

## El deporte 4.0 ¿victorias de laboratorio?



Tiempo de lectura: 3 min.

Vie, 07/08/2020 - 05:57

Escribí el borrador de este artículo el pasado domingo, día de descanso, según fue establecido por Dios, agotado después de haber trabajado toda la semana en la creación el mundo. Tenía pensado escribir sobre la Sociedad del Riesgo, concepto que le debemos a Ulrich Beck, sociólogo alemán, que busca caracterizar el planeta incierto y complejo en el que vivimos actualmente.

Hoy es domingo, me dije, y decidí, entonces abordar un tema más leve, si cabe el término, que el de la pandemia o el de nuestra insensatez política. Me refiero al

Deporte 4.0, ubicado en el contexto de la Cuarta Revolución Industrial, cuya marca distintiva es el uso creciente de las nuevas tecnologías, calificadas de “disruptivas” por su gran capacidad de transformación.

### **Zapatos de fútbol inteligentes**

A título de ejemplo cabe citar, en este sentido, cosas que ya comienzan a observarse en el fútbol y que, en otro formato y condiciones, también se asoman en las demás disciplinas. Me refiero a la reducción de los tiempos en la recuperación de lesiones, la digitalización de fases completas del juego hasta convertir la cancha en un enorme centro de experimentación o al uso zapatos inteligentes que “adivinan” si el jugador va a driblar o a rematar con piquete al arco.

En una dimensión distinta de las cosas cabe referir, mero ejemplo también, el uso de la biotecnología para crear miembros para personas amputadas, aumentar la resistencia del atleta o llevar a cabo operaciones que recuperen la vista, posibilidades todas que, junto a otras muchas, plantean interrogantes serias (aún sin respuestas satisfactorias, sobre todo, aunque no solo, desde el punto de vista ético), con respecto a su aplicación a los deportistas, no para corregir defectos sino con el propósito de potenciar su desempeño.

En otro orden de ideas, los especialistas anuncian, en paralelo con la expansión y el mayor desarrollo de los denominados E-sports, la invención de nuevos deportes, capaces de combinar el ejercicio y el “gaming”, con lo que, de paso, enfrentan el creciente problema del sedentarismo entre los adolescentes, convertido casi en un problema de salud pública.

### **Los Juegos Olímpicos**

Este nuevo menú conocimientos actualmente disponible transforma el deporte de alta competencia hasta límites que resultan casi inimaginables. Su impacto se visualiza, más allá de las canchas de juego, en nuevas formas de productos, servicios e, incluso, en cambios en el diseño de las organizaciones, en las estrategias de mercadeo y en otro tipo de cambios, todo lo cual es particularmente visible en los Juegos Olímpicos (JJOO).

Con respecto a lo anterior expongo algunas consideraciones extraídas, de manera muy resumida, del trabajo que publicamos Iván de la Vega, Luis Germán Rodríguez y yo (“Tecnociencia, Deporte y Sociedad. La variable tecnocientífica como eje del

cambio en los Juegos Olímpicos”), publicado hace algunos años y disponible en internet. En el mismo, que, dicho sea de paso, es una suerte de continuación de otro que editamos antes (“Tecnociencia, Deporte y Sociedad: ¿victorias de laboratorio?”), también en la red, se explora el rol del esfuerzo tecno científico a partir de los últimos siete eventos olímpicos.

Las tecnologías emergentes están marcando diferencias entre quienes las tienen y aplican y aquellos que no pueden acceder al conocimiento de última generación. Esto da pie a afirmar que la competencia es incluso mayor fuera que dentro de los recintos deportivos. Así las cosas, el principio sagrado que debe gobernar la competencia, el de la ‘igualdad de condiciones’, planteado por el Barón Pierre de Coubertin, fundador de los juegos olímpicos modernos, se encuentra en vías de desaparición.

En síntesis, el deporte del siglo XXI debe ser entendido, en buena medida, identificando y sopesando la repercusión que tiene el desarrollo tecnocientífico en sus diversas disciplinas a partir de innovaciones que surge en el seno un nuevo paradigma proveniente de la convergencia tecnológica entre nanotecnología, biotecnología, tecnologías de información y comunicaciones y las ciencias cognitivas, así como de sus derivaciones en tecnologías facilitadoras como la Big Data, Internet de las cosas, cloud computing, transformación digital, inteligencia artificial, impresoras 3D, robótica, etcétera, que tocan la esencia misma del deporte, al punto de que se ha abierto la puerta para hablar de atletas transhumanos.

### **¿Victorias de laboratorios?**

En el lapso considerado en nuestro primer trabajo, que cubre los juegos olímpicos desde 1992 hasta 2016, los resultados se correlacionan en buena medida con los esfuerzos realizados en el campo de la generación de conocimientos, calibrados por los indicadores usuales (gasto en actividades científicas, número de investigadores y número, número de publicaciones científicas, número de patentes ...). En otras palabras, obtienen más medallas los países que mejores índices exhiben en cuanto a su nivel de desarrollo en materia de investigación, una correspondencia que, desde luego, merece explorarse con más profundidad a fin de determinar si las victorias deportivas se dilucidan cada vez más en los laboratorios.

**El Nacional, 6 de agosto de 2020**

[ver PDF](#)

[Copied to clipboard](#)

