

**ACCIÓN SOCIAL. REVISTA DE POLÍTICA SOCIAL Y SERVICIOS
SOCIALES. ISSN 2341-4529**

Número III/4. Abril 2019 [págs. 45-51]

Revista coeditada por el IPS. Instituto de Política social y SocialMurcia.



Acción**Social**

**PERSONAS SIN HOGAR. REALIDAD SOCIAL Y
FICCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS.**

Marta López Pujante

Universidad de Murcia (España)

RESUMEN.

En este artículo se tratará la problemática de las personas sin hogar y el trato que reciben por parte de la sociedad y las instituciones, tanto la parte positiva (por ejemplo, la ayuda que algunas asociaciones ofrecen) como la negativa (como la arquitectura hostil). Usaré datos estadísticos para mostrar el número de personas tanto del sexo masculino como femenino, el país del que son aquellos que provienen de otro lugar, su nivel de cualificación y otros datos como alcoholismo y la drogadicción. En conclusión, la clave del texto es mostrar lo significativo que es tener un hogar y las dificultades que tienen para volver a integrarse socialmente. Por último, abarcaré cómo los videojuegos pueden ser una herramienta adecuada para crear consciencia sobre el problema.

PALABRAS CLAVE: sinhogarismo, sintechismo, personas sin hogar, hogar, arquitectura hostil, INE, crisis, exclusión social, drogas, *housing first*, videojuegos, datos, drogas, colectivo.

ABSTRACT.

This article will treat about the problem of the homeless people and the treatment that is given by society and institutions to them, both in the positive (for example, the aid that some associations give) and negative (like hostile architecture) point of view. I will use statistical data to show how much people there are of female and male sex, from which country are those that come from other place, their personal qualification and other information like alcoholism and drug adiction. In conclusion, the key of the text is to show how significant is to have a home and the difficulties that they have to be integred in the society again. Finally, I'll talk how videogames can be a good tool to create awareness about the problem.

KEYWORDS: homeless, homeless people, home, hostile architecture, INE, crisis, social exclusión, drugs, *housing first*, videogames, data, drugs, colective.

1. INTRODUCCIÓN

Las personas sin hogar, desde tiempos inmemorables, siempre han existido. El fenómeno llamado es sinhogarismo o sintechismo, se encuentra principalmente en las sociedades avanzadas (su número es mayor en las sociedades más capitalistas) y su número va en aumento cada día (Fernández Riquelme, 2018).

Las personas que sufren esta situación son llamadas de formas innumerables (y algunas incorrectas) como mendigos (son quienes piden dinero y, no todos piden), transeúntes (realmente este término es para los peatones, más que para las personas de este fenómeno), sin techo, personas sin hogar, etc. Son las que más sufren una exclusión social total y la mayoría de ellas sufren sinhogarismo restringido. En septiembre de 2018, el periódico "El Mundo" publicó que más de cuatro millones de personas viven en exclusión social severa, un aumento del 40% más al inicio de la crisis, según FOESSA de Cáritas. Esto refleja como la crisis del 2007 ha dejado un vacío en la sociedad, incrementando la pobreza de la población y la desaparición de la clase media.

2. DESARROLLO

2.1. *La realidad social.*

Haciendo un breve a análisis a los pocos datos de los que disponemos del INE (pues sólo se hicieron dos estudios), podemos observar que en el año 2005:

- Había 21.900 personas. El pico se fija en las personas de entre 30 y 44 años con 7.523 varones y 1.857 mujeres.
- En su mayoría son españoles con 11.341 personas, frente a extranjeros con 10.559 personas, la mayoría de procedencia africana con 4.609 africanos, seguido de otros países de la UE con 1.927 europeos.
- Podemos destacar que muchísimas personas sufren enfermedades crónicas o graves, siendo en su mayoría varones (18.111). La edad en la que más se concentran es entre 45 y 64 años.

- De esas 21.900, encontramos 8.940 personas no consumen alcohol. De los que consumen, el número más bajo está en “alto” con 557 y vemos un gran salto en consumo “excesivo” con 1.424 varones frente a 224 mujeres. La droga más consumida es la marihuana o el hachís, seguida de cocaína.
- Respecto a los empleos que tenían, de 2.574 personas, la minoría eran directivos y profesionales con 55 y la mayoría, trabajadores no cualificados con 1951. Entre ellos se encontraban cualificados en sector primario y administrativos.

Y en el año 2012:

- El número incrementó a 22.938 personas. El máximo se sitúa en la edad de entre 45 y 64 años con 18.426 varones y 4.513 mujeres.
- En su mayoría son españoles con 12.425 personas, frente a extranjeros con 10.513 personas, de las cuales la mayoría proceden de África con un número de 5.960 africanos, seguida de otros países de la UE con 2.347 europeos.
- Un total de 7.048 personas sufren enfermedades crónicas o graves y las más comunes son “otras enfermedades”, seguidas de enfermedades del sistema circulatorio con 1.472 personas, respiratorias y del aparato digestivo con 1.430, entre otras como metabólicas, mentales, etc. La edad que más es entre 45 y 64 años y la mayoría son varones con 5.486.
- El consumo de alcohol, 12.818 personas no consumen, y la minoría se encuentra en consumo “alto” con 262 personas y “excesivo” con 688 personas. La droga más consumida marihuana o el hachís y seguida de cocaína.
- Los empleos que tenían, de 829 personas la minoría eran 64 directivos, 156 no cualificados y la mayoría eran “empleados de otro tipo” con 360. Entre ellos se encontraba cualificados en sector primario y administrativos.

Las diferencias más destacables que podemos encontrar son, que en el año 2005 podemos ver una cifra algo mayor, y uno de los factores ha sido la crisis que se inició en el año 2007 que ocasionó un mayor número de hogares rotos, un masivo aumento de paro y cierre de empresas, sin olvidar los desahucios. En el 2018, otras fuentes indican que había unas 31.000 personas (datos: ABC) sin hogar y muere una cada seis días. Además, las personas mayores de 40 años tienen bastantes dificultades para encontrar empleo en comparación con una de 30 debido a que las empresas buscan a personas jóvenes y porque muchísima población mayor no tiene formación superior, lo que hace que se incremente aún más el número.

- El número de españoles y extranjeros no varía mucho. Sobre los extranjeros, podemos observar que en realidad no se produce la “avalancha” que dicen haber los medios de comunicación ya que el número es similar de un año para otro. Podemos añadir que, en el año 2018 debido al cierre de fronteras de otros países europeos, esta cifra habrá aumentado.
- Respecto a las enfermedades, la encuesta del año 2005 no especifica cuál es la más común y no clasifica por enfermedades, pero sí la del 2012. La mayoría son del sistema circulatorio. De hecho, si nos fijamos, muchos sufren gota y la mayoría se concentra entre los 45 y los 64 años porque es cuando tienen más vulnerabilidad a enfermarse y a generarse ciertas enfermedades graves.
- El número de los no consumidores de alcohol ha incrementado notablemente, y el número de los bebedores excesivos ha bajado bastante también.

Probablemente sea, por un lado, porque puede que reciban menos dinero y, por otro, porque puede que muchas personas tomen consciencia de los problemas que causan el alcohol. También hay que tener en cuenta que muchas de las personas sin hogar eran personas adaptadas socialmente y debido a determinadas circunstancias han quedado en dicha situación.

- En el empleo, la mayoría son personas con poca formación, normalmente estudios primarios o estudios secundarios, según el INE. En el año 2012 se recoge la categoría “empleados de otro tipo” que serán trabajos como los autónomos y muchos de ellos se han perdido, ya que ha habido muchos cierres de empresas. Los directivos son un número minoritario y no ha cambiado mucho de una época a la otra porque requiere mayores estudios. También hay que comentar que la encuesta de 2012 no recoge a los empleados no cualificados.
- Respecto al sexo, el hombre siempre va a ser mayor ya que tradicionalmente ha sido el sustento económico de la casa y, respecto a las mujeres, muchas son debido a la violencia de género y el número es menor ya que algunas tienen la posibilidad de estar en centros de mujeres y las que tienen hijos, tienen una pequeña posibilidad de obtener alguna ayuda. Además, se ha de tener en cuenta la percepción social de la mujer y del hombre, pues también es posible que la sociedad al verla como una figura más “delicada” reciba más limosna y ayuda que el hombre. Sin embargo, en los tiempos actuales el dúo hombre-mujer está cambiando, al igual que los perfiles de personas con o sin estudios, algo que más adelante explicaré.

Testimonios de personas sin hogar recogidos por Cáritas, cuentan que han tenido una vida complicada en la que el alcohol ha tenido un papel importante y a algunos de ellos, se suma el alcohol con la dura vida familiar que han tenido de jóvenes, lo que han hecho que abandonen todo y terminen en la calle. Pero en los últimos años se ha modificado un poco este perfil tradicional añadiendo jóvenes universitarios, varones divorciados...

Aquellos que tienen un hogar, tener un hogar no solo es tener un techo. Y es que “una casa no es un hogar” (Siegel y Cohen, 1991), sino que es algo más; es donde se comparten momentos, donde la persona puede cubrir sus necesidades fundamentales, tener cierta seguridad, donde hacer su vida. Así, en este sentido se podría decir que no es lo mismo vivir sin techo que vivir sin hogar, ya que una casa si carece de todas las condiciones es como vivir sin techo, es decir, una vivienda inadecuada. Es lo que se llama sinhogarismo extenso. Se incluye también aquí la tipología europea ETHOS (sin techo, sin vivienda, vivienda insegura e inadecuada).

Sobre el sexo, hay que añadir que en los últimos años el perfil tradicional de este colectivo está cambiando; de la antigua dicotomía de hombre y mujer, a añadirse los transexuales, algunos con hijos.

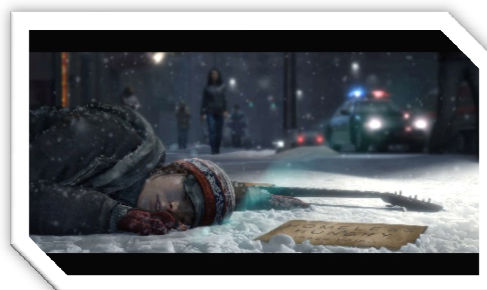
Tampoco podemos olvidar los miles de personas que no pueden afrontar gastos económicos e imprevistos de las que se estiman 4 de cada 10 personas (datos: El boletín) y, por tanto, están en riesgo de exclusión social y, aquellas personas que consiguen empleo normalmente son empleos precarios en los que las condiciones son deplorables y suelen ser en negro. Los ingresos medios son de 302 al mes.

Esta exclusión social que sufren o que están en riesgo de sufrirla es muy importante, ya que no sólo están apartados e ignorados socialmente, sino que también sufren restricciones para obtener tarjeta sanitaria, atención en ciertos servicios como urgencias, además de la desprotección que sufren y la gran estigmatización, en especial en los lugares turísticos o bastante frecuentados en los que la policía interviene rápidamente para llevárselos a otro lugar o, incluso, al calabozo produciendo así una deshumanización, tristeza y temor en estas pobres personas. Tiene gran relación con los delitos de odio y es una forma de sancionar la pobreza y con ello la creación de determinadas estructuras como bancos con ciertos diseños para que no puedan ser utilizados para acostarse, e incluso barreras en el suelo con relieves para que les sea incómodo, junto con la implantación de ciertos dispositivos como la luz azul para no consumir drogas o el *buzzing* para que se muevan a otros lugares. Es lo llamado como arquitectura hostil.

2.2. La realidad virtual.

Por último, los videojuegos, aunque muchas personas los visualizan como un peligro para la sociedad, también tienen un papel importante a la hora de crear consciencia respecto algunos temas. En este caso nos centraremos sobre la vida de este colectivo porque te ponen en la piel de ellos. Algunos ejemplos son *Beyond: Dos Almas* y *Homeless*.

Respecto a *Beyond: Dos Almas* de la empresa Quantic Dream, es una aventura gráfica en la cual la historia la vas creando tú a medida que vas tomando decisiones importantes. La protagonista es una joven (protagonizada por la actriz Ellen Page) que tiene un don que consiste en la vinculación con una entidad o alma llamada Aiden, que la acompaña durante toda su vida y con la cual va creciendo a lo largo del juego y la protegerá. Debido a su don por la unión con dicha entidad, sus padres la tuvieron que dejar en un laboratorio para investigarla. A medida que crece (empieza siendo una niña) va tomando consciencia y en uno de los capítulos del juego, decide que quiere escapar de ese control científico a la que ha estado sometida años. Una vez que escapa, empieza a vivir en la calle durante un tiempo, sin querer saber nada de su familia ni de sus cuidadores. Una de las noches de las que está en la calle, cae sin energías y entonces un hombre sin hogar la encuentra y la acoge en su grupo con otras dos personas sin hogar. Aunque la escapada haya sido por decisión propia de la protagonista, en esta parte vemos como empieza a aliarse con ese grupo que vive debajo de un puente con un refugio montado, quienes tienen un pasado trágico basado en el abandono, las drogas y la depresión (una chica del grupo fue abandonada por su novio cuando la dejó embarazada, otro su mujer murió por cáncer, y el que la recogió fue profesor y se convirtió en consumidor de drogas). Además, hay una escena en la que los vándalos de la calle se meten con ellos agrediéndolos, insultándolos... y tendrás que luchar contra ellos. Este episodio está muy interesante porque se puede ver su día a día,



Beyond: Dos Almas. Fuente: fanpop.com

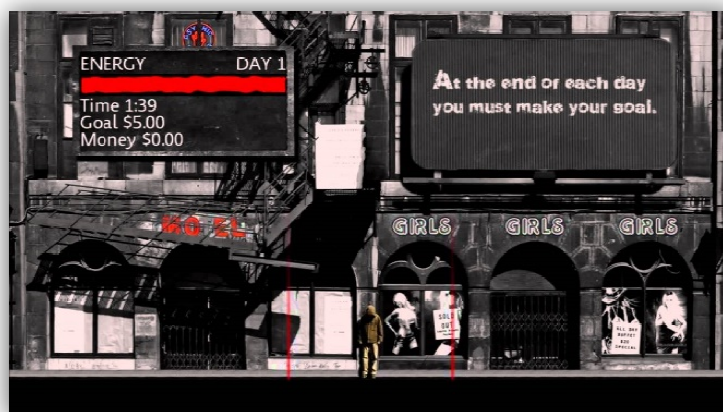
como se alían para poder sobrevivir y combatir el frío y la nieve y, mostrar como de estar en una situación normal con una familia y un trabajo, puedes acabar completamente en la calle.



Beyond: Dos Almas. Fuente:
beyondtwosouls.gamepedia.com

Por otro lado, tenemos el videojuego *Homeless* de la empresa Silver Dollar Games. En él, los colores que priman son blanco y negro, excepto el protagonista que es una persona sin hogar. El juego tiene como misión conseguir limosna de las personas para poder comer y evitar que la barra de vida se vacíe y sobrevivir. El creador se basó en Toronto, la ciudad en la que vive, y tiene al lado un puente donde se aloja cada verano una pareja sin hogar y observándolos le sorprende que nadie les ayude. Esto le hizo cuestionar como se siente dicho colectivo cuando la sociedad le decimos “lo siento, no tengo dinero”, “búscate un trabajo” o cosas similares y empezó a desarrollar el juego.

No es un juego en el que se incentive a los jugadores como puntuación más alta u obtener logros como en la mayoría, sino que simplemente se creó para mostrar el día a día de estas personas, quién le da dinero y quién no, y cuánto ganar para sobrevivir. Tampoco tiene un final, tan solo un *game over* cuando la barra de vida se vacía, un final tan desgarrador para el jugador como para la vida de alguien pobre.



Homeless. Fuente: Youtube

3. CONCLUSIÓN

Actualmente, se estima que 4 de cada 10 personas viven en hogares sin capacidad para afrontar gastos imprevistos. Mientras que Cáritas calcula que son más de 40.000 las personas en situación de sin hogar en España, se estiman alrededor de 3,4 millones de viviendas vacías (según el último censo de población y vivienda de 2011).

Es importantísimo el trabajo fundamental de asociaciones como Cáritas, federaciones como FEANTSA (Federación Europea de Organizaciones Nacionales que Trabajan con Personas Sin Hogar) y los Servicios Sociales para ayudarles en la inclusión social, sin dejar de lado el papel de los medios de comunicación para crear consciencia y fomentar la creación de soluciones y programas como el *Housing First*, que ofrece hogares dignos a estas personas para poder integrarse socialmente especialmente a aquellas que están en peor situación. Tiene su origen en EE.UU. y el éxito ha sido rotundo, y no métodos como el “método de escalera”, pues es difícil que avancen si no tienen una ayuda inicial.

4. FUENTES

- Caballol, M.J. (23 de mayo de 2018) 31.000 personas en España no tienen un techo: <No es ni normal>>. *ABC*. Recogido de: https://www.abc.es/sociedad/abci-31000-personas-espana-no-tienen-techo-no-normal-201805221819_noticia.html
- Cáritas (2018). Personas sin hogar. Recogido de <https://caritas-web.s3.amazonaws.com/main-files/uploads/2018/11/Personas-sin-hogar.-Preguntas-y-respuestas.-Caritas.pdf>
- Fernández Riquelme, S. (2018). Human concepts. The qualitative dimension of social research. En *La Razón histórica*, nº 39, pp. 15-27.
- INE (2018). Personas sin hogar. Recogido de: <https://www.ine.es/dynt3/inebase/es/index.htm?padre=1870&capsel=1871>
- Marcos, L. (22 de noviembre de 2018) Familias, jóvenes y transexuales: el nuevo perfil del sin hogar en España. *Cadena Ser*. Recuperado de: https://cadenaser.com/ser/2018/11/22/sociedad/1542886399_439473.html
- Martín, D. (26 de septiembre de 2018) Más de cuatro millones que viven en exclusión social severa, un 40% más que al inicio de la crisis. *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/espana/2018/09/26/5bab572c46163f96858b45d9.html>
- Pastor, M. A. (23 de noviembre de 2017). “Hay más de 40.000 personas sin hogar en España mientras existen 3,4 millones de viviendas vacías”. *El Boletín*. Recuperado de: <https://www.elboletin.com/noticia/156249/nacional/hay-mas-de-40.000-personas-sin-hogar-en-espana-mientras-existen-34-millones-de-viviendas-vacias.html>
- Sucasas, L.A. (13 de mayo de 2015). “Videojuegos contra los prejuicios sociales”. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2015/05/11/tentaciones/1431330985_242076.html
- Crawley, D. (23 de diciembre de 2011) “Buddy can you spare a dollar? Indie Game developer makes you think about being homeless”. *VentureBeat*. Recogido de:

<https://venturebeat.com/2011/12/23/buddy-can-you-spare-a-dollar-indie-game-developer-makes-you-think-about-being-homeless/>

Videojuegos: *Beyond* y *Dos Almas*.