

UNIR

Modelos de investigación que sitúan a UNIR a la vanguardia académica

Entorno digital Cuatro proyectos consiguen subvenciones del Ministerio por contribuir a prevenir los riesgos de los juegos en línea

V. DUCRÓS

La anticipación ha sido clave en el posicionamiento de UNIR en puestos referentes en distintas convocatorias competitivas nacionales. Por un lado, cuatro de los proyectos presentados por UNIR y destinados a la prevención de los trastornos del juego de la Dirección General de Ordenación del Juego –dependiente del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030– han resultado beneficiarios de una subvención cercana a los 145.000 euros. Cabe resaltar que solo veinte de las 42 propuestas que habían sido presentadas tanto por universidades públicas como privadas fueron aprobadas. «Al final, en parte hemos conseguido tener ese liderazgo en esta convocatoria por haber detectado y apostado por profundizar en este problema de una manera muy temprana», resalta Pablo Moreno, vicerrector de Investigación de UNIR. «Nosotros teníamos ya grupos de investigación observando los problemas, no solo del juego

LA FRASE

Pablo Moreno
Vicerrector Investigación UNIR
«Tenemos ese liderazgo por haber detectado y profundizado en este problema de manera muy temprana»



Dos adolescentes se entretienen jugando a un videojuego. LR

en general sino incluso del juego en menores. Fuimos pioneros en abordar peligros emergentes, como las cajas de botín, y en asesorar a nivel regional y nacional sobre las consecuencias que derivaban, porque eran un poco invisibles de cara a los reguladores».

En esta línea, cuatro de las líneas de investigación que percibirán subvenciones buscan soluciones a desafíos como la lucha contra el fraude, con el proyecto 'Prevención, análisis e intervención ante las conductas de blanqueo de capitales en las plataformas de juego online'; el análisis del discurso, en 'Retóricas del juego: análisis discursivo de la construcción social del ludópata en el espacio público español'; la protección del menor, con el proyecto 'Cultura digital segura: modelo multidisciplinar de transferencia frente al cibercoso sexual de menores en videojuegos'; y la actualización de riesgos, con el programa de prevención multi-riesgos Safety.net 2.0. Precisamente, en este último, percibieron «bastantes cosas muy presentes en el juego tradicional, de los casinos, que se encontraban en los juegos para menores y a las que nadie les estaba prestando atención».

A raíz de esos descubrimientos, «hemos estado muy pendientes de todo lo que hay alrededor de los trastornos del juego, especialmente en el mundo digital, porque nosotros creemos que la digitalización es netamente positiva, aunque también conlleva unos riesgos», reconoce.

Estas investigaciones han tenido presente el impacto en la ciudadanía. «Con nuestros grupos hemos estado apoyando la legislación y las guías orientativas que se están haciendo desde el Ministerio. Y además estamos dentro del comité asesor que tiene en materia de juego digital».

Fomentar las inquietudes científicas mediante la astronomía

V. D.

LOGROÑO. UNIR ha conseguido obtener el respaldo de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (Fecyt) para su proyecto OASIS. Esta adjudicación supone un hito institucional, ya que ha sido la única universidad privada

de España, junto a la Universidad de Navarra, en conseguir financiación en esta categoría.

La iniciativa persigue, a través de la astronomía y las ciencias del espacio, fomentar las inquietudes científicas entre los estudiantes de Secundaria y Bachillerato, inspirándoles

mediante el descubrimiento directo del cosmos. «Intentamos abrirles los ojos a la parte más bonita de la ciencia, que podría resultarles más atractiva e interesante. En la observación astronómica vemos un gancho potente», admite el vicerrector Pablo Moreno.

Mediante este proyecto el objetivo es «engañarles primero con esas visitas a observatorios que incluye este programa», pero también «que después puedan usar distin-

tas herramientas para la exploración del espacio y acceder a guías de observación astronómica».

Moreno sintetiza en tres las líneas estratégicas de investigación de UNIR. La primera tiene que ver no solo con el juego sino con los riesgos de lo digital. «Estamos muy preocupados por acompañar y tener una relación saludable en todas las edades, pero fundamentalmente en la infanto-juvenil, con las nuevas tecnologías». La segunda línea pone

el foco en las vocaciones científicas, en conexión con OASIS, el proyecto que ha obtenido el respaldo de la Fecyt. «Y un tercer pilar sería todo lo que tiene que ver con la inteligencia artificial que para nosotros es un área en la que estamos obteniendo muy buenos resultados», añade. Son iniciativas, además, que tienen muy presente a La Rioja. «Siempre queremos estar fomentando el desarrollo de nuestra región y que el impacto se note aquí».