

Desde grandes empresas de consolas hasta pequeños desarrolladores:

Cuidar el planeta es la nueva temática que irrumpe en los videojuegos

Salvar a un mundo devastado por el cambio climático, proteger una isla virgen o devolverle la vida a un bosque son algunas temáticas. Incluso la ONU ya trabaja con esta industria por su popularidad.

ALEXIS IBARRA O.

En el videojuego "FloodLand" (para PC), los protagonistas deben sobrevivir en un mundo devastado por las consecuencias del cambio climático. En este juego de estrategia —cuyo objetivo es construir poblados—, los jugadores deben elegir entre distintos clanes con una mirada propia sobre el desarrollo: algunos son exploradores, otros se preocupan del futuro de la sociedad y otros se centran en la recolección de recursos.

"Nuestra conversación inicial sobre qué juegos podríamos crear involucró temas del mundo real que no estén cubiertos por muchos juegos. Esto incluía catástrofes que realmente podrían ocurrir. La conversación se centró en cuáles son estas catástrofes, y el cambio climático era la opción obvia. Comenzamos a especular sobre cómo podría verse el mundo si esto se pusiera realmente mal, y ese es básicamente el punto de partida de FloodLand", cuenta Kacper Kwiatkowski, *game director* en Vile Monarch, la empresa desarrolladora polaca.

Como este, cada vez son más los videojuegos que ponen su mirada en el cambio climático y la protección del medio ambiente. Esto, porque los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para crear conciencia ambiental y luchar contra el cambio climático. Así lo han percibido instituciones que se han aliado con los desarrolladores en iniciativas que buscan educar sobre el cuidado de la Tierra.

Naciones Unidas está impulsando la alianza *Playing for the Planet*, a la que se han sumado importantes actores de la industria del videojuego, entre ellos Sony (PlayStation), Microsoft (Xbox) y Ubisoft, entre otros. Su fin es "aprovechar el poder de sus plataformas para actuar en respuesta a la crisis climática", como dicen en un comunicado.

Tienen objetivos ambientales como que la industria reduzca sus emisiones de CO₂ para 2030 o la reduc-



"Ori and the Blind Forest" y su secuela "Ori and the Will of the Wisps" (en la foto) se adentran en la temática ecológica. El protagonista debe devolver la luz y la vida al bosque que sufre por desastres ecológicos.



"El juego invita a construir sus propias reflexiones sobre la biodiversidad y el respeto por los seres vivos, en tiempos de cambio climático", dice Víctor Fajnzylber, director del Laboratorio Transdisciplinar de Realidad Virtual y Videojuegos (XR-LABS) de la U. de Chile sobre "Metaverso Antártico", videojuego chileno presentado en mayo.

ción del empaquetado de consolas y videojuegos, entre otros. Pero también se insta a que el tema medioambiental se incorpore en el diseño y contenido de los videojuegos.

Medio poderoso

"La industria de los videojuegos es probablemente el medio más poderoso del mundo en términos de atención, alcance y compromiso", declaró Sam Barratt, jefe de la Unidad de Juventud, Educación y Promoción de la División de Ecosistemas del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, quien ideó *Playing for the Planet*.

Entre las iniciativas de la ONU

también están las Green Jam, que se realizan desde 2021. Allí los desarrolladores crean videojuegos relacionados con el cuidado de la Tierra o amplían las etapas de juegos ya existentes para incluir esta temática.

De ahí han nacido títulos como "Alba: a Wildlife Adventure" (www.albawildlife.com), desarrollado por los ingleses de Ustwo. Su protagonista es una niña (Alba) que intenta detener la construcción de un complejo turístico en una isla del Mediterráneo, enseñando la importancia de la conservación y la restauración de los ecosistemas. Está disponible para consolas y celulares.

En tanto, el reconocido estudio Ubisoft agregó a "Anno 1800"

También en Chile

La División Ciencia Pública, del Ministerio de Ciencias, financia la realización de productos de divulgación de la ciencia, como los videojuegos. Uno de ellos fue "Metaverso Antártico", lanzado en mayo de este año con la colaboración científica del Instituto Milenio BASE. Aborda temáticas como biodiversidad, cambio climático y conservación, enfatizando el trabajo de investigadoras antárticas. En él se explica cómo el hielo y la nieve han disminuido por el cambio climático y que hay especies que no lograrían adaptarse, corriendo el peligro de desaparecer. El videojuego (para PC) se puede descargar gratis en <https://xrlabs.uchile.cl/metaversoantartico/>.

ña como QA (detección y corrección de errores y problemas en un videojuego) para el estudio distribuidor", dice Ana Guajardo, cofundadora de Mujeres en VG, asociación chilena que busca impulsar la mayor presencia de mujeres en esta industria. Este juego tiene como tema central la minería del oro. En esta y pasadas Green Jam han buscado mostrar, por ejemplo, distintas biósferas que se ven afectadas por la minería tradicional.

Guajardo cree que cada vez se toca más la temática ambiental en los videojuegos. "Ya sea creando universos alternativos, donde la búsqueda de un lugar habitable es la meta o donde un sobreviviente recuerda cómo se destruyó nuestro ecosistema mientras lucha por su vida en un planeta hostil. También otros que presentan la inmensidad de la naturaleza y cómo esta puede ser incontrolable o lo fundamental que es para nuestra vida".

Entre sus recomendados, están "Ori and the Blind Forest", en el cual el "bosque pierde su luz vital, lo que lleva a una serie de desastres ecológicos que afectan a todos los seres que lo habitan. El protagonista, Ori, un pequeño espíritu guardián, debe emprender un viaje para devolver la luz y la vida al bosque".

"Terra Nil", en tanto, propone la reconstrucción del medio ambiente degradado hasta hacer desaparecer la huella humana. "El objetivo era mostrar a los jugadores y a otros creadores que es posible crear un juego de estrategia en que no se explota el medio ambiente", afirmó a la agencia AFP Sam Alfred, uno de los creadores.

Séptima versión:

"Protagonistas 2030" reúne a más de 5 mil escolares de educación media

AMALIA TORRES

No es fácil avanzar por los pasillos de Espacio Riesco: miles de escolares llegaron a "Protagonistas 2030", un encuentro donde se reúnen diversos actores de la educación superior chilena.

Este año, su séptima versión congrega a más de 5 mil escolares de tercero y cuarto medio y a más de 20 instituciones de educación superior, además de centros de investigación y preuniversitarios. Asimismo, esta es la primera vez que se cuenta con la participación de tres instituciones dedicadas a la educación técnico-profesional: Duoc UC, Inacap y Santo Tomás. Otra novedad de la versión 2024 es que están presentes la Escuela Naval Arturo Prat y la Fuerza Aé-

rea de Chile. El evento, organizado por "El Mercurio", que comenzó ayer y termina hoy, tiene este año el lema

El encuentro, que cuenta con más de 20 instituciones de educación superior, además de centros de investigación y preuniversitarios, busca que los jóvenes reflexionen sobre distintas áreas.

A los escolares la oferta les llama la atención. En los pasillos comentan la presentación de Martín Andrighetti, joven de 23 años ganador del premio "Mejor programador del mundo" y quien contó su experiencia frente a un auditorio repleto. Algunos también tararean las canciones de la Escuela Moderna de Música y Danza presentado en el auditorio en la mañana inaugural.

"Abre tu mente al futuro". La idea es que estudiantes conozcan distintas áreas, para motivarse a explorar los temas que están cambiando el mundo.

"Si nos atrevimos a convocarlos es porque creemos que lo que van a discutir en las próximas horas, los temas que van a escuchar y las interacciones que van a tener, van a ser de gran valor para la etapa que están viviendo", dijo en su discurso el director de "El Mercurio", Carlos Schaerer.

"La idea es que ustedes tengan unas jornadas de exploración sobre temas del futuro, temas que están modelando a la sociedad en que a ustedes les va a corresponder desarrollarse como adultos y que probablemente sea muy distinta de la que les tocó a sus padres, a sus profesores o a mí mismo. La idea también es que sea una experiencia de crecimiento, porque van a tener la posibilidad de debatir y reflexionar sobre temas importantes, pero también de interactuar con estudiantes que tienen otras realidades y de otros



Más de cuarenta expositores son parte de "Protagonistas 2030" que finaliza hoy. Las transmisiones pueden seguirse por EmolTV. La programación completa está en <https://protagonistas2030.elmercurio.com>.

colegios y eso es un anticipo de lo que va a ser su experiencia en la educación superior", agregó.

"Entrenar la mente para el rendimiento", "La función del amor, una mirada científica a las emociones" o "El llamado de la creatividad: deja de decir lo que quieres hacer y empieza a hacerlo" fueron algunas de las charlas de diversos expertos de distintas casas de estudios que se presentaron ayer.

Constanza Toro (16) llegó con su curso y aprovecha la instancia para obtener detalles sobre Medicina y Enfermería. Unos pasos más allá, Yerick Huaman (16), estudiante de tercero medio, espera que le den información sobre Ingeniería; mientras su hermano gemelo prueba un juego de realidad virtual en el stand de Inacap. "Me parece bonito venir porque podemos informarnos. Quiero averiguar sobre Ingeniería en minas. Y acá hay varias posibilidades".

MOLLER & PÉREZ-COTAPOS
Innovando desde la experiencia

EDIFICIO CEDRO VITACURA

ENTREGA INMEDIATA PILOTO

3 y 4 DORMS.
DESDE UF 13.884

Depto. N° 3102
Detalle de últimas unidades en mpc.cl

ÚLTIMOS DEPARTAMENTOS

Frente al Parque Costanera Sur

EDIFICIOS RESERVA SAN FRANCISCO

SAN DAMIÁN

ENACO

VISITA PILOTOS

La Portería 11.811, Las Condes.

DESDE UF 16.615*

*Precio incluye descuento, bodega y estacionamientos.

DEPTOS. DE 186 A 193 M² APROX