# El COI se une a la banda de Alibaba

Tiempo de lectura: 4 min.
Jesús Elorza G.

La Comisión Ejecutiva del Comité Olímpico Internacional (COI) reunida en Lausana (Suiza), acordó el pasado viernes 14 de junio la creación de los Juegos Olímpicos de los eSports. El alemán Thomas Bach, presidente del organismo, informó de ello al término de la reunión, a lo que la asamblea del COI debe dar el visto bueno, en la sesión que se llevará a cabo en París, en vísperas de los Juegos Olímpicos, del 22 al 24 de julio.

Nuevamente el mundo de los deportes es sacudido por las contradictorias declaraciones del inefable presidente del COI. Todos recuerdan que hace dos años destacó, en una entrevista para la prensa china, que su organismo estaba considerando que los juegos electrónicos pasasen a ser disciplina deportiva en los Juegos Olímpicos.

En sus argumentos señalo 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. 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). 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, manifestó sin vergüenza alguna que, “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”.

Además, 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”.

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 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 videos juegos.

La apetencia por ingresar como socio en el negocio multimillonario de los e-Games, es un poderoso atractivo que termino 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 fuera 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 ingles) 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 jerarcas del COI en su papel de “los 40 ladrones”.

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 en el COI "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.

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. De allí que se requiere la participación de atletas, entrenadores, dirigentes, médicos, periodistas, sociólogos, filósofos, y economistas para que la discusión no quede encerrada en la “Cueva de Alibaba y los 40 ladrones”.

ver PDF
Copied to clipboard