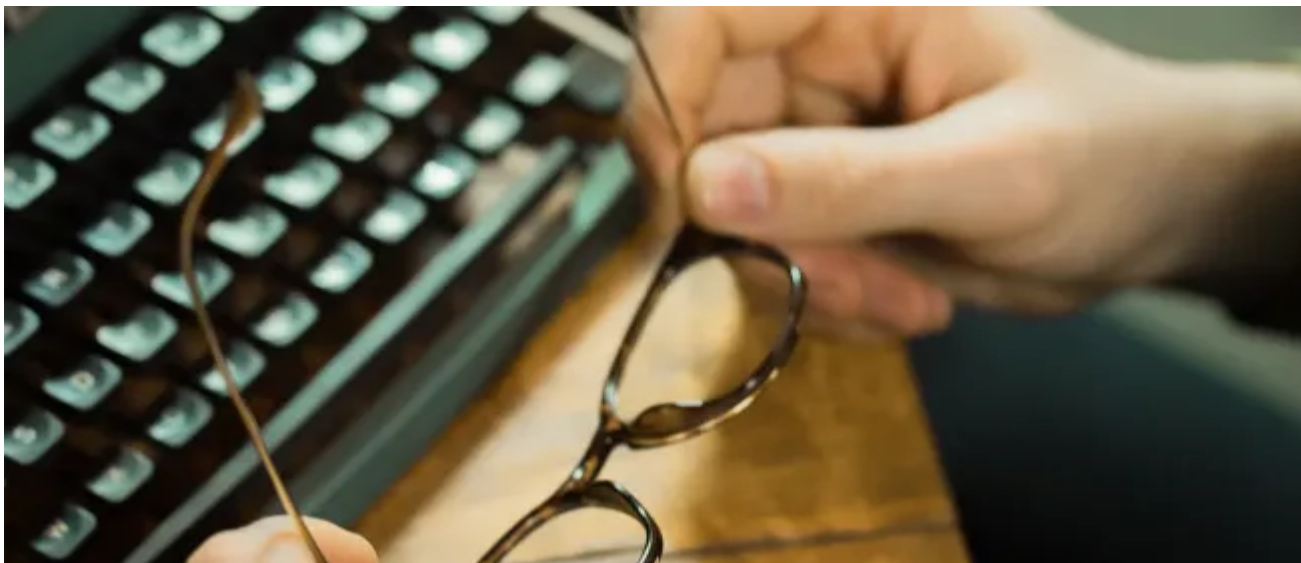


Video-negocio olímpico



Tiempo de lectura: 6 min.

[Jesús Elorza G.](#)

Mar, 22/05/2018 - 12:19

Nuevamente el mundo de los deportes es sacudido por las contradictorias declaraciones del inefable presidente del Comité Olímpico Internacional (COI). Todos recuerdan, que en el caso del dopaje como política de estado promovida por el gobierno de Putin en Rusia, este personaje “se hizo el loco” para no suspender la participación de los rusos en los Juegos Olímpicos de Río 2016. Ahora, nos viene con un discurso ambiguo para permitir la participación de los deportes electrónicos (e-Sport o esports) como un deporte olímpico.

El presidente del Comité Olímpico Internacional, el alemán Thomas Bach, destacó en una entrevista para la prensa china que su organismo está considerando que los juegos electrónicos pasen a ser disciplina deportiva en los Juegos Olímpicos.

En sus argumentos señala que los e-Sport son un fenómeno de gran seguimiento y aceptación entre los jóvenes. Su popularidad explotó con el lanzamiento del popular videojuego para PC League of Legends. Durante las Olimpiadas de Río 2016 los e-Sport estuvieron presentes como demostraciones competitivas.

Sin embargo, para cuidarse las espaldas, agregó a su discurso la siguiente frase “No tenemos todavía claro si los e-Sport son realmente un deporte, en lo que respecta a la actividad física y lo que se necesita para ser considerado como tal”. Pero, inmediatamente sus palabras fueron seguidas por la decisión del COI de permitir que el Consejo Olímpico de Asia incluyese a los e-Sport como un deporte oficial. Los deportistas podrán optar por medallas en los Juegos Asiáticos de China en 2022 (Hangzhou), y serán incluidos como demostración en Yakarta 2018, decisión que alimenta la opción de incluirlos en París 2024.

Posteriormente, al final de una Cumbre Olímpica en la ciudad de Lausanne, Suiza, en la cual se había discutido sobre la importancia y el crecimiento de los videojuegos en el mundo, publicaron: “Los e-Sport pueden ser considerados una actividad deportiva, y los jugadores involucrados se preparan y entrenan con una intensidad comparable a la de atletas en deportes tradicionales”.

En la referida cumbre se manejó como argumento central que en Río 2016 se había registrado una disminución importante de la audiencia de edades entre los 18 y los 27 años, lo cual obligaba a “tener en cuenta cualquier deporte que esté a la altura de los criterios competitivos y que tuviera la capacidad de atraer el público que se había estado alejando de los juegos olímpicos”.

Según Superdata, en Estados Unidos, el grueso de la audiencia de e-Games , lo constituyen jóvenes entre 21 y 34 años que ven, al menos 19 retransmisiones al mes, utilizando más de dos horas de su tiempo en cada una de ellas, cifra que, cuando menos, debe resultar atractiva para el COI.

Actualmente existe un público de alrededor de 191 millones de fans y se espera que para 2020, sean 286 millones (un crecimiento de 20.1%). Es importante señalar que estas cifras sólo aplican a los fans o “entusiastas de los e-Games”, pero cuando se contabilizan también las audiencias ocasionales, hablamos de un total de 385 millones de espectadores en 2017 y una proyección de 589 millones para 2020.

El argumento de la “audiencia” fue acompañado por el de los “ingresos económicos”:

..... Un estudio realizado por el proveedor de inteligencia de mercado, Newzoo, revela que para cuando termine el año 2017, los e-Games habrán generado más de \$ 696 millones de dólares en todo el mundo, lo que representará un crecimiento de 41.3% en relación con los \$493 millones de dólares de 2016. Asimismo, se espera que estas competencias produzcan más de \$1.488 millones de dólares entre 2018 y 2020. Sobra decir que las cifras ponen de relieve la transformación de los e-Sports en una industria millonaria.....

Esto último, indicó el camino a seguir por el COI. No podemos quedar fuera de ese millonario negocio. Que Thomas Bach siga, por una parte, con su discurso engañoso de protección a los valores olímpicos, de la Paz y la No-Violencia, mientras que por otro lado, da todos los pasos necesarios para incorporar a los Juegos Olímpicos en el negocio de los videojuegos.

La apetencia por ingresar como socio en el negocio multimillonario de los e-Games, es un poderoso atractivo que terminará seduciendo al COI y a los Comités Olímpicos Nacionales, que ya se frotan las manos, al verse como parte integrante del mundo de los Juegos virtuales. No es casual, que el mayor patrocinante de los Juegos Olímpicos de Invierno de Pekín 2022 sea el gigante del comercio electrónico “Alibaba”, poderosa corporación china que anunció un acuerdo con la Federación Internacional de los e-Sports (IeSF por sus siglas en inglés) para conseguir que los deportes electrónicos sean olímpicos y reconocidos como deporte a nivel global.

“Alibaba” es un socio que le viene como anillo al dedo a los jefes del COI en su papel de “los 40 ladrones”.

Lo que más llama la atención, en el plano estrictamente deportivo, es que consideran a los e-Sports como una actividad deportiva comparable a la que se realiza en otros deportes tradicionales, dejando de lado la diferenciación entre dos actividades importantes, afines y mundialmente extendidas, más no por eso idénticas, como son DEPORTE y JUEGO.

Además, no será fácil para la comunidad deportiva en general aceptar que un joven sentado frente a una computadora sea un atleta olímpico. Y no es difícil entender su postura. Es más, basta escuchar el lema en el que están basados los juegos olímpicos para notar este choque ideológico: "Citius, Altius, Fortius", palabras en latín que significan: "Más rápido, más alto, más fuerte", en evidente alusión al ejercicio físico que no encaja muy bien en el ámbito de los videojuegos.

Admitir que los e-Sport son un deporte olímpico es una aceptación del sedentarismo. Bastaría preguntarse ¿a dónde vamos a llegar cuando una persona sentada en una silla frente a una pantalla pueda ser considerada un atleta olímpico?

Como parte de este debate, hay que considerar que los juegos que congregan más asistentes en los e-Games despliegan diferentes niveles de violencia: Carmageddon, Dead Space, Doom, Gears of War II y Manhunt por solo mencionar algunos de ellos.

En este punto, volvemos al inefable y contradictorio Thomas Bach, quien hizo una clara alusión al tema de la violencia en los videojuegos, resaltando que el organismo está considerando la inclusión de los e-Sport como una disciplina de los juegos olímpicos, siempre y cuando no sean violentos. En sus palabras:

"Queremos promover la no discriminación, la no violencia y la paz entre los pueblos, algo que no se corresponde con videojuegos en los que hay violencia, explosiones y muertes, así que hay que trazar un límite claro".

Pero, a pesar de sus señalamientos, de inmediato agrega, para no quedarse fuera del negocio, que: “La inclusión de los deportes electrónicos como una disciplina olímpica se hará de la forma más conservadora posible”.

Aunque la incorporación se haga de manera progresiva y conservadora el solo hecho de permitirlo representa una contradicción con los valores de la actividad física, los deportes y el olimpismo.

También, es importante señalar que el riesgo mayor e inaceptable, sería el de permitirle a la industria de los videojuegos el ingreso como “Deporte Olímpico” a los juegos con contenidos de violencia y muerte que en la actualidad son los de mayor auge en la población.

Este debate, sobre la incorporación a los Juegos Olímpicos de los e-Sports, es uno de los temas centrales hoy en día en el mundo deportivo y el mismo no puede quedar limitado a la audiencia de los jóvenes o a los ingresos multimillonarios generados por esa industria. De allí, que se requiere la participación de todos aquellos que de una u otra manera estén vinculados con el sector deportivo: Atletas, entrenadores, dirigentes, médicos, periodistas, sociólogos, filósofos, economistas para que la discusión no quede encerrada en la “Cueva de Alibaba y los 40 ladrones”.

[ver PDF](#)

Copied to clipboard