



**“Metaverso Antártico”**

utiliza lenguajes del videojuego y de la realidad virtual para acercar la ciencia antártica a las personas.

XR-LABS

**CON LENGUAJES CERCANOS A LAS NUEVAS GENERACIONES:**

# Videojuegos ayudan a concientizar sobre el medio ambiente

Además de entretener, son espacios de colaboración y resolución de problemas, lo que favorece el desarrollo de pensamiento crítico y creativo vitales para enfrentar temas como la crisis climática.

IVÁN SILVA I.

Es 2035 y un explorador, proveniente de Punta Arenas, llega en avión a la isla ficticia de Molinari, en la Antártica. Desde ese punto inicia una travesía en la que puede, entre otras actividades, explorar siete ecosistemas locales o realizar buceo científico para comprender cómo un glaciar gigante se convirtió en la imaginaria Bahía del Glaciar Rivera.

Este viaje futurista es lo que propone el videojuego “Metaverso Antártico”, desarrollado por el laboratorio transdisciplinar de realidad virtual, videojuegos y tecnologías emergentes de la Universidad de Chile (XR-Labs), en colaboración con el Instituto Milenio BASE, lanzado en mayo. “El videojuego imagina la Antártica

en 10 años más e invita al jugador a explorar un continente que vive los efectos de la crisis climática de manera muy palpable. Es un juego de exploración y una iniciación a la investigación antártica en tiempos de cambio climático”, dice Víctor Fajnzylber, director del proyecto.

“Metaverso Antártico” se suma a títulos internacionales como “Civilization VI: Gathering Storm” y “Planet Rescuers”, que buscan crear conciencia sobre la crisis climática por medio de lenguajes cercanos a las nuevas generaciones.

“Los videojuegos son espacios de colaboración y resolución de problemas. Eso los transforma en un entrenamiento mental para el desarrollo de pensamiento crítico y creativo vitales para enfrentar la

crisis ambiental. Asimismo, permiten el acceso a espacios o situaciones en diversos territorios y en distintas temporalidades (pasado, presente y futuro), lo que los hace muy atractivos y potentes para el ámbito pedagógico”, dice Felipe Kong, académico de la Facultad de Educación de la U. Diego Portales.

Fajnzylber, por su parte, plantea que “gracias a la experiencia de jugar, uno aprende a empatizar y la conciencia está íntimamente ligada a la empatía. Si yo tengo conciencia de que un animal sufre por el calor o el deshielo, y empatizo con esos animales, de repente voy a tomar conciencia de que veo un ser vivo que está tratando de sobrevivir. Creo que los juegos pueden crear pequeños logros como este”.