

# El papel de los videojuegos en las bibliotecas. FAQ

## Abstract **EU**

Bideojokoaren industriak, egun kontsumo maila altuenetakoa duen aisia-modua den heinean, ez du islarik tradizionalki kultura gorde eta hedatzen aitzindari izan diren erakundeetan, hau da, liburutegietan.

Artikulu honek *Jolasean* jardunaldietan aurkeztu ziren hiru esperientziaren berri ematen digu (Zaragozako CUBIT, Okzitaniako Tolosako José Cabanis mediateka eta Bartzelonako Sagrada Familia liburutegia).

Hiru adibide horietan ikus liteke nola liburutegi publikoak errealitate berri honi erantzun egokia emateko ahaleginetan dabiltzan eta nola erantzuten dieten gisa honetako erakundeetan bideojokoak txertatzek sortu dituen beharrei.

## Abstract **ES**

El desarrollo de la industria del videojuego como una de las formas de ocio más consumidas en la actualidad, no tiene reflejo en las instituciones que, tradicionalmente, se han encargado de ser la punta de lanza a la hora de conservar y difundir la cultura: en las bibliotecas.

En este artículo se describen tres experiencias (CUBIT en Zaragoza, Mediateca José Cabanis en Toulouse y la biblioteca de La Sagrada Familia en Barcelona) que se presentaron en las jornadas *Jolasean*.

En estos tres ejemplos podemos ver cómo las bibliotecas públicas están intentando dar respuesta a esta nueva realidad, y consecuentemente, cómo están respondiendo a las cuestiones que se presentan con la incorporación de los videojuegos en los servicios de estas entidades.

### Abstract **FR**

Le développement de l'industrie des jeux vidéo, une des formes de loisir les plus consommées aujourd'hui, n'est pas exprimé au niveau des institutions qui sont traditionnellement le fer de lance de la conservation et la diffusion de la culture : dans les bibliothèques.

Trois expériences présentées lors des journées *Jolasean* sont ici décrites : CUBIT à Saragosse, Médiathèque José Cabanis à Toulouse et la bibliothèque de la Sagrada Familia à Barcelone.

Ces trois exemples nous permettent de constater comment les bibliothèques publiques essaient de répondre à cette nouvelle réalité et, par conséquent, comment elles résolvent les questions qui se posent à la suite de l'intégration des jeux vidéo dans les services desdites entités.

### Abstract **EN**

The development of the videogame industry as one of the most consumed forms of entertainment today is not reflected in the institutions that are traditionally the spearhead for preserving and promoting culture: in libraries.

This article describes three experiences (CUBIT in Zaragoza, José Cabanis Mediatheque in Toulouse and the Sagrada Familia Library in Barcelona) presented at the *Jolasean* seminars.

In these three examples we can see how public libraries are trying to respond to this new reality, and consequently, how they are responding to the issues arising from the incorporation of videogames into the services of these entities



Los videojuegos son una de las industrias punteras dentro de las formas de ocio, compitiendo y superando al cine y la música. En la actualidad el 30% de la población española se declara videojugador y su uso supera las 6 horas semanales en la Unión Europea. Además de estos datos de implantación, es muy importante tener en cuenta que los videojuegos se han convertido en una de las herramientas más prometedoras dentro de la educación formal y también multitud de instituciones, desde la ONU hasta el ejército americano, los están usando para enviar mensajes a la sociedad.

Pero, ¿qué está pasando en su relación con las bibliotecas, las instituciones que históricamente han sido la punta de lanza a la hora de conservar y, posteriormente, difundir la cultura tanto moderna como clásica? Pues que todavía no se ha conseguido estructurar una estrategia clara y directa al respecto. Tanto desde el mundo de los videojuegos como dentro de bibliotecas aún no han entendido la importancia de llegar a comprenderse, aceptarse y, por qué no, utilizarse mutuamente para conseguir los objetivos propios y aquellos que son comunes.

En esta situación nos encontramos con que, desde hace relativamente poco, existen proyectos, instituciones y bibliotecas que están creando diversas estrategias a la hora de encarar el fenómeno del videojuego. En las jornadas *Jolasean*, realizadas en San Sebastian el 29 de diciembre de 2011 se juntaron tres proyectos que desde diversas perspectivas y puntos de partida abordaron los videojuegos y su integración en las bibliotecas públicas.

Los proyectos presentados fueron la introducción e intersección de los videojuegos dentro de la estructura de la biblioteca para jóvenes CUBIT en Zaragoza, el espacio de uso de videojuegos Wiidéos en la mediateca José Cabanis de Toulouse y los proyectos realizados desde bibliotecas de Barcelona en este ámbito, en este caso nos referiremos al proyecto de integración basado en videojuegos

que se realizó en la Biblioteca Bon Pastor. Estos tres proyectos, pese a compartir un medio común, tienen perspectivas muy diversas. Es importante comprender que la aplicación e introducción de los videojuegos en las bibliotecas no tiene un camino fijo y estructurado, es muy importante que se adapte al medio.

Tal vez aquellos lectores ajenos a los videojuegos pueden haberse visto bombardeados por un montón de interrogantes a raíz de lo que acabamos de comentar. Por este motivo, a lo largo del presente artículo, trataremos de responder aquellas dudas que pudieran haber surgido, de forma totalmente lógica y pertinente, en la mente de nuestros lectores.

### **La primera duda... ¿Qué tienen en común los videojuegos y las bibliotecas?**

Pues el *punto en común* más claro es su utilidad para la alfabetización y «culturización» de la sociedad de una forma amena y cercana.

Yo no soy ningún especialista en bibliotecas ni en su historia y evolución, pero sí he sido un usuario de muchas de ellas. Las bibliotecas eran para mí un lugar donde poder estar, donde curiosear, donde aprender cosas por pura deriva, sin que nadie me presionara ni me guiara, como pasaba en el colegio y en el instituto. Curiosamente si pensamos en los videojuegos, su estructura interna es muy similar, te permite interactuar, vivir experiencias distintas y sobre todo tomar decisiones a tu antojo.

Respecto a lo que entendemos por alfabetización pura y dura, las bibliotecas, sobre todo aquellas de proximidad, han sido utilizadas, y siguen siéndolo, como una estrategia básica a la hora de atraer a la población a la lectura. Una biblioteca de barrio bien estructurada, amable y con un fondo organizado para agrandar, es la mejor forma de alfabetización no reglada que existe. Los videojuegos históricamente han sido el primer

contacto de la población con la informática, de hecho no se habría extendido tanto si no llega a ser por la presión de los menores para poder acceder a los videojuegos en sus casas, aunque la excusa principal fuera que «si me compras un ordenador puedo usar el Encarta y así puedo hacer los deberes».

Curiosamente ese «Encarta para hacer los deberes» es uno de los principales atractivos que puede tener integrar los videojuegos en las bibliotecas, los menores irán por los videojuegos, pero ya de paso se les puede «tentar» con otras formas de cultura, otros medios que nos interese hacerles llegar.

### ¿Pero los videojuegos son una forma de cultura?

Sí, además están aceptados desde hace más de dos años como un bien cultural por el Ministerio de Cultura del Gobierno de España. Pero más allá de esta aceptación institucional hay otra más obvia, los videojuegos son parte de nuestro legado fundamental, han formado una parte muy importante de nuestro imaginario y nuestra interrelación con un factor vital de la vida moderna, la informática. Además, como en otros medios, como el comic o las películas, la evolución de las narrativas y usos de los videojuegos son un claro reflejo de la sociedad en la que se desarrollaron. Sobre todo desde finales del siglo XX y todo lo que llevamos del siglo XXI cuando se han superado las principales barreras técnicas. Anterior a eso, la historia de los videojuegos es historia viva del patrimonio industrial que ha supuesto la revolución informática. Cabe recordar que a día de hoy el ordenador más potente que suele estar en los hogares suele ser la Playstation 3.

Además, existe un aumento significativo de estudios, tesis y proyectos que están investigando el impacto sociocultural de esta forma de ocio y no pocas instituciones (tanto públicas como privadas) fuera y dentro de nuestras fronteras se han marcado como objetivo la conservación y la difusión de este patrimonio, como veremos en nuestros

ejemplos.

### Pero, realmente ¿para qué servirían de forma práctica los videojuegos en las bibliotecas?

Lo primero y fundamental sería porque atraerían a esa esquivada población de adolescentes que es el objetivo de multitud de políticas dentro del marco de la biblioteca. El hecho de tener videojuegos implica un seguro flujo de población videojugadora hacia su biblioteca. ¿Por qué? Porque se lo dañan gratis y sería la única forma gratis y legal que tendrían de acceder a ellos.

También es muy importante, la viralidad [la comunicación casual no controlada por parte de la institución] de los videojuegos es inmensa. En el momento en el que se comente que hay videojuegos en una biblioteca esta información se expandirá entre el grupo de iguales de forma exponencial.

Hay que poner en valor el hecho de que tengan que pasear por dentro de la biblioteca para encontrar los videojuegos lleva a la posibilidad de que vean libros, comics, películas, etc. que les puedan interesar.

CUBIT ha realizado un enorme esfuerzo en ese sentido por medio de la creación de lo que bautizamos en las jornadas como «hipervínculos caseros». Dentro de los videojuegos, al igual que en otros medios, se encontraba una lista de recursos y otros medios relacionados con el juego, por ejemplo las películas y comics que salieron a continuación sobre él, o de los que surgen. De esa forma los videojuegos no son solos un atractores sino también un vehículos de otros medios, y viceversa, por supuesto.

### Pero entonces, ¿esto es sólo para adolescentes?

En absoluto, pero la población adolescente es uno de los objetivos más suculentos que puede acercarse a la biblioteca por los videojuegos. De hecho en España, un país intermedio dentro

de la madurez de la sociedad videojugadora, la edad media del jugador es de 27,5 años y hay, más o menos, un 60% de hombres y 40% de mujeres, así que es bastante universal. En USA los datos son diferentes ya que, por ejemplo, 1 de cada 4 videojugadores son mayores de 50 años.

Integrar videojuegos en las bibliotecas tiene que ser un proyecto global, igual que cuando se integraron las películas. No sólo se compraron películas para niños, sino que se tuvieron que comprar para todas las edades.

**Sí, pero ¿y qué pasa con los videojuegos que no son para menores? ¿Y si se los quieren llevar a casa?**

Pues la respuesta es obvia, lo mismo que la biblioteca haga con las películas para mayores de edad. Normalmente lo que se suele hacer es que sólo se lo puedan llevar adultos, enseñando el DNI, y en el caso de que sea para un menor que tenga que venir el padre para sacarlo con su carnet. Por ejemplo en CUBIT lo hace así y les funciona.

Además los videojuegos comerciales tienen, al igual que las películas, un código de regulación por edades en la carátula de todos los títulos. Aunque a diferencia del cine, este es un código de autorregulación, puesto por las mismas empresas de videojuegos, la ventaja es que está unificado para toda la Unión Europea.

**Y ya que me pongo, ¿qué más puedo hacer con este medio? ¿Tal vez actividades o algo?**

Sin duda. De hecho tanto en Wiidéos como en la Biblioteca Bon Pastor llevaron a cabo proyectos en esa dirección, desde puntos de vista y con objetivos distintos, pero con buenos resultados.

El Espace Jeux Wiidéos es un proyecto para darle espacio estable al uso de los videojuegos dentro de la mediateca, al igual que se hace, por ejemplo, con la música o el cine que suelen tener lugares para reproducirlos dentro

de las bibliotecas. Por medio de un horario separado en sesiones y a través de reservas, los usuarios de la mediateca José Cabanis pueden encontrarse para jugar y hacer competiciones. Por la especial legislación francesa, en la que hay que pedir permisos a las distribuidoras para hacer este tipo de proyectos, por el momento sólo utilizan principalmente Wiis (la videoconsola de Nintendo), pero están intentando ampliarlo, tanto en espacio como en tipos de videoconsola y videojuegos.

La principal ventaja de este tipo de proyectos es la fidelización de los usuarios, así como cambiar la imagen de biblioteca como espacio de estudio-adquisición a una forma más amplia de espacio comunitario y de actividades.

En ese mismo sentido encontramos las actividades que ha realizado CUBIT en colaboración con tiendas de videojuegos para crear competiciones puntuales en su espacio, esto también es una buena forma de dar a conocer las instalaciones y ponerlas en valor como espacio lúdico y de interacción.

En otra dirección nos encontramos con el proyecto realizado por la biblioteca Bon Pastor de Barcelona. Situada en una zona complicada de esta ciudad, cuando se inauguró se encontró una problemática de convivencia de los usuarios dentro del espacio. Sobre todo, relativa a aquellos que estaban acostumbrados a usar instalaciones de bibliotecas con los que no las habían utilizado nunca.

En este caso los videojuegos se utilizaron como una herramienta para conseguir que los usuarios más pequeños se comportaran en las instalaciones de forma correcta. Por medio de actividades con estos programas y con la participación de mediadores, se intenta inculcar los valores y actitudes positivas para la buena convivencia. Tal y como nos relataba Mónica Medina, los resultados fueron muy interesantes y acabaron con los principales problemas entre los dos tipos de usuarios.

Como podemos ver hay diversas formas de

encarar la integración del videojuego como actividad, también es muy importante tener en cuenta a la biblioteca como una plataforma para trabajar los conocimientos, aptitudes y actitudes para un uso seguro y saludable de los videojuegos, dentro de las políticas de alfabetización digital de las que en los últimos años se han hecho eco.

### **Pero, ¿es necesario ser un expert@ en videojuegos para integrarlos?**

No, en absoluto, igual que seguramente no sabe lo mismo de literatura medieval que de cine actual o música jazz, lo que sí es importante es que siempre se plantee una mínima formación para los trabajadores de la biblioteca antes de integrarlos, ya que de esa forma perderán ese cierto miedo que producen y, además, podrán ayudar y ser más útiles a los usuarios en este medio.

En las jornadas tuvimos los tres niveles de conocimiento: una experta, una intermedia y una no-usuaria, y las tres estaban llevando a cabo proyectos con videojuegos. El principal punto de unión es que no tenían miedo a este medio y apostaron por las ventajas sobre los inconvenientes.

### **Hablando de eso ¿Qué problemas voy a tener?**

Los tres proyectos que nos presentaron tuvieron problemas muy distintos, pero se pueden resumir en cuatro:

#### **A. Precio de los videojuegos.**

Los videojuegos suelen ser habitualmente de 3 a 5 veces más caros que el vídeo y la música, por ello es una inversión importante crear un volumen suficiente de videojuegos.

Solución: CUBIT se ha centrado en la compra de videojuegos a las tiendas de segunda mano. Por el momento esto es legal, pero hay ciertas presiones por parte de las distribuidoras de videojuegos para prohibir la venta de segunda mano. El primer impulso por parte de CUBIT

era llegar a un acuerdo de renting con alguna de las tiendas o distribuidoras, de esa forma podrían reciclar los fondos de una forma más rápida, no siendo una inversión inicial sino un gasto mensual, aunque no consiguieron llegar a un acuerdo, seña una buena opción.

#### **B. Problemas técnicos.**

Los videojuegos son para una tipo de máquina concreta [ya sea ordenador, consola o móvil], ello implica una visión muy clara de en qué máquina se invertirá, ya que no son compatibles entre sí.

Solución: las tres iniciativas han llegado a la misma solución, comprar sólo videojuegos para las videoconsolas unidas a televisión [Wii, Xbox360 o PS3]. Los videojuegos para móviles tienen el problema de que se descargan online, así que no se pueden prestar de una forma fácil. Respecto a los videojuegos para ordenador, en la mayor parte tienes que registrarte online lo que implica que se debe borrar ese usuario para que otra persona lo pueda usar, lo que es bastante complejo.

#### **C. Devolución de los videojuegos.**

Los videojuegos, como es un medio muy atractivo, largo [los juegos suelen tener como mínimo un desarrollo de 12 a 20 horas de juego] y caro, tienen ciertos problemas a la hora de la devolución: retrasos, no devolución, sacar muchos títulos y dejar al servicio sin fondos, etc. CUBIT incluso tuvo que ir a juicio ya que se encontró con que algunos usuarios los habían vendido de segunda mano.

Solución: tras el juicio y la condena, los usuarios fueron conscientes de las consecuencias de sus actos, por lo que no ha habido más problemas.

Respecto a los retrasos, es un mal endémico de las bibliotecas. Podrían ser interesantes castigos por tipo medio más duros en vez de generales, que son los que se suelen aplicar, de esa forma seña más claras las consecuencias de sus actos.

Frente al problema que supone sacar muchos juegos de una vez, la respuesta es obvia, y la ha aplicado CUBIT: dejar que sólo se puedan llevar un juego cada vez.

### Resumiendo

Lo más importante es que cada biblioteca-mediатеca tiene que, primero conocer mínimamente los videojuegos, y luego pensar cómo y por qué los quieren aplicar.

No es necesario tener grandes conocimientos, pero sí buena predisposición. También es importante conocer y conectar iniciativas y experiencias, puede que no sirva para todas las bibliotecas, pero no existe un modelo único.

Los problemas, que existen, tienen solución y las ventajas pueden ser muy interesantes, ahora sólo queda una cosa, que nos pongamos manos a la obra.

### Referencias

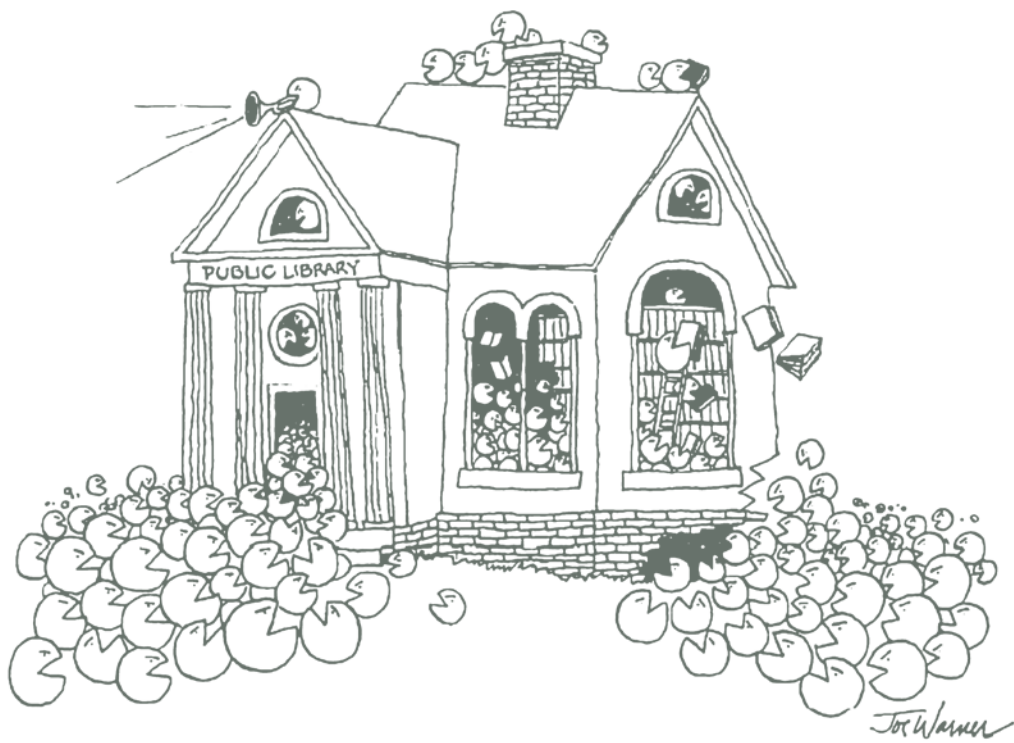
→ [www.zaragoza.es/ciudad/educacionybibliotecas/bibliotecasmunicipales/cubit.htm](http://www.zaragoza.es/ciudad/educacionybibliotecas/bibliotecasmunicipales/cubit.htm)

→ [www.bibliotheque.toulouse.fr/pole\\_intermezzo.html](http://www.bibliotheque.toulouse.fr/pole_intermezzo.html)

→ [http://w3.bcn.es/V51/Home/V51HomeLinkPI/0,3989,526653874\\_531908870\\_1,00.html](http://w3.bcn.es/V51/Home/V51HomeLinkPI/0,3989,526653874_531908870_1,00.html)

→ [www.asesoriavideojuegos.com/wiki](http://www.asesoriavideojuegos.com/wiki)





↑ Pac Man invades libraries. Joe Warner, 1983. Wilson Library Bulletin.