

NOTA DE PRENSA:

Ante algunos tratamientos en los medios de comunicación de las declaraciones de Reyes Maroto, Ministra de Industria, Comercio y Turismo, acerca de los e-Sports, queremos salir al paso y aclarar lo siguiente:

1. La Sra. Ministra se manifestó, literalmente, (en su visita a la isla de Tenerife, del 5-9-2018, cuando fue preguntada sobre la conveniencia de la presencia de los e-Sports en el ámbito escolar), en los siguientes términos: **“Incentivar el consumo de videojuegos desde el punto de vista del ocio, y que nuestros hijos estén una hora en el colegio jugando a los videojuegos, eso lo tenemos que repensar”**. Por lo que no hay otra interpretación posible.

Ver archivo original de RTVE Canarias:

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/telecanarias/telecanarias-05-09/4724539/>

2. Las declaraciones del responsable de “e-Sports Talent Canarias”, Miguel Ángel Betancor, en el periódico “El Día” (6-9-2018), tergiversan la literalidad de las palabras de la ministra. Emplea, de manera interesada, el término “videojuegos” en lugar de “e-Sports”, con la posible intención de confundir. Le atribuye a los e-Sports unos beneficios que exclusivamente son de determinados videojuegos, y que sólo son adjudicables cuando éstos son educativos. **Los e-Sports son videojuegos para el entretenimiento, no fueron diseñados con intencionalidad educativa.**

Ver enlace original de “El Día”:

<https://eldia.es/canarias/2018-09-05/27-Betancor-eSports-son-imparables-Gobierno-Espana-apoyan.amp.htm>

3. Detrás de la incorporación de los e-Sports a los centros educativos de Secundaria existe toda una estrategia del Gobierno de Canarias que implica a la industria, a empresas y entidades públicas y privadas que, en este último caso, están apoyando sus acciones con un trato preferente y directo que convendría vigilar. Las estrategias de expansión económica son excelentes para el sector de los videojuegos en Canarias, pero **no podemos permitir que incluyan a la escuela en su estrategia de mercado, ni se quiera confundir a la sociedad con un proyecto de innovación** mediante una actividad extraescolar planteada a través de una Liga Escolar de e-Sports.
4. La media verdad es la peor de las mentiras, y se está abusando de ella por parte de algunos medios de comunicación y los promotores de la Liga Escolar e-Sports. La Plataforma PASEA está a favor de la innovación, y no está en contra de este tipo de videojuegos, pero éstos tienen su ámbito y no es el educativo. **Los videojuegos que tienen sentido en la escuela, deberían poseer, de partida, una clara intencionalidad didáctica.**
5. El Gobierno de Canarias no se puede amparar en el apoyo del representante del Comité Olímpico Español (COE) como vehículo de promoción de los valores olímpicos a través de la mayoría de los e-Sports seleccionados para la Liga Escolar, que se pretende iniciar el próximo mes de octubre. **El Comité Olímpico Internacional (COI) ya ha vetado al “League o Legends” y al “Clash Royale” de cualquier estrategia olímpica por promover la violencia y la discriminación.**

Ver archivo original en el medio digital Business Insider:

<https://www.businessinsider.es/coi-descarta-definitivamente-clash-royale-lol-juegos-olimpicos-promover-violencia-discriminacion-298525>