. *Journal of Genetic Psychology*, 147, 7-18.
- Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1998). Moral assessment in sport psychology. En J. L. Duda (Ed.), *Advances in sport and exercise psychology measurement* (pp. 257-276). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.
- Bredemeier, B. J., Weiss, M. R., Shields, D. L., & Cooper, B. A. (1986). The relationship of sport involvement with children's moral reasoning and aggression tendencies. *Journal of Sport Psychology*, 8(4), 304-318.
- Bredemeier, B. J., Weiss, M. R., Shields, D. L., & Cooper, B. (1987). The relationship between children's legitimacy judgments and their moral reasoning, aggression tendencies and sport involvement. *Sociology of Sport Journal*, 4, 48-60.
- Bredemeier, B. J., Weiss, M. R., Shields, D. L., & Shewchuk, R. M. (1986). Promoting moral growth in a summer sport camp: The implementation of theoretically grounded instructional strategies. *Journal of Moral Education*, 15(3), 212-220.
- Browne, M. W., & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. En K. A. Bollen & S.J. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 136-162). Newbury Park: CA: Sage.
- Bruña, M. (2014, 26 de octubre). El Bernabéu se acostumbra a insultar en los Clásicos. *Mundo Deportivo*. Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de http://www.mundodeportivo.com/20141026/real-madrid/el-bernabeu-se-acostumbra-a-insultar-en-los-clasicos_54417551304.html

- Bryant, J., Brown, D., Comisky, P. W., & Zillmann, D. (1982). Sports and spectators: Commentary and appreciation. *Journal of Communication*, 32, 109–119.
- Bryan, J., Comisky, P., & Zillmann, D. (1981). The appeal of rough and tumble play televised football. *Communication Quarterly*, 29, 256-262.
- Bryant, J., & Zillman, D. (1983). Sports violence and the media. En J. Goldstein (Ed.), *Sport Violence* (pp. 195-211). Nueva York: Springer Verlag.
- Buceta, J. M. (1998). *Psicología del Entrenamiento Deportivo*. Madrid: Dykinson.
- Bueno, D. (2010). Aggressivity, Violence, sociability and conflict resolution: What genes can tell us. *Journal of Conflictology*, 1(2), 1-9.
- Burton, R. W. (2005). Aggression and Sport. *Clinics in Sports Medicine*, 24(4), 845-852. doi:10.1016/j.csm.2005.03.001
- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effect of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 950-960.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, 56(6-7), 477-489. doi:10.1037/0003-066X.56.6-7.477
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679–1686.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. En D. Singer, & J. Singer, (Eds.), *Handbook of Children and the Media* (pp. 223-254). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2010). Aggression. En S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of social psychology* (pp. 833-863). New York: John Wiley & Sons.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss, A. H. (1963). Physical aggression in relation to different frustrations. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67(1), 1-7. doi:10.1037/h0040505
- Buss, A. H. (1966). Instrumentality of aggression, feedback, and frustration as determinants of physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 153-162.
- Buss, A. H., & Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 21, 343-349.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Byrne, B. (2001). *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications and programming*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Byrne, B. (2008). Testing for multigroup equivalence of a measuring instrument: A walk through the process. *Psicothema*, 20, 872-882.
- Cagigal, J. M. (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Madrid: Prensa Española y Editorial Magisterio Español.
- Cagigal, J. M. (1990). *Deporte y agresión*. Madrid: Alianza Deporte.
- Calvete, E. (2008). Justification of violence and grandiosity schemas as predictors of antisocial behavior in adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 36, 1083-1095.
- Campbell, D. T., & Fiske, D. W. (1959). Convergent and discriminant validation by the multitrait-multimethod matrix. *Psychological Bulletin*, 56, 81-105.
- Campbell, D. T. & Stanley, J. C. (1973). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Campos, T. (2012, 10 de septiembre). El día que 'nació' el fútbol en España. *Marca*. Recuperado el 4 de noviembre de 2013 de <http://www.marca.com/2012/09/10/futbol/equipos/sevilla/1347278584.html>
- Canal Sur Televisión. (2004). *Libro de Estilo de Canal Sur televisión y Canal 2 Andalucía*. Sevilla: RTVA.
- Cancio, M. (1990). *Sociología de la Violencia en el Fútbol*. Santiago: Fudec.
- Cantor, J. (2002, Abril). *The Pshychological Effects of Media Violence on Children and Adolescents*. Comunicación presentada en el Colloquium on Television and Violence in Society, Centre d'Études sur le Media, HEC Montréal, Montréal, Canada.
- Capín, R. (2014, 6 de febrero). Así fueron los cánticos racistas contra Marcelo de los ultras del Atleti. *Marca*. Recuperado el 29 de noviembre de 2014 de <http://www.marca.com/2014/02/06/futbol/real-madrid-atletico-madrid/1391679421.html>
- Carlin, J. (2013, 2 de febrero). Animales en las gradas. *El país*. Recuperado el 3 de enero de 2015 de http://deportes.elpais.com/deportes/2013/02/02/actualidad/1359825965_398540.html
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Carranco, R. (2013, 25 de septiembre). Detenidos dos “boixos” por herir con un mosquetón a un aficionado del español. *El País*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/09/25/catalunya/1380131613_654623.html
- Carrasco, M. A., y Del Barrio, M. V. (2007). El modelo de los cinco grandes como predictor de la conducta agresiva en población infanto-juvenil. *Revista de Psicopatología y psicología Clínica*, 12(1), 23-32.
- Carré, J. M., & Putnam, S. K. (2010). Watching a previous victory produces an increase in testosterone among elite hockey players. *Psychoneuroendocrinology*, 35(3), 475-479. doi:10.1016/j.psyneuen.2009.09.011
- Carriedo, A., González, C., y López, I. (2013). Relación entre la meta de logro en las clases de educación física y el autoconcepto de los adolescentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 403, 13-24.
- Carrión, F. (2015, 8 de febrero). Suspendida la liga de fútbol egipcia tras los sangrientos choques entre la policía y los hinchas con 30 muertos. *El Mundo*. Recuperado el 9 de febrero de 2015 de <http://www.elmundo.es/internacional/2015/02/08/54d7b10ce2704ef8078b4578.html>
- Cascón-Dorado, A. (2005). Educación y política: el deporte en la sociedad antigua. En: F. García Romero, y B. Hernández García (Coords.), *In corpore sano: El deporte en la antigüedad y la creación del moderno olimpismo* (pp.155-175). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid Ediciones.
- Castañón, J. (2004). *Diccionario terminológico del deporte*. Gijón: Ediciones TREA.
- Castelao, E. J. (2014, 7 de diciembre). El Real Madrid expulsa a 17 aficionados por cánticos contra Messi y Cataluña. *El Mundo*. Recuperado el 89 de diciembre de 2014 de <http://www.elmundo.es/deportes/2014/12/07/54845dfa22601d177d8b4570.html>
- Castillo, I., Balaguer, I. y Duda, J. L. (2002). Las perspectivas de meta de los adolescentes en el contexto deportivo. *Psicothema*, 14, 280-287.
- Castro, J. (2015, 20 de febrero). “Me hice entrenador para disfrutar con mi equipo, no para ganar”. *Marca*. Recuperado el 21 de febrero de 2015 de <http://www.marca.com/2015/02/20/futbol/equipos/rayo/1424449887.html>
- Cattell, R. B. (1943). The description of personality: the foundations of trait measurements. *Psychological Review*, 50, 476-507.

- Cattell, R. B. (1950). *Personallity: A systematic theoretical and factual study*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Cecchini, J. A. (2015). *El deporte y la educación en valores*. Lección inaugural del curso académico 2015-2016 de la Universidad de Oviedo. España.
- Cecchini, C., Cecchini, J. A., Fernández-Losa, J., y González, C. (2011). Repercusiones del programa Delfos sobre los niveles de agresividad en las clases de educación física: actividades colaborativas versus competitivas. *Magister. Revista de Formación del Profesorado e Investigación Educativa*, 24, 11-21.
- Cecchini, J. A., Fernández, J., González, C., y Arruza, J. A. (2008a). Los procesos de transferencia en el programa Delfos. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 8, 83-98.
- Cecchini, J. A., Fernández, J. L., González, C., y Arruza, J. A. (2008b). Repercusiones del Programa Delfos de educación en valores a través del deporte en jóvenes escolares. *Revista de Educación*, 346, 167-186.
- Cecchini, J. A., y González, C. (2008). Motivos por los que los estudiantes universitarios no practican deporte. *Fuentes*, 8, 199-208.
- Cecchini, J. A., González, C., Alonso, C., Barreal, J. M., Fernández, C., García, M., Llana, R., y Nuño, P. (2009). Repercusiones del Programa Delfos sobre los niveles de agresividad en el deporte y otros contextos de la vida diaria. *Apunts*, 96, 34-41.
- Cecchini, J. A., González, C., Carmona, A. M., Arruza, J., Escartí, A. & Balagué, G. (2001). The influence of the teacher of Physical Education on Intrinsic Motivation, Self confidence, Anxiety and Pre- and Post-competition Mood states. *European Journal of Sport Science*, 4, 12-36.
- Cecchini, J. A., González, C., Carmona, A. M., y Contreras, O. (2004). Relaciones entre clima motivacional, la orientación de meta, la motivación intrínseca, la autoconfianza, la ansiedad y el estado de ánimo en jóvenes deportistas. *Psicothema*, 16(1), 104-109.
- Cecchini, J. A., González, C., Fernández, J., y Arruza, J. A. (2005). *Validación de un programa de intervención para erradicar los comportamientos violentos de los grupos "ultras" en los estadios de fútbol*. Ministerio de Educación y Ciencia. Consejo Superior de Deportes. Madrid.
- Cecchini, J. A., Gonzalez, C., López, J., y Brustad, R. (2005). Relación del clima motivacional percibido con la orientación de meta, la motivación intrínseca y las opiniones y conductas de fair play. *Revista Mexicana de Psicología*, 22(2), 429-479.
- Cecchini, J. A., González, C., y Montero, J. (2007). Participación en el deporte y fair play. *Psicothema*, 19(1), 57-64.
- Cecchini, J. A., Gonzalez, C., y Montero, J. (2008). Participación en el deporte, orientación de metas y funcionamiento moral. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 40(3), 497-509.
- Cecchini, J. A., Méndez-Giménez, A., y Fernández-Río, J. (2014). Meta-percepciones de competencia de terceros significativos, competencia percibida, motivación situacional y orientaciones de deportividad en jóvenes deportistas. *Revista de Psicología del Deporte*, 23(2), 285-293.
- Cecchini, J. A., Montero, J., Alonso, A., Izquierdo, M., & Contreras, O. (2007). Effects of an intervention program for development of personal and social responsibility on fair play in sports and self-control in school-aged youths. *European Journal of Sport Science*, 7(4), 203-211. doi:10.1080/17461390701718497

- Cecchini, J. A., Montero, J., y Peña, V. (2003). Repercusiones del Programa de Intervención para Desarrollar la Responsabilidad Personal y Social de Hellison sobre los comportamientos de fair-play y el auto-control. *Psicothema*, *15*(4), 631-637.
- Cervelló, E. (1996). *La motivación y el abandono deportivo desde la perspectiva de las metas de logro* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Valencia, España.
- Cervelló, E., Escartí, A., y Balagué, G. (1999). Relaciones entre la orientación de metas disposicional y la satisfacción con los resultados deportivos, las creencias sobre las causas de éxito en deporte y la diversión con la práctica deportiva. *Revista de Psicología del Deporte*, *8*(1), 7-19.
- Cervelló, E., Hutzler, Y., Reina, R., Sanz, D., & Moreno, J. A. (2005). Goal orientations, contextual and situational motivational climate and competition goal involvement in Spanish athletes with cerebral palsy. *Psicothema*, *17*(4), 633-638.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2011). *Research Methods, Design, and Analysis*. Boston: Pearson.
- Christy, P., Gelfand, D., & Hartman, D. (1971). Effects of competition induced frustration on two classes of modeled behavior. *Developmental Psychology*, *5*, 104-111.
- Cia, B. (1991, 30 de enero). Un ultra azulgrana afirma que la muerte de un joven francés fue rigurosamente planeada. *El país*. Recuperado el 1 de diciembre de 2014 de http://elpais.com/diario/1991/01/30/deportes/665190001_850215.html
- Cikara, M., Botvinivk, M. M., & Fiske, S. T. (2011). Us versus them: Social identity shapes neural responses to intergroup competition and harm. *Psychological Science*, *22*, 306-313.
- Clemente, A. (2011). *History of the World Cup, 1930-2010*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press.
- Coakley, J. (2009). *Sports in society: Issues and controversies*. New York: McGraw Hill Education.
- Cohen, J. (1973). Eta-squared and Partial Eta-squared in Communication Science. *Human Communication Research*, *28*, 473-490.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. (2nd ed.). New York: Academic Press.
- Coker, T. R., Elliott, M. N., Schwebel, D. C., Windle, M., Toomey, S. L., Tortolero, S. R., ...Schuster, M. A. (2015). Media violence exposure and physical aggression in fifth-grade children. *Academic pediatrics*, *15*(1), 82-88.
- Comisión Estatal contra la Violencia (2010-2014). *Datos para las memorias de las temporadas 2010 a 2014*. Recuperado el 1 de octubre de 2015 de <http://www.csd.gob.es/csd/sociedad/5ViolDep/comision-estatal-contra-la-violencia-el-racismo-la-xenofobia-y-la-intolerancia-en-el-deporte/documentacion-general-memorias-informes-estadisticas/>
- Comisión Estatal contra la Violencia (2015, 18 de marzo). *Reunión de la Comisión Estatal Contra la Violencia, el Racismo, la Xenofobia y la Intolerancia en el deporte*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado el 1 de octubre de 2015 de <http://www.mecd.gob.es/prensa-mecd/en/actualidad/2015/03/20150318-anti.html>
- Comisky, P., Bryant, J., & Zillmann, D. (1977). Commentary as a substitute for action. *Journal of Communication*, *27*, 150-153.
- Conroy, D. E., Silva, J. M., Newcomer, R. R., Walker, B. W., & Johnson, M. S. (2001). Personal and participatory socializers of the perceived legitimacy of aggressive behavior in sport. *Aggressive Behavior*, *27*(6), 405-418.doi:10.1002/ab.1026

- Contreras, E., Serrano, I., y Silván, N. (2012, 3 de marzo). El fútbol más caro de Europa. *Marca*. Recuperado el 24 de mayo de 2013 de <http://www.marca.com/2012/03/03/futbol/1adivision/1330769638.html>
- Convenio europeo sobre la violencia e irrupciones de espectadores con motivo de manifestaciones deportivas y especialmente de partidos del fútbol (número 120 del consejo de Europa), hecho en Estrasburgo el 19 de agosto de 1985. BOE núm. 193/1987, 13 de agosto de 1987.
- Cook, D. E., Kestenbaum, C., Honaker, L. M., & Anderson, E. R. Jr. (2000, julio). *Joint statement on the impact of entertainment violence on children*. Congressional Public Health Summit. Recuperado el 2 de febrero de 2014 de <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>
- Coulomb-Cabagno, G., & Rascle, O. (2006). Team sports players' aggression as a function of gender, competitive level and sport type. *Journal of Applied Social Psychology*, 36, 1980-2000.
- Cox, R. H. (2009). *Psicología del deporte: Conceptos y sus aplicaciones* (6ª ed.). Madrid: Médica Panamericana.
- Crespo, L. (2012, 10 de mayo,). Incidentes en Neptuno tras la victoria del Atlético en Bucarest. *ABC*. Recuperado el 14 de mayo de 2012 de <http://www.abc.es/20120510/deportes-futbol/abci-neptuno-policia-carga-201205100113.html>
- Cruz, J. (1997). Psicología del deporte: historia y propuestas de desarrollo. En J. Cruz (Ed.), *Psicología del Deporte* (pp. 15-28). Madrid: Síntesis.
- Cruz, J., Barangé, J., Boixadós, M., Mimbrero, J., Niñerola, J., Torregrosa, M. y Valiente, L. (1999). *Evaluación del fairplay en partidos de fútbol internacional e influencia en futbolistas juveniles y cadetes*. Informe Técnico del proyecto. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Cruz, J., Boixadós, M., Capdevila, L., Mimbrero, J., Torregrosa, M., y Valiente, L. (1999). Evaluación del fairplay en el deporte profesional y de iniciación. En *Participación deportiva: perspectiva ambiental y organizacional* (pp. 7-52). Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Cruz, J.; Boixadós, M., Valiente, L., Ruíz, A., Arbona, P., Molons, Z., ... Capdevila, L. L. (1991). Identificación de valores relevantes en jugadores jóvenes de fútbol. *Revista de Investigación y Documentación sobre las Ciencias de la Educación Física y del Deporte*, 19, 80-99.
- Cruz, J., Capdevila, L., Boixadós, M., Pintanel, M., Alonso, C., Mimbrero, J. y Torregrosa, M. (1996). Identificación de conductas, actitudes y valores relacionados con el Fairplay en Deportistas Jóvenes. En colección Investigación en Ciencias del Deporte, *Valores sociales y deporte: fair Play versus violencia* (pp. 37-67). Madrid: Consejo Superior de deportes.
- CSD. (2011). *Estudio los hábitos deportivos de la población escolar en España*. Consejo Superior de Deportes. Presidencia de Gobierno.
- Cuatro.com (2014, 3 de diciembre). *Algunas de las peores agresiones en los terrenos de juego en lo que va de año* [Vídeo]. Recuperado el 7 de diciembre de 2014 de http://www.cuatro.com/deportes/futbol/peores-agresiones-terrenos-juego-ano_5_1902150001.html
- Curran, P. J., West, S. G., & Finch, J. F. (1996). The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis. *Psychological Methods*, 1, 16-29.
- Cusimano, M. D., Nastis, S., & Zuccaro, L. (2013). Effectiveness of interventions to reduce aggression and injuries among ice hockey players: A systematic review. *Canadian Medical Association Journal*, 185(1), 57-69.
- Damon, W. (1980). Patterns of change in children's social reasoning: A two-year longitudinal study. *Child Development*, 51, 1010-1017.

- Danish, S. J. (1997). Going for the goal: A life skills program for adolescents. En G. Albee, & T. Gullotta (Eds.), *Primary preventions works* (pp. 291-312). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Danish, S. J., & Nellen, V. C. (1997). New roles for sport psychologists: Teaching life skills through sport to at risk youth. *Quest*, 49, 100-113.
- Danish, S., Petitpas, A., & Hale, B. (1990). Sport as a context for developing competence. En T. P. Gulatta, G. R. Adams, & R. Montemayor (Eds.), *Developing social competency in adolescence* (pp. 169-194). Newbury Park, CA: Sage.
- Dawson, T. L. (2002). New tools, new insights: Kohlberg's moral judgement stages revisited. *International Journal of Behavioral Development*, 26(2), 154-166.
- De Anton, J., y Del Riqueleme y Tejera, A. P. (1990). *Factores que promueven la violencia en el deporte con especial referencia al fútbol*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- De Biasi, R., & Lanfranchi, P. (1997). The importance of difference: football identities in Italy. En G. Armstrong, & R. Giulianotti (Eds.) *Entering the field. New perspectives on World Football*. (pp. 87-104). Oxford: Berg.
- De Paz, J. (2015, 17 de febrero). Sacchi: "En nuestros equipos hay demasiados jugadores negros". *Diario As*. Recuperado el 20 de febrero de 2015 de http://futbol.as.com/futbol/2015/02/17/internacional/1424173998_372844.html
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Nueva York: Plenum Press.
- Devilly, G., Callahan, P., & Armitage, G. (2012). The effect of violent videogame playtime on anger. *Australian Psychologist*, 47(2), 98-107.
- DeWall, C., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2011). The general aggression model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violence*, 1(3), 245-258.
- Díaz-Aguado, M. J., y Medrano, C. (1994). *Educación y razonamiento moral*. Bilbao: Mensajero.
- Doerrenberg, P., & Sieglösch, S. (2014). Is soccer good for you? The motivational impact of big sporting events on the unemployed. *Economics Letters*, 123(1), 66-69.
- Dollar, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Donahue, E. G., Rip, B., & Vallerand, R. J. (2009). When winning is everything: On passion, identity, and aggression in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 10(5), 526-534. doi:10.1016/j.psychsport.2009.02.002
- Donnerstein, E. (1998). ¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos. En J. Sanmartín, J. S. Grisolia, y S. Grisolia (Eds.), *Violencia, televisión y cine* (pp. 43-66). Barcelona: Ariel
- Dosil, J. (2004). *Psicología de la Actividad Física y el Deporte*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Drewe, S. B. (1999). Moral reasoning in sport: implications for physical education. *Sport, education and society*, 4, 117-130.
- Duda, J. L. (1989). The relationship between task and ego orientation and the perceived purpose of sport among male and female high school athletes. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 11(3), 318-335.
- Duda, J. L. (1992): Sport and exercise motivation: A goal perspective analysis. En G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp.57-91). Champaign, IL: Human Kinetics.

- Duda, J. L. (2001). Goal perspective research in short: Pushing the boundaries and clarifying some misunderstandings. En G. Roberts (Ed.), *Advances in motivation in sport and exercise* (pp. 273-308). New York: Guilford Publications.
- Duda, J. L., & Balaguer, I. (2007). The coach-created motivational climate. En D. Lavallee & S. Jowett (Eds.), *Social Psychology of Sport* (pp. 117-138). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Duda, J. L., Fox, K. R., Biddle, S. J., & Armstrong, N. (1992). Children's achievement goals and beliefs about success in sport. *British Journal of Educational Psychology*, 62(3), 313-323.
- Duda, J. L., & Hall, H. (2001). Achievement goal theory in sport: Recent extensions and future directions. En R. N. Singer, H. A. Hausenblas, & C. M. Janelle (Eds.), *Handbook of sport psychology* (2nd ed., pp. 417-443). New York: Wiley.
- Duda, J. L., & Nicholls, J. G. (1992). Dimensions of achievement motivation in schoolwork and sport. *Journal of Educational Psychology*, 84(3), 290-299.
- Duda, J. L., Olson, L. K., & Templin, T. J. (1991). The relationship of task and ego orientation to sportmanship attitudes and the perceived legitimacy of injurious acts. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 62, 79-87.
- Duda, J. L., & Whitehead, J. (1998). Measurement of goal perspectives in the physical domain. En J. L. Duda (Ed.), *Advances in Sport and Exercise Psychology Measurement* (pp. 21-48). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.
- Dunn, J. G. H., & Dunn, C. J. (1999). Goal orientations, perceptions of aggression, and sportpersonship in elite male youth ice hockey players. *Sport Psychologist*, 13(2), 183-200.
- Dunning, E. (2003). *El fenómeno deportivo: Estudios sociológicos en torno al deporte, la violencia y la civilización*. Barcelona: Paidotribo.
- Dunning, E., & Curry, G. (2004). Public schools, status rivalry and the development of football. Eric Dunning, Dominic Malcolm, & Ivan Waddington (Eds.), *Sport histories: Figurational Studies in the Development of Modern Sports* (pp. 31-52). London: Routledge.
- Dunning, E., Murphy, P., & Williams, J. (1986). Spectator Violence at Football Matches: Towards a Sociological Explanation. *British Journal of Sociology* 37, 221-244.
- Durán, D. (1980). *Ritos y fiestas de los antiguos mexicanos. El arte y la historia de México en libros*, (Introducción y vocabulario por César Macazaga Ordoño). Mexico D.F.: Cosmos.
- Durán, J. (1996). *El vandalismo en el fútbol. Una reflexión sobre la violencia en la sociedad moderna*. Madrid: Gymnos.
- Durán, J. (2000). El vandalismo en el fútbol en España: Un análisis sociológico cualitativo. En J. L. Hernández (Dir.), *Valores sociales y deporte. Fair play versus violencia* (pp. 9-35). Madrid: Consejo Superior de Deportes, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Durham, W. H. (1979). *Scarcity and survival in Central America: Ecological origins of the Soccer War*. Stanford: Stanford University Press.
- DW. (2006, 7 de diciembre). Germany's World Cup Report hails Economic, Social Success. *Deutsche Welle*. Recuperado el 5 de mayo de 2014 de <http://www.dw.de/germanys-world-cup-report-hails-economic-social-success/a-2263053>
- Dweck, C. S. (1986). Motivational processes affecting learning. *American Psychologist*, 41(10), 1040-1048.
- Dweck, C. S., & Leggett, E. L. (1988). A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95, 256-273.

- Eckhardt, C., Norlander, B., & Deffenbacher, J. (2004). The assessment of anger and hostility: a critical review. *Aggression and Violent Behavior*, 9, 17-43.
- Edmans, A., Garcia, D., & Norli, O. (2007). Sports sentiment and stock returns. *The Journal of Finance* 62(4), 1967-1998.
- Edwards, D. A. (2006). Competition and testosterone. *Horm Behav* 50(5), 681-683.
- Edwards, G., & Starmore, A. (2014). *Fanatical: Everpresent since 1968. An incredible journey*. Durrington. Pitch Publishing.
- EFE. (2012, 1 de febrero). Al menos 74 muertos en Egipto en un partido de liga. *Diario As*. Recuperado el 2 de febrero de 2014 de http://futbol.as.com/futbol/2012/02/01/mas_futbol/1328050855_850215.html
- EFE. (2012, 9 de mayo). Los servicios de emergencia atienden a 37 personas. *Diario As*. Recuperado el 14 de mayo de 2012 de http://www.as.com/futbol/articulo/servicios-emergencia-atienden-37-personas/20120509dasdasftb_71/Tes
- EFE. (2013, 14 de mayo). El Gobierno francés prohíbe una nueva celebración del PSG. *Marca*. Recuperado el 14 de mayo de http://www.marca.com/2013/05/14/futbol/futbol_internacional/liga_francesa/1368522401.html
- EFE. (2014, 12 de junio). Las protestas amenazan el mundial. *El Mundo*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.elmundo.es/america/2014/06/12/5398efe8268e3ec6158b459b.html>
- EFE. (2014, 3 de julio). Al menos dos muertos y 20 heridos al derrumbarse un puente en construcción en Belo Horizonte. *El Mundo*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.elmundo.es/internacional/2014/07/03/53b5a7e222601d80058b4594.html>
- EFE. (2014, 6 de julio). Zúñiga, el más solitario y odiado de los futbolistas. *ABC*. Recuperado el 9 de julio de <http://www.abc.es/agencias/noticia.asp?noticia=1616474>
- EFE. (2014, 8 de julio). La FIFA descarta sancionar a Zúñiga por su entrada sobre Neymar. *ABC*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.abc.es/mundial-futbol/brasil-2014/abci-fifa-zuniga-sancion-201407071845.html>
- EFE. (2014, 9 de julio). Tristeza y violencia en el peor día de los hinchas brasileños. *ABC*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.abc.es/mundial-futbol/brasil-2014/abci-calles-brasil-201407090050.html>
- EFE. (2014, 14 de julio). Heridas 20 personas durante los disturbios registrados en Buenos Aires tras la derrota de Argentina. *ABC*. Recuperado el 14 de julio de <http://www.abc.es/mundial-futbol/brasil-2014/abci-heridos-argentina-201407140638.html>
- EFE. (2014, 1 de diciembre). Atacan una sede del Atlético en Sevilla por la muerte de "Jimmy". *ABC*. Recuperado el 2 de diciembre de 2014 de <http://www.abc.es/atletico-madrid/20141201/abci-atacan-sede-atletico-sevilla-201412012027.html>
- EFE. (2014, 4 de diciembre). Niño recibe premio Juego Limpio por separar a árbitro y técnico. *El Comercio*. Recuperado el 28 de enero de 2015 de <http://elcomercio.pe/deporte-total/futbol-mundial/nino-recibe-premio-juego-limpio-separar-arbitro-y-tecnico-noticia-1776311>
- EGM. (2013). *Estudio General de Medios. Abril 2012-marzo 2013*. Recuperado el 23 de abril de 2013 de <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html>
- EGM. (2015). *Estudio General de Medios. Abril-mayo 2015*. Recuperado el 18 de octubre de 2015 de <http://www.prisabs.com/pbs/egm/completo.pdf>
- Ehrmann, M., & Jansen, D. (2012). The pitch rather than the pit investor inattention during FIFA world cup matches. *Working paper series 1424*, Europea Central Bank.
- El Mundo (2015, 12 de marzo). Florentino Pérez: "Pase lo que pase, Ancelotti seguirá siendo nuestro técnico". *El Mundo*. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de <http://www.elmundo.es/deportes/2015/03/12/55017ca1268e3eba3a8b4579.html>
- El País. (2014, 6 de diciembre). El mapa ultra de España. *El País*. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de http://deportes.elpais.com/deportes/2014/12/06/actualidad/1417883083_251007.html

- Elman, W., & McKelvie, S. (2003). Narcissism in football players: Stereotype or reality. *Athletic Insight*, 5(1). Recuperado el 27 de mayo de 2014 de <http://www.athleticinsight.com/Vol5Iss1/NarcissismPDF.pdf>
- End, C. M., & Foster, N. J. (2010). The effects of seat location, ticket cost, and team identification on sport fan's instrumental and hostile aggression. *North American Journal of Psychology*, 12(3), 421-432.
- Ennis, C. D. (1999). Creating a culturally relevant curriculum for disengaged girls. *Sport, Education and Society*, 4, 31-49.
- Ennis, C. D., Solmon, M. A., Satina, B., Loftus, S. J., Mensch, J., & McCauley, M. T. (1999). Creating a sense of family in urban schools using the "Sport for Peace" curriculum. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70, 273-285.
- Entzión, B. J. (1991). A child's view of fair play. *Strategies*, 4, 16-19.
- EP. (2014, 9 de diciembre). Cardenal anuncia la elaboración de un manual de cánticos sancionables. *La razón*. Recuperado el 5 de enero de 2015 de http://www.larazon.es/detalle_normal_futbol/noticias/8129768/deportes+futbol/cardenal-anuncia-la-elaboracion-de-un-manual-de-canticos-sancionables#.Ttt10aOfWfJKky
- EP. (2014, 10 de diciembre). El Alemania-Brasil, lo más comentado del año en Twitter. *Diario As*. Recuperado el 7 de enero de 2015 de http://futbol.as.com/futbol/2014/12/10/internacional/1418210886_204585.html
- Eron, L. D., Huesmann, L., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, 27(4), 253-263.
- Escartí, A., y Cervelló, E. (1994). La motivación en el deporte. En I. Balaguer (Ed.), *Entrenamiento psicológico en deporte: Principios y aplicaciones* (pp. 61-90). Valencia: Albatros Educación.
- Europa Press. (2013, 31 de mayo). Del Bosque premia al niño canario que medió entre un entrenador y el árbitro. *Europa Press*. Recuperado el 28 de enero de 2015 de <http://www.europapress.es/islas-canarias/noticia-bosque-premia-nino-canario-medio-entrenador-arbitro-20130531150604.html>
- Europa Press. (2014, 23 de junio). Las ventas de artículos de España se disparan un 390% en el inicio del Mundial y se frenaron con la derrota. *Europa Press*. Recuperado el 24 de junio de 2014 de <http://www.europapress.es/economia/noticia-economia-ventas-articulos-espana-dispararon-390-inicio-mundial-frenaron-derrota-20140623172756.html>
- Expósito, J. (2006). *Organización del fútbol mundial*. Sevilla: Wanceulen.
- Eysenck, H. J. (1985). *The biological basis of personality*. Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Fair Play for Kids. (1990). Ottawa, Ontario, Canada: Commission for Fair Play.
- Fejgin, N. (1994). Participation in high school competitive sports: A subversion of school mission or contribution to academic goals? *Sociology of Sport Journal*, 11(3), 211-230.
- Fenichel, O. (1945). *The psychoanalytic theory of neurosis*. New York: Norton.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angles or Resident Evil? Can violent video games be a forcé for good? *Review of General Psychology*, 14(2), 68-81.
- Ferguson, C. J., Colwell, J., Mlacic, B., Milas, G., & Miklousic, I. (2011). Personality and media influences on violence and depression in a cross-national sample of young adults: data from Mexican-Americans, English and Croatians. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1195-1200. doi:10.1016/j.chb.2010.12.015
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: A meta-analytic review. *Journal of Pediatrics*, 154(5), 759-763.
- Ferrandez, A., y Sarramona, J. (1976). *La educación: Constantes y problemática actual*. Barcelona: Ediciones Ceac.

- Fernández de Mier, E. (2005). Ludi circenses: la pasión de los romanos. En: F. F. García Romero y B. Hernández García (Coords.), *In corpore sano: El deporte en la antigüedad y la creación del moderno olimpismo* (pp.31-59). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid Ediciones.
- Fernández-Río, J., Méndez-Giménez, A., Cecchini, J. A., & González, C. (2012). Achievement Goals and Social Goals' Influence on Physical Education Students' Fair Play. *Journal of Psychodidactics*, 17(1), 73-91.
- Fernández, O. (2013). *La violencia en el deporte*. Bloomington, IN: Palibro.
- Ferrandi, M. (2014, 26 de enero). Enfrentamientos entre aficionados del R. Oviedo y la UD Logroñés dejan un herido. *El comercio*. Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://www.elcomercio.es/20140126/deportes/futbol/pelea-real-oviedo-logrones-201401261750.html>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. London: SAGE Publications Ltd.
- FIFA (2001). *Censo FIFA: Casi 250 millones de futbolistas de todo el mundo* [Página web]. Recuperado el 18 de octubre de 2015 de <http://es.fifa.com/fifa-world-ranking/news/y=2001/m=4/news=censo-fifa-casi-250-millones-futbolistas-todo-mundo-77135.html>
- FIFA. (2013a). *Fútbol clásico. Copa Mundial de la FIFA* [Página web]. Recuperado el 22 de junio de 2013 de <http://es.fifa.com/classicfootball/history/fifa-world-cup/index.html>
- FIFA (2013b). *Fútbol clásico. El juego* [Página web]. Recuperado el 19 de mayo de 2013 de <http://es.fifa.com/classicfootball/history/the-game/origins.html>
- Fiske, D. W. (1949). Consistency of the factorial structures of personality rating form different sources. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 44, 329-344.
- Fleta, C. (2008, 9 de abril). El insulto también es violencia. *El País*. Recuperado el 17 de junio de 2013 de http://elpais.com/diario/2008/04/09/sociedad/1207692001_850215.html
- Folino, A. (2011). *The effects of antecedent exercise on students' disruptive behaviours: An exploratory analysis of temporal effects and mechanism of action* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Toronto, Canadá.
- Freud, S. (1967). *Esquema del psicoanálisis y otros escritos de doctrina psicoanalítica*. Madrid: Alianza.
- Frey, F. E., & Tropp, L. R. (2006). Being seen as individuals versus as group members: Extending research on metaperception to intergroup contexts. *Personality and Social Psychology Review*, 10, 265-280.
- Fuentes, R. (2013, 28 de junio). Andrés Iniesta evita el descenso del Albacete. *Marca*. Recuperado el 28 de junio de 2013 de http://www.marca.com/2013/06/28/futbol/mas_futbol/1372419085.html?a=0c227918b8d38116afd3064ebdad779&t=1398767243
- Funk, D. C., Beaton, A., & Alexandris, K. (2012). Sport consumer motivation: Autonomy and control orientations that regulate fan behaviours. *Sport Management Review*, 15(3), 355-367. doi:10.1016/j.smr.2011.11.001
- Funk, J. B., Bechtoldt, H., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.
- Galeano, E. (2010). *El fútbol a sol y a sombra* (4ª edición). Madrid: Siglo XXI.
- Gano-Overway, L. A., Guivernau, M., Magyar, M., Waldron, J. J., & Ewing, M. E. (2005). Achievement goal perspectives, perceptions of the motivational climate, and sportpersonship: individual and team effects. *Psychology of Sport and Exercise*, 6, 215-232.
- García, J. (2013, 12 de junio). Condenado a casi 13 años de prisión el líder de los Casals. *El País*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/06/12/catalunya/1371027973_518704.html

- García-Blanco, S. (1997). *Historia de la educación física: La Educación Física entre los mexica*. Madrid: Gymnos.
- García-Calvo, T. (2006). *Motivación y comportamientos adaptativos en jóvenes futbolistas* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Extremadura, España.
- García-Ferrando, M., y Llopis, R. (2011). *Ideal democrático y bienestar personal. Encuesta sobre los hábitos deportivos en España 2010*. Madrid: Consejo Superior de Deportes, Centro de Investigaciones Sociológicas/EFCA.
- García-Matilla, A. (2001). Una propuesta para el aprovechamiento didáctico del fútbol como metáfora mediática de la realidad. Información, ficción y pedagogía en el fútbol televisado. *Comunicar*, 17, 57-63.
- García-Naveira, A., Ruiz, R., y Pujals, C. (2011). Diferencias en personalidad en función de la práctica o no deportiva, nivel de competición y categoría por edad en jugadores de fútbol desde el modelo de Costa y McCrae. *Revista de Psicología del Deporte*, 20(1), 29-44.
- García-Romero, F. (2006). Violencia de los espectadores en el deporte griego antiguo. *Estudios griegos e indoeuropeos*, 16, 139-156.
- Garrido, J. (2012, 27 de septiembre). Klose: "Si, he marcado con la mano". *El Mundo*. Recuperado el 22 de julio de 2015 de <http://www.elmundo.es/elmundodeporte/2012/09/27/futbol/1348761603.html>
- Gauntlett, D. (1995). *Moving experiences: Understanding television's influences and effects*. Luton: John Libbey.
- Geen, R. G. (1990). *Human aggression*. Buckingham, PI: Open University Press.
- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: a short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37, 193-206.
- Gerstein, J. A. (1971). El conflicto entre Honduras y El Salvador. Análisis de sus causas. *Foro Internacional*, 11(4), 552-568.
- Gibbons, S. L., & Ebbeck, V. (1997). The effect of different teaching strategies on the moral development of physical education students, *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 85-98.
- Gibbons, S. L., Ebbeck, V., & Weiss, M. R. (1995). Fair Play for Kids: Effects on the moral development of children in physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66, 247-255.
- Gil, P., Cuevas, R., Contreras, R., y Díaz, A. (2012). Educación Física y hábitos de vida activa: percepciones de los adolescentes y relación con el abandono deportivo. *Aula Abierta*, 40(3), 115-124.
- Gill, D. L. (2000). *Psychological Dynamics of Sport and Exercise*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Gill, D. L., & Deeter, T. E. (1988). Development of the sport orientation questionnaire. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 59, 191-202.
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice: Psychological theory and women's development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ginesta, X. (2007). Los valores en el deporte: una experiencia educativa a través del Barça-Madrid. *Comunicar*, 28, 148-156
- Glassman, T., Braun, R., Reindl, D., & Whewell, A. (2011). Blood (breath) alcohol concentration rates of college football fans on game day. *Journal of alcohol and drug education*, 55(2), 55-73.
- Glover, R. J. (2005). SpongeBob and Fairly Odd Parents: moral messages in children's television programming, paper presented at the Annual Meeting of the Association for Moral Education, Cambridge, Massachusetts, 3-5 November.

- Glover, R. J. & Garmon, L. C. (2007). *The OC at the AME: moral messages in adolescent media*. Paper presented at the Annual Meeting of the Association for Moral Education, New York, 15–17 November.
- Glover, R. J., Garmon, L. C., & Hull, D. M. (2011). Medias's moral messages: assessing perceptions of moral content in television programming. *Journal of Moral Education, 40*(1), 89-104. doi: 10.1080/03057240.2011.541773
- Glymour, B., Glymour, C., & Glymour, M. (2008). Watching social science: The debate about the effects of exposure to televised violence on aggressive behavior. *American Behavioral Scientist, 51*(8), 1231-1259.
- Goellner, S. Silva, P., e Bothelho-Gomes, P. (2013). A sub-representação do futebol praticado por mulheres no jornalismo sportive de Portugal: um estudo sobre a Algarve women's football cup. *Movimento, Porto Alegre, 19*(3), 171-189.
- Goldstein, J. D., & Iso-Ahola, S. E. (2006). Promoting Sportmanship in Youth Sports. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 77*(7), 18-24.
- Goldstein, J. H. (2012). *Sports, Games, and Play: Social and Psychological Viewpoints*. Hillsdale, NJ.: Psychology Press.
- Goldstein, J. H., & Arms, R. L. (1971). Effect of observing athletic contests on hostility. *Sociometry, 34*, 83–90.
- Gómez, A. (2003). Un ejemplo de estrategias para mejorar las relaciones entre grupos: la recategorización. Cómo hacer que diferentes grupos trabajen juntos en el mismo equipo. En J. F. Morales y C. Huici (Coords.), *Estudios de psicología Social* (pp. 147-174). Madrid: UNED.
- Gómez, A. (2007). La violencia en el deporte. Un análisis desde la Psicología Social. *Revista de Psicología Social, 22*(1), 63-87.
- Gómez, M. V. (2012, 26 de octubre). El paro en España supera el 25% por primera vez en la historia. *El País*. Recuperado el 8 de noviembre de 2015 de http://economia.elpais.com/economia/2012/10/26/actualidad/1351234757_130837.html
- Gómez, M. V. (2013, 25 de abril). Más de seis millones de parados. *El País*. Recuperado el 8 de noviembre de 2015 de http://economia.elpais.com/economia/2013/04/25/actualidad/1366872244_350515.html
- Gómez, S. (2013, 16 abril). Acampada en Dortmund a la espera de adquirir las entradas. *Marca*. Recuperado el 24 mayo de 2013 de http://futbol.as.com/futbol/2013/04/16/champions/1366071060_285517.html
- González, C., Cecchini J. A., Llavona A. Vázquez González, A. (2010). Influencia del entorno social y el clima motivacional en el autoconcepto de las futbolistas asturianas. *Aula Abierta, 38*(1), 25-36.
- González-Oya, J. L. (2006). Aproximación a la violencia en el fútbol y en el arbitraje. *Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte, 1*(2), 29-40.
- González, O., Salguero, A., y Márquez, S. (2011). Self-determination and exercise adherence: state-of-the-art. *International Journal of Sport Science, 5*, 287-304.
- González-Palencia, R., y Mendaña, J. C. (2012). *Marca. Libro de estilo: Todo lo que hay que saber para informar y escribir con propiedad sobre el mundo del deporte*. Madrid: Kalamo libros.
- Gottschalk, M., & Ellis, L. (2009). Evolutionary and genetic explanations of violent crime. En C. Ferguson (Ed.), *Violent crime: clinical and social implications* (pp. 57-74). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gruber, J. (1984). Physical activity and self-esteem development in children: A meta-analysis. *American Academy of Physical Education Papers, 19*, 30-48.
- Guasch, T. (2005, 22 de mayo). Así echó Laporta a los Boixos del Camp Now. *Diario As*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://futbol.as.com/futbol/2005/05/22/mas_futbol/1116743220_850215.html

- Guivernau, M (1999). *The impact of motivational and moral variables on aggressive tendencies in young soccer players* (Tesis doctoral no publicada). Purdue University, EEUU.
- Guivernau, M., & Duda, J. L. (2002). Moral atmosphere and athletic aggressive tendencies in young soccer players. *Journal of Moral Education*, 31(1), 67-85.
- Gunderson, J. R. (2006). *Impact of real life and media violence: Relationships between violence exposure, aggression, hostility, and empathy among high school students and detained adolescents* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Toledo, España.
- Gutiérrez, B. (2014, 12 de junio). Esto también es el Mundial: desalojos made in FIFA. *El diario*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de http://www.eldiario.es/desalambre/Brasil-Mundial-de-Futbol-FIFA_0_269823030.html
- Gutiérrez, D. (2008). El instrumento de observación de fair play en fútbol como herramienta para evaluar las conductas relacionadas con el juego limpio en jugadores jóvenes de fútbol. *eduPsykhé, Revista de Psicología y Educación*, 8(1), 61-79.
- Haan, N. (1977). *Coping and defending: Processes of self-environment organization*. New York: Academic Press.
- Haan, N. (1991). Moral development and action from a social constructivist perspective. En W. M. Kurtines, & J. L. Gerwitz (Eds.), *Handbook of moral behavior and development* (Vol. 1, pp. 251-273). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Hahm, C., Beller, J., & Stoll, S. (1989). *The Hahm-Beller Values Choice Inventory in the sport milieu*. Moscow: University of Idaho Press.
- Hall, E. R. (1981). *Moral development levels of athletes in sport specific and general social situations* (Tesis doctoral no publicada). Texas Woman's University, EEUU.
- Harris, J. A. (1995). Confirmatory factor analysis of the aggression questionnaire. *Behavioral Research and Therapy*, 33(8), 991-993.
- Harris, P. L. (1992). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza editorial.
- Hebb, D. O. (1972). *A textbook of psychology*. Montreal: W. B. Saunders Co.
- Hellison, D. R. (1988). Cause of death: Physical education – a sequel. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 59, 18-21.
- Hellison, D. R. (1995). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Hernández, J. (2014, 2 de diciembre). Russian-fight, la pelea de moda que emularon Frente y Riazor. *Diario As*. Recuperado el 7 de enero de 2015 de http://futbol.as.com/futbol/2014/12/02/primer/1417542409_551984.html
- Herrero-Gutierrez, F. J., y Acle-Vicente, D. (2013). Lenguaje y dicción en las retransmisiones deportivas radiofónicas: La percepción según los oyentes castellano-leoneses. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(2), 5-33.
- Hersh, R., Reimer, J., & Paolitto, D. (1984). *El crecimiento moral de Piaget a Kohlberg*. Madrid: Narcea.
- Hodge, K., & Lonsdale, C. (2011). Prosocial and Antisocial Behavior in Sport: The Role of Coaching Style, Autonomous vs. Controlled Motivation, and Moral Disengagement. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 33, 527-547.
- Hofmann, R. (1995). Establishing factor validity using variable reduction in confirmatory factor analysis. *Educational and Psychological Measurement*, 55(4), 572-582.
- Holgado, F., Navas, L., y López-Núñez, M. (2010). Goal orientations in sport: a causal model. *European Journal of Education and Psychology*, 3(1), 19-32.

- Horrocks, R. N. (1979). *The relationship of selected prosocial play behaviors in children to moral reasoning, youth sports participation, and perception of sportsmanship* (Tesis Doctoral no publicada). University of North Carolina at Greensboro, EEUU.
- Hosie, J., Gilbert, F., Simpson, K., & Daffern, M. (2014). An examination of the relationship between personality and aggression using the general aggression and five factor models. *Aggressive Behavior*, 40(2), 189-196.
- Hu, L., & Bentler, P. M. (1995). Evaluating model fit. En R. H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling: Concepts, issues, and applications* (pp. 76-99). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hu, L., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6, 1-55.
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42, 125-139.
- Huesmann, L. R. (1998). La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real. En J. Sanmartín, J. S. Grisolia, y S. Grisolia (Eds.), *Violencia, televisión y cine*. (pp. 87-132). Barcelona: Ariel.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (Eds.). (1986). *Television and the aggressive child: A cross-national comparison*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Huesmann, L. R., & Guerra, N. G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 408-419.
- Huesmann, L. R., & Miller, L. S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. En L. R. Huesmann (Ed.), *Aggressive behavior: Current perspectives* (pp. 153-186). New York: Plenum Press.
- Huesmann, L. R., Moise, J. F., & Podolski, C. P. (1997). The effects of media violence on the development of antisocial behavior. En D. Stoff, J. Breiling, & J. Maser (Eds.), *Handbook of antisocial behavior* (pp.181-193). New York: Wiley.
- Huesmann, L.R., Moise-Titus, J., Podolski, C., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221. doi:10.1037/0012-1649.39.2.201
- Hull, C. (1943). *Principles of behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Iso-Ahola, S. E., & Hatfield, B. (1986). *Psychology of sports: A social psychological approach*. Dubuque, IA: William Brown.
- Iso-Ahola, S. E., & St.Clair, B. (2000). Toward a theory of exercise motivation. *Quest*, 52: 131-147.
- Jackson, D. L. (2003). Revisiting sample size and number of parameter estimates: Some support for the N: q hypothesis. *Structural equation modeling*, 10(1), 128-141.
- James, J. D., & Ridinger, L. L. (2002). Female and male sport fans: A comparison of sport consumption motives. *Journal of Sport Behavior*, 25, 260-278.
- Janis, I. L. (1972). *Victims of Groupthink: A Psychological Study of Foreign-Policy Decision and Fiascoes*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Javaloy, F. (1996). Hinchas violentos y excitación emocional. *Revista de Psicología del Deporte*, 9-10, 93-102.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295(5564), 2468-2471. doi:10.1126/science.1062929.

- Jones, I. (1997). The Origin and Maintenance of Sports Fan Identification: A Response to Wann, et al. (1996). *Perceptual and Motor Skills*, 85, 257-258.
- Jorgensen, G. (2006). Kohlberg and Gilligan: dueto or duel? *Journal of Moral Education*, 35(2), 179-196.
- Joy, L. A., Kimball, M. M., & Zabrack, M. L. (1986). Television and children's aggressive behavior. En T. M. Williams (Ed.), *The impact of television: A natural experiment in three communities*. Orlando: Academic Press.
- Kaplan, S. A., Santuzzi, A. M., & Ruscher J. B. (2009). Elaborative metaperceptions in outcome-dependent situations: The diluted relationship between default self-perceptions and metaperceptions. *Social Cognition*, 27(4), 601-614.
- Kavussanu, M. (2006). Motivational predictors of prosocial and antisocial behaviour in football. *Journal of Sport Sciences*, 24, 575-588.
- Kavussanu, M., & Boardley, D. (2009). The prosocial and antisocial behavior in sport scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 31, 97-117.
- Kavussanu, M., & Ntoumanis, N. (2003). Participation in sport and moral functioning: does ego orientation mediate their relationship? *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 25, 501-518.
- Kavussanu, M., & Ring, C. (in press). Moral thought and action in sport and life: A study of bracketed morality, *Ethics & Behavior*. doi:10.1080/10508422.2015.1012764
- Kavussanu, M., & Roberts, G. C. (2001). Moral functioning in sports: An achievement goal perspective. *Journal of Sports & Exercise Psychology*, 23, 37-54.
- Kavussanu, M., & Spray, C. M. (2006). Contextual Influences on Moral Functioning of Male Youth Footballers. *The Sport Psychologist*, 20(1), 1-23
- Kavussanu, M., Roberts, G. C., & Ntoumanis, N. (2002). Contextual influences on moral functioning of college basketball players. *The Sport Psychologist*, 16, 347-367.
- Kavussanu, M., Seal, A. R., & Phillips, D. R. (2006). Observed prosocial and antisocial behaviors in male soccer teams: Age differences across adolescence and the role of motivational variables. *Journal of Applied Sport Psychology*, 18(4), 326-344.
- Kavussanu, M., Stamp, R., Slade, G., & Ring, C. (2009). Observed prosocial and antisocial behaviors in male and female soccer players. *Journal of Applied Sport Psychology*, 2/(Suppl. 1), S62-S76.
- Kavussanu, M., Stanger, N., & Ring, C. (2015). The effects of moral identity on moral emotion and antisocial sport behavior. *Sport, Exercise and Performance Psychology*, 4(4), 268-279. doi: <http://dx.doi.org/10.1037/spy0000040>
- Kenny, D. A., & Acitelli, L. K. (2001). Accuracy and bias in the perception of the partner in a close relationship. *Journal of Personality and Social Psychology*, 80, 439-448.
- Kenny, D. A., & DePaulo, B. M. (1993). Do people know how others view them? An empirical and theoretical account. *Psychological Bulletin*, 114, 145-161.
- Kerr, J. H. (1999). The role of aggression and violence in sport: a rejoinder to the ISSP position stand. *The Sport Psychologist*, 13, 83-88.
- Kerr, J. H. (2002). Issues in aggression and violence in sport: The ISSP position stand revisited. *Sport Psychologist*, 16(1), 68-78.
- Klatell, D. A. & Marcus, N. (1996). *Inside big time sports. Television, money and the fans*. New York: Mastermedia.
- Kleiber, D. A., & Roberts, G. C. (1981). The effects of sport experience in the development of social character: An exploratory investigation. *Journal of Sport Psychology*, 3, 114-122.

- Kline, R. (2005). *Principles and practices of structural equation modeling* (2nd ed.). New York: Guilford
- Knoppers, A. (1985). Professionalization of attitudes: a review and critique. *Quest*, 37, 92-102.
- Knoppers, A., Schulteman, L., & Love, B. (1986). Winning is not the only thing. *Sociology of Sport Journal*, 3, 43-56.
- Kohlberg, L. (1976). Moral stages and moralization: The cognitive-developmental approach. En T. Lickona (Ed.), *Moral development and behavior: Theory, research, and social issues* (pp. 31-53). New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Krahe, B., & Moller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German children. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Kuper, S. (2005). *Football against the enemy*. London: Orion.
- Kwon, H. & Trail, G. (2001). A comparison of American and international students. *Sport Marketing Quarterly*, 10(3), 147-55.
- Laing, R. D., Phillipson, H., & Lee, A. R. (1966). *Interpersonal perception: A theory and a method of research*. New York: Harper & Row.
- Lanter, J. R. (2011). Spectator identification with the team and participation in celebratory violence. *Journal of Sport Behavior*, 34(3), 268-280.
- Laverie, D. A., & Arnett, D. B. (2000). Factors affecting fan attendance: The influence of identity salience and satisfaction. *Journal of Leisure Behavior*, 32(2), 225-246.
- Lee, D., & Armstrong, K. L. (2008). Gender differences in the factors influencing viewership of televised sports. *International Journal of Sport Management*, 9, 46-66.
- Lee, F. F. (2005). Spectacle and Fandom: Media Discourse in Two Soccer Events in Hong Kong. *Sociology of Sport Journal*, 22(2), 194-213.
- Lee, M. (1993). Moral Development and children's sporting values. En J. Whitehead (Ed.), *Developmental Issues in Children's Sport and Physical Education*. (pp. 30-42). Bedford: Institute for the Study of Children in Sport.
- Lemyre, P. N., Roberts, G. C., & Ommundsen, Y. (2002). Achievement goal orientations, perceived ability, and sportspersonship in youth soccer. *Journal of Applied Sport Psychology*, 14(2), 120-136.
- LeUnes, I. D., & Nation, J. R. (1989). *Sport Psychology: An introduction*. Chicago: Nelson-Hall.
- Levermore, M. A, Salisbury, G. L. (2009). The relationship between virtual aggression and actual aggression: Youth exposure to violent media. *The Forensic Examiner*, 18(2), 32-42.
- Levy, M. L., Kasasbeh, A. S., Baird, L. C., Amene, C., Skeen, J., & Marshall, L. (2012). Concussions in Soccer: A Current Understanding. *World Neurosurgery*, 78(5), 535-544.
- Ley 10/1990 de 15 de octubre del deporte. BOE núm. 249, 17 de octubre de 1990.
- Ley 19/2007, de 11 de julio, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte. BOE núm. 166, 12 de julio de 2007.
- Ley 21/1997, de 3 de julio, reguladora de las Emisiones y Retransmisiones de Competiciones y Acontecimientos Deportivos. BOE núm. 159, 4 de julio de 1997.
- Ley 53/2002, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social. BOE núm. 313, 31 de diciembre de 2002.

- Leyens, J. P., Parke, R. D., Camino, L., & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 346-360.
- Liebert, R. M., & Baron, R. A. (1972). Some immediate effects of televised violence on children's behavior. *Developmental Psychology*, 6(3), 469-475.
- Linda, L., Dahlberg, E., y Krug, G. (2003). La violencia juvenil. En E. G. Krug, L. L. Dahlberg, A. J. Mercy, A. B. Zwi, & R. Lozano (Eds.), *Informe mundial sobre la violencia y la salud* (pp. 1-24). Whashington, DC.: Organización Panamericana de la Salud.
- Littman, R. A. (1958). Motives: History and causes. En M. R. Jones (Ed.), *Nebraska Symposium of Motivation* (Vol. 6, 114-168). Lincoln: Nebraska University Press.
- Llorente, M. (2011, 4 de diciembre). La burbuja del fútbol. *Salvados: Entrevistador Jordi Évole*. Recuperado el 13 de mayo de 2012 de http://www.lasexta.com/lasextaon/salvados/el_futbol_puede_evitar_una_guerra/284913/1061
- Lorenz, K. (1966). *On aggression*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Lozano, F.A. (2011). The flexibility of the workweek in the United States: evidence from the FIFA World Cup. *Econ. Inquiry*, 49(2), 512-529.
- Maccallum, R. C., Browne, M. W., & Sugawara, H. M. (1996). Power analysis and determination of sample size for covariance structure modeling. *Psychological Methods*, 1, 130-149.
- MacClancy, J. (2003). Nacionalismo en juego: Los vascos de Vizcaya y el Athletic Club de Bilbao. En F. X. Medina y R. Sánchez (Eds.), *Culturas en juego ensayos de antropología del deporte en España*. (pp. 137-158). Barcelona: Icaria.
- Maccoby, E. E., & Jacklin, C. N. (1974). *The psychology of sex differences*. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
- Mackal, K. (1983). *Teorías psicológicas de la agresión*. Madrid: Pirámide Psicología.
- Madensen, T. & Eck, J. (2008). Spectator violence in stadiums. *Problem-Oriented Guides for Police Problem-Specific Guides Series no. 54*. Community Orientated Policing Services: US Department of Justice. Recuperado de http://www.popcenter.org/problems/PDFs/spectator_violence.pdf
- Makarowski, R. (2013). Aggressiveness in sport – measurement method. *Journal of Physical Education and Sport*, 13, 278-282. doi:10.7752/jpes.2013.03046
- Malianauskas, R., Dumciene, A., & Malnauskiene, V. (2014). Perceived characteristics of aggressiveness in male adolescent athletes and nonathletes. *Revista de cercetare si interventie sociala*, 45, 17-30.
- Malloy, T. E., Albright, L., Kenny, D. A., Agatstein, R., & Winquist, L. (1997). Interpersonal perception and metaperception in nonoverlapping social groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(2), 390-398.
- Malvar, L. (2005). *La radio deportiva en España (1927-2004)*. Madrid: Pearson E.
- Manual de estilo RTVE. (s.f.). *Directrices para los profesionales. Retransmisiones y programas deportivos*. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://manualdeestilo.rtve.es/crtve/1-2-el-entretenimiento-las-artes-y-la-cultura-en-crtve/1-2-1-el-entretenimiento-en-crtve/1-2-1-4-retransmisiones-y-programas-deportivos/>
- Marañón, C. (2012). Lenguaje deportivo y comunicación social: Prototipo coetáneo de masas. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 15(28), 11-29.
- Marca. (2012, 25 de mayo). Esperanza Aguirre pide suspender la final de copa si se pita al himno. *Marca*. Recuperado el 20 de abril de 2014 de http://www.marca.com/2012/05/22/futbol/copa_rey/1337674847.html

- Marca (2013, 5 de abril). Blatter, cauto con las posibles sanciones por racismo. *Marca*. Recuperado el 2 de julio de 2013 de http://www.marca.com/2013/04/05/futbol/futbol_internacional/1365169730.html
- Marca. (2014, 2 de mayo). "Nunca he negado que necesitamos delanteros y Diego Costa es bueno". *Marca*. Recuperado el 20 de agosto de 2014 de http://www.marca.com/2014/05/02/futbol/futbol_internacional/1399038407.html
- Marca (2014, 2 de diciembre). Gil Marín: "El Atlético ha decidido expulsar al Frente". *Marca*. Recuperado el 2 de diciembre de 2014 de <http://www.marca.com/2014/12/02/futbol/equipos/atletico/1417528924.html>
- Marca. (2014, 3 de diciembre). El club de la lucha 2.0. *Marca*. Recup. el 3 de diciembre de 2014 de <http://www.marca.com/2014/12/03/futbol/equipos/atletico/1417601519.html>
- Marca. (2014, 8 de diciembre). Expulsadas del Real Madrid las 17 personas que iniciaron los insultos. *Marca*. Recuperado el 5 de enero de 2015 de http://www.marca.com/2014/12/07/futbol/equipos/real_madrid/1417975144.html?a=PR7bbdf5f5a14f0d7e46d97f47d1ec5c0&t=1417977235
- Marca. (2014, 12 de diciembre). "Ese portugués, no me cae bien". *Marca*. Recuperado el 5 de enero de 2015 de <http://www.marca.com/2014/12/12/futbol/1adivision/1418415178.html>
- Marca. (2015, 18 de febrero). Capello: "El Atleti no es un equipo violento, el fútbol no es para mariquitas". *Marca*. Recuperado el 20 de febrero de 2014 de http://www.marca.com/2015/02/18/futbol/futbol_internacional/1424256284.html
- Marca. (2015, 4 de septiembre). El fútbol italiano impulse la tarjeta verde para premiar el "fair play". *Marca*. Recuperado el 7 de septiembre de 2015 de http://www.marca.com/2015/09/04/futbol/futbol_internacional/calcio/1441317633.html
- Marco, J. C. (2003). *Psicosociología: Influencias en el rendimiento deportivo*. Madrid: Gymnos.
- Marsh, H. W. (1994). Sport motivation orientations: Beware of jingle-jangle fallacies. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 16, 365-380.
- Marsh, H. W., & Bailey, M. (1991). Confirmatory factor analysis of multitrait-multimethod data: A comparison of alternative models. *Applied Psychological Measurement*, 15, 47-70
- Marsh, H. W., & Grayson, D. (1995). Latent variable models of multitrait-multimethod data. En R. H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling: Concepts, issues and applications* (pp. 177-198). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Marsh, P., Fox, K., Carnibella, G., McCann, J., & Marsh, J. (1996). *Football violence in Europe*. Amsterdam: The Amsterdam Group.
- Martens, R. (1982). *Kids sports: A den of iniquity or land of promise*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Martín, A. (1927, 5 de febrero). El Real Club Deportivo Español, de Barcelona, vence al real Madrid por dos tantos a uno y conquista por vez primera el título de campeón de España. *ABC*, pp. 1-56.
- Martín, L. (2014, 4 de junio). Las primas más suculentas. *El País*. Recuperado el 29 de agosto de 2014 de http://deportes.elpais.com/deportes/2014/06/04/mundial_futbol/1401901338_076720.html
- Martín-Albo, J., Núñez, J.L., & Navarro, J.G. (2003). La evolución motivacional como criterio discriminante en los deportes. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 35, 139-150.
- Maslow, A. H. (1975). *Motivación y personalidad*. Barcelona: Sagitario.
- Matilla, A. (2013, 18 de octubre). Los clubes deben 3.600 millones; 900 de ellos, Madrid y Barça. *Diario As*. Recuperado el 10 de diciembre de 2013 de http://futbol.as.com/futbol/2013/10/18/primera/1382091166_243954.html
- McClelland, D. C. (1961). *The achieving society*. New York: Free Press

- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (1987) Validation of the five-factor model of personality across instruments and observers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 81-90.
- McDonagh, D. (2012). *Sports Medicine Manual. Event Planning and Emergency Care*. Philadelphia: Lippincot Williams & Wilkins.
- McFarland, A. (2013). Founders, foundations and early identities: football's early growth in Barcelona. *Soccer & Society*, 14(1), 93-107.
- Menéndez, R. (2008, 25 de junio). La Frase. *El Comercio*. Recuperado el 12 de febrero de 2015 de <http://www.elcomercio.es/gijon/20080625/cultura/frase-20080625.html>
- Mercy, J., Butchart, A., Farrington, D., y Cerdá, M. (2003). La violencia juvenil. En E. G. Krug, L. L. Dahlberg, A. J. Mercy, A. B. Zwi, & R. Lozano (Eds.), *Informe mundial sobre la violencia y la salud* (pp. 25-62). Whasingtong, DC.: Organización Panamericana de la Salud.
- Miller, B. W., Roberts, G. C., & Ommundsen, Y. (2005). Effect of perceived motivational climate on moral functioning, team moral atmosphere perceptions, and the legitimacy of intentionally injurious acts among competitive youth football player. *Psychology of Sport and Exercise*, 6(4), 461-477.
- Miller, N. E. (1941). The frustration-aggression hypothesis. *Psychological Review*, 48, 337-342.
- Miller, S. C., Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1997). Sociomoral education through physical education with at-risk children. *Quest*, 49, 114-129.
- Milne, G. R., & McDonald, M. A. (1999). *Sport Marketing Managin the Exchange Process*. Sudbury MA: Jones and Bartlett Publishers.
- Molina, J. (2013, 20 de abril). Diamantes negros del fútbol. *El País*. Recuperado el 29 de octubre de 2015 de http://elpais.com/elpais/2013/04/19/eps/1366367537_945531.html
- Montero, F. J. (2005). *Estudio experimental de las influencias del programa de intervención para el desarrollo de la responsabilidad personal y social de Hellison sobre las conductas actitudes y valores relacionados con el fair play y el autocontrol en escolares* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Oviedo, España.
- Morales, J. F., y Arias, A. (1999). Agresión. En J. Morales y C. Huici (Coords.), *Psicología Social* (pp. 119-130). Madrid: McGraw-Hill.
- Moreno, J. A., Cervelló, E., y González-Cutre, D. (2007). Analizando la motivación en el deporte: un estudio a través de la teoría de la autodeterminación. *Apuntes de Psicología*, 25(1), 35-51.
- Moreno, J.M. (2014, 24 de junio). El Mundial ya se ve en EE UU más que el béisbol y la NBA. *Diario As*. Recuperado el 11 de agosto de 2014 de http://futbol.as.com/futbol/2014/06/24/mundial/1403610301_009016.html
- Morgan, W. J. (1994). *Leftist Theories of Sport: A critique and reconstruction*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Motolinia, T. (1970). *Memoriales e historia de los indios de la Nueva España* (Estudio preliminar por Fidel de Lejarza). Madrid: Atlas.
- Mouratidou, K., Barkoukis, V., & Rizos, S. (2012). Achievement goals and moral competencie in Sport: Examining the moderating role of demographic characteristics. *European Psychologist*, 17(1), 34-43.
- Mouratidou, K., Chatzopoulos, D., & Karamavrou, S. (2007). Moral development in sport context: Utopia or reality? *Hellenic Journal of Psychology*, 4, 163-184.
- Mugno, D. A., & Feltz, D. L. (1985). The social learning of aggression in youth football in the United States. *Canadian Journal of Applied Sport Sciences*, 10, 26-35.
- Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality*. Nueva York: Free Press.

- Nelson, T. F., & Wechsler, H. (2003). School spirits: alcohol and collegiate sports fans. *Addictive Behaviors*, 28(1), 1–11.
- Nicholls, J. G. (1984). Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, Task choice, and performance. *Psychological Review*, 91, 328–346.
- Nicholls, J. G. (1989). *The competitive Ethos and Democratic Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Nicholls, J., Patashnick, M., & Nolen, S. (1985). Adolescents' theories about education. *Journal of Educational Psychology*, 77, 683–692.
- Noelle-Neumann, E. (1995). *La espiral del silencio. Opinión pública: nuestra piel social*. Barcelona: Paidós.
- Nomdedeu, A. (2004). *Terminología del fútbol y diccionarios: elaboración de un diccionario de especialidad para el gran público* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad autónoma de Barcelona, España.
- Ntoumanis, N., & Biddle, S. J. H. (1999). A review of motivational climate in physical activity. *Journal of Sports Sciences*, 17, 643–665.
- Olson, C. L. (1979). Practical considerations in choosing a MANOVA Test Statistic: A rejoinder to Stevens. *Psychological Bulletin*, 86, 1350–1352.
- Olson, C. K. (2004). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry*, 28(2), 144–150.
- Ommundsen, Y., Roberts, G. C., Lemyre, P. N., & Treasure, D. (2003). Perceived motivational climate in male youth soccer: relations to social-moral functioning, sportspersonship and team norm perceptions. *Psychology of Sport and Exercise*, 4(4), 397–413. doi:10.1016/S1469-0292(02)00038-9
- Orden de 31 de Julio de 1997, por la que se regula el funcionamiento del Registro Central de Sanciones impuestas por infracciones contra la seguridad pública en materia de espectáculos deportivos. BOE núm. 214, 6 de septiembre.
- Orden de 22 de diciembre de 1998, por la que se regulan las Unidades de Control Organizativo para la prevención de la violencia en los espectáculos deportivos. BOE núm. 309, 26 de diciembre.
- Orejan, J. (2011). *Football/Soccer: History and tactics*. North Carolina: McFarland.
- Orenes, D. (2015, 8 de septiembre). El tormento de Zaira. *Marca*. Recuperado el 9 de septiembre de 2015 de <http://www.marca.com/2015/09/08/futbol/1441705191.html>
- Ortega, P., Ladislao, J., y Precado, J. (2014, 30 de noviembre). Muere un ultra del Deportivo tras una pelea con radicales del Atlético. *El país*. Recuperado el 2 de diciembre de 2014 de http://deportes.elpais.com/deportes/2014/11/30/actualidad/1417339298_257196.html
- Orue, I., y Calvete, E. (2012). La justificación de la violencia como mediador de la relación entre la exposición a la violencia y la conducta agresiva en infancia. *Psicothema*, 24, 42–47.
- Página Oficial Real Club Recreativo de Huelva. (2014). *Historia. El Decano del Fútbol Español* [Página web]. Recuperado el 5 de abril de 2014 de <http://www.recreativohuelva.com/historia>
- Palomo, J. (2014, 3 de diciembre). *La violencia en el césped, ¿“cosas del fútbol” o alimento de la agresividad en la grada?* [Deportes cuatro]. Recuperado el 7 de diciembre de 2014 de http://www.cuatro.com/deportes/futbol/Mordiscos-punetazos-aliementa-violencia-agresividad_0_1902075093.html
- Pan, P. (2013). A dispositional approach to hostility toward sports commentators in online arenas. *Computers In Human Behavior*, 29(4), 1725–1732.
- Paniagua, P. (2003). *Información deportiva: especialización, géneros y entorno digital*. Madrid: Fragua.

- Paniagua, P. (2006). Deporte en televisión: el pseudoperiodismo como espectáculo. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 12, 185-193.
- Paniagua, P. (2009). *Cultura y guerra del fútbol: Análisis del mensaje informativo*. Barcelona: UOC.
- Papacharisis, V., Goudas, M., Danish, S. J., & Theodorakis, Y. (2005). The effectiveness of teaching a life skills program in a sport context. *Journal of applied sport psychology*, 17(3), 247-254.
- Parente, D. E. (1977). The interdependence of sports and television. *Journal of Communication*, 27(3), 128-132.
- Pease, D. G., & Zhang, J. J. (2001). Socio-motivational factors affecting spectator attendance at professional basketball games. *International Journal of Sport Management*, 2, 31-59.
- Pelegrín, A. (2004). *El comportamiento agresivo y violento: Factores de riesgo y protección como mediadores de inadaptaciones y adaptaciones en la socialización del niño y el adolescente* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad de Murcia, España.
- Pelegrín, A., y Garcés de Los Fayos, E. (2007). *Agresión y violencia en el deporte*. Sevilla: Wanceulen.
- Pelegrín, A., y Garcés de Los Fayos, E. (2008). Evolución teórica de un modelo explicativo de la agresión en el deporte. *EduPsykhé*, 7(1), 3-21.
- Pelegrín, A., Serpa, S., y Rosado, A. (2013). Conductas agresivas y antideportivas en deporte de competición: Análisis de variables personales y ambientales relacionadas. *Anales De Psicología*, 29(3), 701-713.
- Pérez, G. (2015, 28 de julio). Multas por pitar al himno. *El País*. Recuperado el 31 de octubre de 2015 de http://deportes.elpais.com/deportes/2015/07/27/actualidad/1438022652_274369.html
- Petrochilos, G. A. (2002). Kalokagathia: The Ethical Basis of Hellenic Political Economy and Its Influence from Plato to Ruskin and Sen. *History Of Political Economy*, 34(3), 599-631. doi:10.1215/00182702-34-3-599
- Piaget, J. (1932/1971). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Pinker, S. (2007, marzo). A history of violence. *The new republic*, 236. Recuperado de <http://www.newrepublic.com/article/77728/history-violence>
- Piña, R. (2012, 17 de noviembre). Carlos Slim compra el Oviedo “gracias” a una broma de “tiempo de juego” de la Cope. *El mundo*. Recuperado el 14 de mayo de 2013 de <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/17/comunicacion/1353175262.html>
- Ponseti, F. J. Palou, P., Borràs, P. A., Vidal, J., Catallops, J. Ortega, F., ...García-Mass. (2012). El cuestionario de Disposición al Engaño en el Deporte (CDED): su aplicación a jóvenes deportistas. *Revista de psicología del deporte*, 21, 75-80.
- Ponte, J. M. (2014, 3 de mayo). El fútbol alivia el paro. *La Nueva España*, p. 2.
- Pooley, J. (1978). *The Sport Fan: A Social Psychology of Misbehavior*. *Sociology of Sport Monograph Series*, Calgary: CAPHER.
- Pori, M., Jost, M. H., & Pori, P. (2009). Why do We Follow Sporting Events? *Coll. Antropol*, 33(4), 1065-1070.
- Proios, M. (2010a). Development and validation of a questionnaire for the assessment of moral content judgment. *International Journal of Sport & Exercise Psychology*, 7, 189-210.
- Proios, M. (2010b). Development and validation of Moral Orientation of Students in Physical Education Questionnaire (MOSPEQ). *Educational Research and Evaluation*, 16, 249-268. doi:10.1080/13803611.2010.523289
- Ramírez, J. M. (2007). Televisión y violencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39(2), 327-349.

- Raney, A., & Depalma, A. (2006). The effect of viewing varying levels of aggressive sports programming on enjoyment, mood, and perceived violence. *Mass Communication and Society*, 9, 321–338
- Raney, A., & Kinnally, W. (2009). Examining perceived violence in and enjoyment of televised rivalry sports contests. *Mass Communication & Society*, 12, 311–331.
- Rasclé, O., & Coulomb, G. (2003). Aggression in youth handball: relationships between goal orientations and induced motivational context. *Social behavior and personality*, 31, 21–34.
- Rasclé, O., Coulob, G., y Pfister, R. (1998). Aggression and goal orientation in handball: Influence of institutional sport context. *Perceptual and Motor Skill*, 86, 1347–1360.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.) [versión en línea]. Consultado en <http://www.rae.es/>
- Real Decreto 75/1992, de 31 de enero, sobre la Comisión Nacional contra la Violencia en los Espectáculos Deportivos. BOE núm. 37, 12 de febrero de 1992.
- Real Decreto 1591/1992, de 23 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Disciplina Deportiva. BOE núm. 43, 19 de febrero de 1993.
- Real Decreto 796/1993, de 21 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de la prevención de la violencia en los espectáculos deportivos. BOE núm. 146, 19 de junio de 1993.
- Real Decreto 1247/1998, de 19 de junio, por el que se modifica el Real Decreto 769/1993, 21 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento para la Prevención de la Violencia en los Espectáculos Deportivos. BOE núm. 152, 26 de junio de 1998.
- Real Decreto 748/2008, de 9 de mayo, por el que se regula la Comisión Estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte. BOE núm. 120, 17 de mayo de 2008.
- Real Decreto 203/2010, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de prevención de la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte. BOE núm. 59, 9 de marzo de 2010.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. BOE núm. 3, 3 de enero de 2015.
- Redhead, S. (1997). *Post-fandom and the millennial blues. The transformation of soccer culture*. Londres: Routledge.
- Reilly, T., Cabri, J., & Araújo, D. (2005). *Science and Football V. The proceedings of the Fifth World Congress on Science and Football*. Oxfordshire and New York: Routledge.
- Rest, J. R. (1979). *Development in judging moral issues*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Rest, J. R. (1984). The major components of morality. En W. Kurtines & J. Gewirtz (Eds.), *Morality, moral behavior, and moral development* (pp. 24–38). New York: Wiley.
- Rest, J. R. (1994). *Moral development in the professions: Psychology and applied ethics*. Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Reuters. (2010, 2 de junio). Mundial-FIFA aspira Copa logre récord 30.000 mln telespectadores. *Thomson Reuters*. Recuperado el 5 de junio de 2014 de <http://lta.reuters.com/article/idLTASIE6510CS20100602>
- Reuters. (2012, 13 de mayo). Violentos incidentes después de que el Galatasaray se proclame campeón de liga. *ABC*. Recuperado el 14 de mayo de 2012 de <http://www.abc.es/20120512/deportes-futbol/abci-incidentes-liga-turca-201205122331.html>

- Revilla, J. C., Fernández, C., y Domínguez, R. (2011). La mirada moral sobre la violencia en televisión. Un análisis de los discursos de los espectadores. *Revista internacional de sociología*, 69(3), 679-698. doi:10.3989/ris.2009.09.07
- Richmond, J., & Wilson, J. C. (2008) 'Are graphic media violence, aggression and moral disengagement related?' *Psychiatry Psychology and Law*, 15(2), 350-357.
- Roberts, G. C. (1984). Achievement Motivation in children's sport. En J. G. Nicholls (Ed.), *Advances in motivation and achievement: (Vol. 3). The development of achievement and motivation* (pp. 251-281). Greenwich, CT: JAI Press.
- Roberts, G. C. (1995). *Motivación en el deporte y el ejercicio*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Roberts, G. C. (2001) Understanding the dynamics of motivation in physical activity: The influence of achievement goals on motivational process. En G. C. Roberts (Ed.), *Advances in motivation in sport and exercise* (pp.1-50). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Roberts, G. C., & Balague, G. (1991). The development and validation of the Perception of Success Questionnaire. Communication to the 8th European (FEPSAC) Congress, Cologne, Germany.
- Roberts, G. C., y Treasure, D. C. (1995). Achievement goals, motivational climate and achievement strategies and behaviors in sport. *International Journal of Sport Psychology*, 26, 64-80.
- Roberts, G. C., Treasure, D. C. & Balague, G. (1998). Achievement goals in sport: The development and validation of the Perception of Success Questionnaire. *Journal of Sports Sciences*, 16(4), 337-347.
- Robertson, L. A., McAnally, H. M., & Hancox, R. J. (2013). Childhood and adolescent television viewing and antisocial behavior in early adulthood. *Pediatrics*, 131(3), 439-446. doi:10.1542/peds.2012-1582
- Rodríguez, J. M., Peña, E., y Graña, J. L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482.
- Rohner, R. P. (1976). Sex differences in aggression: phylogenetic and exculturation perspectives. *Ethos* 4, 57-72.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. New York: Free Press.
- Roldán, C. (2003). El espectáculo deportivo de masas y el ejercicio físico como juego. Violencia en el deporte. En S. Agea (Dir.), *Violencia y sociedad* (pp. 281-312). Madrid. Cáritas Española.
- Romance, T. J., Weiss, M. R., & Bockoven, J. (1986). A program to promote moral development through elementary school physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 5, 126-136.
- Romand, P., Pantaleon, N., & Cabagno, G. (2009). Age differences in individuals' cognitive and behavioral moral functioning responses in male soccer teams. *Journal of Applied Sport Psychology*, 21, 43-63.
- Romero, R. (2005, 14 de mayo). La trama de Vic planeaba el secuestro de Laporta. *Diario As*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://futbol.as.com/futbol/2005/05/14/mas_futbol/1116052026_850215.html
- Romero, S., Garrido, M. E., y Zagalaz, M. L. (2009). El comportamiento de los padres en el deporte. *Retos*, 15, 29-34.
- Ros, C. (2013, 20 de enero). La Generalitat Club de Fútbol. *El país*. Recuperado el 14 de mayo de 2013 de http://politica.elpais.com/politica/2013/01/20/actualidad/1358715603_717773.html
- Royal, C. W., & Baker, S. B. (2005). Effects of a deliberate moral education program on parents of elementary school students. *Journal of Moral Education*, 34(2), 215-230.

- Rubí, L. M. (2014, 4 de mayo). "El fútbol también es así". *Salvados*: Entrevistador Jordi Évole. Recuperado el 29 de octubre de 2015 de http://www.lasexta.com/programas/salvados/diego-torres-%E2%80%99Cel-negocio-futbol-hoy-esta-menores%E2%80%9D_2014043000170.html
- Rudd, A., & Gordon, B. S. (2010). An Exploratory Investigation of Sportsmanship Attitudes among College Student Basketball Fans. *Journal of Sport Behavior*, 33(4), 466-488.
- Ruiz, D. (2014, 24 de marzo). Graves incidentes entre los aficionados de Racing y Oviedo. *El comercio*. Recuperado el 7 de julio de 2014 de <http://www.elcomercio.es/v/20140324/deportes/oviedo/siete-heridos-detenido-20140324.html>
- Ruiz, R. (2005). Análisis de diferencias de personalidad en el deporte del judo a nivel competitivo en función de la variable sexo y categoría de edad deportiva. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 5 (1 y 2), 29-48.
- Ruiz-Barquín, R., y García-Naveira, A. (2013). Personalidad, edad y rendimiento deportivo en jugadores de fútbol desde el modelo de Costa y McCrae. *Anales De Psicología*, 29(3), 642-655. doi:10.6018/analesps.29.3.175771
- Russell, G. W. (1981). Spectator moods at an aggressive sports event. *Journal of Sports Psychology*, 3, 217-227.
- Russell, G. W. (1993). *The social psychology of sport*. Nueva York: Sprinter Verlag.
- Russell, G. W. (2004). Sport riots: A social-psychological review. *Aggression And Violent Behavior*, 9(4), 353-378. doi:10.1016/S1359-1789(03)00031-4
- Russell, G. W. (2008). *Aggression in the sports world: A social psychological perspective*. New York: Oxford University Press.
- Russell, G. W., di Lullo, S. L., & di Lullo, D. (1988). Effects of observing competitive and violent versions of a sport. *Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues*, 7(4), 312-321.
- Rutten, E. A., Schuengel, C., Dirks, E., Stams, G., & Biesta, G. (2011). Predictors of antisocial and prosocial behavior in an adolescent sports context. *Social Development* 20(2), 294-315. doi: 10.1111/j.1467-9507.2010.00598.x
- S. D. (2014, 1 de febrero). Las frases más célebres de Luis Aragonés. *ABC*. Recuperado el 30 de septiembre de 2015 de <http://www.abc.es/deportes/futbol/20140201/abci-aragones-frases-celebres-201402011043.html>
- S. D. (2014, 7 de julio). Amenazan de muerte a la hija de Zúñiga, el jugador que lesionó a Neymar. *ABC*. Recuperado el 9 de julio de 2014 de <http://www.abc.es/mundial-futbol/brasil-2014/abci-graves-insultos-redes-sociales-201407062023.html>
- Sáenz, A., Gimeno, F., Gutiérrez, H., y Garay, B. (2012). Prevención de la agresividad y la violencia en el deporte en edad escolar: Un estudio de revisión. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 12(2), 57-72.
- Sage, G. (1977). *Introduction to motor behavior: A neuropsychological approach* (2nd ed.). Reading, MA: Addison-Wesley.
- Sage, L. D. (2006). *Predictors of moral behaviour in football* (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Birmingham, United Kingdom.
- Sage, L., & Kavussanu, M. (2007). The effects of goal involvement on moral behavior in an experimentally manipulated competitive setting. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29, 190-207.
- Sage, L., Kavussanu, M., & Duda, J. L. (2006). Goal orientations and moral identity as predictors of prosocial and antisocial functioning in male association football players. *Journal of Sports Sciences*, 24, 455-466.
- Salas, A. (2010). *Diario de un Skin: Un topo en el movimiento neonazi español*. Planeta.

- Salas, A. (2014, 6 de diciembre). Ultras, Nazis, skinheads...ni psicópatas ni psicóticos. *El Mundo*. Recuperado el 26 de diciembre de 2014 de <http://www.elmundo.es/deportes/2014/12/06/54818a2e22601d831c8b4571.html>
- Salvas, M., Vitaro, F., Brendgen, M., Dionne, G., Tremblay, R. E., & Boivin, M. (2014). Friendship conflict and the development of generalized physical aggression in the early school years: A genetically informed study of potential moderators. *Developmental Psychology*, 50(6), 1794-1807.
- Sánchez, A., Murad, M., Mosquera, M. J., y Proença, R. M. (2007). La violencia en el deporte: claves para un estudio científico. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 6(2), 151-166.
- Sánchez, X., Redolar, D. Buuffill, E., Colom, F., Vieta, E., & Bueno, D. (2014). *¿Somos una especie violenta?: la violencia humana explicada desde la biología y la psicopatología*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Sattorra, A., & Bentler, P. M. (1994). Corrections to test statistics and standard errors in covariance structure analysis. En A. van Eye, & C. C. Clogg (Eds.), *Latent variable Analysis in Developmental Research* (pp. 285-305), SAGE Publications, Inc.: Thousand Oaks, CA.
- Scher, A. (1988). *Fútbol: pasión de multitudes y de elites. Un estudio de la Asociación de Fútbol Argentino (1934-1986)*. Buenos Aires: Centro de Investigaciones Sociales sobre el Estado y la Administración.
- Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H., & Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of psychological research online*, 8, 23-74.
- Schuster, I. (1983). Women's aggression: An African case study. *Aggressive Behavior*, 9, 319-331.
- Semyonov, M., & Farbstein, M. (1989). Ecology of Sports Violence: The Case of Israeli Soccer. *Sociology of Sport Journal*, 6(1), 50-59.
- Sewell, D., Watkins, & Griffin, M. (2012). *Sport and Exercise: An Introduction*. New York, NY: Routledge.
- Shank, M. (2002). *Sports marketing – a strategic perspective*. New York: Prentice Hall.
- Sherry J. (2007). Violent video games and aggression: Why can't we find links? En R. Preiss, B. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant, (Eds.), *Mass Media Effects Research: Advances Through Meta-analysis* (pp 231-248). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Shields, D. L., & Bredemeier, B. J. (1995). *Character development and physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Shields, D. L., Bredemeier, B. J. (2001). Moral development and behavior in sport. En R. Singer, H. Hausenblas, & C. Janelle (Eds.), *Handbook of sport psychology* (2nd ed., pp. 585-603). New York: Wiley.
- Shields, D. L., Bredemeier, B. J., Gardner, D. & Bostrom, A. (1995). Leadership, cohesion, and team norms regarding cheating and aggression. *Sociology of Sport Journal*, 12, 324-336.
- Shields, D. L., Bredemeier, B. L., & Power, F.C. (2002). Character development and children's sport. En F. L., Smoll & R. E. Smith (Eds.), *Children and youth in sport: A biopsychosocial perspective* (2nd ed.) (pp. 537-559). Indianapolis, IN: Brown & Benchmark.
- Siedentop, D. (1980). *Physical education: Introductory analysis* (3rd ed.). Dubuque, IA: WM.C. Brown.
- Silva, J. M. (1980). Assertive and aggressive behaviour in sport: A definitional clarification. En C. H. Nadeau, W. H. Halliwell, K. M. Newell, & G. C. Roberts

- (Eds.), *Psychology of motor behavior and sport- 1979* (pp. 199-208). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Silva, J. M. (1981). Normative compliance and rule violating behavior in sport. *International Journal of Sport Psychology*, *12*, 10-18.
- Silva, J. M. (1983). The perceived legitimacy of rule violating behavior in sport. *Journal of Sport Psychology*, *5*, 438-448.
- Sindicato de árbitros. (2014). *Noticias agresiones físicas*. Recuperado el 25 de diciembre de 2014 de <http://sindicatodearbitros.wordpress.com/category/noticias-agresiones-fisicas/>
- Sloan, L. R. (1989). The motives of sports fans. En J. D. Goldstein (Ed.), *Sports, games, and play: Social and psychological viewpoints* (2nd ed., pp. 175–240). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Smith, M. D. (1978). Social learning of violence in minor hockey. En F. L. Smoll y R. E. Smith (Eds.), *Psychological perspectives in youth sports* (pp. 91-106). Washington, DC: Hemisphere.
- Smith, M. (1988). Interpersonal sources of violence in hockey: The influence of parents, coaches, and teammates. En F. L. Smoll, R. A. Magill, & M. J. Ash. *Children in sport* (pp. 301-313). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Snyder, M., & Stukas, A. A. (1999). Interpersonal processes: The interplay of cognitive, motivational and behavioral activities in social interaction. *Annual Review of Psychology*, *50*, 273-303.
- Solomon, G. B. (1997). Fair play in the gymnasium: Improving social skills among elementary school students. *Journal of Physical Education, and Recreation*, *68*, 22-25.
- Sønderlund, A. L., O'Brien, K., Kremer, P., Rowland, B., De Groot, F., Staiger, P., ...Miller, P. G. (2014). The association between sports participation, alcohol use and aggression and violence: A systematic review. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *17*(1), 2-7. doi:10.1016/j.jsams.2013.03.011
- Spinrad, W. (1981). The function of spectator sports. En G. Luschen and G. Sage (Eds) *Handbook of Social Science of Sport* (pp. 354-366). Champagne, IL: Stipes.
- Spires, T. (2008). "Soccer": The Beautiful Game. *Library Journal*, *12*(133), 39-42.
- Stanger, N., Kavussanu, M., Boardley, I. D., & Ring, C. (2013). The influence of moral disengagement and negative emotion on antisocial sport behavior. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, *2*(2), 117-129. doi:10.1037/a0030585
- Steiger, J. H. (1990). Structural model evaluation and modification, *Multivariate Behavioral Research*, *25*, 214-12.
- Stephens, D. E. (2000). Predictors of likelihood to aggress in youth soccer: An examination of coed and all-girls teams. *Journal of Sport Behavior*, *23*, 311-325.
- Stephens, D. E. (2001). Predictors of aggressive tendencies in girls' basketball: An examination of beginning and advanced participants in a summer skills camp. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, *72*(3), 257-266.
- Stephens, D. E., & Bredemeier, B. J. (1996). Moral atmosphere and judgments about aggression in girls' soccer: Relationships among moral and motivational variables. *Journal of Sport y Exercise Psychology*, *18*(2), 158-173.
- Stephens, D. E., Bredemeier, B. J., & Shields, D. L. (1997). Construction of a measure designed to assess players' descriptions and prescriptions for moral behavior in youth sport soccer. *International Journal of Sport*, *28*(4), 370-390.
- Stephens, D. E., & Kavanagh, B. (2003). Aggression in Canadian youth ice hockey: The role of moral atmosphere. *International Sports Journal*, *7*, 109-119.

- Stetler, D. A., Davis, C., Leavitt, K., Schriger, I., Benson, K., Bhakta, S., ... Bortolato, M. (2014). Association of low-activity MAOA allelic variants with violent crime in incarcerated offenders. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 69–75.
- Stevens, L. E., & Fiske, S. T. (2000). Motivated impressions of a powerholder: Accuracy under task dependency and misperception under evaluation dependency. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26, 907-922.
- Stornes, T. (2001). Sportpersonship in elite sports: On the effects of personal and environmental factors on the display of sportpersonship among elite male handball players. *European Physical Education Review*, 7(3), 283–304.
- Stornes, T., & Ommundsen, Y. (2004). Achievement goals, motivational climate and sportpersonship: a study of young handball players. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 48(2), 205-221.
- Stuart, M. E. (2003). Sources of subjective task value in sport: An examination of adolescents with high or low value for sport. *Journal of Applied Sport Psychology*, 15, 239-255.
- Stuart, M. E., & Ebbeck, V. (1995). The influence of perceived social approval on moral development in youth sport. *Pediatric Exercise Science*, 7, 270-280.
- Stuntz, C. P., & Weiss, M. R. (2003). Influence of social goal orientations and peers on unsportsmanlike play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 74(4), 421-435. doi: 10.1080/02701367.2003.10609112
- Sullivan, D. B. (1991). Commentary and viewer perception of player hostility: Adding punch to televised sport. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 35, 487–504.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (1996). *Using multivariate statistics* (3^a ed.). New York: Harper Collins.
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). *Violence, aggression, and coercive actions*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Tenenbaum, G., Sacks, D. N., Miller, J. W., Golden, A. S., & Doolin, N. (2000). Aggression and violence in sport: a reply to Kerr's rejoinder. *The Sport Psychologist*, 14, 315-326.
- Tenenbaum, G., Stewart, E., Singer, R. N., & Duda, J. (1997). Aggression and Violence in Sport: An ISSP Position Stand. *The Sport Psychologist*, 11(1), 1-7.
- The Telegraph. (2012, 18 de abril). "Chelsea fans still send me death threats after Barcelona semi-final in 2009", reveals referee Tom Henning Ovrebo. *The Telegraph*. Recuperado el 25 de abril de 2014 de <http://www.telegraph.co.uk/sport/football/teams/chelsea/9210806/Chelsea-fans-still-send-me-death-threats-after-Barcelona-semi-final-in-2009-reveals-referee-Tom-Henning-Ovrebo.html>
- Tod, D., y Hodge, K. (2001). Moral reasoning and achievement motivation in sport: A qualitative inquiry. *Journal of Sport Behavior*, 23, 307-327.
- Torregrosa, M., y Cruz, J. (2009). Entusiastas, aficionados y espectadores: sus valores, motivaciones y compromiso. *Cultura Ciencia y Deporte*, 4(12), 149-157.
- Traclet, A., Romand, P., Moret, O., & Kavussanu, M. (2011). Antisocial behavior in soccer: A qualitative study of moral disengagement. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 9(2), 143-155.
- Trail, G. T., & James, J. D. (2001). The motivation scale for sport consumption: Assessment of the scale's psychometric properties. *Journal of Sport Behavior*, 24, 108-127.
- Treasure, D. C., & Roberts, G. C. (1994). Perception of success questionnaire: Preliminary validation in an adolescent population. *Perceptual and Motor Skills*, 79, 607- 610.

- Tremblay, R. E. (2000). The development of aggressive behaviour during childhood: What have we learned in the past century?. *International Journal Of Behavioral Development*, 24(2), 129-141. doi:10.1080/016502500383232
- Tremblay, R. E. (2008). Understanding development and prevention of chronic physical aggression: towards experimental epigenetic studies. *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 363, 2613-2622. doi:10.1098/rstb.2008.0030
- Tremblay, R. E., Naggin, D. S., Séguin, J. R., Zoccolillo, M., Zelazo, P. D., Boivin, M., ...Japel, C. (2005). Physical Aggression during Early Childhood: Trajectories and Predictors. *Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review*, 14(1), 3-9.
- Tristán, R. M. (2008, 26 de junio). Fútbol: una guerra simbólica que se libra entre tribus modernas. *El Mundo*. Recuperado el 12 de septiembre de 2014 de <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/06/25/ciencia/1214416306.html>
- Tupes, E. C., & Cristal, R. C. (1961). Recurrent personality factors based on trait ratings. (Tech. Rep. N° ASD-TR-61-97). Lackland Air Force Base, Texas: U.S. Air Force.
- Turiel, E. (1983). *The development of social knowledge. Morality and convention*. Cambridge: University Press.
- Turner, E. T. (1970). Effects of viewing college football, basketball, and wrestling on the elicited aggressive responses of male spectators. *Medical and Science in Sports Exercise*, 2, 100-105.
- Ullrich-French, S., & Smith, A. L. (2009). Social and motivational predictors of continued youth sport participation. *Psychology of Sport and Exercise*, 10, 87-95.
- UNESCO (1987). *Estudio multidisciplinario de los orígenes y las manifestaciones de la violencia en la actividad deportiva y, particularmente, de sus dimensiones sociales y educativas así como de los medios para resolver ese problema*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0007/000731/073148so.pdf>
- UEFA (s.f.). *Campeonato de Europa de la UEFA 1960. El sueño de Delaunay se hace realidad*. Recuperado el 20 de abril de 2014 de <http://es.uefa.com/uefaeuro/season=1960/overview/>
- Urrea, J. (1998). Violencia y medios de comunicación. En J. Sanmartin, J. S. Grisolia, y S. Grisolia (Eds.), *Violencia, televisión y cine* (pp. 133- 145). Barcelona: Ariel.
- Vallerand, R. J., Briere, N., Blanchard, C., & Provencher, P. (1997). Development and validation of the multidimensional sportspersonship orientation scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 19, 197-206.
- Vallerand, R. J., Deshaies, P., Cuerrier, J. P., Briere, N. M., & Pelletier, L. G. (1996). Toward a multidimensional definition of sportsmanship. *Journal of Applied Sport Psychology*, 8, 123-135.
- Vallerand, R. J., & Rousseau, F. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivation in sport and exercise: a review using the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. En R. N. Singer, H. A. Hausenblas & C. M. Janelle (eds.): *Handbook of sport psychology* (2nd ed., pp. 389-416). New York: Wiley.
- Van der Meij, L., Almela, M., Hidalgo, V., Ijzerman, H., Van Lange, P., & Salvador, A. (2012). Testosterone and cortisol release among Spanish soccer fans watching the 2010 World Cup final. *Plos ONE*, 7(4). doi:10.1371/journal.pone.0034814
- Van der Meij, L., Buunk, A. P., Almela, M., & Salvador, A. (2010) Testosterone responses to competition: The opponent's psychological state makes it challenging. *Biol Psychol*, 84(2), 330-335.
- Van Lier, P., Boivin, M., Dionne, G., Vitaro, F., Brendgen, M., Koot, H., ...Pérusse, D. (2007). Kindergarten children's genetic variabilities interact with friends'

- aggression to promote children's own aggression. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 46(8), 1080-1087.
- Van Yperen, N. W., & Duda, J. L. (1999). Goal orientations, beliefs about success, and performance improvement among young elite Dutch soccer players. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 9, 358-364.
- Vázquez, M. (2006). *Fútbol, una religión en busca de un dios*. Barcelona: De Bolsillo.
- Verlinden, M., Tiemeier, H., Veenstra, R. R., Mieloo, C. L., Jansen, W., Jaddoe, V. W., ...Jansen, P. W. (2014). Television viewing through ages 2-5 years and bullying involvement in early elementary school. *BMC Public Health*, 14(1), 157-170.
- Viana, I. (2013, 13 de diciembre). Franco “jugó” la Eurocopa del 64. *ABC*. Recuperado el 20 de abril de 2014 de <http://www.abc.es/20120621/archivo/abci-franco-final-eurocopa1964-201206201819.html>
- Vila San-Juan, J. F. (1981). *La trastienda de TVE*. Madrid: Plaza & Janés.
- Vilches, F. (2004). *El menosprecio de la lengua. El español en la prensa*. Madrid: Dykinson.
- Walling, M. D., Duda, J. L. & Crawford, T. (2002). Goal orientations, outcome, and responses to youth competition among high/low perceived ability athletes. *International Journal of Sport Psychology*, 37(2), 115-122.
- Wann, D. L. (1995). Preliminary validation of the sport fan motivation scale. *Journal of Sport and Social Issues*, 19, 377-396. doi: 10.1177/019372395019004004
- Wann, D. L. (1997). *Sport Psychology*. New Jersey: Prentice Hall.
- Wann, D. L. (2005). Aggression in sport. *Medicine and Sport*, 366, 531-532.
- Wann, D. L., Belva, B., Armstrong, S., Weaver, S., & Ladd, S. (2015). Investigating the impact of team identification on the willingness to commit verbal and physical aggression by youth baseball spectators. *Journal of Amateur Sport*, 1(1), 1-28.
- Wann, D. L., Carlson, J. D., & Schrader, M. P. (1999). The impact of team identification on the hostile and instrumental verbal aggression of sport spectators. *Journal of Social Behavior and Personality*, 14(2), 279-286.
- Wann, D. L., Dolan, T. J., McGeorge, K. K., & Allison J. A. (1994). Relationship between spectator identification and spectators' perceptions of influence, spectators' emotions, and competition outcome. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 16, 347-364.
- Wann, D. L., Dolan, T. J., McGeorge, K. K., & Allison, J. A. (1994). Relationships between spectator identification and spectators' perceptions of influence, spectators' emotions, and competition outcome. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 16, 347-364.
- Wann, D. L., Grieve, F. G., Zapalac, R. K., Partridge, J. A., & Parker, P. M. (2013). An Examination of Predictors of Watching Televised Sport Programming. *North American Journal of Psychology*, 15(1), 179-194.
- Wann, D. L., & Hamlet, M. (1995). Author and Subject Gender in Sport Research. *International Journal of Sport Psychology*, 26, 225-232.
- Wann, D. L., Haynes, G., McLean, B., & Pullen, P. (2003). Sport team identification and willingness to consider anonymous acts of hostile aggression. *Aggressive Behavior*, 29, 406-413.
- Wann, D. L., Melnick, M. J., Russel, G. W., & Pease, D. G. (2001). *Sport Fans: The Psychology and Social Impact of Spectators*. New York: Routledge.
- Wann, D. L., Peterson, R. R., Cothran, C., & Dykes, M. (1999). Sport fan aggression and anonymity: The importance of team identification. *Social Behavior and Personality*, 27(6), 597-602.

- Wann, D. L., Schrader, M. P., & Carlson, J. D. (2000). The verbal aggression of sport spectators: A comparison of hostile and instrumental motives. *International Sports Journal*, 4, 56-63.
- Ward, L. M., & Carlson, C. (2013). Modeling Meanness: Associations Between Reality TV Consumption, Perceived Realism, and Adolescents' Social Aggression. *Media Psychology*, 16(4), 371-389. doi:10.1080/15213269.2013.832627
- Webb, H. (1969). Professionalization of attitudes toward play among adolescents. En G. Kenyon (Ed.), *Aspects of contemporary sport sociology* (pp. 161-178). Chicago: The Athletic Institute.
- Weinberg, R. S., y Gould, D. (2010). *Fundamentos de Psicología del Deporte y del Ejercicio Físico* (4ª ed.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2014). *Foundations of Sport and exercise psychology* (6th edition). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Weiss, M. R. (1987). Teaching sportsmanship and values. En V. Seefeldt (Ed.), *Handbook for youth sport coaches* (pp. 137-151). Reston, VA: AAHPERD.
- Weiss, M. R. (2000). Motivating kids in physical activity. *The President's Council on Physical Fitness and Sports Research Digest*, 3(11), 1-8.
- Weiss, M. R., & Smith, A. L. (2002). Moral development in sport and physical activity: Theory, research, and intervention. En T. S. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology* (2nd ed.) (pp. 243-280). Champaign, IL, US: Human Kinetics.
- Weiss, M. R., Smith, A. L., & Stuntz, C. P. (2008). Moral Development in Sport and Physical Activity. En T. S. Horn (Ed.), *Advances in Sport Psychology* (3rd ed.) (pp. 187-210). Champaign, IL: Human Kinetics.
- White, J. (2014). *A matter of life & death: A history of football in 100 quotations*. London: Head of Zeus.
- White, S. A., & Duda, J. L. (1994). The relationship of gender, level of sport involvement, and participation motivation to task and ego orientation. *International Journal of Sport Psychology*, 25, 4-18.
- Whitehead, J., Andree, K. V., & Lee, M. J. (2004). Achievement perspectives and perceived ability: How far do interactions generalize in youth sport? *Psychology of Sport & Exercise*, 5, 291-317.
- Widmeyer, W. N., Dorsch, K., Bray, S., & McGuire, E. (2002). The nature, prevalence, and consequences of aggression in sport. En J. Silva, & D. Stevens (Eds.), *Psychological foundations of sport* (pp. 328-351). Boston: Allyn y Bacon.
- Widmeyer, W. N., & McGuire, E. J. (1997). Frequency of competition and aggression in professional ice hockey. *International Journal of Sport Psychology*, 28, 57-66.
- Wilson, E. O. (1980). *Sociobiología. La nueva síntesis*. Barcelona: Omega.
- Wollstonecraft Shelley, M. (1823). *Frankenstein: or, the modern prometheus*. Londres: G. and W. B. Whittaker.
- Won, J., & Kitamura, K. (2007). Comparative Analysis of Sport Consumer Motivations between South Korea and Japan. *Sport Marketing Quarterly*, 16, 93-105.
- Wood, W., Wong, F. Y., & Cachere, J. G. (1991). Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. *Psychological Bulletin*, 109(3), 371-383.
- Worchel, S., Andreoli, V. A., & Folger, R. (1977). Intergroup cooperation and intergroup attraction: The effect of previous interaction and outcome of combined effort. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13, 131-140.
- Yagiüe, J. M., y Lorenzo, F. (1997). *Fútbol: una propuesta curricular a través del juego. Unidades didácticas para Secundaria VII*. Zaragoza: INDE.

- Yamagata, S., Suzuki, A., Ando, J., Ono, Y., Kijima, N., Yoshimura, K., ... Jang, K. L. (2006). Is the genetic structure of human personality universal? A cross-cultural twin study from North America, Europe, and Asia. *Journal of Personality and Social Psychology*, *90*, 987-998. doi:10.1037/0022-3514.90.6.987
- Yannakos, A., Proios, M., & Papastergiou, L. (2014). Moral orientation and goal orientation as means of prediction of aggressive behaviors in handball players. *Marathon*, *6*(1), 107-119.
- Young, K. (1993). "The killing Field": cuestiones que suscita el tratamiento dado por los medios de comunicación de masas a los disturbios del estadio de Heysel. En J. M. Brohm, P. Bourdieu, E. Dunning, J. Hargreaves, T. Todd, & K. Young (Eds.), *Materiales de Sociología del deporte* (pp. 167-186). Madrid: La Piqueta.
- Zagalaz, M. L. (2001). *Corrientes y tendencias de la Educación física*. Barcelona: INDE.
- Zani, B., & Kirchler, E. (1991). When violence overshadows the spirit of sporting competition: Italian Football Fans and their clubs. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, *5*, 5-21.
- Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, *7*, 419-434.
- Zillmann, D. (1983). Arousal and aggression. En R. G. Geen, & E. I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews* (Vol 1, pp. 75- 102). New York: Academic Press.
- Zillmann, D. (1993). Effects of prolonged exposure to gratuitous graphic violence. *Research for understanding and reducing violence, aggression and dominance*. New York: HF Guggenheim Foundation.
- Zillmann, D., & Cantor, J. (1972). Directionality of transitory dominance as a communication variable affecting humor appreciation. *Journal of Personality & Social Psychology*, *24*(2), 191-198.
- Zillmann, D., & Cantor, J. (1976). A disposition theory of humor and mirth. En T. Chapman, & H. Foot (Eds.), *Humor and laughter: Theory, research, and application* (pp. 93-115). London: Wiley.
- Zillmann, D., Katcher, A. H., & Milavsky, B. (1972). Excitation transfer from physical exercise to subsequent aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, *8*, 247-259.
- Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1999). Effects of prolonged exposure to gratuitous media violence on provoked and unprovoked hostile behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, *29*(1), 145-165.