

Intermón Oxfam lanza un videojuego para móviles para sensibilizar sobre las crisis olvidadas del mundo.



Atravesar campos de minas para llegar a un campamento de refugiados amenazado por la guerrilla, y buscar comida y agua en un país extraño para evitar que mueran sus hijos son algunas de las pruebas que tienen que pasar millones de mujeres en todo el mundo. Son las mismas que tiene que superar Aissa, la heroína de un nuevo videojuego solidario para móviles con causa, presentado hoy por Intermón Oxfam en la estación de metro de Nuevos Ministerios, en Madrid.

El videojuego tiene como objetivo sensibilizar sobre la falta de seguridad y de ayuda suficiente que padecen millones de personas atrapadas en crisis olvidadas. En él, Aissa huye de la sequía en su país, y tiene que enfrentarse a la violencia y la escasez de agua y alimento. Son pruebas de habilidad, como en el resto de los juegos, pero inspiradas en la vida real de más de ocho millones de refugiados y casi 25 millones de desplazados en todo el mundo, de los que el 80 por ciento son mujeres y niños. El juego termina dando la oportunidad de pedir al gobierno español que dedique más atención a estas crisis.

“Con este videojuego queremos acercar a la población una realidad a menudo olvidada, y que, cuando se trata de la vida real, no es para nada un juego. Los refugiados necesitan protección y asistencia para poder salir adelante porque han tenido que huir de sus hogares y lo han perdido todo. Lo estamos viendo todos los días en lugares como Chad, donde hay más de 230.000 refugiados de la región sudanesa de Darfur que dependen totalmente de la ayuda internacional para sobrevivir en medio de un paisaje semidesértico”, explica Irene Milleiro, responsable del área de Conflictos y Acción Humanitaria en Intermón Oxfam.

Si juegas, ganan los refugiados



Después de tres años acogidos en campamentos de hasta 30.000 personas, los refugiados en Chad tienen que hacer frente no sólo a la escasez sino a una violencia que se ha extendido por toda la región. Los fondos recaudados con las descargas del videojuego –que se pueden hacer por 2,40 euros enviando la palabra “io” al 5757– irán destinados a los programas de ayuda humanitaria de Intermón Oxfam en dos de esos campos, los de Djabal y Goz Amer.

“Cuando te conviertes en refugiado dejas de tener un hogar, un trabajo y, en muchos casos, pierdes a tu familia y tu comunidad. Tenemos que ser conscientes de que esto está pasando en todo el mundo y de que es necesario que los gobiernos actúen frente a los conflictos armados y frente a los desastres naturales rápidamente para evitar que la gente lo pierda todo. Las nuevas tecnologías nos permiten acercar a mucha gente, especialmente a los más jóvenes, estas realidades, porque es muy importante conocerlas y actuar”, añade Irene Millerio.

“**Refugee**” ha sido desarrollado para Intermón Oxfam por “Freelance for Free” y la empresa salmantina de software “Unkasoft”. El juego –que cuenta con gráficos “formato cómic” en dos dimensiones– tiene una duración aproximada de una hora, y es compatible con más de 250 modelos de móviles. En su versión para teléfono móvil ha sido producido con la tecnología “Unkasoft Platform J2ME”, y en su versión web ha sido producido en “Flash”.

Contacto para Medios de Comunicación:
Intermón Oxfam – Gabinete de prensa
Carmen Rodríguez, tel 91 204 67 20; 615 359 401 crodriguez@intermonoxfam.org
<http://www.intermonoxfam.org/> y <http://www.unkasoft.com/>

[Ciudad Redonda](#)

Publicado en Ciudad Redonda

www.ciudadredonda.org/articulo/intermon-oxfam-lanza-un-videojuego-para-moviles-para-sensibiliza

