

10 Jul 2017

[Home](#) » [Bibliotecas](#) • [Cultura](#) » [Videojuegos y Bibliotecas](#)

Videojuegos y Bibliotecas

Posted in [Bibliotecas](#), [Cultura](#) By [Firmas Invitadas](#) On Julio 10, 2017

Buenos días comunidad bibliotecaria,

En este post dilucido posibles relaciones entre videojuegos y bibliotecas.



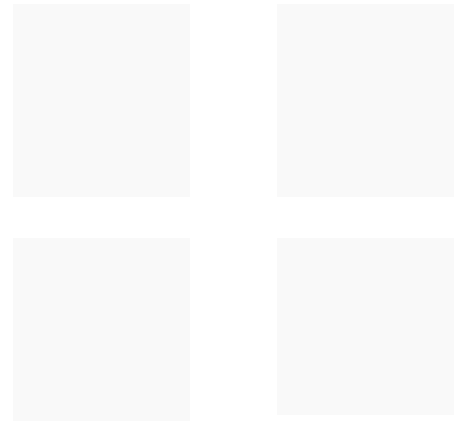
Videjuegos y bibliotecas por Eduardo de la Cruz Palacios

Introducción

Como bien sabéis, el libro es parte del nombre de bibliotecas y bibliotecarios (biblion). Éstos, preocupados por la conservación de nuestro conocimiento manifestado de

forma escrita (esto es, una parte de nuestra cultura), comenzaron a proteger los libros con distintas aspiraciones: preservar nuestro legado cultural para poder transmitirlo a las generaciones futuras a través del reunir, organizar y conservar lo conocido, lo cual quedaba codificado de manera simbólica en texto (depende del momento y lugar histórico, la tarea de codificar reconoce varias denominaciones: acuñar, escribir, etc.) e imagen (miniaturas, grabados, etc.).

Con los avances tecnológicos, la especialización sembró en la industria libresca. Una mayor capacidad para el desarrollo y la reproducción de libros fue facta. Así también, la variedad de libros. Con ello, más instituciones documentales han surgido para conservar estos libros de



acuerdo a distintas necesidades (conservar el patrimonio bibliográfico nacional, facilitar su acceso a comunidades locales, apoyar los procesos educativos en universidades, alfabetizar en competencias de lecto-escritura, etc.).

Otras industrias se dedicaron a codificar la cultura (información en sí) de manera simbólica y a “grabarla” en distintos soportes. La ciencia y la tecnología siempre han propiciado la generación de aquellos artefactos culturales en los que la humanidad ha hecho inmortales sus historias, ideas, métodos de trabajo, currículos educativos, manifestaciones de amor,... La industria cultural, como artífice de la materia prima de instituciones documentales, no cesa de crear. Así pues, éstas han afrontado las peculiaridades de nuevos soportes, siempre con esa misión de conservar lo que nos ayuda a transmitir nuestro legado cultural a nuestros hijos, esto es, mostrarles quiénes somos y de dónde venimos. Hablo de fotografías, música, películas, sitios web, libros digitales,... y videojuegos.

Cultura y Videojuegos

¿Cuál es tu videojuego favorito?

Si crees que los videojuegos no te gustan, quizá sea porque no has disfrutado de uno que te ofrezca el tipo de historias que te absorben, cuya mecánica (conjunto de reglas) te motive, con unos patrones estéticos que reflejen tu personalidad, o con una tecnología que te resulte “tuya” o hecha para ti.

Hubo un día, y quizá hoy aunque ni siempre ni tanto, en el que a los aficionados al videojuego se les calificaba de “frikis” (no confundir con el vocablo anglosajón freak) con unas connotaciones de “rarito” o “marginado” haciendo de la actividad algo tabú por la necesidad de “encerrarse” física y cognitivamente para disfrutar. Y esto no es nuevo, un lector sobre la lectura, es decir, alguien que lee (para conocer) sobre el acto de leer sabrá que muchas pasiones vividas a través del libro fueron reducidas por ser consideradas imaginarias, distractoras e incluso peligrosas. Fijaos, ahora, cómo fomentamos la lectura con efemérides, ferias y respeto al escritor

Hoy, los videojuegos ya no son utilizados por ese reducido grupo social de frikis, de hecho la connotación ha dado la vuelta, ahora ya “no son llamados frikis” sino que ellos “se llaman frikis” como reconocimiento de los intereses del individuo para materializar su identidad. La especialización, que cambió la industria del libro, también llegó a los videojuegos. La clasificación más extendida suele ser el “género” en tanto que en uno u otro los videojuegos comparten una serie de rasgos

de acuerdo a los objetivos del juego y cómo se juega para lograrlos. En la investigación de su diseño, 4 componentes son los que Schell (2008) apunta: mecánica, historia, estética y tecnología. De su combinación, propulsada por la creatividad, miríadas de posibilidades existen.

Si consultamos los informes sobre videojuegos y su integración en la sociedad (Asociación Española de Videojuegos, 2015ab. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, 2011. Interactive Software Federation of Europe, 2011. PWC, 2011), observamos que, en general:

- Cada vez hay más personas que juegan.
- Factores como el sexo, la edad, la ocupación laboral o las aficiones no determinan si una persona videojuega o no. En cambio, gracias a esa especialización de la industria cultural de los videojuegos la cual ha creado un abanico diverso de este artefacto, parece haber siempre una casuística para cada persona.
- Varían los gustos y los hábitos: cuándo, dónde, para qué, con quién y a qué se videojuega. La personalidad y las experiencias socioculturales suelen ayudar a determinar nuestros favoritos (en ocasiones, se juega a uno u otro porque es al que juegan nuestros amigos, o porque su historia ya había emocionado nuestro corazón a través de una serie de libros o películas).

A continuación, si “leeis” estas imágenes veréis algunos datos que justifican dar por hecho la integración del videojuego en nuestra cultura. Si bien es cierto, se refieren, en este orden, a los contextos global, europeo y español. Estoy encantado de recibir documentación sobre otras regiones.



Fuente: Asociación Española de Videojuegos (2015a).



Fuente: Interactive Software Federation of Europe (2012).



Fuente: Asociación Española de

Desde la Biblioteca, para la Sociedad

Contemplemos el videojuego como recurso que la biblioteca utiliza para con sus fines sociales.

En primer lugar, la conservación del patrimonio. Las bibliotecas pueden encargarse o ayudar en la preservación de estos artefactos digitales, representativos, en parte, de la cultura que somos. Su experiencia en la dilucidación de factores respecto a las características de formatos, materiales y contenidos queda manifiesta en los estándares para la descripción y los sistemas de organización del conocimiento. Más argumentos conciernen metodologías para la preservación digital que abordan multitud de problemas que afectan a su funcionalidad (obsolescencia tecnológica, desgaste ambiental, etc.).

En segundo lugar, para hacer accesible este patrimonio cultural. Negociando con la industria para hacer disponible al público los videojuegos sin coste para éste; estableciendo políticas que establezcan los criterios de acceso a estos medios; y diseñando y construyendo espacios para el uso de estos artefactos, considerando el ambiente, la iluminación, el mobiliario, las videoconsolas, etc. Pensad en cómo se diseñan las salas de lectura o las de trabajo en grupo en una biblioteca; cada cual requiere ciertas consideraciones que invitan a la lectura reflexiva y en silencio, o a la colaboración en un ambiente relajado, respectivamente. Un espacio para usar videojuegos podrá ser más eficiente si se atienden los mismos carices.

En tercer lugar, como objetos a través de los cuales desarrollar actividades que fortalezcan la comunidad. Una de las misiones de las bibliotecas públicas, más concretamente, locales, es el de estrechar los vínculos de la comunidad a través de intereses comunes. Cafés literarios, clubes de lectura, exposiciones, etc. Habrá muchas más, ¿Por qué no con videojuegos? ¿Es ésta una oportunidad para conectar con ese público al que no se llega y estrechar vínculos interculturales?

En cuarto lugar, como algo de lo que alfabetizar. Hay muchos enfoques de literacies, a mi me gusta el de las Alfabetizaciones Múltiples (Cruz-Palacios y Marzal García Quismondo, 2017). Lo que intento transmitir es la importancia, respecto al videojuego, de considerar saber “leer” (videojugar); “escribir” (diseñar y programar); comunicarse usando (dentro de las partidas con otras personas) o sobre videojuegos (comprender el medio: tecnología,

historia, mecánica, estética o arte); todo ello siendo axiológico o actuando de acuerdo a valores ciudadanos (respeto por los demás, libertad, justicia, entre otros); y gestionando nuestras emociones para evitar los problemas que algunos asocian a los videojuegos (aun cuando éstos sólo sean utilizados como vía de escape psicológica, estando, por tanto, los problemas en otra parte).

En quinto lugar, como materia, disciplina, campo,... de conocimiento. La biblioteca puede reunir y organizar los mejores documentos acerca de videojuegos atendiendo a sus múltiples facetas o a las de los propios recursos documentales que versan sobre ellos: historia, diseño, software de desarrollo, arte, guías para crear, tratados o manuales de conocimientos básicos, “paquetes” de revistas académicas especializadas, sitios web de empresas desarrolladoras, directorios de profesionales, etc.

En sexto lugar, y relacionado con las 3 anteriores, como artefacto cultural para cuyo desarrollo la población necesita recursos (en sentido amplio): espacios e infraestructura, tecnológica (hardware y software), especialistas, guías, etc. Hablo de un makerspace para videojuegos en la biblioteca.

Algunos ejemplos

- [“Videogame Lab”](#) de la “University California Santa Cruz”
- [“Computer & Video Game Archive”](#) de la “University of Michigan”
- [“Broward County Library”](#)
- [Biblioteca de la “University of Chicago”](#)
- [“Console Living Room”](#) de “Internet Archive”
- [“National Videogame Museum”](#)
- [Museo MoMA](#)
- [“Greater Victoria Public Library”](#)
- [Bibliotecas de “City of Melbourne”](#)
- [Bibliografía, bases de datos, revistas, estudios,...](#) seleccionados por la biblioteca de la “University of Michigan” sobre videojuegos
- [Biblioteca del “Game Center”](#) en Brooklyn (New York)
- [“The UT Videogame Archive”](#) de la “University of Texas at Austin”

Referencias Bibliográficas

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2011). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. [consulta 21-06-2017]

Asociación Española de Videojuegos (2015a). *Anuario de la Industria del Videojuego*. [consulta 21-06-2017]

Asociación Española de Videojuegos (2015b). *El Videojuego en*

[España](#). [consulta 21-06-2017]

Cruz-Palacios, E.; Marzal García-Quismondo, M. A. (2017). “*Gaming para las Alfabetizaciones Múltiples: Videojuegos en la Educación del Siglo XXI*”. V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (Puerto de la Cruz, Santa Cruz de Tenerife, España, 7-9 de junio de 2017).

Interactive Software Federation of Europe (2012). [Industry Facts](#). [consulta 21-06-2017]

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.



Estudiante de doctorado en la Universidad Carlos III de Madrid, cuya investigación se centra en el CREA (Centro de Recursos para la Enseñanza y el Aprendizaje), las Alfabetizaciones Múltiples, la Educación en la Sociedad del Conocimiento y el Gaming y Videojuegos como Medio Didáctico. Asimismo, trabaja en el Senado de España

como Documentalista.

Twitter (<https://twitter.com/EduCruzPalacios>),

LinkedIn (<https://es.linkedin.com/in/eduardodelacruzpalacios>)

Facebook (<https://www.facebook.com/educruzpalacios>).

