

EL ESTUDIO DE LA PROBLEMÁTICA INTERNACIONAL
A TRAVÉS DE LA SERIE DE VIDEOJUEGOS
GLOBAL CONFLICTS

DR. ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO
Universidad Complutense de Madrid, España

RESUMEN

La empresa danesa *Serious Games Interactive* y su serie de títulos *Global Conflicts*, que recogen temáticas tan variadas como la guerra de Afganistán, los ‘niños de la guerra’ en Uganda, la violencia en México o el conflicto israelí-palestino, son un claro ejemplo de la interacción entre medios digitales, periodismo interactivo y aprendizaje.

A través de la presente comunicación nos aproximaremos brevemente a las narrativas de todos ellos, evaluando -mediante un método comparativo e interdisciplinar- el grado de realismo o discordancia de los mensajes e imágenes contenidas. ¿Es posible mediante el avatar de un periodista conocer aspectos tan relevantes como los niños de la guerra en el corazón de África, las tensiones geopolíticas en Gaza o el intervencionismo norteamericano en Oriente Medio? Mediante un análisis textual y visual valoraremos las amplias posibilidades que ofrece este formato para conocer de manera interactiva (dentro de las corrientes de periodismo inmersivo y los *newsgames*) estas problemáticas.

Los resultados se presentarán a través de los casos y situaciones más llamativos y relevantes, ponderando a la par su utilidad educativa y como elemento de resolución de conflictos.

PALABRAS CLAVE

Conflictos bélicos, Narrativas Transmedia, Periodismo, Relaciones Internacionales, Videojuegos.

1. INTRODUCCIÓN. CONFLICTOS INTERNACIONALES Y SERIOUS GAMES: NUEVAS FORMAS DE PERIODISMO INMERSIVO Y PREVENTIVO

Siguiendo la estela de estudios como los del profesor de Relaciones Internacionales de la Universidad de New York, Marcus Schulzke (2016), o Nick Robinson (2015), de la Universidad de Leeds, consideramos que los videojuegos pueden ser un instrumento cultural, visual y educativo muy válido para conocer detalladamente los principales conflictos armados y crisis humanitarias que azotan a la estructura y sociedad mundial. Conviene delimitar, por tanto, en estas líneas introductorias qué entendemos por conflicto internacional. Según el informe *Alerta 2019!* de la Escola de Cultura de Pau (Universitat Autònoma de Barcelona, 2019), es definido como todo enfrentamiento protagonizado por grupos armados regulares o irregulares con objetivos percibidos como incompatibles, en el que el uso continuado y organizado de la violencia: a) provoca un mínimo de 100 víctimas mortales en un año y/o un grave impacto en el territorio (destrucción de infraestructuras o de la naturaleza) y la seguridad humana (ej. población herida o desplazada, violencia sexual, inseguridad alimentaria, impacto en la salud mental y en el tejido social o disrupción de los servicios básicos); b) pretende la consecución de objetivos diferenciados de los de la delincuencia común y normalmente vinculados a: demandas de autodeterminación y autogobierno, o aspiraciones identitarias; oposición al sistema político, económico, social o ideológico de un Estado o a la política interna o internacional de un gobierno, lo que en ambos casos motiva la lucha para acceder o erosionar al poder; o control de los recursos o del territorio. La mayoría de ellos, por tanto, se ven acompañados de desplazamientos forzados de población y, en el peor de los casos, pueden derivar en genocidios y matanzas indiscriminadas de población civil. En el año 2017, y aplicando estas características, se podían nombrar 117 puntos de conflictividad global.

Muchas de estas problemáticas internacionales han sido representadas en las creaciones de *Serious Games Interactive*. Se trata de una empresa danesa constituida en 2006 especializada en la creación de productos digitales para el aprendizaje, el entretenimiento y la concienciación. Constituye un ejemplo más de la gran representatividad del interés

nórdico por este género de juegos, como bien ejemplifica los que hemos escogido en esta ponencia. Cuando pensemos en títulos como *3rd World Farmer* (Frederik Hermund, Jakob Elias Nielsen, Ole Fabricius Toro y Roman Spycher, 2005), centrado en la hambruna africana; *Agaisnt All Odds* (financiado inicialmente por la petrolera noruega *Statoil*, desarrollado por las compañías suecas *Tic Tac AB* y *Paregos AB*, y patrocinado por ACNUR, 2005), sobre el drama de la inmigración y los refugiados; o la serie de *Global Conflicts*, que engloba áreas como Palestina, Afganistán o América Latina; los juegos de índole histórica de la compañía sueca *Paradox Interactive* (*Hearts of Iron*, *Crusader Kings* o *Europa Universalis*); o *Minecraft*, desarrollado en su origen por el sueco Markus Persson, de *Mojang AB*, tenemos que tener muy presente su adscripción geográfica. Todo ello sin olvidar el foco teórico en la programación y desarrollo de videojuegos que constituye la *IT University of Copenhagen*, con nombres tan relevantes como Espen Aarseth, Simon Engeldt-Nielsen, Gonzalo Frasca o el español Miguel Sicart.

Y de nuevo, ¿por qué en esta localización? Como nos relató en un cuestionario que remitimos al máximo responsable de *Child Soldier's*, el referido Simon Engeldt, en Dinamarca -por ejemplo- existe una amplia tradición educativa, que se remonta a los años sesenta del pasado siglo, en la que juego y aprendizaje han ido de la mano. Por tanto, no es de extrañar, la incorporación de las nuevas tecnologías -como los videojuegos- para profundizar en este campo. Además, y es una de nuestras hipótesis explicativas, la importancia de la solidaridad y cooperación con el desarrollo hacia los países más necesitados del mundo por parte de los Gobiernos escandinavos. Según el ranking del Índice de Repuesta Humanitaria (HRI) del año 2007 (Indexmundi, 2013), que mide la generosidad de Asistencia Humanitaria comparada con el Producto Nacional Bruto (PNB), las tres primeras posiciones eran ocupadas por Suecia, Noruega y Dinamarca. Son miembros del Comité de Ayuda al Desarrollo y uno de los principales donantes de préstamos a interés mínimo a países africanos (Indexmundi, 2013). Todos estos factores, en mayor o menor medida, han contribuido al enorme desarrollo de este género de videojuegos en Escandinavia, siendo la serie *Global Conflicts* el mejor ejemplo de todos. El primero de ellos fue *Global Conflict: Palestine*

(2007), después *Global Conflict: Latin America* (2008), siendo finalista del Premio BETT (*British Educational Training and Technology Show*), uno de los galardones más prestigiosos en el ámbito de la educación (The Guardian, 2010), y finalmente *Global Conflict: World* (2009). Como se demostró en un artículo, el alumnado de dos institutos de Enseñanza Superior en Copenhague que accedió a *Palestine* expresó que, tras jugar durante dos días, aprendió más con esta experiencia sobre el conflicto de Oriente Medio que a través de la enseñanza tradicional basada en lectura y explicaciones orales (Buch y Egenfeldt-Nielsen, 2007). La misma lógica se podría aplicar a cualquier *serious games / newsgames* debidamente diseñado y documentado.

En los últimos años, sobre todo a raíz de los atentados del 11-S, se ha producido un enorme cambio en el formato de las noticias. Se requiere, en la actualidad, llegar al gran público de una manera más directa e impactante. En consonancia con estos cambios, se han desarrollado una serie de productos digitales interactivos, que trascienden el ocio, con finalidades educativas y de sensibilización. Nos referimos a los *docugames* y, en especial, a los *newsgames* («Jugar la Actualidad»). Los *newsgames* participan de las características del periodismo inmersivo y constituyen una herramienta muy útil y válida en la sociedad actual para atraer al ciudadano hacia la realidad internacional. El actual panorama mediático viene determinado por la “convergencia digital”, es decir, “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias” (Jenkins, 2006, p. 101). Este texto trae consigo importantes transformaciones desde el punto de vista de la creación y consumo de contenidos mediáticos. Es necesario contar las historias de forma diferente, tal y como propugnan las nuevas Narrativas Transmedia (en adelante, NT), que han obligado al periodismo a reinventarse, pasando de un modelo de organización de la información que combina las estructurales tradicionales (Prensa, Radio, TV) junto a su presencia en plataformas digitales tales como el PC y los diferentes dispositivos móviles. Las NT permiten explicar un suceso mediante una estructura novedosa e innovadora como es la interactiva, característica que adquiere su máxima potencialidad en internet gracias a la hipertextualidad, la

multimedialidad y la interactividad. Todo ello ha dado como resultado un «Periodismo de Transmedia», donde destacan títulos como los de *Global Conflicts*. Además, este tipo de productos digitales son partícipes en cierta medida de lo que el profesor Javier Bernabé (2007) definió como *Periodismo preventivo*, es decir, aquella disciplina o corriente periodística cuya intención es dotar a la opinión pública nacional e internacional de elementos informativos que sean útiles para comprender el origen, desarrollo y finalización de las situaciones clave, destacando los esfuerzos para su resolución, haciendo visibles aspectos que permitan la prevención de situaciones con características similares en un momento posterior, a partir de la información realizada antes, durante y después del acontecimiento. Entendemos por situaciones clave: conflictos armados, crisis institucionales, crisis sociales, crisis humanitarias, crisis de derechos humanos y crisis medioambientales. Tiene tanto valor conocer el número de víctimas como los intentos de mediación, de negociaciones de paz, de iniciativas locales tendentes al perdón, etc.

2. MECÁNICAS DE PAZ: ESTUDIOS DE CASO DE LA SERIE *GLOBAL CONFLICTS*

En el presente epígrafe, y a través de dos títulos concretos, *Child Soldier's Uganda* y *Global Conflict: Latin America*, analizaremos cómo las narrativas, personajes, diálogos e imágenes que contienen participan plenamente de las características del periodismo inmersivo y preventivo, resaltando el papel de la empatía y la paz como principales elementos para la resolución de conflictos. Todo ello revestido de un fuerte componente educativo e informativo.

Una de las herramientas claves para lograrlo es la empatía. Diferentes agencias internacionales, como UNESCO o ACNUR, han promovido juegos digitales y estudios académicos sobre el poder de la empatía como elemento de concienciación ciudadano a través de estos formatos videolúdicos. La empatía es considerada una capacidad cognitiva y emocional que permite al que la posee adoptar la perspectiva de otra persona dándose cuenta de lo que ésta siente (*empatía cognitiva*), y también experimentar esas mismas emociones (*empatía afectiva paralela*) o reaccionar emocionalmente a ellas como si le afectaran directamente (*empatía*

afectiva reactiva). A tenor de lo expuesto, ¿por qué es importante ser empático y cómo pueden mejorar los videojuegos esta capacidad? La respuesta es múltiple e igual de relevante en todos los casos. La empatía amplía nuestra comprensión de diferentes tipos de experiencias y perspectivas, es decir, facilita el aprendizaje de otras culturas, religiones y comunidades. Además, facilita el «cuidado» del otro aportando estímulos positivos a toda aquella gente que participa en actividades prosociales y comportamientos altruistas. Aumenta nuestra capacidad de auto-reflexión y auto-conocimiento. Y, por supuesto, ayuda a tomar decisiones éticas y morales de manera más sencilla y válida. Para que el jugador sienta empatía hacia lo que ve desde la pantalla de su ordenador o televisión, el propio juego debe forzarlo (mediante su narrativa, diseño, elementos gráficos y sonoros) a «empatizar», a posicionarse, y no ser un mero espectador aséptico de lo que ve frente a sus ojos. De esta manera, y siguiendo esta lógica, uno de los primeros mensajes que nos aparece en *Hush* (sobre el genocidio de Ruanda) nos dice: “The Hutu are coming, Liliane. Hide your child. If you falter in your lullaby, he will grow restless. The soldiers will hear him, and he will come for you”. Es decir, de nuestras decisiones (y habilidad) dependerá la supervivencia del (nuestro) hijo de Liliane, un bebé tutsi perseguido por el ejército hutu. Otro buen ejemplo es *Liyyla y la sombra de la guerra* (Rasheed Abueideh, 2017), que narra la odisea de un padre palestino por salvar a su hija de su inevitable destino durante la «Operación Margen Protector» (2014), puesta en marcha por las Fuerzas de Defensa de Israel en la franja de Gaza y en la que murieron casi 2000 civiles como consecuencia de los ataques aéreos israelíes. La narrativa de la historia, los personajes, así como la propia elección del diseño del juego pretenden generar empatía en el jugador. El final del mismo es especialmente clarificador de este proceso. Incapaz de mantener a su hija viva, el padre de Liyyla cae de rodillas con el cuerpo de la menor entre sus brazos, mientras ve cómo su alma de color azul sube al cielo al mismo tiempo que la de otros civiles inocentes que han perecido en el conflicto. Esta situación dramática se acentúa, aún más, con la intensidad que aporta la canción *Cold* del compositor mexicano Jorge Méndez. Una excelente combinación de sombras, vivencias reales y linealidad (que nos muestra la imposibilidad de salvar a la pequeña Liyyla) convierten a este título en uno de los mejores

exponentes del género *Persuasive games* (transmitir un mensaje para intentar cambiar la percepción del jugador sobre un suceso o forzarlo a empatizar con lo que en él se narra).

Según el sociólogo noruego Johan Galtung, la empatía junto con la creatividad y la no-violencia, son los tres mecanismos imprescindibles para contrarrestar la violencia cultural o simbólica que caracterizan las relaciones de poder (Harto de Vera, 2016). En esta misma línea, Paul Darvasi (2016) al igual que Belman y Flanagan (2009), apuntan a los videojuegos y juegos digitales como «instrumentos de justicia social».

2.1. CHILD SOLDIER'S (UGANDA)

En el primero de los juegos nombrados, la protagonista es Christine Akello, miembro del International Court Criminal (ICC). Se nos presenta como una figura con una sólida formación, pues es Licenciada en Estudios sobre Democracia y Desarrollo, además de poseer un postgrado en Paz y Gestión de Conflictos. En su ficha descriptiva se incorpora un mensaje que tiene una gran relevancia: «conseguir la paz y la justicia puede tener un elevado coste». Es muy interesante que se haya optado por un personaje principal femenino, no en vano las primeras negociaciones con el LRA (*Liberation Resistance Army*) fueron llevadas en 1994 por la ministra para la Pacificación del Norte de Uganda, Betty Bigombe. La tarea de Akello es compleja. Debe reunirse con el todopoderoso líder Joseph Kony de manera no oficial para intentar llegar a un entendimiento o solución al conflicto, teniendo presente su exigencia de garantías legales al ICC para no ser arrestado, junto a sus principales ayudantes, por las graves violaciones de los derechos humanos durante el conflicto armado en el norte de Uganda que se le imputan. Esta misión se complementa con la necesidad de comprender cómo ha afectado el conflicto a los ciudadanos del país; si creen que la Justicia Internacional está obrando correctamente; si ven viable alcanzar la paz y subsanar todas las heridas abiertas. Para dar respuesta a todas estos interrogantes, las reglas del juego nos obliga (de ahí su elevado componente educativo) a dialogar con todas las partes implicadas, las cuales se distribuyen en los escenarios reales de relevancia. La dificultad se presenta en el hecho de que cada opción de diálogo que pulsamos nos consume 5 minutos, lo

que hace imposible poder recopilar una versión completa de todos los actores implicados. De esta manera, deberemos escoger muy bien quienes son nuestros interlocutores.

Concretemos algunos casos. En el campo de refugiados de Te-Tugu hablamos con Monica Atto, una anciana que lleva muchos años padeciendo las consecuencias de la guerra. Nos explica que Joseph Kony no cesará de luchar y asesinar hasta que reciba garantías reales del ICC que eviten su arresto. Se menciona el ataque en junio de 2008 al puesto avanzado de Nabanga por parte de sus tropas, lo que significó el punto final del Proceso de Paz de Juba, que supuso un cese temporal de las hostilidades desde 2006 (Wacha, 2008). La refugiada no quiere venganza por lo ocurrido, sino simplemente paz para evitar la destrucción de más pueblos y que más niños se vean implicados en esta tragedia. Un perdón que tiene mayor valor sabiendo que toda su familia fue tiroteada cuando intentaba huir tras ser su vivienda incendiada por los rebeldes. Para lograrlo apela al *Mato Oput*, un sistema de justicia tradicional no punitiva, que no busca la condena sino la reconciliación y el perdón. Para ello las partes implicadas, beben una porción amarga hecha de las raíces del árbol oput, mezclada con la sangre del animal que sacrifican. La ingesta de este líquido simboliza las penurias pasadas y su propósito de no repetir dicha amargura. El pago de una indemnización sigue a la ceremonia. La víctima o su familia son compensados por el daño sufrido, en forma de vacas o dinero en efectivo. Como desvelaron diferentes estudios (Afako, 2002), era la opción preferida por la comunidad Acholi para poner fin a la guerra, que no acababan de ver con buenos ojos la ingerencia de la ICC en un asunto que consideraban interno.

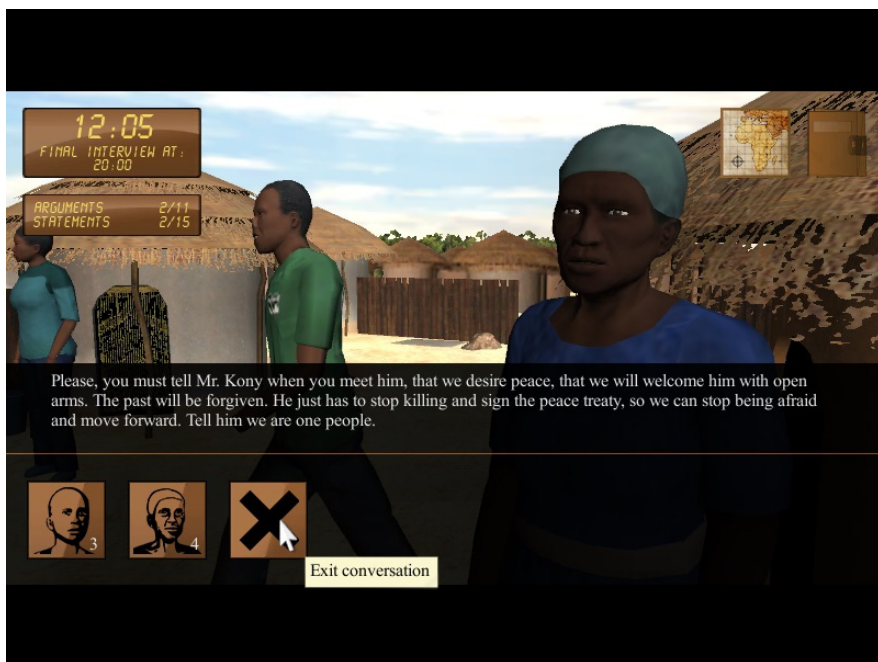


Figura 1: Captura de pantalla de Child Soldier's Uganda

En otro momento de relevancia de nuestra misión visitamos el Centro de Recepción de Niños de Gulu. Allí nos recibe su responsable, Obita John, que nos explicará las tareas que llevan a cabo y los constantes ataques que sufren a manos de las milicias rebeldes, que no consienten la desertión de los niños que formaban parte de sus tropas. El diseño gráfico de este espacio es muy rico en detalles, como se puede apreciar en los dibujos reales que decoran las paredes de este lugar. Esta práctica es una herramienta muy común entre los psicólogos, pues el dibujo en sí tiene un fin terapéutico, ya que les permite exteriorizar todas sus experiencias dramáticas de una manera libre y sin presiones. Sacar a la luz todos sus miedos interiores. Como destaca el periodismo preventivo, es necesario para solucionar los conflictos que la opinión pública conozca las causas profundas de los mismos. Estos aspectos tendrían que ser más importantes que la enumeración de los muertos o de las principales acciones militares. En esta línea se enmarca la conversación con Moses Apires, uno de los 'niños de la guerra'. Nos relata que fue secuestrado el día que cumplía 6 años, permaneciendo con los rebeldes hasta que tuvo

14. Cuando se lo llevaron le explicaron que «lo liberaban de Museveni» y que «Dios les había mandado buscarlo». Durante ese tiempo cometió todo tipo de barbaridades, como en el Distrito de Pader (en el norte del país), donde fusilaron a mujeres y bebés, y mataron salvajemente a los hombres con piedras. Mientras dialogamos con él, en la zona de literas vemos al fondo a otro menor al que le falta un brazo. El dramatismo de la escena es de gran intensidad, tanto por la narración de estos acontecimientos como por la visualización física de sus consecuencias.



Figura 2: Diálogo con 'niños de la guerra'

2.2. GLOBAL CONFLICT: LATIN AMERICA

Este título nos presenta cinco misiones. La primera (si seguimos un orden geográfico de norte a sur, aunque tenemos libertad absoluta comenzar por donde queramos) sería «Maquiladoras». Nos desplazamos a Xococ, una pequeña comunidad en el norte de México, muy cerca de Ciudad Juárez, para investigar que se esconde tras el fenómeno de las maquiladoras. A través de nuestra investigación aflorarán las consecuencias de los residuos tóxicos que generan estas empresas o las difíciles

condiciones de vida de sus trabajadoras: «no ganan más de 5 dólares al día aunque trabajan diez horas seguidas». Además de Xococ, podemos trasladarnos -gracias un taxista que aparecen en todas las misiones- a Ciudad Juárez. En esta ciudad, repitiendo una dinámica que localizaremos en otros enclaves, siempre existirá una biblioteca a la que acceder libremente y profundizar en las causas y aspecto más importantes de la problemática que se nos presenta. Se promueve, de esta manera, el autoaprendizaje del usuario de una manera interactiva. En «Cruzando la frontera» viajamos a Nogales (Arizona, EE.UU.) y Heroica Nogales (México) para investigar la muerte de Adela, una joven inmigrante mexicana que intentaba buscar una nueva vida en el norte junto a su bebé de ocho meses. Será el leit motiv para analizar el tema de la migración y sus causas, así como los obstáculos físicos y políticos que encuentran millones de personas en este duro tránsito por el desierto.



Figura 3: Captura de pantalla de *Latin World*

La tercera misión es «Día de Elecciones» centrada en el asesinato de un candidato a la presidencia en Guatemala. Establecidos en Rabinal, este enclave de dramático recuerdo para la historia guatemalteca, nos

proporcionará la excusa para profundizar en la guerra civil que asoló al país durante casi cuarenta años. Fue precisamente en este pequeño poblado donde en 1982 una de los más horribles matanzas en la historia del continente. El juego incidirá en ello una y otra vez. Para evitarlo, cuando entremos en la capilla de la zona encontraremos tres placas que nos retratarán sin cortapisas el dramatismo de lo que allí sucedió. En una de ellas podíamos leer: «más de 250 mujeres y niños mayas fueron matados en Plan de Sánchez por miembros de las fuerzas y sus aliados paramilitares... nadie creía que los niños y las mujeres corrían peligro, se equivocaban». Y lo que resultaba sumamente escandaloso era que «en algunos lugares, los asesinos todavía viven en las comunidades junto a los supervivientes». Esta tensión se palpará cuando dialoguemos -en nuestra búsqueda información-, por ejemplo, con Clemente Medina, un antropólogo forense que culpará directamente al Sector de Inteligencia y al Departamento de Seguridad Presidencial por estos muertos inocentes. Tanto en esta conversación como en otras placas se apunta directamente como origen de esta violencia a la presidencia de Ríos Mont, que accedió al poder el trágico año de Rabinal, disolviendo la Constitución de 1965 y promoviendo el genocidio del pueblo maya. Una de las consecuencias de esta política fue el empobrecimiento generalizado de la población indígena y el auge de la violencia en forma de bandas juveniles. El ejemplo más palpable lo encontraremos en Inés, una maya achi que se fugó a un vertedero de la capital para escapar de los horrores de la Guerra Civil. En este punto también entramos en contacto con Emidio, un miembro de la mara, en concreto de la *Mara Salvatrucha* (MS-13), con presencia en numerosos países como El Salvador, Honduras y los propios EE.UU.



Figura 4: Representación en Latin World de la Mara Salvatrucha

Concluimos nuestro recorrido americano en Bolivia, en concreto en Cochabamba. En la misión «El Patrón» tomamos el rol de un/a periodista que investiga la desaparición de una chica guaraní (el pueblo indígena más marginado a nivel social, político y económico del país, pese a que son mayoría) que trabajaba en la hacienda «La Esperanza», dedicada a la producción de caña de azúcar. Es la excusa para aproximarnos a la «esclavitud por deudas», presente -por desgracia- en grandes zonas bolivarianas. Con la llegada al poder se intentó erradicar este tipo de prácticas, pero se encontró con la oposición de los grandes terratenientes, como representa el dueño de la referida hacienda, Rubén Márquez. Frente a la tiranía de este personaje, secundado por el jefe de la policía local, Juan José, el campesinado encontrará el apoyo de movimientos y ONGs como la *Guardia Democrática Boliviana*. Finalmente, enlazando esta problemática con las tensiones políticas entre el partido gubernamental y aquellos opuestos a las medidas de Morales, se encuentra «Año uno», sobre los incidentes del 11 de enero de 2007 en esa misma localidad. De nuevo, saltará a la palestra la exclusión de la mayoría indígena y los frenos por parte de un sector del país a su plena integración e igualdad. Haciendo gala de una objetividad ejemplar (aunque el usuario de manera inmediata empatizará con los argumentos de María Fuente, la líder indígena), el equipo de *Serious Games Interactive* pondrá sobre la mesa todas las piezas del puzzle de esta conflictividad, sin excluir ninguna

opinión o parecer, como la Eduardo Fiscales, que acusa al gobierno de «abusar sistemáticamente» contra aquellas personas que no estén de acuerdo con él: «si no eres quechua, aymara o guaraní, puedes olvidarte de tus derechos o tener influencia en el nuevo paraíso indigenista de Evo Morales». Esta «ruptura populista» fue vista por muchos sectores bolivianos como una afrenta política-económica, que rompía la ecuación que equiparaba neoliberalismo a democracia (Carrizo, 2009, p. 325). Uno de los principales opositores a Morales fue el gobernador de Cochabamba, Manfred Reyes Villa, cuyo citado intento de autodeterminación se encontraba detrás de los trágicos incidentes de enero de 2007.

Tanto en estas misiones, que sirven de ejemplificación, como en la explotación laboral de los niños en Bangladesh en fábricas textiles, (*Sweathshop*) se aplican muchos de esos principios que enumeramos del periodismo preventivo.

3. CONCLUSIONES

El análisis de la serie *Global Conflicts* ha puesto sobre la palestra su validez como herramienta digital, desde el punto de vista informativo, educativo y concienciador, para un mejor conocimiento de la problemática internacional. Este género de videojuegos (*newsgames*), con diseños y mecánicas de paz, pueden hacer que el aprendizaje sea más democrático, más motivador y ameno, al tiempo que provee a los jugadores para avanzar con confianza hacia el futuro como ciudadanos globales responsables. Para ello, la empresa danesa *Serious Games Interactive* se ha apoyado en un proceso de documentación previo de gran rigor -gracias a su cooperación con varias ONGs que operaban sobre el terreno- para aproximar al jugador a las realidades, conflictos y crisis humanitarias reflejadas en sus títulos. La posibilidad de guardar todas nuestras conversaciones en agendas virtuales (que permiten releer una y otra vez aquellos aspectos más significativos que aparecen en pantalla); la potenciación del pensamiento reflexivo y crítico mediante la elección de la respuesta más adecuada en cada contexto; así como el recurso a las causas y no solo consecuencias de las conflictividades tratadas; favorecen el aprendizaje significativo, objetivo e interactivo entre el gran público.

Aún partiendo de una iniciativa privada, y desarrollados una década antes de la puesta en marcha de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, las creaciones de la compañía escandinava son un ejemplo claro de cómo los juegos digitales pueden participar plenamente de ellos y contribuir a su asimilación. En noviembre de 2015, la Conferencia General de la UNESCO adoptó una resolución sobre la Educación como instrumento para prevenir el extremismo violento. Para ello apuntaba a la utilización de estos artefactos culturales por su poder de difusión y atracción entre los más jóvenes. Y reivindicaban el desarrollo de nuevas creaciones (como por ejemplo *World Rescue*) que profundizaran en la meta 4.7. de los ODS, relacionada con la formación y consecución de una ciudadanía mundial a través del estudio de los Derechos Humanos, la igualdad de género, la cultura de la paz y la no violencia.

Para el año 2020 se espera la aparición de numerosos títulos que son partícipes de estas características, como *Salaam* (cuyo responsable es Lual Mayen, un ex refugiado de Darfur que fue reconocido como "Global Gaming Citizen", por unir a las personas a través de los videojuegos), que refleja el drama de los refugiados africanos; *Musa. A Brother's Story* (del estudio independiente de Bahrein, *The Stories Studio*), que narra la odisea de dos hermanos por escapar de las guerras en Oriente Medio; o *Deadliest War: A World Game For Peace* (*Socent Studios*), que mostrará a través de la visión de un niño la dura realidad del Congo. Si todas estas producciones, como las estudiadas en el presente capítulo, pueden contribuir a potenciar el diálogo entre las nuevas generaciones y enfocar sus energías a la creación de un mundo más justo y en paz, todos los esfuerzos puestos por sus creadores habrán valido la pena.

REFERENCIAS

- AFAKO, B. (2002). Reconciliation and Justice: Mato oput and the Amnesty Act. *Accord - Initiatives to End the Violence in Northern Uganda*. [Consulta: 1 de abril de 2020]. Recuperado de <https://bit.ly/3itSLxD>.
- BELMAN, J. y FLANAGAN, M. (2009). Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology*, 14 (2), 5-15. Recuperado de <https://bit.ly/3oogC9V>
- BERNABÉ, J. (2007). *Periodismo preventivo. Otra manera de informar sobre las crisis y los conflictos internacionales*. Madrid: Ediciones La Catarata.
- BUCH, T. y EGENFELDT-NIELSEN, S (2006). The learning effect of «Global Conflicts: Palestine». *Medi@ Terra Conference*. [Consulta: 1 de abril de 2020]. Recuperado de <https://bit.ly/3gqiIwh>.
- CARRIZO, G. (2009). Ruptura populista y política en América Latina. Bolivia en tiempo de Evo Morales. *Nómadas: Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Vol. 22, nº 2, 317-322. Recuperado de <https://bit.ly/3jppEhd>
- DARVASI, P. (2016). *Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution*. New Delhi, India: UNESCO / Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development.
- Escola de Cultura de Pau (2019). *Alerta 2019! Informe sobre conflictos, derechos humanos y construcción de paz*. Barcelona: Icaria Editorial / Escola e Cultura de Pau.
- HARTO DE VERA, F. (2016). La construcción del concepto de paz: paz negativa, paz positiva y paz imperfecta. *Cuadernos de Estrategia*, (183), 119-146. Recuperado de <https://bit.ly/2BaXofk>
- Indexmundi (2013). *1965-2013. Flujos de ayuda bilateral neta de donantes del CAD, Dinamarca*. [Consulta: 10 de abril de 2020]. Recuperado de <https://bit.ly/3ixSGJg>.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- ROBINSON, N. (2015). Videogames and IR: Playing at Method, en *Popular Culture and World Politics*. Bristol: E-International Relations Publishing.

SCHULZKE, M. (2016). War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict. *Review of International Studies*, (42), 575-596. Recuperado de <https://doi.org/10.1017/S0260210515000510>

The Guardian (14 de enero de 2010). Bett Award Winners 2010. *The Guardian*. [Consulta el 10 de abril de 2020]. Recuperado de <https://bit.ly/3iLtFom>.

WACHA, J. (7 de julio de 2008). Kony Adds to Peace Process Turmoil. *IWPR*. [Consulta: 10 de abril de 2020]. Recuperado de <https://bit.ly/3e3dAg2>.