



En juego: experiencias tras la posmodernidad

STIVENSON OSORIO GALLEGO

Estudiante de quinto semestre de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente.

stiven3211@gmail.com

JOSÉ RICARDO LÓPEZ BETANCUR

Estudiante de quinto semestre de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente.

ricardo.lopezb95@gmail.com

Resumen

El deporte ocupa uno de los lugares centrales en las industrias culturales, pues se ha convertido en una metáfora de la tradicional lucha simbólica y territorial. En los últimos años, las multinacionales de las comunicaciones han migrado parte de su poder narrativo al contexto de las comunicaciones digitales, pues los medios tradicionales se agotan en su narrativa e impacto. Por esto, En Juego, como colectivo comunicacional, asocia herramientas audiovisuales con su estructura de procesos comunicativos, las cuales han permitido a los jóvenes interactuar por medio



de plataformas digitales. En ese contexto multimedial, esta ponencia se pregunta ¿cómo los contenidos transmedia generan un impacto social en el Oriente antioqueño, particularmente en los contenidos deportivos de portales informativos? Para ello, en una constante observación de cómo se llevan a cabo los procesos deportivos en el Oriente antioqueño, el cual rastrea un fenómeno por medio de registros que dejan en plataformas digitales y las interacciones que se propician entre las comunidades.

Palabras clave: comunidad, herramientas digitales, Oriente antioqueño, impacto social, deporte.

Introducción

Para nadie es un secreto que, en los últimos años, las nuevas tecnologías de la información han mutado de forma alarmante; gracias a estas herramientas, se ha aportado a las organizaciones, un desarrollo que evoluciona día a día de manera significativa. En el mundo globalizado en que se difunden las entidades actuales, es primordial la utilidad de las nuevas tecnologías de la información, facilitando así el empleo, por ejemplo, de procedimientos de búsqueda y un acceso rápido y eficaz a la información.

Cabe resaltar que, gracias a la incesante progresión y variabilidad en estas tecnologías, se genera una rauda obsolescencia de ellas, por lo que el insistente desarrollo es fundamental. Sin duda alguna, el impacto más considerable de las plataformas digitales en las organizaciones, es la ampliación tanto del rendimiento como de la eficiencia y eficacia.



Como colectivo comunicacional somos conscientes de que la globalización y las TIC, han sido parte de la vida diaria, teniendo en cuenta que las grandes empresas han hecho parte activa de las mismas, incluyendo su estructura de marketing y comercialización, y a la vez, sus formas organizacionales; adaptándolas a cada una de estas plataformas virtuales. Así mismo, En juego pretende no solo utilizar estas herramientas como estrategia de posicionamiento de marca, sino, como un instrumento generador de identidad y trascendencia en los procesos formativos que se están llevando a cabo en cada uno de los 23 municipios que conforman el Oriente Antioqueño.

¿Qué es el Oriente Antioqueño?

En este sentido, es primordial contextualizar acerca del lugar en el que nos hallamos: el Oriente Antioqueño. Este territorio, es el conjunto de municipios ubicados en una de las 9 subregiones del departamento de Antioquia, unos más alejados que otros en kilómetros de distancia, surgen en cada uno, historias que son importantes de contar a la hora de hablar de deportes. La explicación es que nuestro sistema capitalista ha intentado dar explicación de donde surgen tantas “estrellas” que están en la era de la postmodernidad deportiva, con la vinculación de elementos netamente económicos poniéndolos en una balanza y dando apreciaciones de valor.

Nosotros, desde la creación y en este vínculo de ideas como estudiantes, sometemos la idea de contar historias como una alternativa para lograr cambio y desarrollo en la sociedad.



Desligando la mirada de un desarrollo convencional a un desarrollo incluyente y participativo, creemos en la pertinencia de generar conexión con las comunidades para que de esta manera los individuos, vean un reflejo, dejando a un lado los intereses personales.

Narrativas transmedia

Para poder hablar de narrativas transmediáticas es de suma importancia conocer el origen de dicho concepto y su utilidad. Esta terminología fue incluida por el académico estadounidense Henry Jenkins, en un apartado publicado en *Technology Review* en 2003, y se utiliza para denominar las experiencias narrativas que se despliegan por medio de varios mecanismos o plataformas que tienen como primordial característica, la producción de un relato que atraviesa dichas herramientas o procedimientos, ocasionado así, puntos de entrada actuales a la historia, nuevos puntos de vista. Cada instrumento, narra una historia con un inicio y un desenlace, dilatando los conflictos, sujetos y sucesos a través de su lógica y sus propias particularidades.

Con base en esto, planteamos como objetivo principal, contar las historias de aquellos deportistas que hacen méritos para potenciar sus sueños, y que, de esta manera, no solamente sean reconocidos por su buen desempeño, sino, porque creemos que en el deporte se refleja una alternativa para el cambio y una construcción social digna, donde precisamente los jóvenes apliquen la palabra reflexión de manera dialógica, y que, a su vez, sean un reflejo para las nuevas generaciones.



Es por esto que, para llegar a desarrollar nuestro objetivo central, utilizamos las plataformas transmedia para contar los acontecimientos importantes de iniciativa y de formación deportiva que se sumergen en los escenarios deportivos; creemos que los jóvenes somos precisamente una potencialidad para el desarrollo, que desde allí pueden surgir un sinnúmero de ideas y pensamientos globales sobre lo que vemos y podemos transformar lógicas convencionales que inmovilizan los sueños e ilusiones. De esta manera, En Juego vincula la formación con la información, es decir, se trabaja en la búsqueda de historias para contar a una región y así mismo, se dan a conocer institutos de formación para las nuevas generaciones.

Metodología implementada a la experiencia

Es bien sabido que las nuevas generaciones están ligadas a constantes cambios, y por ello se debe la insistente transformación de representaciones comunicativas, las nuevas formas de narrar y plasmar historias y principalmente, lo que es de interés para los seguidores de nuestra plataforma. Las estrategias adoptadas por En Juego, están ligadas netamente a generar vínculos sociales, a conocer nuevas alternativas que generen desarrollo humano y desarrollo endógeno, creando un tejido social; las acciones comunicativas están propuestas a partir de contenidos radiales los cuales generan una identidad deportiva, tanto para el programa como para la región.

Otro de los medios empleados, son los contenidos audiovisuales que muestran nuevas formas de describir las historias a partir del depor-



te aficionado, letras que plasman el sentir de la región al paso que corren los minutos en un campo de juego. Por último, la red social Facebook, ha sido uno de las herramientas más importantes para mostrar los contenidos realizados, generando conocimiento de la región y de los deportistas.

Las estrategias comunicativas utilizadas, son uno de los índices de crecimiento más relevantes sobre el colectivo, dar pie a los distintos mecanismos es abrir oportunidades y facilidad sobre los oyentes, lectores y televidentes. Los medios de comunicación han brindado una diversidad de formas de ver, leer y escuchar historias, las narrativas son base fundamental tanto para la proyección de nuestros contenidos, como para la comodidad de nuestros seguidores. De esta manera, En Juego utiliza la transmedia como una disyuntiva para relatar historias a partir de diferentes técnicas y estrategias en el Oriente antioqueño.

La radio análoga y digital: A partir de estas plataformas nació En Juego, informar a través de la radio, contar historias y generar un lenguaje deportivo llevado a la radio ha hecho de este programa una nueva alternativa para que los jóvenes vuelvan a escuchar programas radiales contruidos a partir de historias en la región. La comodidad de las nuevas tendencias ha generado que aquellas personas que no pueda escuchar el programa en vivo, lo escuchen a través de diferentes plataformas virtuales, como lo son Soundcloud y Ivoox, buscando de esta manera que se efectúe una interacción atemporal con el público.

Red social (Facebook): esta estrategia ha sido la plataforma donde se han mostrado los diferentes trabajos audiovisuales y fotográficos, dando como resultado un rango de personas alcanzadas entre 1000 y 3000



usuarios. Esta plataforma ha generado un diálogo directo e indirecto con los seguidores.

Contenido audiovisual: Una manera de contar historias a partir de las narrativas audiovisuales, ligando las redes sociales y estos contenidos como una estrategia para dar a conocer la marca “En Juego” y de esta manera adquirir seguidores y clientes para el cubrimiento de eventos deportivos, los contenidos en esta red social han tenido grandes índices de alcance demostrando la calidad audiovisual y narrativa en el desarrollo de los contenidos creados.

En Juego, como colectivo y en sus inicios ha buscado hacer alianzas estratégicas, lo que ha permitido a su vez, buscar un sustento para llegar a efectuar sus respectivos cubrimientos en cada uno de los escenarios deportivos; buscamos recursos con contraprestaciones económicas, pero también con el fin de darnos a conocer y que, en cada institución y municipio del Oriente Antioqueño, tengan una noción de quiénes somos como colectivo. Por otra parte, la palabra “*trueque*” hace parte del lenguaje de En Juego, se pone en práctica a través de generar alternativas donde el intercambio de posibilidades, sea una forma de prestar el servicio y de recibir una contraprestación no directamente económica.

En esa misma medida, sacamos costos de cada producto más enfocado a un sustento para el colectivo y no con una mentalidad ambiciosa, por el contrario, la única codicia es que haya en esta subregión de Antioquia, una perspectiva con el deporte diferente, y que esta misma sea pensada como una alternativa para cambio social.



Pues, en toda su extensión, los modelos económicos han pretendido permear todo cuanto les implique permanecer durante los años, como discursos aceptables ante los ojos de la sociedad internacional. Ciertos términos como libertad, desarrollo, necesidades, bienestar, cambian su significado, estudio y apropiación depende las condiciones políticas, económicas y sociales del nivel territorial o del entorno en el que se haga uso de estos.

En una época liderada por el capitalismo desde un sistema neoliberal, diversos grupos o movimientos han surgido con el fin de promover cambios que retribuyan a los daños generados por un modelo que se preocupa por el crecimiento económico, donde tanto el individuo como la naturaleza son “herramientas” facilitadoras de estos intereses.

En Juego, es una iniciativa con la convicción de que mediante el deporte se puede levantar una nueva generación que cree en una forma diferente de producir, convivir y de servir desde las distintas modalidades deportivas, para con esto lograr ser atletas apasionados, sin tener como centro el dinero, sino el desarrollo que potencie tanto su desarrollo físico y mental, como el crecimiento profesional y personal.

Es por esto que, la inclusión de deportes convencionales, alternativos y el contar historias a partir del deporte aficionado ha generado respuestas en el intercambio de emociones en la era digital.

Referencias

Jenkins, H. (2006). *Cultura de convergencia: donde los medios antiguos y los nuevos colisionan*. Prensa de NYU.