

Parecía que estábamos solos. Hablar de determinados e-sports como League of Legends (conocido también como LOL) era en ocasiones como hablar de una afición un tanto extraña, casi vergonzante. Tampoco ayudaba el hecho de que los eventos y torneos de juego estuvieran fuera de la cobertura mediática, pese a la cantidad de personas que compartían este modo de entretenimiento que, en algunos casos, era también un modo de vida en el que se llegaban a trabar muchas relaciones de amistad. Pero todo esto fue hasta que Imagine Dragons, el grupo pop rock de moda allá por 2014, sacó de sus escondrijos a todas las personas amantes de League of Legends en la presentación de los Worlds, el mundial de dicho juego. Felicidades, invocadores e invocadoras, por fin tenemos un himno, y ese himno se llama "Warriors" (guerreros). Este himno no es bélico, no habla de cortar cabezas, ni de humillar al rival, lo cual es extraño tratándose de un himno para jugadoras y jugadores de videojuegos (nótese aquí la ironía). La letra de Warriors habla de orgullo, trabajo, superación y lucha, en el sentido más estrictamente deportivo, que es el de hacer un esfuerzo personal para ser el mejor. Seis años después, League of Legends ha evolucionado enormemente como juego y como entidad, prácticamente a la par que su comunidad, ahora gigantesca en comparación con la que había en sus inicios. El propio juego, este 2020, estrenaba nueva temporada con un espectacular videoclip versionando aquel tema de Imagine Dragons, un mensaje que parecía querer decir "fíjate cómo hemos crecido".

Esta evolución de los videojuegos se aprecia en muchas esferas de la sociedad, inclusive en los numerosos artículos científicos que señalan el potencial educativo de los e-sports desmintiendo los riesgos que estos supuestamente entrañaban. Nada más lejos de la realidad, pues entre sus beneficios se encuentra el fomento de las competencias sociales y cívicas o el desarrollo de funciones ejecutivas tales como la memoria de trabajo, la toma de decisiones, la planificación, el control de los impulsos y la capacidad de realizar varias tareas a la vez.

Y precisamente porque confia-

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-



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.

League of Legends: es un proyecto socioeducativo. Por supuesto, como todo equipo que se precie, uno de los objetivos principales de nuestros cinco representantes es competir y tratar de hacerlo lo mejor posible para ganar. Hablamos de un e-sport y el escenario competitivo es fundamental para el desarrollo y la motivación del equipo, por lo que el entrenamiento, la compenetración y el afán de mejorar deben estar siempre presentes. No por casualidad hemos contado para ello con cuatro chicos y una chica cuyo nivel en el juego es bien alto. Ahora bien, de nada nos hubiera servido que la formación tuviese talento sin talante, algo incompatible en nuestro proyecto. Porque el otro gran objetivo del equipo es servir de referente para los chicos y las chicas que están en sus casas jugando a LOL o a otro e-sport y quieren dedicarse a ello como una posible vía profesional. Por este motivo nuestro plantel cuenta con personas que tienen o están cursando un Grado, e incluso

Hestia Ignis Team: equipo de eSport y proyecto socioeducativo



Iván Martín Rodríguez

mos en el valor socioeducativo de los e-sports, desde la Asociación Hestia, de la cual formo parte, podemos anunciar el nacimiento de

nuestro propio equipo: Hestia Ignis Team. ¿Se imaginan que hace seis años una asociación que trabaja en el ámbito de la investiga-

ción y la intervención familiar, psicoeducativa y social formara un equipo de League of Legends? Probablemente no, sobre todo porque no se hubiese entendido qué tiene que ver una asociación sin ánimo de lucro con un videojuego.

No obstante, la clave de esta relación está en que Hestia Ignis Team no es solo un equipo de

LA TIRA FERNANDO MONTECRUZ



Caigo en una tertulia radiofónica de economistas y vuelvo a sentirme niño en misa. Los sacerdotes posconciliares eran muy serios y estos economistas liberales se ríen mucho, pero unos y otros coinciden en hacerme saber, entonces y ahora, que no estoy a salvo y que es mi culpa. Como me enseñaron a cumplir, de niño tuve pecados veniales y de mayor tengo una situación económica moderada, pero sigo siendo regañado y estando en peligro, haga lo que haga.

Los curas de entonces se decían muy preocupados por los

Regañado y en peligro



ARTÍCULOS DE BROMA

Javier Cuervo

placeres de la carne y los economistas de ahora por las subidas, sean de los impuestos a los ricos, sean de las pensiones a los jubilados o de los salarios a los trabajadores. Lo primero está fuera de tiempo y lo segundo y

tercero fuera de la realidad.

No es un secreto que la realidad se ha vuelto muy rara y la mayoría no la entendemos. De un tiempo a esta parte, la realidad trabaja en la línea de que un empleo no dé para llegar a fin de

mes y dos juntos alcancen para una vivienda que se lleva la mayor parte del salario de los años en que las parejas son fértiles y pueden traer hijos a esta incertidumbre que cada 8 años azota una crisis sistémica por terrorismo,

Los curas se preocupaban por los placeres de la carne y los economistas por las subidas de impuestos a los ricos y de las pensiones y los salarios a los que no lo son

fraude bancario, pandemia y lo que siga, probablemente crisis climática.

Hay una realidad y la mayor parte de la gente está fuera de ella, incluso sin cometer pecados mortales, robar, estafar, sencillamente viendo otro día después de décadas de trabajo o yendo al curro a ganar un dinero que llegue hasta el mes siguiente.