MARKETING Y DEPORTE: EL PRODUCTO DEPORTE EN EL MERCADO GLOBAL Y SU RELACIÓN DE INTERCAMBIO EN INTERNET

DATOS BÁSICOS

Autor: Fco. Javier Ramírez Perdiguero

Título: Marketing y Deporte: el Producto Deporte en el Mercado Global y su relación de

Intercambio en Internet.

Director (es): Dr. José Antonio Puelles Pérez

Universidad y fecha de lectura: Universidad Complutense de Madrid (02.11.05)

Palabras clave: Marketing, Marketing Deportivo, Producto Deporte, Especificidad del

Deporte, Deporte Europeo, Mercado Global, Relación de Intercambio, Internet.

Clasificación JEL:

Acceso al documento completo: jrperdiquero@gmail.com

Publicaciones:

- RAMÍREZ PERDIGUERO, FRANCISCO JAVIER (2009): Redefinición del concepto deporte como producto de intercambio. Año XII. Páginas: 1 39 http://www.ucm.es/info/seeci/Numeros/Nuemro20/IniciN20.hrml
- BAÑOS, M. y RAMÍREZ, J. (2005). "Innovación y Marketing Deportivo", La Revista Icono 14, n°3, ISSN: 1697-8293. www.icono14.net
- VVAA, (2006). "Futuras Claves en la Gestión de Organizaciones Deportivas", UCLM y FRFEF. Madrid
- VVAA. (2004). Director y autor de la Unidad Didáctica << Los valores del deporte en la educación>>. Editada por el Consejo Superior de Deportes. Mº de Educación, Cultura y Deporte. Proyecto de la Comisión Europea, dentro de las actividades de << 2004: Año Europeo de la Educación a través del Deporte>>. NIPO: 178-03-021-7

RESUMEN

Nuestra investigación explora un fenómeno, el deporte, que desde sus orígenes nunca había trascendido a un ámbito tan globalizado de intereses políticos, económicos, culturales y sociales, como el actual. Donde el marketing deportivo como filosofía, con sus técnicas y herramientas, se ocupa de este producto, poliédrico en su esencia y a su vez específico, en su relación de intercambio entre sociedades anónimas deportivas, clubes, instituciones públicas y entidades privadas, medios de comunicación, fabricantes de bienes deportivos, y el diverso público consumidor de deporte. Relación que puede ser más eficaz y satisfactoria, para las partes que intervienen y para la sociedad, en el contexto de la Unión Europea, con la

contribución de las nuevas tecnologías, especialmente Internet, en una etapa actual de desarrollo, con el modelo de relación adecuado al sistema deportivo.

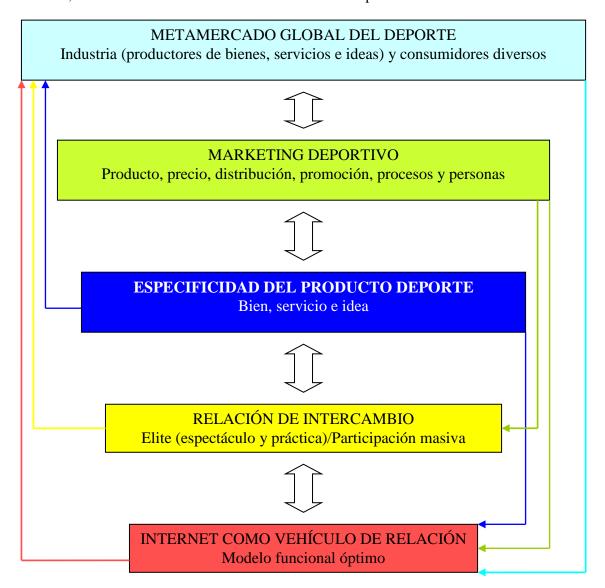


Figura 1. Esquema básico de la Tesis

En la figura 1. Esquema básico de la Tesis, reflejamos el camino que hemos recorrido con nuestra investigación teniendo como eje central al deporte como producto y su relación de intercambio en Internet. Hemos aprendido que fundamentalmente el deporte constituye un servicio porque satisface necesidades que van mucho más allá de lo estrictamente tangible. Pero no hemos dejado de explorar otros aspectos, como bien e idea, que hemos considerado determinantes para el mejor entendimiento, del que hemos sido capaces, de nuestro apreciado objeto de investigación, en toda su complejidad esencial y en un entorno a su vez múltiple en su composición.

El enfoque elegido en nuestra investigación, como corresponde a las tendencias más recientes del marketing, se centra en el consumidor, como elemento substancial que capitaliza todo el sistema deportivo. Nuestra tesis es <<*cliente-céntrica>>*. Si no ganamos la confianza del consumidor, más allá de satisfacer puntualmente sus necesidades, gustos y preferencias, el sistema colapsará tarde o temprano, parcial o totalmente. Hecho que no se tiene muy en cuenta en el entorno deportivo que nos ocupa donde el cliente está poco considerado.

Para todo ello, además de revisar la doctrina reciente, hemos investigado precisamente al segmento más afín al deporte y a las nuevas tecnologías, los jóvenes universitarios, mediante dinámicas de grupo. Hemos entrevistado a deportistas de elite, que practican deporte vital y profesionalmente y constituyen el segmento que más apasionadamente vive el fenómeno deportivo; a docentes de la educación física, entrenadores y monitores deportivos, y docentes de marketing como disciplina que se ocupa de este fenómeno; y a expertos directivos y gestores, líderes de opinión en el ámbito que nos ocupa. Y, por último, aunque no sean sujetos propiamente dichos, hemos analizado los sitios Web de las instituciones más representativas del sistema deportivo español.

Los resultados nos demuestran que el deporte está caracterizado por su esencia tridimensional como producto objeto de intercambio y que integra diversas aristas relacionadas; que son los consumidores los que ejerciendo sus opciones de relación, con sus necesidades y preferencias, los que determinan la estructura del sistema deportivo; que son diversos los factores clave que determinan el intercambio del deporte como producto, la infancia, la familia, el entorno social, el ambiente del espectáculo, la pasión, la salud, el ocio, el entretenimiento, la incertidumbre y el éxito de los resultados y el sentimiento de pertenencia; que las oportunidades que brinda Internet, en su estado actual, sólo son aprovechadas por las instituciones que ya disponen de una marca reconocida; y, por último, que los sitios Web de esas mismas instituciones evidencian que no están orientadas al consumidor tal como exige la actual filosofía del marketing.

ÍNDICE

Prólogo	1
1. Presentación de la investigación	7
1.1. Objetivos	15
1.2. Hipótesis	16
1.3. Proceso del trabajo de investigación	17
1.4. Los sujetos	20
2. Marco teórico	23
2.1 MERCADO GLOBAL DEL DEPORTE	23
2.1.1. Globalización: mundializar la globalización	23
2.1.2. Mercado global del deporte: pensar global actuar local	38
2.1.3. Sistemas deportivos: diferentes campos de juego	53
2.1.3.1. Modelo UE	53
2.1.3.2. Modelo USA	82
2.1.3.3. El sistema deportivo español	84
2.1.4. El negocio del fútbol: locomotora del sistema deportivo global	85
2.2. MARKETING DEPORTIVO	99
2.2.1. Definición de Marketing: el cliente como punto de partida.	99
2.2.2. Concepto moderno de marketing deportivo	112
2.2.3. Palancas clásicas del marketing deportivo: en busca del mix eficiente	127
2.2.4. Marketing deportivo en Internet: el futuro	153
2.2.5. Innovación y marketing deportivo: la creatividad	160
2.3. EL PRODUCTO DEPORTE	169
2.3.1. Deporte: del juego a la comercialización	169
2.3.2. El deporte contemporáneo, un concepto poliédrico singular: análisis	
de su esencia como producto	178
2.3.2.1. Especificidad del deporte: hacia dónde mira la Unión Europea	202
2.3.2.2. Deporte profesional: ¿competencia o simbiosis?	214
2.3.3. Disciplinas y acontecimientos deportivos: ver o participar	219
2.3.4. Estado y deporte: una relación conveniente en el marco de la Ley	225
2.3.5. Olimpismo: el espíritu clásico del deporte	238
2 3 6 Sociedad y deporte: el contexto de las relaciones	245

2.3.7. Escuela y deporte: la semilla de los valores	268
2.3.8. Género y deporte: una integración necesaria	284
2.3.9. Economía y deporte: un gigante difícil de cuantificar	300
2.4. LA RELACIÓN DE INTERCAMBIO DEL PRODUCTO DEPORTE	313
2.4.1. El cliente del deporte: sigue siendo el rey.	313
2.4.2. La relación de intercambio: lealtad asegurada.	335
2.4.3. Motivaciones, necesidades, deseos, actitudes,	
expectativas y hábito: lo intangible.	345
2.4.4. Ocio y tiempo libre: llenar de sentido el tiempo.	359
2.4.5. La Identidad Corporativa: el ADN de la organización.	366
2.4.6. Vehículos de relación con el deporte: convergencia espacio-temporal	387
2.5. INTERNET: VEHÍCULO DE INTERCAMBIO DEL PRODUCTO DEPORTE	404
2.5.1. Sociedad de la Información y del Conocimiento	404
2.5.2. Nuevas Tecnologías	428
2.5.3. Internet y deporte	436
2.5.4. Modelo actual de Internet – deporte	446
3. Investigación	485
3.1. Metodología de la investigación	485
3.1.1. Etapas de trabajo	485
3.1.2. La selección de los métodos	502
3.1.2.1. Análisis de documentos	504
3.1.2.2. Grupos de discusión	505
3.1.2.3. Encuesta	507
3.1.2.3.1. Cuestionarios a deportistas de elite	508
3.1.2.3.2. Cuestionarios a docentes del deporte	512
3.1.2.3.3. Entrevista a expertos	514
3.1.2.4. Análisis de contenido	518
3.1.2.5. Análisis de sitios Web	519
3.1.2.6. Diseño muestral y procesamiento estadístico	527
3.1.3. Análisis de resultados	529
3.1.3.1. Jóvenes	529
3.1.3.2. Deportistas de elite	544
3.1.3.3. Docentes del deporte	582
3.1.3.4. Expertos del deporte	640
3.1.3.5. Sitios Web del deporte	659
4. Conclusiones	689
4.1. Conclusiones particulares sobre los jóvenes	689
4.2. Conclusiones particulares sobre los deportistas de elite	695
4.3. Conclusiones particulares sobre los docentes	700
4.4. Conclusiones particulares sobre los expertos	706
4.5. Conclusiones sobre el análisis de sitios Web	709
4.6. Conclusiones generales	715
5. Confirmación de hipótesis	725
6. Aportaciones	739
6.1. Redefinición del concepto deporte como producto	736
6.2. Un modelo funcional de Internet para entidades deportivas	747
7. Aplicaciones	757
7.1. Aplicaciones profesionales	757
7.2. Aplicaciones académicas	759
7.3. Aplicaciones en la investigación	760
8. Hipótesis plausibles	763
*	

769

BIBLOGRAFÍA RECOMENDADA

KEARNEY, A. T. (2003). El nuevo consumidor del deporte. Marketing and Communication. A.T. Kearney. Chicago.

KEARNEY, A. T. (2003). Que los juegos comiencen. Encarando los temas y retos en la nueva industria del deporte. Marketing and Communication. A.T. Kearney. Chicago.

GRATTON, C. (2002). "The Future of Sport Economics" en 10th. European Sport Management Congress. Jyväskylä. Finlandia.

MULLIN, B. J., HARDY, S. y SUTTON, W. A. (1999). Marketing deportivo. Editorial Paidotribo. Barcelona.

PITTS, B. y STOTLAR, D. (2002). Fundamentals of Sport Marketing. Fitness Information Technology, Inc. Morgantown, W.V.

SALVADOR, J.L. (2004): El Deporte en Occidente. Historia, cultura y política. Cátedra. Madrid.

SMITH, A. y WESBERBEEK, H. (2004). The Sport Business Future. Palgrave Macmillan. New York.

WESTERBEEK, H. y SMITH, A. (2003). Sport business in the global marketplace. Palgrave Macmillan. New York.