
El deporte electrónico continúa en Cuba a pesar de la COVID-19

Por: Antonio Sevila Hidalgo / Radio Rebelde

14/04/2020



El mundo ha paralizado casi todas sus actividades para luchar contra la COVID-19 y el deporte no es la excepción, o al menos eso parece. Marzo marcó el inicio de las cancelaciones, torneos domésticos, eventos continentales, preolímpicos y campeonatos mundiales han sucumbido ante este nuevo coronavirus, pero hay una actividad que no se detuvo, los deportes electrónicos.

Algunos recuerdan años atrás cuando eran conocidos por no más que jueguitos de computadora o atari, como se le llama en Cuba, y asociados con pérdida de tiempo por los jóvenes, el universo de usuarios que disfrutaba sus ratos moviendo muñequitos en la pantalla. Hoy día se ha convertido en una de las industrias más lucrativas, con un crecimiento de ingresos anual y personas interesadas.

Algunos datos de statista.com ilustran este desarrollo. En 2012 se dedicaron cerca de 1.3 billones de horas viendo videos juegos y en el 2018 paso a 6.6, con un aumento de un billón anual. En cuanto a ganancias en 2012 fueron 130 millones de dólares los reportados y para 2020 se calculan 1100 millones.

En Cuba esta actividad, denominada deporte electrónico por los sistemas competitivos que utilizan y las ganancias para los practicantes, ha ganado fuerza con el paso del tiempo. La Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba, ADEC por sus siglas, se dedica a realizar torneos, organizar las comunidades de juegos y es el ente rector de la disciplina en el país, que en tiempos de coronavirus continúa su actuar.

Alejandro Ferrera, vicepresidente de la ADEC, concedió una entrevista a Radio Rebelde, vía internet, donde entre otras cuestiones explica lo que hacen por estos días para mantener la actividad competitiva.

Siempre hay quienes escuchan el tema por primera vez y se interesan en los eventos con el fin de participar. Aquellos que deseen saber sobre los torneos que se realizan, como el de Clash Royale, juego que ya cuenta con una liga cubana, pueden informarse en las redes sociales el perfil ADEC Cuba. Las convocatorias y torneos que

se organizan están a disposición de todos, así como un espacio para quienes deseen comunicarse con la agrupación.

Estas son las coordenadas de ADEC en las diferentes plataformas:

Facebook: ADEC, www.facebook.com/eSportsADEC/

Twitter: [adec_eSports](https://www.twitter.com/adec_eSports), www.twitter.com/adec_eSports

Youtube: ADEC CUBA eSports, www.youtube.com/channel/UCU8oHeFddcYkk9RaG5s7e_A

Vía correo: adec.cuba@gmail.com

Para aquellos que no tienen ningún juego en casa y solo disponen de su teléfono celular, Ferrera sugiere:

Los que ahora mismo están siendo la bandera de lo que es el video juego competitivo o los deportes electrónicos en Cuba, que son el Clash Royale y el Hearthstone. Ambos consumen muy pocos datos (móviles). Es simplemente entrar a la base de aplicaciones y descargarlas.

Uno que consume un poco más, que siempre ha gozado de popularidad y ahora con la llegada de una versión móvil también se sigue es el Call Of Duty Mobile. Hay muchos jugadores que están recurriendo a él porque lo vivieron o lo jugaron mucho tiempo en su computadora, en una consola y ahora tienen la oportunidad de jugarlo en el móvil y hay una comunidad bastante grande que lo está usando.

En estos tiempos de lucha contra la Covid-19 en algunos países los jóvenes fueron un gran problema para frenar la propagación de la enfermedad, porque no eran conscientes del riesgo que se corría. Las personas más propensas a sufrir las consecuencias de la pandemia son los mayores de 60 años, pero los jóvenes pueden portarlo y sin saberlo contagiar a todos. Por esta situación Ferrera explica:

La ADEC está educando a los miembros de la comunidad (en su mayoría adolescentes) de las medidas necesarias que tienen que cumplir para no contribuir a que se propague este virus. La ADEC propone una alternativa para que se queden en casa, cuiden de todos y de paso se entretengan.

Este 2020 será recordado como un año gris en la historia de la humanidad, no solo por la COVID-19, sino también por los incendios en varios lugares del mundo, volcanes y otros acontecimientos que azotaron al mundo. Para Ferrera y la ADEC también pasará como un año triste, pero con una buena noticia.

El 4 de febrero la Unión de Informáticos de Cuba reconoció de manera oficial a la ADEC como organización y así se puso fin a un período de doce años sin amparo legal. Sobre este acontecimiento que marcará un antes y después, el vicepresidente de la agrupación comentó:

“Seguir haciendo énfasis en el momento en que estamos, el momento de cuidarnos. Si tienen afinidad por ello a lo mejor los videojuegos y la competición de videojuegos puede ser una alternativa de entretenimiento que los ayuda a mejorar y los ayuda a interactuar”.

“Cuidarse, quedarse en casa y esperen pronto noticias muy grandes sobre la ADEC, que no puedo adelantar todavía que muy pronto serán anunciadas”.