

# China convierte el deporte en el motor de su desarrollo robótico

**Después de un maratón con humanos y humanoides, los primeros juegos robóticos y el primer torneo de combates entre humanoides, ahora el gigante asiático prepara un inédito mundial de lucha entre máquinas tamaño real.**

XXX

**C**hina no está organizando simples competencias deportivas, sino moldeando el futuro del deporte y del hardware- con robots que corren maratones, patean penales, hacen tai chi y pelean en ligas diseñadas para convertirse en olímpicas.

Lo que parecía ciencia ficción es hoy una herramienta de política industrial, una plataforma educativa y un fenómeno cultural que mezcla espectáculo, inteligencia artificial y músculo mecánico.

Con inversiones multimillonarias y apoyo institucional en la provincia meridional de Cantón, en donde las ciudades de Shenzhen y Zuhai encabezan los planes más ambiciosos, el país lidera la revolución del deporte robótico, una apuesta estratégica donde el campo de juego es también un laboratorio tecnológico.

## REVOLUCIÓN ROBÓTICA

En abril, el robot humanoide Tiangong recorrió los 21 kilómetros de un medio maratón en Pekín, convirtiéndose en el primero en completar una prueba urbana oficial junto a humanos, y en símbolo del hardware chino que ya compite -paso a paso- en el corazón del deporte.

Poco después, en Wuxi, los primeros Juegos de Robots con Inteligencia Corporizada reunieron a humanoides en pruebas de velocidad, fútbol, básquetbol, danza y rescate, con modelos como el Lingxi X2 mostrando precisión motriz y respuesta en tiempo real.

La ambición va más allá del espectáculo: los organizadores quieren convertir esta disciplina en un deporte olímpico y en una nueva forma de integración humano-máquina.

**NO SOLO CORRER O PELEAR**

Pero las máquinas no solo pelean ni corren maratones. En Wuxi, un robot de 130 centímetros enseñó tai chi a estudiantes tras meses de desarrollo, mientras que otro, diseñado por Honor, batió el récord de velocidad robótica al alcanzar los 4 metros por segundo.

Porque no se trata solo de espectáculo, ya que desde 2012 más de 18.000 escuelas chinas han integrado el deporte robótico como disciplina reconocida por el Estado, con manua-



EL MEDIO MARATÓN DE 21 KILÓMETROS CORRIDO POR UN ROBOT MARCÓ SOLO EL INICIO DEL DEPORTE PARA MÁQUINAS EN CHINA.



CHINA TUVO SU PRIMER TORNEO DE COMBATES ENTRE HUMANOIDES.

les, árbitros y entrenadores que forman parte de un sistema educativo que legitima esta nueva era atlética.

## IMPPLICANCIAS

China no solo apuesta por el espectáculo: detrás de cada robot que corre o boxea hay un sector en plena ebullición.

Solo en los primeros cinco meses de 2025, se han registrado 100.000 nuevas empresas vinculadas a la robótica, lo que eleva el total a casi 900.000, según la plataforma Tianyancha.

El mercado nacional de robots humanoides representa ya la mitad del global y podría alcanzar un valor de entre 500.000 millones y un billón de yuans en 2045 (139.117 millones de dólares), según cálculos del centro estatal CAICT.

Esta revolución industrial tiene uno de sus núcleos en la provincia de Cantón. En 2023, la región produjo el 44% de todos los robots industriales del país, y desde entonces ha reforzado su papel con planes para establecer estándares in-

ternacionales, impulsar centros de I+D y subvencionar empresas emergentes en ciudades de la región.

Zuhai lanzó un nuevo grupo tecnológico público con subvenciones millonarias en computación y modelos de IA, mientras Shenzhen moviliza fondos y alianzas industriales para liderar la carrera robótica.

El ecosistema robótico se extiende más allá de los torneos: árbitros mecánicos con sensores de presión ya se usan en esgrima juvenil, y robots entrenadores supervisan sesiones de yoga y fisioterapia, corrigiendo posturas y detectando fatiga muscular.

Cao Wei, socio de BlueRun Ventures, advirtió en medios chinos que "finales de 2025 y principios de 2026 serán una ventana crítica". Si para entonces no hay avances sólidos, "el entusiasmo del capital podría enfriarse significativamente".

## REACCIONES Y FUTURO

Los torneos de lucha o maratones robóticos no son solo una exhibición de fuerza mecánica:

ca: están diseñados para emocionar.

"Durante los combates, cuando los robots imitan expresiones o acciones humanas, el público llega a creer que tienen alma. Esta ilusión de empatía es uno de los objetivos del desarrollo robótico", destacó en los medios locales el inversionista Zhang Yu, de Qingzhi Capital.

Con rétos virales -como un periodista derrotado en flexiones por un robot o corredores que se fotografiaron al pasar junto a humanoides-, estos eventos fusionan entretenimiento, divulgación científica y educación pública.

Niños de zonas rurales han sido invitados como público y los organizadores del torneo Mecha Fist defienden que el deporte robótico "no solo es entretenimiento, sino una herramienta para crear un fenómeno cultural".

Ese objetivo tiene ecos más amplios, ya que los robots corren posturas en gimnasios, supervisar sesiones de fisioterapia y se proyectan como asistentes para mayores o árbitros automatizados en esgrima juvenil.

Su presencia, aún torpe en ocasiones, encarna un avance simbólico: cada tropezón en pista es un paso hacia la integración en la vida cotidiana.

"Los usuarios quieren un robot que lo haga todo, pero el desarrollo lleva tiempo", advirtió Huang Jiawei, de Unitree.

El costo de sensores, la falta de manos articuladas fiables o la dependencia de entrenadores humanos son barreras persistentes.

Para avanzar, expertos como Mu Yao o You Wei proponen enfoques sectoriales y plataformas estatales de simulación que permitan escalar sin perder control técnico ni seguridad.

En China, la revolución robótica no se espera: ya compite, enseña, entreteiene y redifine lo que entendemos por deporte. ☈

Más al sur, Shenzhen se