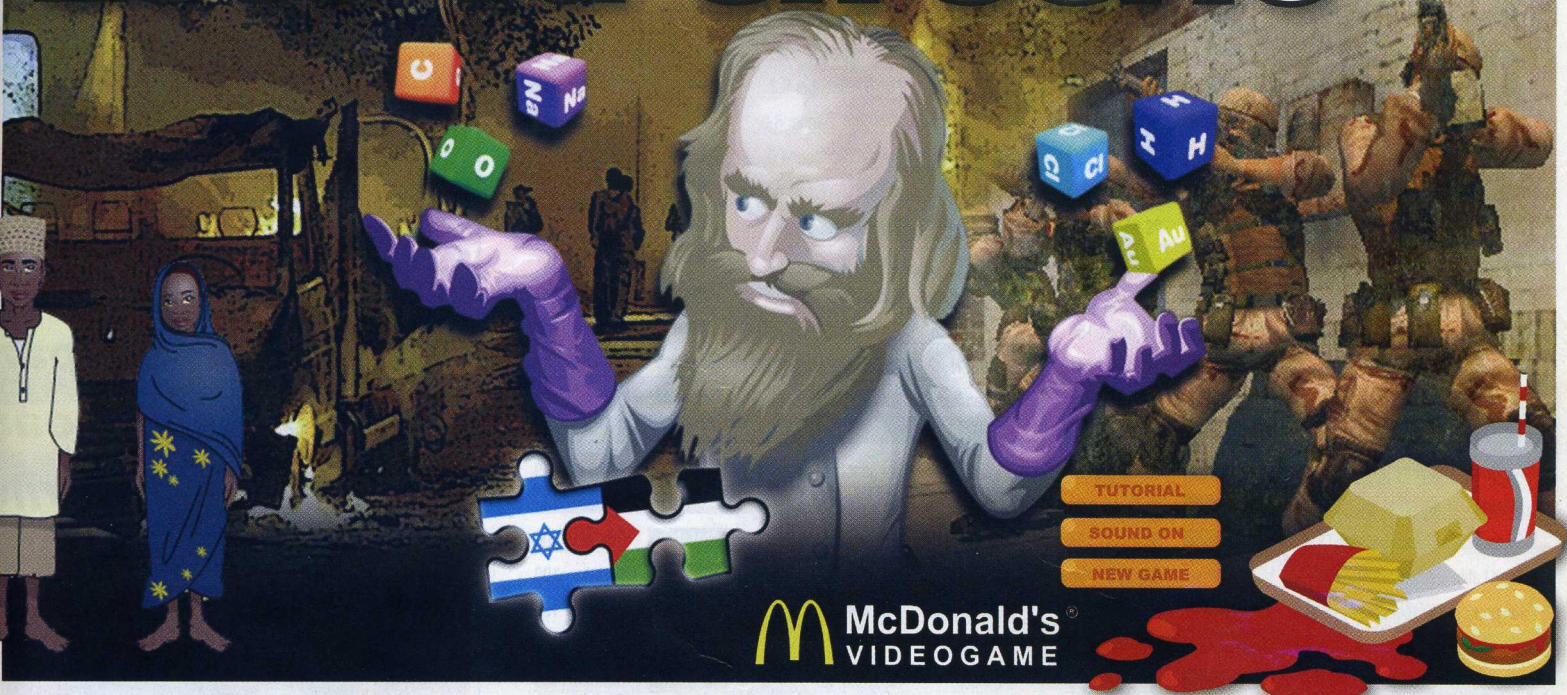


Esto va en serio



Sí, aunque los términos "juego" y "serio" pueden no resultar muy compatibles, aquí encajan perfectamente. Son videojuegos que fomentan la búsqueda de soluciones a los problemas del mundo.

Que quien "juegue" con ellos se ponga en la piel de un pobre, refugiado, inmigrante o víctima de la guerra o el terrorismo, entre otros "papeles", es el objetivo de esta nueva generación de videojuegos que busca despertar conciencias, mostrar el mundo real (con todas sus crisis) y explorar el potencial educativo de los juegos.

Conocidos como "serios", son diseñados por todo tipo de informáticos, activistas, y hasta representantes de las Naciones Unidas. La Historia ha demostrado que los problemas que se plantean son

de difícil solución, pero la inteligencia –no hace falta apelar a la bondad– nos dice lo contrario: todo tiene solución.

Con el planteamiento de estos juegos, uno puede pensar en formas constructivas para "cambiar el mundo". Llegar a una solución por medios pacíficos al conflicto entre Israel y Palestina, es el objetivo del "Pacificador" o "Peacemaker" (www.peacemakergame.com). Global Conflicts: Palestine, de Serious Games, (www.seriousgames.dk/gc.html) también lo trata de forma educativa, en este caso desde el punto de vista de un

periodista. Otros, como "Food Force" (www.foodforce.com), diseñado por Naciones Unidas y que ya ha sido descargado por cuatro millones de internautas, pretende que la gente entienda las dificultades de la distribución de ayuda humanitaria en zonas en guerra. Evitar la violencia es lo que se enseña en "A Force More Powerful" (www.aforcemorepowerful.org/game/).

Los problemas de los trabajadores (www.molleindustria.it/) o de los inmigrantes son otras de las cuestiones que tratan: como la vida de uno de ellos en Lavapiés (www.sindominio.net/fiabrera/bordergames/index.htm), o el drama de los espaldas mojadas mejicanos que tratan de cruzar a EEUU (www.ungravity.org/corridos/). "Darfur is dying" (www.darfurisdying.com/) muestra a un refugiado que debe sobrevivir en Sudán.

Como canta José María Granados: *Todos los problemas que encontré tenían solución.*



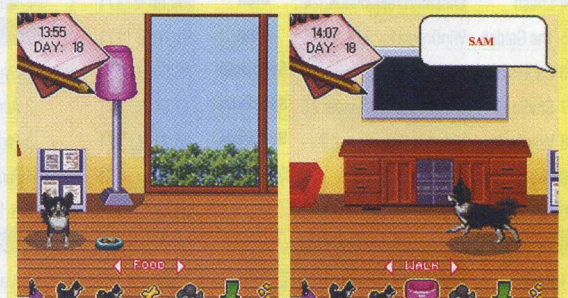
Escenario del videojuego en el que uno experimenta los problemas a los que se enfrenta un inmigrante en Madrid.

Una vida de perros...

My Little Dog es un videojuego que con licencia Bandai han lanzado Movistar y Living Mobile, y que permite al usuario que lo descargue adoptar a un perro y cuidarle a través del móvil. Por cada descarga de este juego (tres euros por la descarga, más el tráfico de

navegación a 0,30 euros por sesión), ambas empresas donarán 0,25 céntimos a "El Refugio", una conocida organización que se dedica a la acogida de perros.

Se trata de un juego muy sencillo de manejar ya que se controla mediante iconos.



Entre las tareas que deberás llevar a cabo están cepillarle el pelo al perro, sacarlo a pasear, darle de comer...



En la página web www.antiwargame.org/ es posible jugar online y descubrir los desastres de entrar en guerra.