

Alí Babá en la UCAB



Tiempo de lectura: 3 min.

[Jesús Elorza G.](#)

Jue, 14/07/2022 - 16:23

El pasado 8 de julio, fue inaugurada la Academia de “Deportes Electrónicos” (e.Sports) en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) con un partido de exhibición de FIFA 22 -el videojuego de fútbol más popular del mundo- en el cual participaron cuatro integrantes y el director técnico de la selección E-Vinotinto, equipo deportivo oficial creado por la Federación Venezolana de Fútbol (FVF) para competir en esta disciplina.

Llamó la atención que, en las palabras de las autoridades presentes se manejara indistintamente los términos “Videojuegos” o “Deportes Electrónicos” tratando de establecer una relación inexistente entre ellos. Por ejemplo, para el rector de la UCAB, Francisco José Virtuoso, “la academia tiene doble importancia. Primero, porque representa la posibilidad de que jóvenes interesados en los deportes electrónicos tengan el espacio apropiado para formarse, practicar y competir. Segundo, porque es una muestra más de la diversificación e incursión de la universidad en áreas no tradicionales del conocimiento” Pero, para el vicepresidente de la Federación Venezolana de Fútbol, José Antonio Quintero, presente en el acto, la inauguración representa un importante avance en el impulso a la profesionalización de la práctica de los videojuegos en el país.

Carlos Martínez, gerente de Mercadeo Deportivo de Empresas Polar, en sus palabras destacó la importancia de impulsar los e.Sports porque es tendencia, es lo que está sucediendo en el mundo. Y cierra sus palabras, para asombro de todos diciendo que, ¡¡¡con los e.Sports, el deporte se traslada del terreno a una sala de juego!!!

Lo que más llama la atención, en el plano estrictamente deportivo, es la ambigüedad de los discursos al referir los videojuegos como deporte 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, atletas, entrenadores y dirigentes aceptar que. un joven sentado frente a una computadora sea un atleta olímpico. Y no es difícil entender la postura de aquellos que defienden este argumento. 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 o videojuegos son un deporte 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?

Quizás, detrás de esta ingenua percepción de no querer ver la contradicción entre Deporte y Videojuego, existan otros intereses que, basados en investigaciones sobre la penetración de los videojuegos en amplios y masivos sectores poblacionales, ven una oportunidad de establecer negocios supermillonarios en el mundo de los Juegos Virtuales. Un reporte de la firma global de investigación de mercado KBV Research estima que el mercado mundial de los deportes electrónicos se ubicará en 3.547

millones de dólares para el año 2027 que involucra a más de 600 millones de personas.

No es casual, que el mayor patrocinante de los Juegos Olímpicos de Invierno de Pekín 2022 sea el gigante del comercio electrónico “Alibaba Group”, poderosa corporación china que anunció un acuerdo con la Federación Internacional de los e-Sports para conseguir que los deportes electrónicos sean olímpicos y reconocidos como deporte a nivel global.

En fin, es importante dar el debate sobre la parte conceptual para establecer o determinar las diferencias entre Deporte y Videojuego y no vernos atrapados en el cuento de Ali Baba en la UCAB. Igualmente, hay que dejar claramente establecido que participar de un videojuego no significa ser un atleta. Es oportuno, solicitarles a las autoridades universitarias de la UCAB una discusión sobre este tema para erradicar la ambigüedad de los discursos.

[ver PDF](#)

[Copied to clipboard](#)