

Castelló: La UJI reivindica el valor de los videojuegos para crear conciencia ambiental y fomentar el bien común

Estudiantado y profesorado de la Universitat Jaume I (UJI) ha reivindicado hoy el valor de los videojuegos para crear conciencia ambiental crítica en la ciudadanía, cambios sociales a la vez que fomentar el bien común. Esta ha sido una de las reflexiones principales de la jornada EndGame de cierre de la actividad del Living Lab Planeta Debug, cofinanciado por la Fundación Daniel y Nina Carasso, mediante su programa de Arte Ciudadano de la convocatoria Componer saberes para comprender los desafíos contemporáneos.

El profesor Hamid Homatash, de la Glasgow Caledonian University (GCU) -colaboradora de Planeta Debug en su línea de trabajo internacional, Global Debug- ha destacado que los videojuegos constituyen «una poderosa herramienta para impulsar la cultura del bien común, una filosofía que promovemos desde nuestra universidad en Escocia mediante la promoción de valores como por ejemplo la integridad, la creatividad, la responsabilidad y la confianza».

Homatash ha explicado varias iniciativas para usar los serious games en la divulgación científica y de la sostenibilidad, entre ellos, la Game Jam preparada con motivo de la celebración de la Cumbre de Cambio Climático de las Naciones COP26 en Glasgow o los juegos creados en el marco del proyecto Erasmus +, Sustainable Fashion Employability Skills (SFES), dirigido por la GCU.

La sesión sobre videojuegos, cambio climático, arte y cocreación, celebrada en la Sala de Grados de la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE), ha contado con la participación de la vicerrectora de Cultura y Relaciones Internacionales, Carmen Lázaro, y del vicerrector de Investigación y Transferencia, Jesús Lancis. Ambos vicerrectorados han apoyado al desarrollo de las varias líneas de este living lab.

Por su parte, la directora de la ESTCE, Amèlia Simó, ha subrayado la huella dejada por Planeta Debug. «En primer lugar, destacar la colaboración interdisciplinar, con materias habitualmente lejanas a nuestro ámbito, como también la vertiente humana y la cocreación. Además, el living lab ha ayudado a incentivar a nuestro estudiantado a proteger el planeta y a luchar contra el cambio climático, prioridad también de la UJI, mientras que ha favorecido la internacionalización de nuestros estudios», ha argumentado Amèlia Simó.

'LITTER HAPPY HOOVER MADNESS'

El equipo internacional de Planeta Debug, integrado por estudiantado de la UJI y de la GCU, participó en jornada EndGame a fin de exponer el proceso cocreativo y el videojuego diseñado durante esta colaboración internacional. El juego llamado Litter happy hoover madness plantea el reto del reciclaje, pero desde una perspectiva crítica y original, resaltando la relevancia de las acciones individuales, pero advirtiendo de la necesidad de un cambio real a gran escala para hacer posible la sostenibilidad y frenar el cambio climático.

El coordinador de la línea Global Debug, el profesor Antonio Morales, también responsable del Grado de Inteligencia Robótica, ha manifestado: «A pesar de todas las dificultades para desarrollar este proyecto cocreativo con estudiantado de la GCU a causa de la pandemia, estamos muy orgullosos de la innovación que ha supuesto el trabajo conjunto, así como las perspectivas de colaboraciones futuras».

El investigador principal del proyecto interdisciplinar Planeta Debug, Emilio Sáez Soro, profesor del Departamento de Ciencias de la Comunicación, ha cerrado la jornada EndGame haciendo balance de las actividades del living lab desarrolladas durante dos años y medio. Ha valorando la implicación de todas las personas que han colaborado en las diversas líneas de trabajo –comunidad investigadora, alumnado, artistas, profesorado de primaria y secundaria, etc- así como las instituciones que han apoyado, entre ellas, la Fundación Carasso, la UJI, el Consorcio de Museos de la Generalitat Valenciana, la GCU, Espaitec, el Cefire Artísticoexpressiu de la Generalitat Valenciana, entre otras. «Planeta Debug ha mostrado la relevancia de promover una investigación interdisciplinar a la vez que un trabajo cocreativo con varios actores, procesos enriquecedores para avanzar tanto en el conocimiento como en el impulso de palancas de cambio social, en este caso, para crear narrativas gamificadas del cambio climático más próximas a la ciudadanía», ha concluido Emilio Sáez.

SOBRE LA FUNDACIÓN DANIEL Y NINA CARASSO

Creada en 2010, en honor a Daniel Carasso, fundador de Danone, y su esposa Nina, la Fundación Daniel y Nina Carasso desarrolla su actividad en Francia y España. Su trabajo consiste al acoger, apoyar, acompañar y conectar a las personas que se atreven a mirar y a construir el mundo de forma diferente en sus dos líneas de trabajo: la Alimentación Sostenible y el Arte Ciudadano. La Fundación Daniel y Nina Carasso es una fundación Grant Maker -exclusivamente financiadora de iniciativas de interés general-, de patrimonio familiar, afiliada a la Fondation de France. Es independiente de cualquier sociedad mercantil.