

Opinión

OBSERVATORIO

Digitalización y plataformas deportivas



Miguelo Betancor

La transformación digital está produciendo un cambio de paradigmas en la sociedad y cómo no, en la educación física y el deporte, con nuevas pautas de consumo deportivo (e-tennis, simuladores, eSports, plataformas digitales competitivas como el ajedrez o modalidades deportivas digitales, laser run, carreras de drones, etc.). Organizaciones deportivas como la FIFA, la NBA, clubes deportivos como la UD Las Palmas, Tenerife, Baskonia, Valencia, Schalke 04, Manchester, Ademar León, etc, e instituciones como el COI que en su sesión del pasado mes de Octubre, expresó: "los eSports se pueden considerar como una actividad deportiva, y los jugadores involucrados en ellos se preparan y entrenan con una intensidad comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales". Los próximos Juegos de Invierno en Corea del Sur llevará a cabo competiciones de eSports, impulsando los valores del olimpismo. Y en el ámbito arbitral se ha introducido en el fútbol el VAR (*virtual assistant referee* o videoarbitraje), donde un colegiado, sentado ante diferentes pantallas, toma una decisión; continúa siendo árbitro aunque en la toma de decisiones se sirve del entorno digital como herramienta auxiliar de su cometido en lugar del clásico silbato.

Es evidente que son organizaciones deportivas terrestres y no alienígenas, que fundamentan la práctica deportiva digital como una nueva forma de *engagement* en el ocio digital de los jóvenes. Esta sociedad hipermoderna descrita por Lipovetsky no se puede demonizar sino adaptarse a ella y conectarse con sus gustos, en un tecnohumanismo que sirve de puente entre el deporte digital y el tradicional. La tecnología no lo es todo pero sí constituye una formidable herramienta que facilitará la calidad de vida y la expansión de nuevas plataformas a partir de la inteligencia artificial, los big data o blockchain, sin olvidarnos de las plataformas ya existentes, en música, cine y deporte, tanto práctico como formativo. La innovación es permanente pero en un espacio poco regulado, como en el caso de Uber, donde la tecnología ha llegado antes que la regulación. El hecho antes que el derecho, como sucede con el deporte electrónico.

La educación a partir de la gamificación abre la puerta a la innovación, que aporta nuevos procesos de aprendizaje donde el alumno se convierte en el centro del proceso mediante videojuegos en el desarrollo de habilidades tales como la resolución de problemas, estrategias, análisis, trabajo en equipo, etc., adaptadas a las nuevas *learning skills* de esta so-

ciudad digital.

Una transformación digital que no es exclusiva sino inclusiva, parte de todos en todos los ámbitos culturales (medicina, derecho, economía, arte, etc).

Lo digital es disruptivo, muy emocional, veloz, fugaz como la luz pero construye un espacio donde convive lo real con lo digital. Una sociedad de nativos digitales que han nacido a la par de la tecnología cuyo problema no radica en poseerla o adquirirla sino en cómo usarla; de ahí, la importancia de la educación en este ámbito de la innovación. El nativo digital debe ser educado a partir de su esencia y valores para vivir en un mundo sociosaludable, con unas competencias digitales que favorezcan su desarrollo personal y social. No todo es enseñar nuevas tecnologías en los colegios pues para los jóvenes de la sociedad del 4.0 no son nuevas, sino que forman parte de su vida cotidiana. Jóvenes y no tan jóvenes no

conciben la vida sin las herramientas digitales. En estos días se ha presentado el *Libro Blanco de la Información* de 2017 de la Asociación de Medios de Información (AMI), donde el crecimiento en el ámbito digital es clave. Javier Moll, presidente de la AMI y de Prensa Ibérica Media, decía: "... el periodismo del futuro debe ser innovador, tecnológico y participativo. Las nuevas tecnologías

han llegado para quedarse y hay que estar abiertos a establecer alianzas para ser referentes". Y yo entiendo que el deporte y la educación física no pueden quedarse atrás divagando entre cuestiones bizantinas que no se adecuan a esta nueva realidad, parte de nuestra cultura pese a que

muchos aún no entienden la diferenciación entre videojuego y eSports. Los abogados con el *legal tech*, el mundo financiero con la nueva moneda virtual, bitcoin, y la salud con la robótica y la nanotecnología parecen recoger el sentido de las palabras de nues-

tro compañero de la ULPGC, Manuel Maynar, al respecto: "... las tecnologías son como los aviones, cambian las velocidades, y toda tecnología se va incorporando a las formas humanoides", por lo que recomienda a los estudiantes de medicina que antes de una cirugía tenemos que hacer muchas horas de simuladores. Es evidente que con el uso de la tecnología no han dejado de ser médicos sino que mejoran sus habilidades, hasta el punto que para los expertos en laparoscopia los videojuegos en su formación son imprescindibles, como también lo son en la educación física y el deporte.

La digitalización, la plataformización, junto a otras formas de innovación tecnológica, se convertirán en una riqueza de progreso social, económico, educativo y deportivo.

Hay que anticiparse como en el deporte para tomar las decisiones adecuadas; yo en mi etapa arbitral decía: "Anticipa la acción y no la decisión". Hay que prepararse para tomar las buenas decisiones educativas, empresariales, sociales; anticipar tu ecosistema para adecuarlo a esta nueva realidad digital que compete a todos, profesores, empresarios, familias, instituciones, etc. Debe haber una buena comunicación para no dejar que la máquina ande a sus anchas, y por tanto, se debe humanizar y en este punto los valores del deporte son claves. Y frente a los críticos del deporte digital,

decirles que la obesidad infantil llegó antes que los eSports, y que por tocar un ratón digital no se adquiere la diabetes; no hay que demonizar lo que se desconoce.

La OMS (Organización Mundial de la Salud) señala el trastorno que pueden producir determinados videojuegos como un problema mental, aunque es un debate que actualmente se encuentra abierto. Incluso se llega a hablar de su adicción. Una cosa son los videojuegos y otra muy distinta los eSports, ya que no todo juego es deporte. Como bien indica Poznyak, responsable de salud mental de la OMS, "La mayoría de las personas que juegan videojuegos no sufren ningún trastorno, del mismo modo que la mayoría de las personas que beben alcohol tampoco". Como dice el dicho popular, "todo en exceso es malo". La adicción abarca muchas facetas de nuestra vida. Hay adictos al juego, los llamados ludópatas, adictos a la propia tecnología, la adicción al móvil, hasta tal punto que muchas empresas prohíben a sus empleados utilizar sus e-mails más allá de su horario laboral para respetar su tiempo libre, lo que en Francia denominan desconexión tecnológica, la adicción al chocolate, y cómo no, al deporte y sus

adicciones, con el mal uso de su práctica mediante el doping, con trastornos dismórfico mentales como la vigorexia.

Hoy en día los practicantes de eSports tienen coaches, nutricionistas, preparadores físicos, fisioterapeutas, etc. No todo se reduce a estar sentado. Los avances tecnológicos aportan nuevas modalidades de deporte electrónico como el JustDance a través del baile como competición. ¡Y vaya si sudan!. Y ya no hablemos de los grandes avances de la realidad virtual. Esto va más rápido que una simple patada al balón. Un gamer deportivo crea, innova, transforma y se socializa online y offline.

Utilizando las 4 Es de Jack Welch, el que fuera presidente de General Electric, *energy/energizing/edge/excuse*, los gamers deportivos son pura energía y energizan a otros, transmiten pasión por lo que hacen, están motivados y proactivos. No tienen miedo al error y por eso son proactivos para adentrarse en lo nuevo, inconformistas con ansias de superación, no sólo siendo competitivos sino competentes. Más prácticos que teóricos aprendiendo no por la simple ingestión de contenidos y sí haciendo, *learning by doing*.

Los padres son clave en este cambio de mentalidades, no sólo los expertos educativos; deben conocer y compartir este ocio digital de sus hijos; los problemas existen y como me decía en estos días un alumno: "Internet nos acerca a los que están lejos pero nos aleja de los que están cerca". Alicia, la madre de Mithy (canario mejor europeo de eSports LoL), decía en este sentido: "... los eSports son un fuego y este calor no lo podemos desaprovechar; debemos estar cerca de nuestros hijos para intentar entenderlos y vivir plenamente juntos". El mal uso que se haga de la tecnología provoca problemas como la adicción al whatsapp, el techno-stress, donde los amigos se enfadan por la falta de respuesta.

Este mundo digital lo comparo con la construcción de una carretera. Normalmente la sociedad reivindica la construcción de una para el bienestar en las comunicaciones, las relaciones personales y profesionales; se hace y se adapta al espacio donde se decide hacerla y después se ponen las señales de tráfico (no más de 100, zona de radar, curva peligrosa, no hablar por el móvil, uso del casco) y en el deporte digital se han apresurado a poner las señales de tráfico sin haber construido previamente la carretera, y lo peor sin pisarla, para saber cómo funciona, poniendo peajes emocionales que son más costosos que los económicos, no respetando a los gamers, ridiculizando y subestimando sus acciones, pensando que se trata de una cuestión de pura tecnología y no una transformación social que ya es presente. Canarias tiene talento y este talento digital triunfará al no estar encorsetado por rígidos modelos racionales.

Como dijo Voltaire: "Si no quieres aceptar los cambios de tu tiempo, te quedarás con la peor parte".

Miguelo Betancor. Doctor en Psicopedagogía

