

TRIBE: APRENDRE, ESTALVIAR, JUGAR



El Projecte Tribe ha mobilitat a un ampli equip de persones de diferents procedències. A la foto, part dels socis i partners.

Educar a la societat, i especialment als més joves, en la necessitat d'estalviar energia i recursos per protegir el nostre entorn més proper i també el planeta on vivim, ha de ser un objectiu clar que cal dimensionar en tots els sentits. Europa es va plantejar diferents objectius a complir de cara a l'any 2020 que, en matèria energètica, passaven per la reducció del 20% de les emissions de gasos d'efecte hivernacle, la millora d'un 20% de l'eficiència energètica i l'augment del 20% de les energies renovables.

Per aconseguir els resultats, la Comissió Europea ha finançat diferents projectes d'eficiència energètica mitjançant diferents programes d'investigació. Un d'ells és el TRIBE, un videojoc d'aprenentatge on els jugadors —que poden ser de qualsevol edat— han de millorar l'eficiència dels edificis amb tot un seguit de normes, pautes i conductes. El projecte se centra especialment en els usuaris dels edificis públics perquè són els qui tenen menys consciència d'estalvi.

El TRIBE és una realitat gràcies a un ampli projecte de col·laboració que ha coordinat el CIRCE (Centro de Investigación de Recursos y Consumos Energéticos). S'hi ha implicat molts organismes, hi han participat empreses, centres d'I+D i Universitats d'Espanya, França, Àustria, Suècia i Turquia. El CIRCE ha estat el responsable de totes les tasques de gestió del videojoc i de la seva promoció i difusió. Però, a més, també ha fet la identificació i el desenvolupament de les 250 mesures d'eficiència energètica aplicables als edificis, calculant el seu impacte potencial tant econòmic com mediambiental. Gràcies a aquest treball CIRCE ha publicat una llibreria en línia d'aquestes mesures d'eficiència energètica, on tant els usuaris com els gestors d'edificis poden consultar tota aquesta informació.

Per saber tots els detalls de la creació del TRIBE, era necessari parlar amb els seus responsables i així ho hem fet. Conversem amb Eduardo Cembrano, membre del CIRCE i coordinador del projecte TRIBE.

Eduardo Cembrano. Membre del CIRCE



Dues captures de pantalla del joc on l'usuari es posa a la pell del protagonisme per aconseguir el màxim estalvi energètic.

Sr. Cembrano, ¿Permite realmente TRIBE concienciar al usuario de la necesidad del ahorro energético y su eficiencia?

El impacto del lanzamiento del videojuego TRIBE cuenta con más de 20.000 descargas y una valoración por encima de la media de los jugadores. Asimismo, en las actividades realizadas en los edificios piloto, se ha identificado un gran interés por parte de los usuarios como herramienta potente de aprendizaje hacia la eficiencia energética.

El objetivo del videojuego es que los jugadores trasladen los conocimientos y comportamientos adquiridos a la vida real, incluyendo la interacción con su círculo más cercano (familias, profesionales, etc.). Por ejemplo, podemos entender toda la energía que podemos llegar a ahorrar con acciones que van desde cosas básicas como apagar una luz, un monitor o cerrar el grifo, hasta más complejas como adquirir equipos más eficientes o modificar la envolvente del edificio.

¿Cuál es el funcionamiento del video juego? ¿Qué debe hacer el jugador?

La misión de los jugadores es la de reducir el consumo de energía de los edificios y las emisiones de CO2 asociadas, para lo que se valdrán de múltiples métodos.

Tendrán el control sobre todos los consumos del edificio, como los equipos de iluminación, calefacción o ventilación, pudiendo encenderlos y apagarlos a su antojo o sustituirlos por otros más eficientes.

También tendrán a su alcance el listado de 250 medidas de eficiencia energética que podrán aplicar en sus

edificios. Sin embargo, en esta tarea tendrán que hacer frente al mayor de los retos: conseguir que los propios usuarios de los edificios cambien su comportamiento hacia uno más responsable en términos de energía, sin que su confort térmico y bienestar se vean perjudicados.

Los jugadores podrán ir observando el impacto de cada una de sus acciones, tanto en el estado de ánimo de estos usuarios como en su propio bolsillo, ya que ahorrando energía ahorrarán dinero. Además, conforme el usuario vaya mejorando su nivel de eficiencia, conseguirá acceso a nuevos equipos, medidas de ahorro de energía, edificios, etc.

¿A qué tipo de usuario/público se dirige?

El proyecto se centra en los usuarios de los edificios públicos, tanto habituales como eventuales. Concretamente se ha estimado que en los edificios que participan como pilotos hay 1.300 usuarios regulares y más de 12.000 eventuales. Estos edificios son desde oficinas hasta viviendas sociales pasando por un instituto y una universidad, por lo que el espectro al que va dirigido es muy amplio.

La guía de 250 medidas de eficiencia energética está disponible en la web del proyecto y todas ellas son aplicables en la vida real. Por lo tanto, cualquier usuario puede consultar la guía y aplicar las que considere más adecuadas en su vivienda o edificio. Asimismo, esta guía significa una potente herramienta de decisión para los gestores de edificios a la hora de planificar un plan de acción.

Además, la guía te permite crear filtros según diferentes categorías para simplificar la búsqueda del usuario.

Así, la aplicación devuelve los resultados más eficientes y adecuados según los intereses, tipos de usuario y tipos de medida.

¿Se ha pensado en dar continuidad al proyecto con otros videojuegos que permitan concienciar del ahorro de recursos naturales?

Uno de los principales objetivos durante el diseño y desarrollo del videojuego ha sido la posibilidad de replicar dicha solución de la manera más sencilla posible. De esta forma, cualquier iniciativa interesada en el contenido puede hacer uso de estos desarrollos con herramientas de software relativamente sencillas y con muy bajo coste. De igual forma, siempre es posible incluir más edificios piloto en el videojuego actual para aplicar las soluciones desarrolladas en el proyecto a un edificio en concreto.

¿Qué otros proyectos de ámbito social está preparando actualmente el Circe?

Muchos de los proyectos de CIRCE tienen un fuerte componente social ya que en ellos es preciso conocer la opinión o incluso hacer partícipe a ciertos colectivos, con el objetivo de llevar a cabo desarrollos que respondan realmente a las necesidades actuales y futuras de la sociedad.

Por ejemplo se trabaja en temas de movilidad sostenible y vehículo eléctrico, donde el factor humano (peatones y conductores) es fundamental. Otra línea que cabría mencionar es la relacionada con la promoción y concienciación del uso de biomasa agrícola, donde se está trabajando en involucrar a agricultores a aprovechar parte de sus residuos como fuente de biomasa.