

# Una película de terror

Mònica Planas  
PERIODISTA



Síguelo en



Comparte en Facebook

Comparte en Twitter

ENVIAR  
POR MAIL

Actualizado a 14-04-2020 07:00

**E**ste domingo en **TV3** el programa **'No pot ser' de Jordi Basté** se adentraba en el mundo de los **E-Sports**. Ya era hora que alguien se tomara la molestia de explicar en prime time a los mortales totalmente inexpertos qué se esconde detrás de la competición de los videojuegos. El programa arrancaba en los cuartos de finales del mundial de **League of Legends** en un Palacio de **Vistalegre** a rebosar de seguidores pendientes de múltiples pantallas. Nos demostraron el nivel de afición, el volumen de negocio y las cifras de seguidores que conlleva esta disciplina. Las entrevistas a gamers, narradores, fundadores de equipos, streamers... se combinaban con datos en pantalla que buscaban el símil con los grandes acontecimientos deportivos tradicionales: La final de un mundial de E-Sports puede congrega a tantos espectadores como una final de **Champions**, la copa del mundo de **Fortnite** se paga mejor que el **Roland Garros** y los equipos también tienen sus Messis y Cristianos. No solo el programa hacía este paralelismo. Viendo el **'No pot ser'** se hacía evidente como la propia estructura de los E-Sports ha intentado reproducir su iconografía, sus códigos narrativos, sus ambientes e incluso los clubes diseñan sus espacios a imagen y semejanza de los vestuarios de la **NBA**. El programa concluía con una entrevista al jugador de baloncesto **Álex Abrines**, muy activo en el **Fortnite**, y establecía más paralelismos entre ambos mundos. De hecho, los E-Sports se han apropiado incluso del nombre para una actividad que, en realidad, es absolutamente sedentaria y nada tiene que ver con el rendimiento físico.

En pleno confinamiento, con todas las competiciones deportivas tradicionales paradas por culpa del coronavirus, este programa sobre los E-Sports adquiriría un significado distinto y algo inquietante. El relato sobre la competición de los videojuegos parecía casi una película futurista, una distopía, en la que los E-Sports eran una especie de sucedáneo. En tiempos de distancia social, estadios vacíos y posibles partidos a puerta cerrada, el programa dejó el sabor amargo de una película de terror en la que, en un mundo de pandemias, los videojuegos han devorado por completo el espectáculo tradicional del deporte.

## Las mujeres en los E-Sports

El **'No pot ser'** acertó en el enfoque final del programa en un tema que se hizo evidente desde el primer minuto: la fuerte masculinización de los E-Sports cuando es un ámbito en el que no hay razones para diferenciar hombres y mujeres a la hora de competir. También puso el foco, aunque más sutilmente, en los aspectos más oscuros: la adicción a los videojuegos y los conflictos familiares derivados de la obsesión y aislamiento de los **'gamers'**.

Comparte en Facebook

Comparte en Twitter

ENVIAR  
POR MAIL