

WALIKALE

UN VIDEOJUEGO SOBRE CONSUMO RESPONSABLE.



www.walikale.org es una herramienta pedagógica creada por ALBOAN, en el marco de la campaña Tecnología Libre de Conflicto, que se suma al resto de recursos educativos y audiovisuales disponibles en www.tecnologialibredeconflicto.org.



En nuestros dispositivos electrónicos hay infinidad de minerales y materias primas, y entre ellos están los llamados “**minerales en conflicto**”*, es decir, el tántalo, el tungsteno, el estaño (conocidos por sus siglas en inglés como 3Ts) y el oro, que provienen del este de la República Democrática del Congo y la región de Grandes Lagos.

Al avanzar con el viaje que estos dispositivos hacen hasta la fase de consumo, en la que acaban en nuestros bolsillos, observamos que también en otros puntos geográficos (como Asia) las cadenas de suministro de las que las empresas fabricantes de aparatos tecnológicos se nutren, generan desigualdad y explotación laboral.

Al llegar al final de la vida útil de los dispositivos electrónicos se llega a la fase de desecho, en la cual muchos de los residuos electrónicos acaban volviendo a algunos lugares de África y Asia creando vertederos de gran extensión donde la población local vive en condiciones de máxima precariedad.

A través de www.walikale.org, un juego gratuito desarrollado por Flying Dodos y ALBOAN y gracias a la colaboración del Ayuntamiento de Bilbao para el desarrollo de esta ficha educativa, el juego pretende generar reflexión en las y los jóvenes entorno a estas preguntas:

- ¿Cuál es el ciclo de vida de un teléfono móvil?
- ¿En qué condiciones humanas y laborales se fabrica la tecnología?
- ¿Cuál es la cara oculta de la fabricación de los dispositivos electrónicos?
- ¿De qué forma diferenciada impactan las distintas vulneraciones de derechos humanos sobre las vidas de las mujeres implicadas en las cadenas de suministro de aparatos tecnológicos?

A través de un viaje guiado por todo el planeta, conoceremos distintos personajes implicados en la fabricación de un teléfono móvil ficticio, el “Fakephone 6”. Dialogando con los personajes, y ayudándolos mediante la superación de diferentes minijuegos, tendremos que ir desenmarañando el complejo recorrido de un teléfono, desde las minas de la República Democrática del Congo hasta el fin de su ciclo de vida, en los vertederos electrónicos.

De este modo, frente a un modelo de consumo compulsivo, el juego propone pautas de consumo más sostenibles, en las que las personas usuarias se convierten en sujetos concienciados con el coste humano y medioambiental de la producción de cada nuevo dispositivo. Las características principales del juego son:

- Dirigido a personas de entre 11 y 14 años, con una estética cartoon que hace el juego más atractivo para esa franja de edad. No obstante, puede ser utilizado por personas de cualquier edad que no tengan información previa sobre la temática a trabajar.

- Sirve de herramienta para desarrollar la empatía hacia las condiciones de vida de las poblaciones del este del Congo. Como sentimiento clave para dicha identificación, se recurrirá al sentimiento de impotencia e indefensión generado por su situación.

- Promueve la reflexión en primera persona en torno al reto que supone

modificar las distintas realidades mostradas a lo largo del desarrollo del juego.

- La superación del juego tiene una duración aproximada de 50 minutos. Ideal para poder jugarlo en clase, y en una sesión posterior poder reflexionar sobre los diferentes aspectos vistos a lo largo del juego.

- Es un juego online html5, por lo que es accesible desde todo tipo de ordenadores y terminales móviles sin necesidad de descargas ni plugs externos.

- Compuesto por diferentes minijuegos, para que no se haga repetitivo y con un nivel de dificultad equilibrado, de manera que aunque

suponga un reto completarlo, permita acabarlo en el tiempo estimado.

- Disponible en euskara y español.

- Cuenta con un sistema de puntos de control, de manera que no es necesario, completar el juego en una sola sesión, pudiéndolo continuar más tarde desde donde se dejó.

- Enfocado para identificar y dar cuenta de las desigualdades por motivo de género que se dan a lo largo de toda la cadena de suministro.

- Se proponen acciones concretas de acción a los grupos de jóvenes para incidir en las distintas realidades que el juego relata.



* **Minerales en conflicto:** Consultar la ficha educativa “Definiendo minerales en conflicto” <http://www.tecnologialibredeconflicto.org/Fichas/file01-en.pdf>

RECURSOS PARA AMPLIAR INFORMACIÓN

Web campaña: www.tecnologialibredeconflicto.org

Web de recursos educativos de ALBOAN: www.educacion.alboan.org

Revista nº 9 Edukalboan: Minerales en conflicto <http://mated2.alboan.efaber.net/es/documents/311>

Fichas y pósters educativos Tecnología libre de conflicto: <http://www.tecnologialibredeconflicto.org/materiales-educativos>

Un proyecto de:



Por una:



Colabora:



ONGD promovida por los Jesuitas
www.alboan.org

www.tecnologialibredeconflicto.org