

evidencias de una máquina.

No debemos simplificar el síndrome del desprecio racista. Pero no lo hemos identificado cuando pretendemos describir un sentimiento. Ese prejuicio no funciona aislado, sin escenario, sin contexto, sin imagen social. Y esto es lo que merece un análisis adicional. En términos europeos, Floyd no representaba un peligro, no llevaba armas, no había cometido un crimen. Cualquier europeo se imagina una esquina de su ciudad y no puede interiorizar esta escena. En el imaginario de la policía estadounidense las cosas ocurren de otra manera. Ese será el contenido de conciencia del que quizá podrán usar pronto las máquinas. Pero mientras imaginamos esos robots del futuro, dejamos de percibir cómo los humanos se convierten en autómatas acrílicos sin juicio. Esos policías presuponían que cualquier esquina alberga peligros, cualquier bolsillo un revólver, y cualquier ciudadano negro un criminal. Esa es la imagen racista.

Y lo imagina porque por doquier se alienta el uso de las armas, se proyecta el fantasma de que el negro es el enemigo, y se produce en él la desesperación que le inclina a serlo. El trato policial a los negros retroalimenta el propio imaginario de la policía que ve en cada negro a un enemigo. El sentimiento de culpa prepara los nuevos crímenes policiales, porque temen por doquier que la respuesta de un negro ya dé por descontado que va a ser asesinado. Que uno de cada mil negros muera a manos de la policía es una realidad macabra. Pero que otros sean testigos del crimen sin mover un dedo, sugiere otra reflexión. No se mostrarían tan indiferentes si no se imaginaran que van a ser cubiertos por la superioridad.

En este caso, superioridad significa que el Presidente Trump animase a los ciudadanos indignados a que saltaran la verja de la Casa Blanca para ser tratados de igual forma que Floyd. Y es que el poder que se está configurando en América integra suficientes dosis de brutalidad como para justificar actuaciones como las que hemos descrito. A ese poder no le importa generar las respuestas brutales ciudadanas de estos días, porque sabe que en esa escalada de brutalidad finalmente su ideas y decisiones son las coherentes, afines y victoriosas. Nadie espera ya que el Estado esté dirigido por manos capaces de restablecer una normatividad pública básica. Trump volverá a ganar porque ese tipo de personajes triunfan cuando los pueblos andan quebrados en una hostilidad interna que la agenda de los ganadores intensificará.

Cuando en un sitio ocurren acontecimientos que ya no se pueden representar en otro lugar, es que la heterogeneidad civilizatoria y cultural ha crecido de un modo insuperable. Estados Unidos es un país grande y complejo, pero no se ve que la parte sana de este país disponga de energía para desactivar esta bomba, que crece alentada por el mismo inquilino de la Casa Blanca. El Atlántico se hace cada vez más ancho a la altura del paralelo 42. Europa y España también deben autocomprenderse a la luz de esa distancia, y no permitir que aquella agenda entre en nuestro espacio. ¿O acaso alguien en su sano juicio quiere entre nosotros una comunidad rota hasta las raíces?

JOSÉ LUIS VILLACAÑAS. DIRECTOR DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA Y SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

Lo que sucede en América no es consecuencia solo de una política social nefasta. No viene inducido solo por la pobreza o la diferencia social. Los disturbios y pillajes vienen inducidos por otras realidades emocionales

LA PROVINCIA / Diario de Las Palmas abre todos los lunes un espacio de debate, en colaboración con eSport Talent Canarias, sobre la práctica de los deportes electrónicos (eSports) escritos por gamers, psicólogos, profesores, abogados, economistas, médicos y especialistas deporti-



jurídicas, culturales y sociales.

Esport e inclusión: cogidos de la mano

No podemos negar que, en este momento de crisis mundial en el que nos encontramos, las nuevas tecnologías se han convertido en una ventana por la cual evadimos de la situación en la que nos encontramos y en una forma de hacer el confinamiento lo más ameno posible.

Durante este confinamiento, el uso de dichas tecnologías se ha elevado de una manera notable, y nos deja ver que son indispensables para muchas personas a la hora de ponerse en contacto con otras, o simplemente, para pasar un rato agradable, ya sea de forma solitaria o en compañía.

La mayoría de chicos y chicas que se encuentran en centros de protección y de reforma han vivido un doble confinamiento ya que se les ha privado de recursos que les permitieran salir a la calle y relacionarse, encontrando en los videojuegos, de manera reforzada, con respecto a otros menores el poder estar conectados y jugando. El tiempo se les ha pasado más rápido, consiguiendo resistir una presión doblemente dolorosa, pues con los videojuegos han podido conectarse con el mundo y ser "uno más", sin estigmas y sin etiquetas. Muchos piensan que esto de la tecnología es el mal de los jóvenes, pero para muchos ha significado una ventana a la esperanza de continuar su camino de la vida como uno más.

Se alzan voces contra esta forma de jugar y relacionarse.

Para empezar, un niño, un joven, necesita jugar... y conviene desdramatizar, y llamar a cada cosa por su nombre. Un *gamer* es una persona que juega a videojuegos, sin importar el nivel, el videojuego actúa como nexo de unión entre la comunidad que se genera y desarrollan su propia cultura. Pueden perder la noción del tiempo jugando igual que otros lo hacen leyendo un libro o viendo un capítulo de una serie detrás de otro. A menudo, se habla de adicción a los videojuegos con demasiada ligereza. Sí, es un fenómeno social preocupante que puede interferir en el funcionamiento social de algunas personas, pero jugar con moderación es perfectamente saludable e iguala a aquellos niños y jóvenes, que por circunstancias de la vida, a una edad muy temprana, se les ha impuesto la desigualdad, soledad y tristeza, así como que se les señale con el dedo. Sé de lo que hablo.

Jugando somos todos *gamer*, competimos por ganar, y tenemos las mismas oportunidades



Iván Sánchez García

que cualquiera, sea cual sea su condición y cualquiera que hayan sido las circunstancias de su vida, quienes sean sus padres, o incluso, carecer de ellos. De hecho, en 2014 un estudio de la Universidad de Oxford demostró que en pequeñas dosis los videojuegos ayudaban a mejorar las habilidades sociales de niños y adolescentes. Sin embargo, los jugadores todavía arrastran cierto estigma.

Se sigue pensando en el *gamer* como una persona solitaria, sin amigos, que vive con las persianas bajadas y sin salir de casa, que se pasa el día delante del ordenador con una caja de pizza y una Coca-Cola. Jugando horas y horas. Y no es así. Hemos evolucionado y hay que dejar atrás esos estereotipos, créame, muchos de nosotros dedicamos la mayoría de nuestro tiempo a hacer mil cosas del día a día pero siempre buscamos un rato para jugar.

El perfil del aficionado ha cambiado. Ya no hablamos sólo de adolescentes (chicos y chicas), ni siquiera de veinteañeros, 30, 40 y hasta 50 años para quienes estos juegos son casi un estilo de vida. "Soy aficionado a *gamer* porque me gusta sentirme parte de un colectivo, pero a veces también juego para aislarme de todo o simplemente para divertirme"... y mi vida, aún siendo muy joven no ha sido fácil... pero jugando he repuesto fuerzas para seguir "el Camino" y me he sentido como uno más.

Por lo que he dicho hasta aquí, dentro de los miles de usos que podemos darle a los videojuegos, pienso que uno de los mejores usos que podemos darle es el de la inclusión. Teniendo en cuenta que la generación de jóvenes que tenemos hoy en día prácticamente ha nacido "con una máquina en las manos" hemos de aprovechar estos recursos el máximo posible para, además de que se diviertan jugando con ellos, se pueda conseguir un cambio en su

vos, en comunicación audiovisual y nuevas tecnologías, que ofrecerán un análisis exhaustivo y novedoso para conocer una actividad que no solo es deportiva sino que tiene importantes repercusiones educativas, económicas, jurídicas, culturales y sociales.

forma de pensar y de vivir. A través del uso de estas tecnologías podemos inculcarles valores diversos como el compañerismo, el manejo de la frustración, el compromiso, la tolerancia, el respeto, etc. Y lo más importante, la igualdad, sentirse como un igual a los demás y tratar a los demás como un igual y con respeto.

Tampoco debemos olvidarnos de que muchos de los juegos que hoy en día existen son esports y que para muchos chicos son una manera de poder competir de forma similar a un deporte. Cualquier persona que quiera y esté interesada, puede participar en ellos, en igualdad de condiciones con el resto de jugadores.

Dotando de los materiales ne-

Se sigue pensando en el gamer como una persona solitaria, sin amigos, que vive con las persianas bajadas y sin salir de casa, que se pasa el día delante del ordenador con una caja de pizza y una Coca-Cola. Jugando horas y horas. Y no es así. Hemos evolucionado y hay que dejar atrás esos estereotipos

cesarios a los centros donde estos chicos se encuentran, posibilitando que todas las familias, cualquiera que sea su condición puedan tener acceso a jugar, como tienen acceso a ver un partido de fútbol en fin de semana juntos, y creando una estructura competitiva se puede llegar a crear en ellos una disciplina que les motive a llevar a cabo nuevos proyectos en sus vidas, ya sea continuar o retomar sus estudios y atreverse a soñar y llevar a cabo los sueños a los que el jugar a videojuegos los acercará

Termino con una reflexión: "He luchado mucho tiempo por sobrevivir, pero no importa qué, siempre tienes que encontrar algo por lo que luchar" (Joel). En su camino de supervivencia, el protagonista masculino de *The Last of Us* da este consejo para poder seguir en la vida.

IVÁN SÁNCHEZ GARCÍA.

VOLUNTARIO UP2U PROJECT Y JOVEN DEL PROGRAMA DE EMANCIPACIÓN DE LA FUNDACIÓN IDEO.