

Capítulo 4

Videoguegos y migración: Reflejando complejas realidades

RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA

Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, España
<https://orcid.org/0000-0002-9699-9087>

CECILIA ESTRADA VILLASEÑOR

Universidad Pontificia Comillas, España
<https://orcid.org/0000-0001-7632-7032>

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los videojuegos vinculados con la realidad migratoria conforman un subgénero notablemente diverso. A diferencia de otros temas recurrentes en la industria, como la guerra, la fantasía o la ciencia ficción, la producción de juegos centrados en la migración ha sido más limitada, pero ha adquirido mayor visibilidad por estar siendo utilizado en ámbitos educativos, artísticos o comerciales. Estos juegos relacionados con la migración pueden llegar a adoptar su propia estrategia para representar este fenómeno a través de diferentes mecánicas de juego y con diversas narrativas. La gran mayoría de ellos simulan la experiencia del migrante pidiendo al jugador que juegue como si fueran el mismo o misma. Por ejemplo, en *Escape From Woomera* (EFW, 2003), el jugador toma conciencia sobre el trato que reciben los inmigrantes ilegales en los centros de detención australianos, o en *Everyday Racism (All Together Now)* (2014), los jugadores son testigos del racismo que se vive en el mundo día a día, desde la perspectiva de cuatro posibles personajes: un estudiante indio, un hombre aborigen australiano, una mujer

musulmana o los jugadores pueden elegir jugar como ellos mismos y probar su suerte.

Este tipo de juegos empiezan a verse como un medio por el cual, los jugadores establecen un contacto con la realidad migratoria. No desde una percepción y convivencia real, sino a partir de hipotéticos encuentros derivados de una dinámica en un contexto de conflicto. Esta dinámica representa y educa sobre temas relacionados con la migración y señala de forma poco concreta, o partiendo de imaginarios sesgados (dada la naturaleza del juego y los escenarios limitados a los que enfrenta a los jugadores) las complejidades políticas, administrativas, sociales y culturales que esta fenomenología plantea. Por ejemplo, en el juego 1378 km (Stober, 2010), el jugador toma el papel de un guardia fronterizo en la Alemania Oriental o el papel de un alemán oriental que intenta cruzar la frontera, según el jugador quiera elegir. Este juego no solo muestra las complejidades del período de la Guerra Fría en Alemania, sino que también invita a reflexionar sobre los dilemas morales y las realidades de la violencia y la migración. En el contexto de la representación de estereotipos y prejuicios en los videojuegos, estudios como los de Behm-Morawitz y Ta (2014), Henning et al. (2015), y Ferdig, Mou y Peng (2009) son relevantes. Estos resaltan cómo se pueden cultivar o desafiar actitudes raciales y étnicas, así como la percepción de los jugadores sobre los estereotipos de género y raza, lo que es particularmente crítico en juegos que abordan temas de migración y conflicto social. Las situaciones de frontera son diversas y complejas, a la par que distintas entre sí. Al verse representadas de manera generalizada en un videojuego, no solamente no se representa la complejidad, sino que también está conduciendo a un imaginario basado en un guion básico y general creado por los desarrolladores de videojuegos. El período de 1949 y 1990 es un período amplio, complicado de contextualizar dados los distintos eventos comprendidos en esos años.

En este capítulo, hemos centrado nuestro análisis en tres juegos específicos: Path Out (Causa Creations, 2017), Survival (Omnium Lab, 2017) y Bury me my Love (The Pixel Hunt, 2019). Esta

elección se basa en la diversidad de contextos, estilos y enfoques que ofrecen al representar la experiencia de la migración forzada. Cada uno de estos juegos invita al jugador a asumir el papel de una persona en situación de movilidad. Para estructurar nuestro análisis, adoptamos el marco conceptual propuesto por Quillian (1995) y Allport (1954) que explora cómo las acciones de aceptación o rechazo hacia la figura del migrante, derivadas de estereotipos, pueden influir en actitudes similares. Nos proponemos examinar cómo estos videojuegos pueden impactar en la percepción y comprensión de la realidad y el contexto migratorio.

Los videojuegos, no solo entretienen, sino que también pueden servir como herramientas de comunicación y educación. Tanto jugadores como los educadores han reconocido su papel como herramientas para fomentar la transferencia del aprendizaje (Gee, 2003). Al abordar crisis y problemáticas a través de la narrativa y la interacción, estos juegos tienen el potencial de educar al público sobre asuntos complejos, fomentando una comprensión y sensibilización hacia el tema. Dado que el comportamiento migratorio se enmarca en consideraciones ambientales, políticas, demográficas, sociales, económicas y personales, los videojuegos pueden ser útiles para experimentar con diversos escenarios de migración. Además, permiten informar y dar a conocer cómo las decisiones políticas de un país afectan la migración (Stoll, Malave, Campbell & White, 2013). En este sentido, los juegos se presentan como valiosas herramientas para explorar y comprender las complejidades asociadas con la migración, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de reflexionar.

2. LA REPRESENTACIÓN DE LOS MIGRANTES

2.1. Conceptos básicos

Según la OIM (2013) la migración es el movimiento de personas de un lugar a otro, especialmente entre países o regiones, con el objetivo de establecerse temporal o permanentemente en

el nuevo lugar. Este movimiento puede ser voluntario o impulsado por factores económicos, sociales, políticos, entre otros. La palabra migración acoge dos variantes que merece la pena recoger aquí para establecer su diferencia conceptual, los emigrantes y los inmigrantes. Los emigrantes son aquellas personas que salen de su país de origen o lugar habitual de residencia para asentarse en otro país. Los Inmigrantes son aquellos que ingresan a un país diferente a su país de origen o residencia habitual para asentarse en él. Por otro lado, la migración forzada se refiere al movimiento involuntario o coercitivo de personas, especialmente a causa de conflictos, persecución, desastres naturales o factores ambientales. Estas personas no tienen otra opción que dejar su hogar para salvaguardar su vida o libertades fundamentales.

Por su parte, el refugio es la protección otorgada a personas que huyen de la persecución o el peligro grave en su país de origen. Los refugiados son aquellos que, debido al temor fundado de ser perseguidos por razones de raza, religión, nacionalidad, pertenencia a un grupo social particular o por sus opiniones políticas, se encuentran fuera del país de su nacionalidad y no pueden o, debido a dicho temor, no quieren acogerse a la protección de tal país (UNHCR, 2023). Debido a que, en diversos medios de comunicación, así como en la narrativa y descripción de muchos videojuegos vemos estas palabras “migrantes”, “inmigrantes”, “refugiados” “migración forzada”, hemos decidido explicarlo como conceptos básicos previos al abordaje de nuestro capítulo.

2.2. Migración, seguridad y narrativa en los videojuegos

Los videojuegos, como plataformas interactivas, ofrecen una narrativa y son un medio único para explorar y representar diversas experiencias (Contreras-Espinosa, Eguia-Gomez, 2023). Galloway, (2006) sugiere que los videojuegos proporcionan una forma de acción encarnada que permite a los jugadores experimentar historias de manera más inmersiva. Esta capaci-

dad de sumergir a los jugadores en experiencias simuladas de migración puede fomentar una comprensión más profunda y empática de los desafíos y decisiones que enfrentan (Bogost, 2007), siempre que la narrativa no caiga en interpretaciones superficiales y reduccionistas. Además, los usuarios pueden ver otros puntos de vista. Es el caso de *Homeland Guantanamo*¹ (Breakthrough, 2008), donde los jugadores adoptarán la tarea de ser periodistas encubiertos que entrevistan a personas en la prisión militar de la Bahía de Guantánamo para recopilar pistas para desentrañar la muerte del caso real de Boubacar Bah, quien murió bajo custodia. *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) por su parte, es un juego que pide a los jugadores que se conviertan en inspectores de inmigración que trabajan para el gobierno de Arstotzka en un control fronterizo, decidiendo quién puede ingresar al país y quien no.

Como este ejemplo expuesto, podemos decir que los videojuegos pueden servir incluso como una herramienta de construcción de narrativas que generan una conciencia sobre la migración y los migrantes como sujetos. Especialmente en los casos en que los juegos cuentan con fuertes componentes narrativos, que pueden influir en la creación de empatía, así como en la sensibilización sobre temas sociales y políticos (Shaw, 2010). Al representar en el juego las historias de las personas en situación de movilidad y los desafíos que enfrentan, se puede contribuir a una comprensión matizada de la realidad migratoria, aunque en algunos contextos, esta realidad se presente viviendo bajo la influencia contante de situaciones de crisis y seguridad.

No se debe pasar por alto que esta temática, que se ve, a menudo reflejada en las noticias, con fuerzas y cuerpos de seguridad de fondo, deja un contexto en el que la migración se desarrolla a un lado de palabras como emergencia y crisis (Estrada

¹ <https://letsbreakthrough.org/restoring-fairness/homelandguantanamo/>

Villaseñor, 2017). La relación entre crisis y seguridad es un tema crítico en el contexto de las migraciones, y los videojuegos exploran estas dinámicas de manera significativa tanto en sus mecánicas como en sus narrativas, aunque de manera superficial. Baldwin (1997) describe la seguridad como un concepto multifacético que abarca tanto la protección física como la psicológica. Esta conceptualización se alinea con las representaciones que se ven a menudo en los videojuegos, donde las crisis suelen ser mostradas como emergencias físicas. Mucho más complejo es mostrar la vulnerabilidad psicológica que sufren los personajes. La vulnerabilidad es un tema recurrente en los videojuegos, por ello Taylor y Bean (2017) destacan que en los juegos es posible representar incertidumbre y riesgo, reflejando realidades de los migrantes como peticionarios de seguridad o bien como ejecutores de crímenes con una inseguridad presente.

Desde la perspectiva de la comunicación y la securitización de las fronteras, a partir de una narrativa de crisis (Estrada Villaseñor, 2017), es esencial considerar cómo los videojuegos pueden simular y educar sobre la gestión de la información y el comportamiento durante crisis políticas, sociales, etc. La representación de la movilidad humana dentro de los videojuegos capta momentos de crisis, pero también momentos de la vida cotidiana en donde se representa a los migrantes como delincuentes. Alport (1954) en su “teoría del contacto” sugiere que el contacto entre grupos puede reducir prejuicios bajo ciertas condiciones: igualdad de *status* entre los grupos, objetivos comunes, cooperación y apoyo de autoridades, leyes o costumbres.

En el contexto de los videojuegos, aquellos que presentan personajes inmigrantes trabajando mano a mano con personajes nativos en posiciones de igualdad en la búsqueda de objetivos comunes pueden ayudar a desafiar estereotipos y prejuicios. Sin embargo, es meramente un videojuego, no la realidad. Aun así, la representación de la cooperación intercultural en estos puede promover una visión más inclusiva y menos sesgada de las personas.

2.3. Prejuicios y estereotipos en la migración

Para este análisis nos hemos basado en el marco conceptual de Quillian (1995) y Allport (1954). Este marco analiza prejuicios y estereotipos en la migración, y se centra en el impacto que puede tener la representación de migrantes en un medio sobre la percepción social. Según Quillian (1995), los prejuicios y estereotipos se originan y mantienen a través de percepciones exageradas de amenaza, a menudo basadas en características asignadas a grupos de personas específicos. Los videojuegos a menudo reflejan de manera simplista o amplifican los estereotipos existentes en la sociedad, por ello es crucial examinar cómo los desarrolladores representan a los migrantes no solo en términos de características físicas, sino también en cuanto a sus roles y comportamientos. Para profundizar en el impacto que pueden llegar a tener la representación de los migrantes en los videojuegos, el marco teórico destaca que es esencial cuidar la representación y las dinámicas de amenaza percibida. Llevado a un videojuego se traduce en lo que verán los jugadores dentro del juego. Según Quillian, la sensación de amenaza percibida por los jugadores es mayor por la naturaleza interactiva de los videojuegos, y si estos retratan a los migrantes de una manera unidimensional o, como fuentes de conflictos y problemas constantes, de esta forma, los jugadores pueden internalizar y reforzar estereotipos negativos en la vida real. En este contexto, es fundamental que los desarrolladores consideren cuidadosamente cómo representan a los migrantes y su contexto, ya que en lugar de aprovechar la interactividad del medio para crear empatía y sensibilidad con entornos donde los jugadores pueden ser abiertos y vulnerables, cuestionar sus creencias y aumentar su empatía por el otro culturalmente diferente (Anderton y King, 2016), pueden llegar a reforzar estereotipos negativos. No solo eso, los videojuegos pueden brindar oportunidades para el aprendizaje intercultural, en este sentido este medio puede servir como plataforma para el contacto intergrupalo. Aunque este contacto sea virtual, puede llegar a tener efectos significativos en la percepción de los

jugadores sobre los migrantes y la realidad que viven las personas que se encuentran en esta situación. Allport (1954) sugiere que el contacto, siempre y cuando sea positivo entre grupos de personas, puede mejorar las relaciones intergrupales. Los videojuegos ofrecen experiencias de empatía e interacción positiva entre personajes de diversos orígenes, lo que podría ayudar a promover un mejor entendimiento y apreciación de las experiencias de los migrantes y convertir a los jugadores en agentes de transformación social y personal (Darvasi, 2016). Además, fomentan la cooperación y el entendimiento entre personajes de diferentes orígenes, lo que contribuye a la reducción de prejuicios (Allport, 1954). Sin embargo, no olvidemos que el molde que genera los prejuicios se ve traducido en actitudes posteriores, ya sean positivas o negativas.

3. EJEMPLOS RELEVANTES

Los tres juegos seleccionados para nuestro análisis comparativo representan tres enfoques, contextos y estilos distintos cuando se trata de videojuegos relacionados con la migración, cabe destacar, que los desarrolladores han contado con testimonios reales de migrantes para conceptualizar los tres juegos.

3.1. Path Out

El primer juego que analizamos es Path Out², un juego de aventuras creado por Causa Creations, junto con la Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados. El juego aborda específica y directamente la experiencia de Abdullah Karam, un joven artista sirio que escapó de la guerra civil en el año 2014. El jugador toma el control de Abdullah desde el inicio, en su casa, habla con su madre y su tío, incluso con vecinos, ya que todos revelan detalles sobre la situación que enfrenta Siria y cómo la confianza es escasa. La primera parte del juego se dedica a aprender sobre

² <https://www.path-out.net>

los vínculos familiares de Abdullah con las protestas y la rebelión dentro del país, lo que lo llevó a su eventual necesidad de escapar de Hama, hasta la frontera turca, a través de la provincia de Alepo devastada por la guerra. Abdullah comenta a través de videos similares a los de YouTube como acontece la aventura. En ellos destaca, con humor, que los escenarios usados en el juego son clichés o que no suele haber camellos por las calles en su ciudad. Conforme avanza el jugador, encontrará resistencia tanto del ISIS como de las fuerzas sirias, pero no luchará con ellas. La idea es evitar estos peligros, pero eso presenta desafíos adicionales que van más allá de evitar a un rifle de asalto: los campos minados que rodean la frontera. Durante la noche, todo lo que tiene el jugador es una pequeña esfera de luz alrededor de él, que le muestra solo un paso en cualquier dirección. Abdullah acompaña al jugador todo el tiempo apareciendo en los videos y comentando “Esto ya no tiene gracia”, sobre todo sí explota una bomba. Aparte de las publicaciones en foros de videojuegos, listas electrónicas a favor de los refugiados, sitios de noticias de la industria de los juegos, o la web de United Nations³, el juego es recomendado por United Nations para ser utilizado como material en las aulas.

3.2. *Survival*

*Survival*⁴, es un juego desarrollado por Omnium Lab en colaboración con el programa PeaceApp de la Alianza de Civilizaciones de Naciones Unidas en 2017. El juego, con mecánicas de juego y gráficos sencillos, pone al jugador en la piel de un migrante africano que abandona su país y que se enfrentará a diversos desafíos. La travesía comienza en el lugar de origen, donde el objetivo del jugador es alcanzar una vida mejor. En su camino se cruzará con un lobo que alegoriza la figura de las mafias que juegan con las esperanzas y sueños de las personas

³ <https://unric.org/en/path-out-video-game/>

⁴ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.omniumlabstudios.peaceapp.survival&hl=es_MX&gl=US

migrantes. El lobo trata de convencerlos de abordar pequeños botes inseguros, lo que los llevará a viajar en condiciones terribles. Mediante una conversación, termina convenciendo al jugador que deberá pagar una suma de dinero por cruzar el Mediterráneo en patera. El segundo reto, es realizar la travesía por el Mediterráneo a medianoche. El objetivo aquí es mantener la embarcación a flote hasta llegar a su destino en mitad de una tormenta. Después, el jugador se encontrará en una playa, donde deberá esquivar a gaviotas negras que simbolizan el papel de la guardia costera. Posteriormente, el jugador evitará numerosos obstáculos que representan los problemas que les van proporcionando las personas que se encuentran en el camino, algunas ayudan y otras no. Finalmente, el jugador llegará a la ciudad donde, su objetivo es lograr la inclusión social, así que deberá lidiar con los prejuicios y estereotipos de los habitantes de sus tierras de llegada. Los desarrolladores han escogido a una figura de la mitología árabe, una mujer con piernas de carnero, que representa los miedos y dificultades de los migrantes. Este juego ha sido recomendado en FORBES⁵, el Periódico, diversos foros y revistas de jugadores, y como herramienta educativa en la página web de Omnium Lab.

3.3. Bury me my Love

*Bury me my Love*⁶, creado por The Pixel Hunt en 2019, cuenta la historia de una refugiada siria llamada Nour, cuando emprende un peligroso viaje desde Siria al lugar que cree seguro para su refugio. Su objetivo es llegar a Alemania. Esta novela interactiva basada en texto no tiene una forma correcta o incorrecta de jugar y cuenta con 19 finales diferentes, tentan-

⁵ <https://www.forbes.com/sites/federicoguerrini/2018/01/07/how-to-increase-empathy-towards-refugees-serious-games-might-provide-an-answer/>

⁶ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.emma&hl=es&gl=US

do al usuario a realizar múltiples repeticiones para ver los diferentes resultados. La narrativa cuenta la situación que enfrentan los refugiados todos los días, desentrañando esta historia a través de personajes para que, aunque sea brevemente, ponga al jugador en el lugar de aquellos que están directamente afectados por el conflicto. Aunque la mayor parte del tiempo el jugador es un observador, ocasionalmente se pone en el lugar de Majd, el marido de Nour, que debe aconsejarle que debe hacer: Elegir entre llevar un chaleco salvavidas o botellas de agua adicionales para utilizar en el barco, cuánto dinero debe llevar, que debe decir, etc. En ocasiones, dar alguna palabra de ánimo o enviar un emoticono es suficiente. Pero el jugador debe tener cuidado con lo que sugiere. Algunas veces será escuchado y otras no y debe ayudar a gastar los recursos sabiamente y cuidar del espacio que Nour tiene en la mochila. Con mecánicas de juego sencillas, el juego, además de estar publicado en la página web de Games for Change⁷, es recomendado por Games4 Sustainability para ser utilizado como material en las aulas y es sugerido por diversos foros de jugadores y revistas especializadas en juegos. A diferencia de Path Out y Survival, el juego de Bury me my Love proporciona un final diferente como respuesta a las decisiones de los jugadores. Los 19 finales diferentes, ponen al jugador en situación, viviendo diferentes casos de discriminación, y proporcionando así a los usuarios la oportunidad de resistir a esa exclusión.

Al analizar estos videojuegos, bajo la lente crítica de la teoría del prejuicio de Quillian, argumentamos que, a pesar de los intentos de representación positiva hacia los migrantes y de que los desarrolladores han contado con testimonios reales de migrantes durante su desarrollo, estos mantienen estereotipos y prejuicios, donde el inmigrante no puede evitar ser etiquetado debido a que las personificaciones son superficiales y simplistas. Aunque bien intencionados, no logran capturar completamente

⁷ <https://www.gamesforchange.org/games/bury-me-my-love/>

la complejidad y la diversidad de las experiencias vividas por los migrantes representados en el juego, generando así un nuevo molde de prejuicios. La simplificación de las experiencias vividas en un medio interactivo no solo lleva a reforzar estereotipos negativos, sino a una incompreensión completa de los desafíos enfrentados por los migrantes. Los juegos ofrecen una ventana a la vida de migrantes y refugiados, lo cual es muy valioso. Brindan a los jugadores un lugar donde pueden jugar con identidades culturales en un entorno virtual que imita de manera realista la vida real (Zielke et al., 2009), proporcionando una simulación o al menos una imitación menor de la vida real, lo que ofrece un puente al aprendizaje, experiencias, percepciones y actividades de la vida real de los migrantes. Sin embargo, es crucial reconocer las limitaciones inherentes al medio y a la representación de temas tan complejos. Los videojuegos ofrecen creencias previamente fijadas, asociaciones culturales estereotipadas y prejuicios raciales (Darvasi, 2016). Son, por tanto, capaces de afectar la mentalidad ética de los jugadores y cambiar sus actitudes hacia personas culturalmente diferentes (Cuhadar & Kampf, 2014).

4. DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA REPRESENTACIÓN DE LA MIGRACIÓN EN VIDEOJUEGOS

La representación de la migración en videojuegos plantea desafíos significativos que van más allá de la mera creación de mecánicas de juego, una narrativa que muchas veces es superficial y el aspecto visual de sus personajes y escenarios. A continuación, describimos algunos de los desafíos detectados, que pueden servir a mejorar la representación de la migración en los videojuegos:

- **Simplificación y generalización.** La representación generalizada de la migración en videojuegos tiende a simplificar y homogeneizar las experiencias de los migrantes, perdiendo de vista la complejidad individual de cada historia. No

solo en videojuegos, incluso en las principales noticias y películas, las experiencias de migración tienden a ser simplificadas e idealizadas, incluso en términos de movilidad socioeconómica ascendente o catastróficas en términos de inseguridad humana (Orgad, 2012). Es fundamental reconocer que las migraciones son fenómenos multifacéticos, multiculturales (Anderton y King, 2016), marcados por diversas razones y experiencias individuales.

- **Perpetuación de estereotipos.** La representación estereotipada de migrantes en los videojuegos contribuye a la perpetuación de prejuicios y visiones sesgadas, generando una comprensión distorsionada de las realidades migratorias y creación de nuevos moldes de estereotipos. Los desarrolladores deberían de evitar caer en clichés, representaciones simplistas, o prejuicios raciales (Darvasi, 2016), buscando representar las complejidades y matices de las experiencias migratorias. Como mencionan Chin y Golding (2016) sería más ético crear medios que reconozcan y generen conciencia sobre el hecho de que una migración, sobre todo las forzadas, son síntoma de una sociedad global históricamente injusta en la que los migrantes y refugiados están ejerciendo su capacidad de acción limitada.
- **Opiniones críticas y el contexto local.** Algunos videojuegos incorporan opiniones críticas sobre migración y contextos territoriales, pero la falta de conciencia sobre las intenciones de los desarrolladores puede llevar a malentendidos. Es crucial, por tanto, que los jugadores comprendan las intenciones detrás de la narrativa y las elecciones de diseño, especialmente cuando se abordan temas sensibles como la migración forzada. En muchos juegos se muestran, deliberadamente opiniones críticas sobre los contextos territoriales y la migración; una decodificación dominante de estos puntos de vista requiere conciencia de las intenciones de los desarrolladores en relación con los contextos locales de desarrollo; sin esta conciencia, pueden llegar a surgir malentendidos

sobre los patrones y experiencias migratorias (Gabriel, 2015) o sobre la realidad vivida (Zielke et al., 2009).

- **Omisión de causas estructurales.** La falta de representación de las causas estructurales de la migración, así como la desigualdad global y las injusticias históricas, pueden llevar a interpretaciones básicas, superficiales y reduccionistas. Los desarrolladores tienen el deber de esforzarse por profundizar en el tema de la migración, promoviendo una comprensión más completa de los problemas subyacentes. Es probable que un videojuego sea más eficaz a la hora de profundizar en el tema porque abre un espacio ético para que los jugadores encuentren representaciones mucho más matizadas (Chin y Golding, 2016).
- **Falta de perspectivas diversas.** La ausencia de diversas perspectivas, culturas diferentes (Cuhadar & Kampf, 2014), o voces distintas en la representación de la migración puede limitar la comprensión del fenómeno desde múltiples puntos de vista. Por ello, incluir narrativas amplias y personajes diversos y complejos que reflejen las distintas experiencias migratorias puede llegar a enriquecer la representación y fomentar una comprensión más amplia de las situaciones vividas por los migrantes. Especialmente, al tratarse de temas sociales, políticos (Shaw, 2010) o religiosos.

5. REFLEXIONES FINALES

Hemos explorado las diversas facetas de la representación de la migración con tres videojuegos que, con valentía, buscan plasmar las experiencias de aquellos que enfrentan la migración forzada. No obstante, al cerrar este capítulo, surge una reflexión inevitable sobre la dualidad que estos videojuegos presentan. Por un lado, consideramos valiosa la iniciativa de desarrolladores al utilizar este medio interactivo como una herramienta para sensibilizar y educar sobre las diversas complejidades de la migración. Estos juegos proporcionan una ventana única hacia

las experiencias de los migrantes, ofreciendo una oportunidad invaluable para que los jugadores se sumerjan en narrativas que de otro modo podrían pasar desapercibidas en su cotidianidad.

Hecha esta reflexión, no podemos ignorar las limitaciones inherentes al medio. A pesar de los esfuerzos de representación positiva, se vislumbra la persistencia de estereotipos y simplificaciones que, inadvertidamente, podrían contribuir a una comprensión superficial de las realidades migratorias. La simplificación y generalización, la perpetuación de estereotipos y la omisión de causas estructurales son desafíos que persisten, instándonos a reflexionar sobre cómo estos videojuegos podrían trascender estas limitaciones.

En última instancia, estos videojuegos no sustituyen el compromiso directo y profundo con las complejidades reales de la migración y el refugio. Son, más bien, un punto de partida, una puerta de entrada que puede despertar la conciencia y el interés de los jugadores. No obstante, es imperativo que, como jugadores, desarrolladores e investigadores, sigamos cuestionando, aprendiendo y buscando enfoques más inclusivos que aborden la diversidad de experiencias migratorias.

En esta intersección entre la realidad y la representación virtual, podemos vislumbrar el potencial transformador de los videojuegos. Al continuar explorando este terreno, no solo nos sumergimos en las narrativas detrás de la migración, sino que también desafiamos a los videojuegos a evolucionar hacia una narrativa más auténtica, compleja y respetuosa. En última instancia, es en esta simbiosis entre la tecnología y la empatía donde encontramos una oportunidad real para construir puentes de entendimiento en un mundo globalizado marcado por la movilidad humana.

REFERENCIAS

- Allport, G. W. (1954). *The nature of prejudice*. Addison-Wesley
- All Together Now. (2014). *Everyday Racism*. [Videojuego].

- Anderton, C. L., y King, E. M. (2016). Promoting multicultural literacies through game-based embodiment: A case study of counselor education students and the role-playing game Oblivion. *On the Horizon*, 24(1), 44–54. <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2015-0061>
- Baldwin, D. A. (1997). The concept of security. *Review of International Studies*, 23(1), 5-26.
- Behm-Morawitz, E., y Ta, D. (2014). Cultivating virtual stereotypes?: The impact of video game play on racial/ethnic stereotypes. *American Journal of Media Psychology*, 7(1-4), 1-15.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Breakthrough (2008). Homeland Guantanamo. [Videojuego].
- Causa Creations (2017). Path Out. [Videojuego].
- Chin, E., y Golding D. (2016). Cultivating transcultural understanding through migration-related videogames. *Asia Pacific Media Educator*, 26(1), 83-98.
- Contreras-Espinosa, R.S., y Eguia-Gomez, J.L. (2023). Evaluating Video Games as Tools for Education on Fake News and Misinformation. *Computers*, 12, 188. <https://doi.org/10.3390/computers12090188>
- Coombs, W. T. (2007). *Ongoing crisis communication: Planning, managing, and responding*. SAGE Publications.
- Cuhadar, E., y Kampf, R. (2014). Learning about conflict and negotiations through computer simulations: The case of Peacemaker. *International Studies Perspectives*, 1–16. <https://doi.org/10.1111/insp.12076>
- Darvasi, P. (2016). *Empathy, perspective and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution*. New Delhi, India: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- EFW (2003). Escape From Woomera. [Videojuego].
- Estrada Villaseñor, C. (2017). *La categoría inmigrante en la prensa española* [Tesis doctoral, Universidad Pontificia Comillas]. [Repositorio de la Universidad]
- Ferdig, R. E., Mou, Y., y Peng, W. (2009). Gender and racial stereotypes i popular video games. En R.E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on Effective Electronic Gaming in Education* (pp. 876-892). IGI Global.
- Gabriel, S. (2015). Serious games. How do they try to make players think about immigration issues? An overview. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 99–114.

- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Henning, A., Brenick, A., Killen, M., y Collins, M.J. (2015). Do stereotypic images in video games affect attitudes and behavior? Adolescents' perspectives. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(7), 1316-1331.
- Lucas Pope (2013). Papers, Please. [Videojuego].
- OIM (2013) *Informe sobre las migraciones en el mundo 2013*. [Informe] https://publications.iom.int/system/files/pdf/wmr2013_sp.pdf
- Omnium Lab (2017). Survival. [Videojuego].
- Orgad, S. (2012). *Media representation and the global imagination*. Cambridge-Malden, MA: Polity Press.
- Quillian, L. (1995). Prejudice as a response to perceived group threat: Population composition and anti-immigrant and racial prejudice in Europe. *American Sociological Review*, 60(4), 586-611.
- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424.
- Stober (2010). 1378 km. [Videojuego].
- Stoll, J., Malave, I., Campbell, M., y White, D., (2013). Gaming the gap: A small world simulation of human migration response to stressors. *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: Defragging Game Studies*. DiGRA, Atlanta, USA.
- Taylor, M., y Bean, H. S. (2017). *Crisis communication and crisis management: An ethical approach*. SAGE Publications.
- The Pixel Hunt (2019). Bury me my Love. [Videojuego].
- UNHCR (2023). *Tendencias globales* [Informe] <https://www.acnur.org/es-es/tendencias-globales>
- Zielke, M. A., Evans, M. J., Dufour, F., Christopher, T. V, Donahue, J. K., Johnson, P., Flores, R. (2009). *Serious games for immersive cultural training: Creating a living world*. *IEEE Computer Graphics and Applications*, April, 49-60.

