

Diseñan un videojuego para combatir el relato que busca blanquear el terrorismo

El Centro Memorial y la Fundación Fernando Buesa diseñan una herramienta dirigida a jóvenes de entre 12 y 15 años para deslegitimar el uso de la violencia

:: ANDER CARAZO

VITORIA. A un kilómetro del aula de la UPV donde el exetarra José Ramón López de Abetxuko ofrecía la polémica conferencia organizada por la plataforma Sare, el Centro Memorial y la Fundación Fernando Buesa presentaron ayer un videojuego «frente a quienes quieren blanquear el terrorismo». Una herramienta dirigida a escolares de 12 a 15 años para que deslegitimen la violencia y evitar la radicalización que fomentan aquellos que siguen intentando «blanquear» la historia de ETA.

«El terrorismo fue el juego sangriento de unos adultos que nos intentaron imponer sus ideas por la fuerza. Nuestra iniciativa está en las antípodas, ya que los jóvenes aprenden lo que fue el terrorismo desde una perspectiva radicalmente crítica», subrayó Raúl López Romo, historiador del Centro Memorial. Lejos de fomentar la violencia, esta pionera herramienta didáctica quiere prevenir las ideas contrarias al respeto de los derechos humanos.

Marta Buesa, hija del líder socialista asesinado en 2000 por ETA en el mismo campus donde com-

pareció López de Abetxuko, presentó el videojuego como un ejemplo de cómo se puede afrontar una situación «muy dolorosa» sin tener que recurrir a la violencia para denunciarla o intentar superarla. La trama discurre sobre un escolar que sufre una lesión por un ataque terrorista y graba un documental para contar su historia pero se encuentra con la oposición de los ‘bronkas’, un grupo radical que pretende boicotear su presentación con amenazas e insultos. «Vamos a hacer todo lo que podamos para impedir el estreno de ese engendro sesgado al que llamas película...», le espeta un miembro de los ‘bronkas’.

Si bien se trata de la historia de un personaje ficticio, sus impulsores reconocen que contiene pinceladas de los 240 menores heridos en actos terroristas en España o los más de mil huérfanos por la actividad de los violentos, de los que «el 70%» fueron provocados por ETA, recordó Raúl Romo. Las únicas batallas que se observan en el videojuego son dialécticas en las que se cuestiona al usuario sobre la definición de grupo terrorista y los derechos humanos.

La aplicación ha sido desarrollada por la empresa alavesa Playful Robot y será repartida en formato cedé a cerca de 400 centros escolares de Euskadi, aunque la decisión sobre si finalmente se utiliza en las aulas queda en manos de los responsables educativos. Se ofrecerá a los centros y los profesores tienen libertad para usarla.