

ACNUR Y LA PROMOCIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS A TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS: EL CASO DE *FINDING HOME**

Antonio César Moreno Cantano*

*Universidad Complutense de Madrid, España. E-mail: antmor03@ucm.es

Recibido: 11 abril 2018 / Revisado: 24 febrero 2019 / Aceptado: 4 abril 2019 / Publicado: 15 junio 2019

Resumen: En los últimos años organismos como el Alto Comisionado de Naciones Unidas para los Refugiados se han valido del alcance y difusión de los medios de ocio y aprendizaje digital para aproximar la violación de los Derechos Humanos al público en general. Uno de los ejemplos más palpable ha sido la persecución de los Rohingya. En 2017 ACNUR creó una aplicación para móviles y tablets titulada *Finding Home*, en la que se mostraban todas las penalidades y sufrimientos de Khatijah por reencontrarse con su familia y lograr sobrevivir en un país extranjero, en este caso Malasia. Este título se enmarca en aquella categoría de videojuegos digitales, catalogado como *Serious / Newsgames*. En el presente artículo vamos a profundizar en todas estas cuestiones a partir de un análisis crítico de bibliografía especializada sobre los juegos digitales como producto cultural, así como informes y resoluciones sobre la persecución sufrida por el pueblo rohingya.

Palabras clave: Conflictos internacionales; Videojuegos; Rohingya; ACNUR; Ocio Digital

Abstract: In recent years organizations such as the United Nations High Commissioner for Refugees have used the reach and dissemination of leisure media and digital learning to bring the violation of human rights to the general public. One of the most palpable examples has been the persecution of the Rohingya. In 2017 UNHCR created an application for mobiles and tablets entitled *Finding Home*, which showed all the hardships and sufferings of Khatijah for reuniting with his family and surviving in a foreign country, in this case Malaysia. This title falls under that category of digital video games, catalogued as *Serious / Newsgames*. In this article we will delve into all these issues from a critical analysis of specialized literature on digital games as a cultural

product, as well as reports and resolutions on the persecution suffered by the Rohingya people.

Keywords: International conflicts; Video games; Rohingya; UNHCR; Digital Leisure

1. *SERIOUS GAMES*, CONFLICTOS INTERNACIONALES Y CONCIENCIACIÓN CIUDADANA

El 1 de marzo de 2018 el programa de La Sexta, *El Intermedio*, emitía un reportaje sobre los rohingyas, que en palabras del presentador del mismo, el periodista Gonzo, estaban siendo sometidos por el Ejército de Myanmar a “una limpieza étnica de manual”¹. Según datos del portal online *Fórmula TV*, especializado en audiencias televisivas, más de 1.700.000 españoles se conectaron a esta cadena y pudieron escuchar, seguramente por primera vez, el nombre de los rohingyas², minoría musulmana de la antigua Birmania perseguida por cuestiones culturales-religiosas y económicas, como analizaremos más adelante. No es casual empezar este escrito refiriéndonos a un evento informativo, pues el objeto de nuestra investigación -con los evidentes cambios en el formato que no en el conte-

* Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+I *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016.

¹ “El ejército les está sometiendo a una limpieza étnica”. *El Intermedio*, 2 de marzo de 2018. Disponible en: http://vertele.eldiario.es/noticias/Intermedio-rohingyas-Myanmar-Ejercito-sometiendo_0_1990300951.html. [Consultado el 6 de abril de 2019]

² *Fórmula TV*, 1 de marzo de 2018. Disponible en: <http://www.formulatv.com/audiencias/2018-03-01/> [Consultado el 6 de abril de 2019].

nido-, el serious / newsgame *Finding Home*, se encamina a concienciar a la comunidad internacional sobre la situación de los refugiados rohingya en Malasia. Antes de profundizar en la génesis, desarrollo y visibilidad del mismo así como en su contexto histórico, adentraremos al lector en el novedoso campo de estudio que supone el ocio y aprendizaje digital a través de productos finales tecnológicos cuyos cometidos son la información sobre la realidad internacional más que el puro entretenimiento.

Los juegos han constituido siempre una poderosa herramienta de aprendizaje de conductas y actitudes necesarias para el eficiente desempeño sociocultural. En la actual sociedad digital ese papel lo desempeñan, principalmente, los videojuegos. Estos proveen a los videojugadores de habilidades y destrezas propias de la época y facilitan el aprendizaje de procesos complejos con eficacia. Estos beneficios se han querido aprovechar para hacer más efectivos los procesos educativos e información³, para el caso que nos ocupa. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano. Comúnmente se juega para divertirse, para entretenerse; sin embargo, hay autores que afirman que se juega para aprender, aunque ésta sea una intención inconsciente⁴. Otros consideran al juego como una actividad voluntaria, primordialmente social, en la que se está en relación con otros y se aprenden pautas de comportamiento, valores y la cultura⁵.

El término juegos serios (serious games, en inglés) pudiera parecer un oxímoron, puesto que el vocablo “juego” se relaciona con alegría, diversión, fantasía; mientras que el adjetivo “serios” alude a responsabilidad, sensatez, realidad y acciones con consecuencias a considerar. Los serious games son aquellos que se usan para educar, entrenar e informar. La diversión está en un segundo plano⁶. El término se usó desde la década

de los 60 por Clark Abt para hacer referencia a juegos que simulaban eventos de la Primera Guerra Mundial que recreaban las estrategias de guerra en el aula de clases⁷. En la actualidad se le asigna este nombre a un grupo de videojuegos y simuladores cuyo objetivo principal es la formación antes que el entretenimiento. Combinan los beneficios de los videojuegos (pensamiento secuencial, razonado, toma de identidad...), su poder de penetración en la población y las necesidades de educación y formación efectiva tanto a nivel político-institucional (destaca el papel de ONGs) como empresarial y comercial. Entre las características distintivas de los serious games podemos nombrar las siguientes: 1) están destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos; 2) están vinculados en forma evidente con algún aspecto de la realidad; 3) hay intereses manifiestos en sus contenidos (políticos, económicos, psicológicos, religiosos)⁸.

Dentro de los serious games destacan dos grandes grupos de títulos, como subrayan Joan Morales y Gemma San Cornelio; aquellos dedicados a la educación de los jóvenes, especialmente en valores transversales (temática medioambiental, educación sexual, igualdad de género, la paz como valor universal), y los que promueven la concienciación ciudadana sobre problemas sociales e internacionales⁹. Dentro de esta última categoría es donde encajaría *Finding Home*, cuyo propósito principal es dar a conocer la difícil situación del pueblo rohingya, tanto en su rol de ciudadanos de Myanmar como en el de refugiados en países como Malasia ó Bangladesh.

Bajo una línea temática parecida se insertarían otros serious games muy relevantes, de los que haremos una breve reseña antes de centrarnos en los impulsados por la ONU, en concreto por ACNUR. Referidos a la crisis de Darfur, en Sudán Occidental, debemos nombrar *Darfur is Dying* (University of Southern of California, 2006) y *On the ground reporter: Darfur* (Butch and Sun-

³ Marcano, Beatriz, “Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital”, *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Universidad de Salamanca, 9/3 (2008), pp. 93-107.

⁴ Crawford, Chris, *The Art of Computer Game Design*. California, Osborne/McGraw-Hill Berkeley, 1984.

⁵ Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 1996; Gee, James Paul, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe, 2004.

⁶ Michael, David y Chen, Sande, *Serious Games. Games That Educate, Train, and Inform*. Canadá, Thomson Course Technology, 2006.

⁷ Abt, Clark, *Serious Games*. Lanham, University Press of America, 1987.

⁸ Álvarez, Julián y Michaud, Laurent, *Serious Games. Advergaming, edugaming, training and more*. Montpellier Cedex, ICADE, 2008.

⁹ Morales, Joan y San Cornelio, Gemma, “La jugabilidad educativa en los serious games. Pautas para el diseño de videojuegos con un propósito educativo y social”. Paperback, *Escuela Artediez*, 10 (2016), pp. 1-23.

dance Media, 2010). El primero de ellos ha sido incluido dentro de la categoría de “Take Action Games”, es decir, juegos digitales con una fuerte carga social y significación política, que combinan en su diseño y narrativa factores éticos y de activismo. Fue patrocinado, entre otros organismos, por The Reebok Human Rights Foundation. En el mes de su estreno más de 700.000 personas accedieron a él, teniendo la oportunidad de conocer de primera mano la situación de miles de desplazados en Darfur, cuyo día a día se fundamentaba en esquivar a las guerrillas armadas y en la búsqueda interminable de agua para sobrevivir. Como afirmaba una de sus creadoras, Susana Ruiz, “we wanted to construct an experience in which the player could become emotionally invested via personal narratives and testimonials”¹⁰. Se trataba, en definitiva, como también perseguía *On the ground reporter*, hacer de la empatía el eje de su discurso, de manera que el jugador se sentase ante su pantalla con una pretensión que superaba con creces el entretenimiento, convirtiéndose en un espectador real del sufrimiento ajeno. En este sentido, uno de los videojuegos más impactantes fue *Hush* (University of Southern of California, 2007), prototipo de las emociones y la empatía hacia una causa: en este caso el genocidio sufrido por los tutsis en Ruanda en 1994. La dinámica y storyboard, con un fuerte e intenso componente psicológico, es muy sencilla pero efectiva. Nos ponemos en el papel de Liliane, una madre tutsi, que intentará silenciar a su bebé mediante una canción de cuna. El entorno gráfico, el uso de sonidos reales del conflicto, el fondo monocromo oscuro o los gritos en aumento del infante, crean una tensión emocional y psicológica de gran calado. Mary Flanagan -que encabeza el grupo de investigación *Values at Play* (VAP)- lo utilizaba de ejemplo “de las nuevas maneras en las que los valores humanos son considerados en los diseños de juegos”, resaltando el elevado grado de *empatía paralela* que provocaba¹¹. Más recientemente, en un estudio patrocinado por la UNESCO, se ponía sobre la palestra el nombre de *Hush* para destacar la contribución que este tipo

de productos podían realizar para la resolución de conflictos y respaldar una educación basada en la Paz. Del mismo se resaltaba su “veracidad” y “narrativa del terror” como elemento que aumentaba la empatía emocional¹².



Figuras 1 y 2. Arriba, captura de pantalla de *Darfur is dying* y *Hush* (abajo).

Dentro de los serious games existe una categoría aún más específica conocida como *newsgames* (término acuñado por el diseñador Gonzalo Frasca¹³), es decir, videojuegos basados en noticias de actualidad, como bien puede ser la crisis del pueblo rohingya. Plantean un rasgo fundamen-

¹⁰ Gunraj, Andrea, Ruiz, Susana y York, Ashley, “Power to the People: Anti-Oppressive Game Design”, en Schrier, Karen y Gibson, David, *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*. New York, Information Science Reference, 2011, pp. 253-274.

¹¹ Flanagan, Mary y Nissenbaum, Helen, *Values at Play in Digital Games*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology, 2014, pp. 43-44.

¹² Darvasi, Paul, *Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution*. New Delhi, UNESCO / Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development, 2016, pp. 11-12.

¹³ Frasca, Gonzalo, “Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periodísticos”, en Scolari, Carlos A. (editor), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Barcelona, Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius, 2013, pp. 253-263.

tal: la relación entre la temática del videojuego y la actualidad a través de la simulación lúdica¹⁴. En muchos de ellos, además, este carácter informativo se combina con el educativo, caso de *Finding Home*, pues el jugador con sus decisiones (que siempre vienen preestablecidas) no puede variar el destino de la narrativa, es un mero espectador (no aséptico, sino al que se busca empatizar mediante diferentes técnicas¹⁵) al que transmitir un mensaje. En contradicción con las tesis de cualquier diseño de videojuegos, en este caso no existe ninguna “redundancia” o “variabilidad”, entendidas como la capacidad del jugador para alterar y efectuar una serie de acciones con las que alcanzar una serie de logros dentro de ese videojuego.

Este componente informativo y, especialmente, educativo-concienciador despertó hace una serie de años el interés de influyentes organizaciones internacionales como Naciones Unidas, en especial el Alto Comisionado para los Refugiados (ACNUR) y el Alto Comisionado para los Derechos Humanos (ACNUDH). De esta manera, el Programa Mundial de Educación de Derechos Humanos, en su tercera fase de desarrollo (2015-2019), planteaba que- atendiendo a las necesidades modernas de la educación, el conocimiento de los Derechos Humanos y cualquier vulneración de los mismos, debía ser actualizado y puesto en circulación utilizando medios digitales de gran consumo como juegos y aplicaciones móviles¹⁶. A la par se ha producido una eclosión de este género de productos digitales, no solo por parte de este organismo, sino de otras entidades privadas y ONGs, responsables de títulos relacionados con las guerras civiles más recientes, como *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014); los Derechos Civiles, *People Power: The Game of Civil Resistance* (York Zimmerman, 2010); ó la ayuda internacional en caso de catástrofe natural, *Inside the Haiti Earthquake* (PTV Productions, 2010)¹⁷.

¹⁴ Gómez, Salvador y Navarro, Nuria, “Videojuegos e información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa”, *Icono 14*, 11/2 (2013), pp. 31-51.

¹⁵ Frome, Jonathan, “Eight Ways Videogames Generate Emotion”. *Proceedings of DiGRA* (Digital Games Research Association), Conference, 2007.

¹⁶ ACNUR, “Plan de acción para la tercera etapa (2015-2019) del Programa Mundial para la educación en derechos humanos”, 4 de agosto de 2014.

¹⁷ Gabriel, Sonja, “Serious Games Teaching Values: Discussing Games Dealing with Human Rights Issues”, en Duncan, Keri y Jensen, Lucas John (editors), *Ex-*

ACNUR se ha valido en los últimos años de este formato digital para promover a nivel internacional muchas de sus acciones en defensa de los refugiados. Según datos de la consultora Newzoo, existen en el mundo más de 2.200 millones de jugadores, representando los videojuegos en 2016 el 39% de las descargas globales de *apps*¹⁸. Por tanto, no sorprende que dicha organización haya escogido este tipo de medio para intentar alcanzar a un público más global. En el año 2005 ACNUR, con el apoyo de la petrolera noruega Statoil, lanzó al mercado *Against All Odds* (publicado en España con el nombre de *Contra viento y marea*), en la que el jugador se pone en el papel de un refugiado que se enfrenta a diferentes fases, que muestran desde su persecución y huída del país de origen, hasta su integración final en el país de recepción. El objetivo final era desarrollar un proyecto que llegase a la gente joven y promoviese la integración de los refugiados en los países nórdicos (no en vano, Noruega, Suecia, Dinamarca y Finlandia han sido en las últimas décadas las principales naciones receptoras de refugiados en Europa¹⁹). El juego se acompaña, lo que evidencia su carácter educativo y divulgador, de un repertorio de datos sobre el derecho de asilo, testimonios de refugiados e, incluso, una guía para profesores con temas que tratar en el aula a partir de los sucesos que se reflejan en este título²⁰. Tiempo después, en 2012, ACNUR -tras el éxito del anterior videojuego, traducido a más de diez idiomas y con miles de descargas en todo el mundo-, presentó en 2012 *My Life as a Refugee*. Diseñada por el estudio británico ACW, se trata de una aplicación móvil, en la que ACNUR nos permitía elegir entre tres personas totalmente diferentes para narrarnos la dramática situación de los refugiados. Inspiradas en sucesos reales, podíamos decantarnos por las vivencias de Merita, una mujer casada, de 27 años, con dos hijos y embarazada de siete meses, cuya única meta es buscar la supervivencia de su familia tras el inicio de una guerra civil en su país; Paulo, un chico de 15 años, el mayor de cuatro hermanos, cuyo sueño es ser doctor, lo

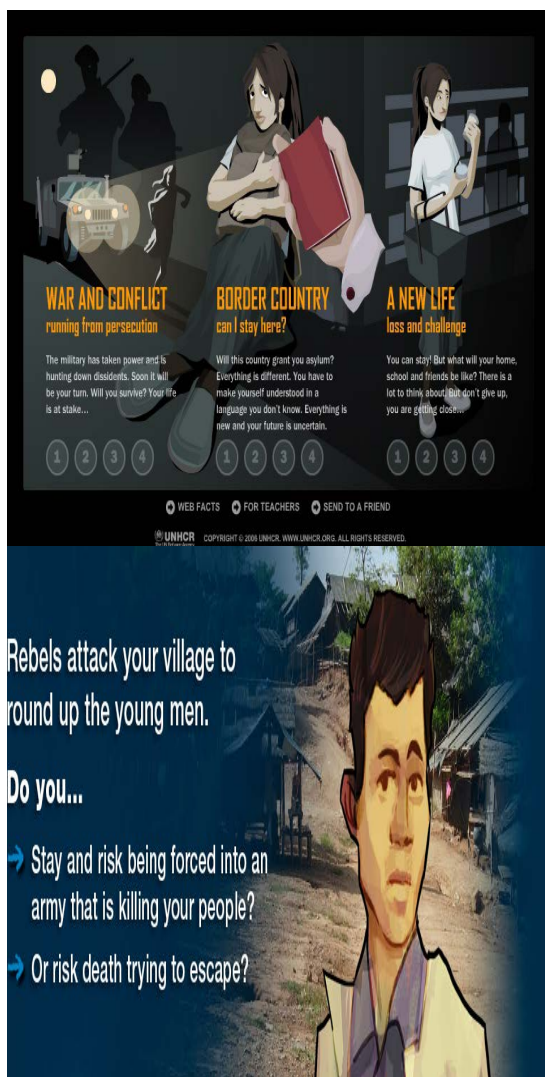
mining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives. Hershey, Information Science Reference (IGI Global), 2016, pp. 195-218.

¹⁸ *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*, 2017, p. 10.

¹⁹ ACNUR, *Refugees by Number*, 2004, pp. 16-17.

²⁰ Véase la página web oficial de *Against All Odds*, disponible en: <http://www.playagainstallodds.ca/> [Consultado el 5 de marzo de 2019].

que es extremadamente porque muchos niños son reclutados forzosamente en su región como soldados de la guerra; y Amika, casada, 24 años, madre de dos hijos, amenazada por las autoridades del país por denunciar la violación que ha sufrido su mejor amiga²¹.



Figuras 3 y 4. Arriba, captura de pantalla de *Against All Odds*, y abajo de *My Life as a Refugee*.

Finding Home recogió esta experiencia previa, la educativa, la informativa, y el formato tipo whatsapp de móvil en su narrativa, para denunciar la delicada situación de los rohingya, tanto dentro como fuera de su país. Antes de profundizar en el mismo, debemos aproximar al lector a la realidad de este pueblo y los orígenes de los conflictos que se encuentran detrás de su persecución.

2. LOS ROHINGYA: ORIGEN, DESARROLLO HISTÓRICO, CAUSAS DEL CONFLICTO Y EL EXILIO FORZOSO

Los rohingya son un grupo étnico, lingüístico y religioso minoritario en su país de origen. Concretamente, son predominantemente musulmanes sunnís que hablan su propio dialecto, Ruaingga, y habitan principalmente en lo que hoy conocemos como Myanmar (antigua Birmania). Son la minoría musulmana más grande Myanmar y tienen afiliaciones lingüísticas y culturales con poblaciones de Chittagong (Bangladesh). Según *El Orden Mundial*, son alrededor de un millón de personas ubicadas en el estado de Rakhine (oeste de Myanmar), antiguo Arakán, y otro millón que ha huido del país desde 1970. Myanmar tiene una población de unos 52 millones de los cuales casi dos millones son musulmanes (4%), dentro del cual se insertan los rohingya. La mayoría de ellos se concentra en tres municipios del estado de Rakhine Norte: Maungdaw, Buthidaung y Rathedaung. Estos están sujetos a un conjunto diferente de políticas restrictivas que no se aplican al resto del estado de Rakhine. Otros, fueron directamente desplazados por la violencia o fueron reubicados por las fuerzas de seguridad bajo la rúbrica de protegerlos de la violencia y han sido confinados en campamentos para personas desplazadas internamente y sujetos a un conjunto de restricciones. Sin olvidar a un tercer grupo (y sobre el que gravita la temática de *Finding Home*) que se encuentra fuera de Myanmar como refugiados, reconocidos o no como tal²². Los rohingya se encuentran en la actualidad en una especie de limbo jurídico, ya que son “apátridas”, es decir, son una comunidad que no están unidas a ningún Estado, no tienen vínculo de nacionalidad y no son reconocidos legalmente por ningún país. Ser “apátrida *de iure*” significa, en definitiva, que una persona vive sin ningún tipo de derechos²³.

El origen de los rohingya se remonta al siglo VII, cuando los comerciantes árabes musulmanes se establecieron en la zona. La historia del estado de Rakhine es de interdependencia social, eco-

²¹ Véase la página web oficial de *My Life as a Refugee*, disponible en: <http://mylifeasarefugee.org/index.html> [Consultado el 5 de marzo de 2019].

²² Zarni, Maung y Cowley, Alice, “The Slow-Burnign Genocide of Myanmar’s Rohingya”, *Pacific Rim Law & Policy Journal Association*, 2/3 (2014), pp. 681-752.

²³ Jorge, Raquel, “La apatridia, pérdida de ciudadanía. El caso de los rohingyas en Birmania”, *El Orden Mundial en el S.XXI*, 6 de enero de 2016. Disponible en: <https://elordenmundial.com/2015/01/06/la-apatridia-el-caso-de-los-rohingya-en-birmania/> [Consultado el 5 de marzo de 2019].



Figura 5. Localización de Rakhine y Myanmar. Fuente: *The Indian Express*.

nómica y demográfica con Bengala, con influencias de otras zonas de la India, Persia y el mundo árabe. A lo largo del tiempo se han dado “ciclos” de desplazamientos que comenzaron con la invasión birmana de Arakan y la deportación de Arakanese en 1784, y siguieron cuando en 1824, tras una disputa territorial, los británicos se anexionaron las dos regiones costeras de la Birmania precolonial -Rakhine y Tenassarim- como una provincia de la India británica. Birmania sería administrada como una provincia de la India hasta 1937, fecha en la que se convirtió en una colonia autónoma separada. En el contexto de la Segunda Guerra Mundial, la (temporal) invasión de las fuerzas japonesas derivó en violencia inter-comunitaria al aprovechar la situación de guerra las milicias budistas rakhine para vengarse sangrientamente de sus rivales musulmanes, lo que provocó que decenas de miles huyeran a la India. Para empeorar la situación, los británicos armaron fuerzas voluntarias rohingya para atacar a los ocupantes japoneses, pero en cambio estos grupos derivaron los ataques hacia los asentamientos, monasterios y pagodas budistas. Estas fuerzas también acompañaron la reconquista de Rakhine por parte de Gran Bretaña, siendo reprimidos por la fuerza los grupos armados budistas. Este ciclo de violencia, desplazamientos y retornos se ha dado constantemente en su historia desde la independencia de 1948. Desde entonces, la pertenencia nacional y la representación de las minorías se han definido a través de la raza y la etnia²⁴.

²⁴ Jones, Lee, “A better political economy of the Rohingya crisis”, *New Mandala*, 26 de septiembre de 2017. Disponible en: <http://www.newmandala.org/>

A finales de 1977, la dictadura militar socialista del general Ne Win lanzó la operación Nagamin (“Operación Rey Dragón”), cuyo objetivo era “designar a ciudadanos y extranjeros de conformidad con la ley y tomar medidas contra los extranjeros que se han infiltrado ilegalmente en el país”, es decir, despojar formalmente a los rohingya de sus derechos de ciudadanía al ser falsamente etiquetados como inmigrantes ilegales de Bangladesh. Dicha operación degeneró en una campaña generalizada de terror y violencia por parte de las poblaciones locales hostiles y el Estado contra los rohingya. La intención era expulsarlos en masa de Birmania occidental y posteriormente legalizar el borrado sistemático de su identidad como grupo, legitimando su destrucción física. Consecuentemente, alrededor de 200.000 rohingya huyeron a Bangladesh²⁵.

En la década de los 80, en respuesta tanto a las repatriaciones de rohingya como al fracaso de los esfuerzos diplomáticos con los países islámicos, se promulgó la Ley de Ciudadanía de 1982, todavía en vigor en la actualidad. Esta Ley se basa esencialmente en el principio de *ius sanguinis* e identifica tres categorías de ciudadanos: pleno, asociado y naturalizado. Los ciudadanos plenos son los que pertenecen a una de las 135 “razas nacionales”. La ciudadanía asociada solo se concede a aquellos cuya solicitud de ciudadanía, en virtud de la Ley de Ciudadanía de 1948, estaba

better-political-economy-rohingya-crisis/ [Consultado el 5 de marzo de 2018].

²⁵ Cheung, Samuel, “Migration Control and the Solutions Impasse in South and Southeast Asia: Implications from the Rohingya Experience”, *Journal of Refugee Studies*, 25 (2011), pp. 50-70.

pendiente de concesión en la fecha en la que la Ley entró en vigor. La ciudadanía naturalizada solo podía concederse a aquellos que: primero, pudieran proporcionar “pruebas concluyentes” de entrada y residencia antes de la independencia de Birmania el 4 de enero de 1948; segundo, pudieran hablar bien uno de los idiomas nacionales; y, tercero, cuyos hijos hubiesen nacido en Birmania. Estos requisitos se convirtieron en una barrera infranqueable para los rohingya, a pesar de que muchos de ellos habían residido en Birmania durante siglos. No se reconocían dentro de esas 135 razas birmanas a la minoría rohingya. Por lo tanto, esta Ley los despojó de su nacionalidad, los ilegalizó, siendo discriminados sistemáticamente por el Estado²⁶.

En mayo de 1991, después de las polémicas elecciones multipartidistas ganadas por la Liga Nacional para la Democracia, el ejército de Myanmar (el país pasó a denominarse así en 1989) inició una campaña para reforzar el control de las fronteras, formándose el grupo de operaciones NaSaKa. En los años siguientes se dan abusos continuos contra los rohingya por parte de esta organización, con fuertes restricciones de movimientos y matrimonio. Estas acciones de la NaSaKa provocan masivas migraciones forzadas de rohingyas en 1992 (huyeron casi 250.000). Poco después se les prohíbe el empleo en la administración pública, incluso en los sectores de la educación y la salud. En 1994, las autoridades dejaron de emitir certificados de nacimiento para los niños rohingya y las autorizaciones oficiales de matrimonio se hicieron obligatorias²⁷.

Entre 2011 y 2012 una acelerada sucesión de reformas aperturistas llegaba al país; seguida por una liberación de prisioneros políticos y la victoria de la Liga Nacional por la Democracia (partido anti-dictadura militar) en 2012. Pese a ello, ese mismo año se produjeron nuevos pogromos contra los rohingya²⁸. Esta vez se daba

una particularidad, puesto que se aprecia una mezcla de autoridades estatales, turbas civiles y poblaciones locales que asesinan y se involucran en la destrucción física masiva de los rohingya. Además los ataques fueron acompañados por campañas anti-rohingya implementadas por partidos políticos, asociaciones locales budistas (como el mediatizado *Movimiento 969* o *Ma Ba Tha*²⁹) y las fuerzas de seguridad, que promovían la persecución y limpieza étnica de este grupo minoritario. Las campañas no solo propagaron el odio anti-rohingya, sino que incluyeron una serie de boicots dirigidos por budistas contra el comercio, la ayuda, el trabajo o la confraternización con los musulmanes, tratando así de aislarlos social y económicamente³⁰. Como hemos analizado, la convivencia entre los rohingya y la población mayoritaria budista nunca ha sido pacífica, pero en los últimos años ha llegado a un nivel de violencia desmedido. Su último éxodo comenzó el 25 de agosto de 2017, cuando comenzaron las represalias por el ataque del Ejército de Salvación Rohingya de Arakan, que atacó puestos policiales y una base militar en el estado de Rakhine alegando luchar por los derechos de los rohingya. En pocas semanas, bajo el pretexto de “operaciones de limpieza” por parte del Ejército de Myanmar, más de 600.000 rohingya huyeron a través de la frontera con la vecina Bangladesh en medio de informes de asesinatos extrajudiciales, violencia sexual e incendios provocados por las fuerzas militares, el Tatmadaw. Lo que ellos consideran una misión para librar al país de inmigrantes ilegales y terroristas ha deri-

musulmanes que iban en los camiones (rohingyas o no). Fue el detonante de una de las mayores olas de violencia en la historia del país reciente.

²⁹ Grupo de monjes budistas extremadamente islamófobo, que equipara a los rohingya con terroristas. Consideran a la comunidad musulmana como una amenaza contra la identidad budista de Myanmar. La cara más visible de este movimiento es el monje Ashin Wirathu. Sobre este movimiento véanse Sardiña, Carlos, “The Number of the Beast”, *Southeast Asia Globe*, 6 de agosto de 2013. Disponible en: <http://sea-globe.com/the-number-of-the-beast/> [Consultado el 5 de marzo de 2019]; o la afamada película documental del director Barbet Schroeder, *The Venerable W.*

³⁰ Muñoz de la Peña, Marta, “Birmania, Bangladés, Tailandia y Malasia. Situación de la Etnia Rohingya”, *Comisión Española de Ayuda al Refugiado*, 11 de mayo de 2014. Disponible en: <https://www.cear.es/wp-content/uploads/2013/08/BIRMANIA-BANGLADESH-TAILANDIA-Y-MALASIA.2014.-Situaci%C3%B3n-de-la-Etnia-Rohingya..pdf> [Consultado el 8 de marzo de 2018].

²⁶ Lewa, Chris, “Nort Arakan: an open prison for the Rohingya in Burma”, *Refugee Studies Centre*, 32, University of Oxford, 2009, pp. 11-13.

²⁷ Lewa, Chris, “Los desplazados de Birmania: una peligrosa travesía”, *Revista Migraciones Forzadas*, 30 (2008), pp. 40-42.

²⁸ El 28 de mayo de ese año, una joven budista apareció muerta y con signos de haber sufrido violencia sexual en un pueblo del oeste de Myanmar, cerca de la frontera con Bangladesh. La policía acusó a tres hombres de etnia rohingya, que fueron detenidos y, cuando se les iba a trasladar de Comisaría al Juzgado, la población asaltó el automóvil y mataron a los 10

vado en la creación del campo de refugiados más grande del mundo: Cox's Bazar³¹.

¿Qué factores se encuentran detrás de estas maniobras hacia los rohingya? Además de los culturales y religiosos a los que ya hemos recurrido en líneas anteriores, debemos resaltar el componente económico de muchas de estas medidas de exclusión y persecución. La liberalización económica que ha acompañado a la democratización del país en los últimos años tiene parte de responsabilidad. Myanmar ha acumulado toda una serie de hitos económicos y de halagos a las reformas liberales que están desmantelando la antigua economía socialista. El país asiático, estratégicamente situado entre China e India, es a menudo citado como uno de los lugares más interesantes para la inversión, especialmente después de que Occidente comenzará a disminuir las sanciones impuestas en los años noventa. Según el Banco Mundial, su economía ha crecido a un ritmo de un 8,5% en el ejercicio 2014/2015 y se pronostica que será la economía de más rápido crecimiento de la región en 2018, con una expansión del 7,4%. Las últimas dos décadas han presenciado un aumento masivo en todo el mundo de las adquisiciones corporativas de tierras para su mercantilización en cuanto a minerales, madera, agricultura y agua. En el caso de Myanmar, los militares han estado arrebatando vastas extensiones de tierra a los pequeños propietarios (tanto budistas como rohingyas) desde la década de 1990, sin compensación, y con amenazas si intentaban defenderse. Esto se ha visto facilitado por el hecho de que la tierra está nacionalizada. Este acaparamiento de tierras en Myanmar ha facilitado megaproyectos como minas, presas, zonas económicas especiales, puertos y plantaciones de agronegocios. A modo de ejemplo, cerca de la costa de Rakhine hay un plan de un consorcio chino para desarrollar un puerto; y un parque industrial en las cercanías. Además, la industria maderera (principalmente china) origina la pérdida de más de 400.000 hectáreas de tierras forestas cada año en esta zona. Visto desde este ángulo, la persecución de los rohingya tiene al menos dos funciones. Por un lado, expulsarlos de su tierra de forma permanente es un mecanismo para liberar zonas económicamente explotables. Por otro lado, exaltar las diferencias

³¹ Win, Khin Zaw, "Fences and ghettos aren't the answer in Rakhine", *New Mandala*, 18 de septiembre de 2017. Disponible en: <http://www.newmandala.org/fences-ghettos-rakhine/> [Consultado el 8 de marzo de 2018].

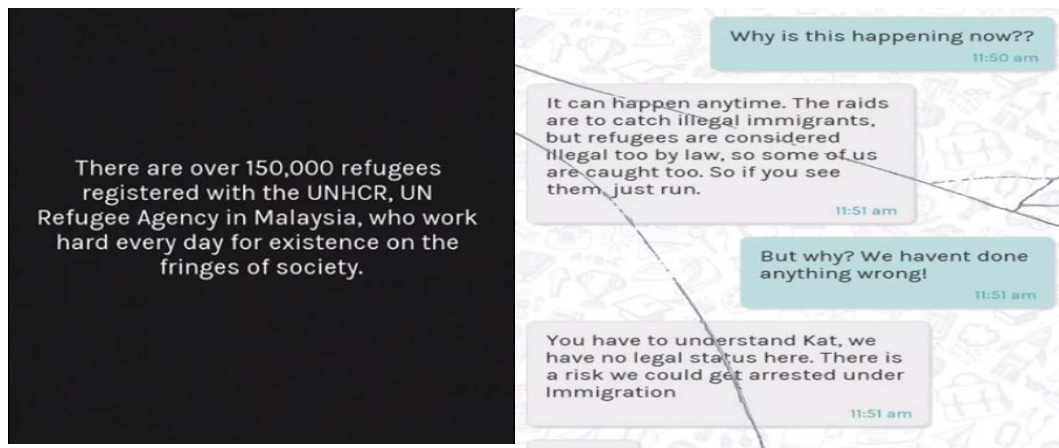
religiosas moviliza las pasiones en torno a la religión, olvidándose de las injusticias que comete el Gobierno. Consecuentemente, el nivel mediático mundial que no quiere ver perjudicados sus intereses económicos en el país también se ha centrado en el factor religioso ignorando otros tipos de variables, como la reciente expuesta³².

Como se refleja en *Finding Home*, una vez que se ven obligados a exiliarse de su país su meta es llegar a Malasia, la que consideran la tierra prometida -aunque ni mucho menos lo es, como ahora explicaremos-, ya que en esa latitud el Islam es la religión oficial (61,3% de la población la practica) y consideran que eso les proporcionará unas mejores condiciones de vida. Aunque Malasia no les ha dado derechos completos como refugiados, ha permitido que se queden y se registren en ACNUR. Normalmente no viven en campamentos, sino que se han asimilado a la comunidad local, sobreviviendo tan invisiblemente como pueden. Por lo general se ubican en pisos de bajo costo, hacinados en la ciudad, donde pueden encontrar trabajos ocasionales en los restaurantes y fábricas bajo condiciones próximas a la esclavitud. En abril de 2013, según informaciones de dicho organismo, había registrados casi 30.000 rohingyas en este país. En 2017 su número -como se destaca en las pantallas iniciales de *Finding Home*- se había incrementado espectacularmente hasta los 56.000, conformando un total de 150.000 refugiados³³. Este ascenso ha endurecido las medidas gubernamentales hacia ellos, sufriendo constantes redadas (los temidos *raids*) que los han llevado a centros de reclusión en condiciones lamentables, sufriendo todo tipo de torturas y vejaciones³⁴. Como han relatado

³² Véanse los trabajos de Sassen, Saskia, *Expulsiones: brutalidad y complejidad en la economía global*. Madrid, Katz Editores, 2014; "Is Rohingya persecution caused by business interests rather than religion?", *The Guardian*, 4 de enero de 2017. Disponible en: <https://www.theguardian.com/global-development-professionals-network/2017/jan/04/is-rohingya-persecution-caused-by-business-interests-rather-than-religion>. [Consultado el 8 de marzo de 2018]; "The Assault on the Rohingya is not only about Religion-It's also about land", *Huffingtonpost*, 15 de septiembre de 2017. Disponible en: https://www.huffingtonpost.com/entry/rohingya-land-grab-military_us_59b96400e4b02da0e13e79f4 [Consultado el 8 de marzo de 2019].

³³ *Finding Home*. Press Release, UNCHR Malaysia, 25 de abril de 2017.

³⁴ *Equal Only in Name. The Human Rights of Stateless Rohingya in Malaysia*. London, Equal Rights Trust &



Figuras 6 y 7. Capturas de pantalla de *Finding Home* sobre el número de Rohingya en Malasia y las razones de su persecución en dicho país.

alguno testigos: “teníamos que dormir con las rodillas pegadas al pecho” y cuando alguno de ellos era golpeado hasta la muerte se les obligaba a decir “que murió porque estaba enfermo”³⁵. Paralelamente, los traficantes de personas han mantenido a cientos de rohingyas cautivos en casas al norte de Malasia, los han golpeado, privado de alimentos, y exigido un rescate a sus familias³⁶.

La denuncia de esta situación llevó en 2017 a ACNUR Malasia, siguiendo los preceptos sobre la divulgación de la violación de los Derechos Humanos a través de medios digitales de amplio alcance, y gracias a la experiencia previa y buenos resultados de títulos como *Against All Odds*, a la elaboración de la App para móviles y tablets *Finding Home*, de la que nos ocuparemos con detalle a continuación.

3. FINDING HOME: APROXIMANDO LA REALIDAD DE LOS ROHINGYA A TRAVÉS DEL WHATSAPP DE UNA REFUGIADA EN MALASIA

Finding Home nació de la mano de ACNUR Malasia en sintonía con el Departamento de Rela-

Institute of Human Rights and Peace Studies, Mahidol University, octubre de 2014. Disponible en: <http://www.equalrightstrust.org/ertdocumentbank/EqualOnlyinName-Malaysia-FullReport.pdf> [Consultado el 8 de marzo de 2019].

³⁵ Barron, Laignee, “Refugees describe death and despair in Malaysian detention centres”, *The Guardian*, 16 de mayo de 2017. Disponible en: <https://www.theguardian.com/world/2017/may/16/dozens-of-refugees-have-died-in-malaysian-detention-centres-un-reveals> [Consultado el 8 de marzo de 2019].

³⁶ Parnini, Syeda Naushin, “The Crisis of the Rohingya as a Muslim Minority in Myanmar and Bilateral Relations with Bangladesh”, *Journal of Muslim Minority Affairs*, 33/2 (2013), pp. 281-297.

ciones Exteriores, que presenta unidades responsables de materias como “Comunicaciones y Servicios Públicos de Información” ó “Sección de Comunicaciones Estratégicas”³⁷. Para la concepción del mismo y puesta en desarrollo pidieron un informe de actuación para dar a conocer la realidad rohingya a la escena internacional de la manera más adecuada y relevante a la agencia de publicidad *Grey Advertising* (con más de 400 oficinas en 96 países diferentes, como Malasia). La respuesta fue clara: “necesitábamos una nueva forma de contar historias, que fuera interactiva, multidimensional y que permitiera transmitir los desafíos a los que se enfrentan los refugiados, de la forma en la que un artículo o informe no pueden hacerlo”³⁸. El objetivo principal era lograr la máxima empatía con las vivencias de los Rohingya. Como señaló el máximo representante de ACNUR Malasia, Richard Towle, “es fácil olvidar que detrás de las estadísticas y la política de cualquier crisis de refugiados, hay seres humanos individuales con historias reales de dolor y miedo, pero también de esperanza y fuerza”³⁹. Además, se consideró que un juego experimental era más eficaz para llegar a un público más joven y diverso, resaltando así la capacidad educativa e informativa del mismo. El equipo se guió por hechos conocidos sobre los refugiados (todo tipo de informes y bibliografía, no solo procedente de ACNUR) y entrevistas con las propias comunidades rohingyas de Malasia (en concreto unas veinte personas, entre jóvenes y adultos).

³⁷ Organigrama de la Division of External Relations of UNHCR. Disponible en: <http://www.unhcr.org/admin/execoffice/4bffd2129/division-of-external-relations-der.html> [Consultado el 10 de marzo de 2019].

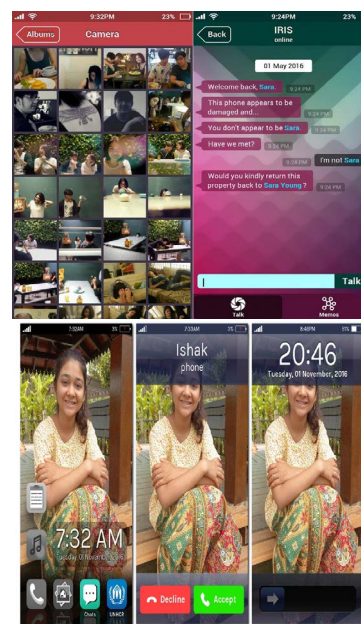
³⁸ Cuestionario sobre *Finding Home* facilitado por ACNUR Malasia al autor (marzo de 2018).

³⁹ *Finding Home*. Press Release, UNCHR Malaysia, 25 de abril de 2017.

Por respeto a los mismos y en aras de su derecho a la privacidad no se usaron imágenes reales de ellos (aunque si cualquier jugador desconoce este dato se sorprendería de la verosimilitud de las mismas), sino que se acudió a actores profesionales, de los cuales proceden las fotografías y videos que aparecen en *Finding Home*. Esta App ha tenido un gran recorrido desde su puesta en escena en abril de 2017, ya que ha sido descargada en más de 60 países un total de 50.000 veces aproximadamente⁴⁰.

Una de las claves de esta difusión ha sido el diseño, que recayó en *Kaigan Games*, “un pequeño estudio de videojuegos de Malasia, que construye experiencias narrativas únicas en teléfonos móviles”⁴¹. Se optó por el formato “Lost Phone”, es decir, narrativas edificadas sobre dispositivos telefónicos que casualmente encuentra un ciudadano anónimo y que, al acceder a las conversaciones que se han grabado en el mismo, puede conocer la historia de otras personas, envueltas en el terror, el suspense, la diversión o la concienciación, como en este caso. Los investigadores nos dicen que los mensajes de texto reducen disminuyen nuestro vocabulario y disminuyen nuestra capacidad de atención. Pero lo que a menudo no se menciona es que los mensajes de texto son más sutiles, sofisticados e importantes de lo que permite su taquigrafía. Su ubicuidad puede ayudar a fomentar una discusión importante en todo un continente. Su accesibilidad alienta a las voces minoritarias a hablar y contar historias más diversas. Los mensajes de texto hablan de las experiencias de la gente común de hoy en día, de la agonía de las relaciones a larga distancia, de nuestro creciente temor a los estados de vigilancia. Nos hace a todos participantes en la narración interactiva en estos días, por lo que tiene sentido que nuestras ficciones lo reflejen, y los videojuegos son el medio ideal para ello. Pueden conectarnos directamente con las mentes de los demás, comenzando con nuestros dedos tocando el cristal y llevándonos a un espacio donde podemos compartir nuestras experiencias y pensar en los asuntos que dan forma a nuestras vidas⁴². En el año 2016, y

siguiendo estos parámetros -que fueron los que se emplearon en *Finding Home*-, este pequeño estudio malayo de diseño de videojuegos había creado *Sara is Missing*⁴³, que obtuvo un gran éxito al obtener el “First International Mobile Gaming Awards Southeast Asia”. En este caso, el hallazgo de un teléfono nos sirve para adentrarnos en el escalofriante secuestro de una chica llamada Sara. A lo largo del tiempo iremos recibiendo una serie de extraños mensajes de texto que nos ayudarán a intentar localizarla y reconstruir sus últimos pasos antes de su desaparición⁴⁴. Aunque diferentes en género, la estética de ambos es prácticamente idéntica y constituyen un lenguaje visual enfocado a un público joven y totalmente familiarizado con este tipo de formato.



Figuras 8 y 9. Capturas de pantalla de la interfaz de *Sara is Missing* (arriba) y de *Finding Home* (abajo).

[mes-smartphone-mobile-text-messages](#) [Consultado el 10 de marzo de 2019].

⁴³ Como nos explicaron desde *Kaigan Games*, este juego estaba inspirado por títulos muy similares en cuanto a su dinámica, es decir, la narrativa a través de un teléfono móvil, como *Replica* (Somi, 2016), “Winner of Impact Award at IndieCade 2016”, enfocado a una conspiración terrorista; y *Her Story* (Sam Barlow, 2015), en el que una sospechosa es interrogada en siete ocasiones por la policía, siendo el objetivo del jugador desentrañar las posibles contradicciones de sus testimonios.

⁴⁴ “Sara is Missing, un juego realmente perturbador”, *Kienyke*, 18 de abril de 2017. Disponible en: <https://www.kienyke.com/tendencias/tecnologia/videojuego-de-terror-sara-is-missing> [Consultado el 10 de marzo de 2019].

⁴⁰ Cuestionario sobre *Finding Home* facilitado por ACNUR Malasia...

⁴¹ Kaigan Games, disponibles en: <https://kaigangames.com/> [Consultado el 10 de marzo de 2019].

⁴² Priestman, Chris, “Why More Videogames Look and Feel Like Text Messaging with Friends”, *The Verge*, 28 de marzo de 2017. Disponible en: <https://www.theverge.com/2017/3/28/15027520/video-ga->

En *Finding Home* tomamos el papel de Khatijah, una chica rohingya de 16 años que se ha visto obligada a salir de Myanmar debido a la persecución sufrida por las autoridades del país. Tras un largo periplo llega a Malasia, en concreto a su capital, Kuala Lumpur. Su deseo es poder reunirse con su hermano Ishak. La narrativa se inicia el 1 de noviembre de 2016. En ese momento “nuestro” móvil recibe un whatsapp de Ishak, que nos cuenta las continuas redadas que está sufriendo su comunidad también en Malasia. Seguidamente, remite un corto video que simula la huida real de varias mujeres rohingyas hacia la selva para evitar ser capturadas y recluidas en un centro de inmigrantes. La tensión aumenta cuando, de repente, nuestro dispositivo se queda sin batería y se apaga. La narrativa se retoma casi dos semanas después, el 14 de noviembre. Khatijah le explica su dramática situación a varios familiares en Myanmar -todo a través de mensajes de texto-, entre ellos sus tíos Rizal y Salihah. Gracias a ellos entra en contacto con otra refugiada, Fatimah, a la que le pide ayuda para encontrar un lugar seguro donde vivir. Esta le explica que en su vivienda ya no caben más personas, que se encuentran hacinados, y que además debe contar con la autorización de su marido. Sin embargo, intenta encontrarle una solución y le pone en contacto con un tal Haziq, que le ofrece una habitación a cambio de 250 Ringgits (la moneda del país). Khatijah le explica que no puede pagar tal cantidad y Haziq le “anima” a prostituirse para conseguir alojamiento. Khatijah se niega pero recibe un audio amenazante de Haziq por rechazar su propuesta. Cuando Fatimah se entera de este incidente se muestra apesadumbrada y anima a la joven rohingya a denunciar esta situación ante ACNUR. Otra vulneración de derechos que se nos muestra está referida con la explotación laboral. Khatijah conecta con Kamal, propietario de un restaurante en la capital llamado “Mahbul”. Tras un largo intercambio de mensajes de texto, este le ofrece un puesto para limpiar los baños y a cambio se quedará con las propinas que reciba cada semana. Khatijah se muestra esperanzada y le cuenta la “buena nueva” a Fatimah, la cual le advierte que su marido trabajó allí durante tres meses y nunca le pagaron. Por ahora, toda esta narrativa muestra al jugador los continuos abusos y explotaciones que sufren cuando llegan a Malasia, la que se suponía -como dijimos en párrafos anteriores- “la tierra prometida”. Sin embargo, se encuentran al servicio de mafias que intentan traficar con su imperiosa necesidad de sobrevivir.

Finalmente, y tras varios sin sabores más (como la detención temporal de su amiga Sara), consigue reunirse con su hermano Ishak, que había estado trabajando durante varios meses antes de poder reunirse con Khatijah para poder reunir algo de dinero con el que iniciar una nueva vida. A pesar de todo, el juego abre un hilo de esperanza para el futuro de los rohingyas, intentando que no solo cale un mensaje de pesimismo y dolor. Para paliar la situación de los rohingyas, *Finding Home* incluye varias pantallas de créditos donde se anima a colaborar con ayuda económica y personal -mediante la intersección de ACNUR- a todo aquel individuo que empatice con las vivencias de Khatijah y sus familiares. Por tanto, al objetivo educativo, concienciador e informativo de esta aplicación digital, hay que añadir un componente de solidaridad económica.



Figuras 10 y 11. Capturas de pantalla de *Finding Home* que reflejan la clara vulneración de Derechos Humanos que sufren los rohingya en Malasia.

4. A MODO DE CONCLUSIÓN: UNA NUEVA FORMA DE NARRAR LA REALIDAD

La concepción del videojuego como una simple forma de odio digital hace tiempo que ha quedado relegada, como lo demuestra su gran im-

pacto social y su fulgurante crecimiento como industria. Como señalaba el profesor Miguel Sicart, autor de *The Ethics of Computer Games*, “los videojuegos, aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión”⁴⁵. En tal línea metodológica se han publicado en los últimos años una serie de trabajos, tales como los de Salvador Gómez⁴⁶ y Eva Domínguez Martín⁴⁷ entre otros muchos, que han destacado que el importante papel que presentan los videojuegos, en sus diferentes formatos, como reflejo de la sociedad y de los sucesos -nacionales e internacionales- que en ellos suceden. Nuestro trabajo, ha intentado utilizar esta valiosa herramienta -tal y como ya valoraron importantes agentes internacionales como ACNUR- para mostrar al público (más de 50.000 descargas a fecha de abril de 2019) la crisis de los rohingya a través de una herramienta totalmente alejada del más puro academicismo, como pudiera ser un informe o un libro, en este caso una aplicación lúdica para móviles y tablets. Consideramos que es este un campo para explorar y explotar, que puede ofrecer múltiples oportunidades al mundo de la Enseñanza (a todos los niveles) y de la propia Comunicación y Propaganda para aproximar el estudio de los más importantes conflictos internacionales a través de este complejo y completo mundo de los *serious/newsgames*. Existen compañías de diseño y desarrollo de videojuegos especializados en este campo, que a través de sus producciones ponen el énfasis en confrontaciones mundiales que de otro modo no atraerían la atención de la comunidad internacional de manera generalizada. Nos referimos, por ejemplo, a la compañía danesa *Serious Game Interactive* y su serie temática “Global Conflicts”, con alusiones al conflicto israelí-palestino, la guerra de Afganistán o los niños de la guerra de Uganda⁴⁸.

Cerrando con el título de una obra de referencia sobre esta temática, *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?*, seguramente no, pero sí pueden ayudar a lograr un mayor conocimiento de diferentes aspectos de la realidad internacional y crear una conciencia colectiva que contribuya a la solución de muchas de las problemáticas actuales.

⁴⁵ Reproducido en Pérez Latorre, Oliver, *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Ediciones Laertes, 2012, p. 26.

⁴⁶ Gómez García, Salvador, *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los serious games*. Logroño, Publicaciones de la UNIR, 2014.

⁴⁷ Domínguez Martín, Eva, *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona, UOC Press, 2013.

⁴⁸ Nos referimos a los títulos *Global Conflict: Palestine*; *Global Conflict: Child Soldiers (Uganda)* y *Global Conflict: Afghanistan*. Descarga online en: <https://seriousgames.itch.io/> [Consultado el 9 de abril de 2018].