



Con colaboración del INAH, piloto de videojuego sobre conservación del patrimonio subacuático gana el Ocean Hackathon 2022

***** Un grupo multidisciplinario desarrolló el modelo “J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes”**

***** El INAH registró ante el Instituto Francés de América Latina una iniciativa sobre la protección y conservación de los naufragios históricos de ese escollo**

La Secretaría de Cultura del Gobierno de México, a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), se congratula por el triunfo del modelo del videojuego “J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes”, en el Ocean Hackathon 2022, lo cual permitirá el desarrollo de un piloto para que represente a nuestro país en el concurso internacional del año próximo.

El Ocean Hackathon 2022 es un evento internacional, impulsado por el Campus Mondial de la Mer, primera comunidad francesa dedicada al conocimiento y a la valoración de los recursos marinos, en el cual varios equipos acceden durante 48 horas a bases de datos digitales relacionadas con el mar, para resolver un reto por medio del desarrollo de un piloto que contribuya a la preservación de los océanos.

El logro del equipo, integrado por jóvenes especialistas en programación, diseño gráfico, ilustración, geología y biología, fue impulsado por la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC), instancia del INAH que desde 2019 promueve el proyecto “Game Jam para la conservación: jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural”.

En esta ocasión, la CNCPC decidió participar en el evento Ocean Hackathon 2022, organizado por la Embajada de Francia en México, a través del Instituto Francés de América Latina (IFAL).

La Subdirección de Vinculación y Enlace (SVE) de la CNCPC, responsable del proyecto “Game Jam para la conservación”, mostró al público la trascendencia del patrimonio subacuático para la conservación de los océanos, y registró una iniciativa, en colaboración con el Centro INAH Yucatán y la Subdirección de Arqueología Subacuática



(SAS) del INAH, a través de la representación de la restauradora Diana Arano Recio y la arqueóloga subacuática Helena Barba Meinecke.

“Consideramos esto como una ocasión única para unir el tema de la conservación oceánica con la preservación del patrimonio subacuático, es decir, los bienes culturales sumergidos. Es necesario cuidar los mares, ya que albergan tesoros históricos y biológicos que brindan servicios ecosistémicos.

“Asimismo, resultaba conveniente para dar a conocer los distintos tipos de patrimonio que existen y en qué consiste la profesión del conservador-restaurador”, señala la SVE.

Así, se presentó ante la IFAL la iniciativa “Desafíos en la protección y conservación de los naufragios históricos en el arrecife Alacranes de México”, la cual fue retomada por un grupo multidisciplinario que, entre el 2 y el 4 de diciembre, desarrollaron el piloto del videojuego “J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes”.

Por sus valores técnicos y la novedad del tema, el reto presentado resultó ganador entre las seis propuestas enviadas a nivel nacional para la edición 2022 del Ocean Hackathon, de ahí que será el competidor de México, en el concurso internacional a realizarse en Francia, en 2023.

La SVE detalla que el piloto del videojuego “J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes” da a conocer la estructura coralina más grande del Golfo de México (a 140 kilómetros de Puerto Progreso, en Yucatán), declarado Parque Nacional, a partir de los pecios que han sido registrados por el INAH.

El personaje de una niña llamada Itza enfrentará al jugador a distintas decisiones, que le harán avanzar o retroceder, aprendiendo en paralelo la necesidad de respetar estos vestigios históricos, para ayudar a la conservación de la flora y fauna marinos. El piloto del videojuego puede consultarse en la liga: <https://paowo.itch.io/jcheemnaa>.