

- default/files/publication/961.mainreportscreen.pdf
- UN ENVIRONMENT POPULATION AND DEVELOPMENT, 2020, <https://www.medqsr.org/population-and-development>
- UN WORLD POPULATION PROSPECTS, 2015, <https://www.un.org/en/development/desa/publications/world-population-prospects-2015-revision.html>
- UNITED NATIONS DATA BOOKLET, *The World's Cities in 2018*, [https://www.un.org/en/events/citiesday/assets/pdf/the\\_worlds\\_cities\\_in\\_2018\\_data\\_booklet.pdf](https://www.un.org/en/events/citiesday/assets/pdf/the_worlds_cities_in_2018_data_booklet.pdf)
- VALLETTA DECLARATION ON STRENGTHENING EURO-MEDITERRANEAN COOPERATION THROUGH RESEARCH AND INNOVATION, 2017, [https://ufm-secretariat.org/wp-content/uploads/2017/10/Declaration\\_EuroMed-Cooperation-in-Research-and-Innovation.pdf](https://ufm-secretariat.org/wp-content/uploads/2017/10/Declaration_EuroMed-Cooperation-in-Research-and-Innovation.pdf)
- WOERTZ, E. y M. AJL, «Wise Cities in the Mediterranean: Challenges of Urban Sustainability», Barcelona, CIDOB, Barcelona Centre for International Affairs, junio de 2018.
- ZAPATA-BARRERO, R., «Mediterranean Thinking for Mapping a Mediterranean Migration Research Agenda», *Comparative Migration Studies*, 8 (6), <https://comparativemigrationstudies.springeropen.com/articles/10.1186/s40878-019-0170-2>

## Los movimientos humanos en el Mediterráneo en la era de la globalización y la interculturalidad

José Carlos Cabrera Medina. Grupo de investigación de Estudios Árabes Contemporáneos, Universidad de Granada

Encontrar un lugar en el que reconocernos implica, de alguna manera, empatizar con el Otro, cosa que puede darse tanto en el ámbito cultural como social y, en concreto, en los problemas comunes que todos los pueblos mediterráneos han vivido a lo largo de su historia. En este artículo abordaremos el movimiento humano contemporáneo y el modo en que algunos proyectos, bajo un prisma intercultural y en forma de herramientas tecnológicas, se han orientado para reducir el impacto de las dificultades relacionadas con el movimiento de personas en nuestro mar común. Además, prestaremos especial atención a un concepto relativamente nuevo como es el de *serious game* (los juegos serios) para teléfonos inteligentes y tabletas.

### Introducción

En los tiempos en los que vivimos, los movimientos de personas en el Mediterráneo constituyen uno de los aspectos que más impacto tienen en nuestras sociedades, impacto que no hace sino aumentar a medida que pasa el tiempo. A menudo, estos movimientos migratorios producen en las sociedades de acogida efectos no deseables, fruto de la ignorancia de la cultura del Otro. El miedo que genera dicha ignorancia a menudo se transmite en los medios de comunicación y, por tanto, se traslada a la opinión pública para acabar absorbiendo gran parte de las macro políticas de los países.

Son muchos los factores que llevan a las personas migrantes a dejar sus lugares de origen para buscar refugio o un futuro mejor en otros lugares, no solo en el Mediterráneo norte, sino más allá de los países ribereños de nuestro mar. Las guerras en países cercanos, la escasez de recursos y oportunidades o la falta de libertad son algunos de los factores que hacen que estas personas decidan desplazarse, muchas veces dentro de su propio país, para acabar abandonándolo y buscar ciertas perspectivas de bienestar en sus vidas.

Las personas que han trabajado en el ámbito social a lo largo de los últimos veinte años en Andalucía tienen una percepción clara de las necesi-

dades básicas de las personas migrantes, así como una imagen nítida de la única herramienta con la que estas personas llegan para intentar lograr sus objetivos: el teléfono móvil. Por lo tanto, ayudarlas y facilitar herramientas tecnológicas para aportar información veraz y soluciones a sus problemas, a la vez que información a la sociedad de acogida sobre la realidad por la que los migrantes huyen de sus países de origen, genera una buena sinergia en pro de una sociedad más justa, igualitaria e intercultural.

Según el profesor de la Universidad Pompeu Fabra Ricard Zapata, «aceptamos la globalización, pero no sus consecuencias», y nuestra época se distingue claramente de otras por dos aspectos: la movilidad y la conectividad, tal y como muestra la última epidemia del Covid-19. Así, desde una perspectiva claramente intercultural que no busque la aculturación ni la asimilación del Otro, sino que pueda generar una relación positiva entre los grupos humanos migrantes y sus receptores, creemos que existen una serie de proyectos destacables y basados en las nuevas tecnologías que fomentan claramente un mejor conocimiento mutuo y aportan soluciones interesantes y, sobre todo, proponen caminos diferentes a problemas comunes.

Por todo ello, presentaremos a continuación una serie de herramientas en forma de aplicaciones para los dispositivos móviles (más conocidas como *apps*) que, de alguna manera, pretenden aportar alguna ayuda a las personas que se han visto empujadas a desplazarse por el Mediterráneo, así como mitigar el impacto de ese desplazamiento mediante una mayor sensibilización en la sociedad de acogida. Estas *apps*, en efecto, son útiles de cara a afrontar los distintos retos de comunicación, sensibilización y aprendizaje en línea que caracterizan los movimientos humanos por todo el Mediterráneo. Así pues, señalaremos algunas que creemos muy útiles para el trabajo social relacionado con las migraciones y la cooperación internacional. Aun así, cabe señalar que hay otras muchas igualmente válidas que, por razones de espacio, no podemos mencionar aquí.

## El concepto de *serious game*

La expresión «juegos serios», más conocidos por la voz inglesa *serious game*, fue acuñada por Mike Zyda, que la define del siguiente modo: «Se trata de una prueba mental que se juega con un ordenador siguiendo unas reglas específicas y usa el entretenimiento para fomentar un entrenamiento corporativo y gubernamental que tiene objetivos educativos y saludables relacionados con las políticas públicas y la comunicación estratégica».<sup>1</sup> La expresión, pues, alude a aquellos juegos que tienen una utilidad lúdica, pero van un poco más allá y abordan temas educativos más serios, de modo que buscan, en el proceso, un aprendizaje o una sensibilización.

Estos juegos, por tanto, ofrecen no solo el divertimento como valor tradicional del videojuego, sino también la implicación del jugador en la propuesta. Se trata de un concepto antiguo, pero que ha ido avanzando y desarrollándose según el cariz de las preocupaciones humanas y, actualmente, se plasma en herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías.

## Juegos serios

Hay muchas expresiones de *serious game* que están desarrolladas para diferentes plataformas como PS4 o incluso directamente, a través de programas informáticos, para pc, y presentan un objetivo relacionado con el movimiento de personas en el Mediterráneo. Nosotros, sin embargo, solo mencionaremos en este artículo los juegos disponibles a través de aplicaciones descargables en los teléfonos móviles. Aun así, cabe destacar, en primer lugar, el caso del rudimentario juego *Rescate en el Mediterráneo*, que puso en marcha la organización Save the Children y convierte al jugador en un capitán a bordo del Vos Hestia al rescate de migrantes por el Mediterráneo central.<sup>2</sup> De este modo, cualquier persona puede asomarse a comprobar las dificultades de tal empresa, a

1. M. Zyda, «From Visual Simulation to Virtual Reality to Games», 2005, disponible en: <https://mikezyda.com/resources/pubs/Zyda-IEEE-Computer-Sept2005.pdf> [último acceso: 19 de abril de 2020].

2. Puede accederse a este juego de manera gratuita a través de la página web de Save the Children España: <https://www.savethechildren.es/rescate>

la vez que adquirir una cierta sensibilización sobre las actuales migraciones.

## Aplicaciones o Apps

Como ya hemos dicho, vamos a centrarnos en aquellas apps que podemos descargar a través de las conocidas plataformas de Android, Play Store o Apple, iOS. Son seis las que hemos elegido para este artículo:

### *Antura wa aljuruf* (Antura y las letras)

Esta primera aplicación es una de las que más cariño nos merece, y creemos que tiene la interfaz más interesante. Esta app está diseñada específicamente para atender a la población de niños y niñas sirios que, debido al conflicto armado que vive su país, no pueden ir al colegio con regularidad. La herramienta nació con la idea de ofrecer asistencia educativa a todos esos niños que ahora mismo se encuentran en los campos de refugiados de países del Mediterráneo o en otros lugares sin posibilidad de escolarización.

La aplicación no pretende seguir el programa del curso regular del gobierno sirio, sino que se centra en intentar que, mientras dura el conflicto, los niños puedan seguir alfabetizándose en su lengua materna o, al menos, en árabe estándar. Con el tiempo, sin embargo, se ha visto que la herramienta puede tener numerosas y distintas aplicaciones para las que en un principio no estaba específicamente diseñada. Así, resulta ideal para la alfabetización de niños y niñas migrantes no acompañados, así como para aquellos que salen del sistema de protección, es decir, los llamados en ex tutelados. Otro colectivo que también puede beneficiarse de *Antura wa aljuruf* es el de los trabajadores temporales, que en su tiempo de ocio pueden reforzar de manera sencilla su alfabetización a través de esta aplicación.

El juego también puede ser útil para las personas que quieran iniciarse en la lengua árabe, aunque la app está íntegramente desarrollada en dicho idioma, por lo que las instrucciones son a

veces poco intuitivas para aquellos que no tienen unos mínimos conocimientos previos. La app está desarrollada por la empresa Video Games Whitout Borders,<sup>3</sup> y al frente del proyecto se encuentra Francesco Cavallari, que ha recabado numerosos premios a lo largo y ancho del mundo e incluso tiene su propia página web.<sup>4</sup>

Nosotros recomendamos vivamente esta aplicación, donde el simpático perro Antura nos guía en el aprendizaje, ya que, desde el punto de vista pedagógico y temático, alcanza los objetivos de manera práctica y sin rebasar nunca el umbral de la jugabilidad, una de las máximas de cualquier juego. La aplicación, por otra parte, posee un objetivo intercultural muy claro: que las personas no pierdan su cultura de origen y consigan superar procesos como la suprasimilación o el desarraigo. Creemos, asimismo, que también aporta otro objetivo intercultural, quizás en menor medida: un fomento de la diversidad cultural dentro del marco del descubrimiento de los valores culturales ajenos para los más pequeños.

### *Layla and the Shadows* (Layla y las sombras)<sup>5</sup>

Esta app es un verdadero juego sombrío que pretende sensibilizar a los usuarios sobre la cantidad de menores que sufren las guerras, no solo en cuanto que víctimas en un territorio determinado, sino también como sujetos sometidos a desplazamientos y asilo en otros países. El juego nace de un malintencionado y execrable episodio ocurrido en 2014, cuando unos niños palestinos fueron asesinados por el ejército israelí en una playa<sup>6</sup> porque, al parecer, este los confundió con terroristas. La app sitúa al jugador en un entorno lleno de dificultades propias de las vidas inmersas en conflictos bélicos, donde tiene que correr para no perder la propia vida o donde incluso, en alguna fase, puede llegar a huir de la mano de su hija.

Este juego, que ha recibido numerosos premios, es una maravillosa herramienta gratuita para que los niños empaticen con las dificultades de otros menores de su edad, que muy bien podrían acabar

3. <https://vgwb.org/es/>

4. <https://www.antura.org/es/>

5. <http://liyala.org/>

6. El juego se basa en el informe de Amnistía Internacional *World Report 2015: Israel/Palestine Events of 2014*.

siendo compañeros suyos de escuela o de barrio, y puedan asimismo familiarizarse con los conflictos bélicos que asolan actualmente el Mediterráneo. El objetivo del juego, como vemos, es que las sociedades de acogida empaticen con otras realidades y con los procesos migratorios de las personas, favoreciendo así la creación de un espacio de mutuo entendimiento.

### Bury Me, My Love — Nour's Choice (Entiérrame, mi amor: la elección de Nour)<sup>7</sup>

Este *serious game* es una *app* en inglés que sitúa al jugador en la piel de uno de los integrantes de una pareja con el trasfondo de la guerra de Siria. Ambos se comunican a través de una red social de mensajería y los hechos se van sucediendo hasta que ambos se ven desplazados de su país y acaban en un campo de refugiados. Esta estupenda aplicación sirve para empatizar con las personas que se encuentran allí confinadas y nos enseña las dificultades que sufren muchas personas que actualmente viven en campos como el de Moria (Grecia), en una situación lamentable e insalubre.

Ideada por la empresa INK, la aplicación está avalada por el canal de televisión francés Arte y, aunque no es gratuita, podemos probar su prólogo en cualquier ordenador para comprobar cómo, de forma muy efectiva, nos pone en la piel de un matrimonio inmerso en un conflicto actual. De este modo, podemos adquirir información y concienciar-nos acerca de la realidad siria, extrapolable a otros conflictos bélicos, para darnos cuenta de que nadie abandona su casa por gusto. Además, el juego tiene un gran atractivo añadido: cuenta con diecinueve finales diferentes, por lo que resulta enormemente interactivo, atractivo e imprevisible.

La aplicación aborda el mismo objetivo intercultural que en el caso anterior, pero está más bien dirigida a jóvenes y adultos. Por otra parte, lucha activamente contra las visiones estereotipadas y la

consiguiente discriminación que se deriva de ellas a través de una idea: a cualquiera de nosotros podría pasarnos lo que les pasa a los protagonistas del juego, y todos podríamos reaccionar de la misma manera en que ellos lo hacen.

### Survival Algeciras<sup>8</sup>

Esta aplicación es un *serious game* nacido de un taller de alfabetización digital que organizó la Alianza de Civilizaciones de Naciones Unidas en las ciudades de Algeciras y Tánger en 2017, y donde un grupo de jóvenes refugiados y niños y niñas migrantes estuvieron trabajando sus competencias en alfabetización digital y computación. Una vez terminado el taller, al que asistieron personas de ocho nacionalidades diferentes y cinco lenguas distintas, surgió la idea de seguir trabajando con este grupo de jóvenes para llevar a cabo alguno de los proyectos esbozados en forma de aplicación.

Los participantes, guiados por sus monitores y, en una última fase, por los profesionales de la empresa de *apps* y videojuegos OmniumLab,<sup>9</sup> decidieron llevar a la práctica un *serious game*. Así nació *Survival Algeciras*, un juego donde el usuario se convierte en un joven migrante y debe sortear numerosas dificultades antes de poder superar todos sus miedos, representados en el monstruo final, Aixa Kandisha,<sup>10</sup> un ser mitológico magrebí. Esta aplicación tiene dos objetivos interculturales muy claros: por un lado, sensibilizar a los menores y jóvenes europeos sobre las dificultades que han tenido que superar muchos compañeros de escuela o de barrio antes de llegar a Europa, trabajando desde estrategias que alejen el miedo y fortalezcan el plano afectivo para que el Otro entre a formar parte de nuestro círculo; por otro lado, empoderar a aquellos jóvenes africanos potenciales migrantes, menores o no, antes de comenzar ese periplo para que aprendan, jugando, acerca de las dificultades a las que se van a enfrentar.

7. En este enlace se puede incluso acceder a su versión para pc: <http://burymemylove.arte.tv/>

8. Para encontrar este juego en las plataformas de descargas hay que buscarlo por el nombre *Survival Algeciras*, ya que existen varios juegos con el mismo nombre.

9. Esta empresa algecireña hace videojuegos y muchas más cosas: <https://omniumlab.com/>

10. Aixa Kandisha es un ser mitológico de la cuenca sur mediterránea que suele vivir donde está el agua (en un río, un pozo, una alberca...) y se aparece a los hombres para infundirles miedo. Tiene forma de mujer con un gran busto, pelo rojo y patas de cabra.

## Otras herramientas

No queremos cerrar este artículo sin mencionar otras dos *apps* que, pese a no tener un sentido puramente lúdico, sí pueden ser de gran utilidad en el trabajo social dentro de la atención a esos movimientos de personas que se dan en el Mediterráneo, enfocada desde esa perspectiva intercultural que hemos venido tratando:

### Icoon For Refugees<sup>11</sup>

Esta aplicación no es exactamente un *serious game* pero no podemos dejar de mencionarla en este artículo. *Icoon for refugees* es una *app* muy sencilla, pero, como ocurre a menudo, las cosas simples son las más difíciles. Su objetivo es resolver problemas de comunicación a través de una especie de diccionarios de imágenes de las acciones más difíciles de expresar. Dichos iconos sirven, asimismo, para hacer comprender las acciones más importantes para cualquier persona migrante o refugiada más allá de su lengua materna o su competencia lingüística. Resulta un apoyo básico para las personas recién llegadas a territorios que no conocen.

El proyecto fue realizado por la Cruz Roja alemana y tiene detrás una bonita historia: fue diseñada como libro para turistas en 2007, pero en 2017 muchas organizaciones humanitarias pidieron que se transformara en una *app* gratuita para las personas que estaban llegando a Alemania. Así pudo convertirse en una herramienta muy útil para todo el país. Los campos semánticos que pueden encontrarse en ella son, entre otros, la ropa, higiene, salud, comida y transporte, y cuenta con más de 1.200 símbolos y fotografías que ayudan a superar las barreras idiomáticas.

Su objetivo más destacable desde el punto de vista intercultural es que aporta una estrategia que permite impulsar la caída del «muro de incomunicación» y propone una excusa para profundizar en el Otro, y en los valores culturales que lo acompañan, más allá de las palabras.

### Alerta discriminación<sup>12</sup>

Esta *app* tampoco es un *serious game*, pero resulta de gran ayuda para aquellas personas que hayan vivido algún episodio de discriminación, racismo o xenofobia. Se trata de una herramienta muy sencilla que ayuda a las personas a no sentirse solas y a ser conscientes de que se encuentran en una sociedad de derecho. Ahora es muy habitual ver este tipo de episodios en las redes sociales, ya sean o no denunciados ante las autoridades, y través de esta aplicación pueden ser recogidos para después incidir sobre los hechos de una manera más política.

Esta herramienta, desarrollada por la Red Acoge, tiene un interfaz muy sencillo y dos objetivos fundamentales: primero, dar visibilidad a todos los episodios de naturaleza xenófoba y, segundo, procurar a sus víctimas una vía de asesoría legal, siempre y cuando estas la soliciten. La aplicación aborda, de manera clara y primordial, el principio básico de la interculturalidad de construir herramientas que partan de la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

Esperamos que este pequeño artículo pueda ayudar a todas las personas que, de alguna manera, están intentado socorrer a todos aquellos que se mueven por el Mediterráneo con grandes dificultades, así como a los trabajadores profesionales que intentan ofrecerles algún tipo bienestar en esa difícil situación, mediante un refuerzo de sus herramientas de inclusión social.

11. <http://icoonforrefugees.com/>

12. <https://www.alertadiscriminacion.org/>