

# EXODUS: UN VIDEOJUEGO PARA LA GENERACIÓN DE EMPATÍA HACIA LAS VÍCTIMAS DE MIGRACIÓN FORZADA. PRIMERA PARTE

**Carlos Ávila**

Integrador de Medios, Información y Tecnología,  
Gimnasio Campestre

**Correspondencia para el autor:**

[cavila@campestre.edu.co](mailto:cavila@campestre.edu.co)

**Sandra Barrera**

Directora Centro de Estudios Artísticos, Gimnasio  
Campestre

**Correspondencia para el autor:**

[sbarrera@campestre.edu.co](mailto:sbarrera@campestre.edu.co)

**Sussy Guevara**

Profesora investigadora asociada a los Centros de  
Estudios, Gimnasio Campestre

**Correspondencia para el autor:**

[sguevara@campestre.edu.co](mailto:sguevara@campestre.edu.co)

**Santiago Pineda**

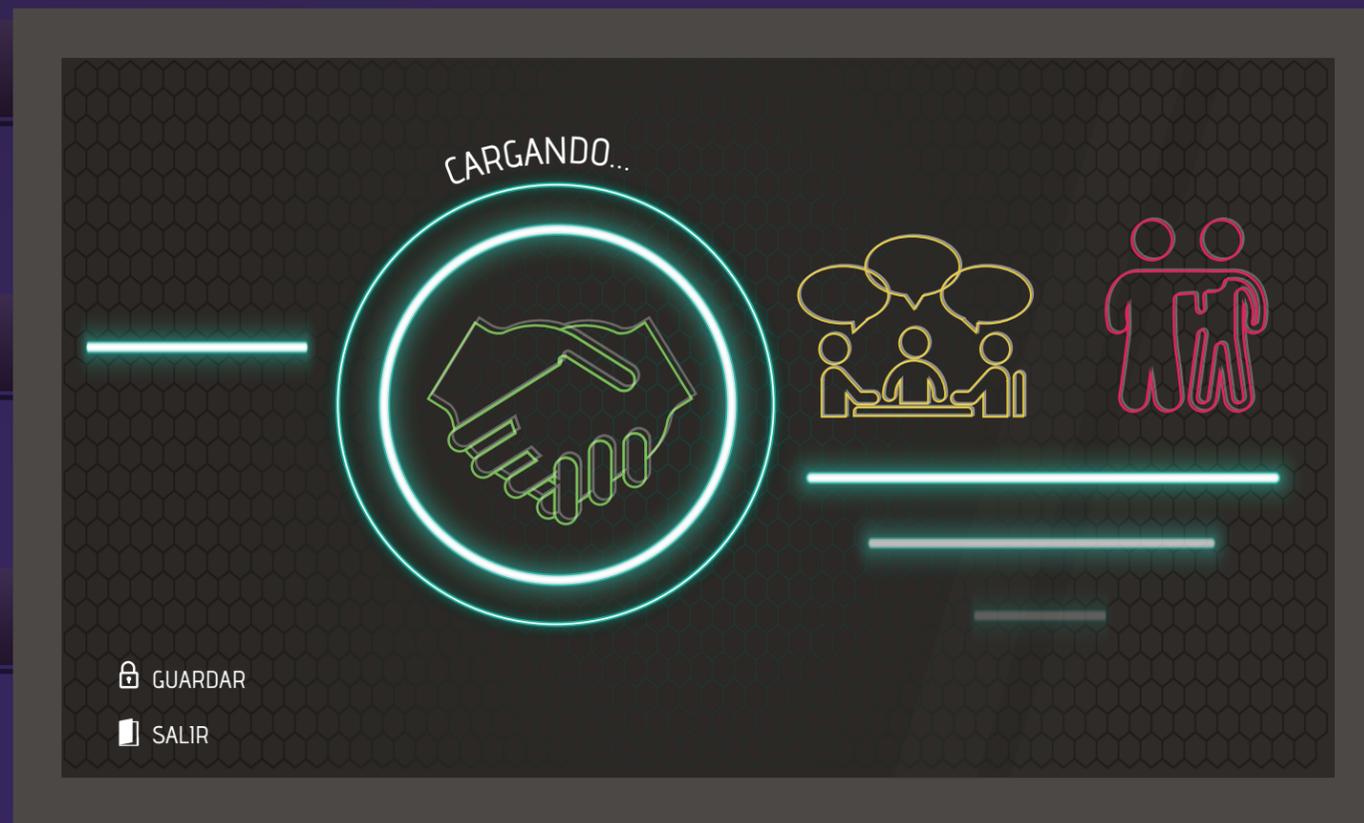
Profesor de Arte, Gimnasio Campestre

**Correspondencia para el autor:**

[spineda@campestre.edu.co](mailto:spineda@campestre.edu.co)

Recibido: 28 de febrero de 2020

Aceptado: 27 de marzo de 2020



# EXODUS:

## UN VIDEOJUEGO PARA LA GENERACIÓN DE EMPATÍA

HACIA LAS

### VÍCTIMAS DE MIGRACIÓN FORZADA

PARTE I

## RESUMEN

El presente artículo es la primera parte un proyecto desarrollado por el grupo de investigación en videojuegos del Centro de Estudios Artísticos del Gimnasio Campestre. Esta es una reflexión acerca del papel de la tecnología digital con respecto a los problemas de carácter global que afrontamos los seres humanos en la actualidad, desde una perspectiva pedagógica que promueve la producción y utilización de videojuegos en el contexto escolar. Se argumenta la propuesta de un videojuego que genere empatía hacia las víctimas de migración forzada por parte de la sociedad del territorio de destino, al revisar las posibilidades experienciales de este medio, considerado como el más influyente del siglo 21. La segunda parte a publicar se centrará en el proceso de diseño del videojuego *Exodus*.

**Palabras clave:** videojuegos, juegos serios, pedagogía, tecnología digital, migración, empatía

## SUMMARY

The present article is the first part of a project developed by the videogames reserch team at the Art Research Center of Gimnasio Campestre School. This is a reflection about the role of digital technology with regard to global issues that human beings currently face, from a pedagogic perspective that promotes the production and use of video games in the school context. The article argues for a video game proposal that generates empathy towards forced immigrants on the destination territory society, by considering the experiential possibilities of this medium, regarded as the most influential of the 21st century. The second part to be published will focus on the design of the videogame *Exodus*.

**Key Words:** Video Games, Serious Games, Pedagogy, Digital Technology, Migration, Empathy



## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la tecnología digital es cada vez más acelerado, y el ritmo al que los seres humanos asimilamos y nos adaptamos a sus consecuencias culturales va siendo cada vez más difícil de sincronizar. Cada nuevo dispositivo, aplicación o artefacto tecnológico va acompañado de una serie de comportamientos que modifican la manera como nos relacionamos con lo que denominamos realidad, y nos sitúan en un continuo cuestionamiento sobre el concepto que tenemos de ella. Por supuesto, las consecuencias se ven reflejadas en todas las esferas sociales, mientras nos esforzamos por mantener códigos que nos permitan comunicarnos, superando brechas como la económica y la generacional en cuanto a lo que supone el acceso a los distintos productos de dicho desarrollo.

Estamos en un momento de la historia en el que los humanos que vivimos actualmente en el planeta hemos tenido una experiencia del mundo muy distinta, según la mediación tecnológica que cada persona haya experimentado. Hay una coexistencia entre quienes conocieron el mundo antes de los videojuegos, la Internet, y los teléfonos móviles, siendo testigos del tránsito a lo digital, con los nativos digitales, dentro de los cuales también hay brechas por la relación que mar-

ca el desarrollo natural del individuo con la manera en que lo digital se inscribe en su entorno de desarrollo y marca su comprensión de la realidad; por ejemplo, el mundo que experimenta hoy un niño de 3 años, en muchos casos, no es el mismo que vivió uno de 10 años cuando tenía 3, por la forma como los últimos artefactos tecnológicos han modificado dinámicas familiares, educativas, sociales, etc. en su contexto. Adicionalmente, cohabitamos en distintas capas marcadas por el acceso a los dispositivos, aplicaciones, artefactos, etc., según las condiciones económicas lo permitan.

A partir de la revolución digital era de esperarse que apareciera un nuevo campo de estudio académico que hoy se denomina las humanidades digitales, dentro del cual se exploran nuevas formas de producción de conocimiento a partir de lo digital, al combinarlo con aspectos de la condición humana como sus inquietudes, problemáticas y capacidad creativa. El mundo actual vive en un cúmulo de crisis de diferente índole, que vale la pena abordar desde una perspectiva en la que la tecnología digital amplíe su comprensión y facilite el encontrar soluciones; lo digital tiene la particularidad de poder, simultáneamente, separarnos de aspectos propios de lo humano o de acercarnos más a nuestra humanidad, según el uso que le demos.

Los videojuegos han proporcionado a las personas un tipo de experiencia que vale la pena comprender y aprovechar, sobre todo para comunicarnos mejor con quienes tienen contacto permanente con este medio. Teniendo en cuenta que el videojuego es uno de los medios más importantes en la cultura del siglo XXI, el presente trabajo plantea una reflexión sobre la pertinencia y los elementos necesarios para el diseño de un videojuego con fines pedagógicos y de transformación social, frente a uno de los grandes problemas de la humanidad como lo es la migración forzada. Este fue el tema elegido por el grupo de investigación docente en videojuegos del Centro de Estudios Artísticos del Gimnasio Campestre, ya que además de nuestra intención de producir material pedagógico que nos permita una mejor conexión con nuestros estudiantes, el ser testigos de la gran ola de migración venezolana hacia Colombia nos provocó un especial interés en esta problemática de carácter global.

Esta reflexión nace, antes que nada, de una observación directa de lo que sucede actualmente en relación a la tecnología digital, la educación y los problemas sociales que enfrentamos, la cual ha sido contrastada con una revisión bibliográfica sobre estudios académicos en videojuegos publicados por revistas especializadas, textos que analizan el tema del desplazamiento forzoso de grupos humanos y la evidente necesidad de empatía entre las personas en todo el mundo. Estos insumos se utilizaron para determinar la pertinencia y estructurar un punto de partida en el diseño y desarrollo de un videojuego, cuya intención no se inscribe en el terreno del entretenimiento, sino más bien, en el del impacto social para facilitar la comprensión de una problemática de la cual es víctima un alto porcentaje de los habitantes del planeta y que es necesario abordar desde el contexto educativo.



## VIDEOJUEGOS SERIOS: UNA HERRAMIENTA DE TRANSFORMACIÓN

El juego ha sido una práctica natural para los seres humanos a lo largo de la historia. Sus formas, medios, dinámicas y mecanismos corresponden a un conjunto amplio de factores que confluyen en cada periodo, en determinados grupos sociales y culturas, y que ponen de manifiesto formas de pensamiento, sistemas de valores y relaciones de poder, a través de un discurso lúdico del que entran a ser parte los jugadores. En la actualidad, el juego es considerado como una herramienta pedagógica potente en el contexto escolar, que genera un enganche especial en los estudiantes y propicia aprendizajes significativos al involucrar distintas dimensiones, de manera que su uso en el aula de clase se ha convertido en tendencia bajo el término de “gamificación”.

Por supuesto, los distintos avances tecnológicos han sido una influencia tanto en forma como en contenido en el campo de los juegos, dando paso a la aparición de los videojuegos y los juegos digitales; estos han ido ganando rápidamente tanta popularidad que para el 2016 la Entertainment Software Association ya reportaba que su mercado global sobrepasaba al del cine y la música juntos, y que

los juegos digitales móviles rápidamente se están convirtiendo en la industria cultural más consumida y por lo tanto, más lucrativa (Darvasi, 2016). Los videojuegos son hoy productos culturales, que a lo largo de los últimos 20 años han sido objeto de estudio dentro de la academia. Su gran impacto en la cultura popular, gracias a su creciente producción y consumo, así como en la investigación y desarrollo tecnológico, han llevado a la aparición de, publicaciones especializadas, como la revista impresa *Bit y Aparte* o el journal digital *Game Studies*, cuyo contenido tiene aportes de profesores investigadores en universidades de distintas partes del planeta.

Según Djaouti, Álvarez, Jessel y Rampnoux (2011), en el 2002 se marca el punto de partida de los *Serious Games* o *juegos serios*, como una corriente de los videojuegos cuyo principal objetivo no es el entretenimiento ni el disfrute aunque el origen mismo de los videojuegos (hacia la década de los 50) nunca fue el entretenimiento, sino la investigación tecnológica y militar (Michael & Chen, 2005). Además del campo de la educación, los juegos serios se han utilizado con éxito en otros campos como el cuidado de la salud, la defensa militar, el arte y la cultura, la religión, el entrenamiento corporativo y la publicidad (Djaouti et al., 2011).

Los juegos serios también han podido desarrollarse de manera experimental desde la creación artística, en parte gracias al apoyo brindado por la investigación académica, pero también por la proliferación de herramientas y plataformas que han democratizado la creación y distribución de videojuegos en una escena independiente al ser gratuitas o de bajo costo, las plataformas de distribución de juegos *indie itch.io* y *GameJolt*, donde los creadores pueden compartir o comercializar sus videojuegos, o plataformas de creación como *Godot*, *Stencyl* o *GameMaker*, en las que se facilita el proceso de creación gracias al uso de bloques de código y plantillas existentes.

Poco a poco, los videojuegos han ido superando el estigma que los señala a todos en general como una práctica inútil o nociva, que puede generar conductas violentas o de alienación, debido en parte a que en este campo han ido apareciendo gran cantidad de propuestas que abordan problemas reales con la intención de generar cambios positivos en la sociedad. Paul Darvasi (2016) menciona algunos videojuegos

que vale la pena tener como referentes, por su propuesta con respecto a situaciones de carácter histórico o de actualidad, como *This War of Mine*, sobre civiles sobreviviendo en una zona de guerra; *Czechoslovakia 38-39: Assassination*, que examina la vida de un grupo de personas víctimas de la ocupación nazi durante la segunda guerra mundial; *Hush*, sobre una madre Tutsi que se esconde de una patrulla Hutu durante el genocidio de Ruanda; *Fight for Freedom*, que pone al jugador en el papel de un esclavo americano; y *The Dragon, Cancer*, basado en la historia real del diseñador del videojuego, quien pierde a su hijo enfermo de cáncer y utiliza el videojuego como medio de sanación interna. Un caso ampliamente difundido de creación de juegos serios es el de la asociación sin ánimo de lucro *Juegos sin fronteras*, creada por Francesco Cavallari, que desarrolla videojuegos para la educación y el bienestar psicosocial, como es el caso de *Antura and the Letters*, que le enseña a leer árabe a niños refugiados en Burkina Faso. Como estos, hay cada vez más videojuegos que buscan tener impacto para lograr una sociedad mejor en cuanto a equidad, solidaridad, educación, entre otros.

Es evidente que el activismo social ha encontrado en los videojuegos un nuevo medio de despliegue que requiere métodos de diseño apropiados, distintos a los utilizados en la industria del videojuego como entretenimiento. Flanagan y Nissenbaum (2016) proponen la metodología VAP (*Values At Play*) bajo la siguiente premisa:

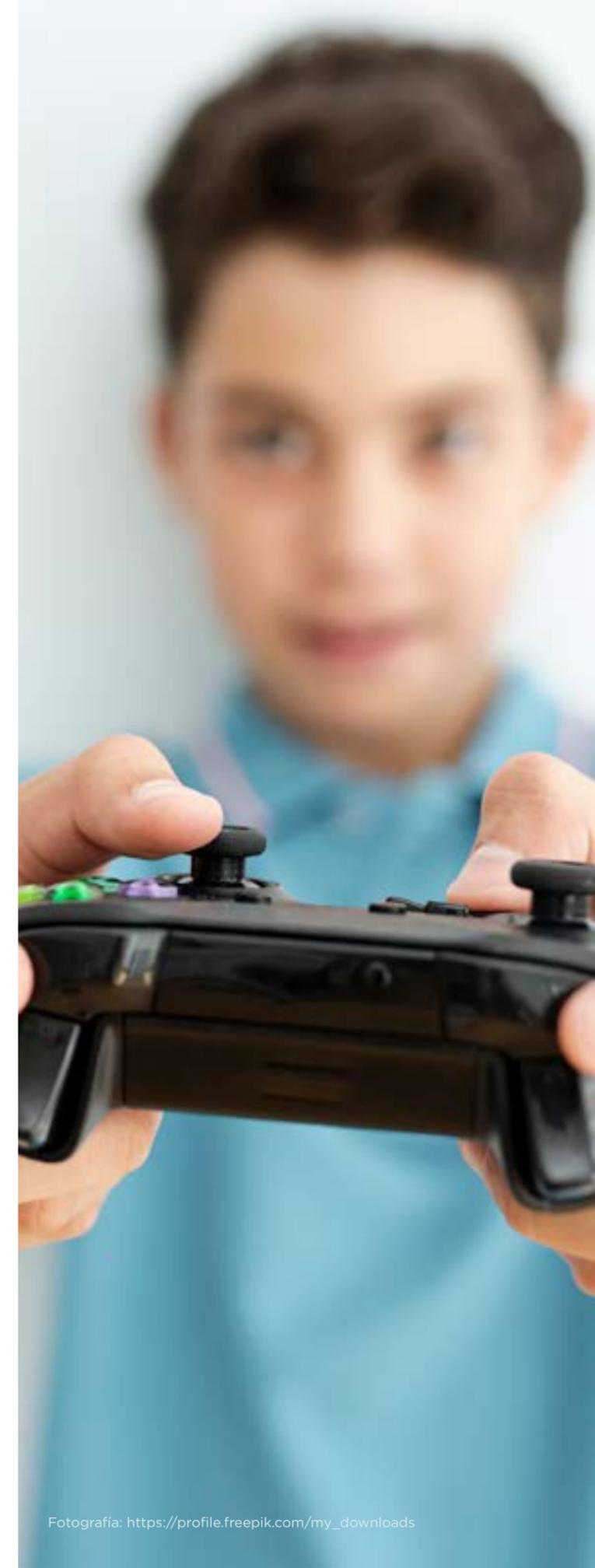
...nuestro trabajo insta a los diseñadores y productores a incluir los valores como un conjunto de criterios por lo que la calidad de una tecnología dada sea juzgada, y a trabajar activamente por un mundo cuyas tecnologías no sólo sean eficaces, eficientes, seguras y atractivas, fáciles de usar y así sucesivamente, sino que promuevan también los valores suscritos por las sociedades y culturas circundantes. ( p. 32)

Esta metodología se compone de tres etapas. La primera es de descubrimiento, en la que se determina qué temas humanos se abordan con la creación del proyecto, a partir de la elaboración de una lista de valores que sirven como inicio de la discusión, como por ejemplo diversidad, justicia, inclusión, igualdad, etc. La siguiente etapa es de traducción,

que consiste en incorporar o expresar valores en el diseño de sistemas. Se compone de tres subactividades, que son la operacionalización, la implementación y la resolución de conflictos sobre valores. La operacionalización implica definir conceptos relativos a los valores y expresarlos de formas concretas en la operación del juego, lo que implica pasar del concepto a la característica, de manera que el valor sea parte integral de la mecánica del juego. La implementación es la traducción de ideas, intenciones, requisitos y conceptos en especificaciones de diseño, que se escriben en líneas de código del programa. En la subactividad de resolución de conflictos sobre valores, estos se evalúan cíclicamente para asegurar que nuevas directrices, que surgen por cambios en la filosofía de diseño o después realizar un playtesting, no perjudiquen ni a la consecución de la funcionalidad básica, ni la de los objetivos funcionales básicos, ni las expectativas relacionadas con los valores. La última etapa es de verificación, que comprende la evaluación de si se ha logrado o no incorporar con éxito los valores determinados dentro del sistema, a través de instrumentos como las pre y post-encuestas actitudinales, grupos de control, playtestings y otros, que permitan una aproximación a la experiencia del jugador dentro del juego.

Al tener como centro al ser humano, el diseño de un videojuego hace uso de la tecnología digital dentro de una dinámica que nos puede llevar a entrar más en contacto con nuestra humanidad, aunque parezca paradójico. Darvasi (2016) cita al Dr. Henry Jenkins (Smithsonian, 2012), quien cree que los videojuegos serán la forma de arte del siglo XXI, de manera que impactarán en todas las esferas sociales, incluyendo el trabajo en la resolución de conflictos y la educación para la paz. Teniendo en cuenta lo dicho hasta el momento, es evidente que los videojuegos deben ser incluidos cada vez más en distintos escenarios y en la

formación de individuos integrales, por su aporte en el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias necesarias en el presente siglo. Uno de esos escenarios es, sin duda, el de la educación escolar, dentro del cual desde hace tiempo se han reportado experiencias en las que se utilizan videojuegos comerciales (Age of Empires, The Age of Kings, Harry Potter y el Cáliz de Fuego, etc.), como una herramienta pedagógica (López Gómez, Rodríguez Rodríguez, 2016), para enseñar ya sea contenidos, competencias o valores. Por tanto, gracias a que cada vez hay más herramientas que facilitan la creación de videojuegos, sin requerir amplios conocimientos en programación o diseño gráfico, es importante que los docentes las aprovechen y se arriesguen a crear sus propios videojuegos como material para su labor educativa, que especialmente en el contexto escolar, trasciende las áreas académicas y busca formar personas de manera integral.



## LA MIGRACIÓN FORZADA: ¿CÓMO ABORDARLA DESDE UN VIDEOJUEGO?

Diariamente encontramos noticias relacionadas con el desplazamiento masivo de personas en distintas regiones del planeta, por motivos relacionados con violación a los derechos humanos, despojo de tierras, persecución política, guerra, hambre, etc. Las consecuencias de esta migración se evidencian en crisis sociales que han generado algunos brotes de xenofobia por parte de los habitantes del territorio de destino; vemos que estos flujos y problemáticas no se atienden desde una comprensión que nos permita valorar como seres humanos iguales a nosotros a aquellos que huyen de su territorio como un mecanismo de supervivencia.

Para tener claridad sobre esta situación, la antropóloga Gloria Naranjo Giraldo (2015) precisa algunos términos relacionados con el flujo de grupos humanos y el orden fronterizo, con el fin de señalar la necesidad de ampliar su objeto de estudio, reconociendo la creciente complejidad de la migración, el desplazamiento y la dificultad para distinguir una de la otra, y del mismo modo estudiar las etiquetas y categorías existentes, así como las realidades de la migración. Esta autora propone que dicha investigación también debe reconocer las consecuencias académicas, políticas y humanitarias dentro de los vacíos legales, normativos e institucionales.

En su trabajo *El nexa migración-desplazamiento-asilo en el orden fronterizo de las cosas: una propuesta analítica*, la autora menciona la diferencia que implica cada uno de los términos a continuación. La agencia de la ONU para los refugiados, ACNUR, considera que los **migrantes** son aquellas personas que eligen trasladarse, no a causa de una amenaza directa de persecución o muerte, sino principalmente para mejorar sus vidas al encontrar trabajo o educación, reunificación familiar, o por otras razones, pero continúan recibiendo la protección de su gobierno. Los **desplazados** son las personas que se han visto obligadas a dejarlo todo, pero que aún no han cruzado las fronteras de su país. Por otra parte, los **refugiados** son aquellos que no pueden volver a su país de forma segura, porque abandonaron su lugar de origen o residencia por culpa de la guerra o la persecución por motivos de raza, religión,

nacionalidad u orientación sexual, entre otros. En su huida, dejan atrás todo lo que tienen y cruzan fronteras de su país, asentándose generalmente en regiones fronterizas. El **asilo** es una práctica mediante la cual un Estado garantiza la protección, el amparo y la asistencia de aquellas personas que han huido de su país de origen por diversas razones, generalmente relacionadas con la violación de uno o varios de sus derechos fundamentales.

Naranjo Giraldo, señala que los conceptos de migrante y desplazado generan cada día confusión entre las instituciones nacionales e internacionales, porque las causas de uno u otro hecho son diversas y las políticas están prácticamente estancadas para saber cómo intervenir humanitariamente en cada realidad. De hecho, y basados en los conceptos primarios de migrante, desplazado y refugiado, y de las causas actuales de las sociedades afectadas por estos fenómenos, ya es evidente la ampliación de los marcos conceptuales por las nuevas etiquetas y categorías, que los fenómenos sociológicos han creado, por sus relaciones y entrecruces. Por ejemplo, se debe asumir la categoría de refugiado - y otras formas de migración forzada - como etiquetas que forman, transforman y politizan una identidad burocrática. Es claro que estos fenómenos, indiferentemente de cual sea, cambian las sociedades de origen y destino.



Los colombianos estamos en contacto directo con esta situación por cuenta del conflicto armado interno (que ha generado millones de desplazados por la violencia a lo largo de unas cinco décadas) y de la situación política y económica de Venezuela, que ha generado una migración masiva de ciudadanos de ese país hacia el nuestro. Por la escasez de alimentos y medicinas, la pobreza y la falta de oportunidades de progreso, se han visto obligados a tomar nuevos rumbos, teniendo como destinos principales Perú, Ecuador, Argentina, Chile y Colombia.

Nosotros como sociedad de destino de estos grupos no estamos preparados para comprender su situación desde una perspectiva empática, pues nos limitamos a una aproximación desde las noticias, las cifras, las políticas, alguna experiencia puntual negativa y la manera como se ve afectado nuestro estilo de vida. Nos cuesta entender por lo que estas personas han pasado, en parte, porque tampoco tenemos herramientas para hacerlo. En un caso como este, vale la pena considerar el papel que puede jugar la tecnología digital en sus diferentes medios y formatos para acercarnos a una experiencia más directa (sensorial, emocional, reflexiva) y menos desde la abstracción teórica de lo que vive el otro. Los movimientos de personas cruzando fronteras hicieron que el mundo sea obligatoriamente globalizado y pluricultural. La educación es una valiosa herramienta para la aceptación de los migrantes por parte de los nacionales,



como una arista de inclusión y equidad social (UNESCO, 2018), y es desde la educación que fomentamos actitudes de aceptación hacia otras personas, para de manera conjunta, mejorar las condiciones de vida de todos.

Como ejemplo de lo mencionado anteriormente, encontramos el caso de Lual Mayen, fundador de Junub Games, quien creció en un campo de refugiados en el norte de Uganda, ya que su familia tuvo que huir de la guerra civil en Sudán y él nació durante el desplazamiento. Desde allí comenzó de manera autodidacta a crear videojuegos como *Salaam* (que en árabe significa paz) para transmitir la experiencia de huir de las balas, buscar agua, alimento y cuidar las heridas recibidas en el cuerpo en esta situación, a través de la experiencia interactiva del juego. Su objetivo es contribuir a la resolución de conflictos y prevenir situaciones de riesgo entre los jóvenes. Otros ejemplos son *Cloud Chasers - Journey of Hope*, un videojuego sobre el viaje de un padre y su hija para encontrar un futuro mejor

más allá del desierto, *Survival*, que narra la tragedia que viven los refugiados que tratan de cruzar el Mediterráneo, o los juegos de mesa *Los inmigrantes "clandestinos"*, o *Serpientes y escaleras de la migración*. Estos son referentes importantes desde los cuales pensar en una propuesta de videojuego que lleve a experimentar algunos de los aspectos más generalizados de la migración forzada, que acorde con la intención de esta investigación han de ser lo más globales posibles.

## JUGAR EN UN ENTORNO VIRTUAL PARA VOLVERNOS MÁS EMPÁTICOS EN EL MUNDO FÍSICO

La hibridación entre las tecnologías y los humanos ya no permite una aproximación a la realidad desde una posición dual, de separación, ya que la sociedad no está constituida únicamente por sujetos, sino por entidades humanas y no humanas actuantes, tema que ha sido abordado, como lo menciona Rueda (2014), por Langdon Winner, Sherry Turkle, Donna Haraway y Bruno Latour, para señalar que los seres humanos logran crearse, modificarse, recrearse y reproducirse a sí mismos y al mundo en que viven a través de las tecnologías. Esto pone en evidencia tanto las posibilidades como las limitaciones y paradojas propias de lo digital.

La realidad en la que cada quién vive se configura desde su experiencia directa con sujetos, espacios y situaciones y la manera como se entreteje con la información a la que se está expuesto en su entorno, la cual está cada vez más mediada por las redes sociales y la lógica de sus algoritmos, de manera que la multiplicidad de puntos de vista sobre un hecho o problema se va reduciendo conside-

rablemente. Por otro lado, la narrativa, mecánica y jugabilidad de un videojuego pueden generar un campo experiencial en el que florezca una comprensión del mundo que no sería posible de otra manera ni por otro medio. Para quienes no hemos vivido una experiencia de desplazamiento forzoso de un territorio a otro, no es fácil comprender todo el sufrimiento que hay para quien lo vive y para sus seres queridos, antes, durante y después de este hecho.

Como se mencionó anteriormente, una de las paradojas de los ecosistemas digitales es que ciertos contenidos, artefactos, dispositivos y dinámicas nos pueden alienar, pero los mismos también nos permiten estar inmersos en la experiencia del otro para tener una experiencia humana más completa a través de la empatía. “La empatía es la capacidad de ponernos en el lugar de la otra persona y de considerar las cosas desde su punto de vista, comprendiendo también sus sentimientos” (Roca 2003 p.27). Un videojuego puede ser una de las formas más potentes de generación de empatía dada su naturaleza inmersiva, que permite una perfecta alineación con lo que se describe en la cartilla *Una caja de herramientas para promover la empatía en los colegios*, publicada por la organización Start Empathy en el 2015:

Al sumergirnos en las experiencias de los demás, aprendemos a mirar más allá de las etiquetas y los estereotipos, y miramos al otro con mayor profundidad. Ya sea cultivando relaciones entre generaciones, entre jóvenes y viejos, o al ponerse en los zapatos de alguien que vive cerca, pero en otro mundo. Estas experiencias nos permiten entender que las fuerzas que conforman a nuestras comunidades locales y globales están interrelacionadas. (p.12)

La intención de generar empatía en los jugadores ha estado presente desde hace tiempo en varios videojuegos. Algunos ejemplos que han causado impacto, y en algunos casos controversia por la forma en que lo hacen, son *ICO*, *Hotline Miami 2: Wrong Number*, *Papers Please*, *Journey*, *Gone Home*, o *The Last of Us*. Definido como un juego de autor, *ICO* es la visión del creador japonés Fumito Ueda. Incluyendo ambiental puzzles así como elementos de mitología Japonesa y Occidental, *ICO* basa su experiencia poética en el acompañamiento y

rescate de una NPC atrapada en un castillo. De esta manera, el juego se presenta como una situación/acción empática y moral. Por el contrario, *Hotline Miami 2: Wrong Number* causó escándalo al coactar al usuario a representar la violación de una NPC en su primera escena. Siendo un juego con un contenido altamente violento, esta situación buscaba generar en el jugador mayor conciencia de sus acciones, así como introducir la noción de “víctima” en la experiencia del juego. La venta del juego fue prohibida en Australia. Por otro lado, *Papers Please*, un juego independiente desarrollado por Lucas Pope, pone al usuario en el rol de inspector de aduanas en un estado ficticio y comunista, decidiendo quién entra o no al país. Este juego combina elementos de simulación, puzzle y thriller emocional mientras hace referencias políticas e históricas de alta sensibilidad. En el caso de *Journey*, videojuego también entendido como obra de arte, permite tener interacciones cooperativas en línea con otros usuarios en tiempo real, sin conocerse o relacionarse verbalmente durante y después de la experiencia. *Gone Home* es un juego en primera persona con énfasis narrativo y emocional, *Gone Home* que cuenta la historia de una adolescente norteamericana que vuelve de la guerra y descubre que su familia ha cambiado desde

**“La narrativa, mecánica y jugabilidad de un videojuego pueden generar un campo experiencial en el que florezca una comprensión del mundo que no sería posible de otra manera ni por otro medio”.**

---

que su hermana menor “salió del closet”. Es famoso por su recurso de voice-over y referencias culturales de los 90s. Finalmente, *The Last of Us* es un juego con énfasis en el desarrollo de personajes y narrativa emotiva. El juego consiste en llevar a una niña a un centro de investigación donde la puedan analizar para extraer la cura a una pandemia mundial. El juego hace énfasis en la representación de población vulnerable y su historia está fuertemente influenciada por la película *Children of Men*, donde el problema de la inmigración global y el oscuro futuro de la humanidad se ven claramente referenciados.

Para lograr empatía hacia un grupo de personas a través de un videojuego, se debe tener en cuenta los elementos formales que lo componen, de manera que su diseño sea coherente con el propósito que se quiere lograr. Estos elementos fueron tomados del manual de introducción al diseño de videojuegos escrito por Albert T. Franch (s.f.):

- Jugadores, avatares y bits del juego: quienes juegan, cómo se representan y qué otros elementos hacen parte del entorno virtual para hacer posible el juego.
- El estado, visión y espacio del juego: la información relevante que cambia la partida, punto de vista del jugador y el área dentro de la cual puede moverse.
- Mecánicas: son las reglas de juego para interactuar con los elementos del entorno virtual. Es el conjunto de acciones básicas que dan forma al juego, como las que puede realizar el jugador y las reacciones del sistema. Estos están en los algoritmos y las estructuras de datos utilizadas en el motor de juego.
- Dinámicas: son el resultado de poner las mecánicas del juego en movimiento, es la experiencia misma.
- Metas: están definidas por las reglas y obedecen a un sistema de recompensas. Determinan la condición de finalización del juego.
- Tema del juego: de qué se trata la historia.

- Interfaz de usuario: es la que permite la comunicación entre el jugador y el juego. Contribuye a la valoración emocional del juego y establece el grado de naturalidad con la que el jugador interactúa con él. Actualmente se consideran dos formas generales que son las de comandos (teclado y palancas) y las miméticas (con sensores).

Según cómo se determinen los componentes del juego a diseñar, se puede llegar a un resultado exitoso con respecto a la generación de empatía. Con la intención de abordar la problemática global de la migración forzada, se deben utilizar recursos que no hagan señalamientos puntuales de territorios geográficos, grupos étnicos o políticos. Teniendo en cuenta el análisis realizado por Hernández (2014), consideramos la noción de juego minimalista como pertinente para el diseño, por la combinación de elementos sencillos tanto en la interfaz como en los gráficos y las reglas, para concebir una experiencia de juego con potencial para transmitir un fuerte mensaje emocional y repetir la experiencia más de una vez, a través de un nuevo comienzo

simple, algo que cualquier persona puede identificar, que sea atractivo y comprensible para todo tipo de jugador. Solarski (2013) menciona la interacción de los elementos entre personajes, escenarios y caminos como una mezcla que el jugador puede interpretar emocionalmente. Por un lado la forma del personaje con el que interactúa le permite tener un concepto de fluidez o rigidez, bondad o maldad según tenga curvas, sea redondo, cuadrado o triangular. Estas mismas figuras se aplican a los escenarios y caminos, los cuales permiten crear un contexto en armonía o disonancia según se realice la conjugación de los mismos, y con los cuales se puede generar empatía o repulsión sobre la historia y la interactividad.

Por otro lado, Wolf (2003) menciona que el videojuego comenzó con las restricciones técnicas más severas encontradas por cualquier medio visual naciente con respecto a la representación gráfica, por lo que se vio obligado a permanecer relativamente abstracto durante más de una década. Gradualmente, a medida que la tecnología mejoraba, los



diseñadores se esforzaban por mover gráficos figurativos en las imágenes de juegos, y aún hoy continúan buscando representaciones cada vez más detalladas de la forma como vemos el mundo físico. Al mismo tiempo, los videojuegos confían en las convenciones del cine y la televisión, lo que permite que la representación y navegación de sus mundos diegéticos parezca más intuitiva y familiar para los jugadores. Sin embargo, al limitarse a las convenciones establecidas en otros medios, los diseñadores de juegos han descuidado el ámbito de posibilidades que ofrece la abstracción. Este recurso ha sido poco explorado, pero puede ser de gran utilidad para transmitir conceptos y emociones de carácter universal en coherencia con las mecánicas y dinámicas del videojuego, de manera que este puede convertirse en una extensión del arte abstracto estático bidimensional o tridimensional, teniendo en cuenta que el videojuego ya es considerado un género o forma de arte en sí mismo. Según esto, podemos considerar la abstracción y la simplicidad como principios sobre los cuales proponer el diseño del videojuego que sea pertinente para nuestra audiencia inmediata: nuestros estudiantes.



## CONCLUSIONES

Quienes trabajamos en educación, particularmente con niños y jóvenes, debemos sintonizarnos con los lenguajes dentro de los cuales ellos están creciendo y que utilizan para relacionarse con el mundo, pues para que la educación tenga resultados exitosos debe partir de una buena comunicación que nos permita comprender y ser comprendidos. Los videojuegos, como expresión cultural de enorme influencia, proporcionan un sinnúmero de posibilidades pedagógicas y creativas que vale la pena explorar y utilizar para lograr experiencias de aprendizaje coherentes con el tipo de población a la que debemos atender en la actualidad. La narrativa, el espacio y la interactividad de un videojuego permiten una aproximación distinta a una situación ajena, ya no desde la frialdad de las cifras y las noticias, sino desde una experiencia emocional, como lo que significa tener que huir del territorio propio y llegar a un medio que en la mayoría de los casos es hostil.

Un problema global como el de la migración forzada debe ser abordado desde la escuela, de manera que las nuevas generaciones se formen desde la empatía y así puedan proponer más y mejores soluciones. La tecnolo-

gía digital proporciona grandes posibilidades pedagógicas en el acceso a la información y la configuración de experiencias a través de dispositivos, artefactos y aplicaciones, mostrando un panorama propicio para ese desarrollo empático. Sin embargo, es importante considerar una serie de elementos en el diseño de un videojuego y distintas metodologías de creación, pues según las decisiones conceptuales, técnicas y creativas que se tomen el propósito del juego se cumplirá o no con éxito.

Es importante que los profesores se interesen cada vez más por aprender a crear contenidos y dinámicas a través de lo digital, de manera que su práctica pedagógica se vaya sincronizando con la forma como experimentan el mundo las nuevas generaciones, y así poder brindar un acompañamiento en la construcción de conocimiento apropiado para sus necesidades y realidades. De lo contrario, se incrementará algo que ya es evidente, y es que los niños y jóvenes asimilan más comportamientos de sus pares, a quienes toman como modelos para formarse, y no de sus padres y maestros por la brecha tecnológica que interfiere en sus interacciones.

## AGRADECIMIENTOS

Los autores desean expresar su agradecimiento a Frank Julio Aguilera y Felipe Ortega, quienes fueron miembros del grupo de investigación en videojuegos del Centro de Estudios Artísticos del Gimnasio Campestre, por sus aportes en la discusión que permitió el desarrollo de la propuesta que se presenta en este documento.

## LISTA DE REFERENCIAS

Darvasi, P. (2016) *Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution*. Instituto Mahatma Gandhi de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible, UNESCO. New Delhi, India. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928>

Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.P., Rampnoux, O.(2011) *Origins of Serious Games*. Serious Games and Edutainment Applications, PP. 25-43 10.1007/978-1-4471-2161-9\_3.Springer, Londres. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/273693305\\_Origins\\_of\\_Serious\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/273693305_Origins_of_Serious_Games)

Eснаоla, G. (2009) *Videojuegos 'Teaching Tech': Pedagogos de la convergencia global. La docilización del pensamiento a través del macrodiscurso cultural y la convergencia tecnológica*, en Teoría de la Educación, vol. X. Recuperado de [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_10\\_01/n10\\_01\\_esnaola\\_horacek.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_esnaola_horacek.pdf)

Flanagan, M., Nissenbaum, H. (2016) *Una metodología del diseño de juegos para incorporar temas de activismo social*. Bit y Aparte, revista interdisciplinar de estudios videolúdicos. Enero de 2016 #5.

Franch, A. (s.f.) *Introducción al diseño de videojuegos*. Instituto de Diseño Narrativo (IDN), Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/26941/2/atejedaf\\_TFG\\_0114.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/26941/2/atejedaf_TFG_0114.pdf)

Hernández, R. (2014) *El videojuego minimalista*. Bit y Aparte, revista interdisciplinar de estudios videolúdicos. Julio de 2014 #2.

Jenkins, H., Purushotma, r., Weigel, M., Clinton, k., & robison, a. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Mit Press. Recuperado de [https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)

López Gómez, S., Rodríguez Rodríguez, J. (2016). *Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas*. Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, ISSN-e 1699-3748, N°. 33, 2016. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/78535519.pdf>

Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform* (1er ed.). Course Technology PTR, Boston, MA.

Naranjo Giraldo, G. (2015). *El nexa migración-desplazamiento-asilo en el orden fronterizo de las cosas*. Una propuesta analítica. Estudios Políticos, 47, Instituto de Estudios Políticos, Universidad de Antioquia, pp. 265-284. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/estudiospoliticos/article/view/22477/20779171>

Ortiz, E. 2014. *La empatía como base en la resolución de conflictos*. Grado en magisterio de educación primaria, Universidad de Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5437/OrtizGomezEva.pdf?sequence=1>

Roca, E. (2003). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE Ediciones. Recuperado de <https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>

Rueda Ortiz, R. (2014). *(Trans)formación socio-técnica, subjetividad y política*. *Pedagogía Y Saberes*, (40), 11.22. Recuperado de <https://doi.org/10.17227/01212494.40pys11.22>

Solarski, C.(2013). *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. Gamasutra, the Art and Business of Making Games. Recuperado de [https://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the\\_aesthetics\\_of\\_game\\_art\\_and\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php?print=1)

UNESCO (2018). *Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo 2019: Migración, desplazamiento y educación: construyendo puentes, no muros*. París, UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367436>

Start Empathy, 2015. *Una caja de herramientas para promover la empatía en los colegios*. Ashoka.org. Recuperado de [https://startempathy.org/wp-content/uploads/2015/10/Empathy\\_ToolkitBook\\_spanish\\_PRINT-compressed.pdf](https://startempathy.org/wp-content/uploads/2015/10/Empathy_ToolkitBook_spanish_PRINT-compressed.pdf)

Wolf, M., Perron, B. (2003). Abstraction in the Video Game. En *The Video Game Theory Reader*. (2.ª ed.,p. 47-65) New York; London: Routledge.

