

Videojuegos y ciencia climática

Un estudio de la UJI muestra la eficacia del arte y la cocreación para el diseño de las aplicaciones

|| R. D.
CASTELLÓN

Una investigación promovida desde el Living Lab Planeta Debug de la UJI, con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carrasco, demuestra la eficacia del arte y los procesos de cocreación, con implicación de la comunidad investigadora, para el diseño de videojuegos inspirados en la ciencia climática. El es-

tudio lo ha publicado la revista *Fonseca. Journal of Communication*.

Este trabajo recoge los resultados de la primera edición de la experiencia *Good Game*, una de las líneas de trabajo del Living Lab Planeta Debug, impulsado por un equipo interdisciplinar de la UJI, cuyo desafío es innovar los procesos de investigación que abordan el reto del cambio climático y la sostenibilidad global a



Investigadores ▶ Emilio Sáez y Maria Josep Picó, de la UJI, son algunos de los autores de este estudio.

través de los videojuegos y la ludificación. El objetivo de este estudio era demostrar la eficiencia de los innovadores modelos de cocreación científica y artística en el ámbito de los videojuegos para la transferencia de conocimiento

y la generación de nuevas narrativas sobre el cambio climático.

Las conclusiones del análisis realizado por los investigadores del Grupo ITACA y profesores de la UJI Emilio Sáez y Maria Josep Picó, junto con el profesor de la UPV

Esteban Galán, muestran que los videojuegos representan «una herramienta que comporta enorme potencial para experimentar en la imbricación entre arte, ciencia y sostenibilidad», explican los autores. ≡