



## Una investigació de l'UJI demostra la utilitat de l'art en la creació de videojocs sobre ciència climàtica

**Aquest treball recull els resultats de la primera edició de l'experiència Good Game, una de les línies de treball del Living Lab Planeta Debug**

Una investigació promoguda des del **Living Lab Planeta Debug de la Universitat Jaume I (UJI)**, amb el suport de la **Fundació Daniel i Nina Carasso**, ha demostrat l'eficàcia de l'art i els processos de cocreació, amb implicació de la comunitat investigadora, per al disseny de videojocs inspirats en la ciència climàtica. L'estudi, amb participació de la Universitat Politècnica de València, ha estat publicat a la **revista Fonseca. Journal of Communication**.

Aquest treball recull els resultats de la primera edició de l'experiència **Good Game**, una de les línies de treball del Living Lab Planeta Debug, impulsat per un equip interdisciplinari de l'UJI, el desafiament del qual és innovar els processos d'investigació que aborden el repte del canvi climàtic i la sostenibilitat global a través dels videojocs i la ludificació. L'objectiu

d'aquest estudi era demostrar l'eficiència dels innovadors models de cocreació científica i artística en l'àmbit dels videojocs per a la transferència de coneixement i la generació de noves narratives sobre el canvi climàtic.

Les conclusions de l'anàlisi realitzat pels investigadors del **Grup ITACA** i els professors del **Departament de Ciències de la Comunicació de l'UJI Emilio Sáez i Maria Josep Picó**, juntament amb el professor de Comunicació Audiovisual de la **UPV Esteban Galán**, mostren que els videojocs representen «una eina d'enorme potencial per a experimentar en la imbricació entre art, ciència i sostenibilitat a través de la implementació de processos de cocreació», expliquen els autors. A més a més, compten amb la finalitat de transmetre coneixements vinculats amb l'escalfament global a la ciutadania a través de noves dinàmiques, interactives i lúdiques, més eficients pel seu caràcter participatiu, alhora que precursors de canvis socials.

Good Game I va impulsar la creació d'equips de cocreació de videojocs formats per estudiantat de tercer curs del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs i nou grups d'investigació de l'UJI, la recerca dels quals es troba en l'àmbit de la sostenibilitat. Planeta Debug «va identificar l'alumnat com el nexa necessari perquè la ciència climàtica pugui connectar amb la societat, ja que el videojoc suposa un exercici de traducció del coneixement científic a un llenguatge lúdic», argumenta el professor Emilio Sáez, investigador principal del living lab i coautor de l'article publicat a Fonseca. **Journal of Communication.**



### **Jornada Planeta Debug Endgame**

Planeta Debug va ser seleccionat l'any 2019 per la Fundació Carasso per a formar part del seu programa d'Art Ciutadà, centrat en iniciatives vinculades amb la temàtica Comprendre

sabers per a comprendre els desafiaments contemporanis. I el pròxim dijous 31 de març celebrarà la seua jornada de clausura: EndGame.

Serà una sessió sobre videojocs, canvi climàtic, art i cocreació a la sala de graus de l'Escola Superior de Tecnologia i Ciències Experimentals (ESTCE) en la qual intervindran la directora de l'ESTCE, Amèlia Simó, l'investigador principal del projecte interdisciplinari Planeta Debug, Emilio Sáez Soro, i Pepa Octavio de Toledo, responsable del programa d'Art Ciutadà de la Fundació Carasso.

Per la seua part, el professor de Disseny de Videojocs a la Glasgow Caledonian University (GCU) d'Escòcia i col·laborador de la línia internacional de la iniciativa, Global Debug, Hamid Homatash, oferirà la conferència de tancament, la qual versarà sobre els reptes dels serious games en la divulgació i la sostenibilitat.

La jornada Planeta Debug EndGame també comptarà amb la participació de la vicerectora de Cultura i Relacions Internacionals, Carmen Lázaro, i del vicerector d'Investigació i Transferència, Jesús Lancis. Tots dos vicerektorats han donat suport al desenvolupament de les diverses línies d'aquest living lab.

### **Sobre la fundació Daniel i Nina Carasso**

Creada en 2010, en honor a Daniel Carasso, fundador de Danone, i la seua esposa Nina, la Fundació Daniel i Nina Carasso desenvolupa la seua activitat a França i Espanya. El seu treball consisteix a acollir, donar suport, acompanyar i connectar les persones que s'atreveixen a mirar i a construir el món de forma diferent en les seues dues línies de treball: l'Alimentació Sostenible i l'Art Ciutadà. La Fundació Daniel i Nina Carasso és una fundació Grant Maker -exclusivament finançadora d'iniciatives d'interès general-, de patrimoni familiar, afiliada a la Fondation de France. És independent de qualsevol societat mercantil.