

Tipo de artículo: Artículo original
Recibido: 07/08/2018
Aceptado: 04/11/2018

Historia de las mascotas olímpicas. Su importancia en el olimpismo moderno

History of the olympic mascots. Their importance in the modern olimpismo

Ernesto Pacheco Rodríguez^{1*}, Rosa de la Cruz Hernández Moya¹, Maritza Águila Crespo¹

¹ Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Facultad de Cultura Física.

* Autor para correspondencia: ernestopr@uclv.cu

Resumen

Las mascotas olímpicas son uno de los principales símbolos de los Juegos Olímpicos; usualmente son animales o figuras antropomórficas, representativas de la zona donde se realizan estas fiestas agones. Las mismas son de gran importancia para los diversos productos licenciados que se generan en torno a dichos eventos. La primera de ellas aparece en los juegos de invierno de Grenoble 1968, y en los de verano, desde Múnich 1972; previamente, en la décimo novena edición realizada en México 1968, fue utilizada la imagen de un jaguar rojo para identificar el evento, pero no de manera oficial. El uso de estas representaciones tiene gran importancia para el olimpismo moderno, que trabaja en la transmisión de valores en el deporte y es precisamente su utilización una vía fundamental para llevar a cabo este loable propósito. El trabajo pretende caracterizar cada una de las mascotas que se han presentado en las diferentes ediciones de las fiestas estivales. En el proceso investigativo se emplean varios métodos y técnicas cualitativas, que favorecen la obtención de los datos necesarios, se destacan entre ellos: análisis y síntesis, inductivo - deductivo, histórico lógico, análisis documental y la triangulación. La correcta utilización de los mismos, permite dar a conocer datos generales de las 12 oportunidades en que han sido empleadas estas figuras emblemáticas en todos los juegos, desde su surgimiento hasta la actualidad. Por tal motivo se concluye que las mascotas olímpicas son trasmisoras de mensajes que favorecen la filosofía del olimpismo moderno.

Palabras clave: mascotas olímpicas, juegos olímpicos, valores olímpicos

Abstract

The Olympic mascots are one of the main symbols of the Olympic Games; they are, usually, animal or anthropomorphic figures, representative of the area where these agonal parties are carried out. They are of great importance for the diverse products that are generated around these events. The first of them appears in the Winter Games of Grenoble 1968, and in those, in summer 1972, in Munich. Previously, in the tenth ninth edition carried out in Mexico 1968, the image of a red jaguar was used to identify the event, but not in an official way. The use of these representations has great

importance for the Modern Olympics that works in the transmission of values that arise from the sport and in fact its use is a fundamental way to carry out this praiseworthy purpose. The work seeks to characterize each one of the mascots that have shown up in the different editions of the summery parties. In the investigative process several methods as well as qualitative techniques are used that favor the collection of the necessary data. Among them: analysis and synthesis, inductive - deductive, historical logical, analysis of document and the triangulation. The correct use of them, allows us to make known the general data of the 12 opportunities in which these emblematical figures have been used in all the games, from its emergence up to the present time. For that reason the conclusion of this work is that the Olympic mascots are transmitters of messages that favor the philosophy of the Modern Olympics.

Keywords: *olympic mascots, olympic games, olympic values*

Introducción

Las mascotas olímpicas han adquirido un papel fundamental en la actualidad dentro de los Juegos Olímpicos, algunos autores le conceden gran valor a las mismas, en tal sentido Gavala (2015) plantea:

Son sin duda uno de los nuevos símbolos del olimpismo, muchos expertos comentan que estas ayudan a acercar la celebración de los Juegos Olímpicos al público más joven; según, tampoco pasa desapercibido el hecho que es una fuente sin precedentes, en las que obtener succulentos beneficios gracias a la venta de réplicas de la mascota a través del comercio que se genera alrededor de esta magna cita deportiva. (p.228)

Otros estudiosos del tema destacan lo difícil de hacer una mascota que perdure en el tiempo, sobre este aspecto Horrillo (2016) señala:

Hacer una mascota olímpica no es una tarea sencilla, hacer una mascota olímpica que guste a la gente es todavía más complicado, hacer una mascota olímpica que se recuerde y que siga cautivando a lo largo del tiempo es algo que muy pocos pueden decir que han logrado. (p.2)

Desde 1972, cuando en los Juegos Olímpicos de Múnich se acordó crear una mascota oficial para animar a los deportistas, han sido 12 los símbolos utilizados en estos eventos deportivos, inicialmente representaban más o menos fielmente, a animales tradicionales de los países que ejercían de sede, el país o ciudad en la que se desarrolla el evento; para ello es importante que en su

diseño existan elementos característicos de la cultura del país sede y aplicarlos a la morfología o a la personalidad de la mascota.

Hasta Cobi, en Barcelona 92, las mascotas olímpicas habían tenido una estética muy depurada, sin mucho margen para la innovación. Hasta que un diseñador valenciano, creó un pastor catalán de líneas cubistas, que rompió la tendencia dando paso a símbolos mucho más abstractos, lo cierto es que Cobi, hasta el día de hoy, sigue siendo una de las mascotas más recordadas y rentables de unos Juegos Olímpicos de verano. Mariscal (citado en Horrillo 2016) expresa que: (es muy importante que la mascota sea muy identificable en todos los tamaños y muy fácil de recordar, que tenga esta fuerza que, si pasas junto a un cartel la reconozcas enseguida).

De Xop, es la gota que representó los mundiales de natación de Barcelona de 2013, al referirse a este diseño y a las mascotas olímpicas la mayoría de los especialistas consideran que es importante que exista algún elemento claramente identificativo, pero sutil, sin caer en tópicos, que el espectador tenga que pensar al menos por un momento: ¿por qué esto?”.

La limitación de bibliografía con este tema de estudio en la carrera Licenciatura en Cultura Física de la Universidad “Marta Abreu de las Villas”, así como lo dispersa que se encuentra la información sobre el uso de las mascotas olímpicas, desde su surgimiento hasta la actualidad y la necesidad de dar a conocer los valores que transmiten estas, tanto desde el ámbito deportivo como cultural, constituyen motivaciones para los autores de esta investigación, por lo que definen como objetivo:

Caracterizar las mascotas presentadas en las diferentes ediciones de juegos olímpicos de verano, por las ciudades sedes desde su surgimiento hasta la actualidad, para comprender los valores deportivos y culturales que estas transmiten, como representación de la filosofía del olimpismo moderno dentro del movimiento deportivo internacional.

Metodología

La labor investigativa se adscribe a la metodología cualitativa, su selección es derivada del corte histórico de la investigación, por lo que fue utilizada una metodología que permitió recopilar la información necesaria. Se realizó una búsqueda exhaustiva, en diferentes fuentes bibliográficas, entre

los que se destacan, libros, artículos publicados en Internet, e investigaciones realizadas en las que se aborda el tema objeto de estudio.

Con este accionar se pudo constatar las características y los resultados de la etapa estudiada, el enlace objetivo de lo singular y lo general, ubicar en la investigación los principales hechos acontecidos partiendo desde lo más lejano en el tiempo a lo más cercano y abarcando de lo más general a lo más particular, siempre respetando el orden cronológico de la información que se brinda.

Entre los métodos empleados en la investigación se encuentran los siguientes:

Analítico-sintético. Fue empleado para poder descomponer mentalmente las cualidades, fines, características y valores deportivos y culturales transmitidos por cada una de las mascotas utilizadas en los juegos. Este proceso hace posible el establecimiento mental de la unión o combinación de las partes previamente analizadas y posibilita descubrir las relaciones y características generales entre los elementos de la realidad que influyen en las figuras o mascotas utilizadas en cada caso.

Inductivo-deductivo. Permitió el análisis de la lógica objetiva de los hechos, o influencias ejercida en cada edición de los juegos con sus variedades de mascotas. Muestra el enlace objetivo de lo singular y lo general y permitió establecer las direcciones necesarias en las etapas del proceso investigativo, así como profundizar en las distintas concepciones, consultadas sobre el objeto de estudio.

Histórico lógico. Este método facilitó el ordenamiento lógico de la información, permitió ubicar en el tiempo y ordenar cronológicamente la información necesaria, lo que facilita el procesamiento de hechos acontecidos en un tiempo pasado abarcando de lo más general a lo más particular

Análisis de documentos. Permitió, a través de la revisión bibliográfica, llegar a recopilar la información necesaria, para poder dar a conocer las principales características de cada mascota utilizada, además de tener un acercamiento a los valores que desde distintos puntos de vistas transmiten estos símbolos del olimpismo moderno.

Triangulación. Es una técnica característica de la metodología cualitativa. Su principio básico consiste en recoger y analizar datos desde distintos ángulos a fin de contrastarlos e interpretarlos. Se

utilizó la triangulación por el método, que permitió comprobar las informaciones encontradas, contrastando las mismas y llegando a conclusiones por la interpretación realizada.

Resultados y discusión

El Comité Olímpico Internacional (COI), trabaja conjuntamente con el resto de los organismos deportivos en todo el mundo para garantizar una correcta filosofía olímpica, al respecto en el libro Manual de Administración Deportiva, editado por esta organización en el 2014, se hace referencia a esta y otras temáticas estrechamente relacionadas; de ahí que los principios de esta organización se encuentren plasmados en la carta olímpica y en sus símbolos y emblemas, las mascotas engrosan este ejército sin armas que lucha mediante el deporte por unir más a los pueblos del mundo, y por formar ciudadanos con igualdad de derechos ante la práctica del deporte.

Conocer sobre las mascotas utilizadas y el significado que cada una de ellas transmite, es de vital importancia, en cada una de las figuras presentadas en la historia de los juegos olímpicos desde 1972 a la actualidad, se pueden constatar valores que identifican la práctica del deporte en todo el mundo, también se puede apreciar los ideales olímpicos promovidos a través del deporte.

En el artículo publicado en el 2016 con el título: Todos los nombres de las mascotas olímpicas, en el sitio mundo deportivo, se pudo constatar que: la primera mascota de unos Juegos Olímpicos apareció en 1968, en los Juegos Olímpicos de Invierno en Grenoble y en los juegos de verano, desde Múnich 1972. Previamente, en los Juegos Olímpicos de México 1968 fue utilizada la imagen de un jaguar rojo para identificar el evento, aunque su utilización fue bastante menor a la de una mascota tradicional.

A continuación, se realizará un breve recorrido por las doce mascotas que han existido, para conocer sobre sus características y significados. Información consultada en trabajos de los autores: González, (2015), Horrillo, (2016) y otros.



Figura 1. Waldi

La primera aparición oficial fue en Alemania 1972, ciudad sede Múnich y el nombre de la mascota fue: "Waldi".

Es un animal que hace referencia a un perro salchicha típico de la región de Baviera; representa los atributos necesarios para los atletas resistencia, tenacidad y agilidad. Su elección se realizó a través de un concurso donde se presentaron más de dos mil trabajos; entre sus detalles se puede señalar que fue la primera mascota que se creó para los Juegos Olímpicos de verano, y que tenía tres de los cinco colores de los aros olímpicos en tonos pastel.

Según la bibliografía consultada de la autora Horrillo, se puede observar la votación que realizaron varios expertos de todo el mundo, para seleccionar las mascotas de mejor diseño, Waldi mascota creada por Otl Aicher, diseñador, entre otras cosas, de la señal del metro de Bilbao ocupó el tercer puesto en el podio. Los expertos destacan la buena elección de la figura, aunque le hacen un señalamiento en relación a sus colores, ya que son cinco los continentes a representar, pero sólo se pueden apreciar tres de ellos, dejando fuera África y América.



Figura 2. Amik

En Canadá 1976 la ciudad sede fue Montreal y la mascota se llamó: "Amik".

Es un animal que se refiere a un castor, representa la: amistad, la paciencia y el ardor en el trabajo, factores que ocuparon un lugar importante en el desarrollo económico de Canadá. Su elección se desconoce.; algunos detalles sobre la misma es que su imagen fue utilizada en monedas y sellos de la época, el nombre de Amik fue seleccionado de la lengua india algonquina, muy extendida en Canadá. El cuerpo de Amik está rodeado por una banda idéntica a la cinta de las medallas.



Figura 3. Misha

En 1980 la Unión Soviética, acoge los juegos en la ciudad de Moscú, la mascota se nombró: "Misha".

Se describe como un animal que representa un oso que históricamente simbolizó a la Unión Soviética, se seleccionó mediante una consulta popular a 40.000 personas de la antigua Unión Soviética. La mayoría eligió el oso como animal representativo del pueblo ruso. Realizado por el ilustrador Viktor Chizhikov; entre sus detalles se puede destacar que ha sido hasta hoy la mascota olímpica con más trascendencia social, el cuerpo de "Misha" lo rodea una banda con los colores y los aros olímpicos.



Figura 4. sam

En Estados Unidos 1984 la ciudad de Los Ángeles fue la sede de los juegos y la mascota fue presentada como: "Sam".

Se describe como un águila calva, este animal representa un símbolo nacional de EE.UU. Que recibe el nombre de otro símbolo "el Tío Sam" (la personificación de los EE. UU, o de su gobierno). Su elección fue un diseño de la compañía Disney y tomó una apariencia simpática y jovial con el fin de agradar a los niños, entre sus detalles se puede destacar la manera en que sostiene la antorcha, que recuerda a la estatua de la Libertad de Nueva York, al tiempo que los colores elegidos para sus ropajes son los mismos de la bandera americana.



Figura 5. Hodori y Hosuni

En el año 1988 Korea es sede de los juegos que se desarrollan en la ciudad de Seúl, la mascota presentada tenía el nombre de: "Hodori y Hosuni".

Es un animal que representa a dos tigres uno de cada sexo, fue diseñado por Kim Hyun, con el fin de presentar a un alegre animal que representase las amistosas y hospitalarias tradiciones del pueblo coreano. Además, Hodori es el nombre del Equipo Nacional coreano de demostración de taekwondo, que también utiliza el tigre Hodori como símbolo.

Su nombre fue escogido mediante una convocatoria que se realizó por el Comité Olímpico Nacional coreano, se seleccionó entre las 2295 proposiciones que se formularon; como detalles se pueden destacar que el tigre está presente en numerosas leyendas coreanas; el significado de "Hodori" es "Ho" significa "tigre" y "Dori" es un diminutivo común utilizado para designar a los niños y "Suní" es diminutivo femenino. Aunque "Hodori" gozó de más popularidad que su compañera (esta rara vez fue utilizada), los aros olímpicos adornaron el cuello de Hodori, mientras que en la cabeza lleva un "sangmo", sombrero típico del folklore coreano y en su espalda el cordón de tela en forma de "S" que representa a Seúl.



Figura 6. Cobi

En España se desarrollan los juegos en el año 1992, la ciudad de Barcelona es la sede de los mismos y la mascota se llamó: "Cobi".

Representa a un perro cubista humanizado, inspirado en la raza del pastor catalán. Simboliza la amistad, cercanía y el acogimiento (brazos abiertos), su diseñador fue Javier Mariscal, entre sus detalles se destacan los siguientes: su nombre está basado en las siglas del Comité Organizador la Olimpiada de Barcelona (COOB). Cobi rompía con la tradición de las mascotas anteriores, caracterizadas por su imagen dulce y amable, lo que generó una gran polémica, acrecentada por el rechazo que causó en la población.

Posteriormente, gracias a una campaña propagandística se convirtió en la imagen corporativa de varios patrocinadores olímpicos (Coca-Cola, Brother Industries y Danone), hizo que fuera mejor acogido hasta el punto de haber sido la mascota olímpica más rentable hasta la actualidad. Además, protagonizó una serie animada llamada The Cobi Troupe, emitida en cerca de 100 países.

Cobi en el trabajo realizado por Horrillo 2016 aparece en el primer lugar, la mayoría de los expertos coincidieron con la elección de esta graciosa mascota, que ha puesto algunos records de venta como suvenir y de comercialización de audiovisuales por todo el mundo, además de su graciosa apariencia.



Figura 7. Izzy

Nuevamente Estados Unidos es sede de unos juegos en 1996, en esta oportunidad Atlanta es la ciudad encargada de acoger el evento cuatrienal y la mascota se llamó: “Izzy” (o “Whatizit”).

Es un animal, pero esta mascota de Atlanta no se parecía a nada que pudiera ser identificado, nadie sabía qué era en realidad y se desconoce lo que representa; su elección fue mediante un concurso entre 20 empresas de diseño. Entre sus detalles se puede señalar que: fue la primera mascota creada por animación informática y que cambió de apariencia varias veces entre la ceremonia de clausura de Barcelona y los Juegos de Atlanta es decir que no había una definición fija.

Nadie supo muy bien qué era Izzy. De hecho, su nombre inicial era ‘Whatizit’ una variante de ‘What is it’ ¿qué es eso?, en español, según la historia explicada por sus creadores, se trataba de un niño que vivía en una ciudad dentro de la llama olímpica y cuyo sueño era participar en unos juegos, así que usa los poderes que le ofrecen los aros olímpicos que porta en ojos y cola para transformarse en lo que quiere y tener mayores habilidades deportivas.

Con esta carta de presentación, es normal que no triunfara, aunque se le reconoce que «fue la primera mascota en romper con lo establecido y no representar un animal real», en la votación de los expertos ocupó el lugar 11.



Figura 8. Olly, Syd y Millie

En Australia 2000 se desarrollan los próximos juegos y Sídney es la ciudad sede, la mascota que en esta oportunidad fueron tres respondían a los siguientes nombres: "Olly, Syd y Millie".

Olly (de olimpiadas) es un animal conocido como kookaburra representa a un pájaro pescador típico de Australia, simboliza a la amistad, el intercambio, la variedad de culturas, junto con el compañerismo y la generosidad. Su elección fue mediante un diseño realizado por Matthew Hatton; entre sus detalles se pueden destacar que: es la primera vez que se eligen tres mascotas oficiales.

Syd: es un animal acuático que tiene el pico de un pato, el cuerpo de una nutria, la cola de un castor y una doble capa de piel. Representa: la energía y el vigor de Australia y su población, es el espíritu de la competición, la fuerza en el deporte y el ánimo a los competidores; fue denominado así por la ciudad que acoge los juegos del 2000, Syd intenta concienciar sobre la contaminación del medio ambiente.

Millie: es un animal que se conoce como un equidna y representa una mujer moderna. Sus principales características son la inteligencia y la creatividad; esta tercera mascota sobresale en los deportes de técnica y precisión, además por construir un mundo de paz que refleje el espíritu del deporte. Entre sus detalles se destaca que recibe su nombre por la entrada del nuevo milenio y personifica la esperanza y el optimismo de la ciudad de Sídney ante el amanecer del nuevo milenio.



Figura 9. Phèvos y Athenà

El país donde nacieron los juegos antiguos y donde se realizaron los primeros de la era moderna, fueron los encargados de realizar el evento en el 2004, tuvo Grecia que esperan más de 100 años para organizar otros juegos, y Atenas la ciudad que acoge las mascotas dos en esta oportunidad se llamaron: “Phèvos y Athenà”.

Representa la encarnación de los valores del Olimpismo, el fair-play y la unión de las personas, su diseñador de Syros Gogos y entre sus detalles se pueden señalar, que son dos hermanos inspirados en las muñecas de la antigua Grecia, y con nombres que evocan la mitología clásica representan la unión de la tradición con los Juegos Olímpicos modernos. Febo es uno de los tantos nombres de Apolo, dios de la luz, la música y el deporte, mientras Atenea es la diosa de la sabiduría y protectora de la ciudad de Atenas.



Figura 10. Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying Nini

En el 2008 la ciudad de Pekín en el gigante asiático organiza los juegos y presentan en esta oportunidad cinco mascotas que se llamaban: "Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying Nini".

Los cinco nombres forman la frase china "Beijing huan ying ni", que significa "Pekín te da la bienvenida".

Beibei es un animal en la cultura y el arte tradicionales chinos, representa los dibujos de peces y de agua, además de representar un símbolo de prosperidad su detalle es que representa el aro olímpico azul.

Jingjing representa un panda, un tipo de oso muy querido en el país asiático y representa: la felicidad, y la conservación de la naturaleza para todas las generaciones, entre sus detalles se destacan las flores de loto sobre su cabeza, estas fueron inspiradas en las pinturas de porcelana de la dinastía Song, simbolizan el bosque exuberante y representa el aro olímpico negro.

Huanhuan representa la llama olímpica y la pasión por el deporte, se encuentra en el centro de las mascotas como la encarnación del espíritu olímpico "unidad" a la vez que inspira al lema olímpico "Citius, Altius, Fortius". Entre sus detalles se destaca que sus dibujos de llamas en los ornamentos de su cabeza, provienen de los célebres frescos de Dunhuang, con un pequeño toque de los motivos de la buena fortuna tradicionales de China y que representa el aro olímpico rojo.

Yingying es un antílope de la Meseta de Qinghai Tíbet, es un símbolo del vasto territorio de China, encarna los mejores deseos de buena salud para todo el mundo en su totalidad. Entre sus detalles se destaca que las venas decorativas de su cabeza incorporan elementos culturales de las regiones del oeste, sobre todo de la Meseta de Qinghai-Tíbet y del Xinjiang, también que representa el aro olímpico amarillo.

Nini es una golondrina que evoca las cometas con las que los niños juegan cada primavera y verano, representa la alegría y entre sus detalles se destaca que, en chino, golondrina se dice «Yan», y «Yanjing» era el nombre de Pekín antiguamente, además que es la mascota que representa el aro olímpico verde.



Figura 11. Wenlock

En Inglaterra se desarrollan los juegos en el año 2012, Londres es la ciudad sede y la mascota presentada se llamó: "Wenlock".

Representa la Revolución Industrial, se elige del diseño que realiza Iris Design, entre sus detalles hay que mencionar que nació a partir de las últimas gotas de acero sobrante, de la construcción de la última viga de apoyo del estadio olímpico en una fundidora en Bolton.

Su nombre se refiere a la localidad británica de trascendencia para el olimpismo, Much Wenlock, situada en el condado de Shropshire, donde tuvieron lugar los Wenlock Games, una de las inspiraciones de Pierre de Coubertin; en esta mascota se puede observar varios detalles: el color es una mezcla de los tres metales de las medallas, en su pecho, lleva el logotipo de los Juegos, en la cabeza hay una luz amarilla (característica de los taxis londinenses) con tres ráfagas (una por cada vez que Londres ha sido sede olímpica y por los tres lugares del podio). Además, su ojo es como el objetivo de una cámara que permite recordar todo lo vivido, finalmente en los brazos tiene cinco pulseras con el color de los anillos olímpicos.



Figura 12. Vinicius

Finalmente, por segunda oportunidad un país de Latinoamérica es sede de los juegos, en esta oportunidad le correspondió a Brasil en el año 2016, Río de Janeiro desarrolla la competencia cuatrienal y la mascota presentada se llamó: “Vinicius”.

La mascota olímpica de la trigésimo primera olimpiada de la era moderna se llama Vinicius, la agencia Birdo Produções, creadores de la misma, indican que tanto su diseño como los colores que porta transmiten alegría y el espíritu deportivo.

Su nombre fue elegido mediante una votación y es un homenaje a Vinícius de Moraes, cantautor carioca ya fallecido, creador de la canción “la chica de Ipanema”; este gracioso animalillo de color amarillo que aparenta ser un felino, pero que cuenta con la habilidad para saltar y moverse de un mono, en su conjunto presenta varios colores: sus patas delanteras azules y las traseras naranjas, que acompañados de una cola verde simbolizan la diversidad de animales que viven en todo Brasil, se

describe la mascota como la mezcla de diversos animales de la fauna brasileña y su diseño está inspirado tanto en elementos de la cultura pop, como de los video-juegos y de varios personajes animados.

El Comité Organizador de los Juegos Olímpicos Río de Janeiro 2016, expresó que Vinicius es una figura que parece un gato amarillo y recoge en su diseño la variada fauna del país, a la par que gracias a su nombre se conecta el mundo natural con lo mejor de la música del gigante suramericano.

La biografía de este gracioso personaje indica que nació gracias a la alegría del pueblo, y de la energía de la naturaleza generada el 2 de octubre de 2009, día en que se anunció a Río de Janeiro como la ciudad sede de los Juegos Olímpicos para el 2016.

En relación con la votación realizada por los expertos y citada en momentos anteriores de este trabajo, esta hermosa mascota ocupa el segundo lugar en el podio, su frescura, elegancia y ternura hicieron posible que muchos de los diseñadores que participaron en la elección de los mejores diseños le dieran su voto, se tuvo en cuenta que además de representar la cultura carioca, existe en ella una gran representación de la fauna brasileña, que es muy abundante y hermosa.

Finalmente se presenta la tabla 1 que muestra cómo quedó la votación realizada por los especialistas o expertos en diseño de varias de las empresas más prestigiosas del mundo, en lo que a temas deportivos se refiere. En dicha votación algunas de las mascotas representativas del continente americano, se ubican en los últimos lugares, con la honrosa excepción de la mascota presentada en la edición de Río 2016, quedando para varios países de Europa la selección de los mejores diseños, aspecto este que se debe mejorar en futuras sedes olímpicas en nuestra área geográfica.

Tabla 1. Resultado de la votación internacional de expertos de varios países para seleccionar las mascotas de mejor diseño

Mascotas	Sede de los juegos	Lugar obtenido
Amik	Montreal '76	12
Izzy	Atlanta '96	11
Sam	Los Ángeles '84	10
Misha	Moscú '80	9
Olly, Sid y Millie	Sidney, '00	8

Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying y Nini	Pekín '08	7
Hodori	Seúl '88	6
Atenas y Febo	Atenas '04	5
Wenlock	Londres '12	4
Waldi	Múnich '72	3
Vinicius	Río de Janeiro '16	2
Cobi	Barcelona '92	1

La votación aparece en orden descendente, por lo que las mascotas ganadoras son las que se encuentran en las últimas tres filas.

Conclusiones

Las mascotas olímpicas son transmisoras de mensajes que favorecen la filosofía del olimpismo moderno, que aparece plasmada en la carta olímpica documento que rige el trabajo del Movimiento Deportivo Internacional.

En la mayoría de las mascotas presentadas se usan los colores de los símbolos del olimpismo moderno, aprobados por el Comité Olímpico Internacional y se transmiten valores vinculados con el deporte la cultura y la naturaleza de los países que han sido sede de los juegos.

El estudio histórico de las diferentes mascotas utilizadas y las que se utilicen en el futuro, en los juegos olímpicos de verano, puede contribuir a la formación integral y la educación de valores en las nuevas y futuras generaciones de deportistas cubanos.

Referencias

- Comité Olímpico Internacional. (2014). Manual de administración deportiva. Calgary Canadá: Editorial Roger Jackson & Associates Ltd.
- Comité Olímpico Internacional. (2016). Carta Olímpica. Lausana/Suiza: Editorial Château de Vidy.
- Gavala González, J. (2015). Las mascotas olímpicas: una forma de enseñar valores a nuestros alumnos. *Materiales para la Historia del Deporte*, 13(2), 228-235.

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Batista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación sexta edición. México: Editorial Mexicana.
- Horrillo, E. (2016). Las 12 mascotas de los Juegos Olímpicos. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2016/07/31/icon/1469975729_278506.html
- Juegos olímpicos galería de logos (emblemas) y mascotas olímpicas. (2005-2018). Recuperado de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>
- Mascota de los Juegos Olímpicos. (2017). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Mascota_de_los_Juegos_Ol%C3%ADmpicos
- Origen de los Juegos en la Era Moderna. (2016). Recuperado de <https://sobrehistoria.com/historia-de-los-juegos-olimpicos-la-era-moderna/>
- Origen y significado de la mascota olímpica Río 2016. (2016). Recuperado de <https://elsemanario.com/internacional/145948/origen-significado-la-mascota-olimpica-rio-2016/>
- Pérez Flores, A. (2015). El agonismo como origen del olimpismo y el deporte. Materiales para la Historia del Deporte, 13(2), 327-344.
- Todos los nombres de las mascotas olímpicas. (2016). Recuperado de <http://www.mundodeportivo.com/juegos-olimpicos/mascotas-olimpiadas-nombre-juegos-olimpicos>
- Vinicius y Tom conoce el significado de las mascotas de Río. (2016). Recuperado de http://www.tuzonafit.com/vinicius_y_tom_conoce_el_significado_de_las_mascotas_de_rio_2016/