

Workshop Serious games for climate change awareness and energy sustainability

Creation of a prototype of game for participatory planning.

(face-to-face session, March 26, 2025)

Professor Yves Michelin

Agronomist and geographer,
Mixt Research Unit « Territories » (INRAE, UCA,
VetagroSup, AgroParis Tech), Clermont-Ferrand, France
Co-author of a specific handbook dedicated to
the making of board games adapted to agriculture,
landscape and environmental planning¹



The making of a serious game for renewable energy planning, with PhD students June 2024 (Granada)

The use of serious games has been established for decades in various fields. Initially, during the Cold War, they were developed with a military purpose to simulate decision-making scenarios in conflict situations. Later, social workers adapted these methodologies to help marginalized communities find solutions to social conflicts. With the advancement of spatial modeling, serious games are now widely employed by agronomists and ecologists in collaboration with local communities to reach agreements and develop practical solutions for natural resource management.

However, the acceptance of serious games as a tool within planning processes is relatively recent, and very few educational programs train professionals in designing and using serious games in participatory contexts to empower local communities. The aim of this cycle of the workshop is creation of a prototype of a serious game which can serve for work with stakeholders in participatory activities related to rural planning, landscape planning, energy transition and environmental management.

Workshop Objectives

This workshop aims to create a prototype of a serious game that can be used in participatory activities involving stakeholders in rural planning, landscape planning, energy transition, and environmental management.

¹ <https://www.quae.com/produit/1817/9782759237043/jeux-de-plateau-pour-l-agriculture-et-le-paysage>

The workshop will be divided into four main parts:

- A brief theoretical introduction covering the principles and phases of serious game creation.
- A presentation on how the game to be tested was designed, including a discussion of key parameters for game development.
- A hands-on session where participants will test the game.
- Debriefing on efficiency of the game, educational process and outcomes for the PhD research of the participants (interest and limitations)

No specific prior knowledge is required. The working language will be English, with Spanish translation available if needed.

Approximate duration: 8 hours

Registration

A maximum of 10 participants will be accepted due to the practical and interactive nature of the workshop. Registrations will be processed on a first-come, first-served basis.

For registration, please contact:

Marina Frolova (mfrolova@ugr.es)

Taller: Juegos serios para la concienciación sobre el cambio climático y la sostenibilidad energética

Creación de un prototipo de juego para la planificación participativa
Sesión presencial, 26 de marzo de 2025

Profesor Yves Michelin

Agrónomo y geógrafo, Unidad Mixta de Investigación «Territorios»
(INRAE, UCA, VetagroSup, AgroParis Tech), Clermont-Ferrand, Francia

Coautor de un manual sobre la realización de juegos de mesa
adaptados a la agricultura, la ordenación del paisaje y el medio ambiente

Sobre el Taller

El uso de los juegos serios se ha consolidado durante décadas en múltiples ámbitos. En sus inicios, durante la Guerra Fría, fueron diseñados con un propósito militar para simular escenarios de toma de decisiones en situaciones de conflicto. Posteriormente, los trabajadores sociales adaptaron estas metodologías para ayudar a comunidades desfavorecidas a encontrar soluciones a conflictos sociales.

Con los avances en la modelización espacial, los juegos serios se han convertido en una herramienta clave utilizada por agrónomos y ecólogos en colaboración con comunidades locales para alcanzar acuerdos y desarrollar soluciones prácticas en la gestión de los recursos naturales.

Sin embargo, la aceptación de los juegos serios como herramienta dentro de los procesos de planificación es relativamente reciente, y existen muy pocos programas educativos que formen a

profesionales en el diseño y uso de juegos serios en contextos participativos con el objetivo de empoderar a las comunidades locales.

Objetivos del Taller

Este taller tiene como objetivo la creación de un prototipo de juego serio que pueda utilizarse en actividades participativas con actores involucrados en la planificación rural, la planificación paisajística, la transición energética y la gestión ambiental.

El taller se estructurará en cuatro partes principales:

- Introducción teórica breve sobre los principios y fases de creación de juegos serios.
- Presentación del diseño del juego que se probará, incluyendo una discusión sobre los parámetros clave para su desarrollo.
- Sesión práctica en la que los participantes probarán el juego.
- Debriefing sobre la eficacia del juego, el proceso educativo y los resultados para la investigación doctoral de los participantes (interés y limitaciones).

No se requiere experiencia previa. El idioma de trabajo será el inglés, con posibilidad de traducción al español si es necesario.

Duración aproximada: 8 horas

Inscripción

Debido al carácter práctico e interactivo del taller, el número de plazas está limitado a 10 participantes. Las inscripciones se realizarán por orden de recepción de solicitudes.

Para inscribirse, contactar con:

Marina Frolova (mfrolova@ugr.es)