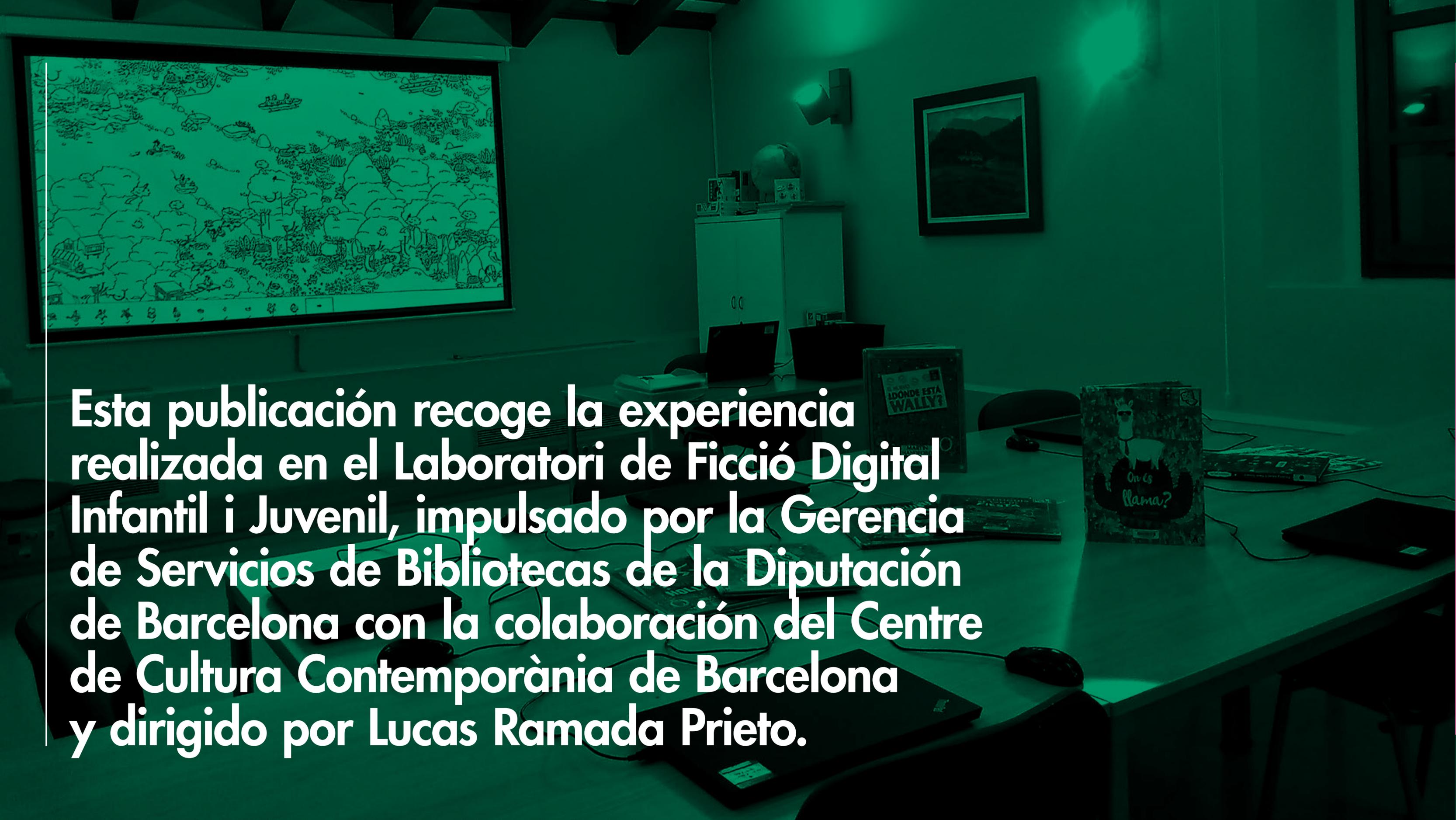


FICCIÓN DIGITAL EN LAS BIBLIOTECAS





Esta publicación recoge la experiencia realizada en el Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil, impulsado por la Gerencia de Servicios de Bibliotecas de la Diputación de Barcelona con la colaboración del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona y dirigido por Lucas Ramada Prieto.

FICCIÓN DIGITAL EN LAS BIBLIOTECAS

Autor y coordinación Edición de los textos:

Lucas Ramada Prieto, doctor internacional en Didáctica de la Lengua y la Literatura por la Universidad Autónoma de Barcelona, especializado en ficción digital infantil y juvenil.

Autores de los textos de las experiencias:

Anna Bertran Tomás, Ingrid Blanch Llovera, Isona Borja Fernández, Jordi Bosch Canalias, Maria Brioso Delgado, Joan Garrigó Lario, Glòria Gorchs Portero, Sergi Portela Villalón, Laura Sánchez Lara, Teresa Sauco Álvarez, Núria Sorribes Claramunt

Las actividades planteadas son el resultado de un trabajo colectivo de:

Montse Álvarez Massó

Gerencia de Servicios de Bibliotecas.
Diputación de Barcelona

Albert Ballarín Rubio

Biblioteca de Ponent, Sabadell

Anna Bertran Tomás

Biblioteca Manuel de Pedrolo, Sant Pere de Ribes

Íngrid Blanch Llovera

Biblioteca Can Pedrals, Granollers

Isona Borja Fernández

Biblioteca Districte 3, Terrassa

Jordi Bosch Canalias

Biblioteca del Sud, Sabadell

Maria Brioso Delgado

Biblioteca del Casino, Manresa

Ester Callao Mestre

Biblioteca Josep Pla, Sant Pere de Ribes

Natividad Calvo Buil

Biblioteca Sant Ildefons, Cornellà de Llobregat

M. José Campillo Herrero

Biblioteca Esteve Paluzie, Barberà del Vallès

Magnòlia Fuentes Cruz

Biblioteca Zona Nord, Barcelona

David Galilea Grau

Biblioteca de Can Llaurador, Teià

Joan Garrigó Lario

Biblioteca El Castell, Vacarisses

Sergi Gil Sala

Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra, Barcelona

Daniel González Gil

Biblioteca, Caldes de Montbui

Cristina Mier Vega

Gerencia de Servicios de Bibliotecas.
Diputación de Barcelona

Glòria Gorchs Portero

Biblioteca Roca Umbert, Granollers

Sergi Portela Villalón

Biblioteca Marc de Vilalba, Cardedeu

Núria Puigivila Viñeta

Biblioteca, Caldes de Montbui

Merche Ramos Esquinas

Biblioteca Jordi Rubió i Balaguer,
Sant Boi de Llobregat

Laura Sánchez Lara

Biblioteca Zona Nord, Barcelona

Juan Francisco Sánchez-Aguililla Gámez

Biblioteca de la Serra, Sabadell

Teresa Sauco Álvarez

Biblioteca de Can Llaurador, Teià

Núria Sorribes Claramunt.

Biblioteca Central, Cornellà de Llobregat

Juan Pedro Valiente Maldonado

Biblioteca Roca Umbert, Granollers

Helena Vilardell Badenas

Biblioteca Sant Pau - Santa Creu, Barcelona

Edición:

Subdirecció d'Imatge Corporativa
i Promoció Institucional

Diseño:

Postdata disseny i comunicació

Imágenes:

Imágenes cedidas por los proyectos con
licencia Creative Commons Barcelona, 2021

Los derechos de esta publicación
están sujetos a la licencia de Creative
Commons:

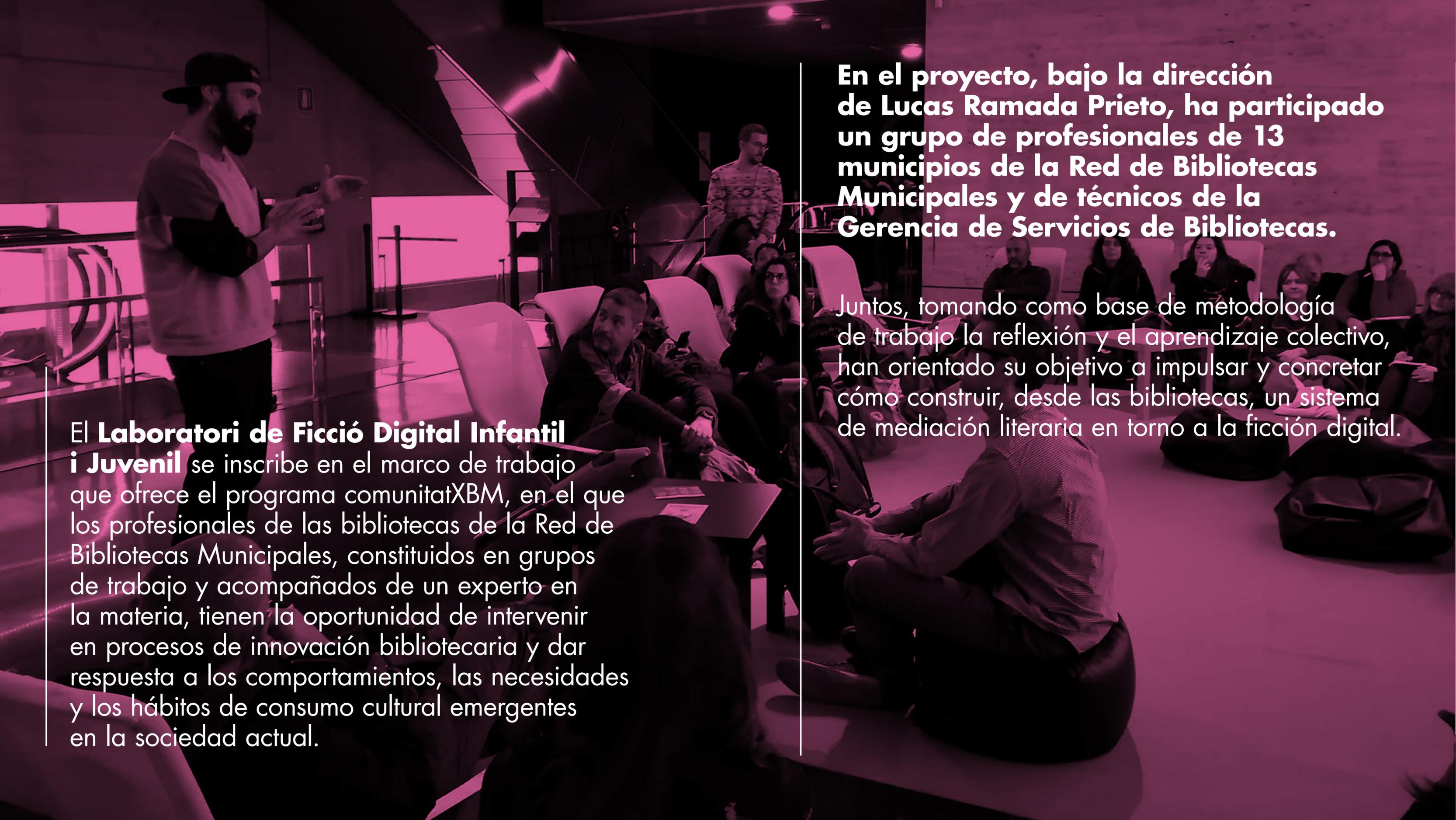


Resulta evidente para todos que los videojuegos han ido captando grandes espacios relacionados con el consumo cultural destinado no solo a adultos, sino también a niños y jóvenes

Videojuegos de entretenimiento, pero también de conocimientos y de formación, como los llamados *serious games*. Sin embargo, la normalización de los videojuegos como práctica cultural de valor, a pesar de ser objeto de reflexión y estudio en los tejidos académicos y universitarios, no se ve suficientemente representada en los diferentes contextos institucionales.

La universalización del acceso al mundo del videojuego hace necesario crear escenarios inclusivos en los que la experiencia de jugar sea un camino para promover nuevas miradas y un mayor interés en la diversidad de géneros y formatos que genera el sector.

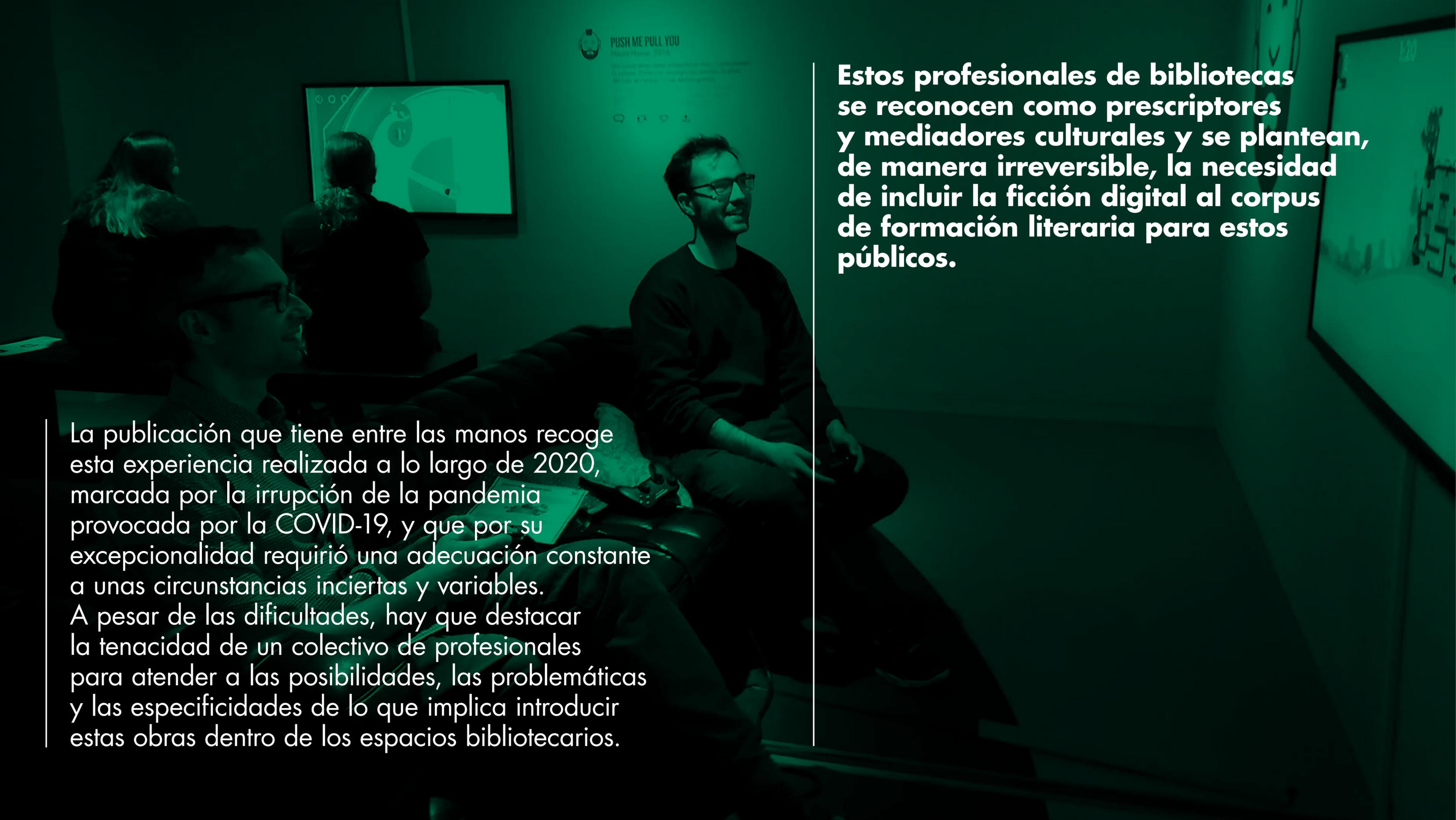
En este sentido, en el contexto de la exposición «Gameplay, cultura del videojuego» y la sala de juegos Zoom, organizada por el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, la Gerencia de Servicios de Bibliotecas de la Diputació de Barcelona impulsa el **Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil**.

A man with a beard and a black cap is standing on the left side of the frame, gesturing with his hands as if presenting. He is wearing a light-colored long-sleeved shirt and dark pants. In front of him, a group of people is seated in a semi-circle on a light-colored floor. Some are sitting on chairs, while others are on beanbag chairs. The room has a modern, industrial feel with a high ceiling and large windows in the background. The lighting is bright and even.

El Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil se inscribe en el marco de trabajo que ofrece el programa comunitatXBM, en el que los profesionales de las bibliotecas de la Red de Bibliotecas Municipales, constituidos en grupos de trabajo y acompañados de un experto en la materia, tienen la oportunidad de intervenir en procesos de innovación bibliotecaria y dar respuesta a los comportamientos, las necesidades y los hábitos de consumo cultural emergentes en la sociedad actual.

En el proyecto, bajo la dirección de Lucas Ramada Prieto, ha participado un grupo de profesionales de 13 municipios de la Red de Bibliotecas Municipales y de técnicos de la Gerencia de Servicios de Bibliotecas.

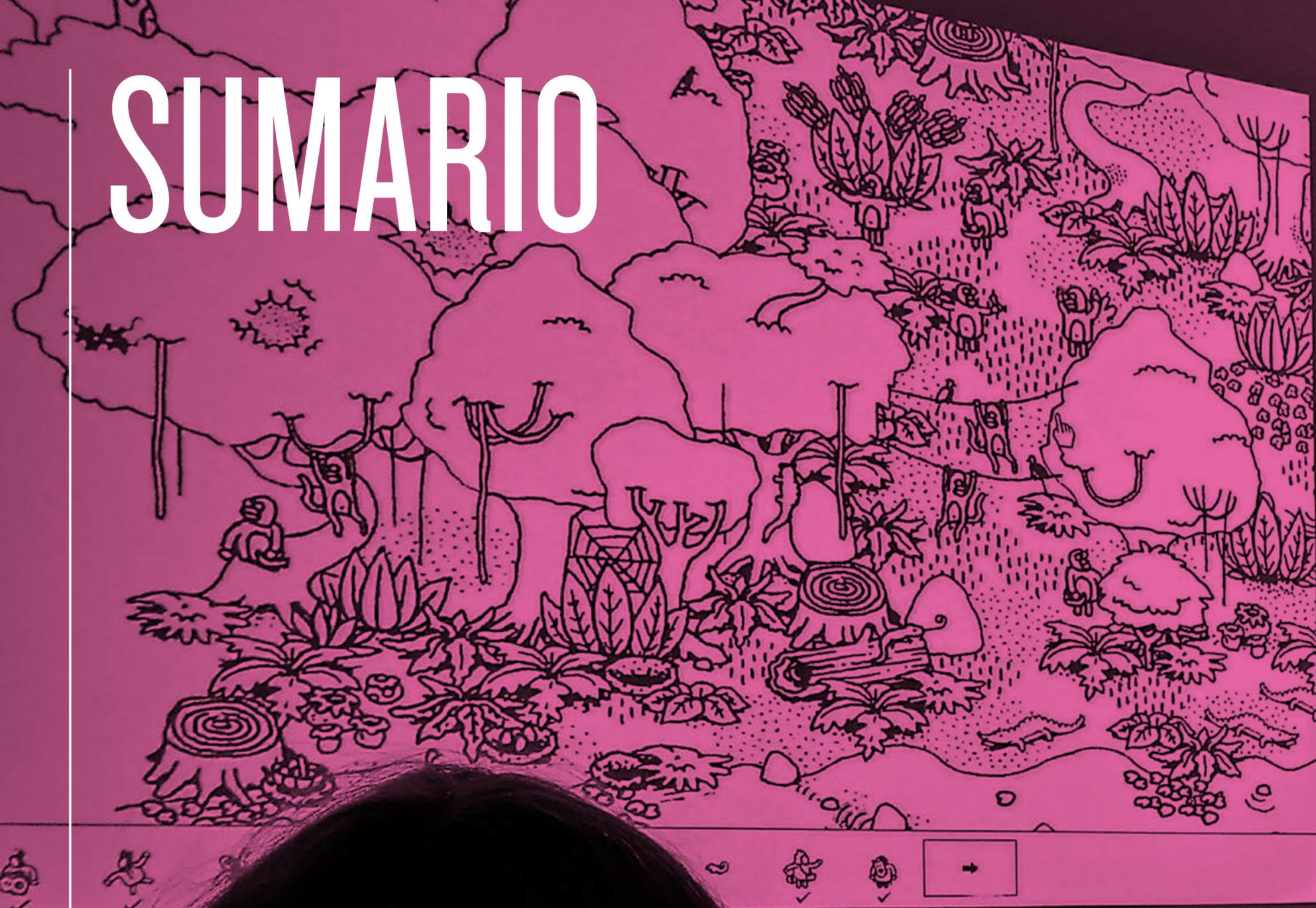
Juntos, tomando como base de metodología de trabajo la reflexión y el aprendizaje colectivo, han orientado su objetivo a impulsar y concretar cómo construir, desde las bibliotecas, un sistema de mediación literaria en torno a la ficción digital.



La publicación que tiene entre las manos recoge esta experiencia realizada a lo largo de 2020, marcada por la irrupción de la pandemia provocada por la COVID-19, y que por su excepcionalidad requirió una adecuación constante a unas circunstancias inciertas y variables. A pesar de las dificultades, hay que destacar la tenacidad de un colectivo de profesionales para atender a las posibilidades, las problemáticas y las especificidades de lo que implica introducir estas obras dentro de los espacios bibliotecarios.

Estos profesionales de bibliotecas se reconocen como prescriptores y mediadores culturales y se plantean, de manera irreversible, la necesidad de incluir la ficción digital al corpus de formación literaria para estos públicos.

SUMARIO



SUMARIO

PARTE I. CONCEPTUALIZACIÓN 08

1. Ficción digital infantil y juvenil. Y eso, ¿qué es? 09
 2. Ficción digital infantil y juvenil. ¿Por qué debería preocuparnos como trabajadoras de la cultura? 10
 3. Ficción digital, pero ¿por qué infantil y juvenil? 11
 4. Ficción digital y cultura institucional. Cuatro brechas, cuatro respuestas 12
 5. El Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil 17
 - ¿Cómo diseñar una «conversación literaria» con ficción digital? Un manual rápido de supervivencia 21
-

PARTE II. RELATO DE EXPERIENCIAS 24

- Itinerario infantil 1: una pelusa enfadada, un gnomo astronauta y cinco pequeños héroes. Jugar con Amanita Design 25
- Itinerario infantil 2: jugar no es una cosa, son muchas 35
- Itinerario juvenil 1: #JugarSignifica 42
- Itinerario juvenil 2: terror de kilómetro cero. Las aventuras de Octavi Navarro 52
-

CONCLUSIONES: ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO CON EL LABORATORI DE FICCIÓN DIGITAL? 62

Parte 1

CONCEPTUALIZACIÓN



1. FICCIÓN DIGITAL INFANTIL Y JUVENIL. Y ESO, ¿QUÉ ES?

A pesar de que *ficción digital* es un término poco generalizado socialmente, hace referencia a un conjunto de obras muy presentes dentro de las dinámicas culturales actuales. Pero, ¿qué obras son estas?

1.

Son obras que **necesitan y se nutren de las posibilidades ofrecidas por los dispositivos informáticos (ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas digitales, videoconsolas...)** tanto durante su proceso de creación como a la hora de ser disfrutadas.

2.

Entre estas posibilidades creativas **destaca la posibilidad de combinar simultáneamente diferentes formas de expresión**, como la ilustración o la animación, el sonido ambiental, la música o el texto oral y escrito. Esta capacidad la llamamos **multimodalidad**.

3.

Pero, sin duda, una de las características más representativas de la ficción digital es la manera en que **muchas de sus obras nos tienden una mano para que «juguemos con ellas»**. Esta posibilidad de participación y actuación que se nos abre, la famosa *interactividad*, la diferencia radicalmente de otras formas de cultura estrictamente receptoras/pasivas.

4.

Pero, ¿las obras multimedia e interactivas no se llaman *videojuegos*? Sí, pero no son solo eso. La ficción digital, además del mundo del videojuego, **abarca todo un conjunto de productos culturales que no necesariamente pertenecen a esta esfera, pero que sí comparten características e intencionalidad expresiva**, como el hipercómic o la literatura electrónica.

2.

FICCIÓN DIGITAL INFANTIL Y JUVENIL. ¿POR QUÉ DEBERÍA PREOCUPARNOS COMO TRABAJADORAS DE LA CULTURA?



En España hay 15 millones de personas que dedican una media de 7 horas a la semana a jugar.



Su presencia en las grandes instituciones poco a poco va ganando presencia, pero aún es residual dentro del tejido estructural encargado de facilitar cultura al grueso de la población.



Es la industria cultural que más factura dentro del territorio, por encima de otras más asentadas en el imaginario colectivo como el cine, la literatura o la música.



Además, el conjunto de personas encargadas de la mediación cultural carece de opciones formativas para aprender a introducir esta esfera artística dentro de sus dinámicas de trabajo.

3.

FICCIÓN DIGITAL, PERO ¿POR QUÉ INFANTIL Y JUVENIL?



En torno al 70 % de la población infantojuvenil consume regularmente videojuegos.



Sin embargo, la ficción digital infantil y juvenil lleva años proyectándose con enorme pluralidad y potencialidad expresiva dentro del circuito. El problema es, por tanto, que casi no la conocemos.



A pesar de esta cifra, la tipología de obras consumidas por la infancia y la juventud no se corresponde con las posibilidades expresivas del medio, sino con las tendencias de mercado establecidas por las grandes empresas desarrolladoras, por lo que su espectro de disfrute es prisionero de su limitada experiencia estética.



Además, la ficción digital está desaparecida dentro de la legislación educativa actual y de los currículos vigentes. Si a esto le sumamos su poca presencia dentro del tejido de mediación cultural pensado para la infancia y la adolescencia, debería preocuparnos la dificultad que el marco actual ofrece para que la pluralidad estética del juego se encuentre con la pluralidad social del territorio.

4.

FICCIÓN DIGITAL Y CULTURA INSTITUCIONAL. CUATRO BRECHAS, CUATRO RESPUESTAS

A. LA BRECHA CULTURAL

B. LA BRECHA ESTÉTICA

C. LA BRECHA ACTITUDINAL

D. LA BRECHA DE AUTORIDAD



A. LA BRECHA CULTURAL

Problema

Las dinámicas hegemónicas de circulación y compraventa del mundo del videojuego, dominadas en buena medida por los intereses comerciales, pueden provocar que la imagen que la infancia y la adolescencia tienen de la ficción digital esté limitada al estrecho espectro de obras que conocen y suelen consumir. Esto puede derivar en una desafección limitante y en una cierta dificultad para percibir como relevante toda una gran parte de la cultura digital que es ajena a esas tendencias generalistas.

Solución

Convertir las bibliotecas en ágoras abiertas de acceso universal a la rica pluralidad cultural que el juego y la ficción digital tienen para ofrecer puede abrir la puerta a que, poco a poco, y por contacto directo, los usuarios y usuarias amplíen su horizonte de conocimiento y los límites de lo que esta esfera cultural puede llegar a ser.



B. LA BRECHA ESTÉTICA

Problema

Aunque, poco a poco, el juego generalista parece estar abriéndose a nuevas formas de representación gráfica, lo cierto es que, por norma general, sus diseños están preocupantemente homogeneizados en una serie de cánones estéticos que pocas veces van más allá del ultrarrealismo o de la animación colorista infantilizada. Si la infancia y la adolescencia solo consumen este tipo de constructos artísticos, puede generarse una distancia apriorística y un desconocimiento con obras que busquen ampliar sus horizontes hacia formas más plurales de expresión audiovisual.

Solución

Impulsar que las bibliotecas muestren a sus visitantes no solo la heterogeneidad artística de la ficción digital, sino también sus múltiples y profundos lazos y genealogías interculturales con otras formas de expresión como el cine, la pintura o el álbum ilustrado, reducirá las barreras y las posibles defensas ante esas «nuevas» estéticas. Esto podría derivar en disfrutes visuales más plurales, pero también en una integración más ecosistémica del mundo del videojuego con la compleja realidad cultural que le rodea.



C. LA BRECHA ACTITUDINAL

Problema

Nadie aprende a jugar de maneras diferentes cuando normalmente solo se juega de una sola forma, y es que la mayoría de juegos generalistas tienden a exigir unas formas de interacción basadas en la precisión y el frenetismo, que, en buena medida, homogeneizan y fosilizan el conjunto de habilidades y actitudes que la infancia y la juventud desarrollan frente a los juegos. Este cuello de botella experiencial generado por sus bagajes suele derivar en incomprensión, rechazos y frustraciones cuando se les coloca frente a ficciones digitales de corte más pausado y contemplativo y que les impide disfrutar de aquello que pueden ofrecerles.

Solución

Generar espacios seguros de conversación y disfrute compartido en torno a juegos que se proyectan ante el público de maneras complejas y diferentes es el mejor camino para reducir esas distancias que la experiencia limitada previa puede haber generado en los jóvenes. Convertir, por tanto, las bibliotecas y a su personal en espacios de mediación que acerquen y muestren, a través de clubs de juego o dispositivos puntuales de juego socializado, las enormes posibilidades de goce que hay detrás de estas propuestas es fundamental para facilitar que la pluralidad social pueda acceder a ellas y acabar disfrutándolas.



¿QUIÉN ERES TÚ
PARA HABLARME
A MÍ DE JUEGOS?

D. LA BRECHA DE AUTORIDAD

Problema

La desatención histórica que las instituciones culturales y educativas han ejercido sobre el mundo de la ficción digital ha deteriorado enormemente la relevancia de su posicionamiento dentro de las dinámicas de divulgación, recomendación y socialización que se han ido generando en torno al mundo del juego en los últimos años. Esto puede hacer que la infancia y la juventud sientan que el mundo oficial adulto es ajeno a esta esfera cultural y no le conceda crédito alguno a sus propuestas.

Solución

Incluir, no de manera puntual, sino longitudinalmente, la ficción digital como forma relevante de cultura dentro de las programaciones habituales de la biblioteca es clave para recuperar el terreno de autoridad perdido y posicionarla como institución capaz de visibilizar aspectos importantes de su esfera.

5.

EL LABORATORI DE FICCIÓ DIGITAL INFANTIL I JUVENIL

A. UN PROYECTO COMUNITARIO Y COLABORATIVO

B. UN PROYECTO FORMATIVO

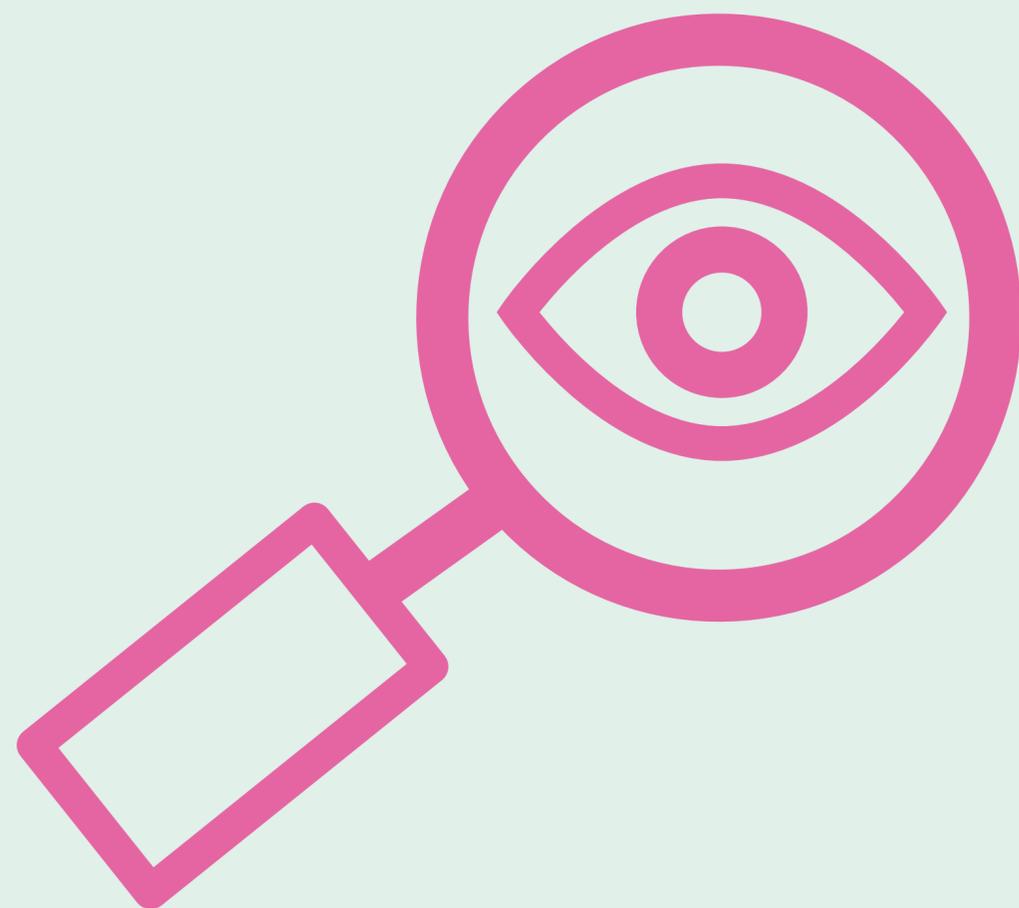
C. UN PROYECTO DE MEDIACIÓN CONVERSACIONAL

D. UN PROYECTO CONTINUADO



A. UN PROYECTO COMUNITARIO Y COLABORATIVO: DEL ESCRITORIO A LAS BIBLIOTECAS

El Laboratori de Ficció Digital ha supuesto la creación de una comunidad de aprendizaje, reflexión y práctica en torno a la ficción digital infantil y juvenil, con **24** bibliotecarios y bibliotecarias implicados pertenecientes a **20** bibliotecas y **13** municipios de la provincia de Barcelona y coordinados por Lucas Ramada Prieto, especialista en la materia.



B. UN PROYECTO FORMATIVO: EL DESARROLLO DE UNA MIRADA CRÍTICA, PILAR FUNDAMENTAL

No hay buena mediación sin una buena selección de obras, por lo que aprender a entender de manera informada y precisa las muchas maneras en que se expresa la ficción digital se convirtió en uno de los ejes clave del *Laboratori de Ficció Digital*. Esto permitió no solo elegir una materia prima de calidad con la que trabajar, sino también vislumbrar los caminos únicos que cada juego abre para ser movilizado en las bibliotecas.

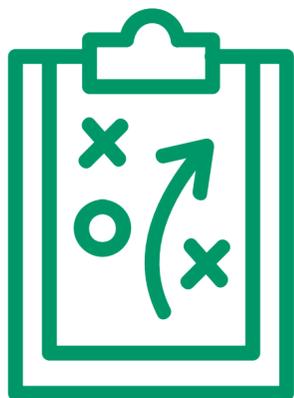


C. UN PROYECTO DE MEDIACIÓN CONVERSACIONAL: ENTENDER EL JUEGO DESDE LA SOCIALIZACIÓN

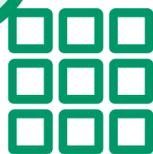
Hay muchas maneras de acercar la cultura a la gente, pero diseñar espacios de diálogo en torno a las obras, que permitan entenderlas y entendernos mejor individual y colectivamente, es uno de los procedimientos de mediación más esenciales y fértiles que se pueden ofrecer desde un espacio bibliotecario. Por ello, en el Laboratori de Ficció Digital hicimos de la conversación con los juegos el eje procedimental de nuestras acciones, preparando en profundidad cada una de las sesiones mediante su análisis, la discusión colectiva previa y la atención concreta de cada uno de los contextos en los que iba a ser desarrollada.

¿CÓMO DISEÑAR UNA «CONVERSACIÓN LITERARIA» CON FICCIÓN DIGITAL?

UN MANUAL RÁPIDO DE SUPERVIVENCIA



1



EL CONTEXTO IMPORTA

- Decida con qué tipo de público va a trabajar: infantil, juvenil, público regular, esporádico, familias..., ya que esto tendrá repercusiones lógicas en todos los demás aspectos del dispositivo de mediación.
- Analice previamente el equipamiento tecnológico e infraestructural del que va a disponer. Esto puede ayudarle a dar forma a la dinámica que se va a desarrollar con la obra, pues no es lo mismo jugar colectivamente en torno a una pantalla proyectada que compartir mirada sobre una tableta o sumergirse individualmente en un ordenador.

LA SELECCIÓN IMPORTA

- Elegir una buena obra es clave para diseñar una conversación. Encontrar esa pieza capaz de generar reacciones plurales, discusiones, de abrirse a las diferentes subjetividades, de generar disfrute o de enseñarte el funcionamiento de la ficción y su capacidad evocativa es parte esencial y primigenia del proceso de mediación. No solo porque además es importante ofrecer y universalizar el acceso a estas buenas obras, sino también porque permite posibilidades únicas a la hora de ser dinamizadas que, en muchas ocasiones, aquellas más planas no pueden ofrecer.

2



3



EL ANÁLISIS IMPORTA

- Seleccionar es fundamental, pero no suficiente. Debemos meter las narices en los juegos para entender en profundidad qué nos quieren decir y cómo nos lo están diciendo. Esto nos permitirá olisquear sus particularidades y características únicas y empezar a entender cuál es la mejor manera para facilitar que los niños y los adolescentes las vislumbren.

4



EL DISPOSITIVO EN SÍ IMPORTA

- El análisis de la obra nos ayudará a decidir algo esencial para la sesión: cómo vamos a jugar. No es lo mismo hacerlo individualmente, en parejas o de manera colaborativa alrededor de una pantalla grande, y esto debe venir determinado por las posibilidades que ofrezca el juego que hayamos elegido. Tenga en cuenta aspectos como los ritmos de juego que pueda tener, sus dificultades interpretativas, los perfiles de jugadores o lectores a los que pueda apelar, el tipo de experiencia de juego que ofrezca... Todo ello le ayudará a determinar cuál es la mejor manera de dinamizar la obra con el público.

- La mirada crítica sobre la obra también nos permitirá diseñar un guion de conversación justo con ella. Cada juego, cada pieza elegida, tiene unas posibilidades de conversación concretas y debemos intentar mapear y glosar aquellas que consideremos más relevantes. Este guion no debe ser lineal ni de cumplimiento exhaustivo, sino que debe ayudarnos, como una brújula, a movernos por el bosque dialógico que tengamos con el público. Debe servirnos para entender la relación entre lo que la obra sugiere y lo que el grupo enuncia.

5



ESCUCHAR IMPORTA

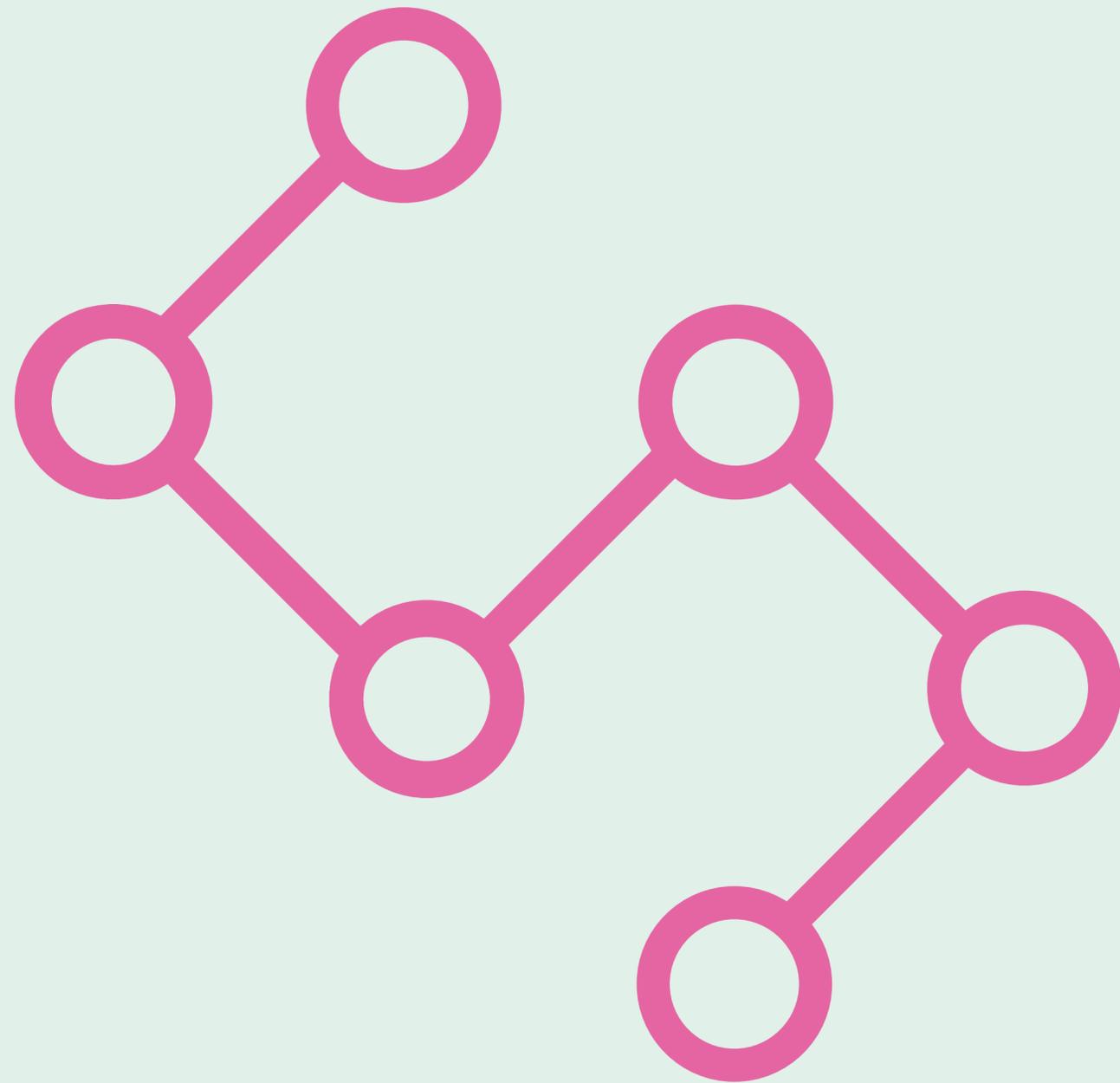
- En serio, importa mucho. La conversación debe ser un ejercicio de intercambio de miradas, no una clase magistral disfrazada de charla. Por ello quizás sea importante que destine momentos concretos para que el público le cuente su relación con el mundo del juego, y no se asuste de lo que puedan saber: escuche y aprenda. Atrévase a construir una identidad comunitaria con el grupo y que cada persona, a través de su voz, se sienta partícipe de lo colectivo, tanto en lo social como en la lectura que vayan haciendo de la obra. Si lo hacemos bien, veremos cómo esta mirada conjunta enriquece no solo sus procesos interpretativos sino también los nuestros.

EVALUARSE IMPORTA

- Una vez hayamos terminado, repase y evalúe la sesión para fijar qué cosas han funcionado, por qué y cuáles pueden ser afinadas para la próxima dinámica. Eso sí, no olvide que, por muy caótica que le haya podido parecer, el mero hecho de generar un espacio de juego comunitario con una obra que merece la pena ser disfrutada ya es algo muy importante y por ello le damos las gracias.

6





D. UN PROYECTO CONTINUADO: LA IMPORTANCIA DE LOS ITINERARIOS DE JUEGO

Solo hay una cosa más interesante que disfrutar de una conversación en torno a una buena obra: ¡varias conversaciones! Generar espacios de diálogo prolongados en el tiempo mediante itinerarios de juegos relacionados entre sí permite ir desarrollando poco a poco una mirada cada vez más compleja y relacional con la que debatir, interpretar y disfrutar. Esto es fundamental si queremos que nuestras acciones no sean meras tiritas que colocamos puntualmente sobre las grandes brechas socioculturales que existen en el mundo de la ficción digital.

The background image shows a woman with long blonde hair and a young child with dark hair looking at a tablet together. A man in a plaid shirt is standing behind them, also looking at the tablet. The scene is set in a library or educational environment. The entire image has a pinkish-purple tint.

Parte 2

RELATO DE EXPERIENCIAS

Teniendo en cuenta los intereses de cada biblioteca, sus dinámicas de mediación preestablecidas y los diferentes perfiles de usuarios con los que querían trabajar, diseñamos cuatro itinerarios, dos infantiles y dos juveniles, de tres obras cada uno con los que dar comienzo a nuestros clubes de juego.

Esta ha sido la experiencia:

Itinerario infantil 1

UNA PELUSA ENFADADA, UN GNOMO ASTRONAUTA Y CINCO PEQUEÑOS HÉROES. JUGAR CON AMANITA DESIGN

Recorrido por tres juegos de la prestigiosa desarrolladora independiente checa Amanita Design con el que adentrarse en su cuidada estética audiovisual y su manera humanista de entender el videojuego (infantil).

¿QUÉ OFRECE ESTE ITINERARIO?



- Construir una mirada jugadora a partir de tres obras de un mismo colectivo creador que, gracias a su complejidad creciente, permiten a los niños y niñas ir progresando como intérpretes de los juegos y sus exigencias interactivas.

- Modelar un espacio de socialización en torno a tres obras que se prestan de manera única al juego compartido, tanto entre niños y niñas como con personas adultas.

CHUCHEL

Desarrolladora: Amanita Design

Franja de edad recomendada: a partir de los 5 años

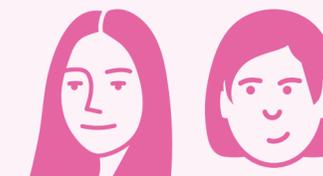
Disponible en: Ordenadores: PC y Mac | Dispositivos móviles: Android e iOS

Lo único que quiere Chuchel, la pelusa protagonista de esta obra, es desayunar la deliciosa cereza que tiene preparada para cuando se despierte. Sin embargo, parece que no va a ser tan fácil como ella creía. ¡Todo el mundo se lo impide! Un juego maravillosamente ilustrado por Jaromír Plachý con una construcción de personajes y situaciones humorísticas ideal para disfrutar tanto de manera autónoma como en compañía.



Experiencia:

Isona Borja y Anna Bertran



En la Biblioteca Districte 3 de Terrassa hemos llevado a cabo la sesión de *Chuchel* con seis familias en formato presencial. Siete niños de entre 8 y 12 años disponían, cada uno de ellos, de una tableta con el juego.

Durante la primera parte de la sesión, empezamos conversando y preguntándonos a qué juegos solían jugar, donde lo hacían, si jugaban solos o acompañados, si jugaban en familia..., y también conversamos con los padres y las madres sobre su relación y la de sus hijos e hijas con los juegos, sobre qué pensaban. Aunque había algún padre bastante gamer, la mayoría no tenía mucho interés en este ámbito y lo consideraban un mero entretenimiento. Se hizo bastante evidente la necesidad de hacerles ver que en los juegos hay muchos aspectos y características interesantes culturalmente hablando, más allá de si son adecuados o no para los niños (en cuanto a contenido violento, lenguaje grosero, etc.).

Seguidamente empezamos a jugar, ¡un buen rato! Se tomaron el juego con curiosidad y prudencia; pero, a medida que fueron averiguando la dinámica del juego, ya no pararon de pasar pantallas, más o menos todos al mismo ritmo y divirtiéndose mucho. Sí notamos diferentes roles entre los padres y madres: los había que se acercaban a la tableta con el niño y jugaban juntos de manera más proactiva, pero también los había que se acomodaban en la silla y se lo miraban de más lejos (si era necesario ya daban alguna instrucción).

Finalmente, cerramos el juego para hacer la última parte de la sesión. ¡A algunos les costó dejar de jugar! Charlamos y reflexionamos sobre diferentes aspectos del juego: los personajes y sus caracteres, las escenas que les habían parecido más complicadas, los autores del juego... Fue una experiencia muy positiva para todos. Una buenísima ocasión para que padres y madres e hijos e hijas disfrutaran juntos con los videojuegos y sobre todo para descubrir otra manera de verlos.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Juego muy intuitivo, que no necesita un público experimentado en el mundo de los videojuegos, ya que a través del ensayo y error se pueden resolver las pantallas, y en cada una de ellas tenemos una pista que se puede consultar si nos quedamos encallados.

Es una maravillosa narración audiovisual sin palabras. Disfrutamos de una historia que transcurre en sintonía con una estética y una sonoridad espectaculares.

La obra, además, gira en torno a la idea de frustración en el videojuego: el protagonista se enfada cuando no puede conseguir lo que quiere, pero no tenemos miedo a equivocarnos porque Chuchel no muere ni tenemos que volver a empezar, sino que cada vez que nos equivocamos surgen situaciones cómicas que terminan siendo parte esencial del juego.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Saque partido de estos gruñones

Prepare un buen guion de conversación para después de jugar, especialmente en torno a los personajes y sus relaciones, ya que es uno de los aspectos de *Chuchel* más ambiguos y divertidos. Debatir sobre todas las dualidades que presentan será muy interesante.

Si el juego ayuda, hágalo visible

Puede ser que algunas pantallas presenten más dificultades que otras para lograrlas. Por ello, existe la opción de pedir pista para avanzar en el juego; no es negativo hacerlo si lo necesitamos, así que busca y encuentra maneras de visibilizar estas ayudas que el propio juego ofrece y acompaña a los usuarios en la forma en que las interpretan.

BOTANICULA

Desarrolladora: Amanita Design

Franja de edad recomendada: a partir de los 8 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac | Dispositivos móviles: Android e iOS

Una amenaza acecha nuestro verde hogar. Unas pequeñas arañas han decidido alimentarse de la luz que sostiene el equilibrio de las simpáticas criaturas que habitan en él. Todo parece perdido..., pero no lo está: una avellana, una seta, una pluma, una ramita y una semilla han decidido evitarlo, y debemos ayudarlas. *Botanicula* nos tiende la mano para descubrir un maravilloso ecosistema de personajes, músicas y sugerentes animaciones para recordarnos, mientras lo hacemos, la importancia de todas y cada una de las vidas que pueblan nuestros bosques. Incluso la de los bichos feos.



Experiencia: **Sergi Portela**



En la Biblioteca Marc de Vilalba de Cardedeu hicimos sesiones familiares de manera virtual. Se anunció la actividad en nuestras redes y agenda mediante un formulario y se focalizó en niños de 9 a 11 años acompañados al menos de un adulto. Y es que nuestra propuesta era fundamentalmente familiar, con el objetivo de hacer perder el miedo descubriendo un nuevo mundo narrativo y lúdico a algunos adultos y, sobre todo, pasar un buen rato. Jugar por jugar.

El día de la actividad ya estábamos esperando a las familias a la videoconferencia, les dábamos la bienvenida y todo el mundo se presentaba.

El dinamizador expuso punto por punto qué se haría: reflexión sobre aspectos del juego (30 min), juego (30 min) y puesta en común sobre la experiencia vivida. También les dijimos que, si los adultos no tenían ningún inconveniente, podían continuar disfrutando del juego al acabar la sesión porque sería imposible llegar muy lejos y terminarlo.

Durante la primera reflexión hacíamos preguntas a los niños que luego trasladábamos también a los adultos. Preguntas sobre si jugaban a este tipo de ficciones, qué conocían, si habían oído algo sobre Amanita Design o el juego, si veían inconvenientes en estas propuestas... También sobre si jugaban con tableta o con mandos y si encontraban diferencias.

Durante el juego, no se daban demasiadas directrices. Eran libres para decidir cómo jugar, si alguien manipulaba y otro opinaba o si hacían turnos, etc. Sí se les invitaba a prestar atención a todos los elementos audiovisuales que constituyen el juego sin especificar cuáles.

Al terminar el juego hablábamos de la experiencia, si se habían divertido, qué pensaban del grafismo, los colores, los sonidos, los personajes, cómo se habían sentido jugando acompañados y si este hecho hacía que la experiencia fuera mejor, si conocían juegos similares para recomendar, etc.

Para concluir, la experiencia de jugar a distancia fue muy positiva y gratificante, y para muchos adultos —y niños— fue una apertura a un mundo de experiencia audiovisual diferente.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

A *Botanicula* el tiempo pasa sin prisa. La meta está en la experiencia de juego y no tanto en el logro de un objetivo. Hay un montón de motivos para disfrutar del tiempo de juego mirando, interaccionando, escuchando. Además, volver a los lugares ya vividos no es volver atrás, es volver a jugar con unos personajes nada estereotipados que huyen del heroísmo individual. No encontrará objetivos ni soluciones racionales, sino sensoriales. Relájese y disfrute de la aventura que nos compromete con la naturaleza.

Cuando pase a analizar la obra y todos los detalles, la boca se nos irá abriendo cada vez más. En *Amanita Design*, la puesta en escena es cuidadísima. ¡Se cuidan los detalles al máximo! Unos de estos fuertes es el apartado sonoro. La banda sonora corre a cargo de DVA. Su propuesta electrónica nos transporta a un mundo tribal, orgánico, altamente vital, que nos conecta con la diversión y los mundos mágicos. Algún tratamiento le puede recordar el espíritu de Pascal Comelade o la *Orchestra Fireluce*. Cada elemento tiene su sonido, lleno de sutileza.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Cada persona tiene una experiencia diferente de jugar. ¡Cero agobios!

No anticipe objetivos concretos ni metas para alcanzar. La obra está tan llena de matices y pequeños detalles gráficos y sonoros que cada participante se querrá estar más o menos tiempo en una pantalla. Se trata de sentir con el juego. Haga mención de este hecho, recordando que lo que ganamos está en el tiempo que hemos pasado y no en si hemos llegado más lejos o no.

¡Juegue en y con la familia!

Botanicula es un juego para todo el mundo. Todo el mundo puede disfrutar y todo el mundo puede opinar mientras se juega. Es, en definitiva, una magnífica oportunidad para los adultos, para volver a ser juguetones y descubrir cómo nos brillan los ojos al volver a sentir sensaciones que habíamos escondido. Y para los niños, ver que sus referentes los acompañan en este viaje puede ser casi mejor que estar a la altura del propio juego.

SAMOROST 3

Desarrolladora: Amanita Design

Franja de edad recomendada: a partir de los 10 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac | Dispositivos móviles: Android e iOS

De buena mañana algo cae del cielo frente a nuestra casa. Es una flauta que nos permite, mediante su música, hablar con el mundo que nos rodea: sus plantas, objetos, criaturas..., algo importantísimo para poder cumplir nuestro sueño de ser astronautas y visitar todos los planetas que se crucen en nuestro camino. Pero no solo para visitarlos, sino para comprenderlos, a ellos, como lugares cargados de secretos, y a los particulares habitantes que los pueblan. Esto es *Samorost*, un juego sobre descubrir maneras de vivir al ritmo de la música de Floex y deleitándonos con el evocador diseño visual de Adolf Lachman y Jacob Dvrosky.



Experiencia: Núria Sorribes



Las sesiones las hicimos en el Club Infantil Juvenil Santfeliu-Sant Ildefons, un espacio socioeducativo que fomenta la igualdad de oportunidades entre adolescentes y jóvenes y que, a pesar de quedar fuera de la zona de influencia de nuestra biblioteca, solo está a una calle de distancia.

Con las tabletas colocadas boca abajo, iniciamos la sesión dando la bienvenida a los usuarios a medida que iban entrando en la sala, antes de sentarnos y explicar cómo sería el encuentro. Partiendo del recuerdo de sensaciones vívidas con las otras obras del itinerario a las que habíamos jugado en anteriores sesiones, probamos de imaginar cómo podría ser la obra elegida para ese último día.

Después, nos distribuimos en parejas para poder compartir la experiencia y enfrentarnos mejor a las posibles dificultades que podrían ir surgiendo durante el juego. Sin embargo, no evitamos vivir momentos de frustración, que hicieron necesario poner en común la situación. A consecuencia de ello detectamos que nadie había usado la ayuda que ofrece el juego y que, una vez se visibilizó, permitió que el resto del juego fluyera más fácilmente. Después de 45 minutos todo el mundo había conseguido terminar el primer escenario con una evidente y palpable satisfacción.

Llegados a este punto, nos sentamos para reflexionar colectivamente, primero comparando *Samorost* con otros juegos del itinerario y luego dedicando un rato a la obra en sí. La conversación, que tocó temas como la estética, la dificultad de algunos de sus puzles y los aspectos que les resultaron más cómodos, sí dio lugar a una reflexión sobre cómo estos les habían enseñado otras maneras de jugar y cómo integrarlas junto con otras propuestas más comerciales.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

¿Por qué nos gusta *Samorost 3*?

Gracias a su compleja y sugerente propuesta audiovisual, *Samorost* logra seducirnos para pasear y dejarnos llevar por la magia de todos y cada uno de sus escenarios. Planetas llenos de criaturas sorprendentes, mundos de belleza singular que consiguen despertar la curiosidad y las ganas de conocerlos con detalle y en profundidad...

Además, acostumbrados a obras en que todo se pone al servicio del jugador, la obra de Amanita Design logra comunicar un modo de disfrute basado más en la empatía y el entretenimiento del otro que en la explotación de sus propios recursos. Este es un juego de ser con los otros, no de utilizarlos. Un pequeño oasis humanista



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

La fuerza está en el grupo

La obra, aunque no impone ritmos ni exigencias de juego de ningún tipo, a veces apela a formas muy variadas de disfrute y manipulación de las que quizás no todo el mundo dispone. Crear grupos para que los diferentes perfiles vayan guiándose y haciéndose compañía en cada momento será una solución para paliar las posibles diferencias a la hora de afrontar lo que nos pide el juego, ya sea para explorar con calma y en detalle o para resolver algunos de los puzzles que nos propone.

Deje que el juego respire en las manos

Samorost es uno de esos juegos que pide ser degustado con calma, por eso quizás requiere dedicar un buen rato para que los usuarios experimenten y jueguen con él. Y al diseñar el dispositivo de mediación, también podría ser una buena idea no dejar para el final de la sesión el momento de reflexión colectiva; intercalándolo en medio del tiempo dedicado al juego se puede favorecer que se siga jugando con una mirada enriquecida.

Itinerario infantil 2

JUGAR NO ES UNA COSA, SON MUCHAS

Un sugerente paseo por tres* obras que demuestran la pluralidad del videojuego infantil tanto en el plano expresivo como en sus potencialidades a la hora de ser disfrutado.

*Este itinerario comienza con CHUCHEL (pág. 26)

¿QUÉ OFRECE ESTE ITINERARIO?



- Entrar en contacto con tres maneras diferentes de jugar y con tres estéticas audiovisuales tremendamente dispares entre sí que representan de manera complementaria la heterogeneidad artística del medio.

- Aprovechar las diferencias y los contrastes entre las obras elegidas para entender y apreciar la importancia de las identidades estéticas y las relaciones que se establecen entre ellas y otras formas de cultura.

HIDDEN FOLKS

Desarrolladores: Adriaan de Jongh y Sylvain Tegroeg

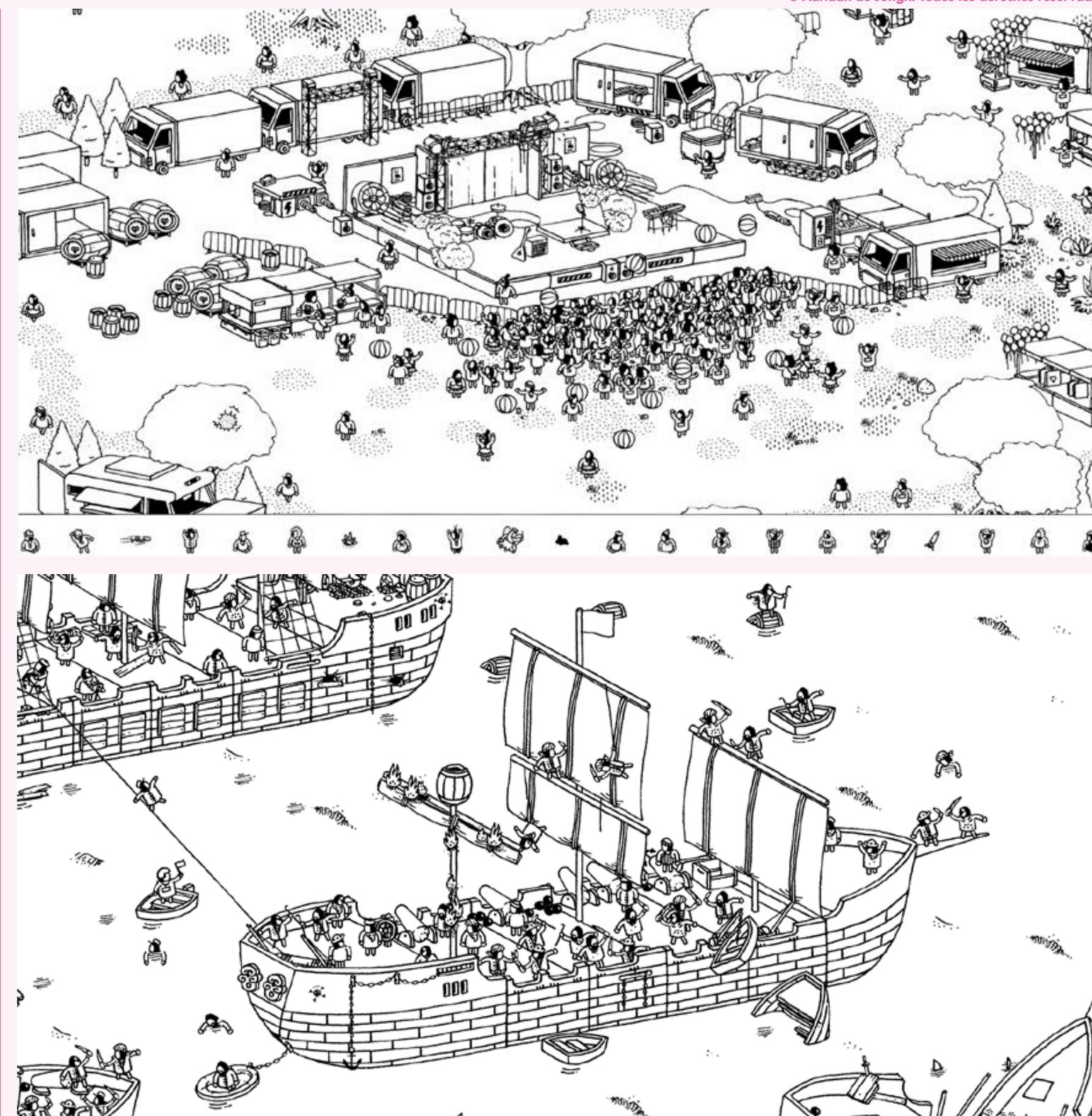
Franja de edad recomendada: a partir de los 6 años

Disponible en: Ordenadores: PC, Mac y Linux

Dispositivos móviles: Android e iOS | Videoconsolas: Nintendo Switch

Una perfecta fusión animada de los libros de las estaciones de Rotraut Susanne Berner con la clásica serie de *¿Dónde está Wally?* que aprovecha perfectamente las posibilidades ofrecidas por los entornos interactivos. Un juego sobre observar en detalle las pequeñas rutinas que tienen los personajes dibujados a mano por Sylvain Tegroeg e ir, poco a poco, descubriendo y encontrando mediante pistas todo lo que se nos pide: ¿dónde está Barry, el apicultor?, ¿has visto ya a Kiki, rey de los monos?, ¿y a Rihanna?, ¿qué estará haciendo la Elegante Jessy? Solo hay una manera de saberlo...

© Adriaan de Jongh. Todos los derechos reservados



Experiencia: Teresa Sauco



La Biblioteca de Can Llaurador de Teià llevó a cabo la sesión del Laboratori de Ficció Digital sobre *Hidden Folks* en la Escuela El Cim, del mismo municipio, con un grupo burbuja de 16 alumnos de cuarto de primaria. Planteamos hacer las sesiones del Laboratori de Ficció Digital con este grupo porque ellos ya habían trabajado el mundo de los videojuegos como proyecto durante el curso 2019-2020 y, además, habían visitado la exposición «Gameplay» del CCCB y la sala Zoom a inicios del año 2020.

Para hacer esta sesión dispusimos de ocho tabletas, lo que nos permitió organizar el grupo por parejas, de forma que dispusieron de una tableta cada dos alumnos. Se planteó una sesión de juego colaborativa, combinando los ratos de juego en pareja, especialmente en el caso de las escenas de menor complejidad, con momentos de juego grupal para las pantallas más elaboradas. Los ratos de juego en grupo significaron un desafío mayor que los trabajados en pareja, no solo porque las escenas fueran más complejas, sino por la competitividad para ser los primeros en encontrar los elementos ocultos en cada escena y por el reto comunicativo de transmitir de manera adecuada al resto de niños la ubicación de los objetos y las figuras encontrados en el transcurso del juego, por lo que el avance por los diferentes niveles fue armónico para todos los participantes, teniendo en cuenta que *Hidden Folks* puede generar ritmos de juego muy dispares. En función de la dinámica del juego, los niños enseguida establecieron paralelismos entre este juego y colecciones bibliográficas muy conocidas por ellos, como *¿Dónde está Wally?* o *Los Xunguis*.

La experiencia fue muy satisfactoria para todos los asistentes, quienes consideraron *Hidden Folks* un juego muy atractivo y dinámico, aunque la estética en blanco y negro supuso un impacto para ellos, teniendo en cuenta que los juegos a los que habían jugado previamente habían sido muy distintos en este sentido estético, llenos de color. La clausura del Laboratori de Ficció Digital con *Hidden Folks* representó un buen contrapunto respecto a las experiencias previas, totalmente idóneo para introducir nuevas dinámicas de juego.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Hidden Folks es un juego con una impactante propuesta gráfica y sonora. Tiene un diseño muy cuidado, en el que destacan los dibujos hechos a mano, con una sobriedad en blanco y negro, y la ambientación sonora elaborada a partir de sonidos creados con la voz, elementos fundamentales para ampliar los horizontes estéticos de los niños que juegan con él.

La obra propone una experiencia contemplativa, llena de micronarrativas que deben ser descubiertas mediante el juego exploratorio. Esto representa una alternativa a los cánones más generalizados del medio. Se trata, además, de una propuesta óptima para jugar de manera compartida.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

¡Equilibre los ritmos!

Sería muy recomendable diseñar un dispositivo de mediación que permitiera equilibrar los diferentes ritmos individuales derivados de la dinámica del juego. Una opción sería plantear una sesión de juego sobre *Hidden Folks* de manera colaborativa, con el apoyo de una proyección en pantalla con el fin de armonizar la disparidad de ritmos de los participantes y combinar el juego individual con el grupal.

Cuidado con las pistas

Es conveniente tener en cuenta que, en función de la edad de los jugadores, las pistas del juego no siempre son lo suficientemente aclaratorias. Sería recomendable poner en común las diferentes percepciones y lecturas que hacen los jugadores, además de tener preparadas determinadas ayudas para reforzar estos vacíos referenciales.

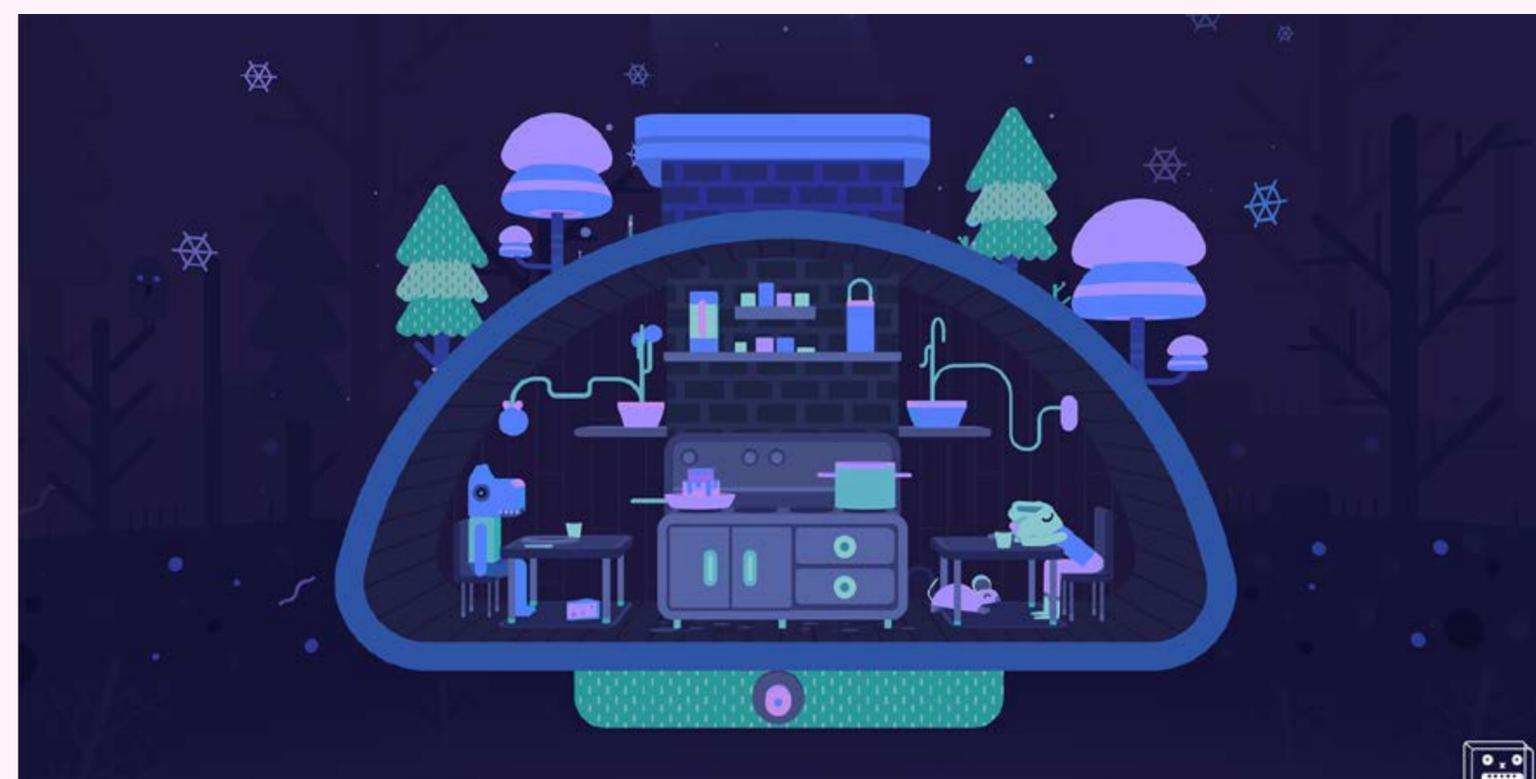
GNOG

Desarrolladora: Ko_op

Franja de edad recomendada: a partir de los 10 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac | Dispositivos móviles: iOS
Videoconsolas: PS4

Gnog es la metáfora de una mudanza y de todas las experiencias que son capaces de evocar los objetos que empaquetamos cuando hacemos una. Una colección de historias en forma de cajas musicales que van desencadenándose narrativamente a medida que pulsamos sus botones, tocamos sus palancas y encontramos sus secretos. *Gnog* es un paseo por el fondo marino, es una cena para dos en una cabaña rural, es una rana comiendo polillas en el estanque... Es todo eso y a la vez un divertido juguete, con todo lo que eso implica. ¡Qué más se puede pedir!



Experiencia: Joan Garrigó



La sesión del club de (video)juego dedicada a *Gnog* —en su versión para PC— se llevó a cabo en la Sala Neus Català del edificio El Castell, construcción del siglo XIV que alberga nuestra biblioteca. Los asistentes fueron un grupo muy heterogéneo de seis niños de entre 8 y 12 años (cuatro niños y dos niñas) que ya habían asistido a actividades similares, como nuestras Trobades Gamer o los Bibliolab.

La sesión comenzó dándoles la bienvenida, presentando el juego y explicando un poco qué se encontrarían en sus pantallas. También se les explicó en líneas generales cómo se llevaría a cabo la sesión. Ninguno de ellos conocía *Gnog* y ni mucho menos habían jugado a este videojuego, así que, como ocurrió en otras sesiones, el título de la obra fue una sorpresa.

El segundo bloque de la sesión, de unos treinta minutos, se trataba del juego en sí. La primera toma de contacto fue con el primer nivel del juego, que sirve de tutorial. Los niños fueron descubriendo la manera en la que *Gnog* invita a tocar, girar, arrastrar, escuchar, destapar, abrir..., las cajas puzle que forman esta obra y cómo su peculiar aspecto artístico y sonoro guía al jugador para resolverlas. El hecho de proyectar el juego en pantalla grande me permitió orientar al grupo, modelando el ritmo de la sesión para que nadie quedara atrás en estos primeros compases.

Después de la caja inicial, *Gnog* se bifurca y se puede elegir entre dos cajas más, por lo que dividí a los niños en dos grupos. Hubiera podido sugerir que fueran todos a una jugando al mismo puzle, pero dividir el grupo nos permitió un juego colaborativo y la posterior puesta en común de experiencias entre los grupos, dado que, cuando unos acababan su puzle, seguían haciendo el del otro grupo y viceversa.

Al finalizar, les pedí que bajaran las pantallas de los portátiles para concentrarnos en el tercer y último bloque de la sesión: la reflexión sobre lo que acababan de experimentar. Hubo cuórum en que *Gnog* permite tanto el juego individual como grupal y en que, en el mismo grado que la obra puede resultar frustrante en algún punto, la satisfacción de ir resolviendo los puzles lo compensa con creces.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Gnog vendría a ser como jugar con un cubo de Rubik, que al ser resuelto despliega un festival de luz y sonido allí donde juegues. Sus cajas musicales tienen un aspecto artístico que no deja indiferente.

Todo este diseño estético tan cuidado, además, está perfectamente entrelazado con sus progresivas exigencias manipulativas, por lo que resulta ser un título suficientemente intuitivo para ser aprendido y bastante desafiante para someter a las mentes más afiladas.

Es una obra que invita a la contemplación pausada, atenta e interpretativa. A menudo los jugadores acostumbrados a obras más frenéticas pueden encontrar en *Gnog* un contrapunto balsámico a sus sesiones de juego más intensivas.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN??

¡Suba el volumen!

A pesar de que se debe mantener una cierta armonía y calma en la sala donde se realice la sesión (sí, sabemos que estamos en una biblioteca...), *Gnog* pide especialmente ser escuchado; al diseñar la sesión es necesario, por ejemplo, elegir bien el espacio donde se llevará a cabo el juego, valorar si es necesario o no el uso de auriculares o, si queremos que no se aíslen entre ellos, organizar la sala de manera que puedan disfrutar de la capa sonora del juego sin molestarse mutuamente.

Prepare un buen menú

Si bien se puede disfrutar de *Gnog* como plato único, también está bien servirlo como postre de un menú con otras obras para contrastar y analizar la experiencia, ya que se trata de un título que, debido a su mayor complejidad, se presta a esta mirada comparada. Aprovechémoslo para enriquecer el paladar de nuestros niños.

Itinerario juvenil 1

#JUGAR SIGNIFICA

Una selección de tres obras muy diversas entre sí que ofrecen un magnífico espacio de reflexión sobre las maneras en las que la ficción digital se expresa a través del juego y la interactividad.

¿QUÉ OFRECE ESTE ITINERARIO?



- Una representación de la diversidad que presenta la ficción digital a la hora de implicar activamente a la persona que se acerca a ella y de hacerle pensar al respecto.

- Un recorrido por tres obras con gran carga metafórica y simbólica capaces de detonar conversaciones en torno a cuestiones de corte social y existencial.

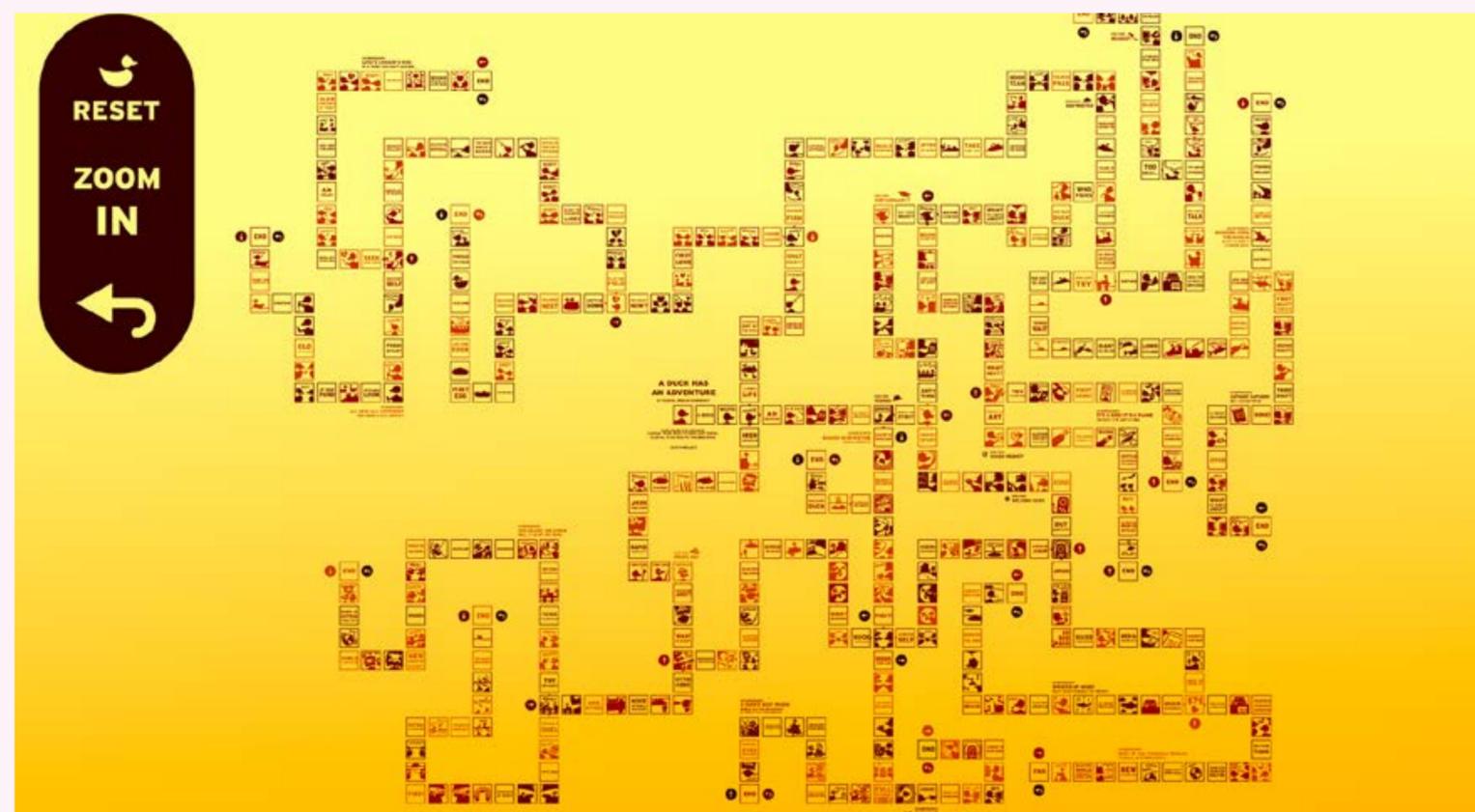
A DUCK HAS AN ADVENTURE

Desarrollador: Daniel Merlin Goodbrey

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

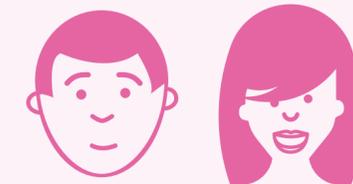
Disponible en: Obra web

Un pato tiene una aventura. Pero ¿quién es ese pato?, y ¿qué es una aventura? ¿Puede una vida sencilla convertirse en una aventura? ¿Puede la vida universitaria depararte un futuro igual de apasionante que la vida pirata? La obra de Goodbrey nos invita a descubrirlo mediante diferentes itinerarios narrativos que vamos determinando a medida que avanzamos. ¿Quiero hacerme pescador o ser un vividor? ¿Quiero ser artista o científico? ¿Lo quiero yo o lo quiere el pato? Un hipercómic en el que las cosas no son lo que parecen y que nos invita a creernos poderosos en nuestras decisiones para acabar susurrándonos al oído que quizás no lo somos tanto...



Experiencia:

Jordi Bosch y Maria Brioso



La sesión se llevó a cabo de manera presencial en la ludoteca del barrio con un proyector y un grupo de ocho chicos y chicas de edades entre 11 y 14 años. Comenzamos con una reflexión sobre el juego y sobre su experiencia. Jugaban a juegos como *Among Us* o *Fortnite*. ¿Con qué sistema jugáis? ¿Lo hacéis a menudo? ¿Es mejor jugar solo o acompañado? ¿Qué creéis que os da el juego? Un montón de preguntas que fueron muy bien para preparar el conocimiento compartido de la reflexión final.

Ahora tocaba presentar el juego. La obra será proyectada. ¿Habéis leído alguna vez aquellos libros en que elegías tu aventura? Pues esta es una historia que debéis construir vosotros. ¡Vamos! Empezamos a jugar y a mano alzada iban decidiendo qué camino elegir para el pato. Hicimos hasta dos itinerarios —a partir del segundo ya los vimos cansados y decidimos pararlo. Unos 30 minutos aproximadamente. Durante el juego surgen muchas reflexiones interesantes que dan mucho juego para la conversación final o, incluso, y lo recomendamos, para la reflexión inmediata. Una chica intervino para decir a un compañero: «¡¿Cómo quieres que sea educado si hemos decidido que no tendría una educación?!». Estas apreciaciones por parte de los chicos y las chicas son mágicas porque podemos tirar del hilo y hacernos preguntas: «O sea que, si no tienes una educación, ¿es imposible que seas educado?»; «¿Me estáis diciendo que, si elegimos una gran aventura, ya no podremos tener una educación?».

El juego es inmenso y se les puede mostrar la cantidad de caminos que contiene. Una vez creemos que ya hemos jugado bastante, podemos discutir sobre la obra. Muchos nos decían que aquello no era un juego sino un cómic, que no había interacción porque no controlas a nadie, que el juego va de la vida de un pato..., ya partir de todo lo que se había comentado reflexionamos sobre el concepto del juego, sobre la libertad individual, sobre la capacidad de elegir y su importancia, sobre la elección y el porqué de la elección, etc. El juego gustó mucho. Una de las chicas nos comentó: «Esta noche soñaré con el pato».



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Por su propia naturaleza, el juego le hace plantear «¿qué es un juego?», «¿qué es un videojuego?», «¿lo que hemos hecho es jugar?», «¿hay maneras diferentes de jugar?». Y eso ya es un muy buen detonante para poder hablar de él.

La obra sabe utilizar muy bien la toma de decisiones continua que le pide y nos permite abrir debate a su alrededor con preguntas como, por ejemplo, si hemos sido libres a la hora de tomarlas y los elementos que han podido influir: el título, nuestra manera de posicionarnos ante el futuro del protagonista o ante nuestra vida, la manera en la que hemos jugado, la presión del grupo...

También podemos abrir debate en torno a las decisiones que tomamos durante nuestra vida, y las consecuencias previsibles o no que tendrán.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Dedique tiempo a la preparación

Se debe dedicar tiempo a jugar al juego, aprender sus diferentes itinerarios y entender (traducir) los contenidos de cada uno de ellos y cómo se relacionan entre ellos. Esto le dará seguridad y facilitará la conducción de la sesión y del grupo.

¡Pare! (cuando sea necesario)

Tenemos que aprender a leer el alma del grupo y observar la actitud de los chicos y las chicas una vez realizados un par de itinerarios antes de que se cansen y que esto pueda ir en contra de la experiencia conseguida. Hay que parar, pues, para incentivar el diálogo en cualquier momento, pero también debemos saber cuándo nos estamos excediendo en nuestro recorrido.

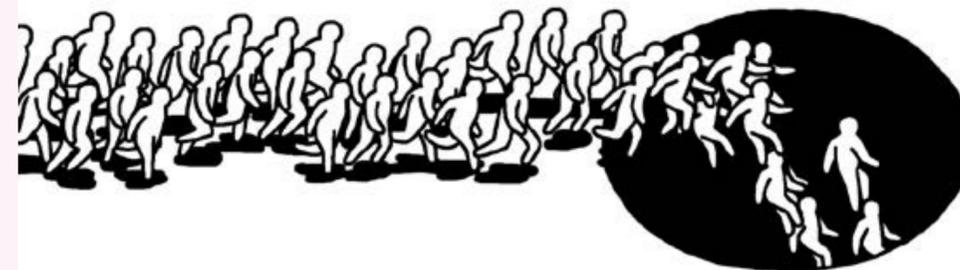
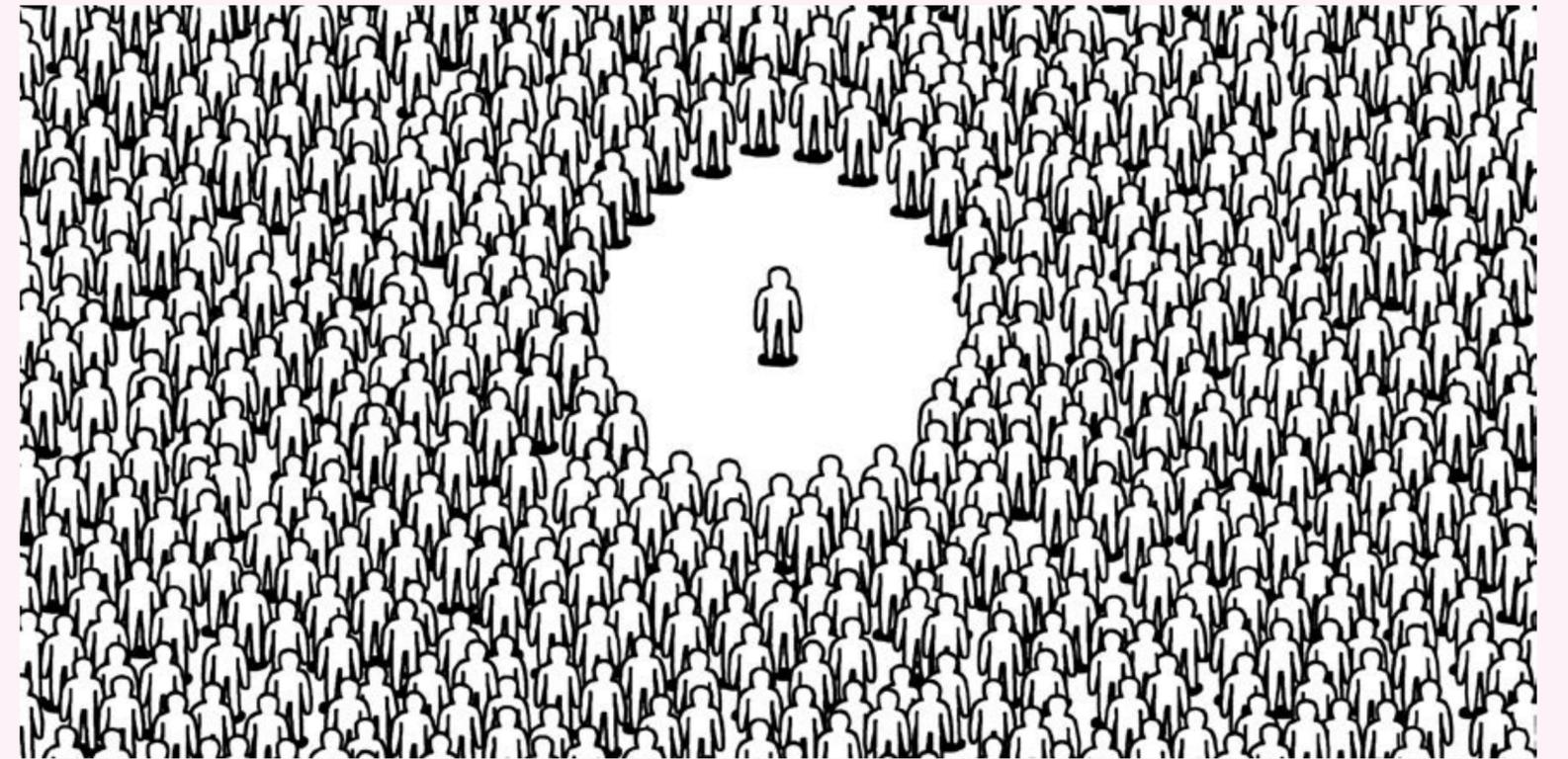
KIDS

Desarrolladores: Mario von Rickenbach y Michael Frei

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

Disponible en: Ordenadores: PC, Mac y Linux
Dispositivos móviles: iOS y Android

Los autores de este videojuego ensayístico nos invitan a reflexionar, pantalla a pantalla, sobre las tensiones ideológicas que emergen entre las presiones ejercidas por la masa social y las voluntades individuales del sujeto. Un inteligente producto que aprovecha su tejido de interacción para ponernos en incómodas situaciones en las que tenemos poco que hacer pero mucho que pensar. Un ejemplo perfecto de la capacidad simbólica del videojuego y de sus posibilidades de expresión conceptual.



Experiencia: Jordi Bosch



La segunda sesión —la primera fue con *A Duck Has an Adventure*— también la hicimos en la ludoteca del barrio. Ya se había hecho la introducción inicial; por lo tanto, decidimos adentrarnos en el juego directamente. Desafortunadamente, no teníamos tabletas para todos los chicos y chicas y tuvimos que hacer parejas mientras otros pudieron jugar solos. Es recomendable que jueguen en solitario por si la pareja puede interferir en su espontaneidad. También es necesario el uso de auriculares porque el sonido del juego es potente y ayuda a crear sensaciones. Una vez los repartimos por la sala comenzaron a jugar. Enseguida empezamos a sentir las primeras dudas: «Pero, ¿qué debo hacer?», «¿cómo se juega?». Ante estas preguntas es importante acompañar a los chicos y las chicas para avanzar en la obra pero sin pretender dar sentido o hacer una interpretación. Están jugando y tenemos que ver cómo se enfrentan al juego. Evidentemente, podemos decirles: «¿Has probado de ir a contracorriente?» o «¿qué pasaría si se pusieran todos de acuerdo?». Esto son frases que solucionan y acompañan a la reflexión posterior. Es muy importante ir pasando por cada uno de los grupos o de los jóvenes para observar cómo juegan. En el grupo que tuvimos había una chica que se dedicaba a tocar la pantalla constantemente sin ningún propósito. En estos casos sí es necesario un acompañamiento más personal para mostrar la propuesta de juego.

La conversación entre ellos —aunque estaban separados— también se da y es muy interesante cuando esto sucede. «Tienes que ponerlos todos de acuerdo para pasar pantalla» o «¡qué asco!» —con el recorrido intestinal. Todas estas apreciaciones son relevantes y se deben utilizar en la reflexión final. Es posible —y recomendable— no terminar el juego para poder incentivarlos a que vuelvan otro día a la biblioteca.

Para la reflexión final creemos importante saber, antes que nada, cuáles son las sensaciones que les ha despertado el juego. Normalmente, lo primero que sale es que no han entendido el juego, que es raro o que da un poco de asco. Con el fin de generar un discurso que no lleve al aburrimiento, debemos centrarnos en escenas concretas para dotarlas de sentido: «¿Cómo os habéis sentido tirando los muñecos por el agujero?, ¿cuál ha sido vuestra experiencia?»; «Hay una escena en la que pasáis por un tubo, ¿verdad?, ¿qué os ha parecido?, ¿quién ha creado el juego nos quiere explicar algo?»; «En otra escena aparecen un montón de personajes que tienen que hacer toda una acción concreta. ¿Cuál es?, ¿qué aplauden?». Hay que tener en cuenta que es de una gran importancia elaborar el guion de la obra trabajando muy bien cada escena para hacernos nuestra propia interpretación y teniendo presente que ellos pueden hacer —y la hacen— otra totalmente diferente. Y en este punto es donde debemos ser capaces de reunir y debatir sobre todo lo que hemos ido recogiendo de nuestra escucha y observación activa y que tendremos que relacionar con las preguntas anteriores. «He oído que en un momento alguien decía: “¡Qué asco!”. ¿Por qué?». Y desde aquí ir tirando del hilo de su interpretación. Se trata de construir sentido conjuntamente sin desmerecer ninguna opinión. Normalmente salen reacciones y opiniones muy interesantes que los mismos adolescentes relacionan con conceptos conocidos como el acoso escolar, la presión social o la libertad. Ahora bien, tampoco hay que ponernos una presión excesiva como conductores si esto no sucede. Habrá que evaluarlos y compartir para poder mejorar.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Kids desafía el concepto juego del adolescente, no hay instrucciones ni un orden aparente, parece que empiece in media res. Sitúa a los adolescentes en una posición incómoda de vulnerabilidad que, a medida que avanzan, van superando y quieren continuar jugando.

El espacio blanco infinito y todos los elementos que forman la obra (el agujero negro, el camino intestinal, el individuo, la masa, etc.) abren un abanico de significados en el plano interior del juego con lo que vemos y sentimos y también en el exterior en cómo jugamos y qué acciones hacemos.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Confronte sus bagajes

Kids es un reto. Una obra que desafía la manera de jugar a que están acostumbrados la gran mayoría de ellos y al inicio de la obra ya decían: «Pero, ¿qué hay que hacer?». Esto nos abre la posibilidad de dialogar en torno a qué entendemos por jugar y visibilizar otras maneras de hacerlo que quizás no son las habituales.

¡Aproveche el juego para hablar!

Es muy importante elaborar un guion de la sesión con las posibles interpretaciones de escenas concretas del juego para acotar la discusión en momentos específicos que ayuden al adolescente a verbalizar lo que está tratando de interpretar.

THE STANLEY PARABLE

Desarrolladora: Galactic Cafe

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

Disponible en: Ordenadores: PC, Mac y Linux

Como cada mañana, Stanley se sienta en el escritorio de su oficina para trabajar siguiendo las órdenes que le aparecen en la pantalla de su ordenador. Pero hoy pasa algo raro: no aparece ninguna. Siguiendo las instrucciones del narrador, Stanley decide investigar qué ha podido ocurrir en su lugar de trabajo. ¿Pero es realmente Stanley quien investiga? ¿O somos nosotras, las personas que jugamos manejando a Stanley, quienes lo hacemos? Y si esto es así, ¿por qué tenemos que hacer caso a lo que nos diga el narrador? *The Stanley Parable* es un perspicaz juego metaficcional sobre lo que significa participar y decidir en los videojuegos. ¿Somos libres para hacerlo? ¿Dónde están los límites? ¿Quiénes somos cuando jugamos?



Experiencia: **Maria Brioso**



En la Biblioteca del Casino de Manresa acercaron *The Stanley Parable* a tres líneas de segundo de ESO del Instituto Manresa Sis. Se trata de un centro educativo muy nuevo que trabaja con pedagogías alternativas a la enseñanza más clásica. Debido a las restricciones por la pandemia, la mediadora se desplazaba al centro para hacer los talleres.

Cada clase se dividió en dos grupos para facilitar la logística de hardware y también para favorecer la conversación. Los grupos eran de entre 9 y 12 jóvenes. La sesión tuvo una duración de una hora por cada grupo. Esta sesión es la tercera del itinerario; por lo tanto, el grupo y la mediadora ya se conocían, así la parte de introducción se puede acortar y dedicarle solo 5-10 minutos.

Con su consentimiento, el juego se instaló antes de la sesión a los portátiles de los alumnos y, como no todos los jóvenes tienen portátil, o no en todos es posible instalar juegos, jugaron por parejas. El hecho de utilizar sus dispositivos ayuda a poder desarrollar la actividad aunque la biblioteca no tenga ordenadores portátiles y, además, permite a los jóvenes poder volver al juego, si así lo desean, una vez finalizado el taller. La condición, sin embargo, fue que el juego debía desinstalarse al cabo de una semana. Los profesores eran los encargados de hacer el seguimiento de la desinstalación.

The Stanley Parable es un juego largo, pero con un tiempo de 25-30 minutos ya se pueden hacer un par de itinerarios y captar la dinámica y el espíritu del juego. El resto del tiempo lo invertimos en explicar la experiencia de cada pareja, ir ligando itinerarios y conversando sobre el juego al que hemos jugado, qué hemos oído, etc.

Mi primera mediación con este juego fue un poco frustrante porque no salió como yo quería y, como en todo este proyecto, el hecho de poder pedir ayuda al grupo de trabajo fue clave para volver a poner el foco en la esencia del itinerario y a no querer tirar de todos los hilos de conversación posibles de este juego. Ya que cada grupo y cada sesión son diferentes, lo importante no es intentar trabajar muchos aspectos, sino que los que trabajamos conecten con las personas que tenemos delante.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

The Stanley Parable le permite mostrar al grupo una manera de jugar mucho más compleja tanto desde el punto de vista estructural como conceptual y es donde todo el itinerario confluye coronando las reflexiones del resto de sesiones: el poder de decisión, quién juega con quién, ¿somos libres a la hora de jugar?...

Aparte de reflexionar sobre la libertad dentro del juego y poder extrapolarlo a nuestra realidad fuera del juego o del hecho de jugar, también es un juego que, por su naturaleza metaficcional, nos permite conversar en torno a sus características narrativas y confrontarlas con otras ficciones: literatura, cine, etc.

Es un juego sin un final claro y en el que la frustración de haber tomado una aparente mala decisión o, incluso, la muerte del protagonista se puede llegar a relativizar, ya que, cada vez que el juego se reinicia, este evoluciona y, lejos de penalizarle, lo que hace es darle más juego.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

No los pierda de vista mientras juegan

Durante el tiempo de juego es interesante estar pendiente de los diferentes itinerarios que siguen las parejas y de sus reacciones y comentarios. Así, durante la conversación los puede ayudar a explicar qué han hecho, comparar los diferentes caminos y detectar hilos argumentales que se pueden seguir.

Prepare el grupo antes de empezar

La clave para conducir la sesión radica en poner en situación al grupo antes de empezar, recuperar las reflexiones de las otras sesiones, explicar la complejidad mecánica y narrativa del juego, buscar la complicidad del grupo para pedirles el esfuerzo de seguir el texto y, al mismo tiempo, invitarlos a jugar, a dejarse llevar, a disfrutar y a rebelarse si es que así lo sienten.

Itinerario juvenil 2

TERROR DE KILÓMETRO CERO. LAS AVENTURAS DE OCTAVI NAVARRO

Un pequeño viaje a través del terrorífico *pixel art* del creador catalán Octavi Navarro y sus inquietantes microaventuras gráficas para ordenador.

¿QUÉ OFRECE ESTE ITINERARIO?



- Una mirada en profundidad hacia la marcada identidad creadora de un artista de la terra con la que poder comunicar la importancia del trabajo personal y humano dentro de una esfera dominada por las superproducciones.

- Un abanico de experiencias de género fantástico, todas ellas en clave de miedo, con las que poder tirar muchas líneas de comparación y conversación tanto hacia otros juegos como hacia otras formas de cultura audiovisual.

MIDNIGHT SCENES EP. I: THE HIGHWAY

Desarrollador: Octavi Navarro

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac

Primera entrega de la serie de microaventuras gráficas diseñadas por el artista del *pixel art* barcelonés Octavi Navarro. Una inquietante y ambigua historia que comienza con una carretera cortada en mitad de la noche, un niño desaparecido y una protagonista desorientada en medio de la Norteamérica rural. Un breve ejercicio interactivo, heredero por igual del cine de terror como de los clásicos juegos *point and click* de los años noventa, que, a pesar de su carga nostálgica, sabe proyectarse en el presente con total vigencia. Porque, ¿a quién no le gusta de vez en cuando ponerse delante de una pantalla para apagar las luces y sentir un cosquilleo de inquietud?



Experiencia: **Glòria Gorchs**



Desde la Biblioteca Roca Umbert ofrecimos la actividad en el Centro Vallès, un centro público de formación de adultos de la misma ciudad. Hicimos las sesiones a una clase de jóvenes de entre 16 y 19 años que siguen un curso no reglado, dirigido a menores que no pueden acceder a otras ofertas formativas. Son todo chicos, de procedencias muy diversas, la mayoría de los cuales no ha pasado por la ESO.

Al ser un grupo con el que no trabajamos habitualmente, nos pareció mejor empezar jugando todos juntos a la vez. Por lo tanto, para la primera sesión solo necesitamos un ordenador, una pantalla y un proyector.

Para la segunda sesión nos trasladamos al aula de informática de la escuela y cada joven jugó individualmente en un ordenador. Días antes ya habíamos instalado el juego, para confirmar que los ordenadores del centro lo permitían.

Son jóvenes con poco hábito lector y de estudio, con dificultad para entender la lengua, por lo que la propuesta de jugar a un videojuego en el aula los sorprendió positivamente.

Siguieron con interés, participando en la conversación que nosotros íbamos desplegando en torno al hecho de jugar y del videojuego en concreto. Pero, una vez terminado, dejaron claro que aquellos juegos estaban muy alejados de la clase de juegos que ellos conocían y a los que preferían jugar.

Sin embargo, la lectura que hicimos de la experiencia, tanto el profesorado como el personal de la biblioteca, fue muy buena. A pesar de ser conscientes del poco impacto que podían tener solo dos sesiones con los jóvenes, nos dimos cuenta de que el terreno de la ficción digital era una opción ideal para este perfil de alumnos poco acostumbrados a experiencias culturales de calidad. Solo había que diseñar formaciones a más largo plazo, que permitieran hacer un trabajo más escalonado, más constante, para que fueran descubriendo nuevas maneras de jugar.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Pensando en un bibliotecario que empieza a iniciarse en el mundo de la ficción digital, *Midnight Scenes Ep. 1* puede ser una buena primera opción de mediación porque tiene unas características narrativas muy similares a las de un relato clásico. El grado de interactividad no es muy grande y las acciones, de poca dificultad, son cadenas que nos permiten avanzar en la historia, sin opción de avanzar erróneamente.

Es un juego corto, que se puede jugar en 20-30 minutos, pero a la vez es muy redondo e interesante desde el punto de vista narrativo y visual.

Por lo tanto, es ideal para organizar una sesión de club de lectura: partida individual o conjunta y puesta en común posterior.

Desde el punto de vista estético la obra y su cuidado *pixel art* hacen un homenaje a las aventuras visuales típicas de finales de los ochenta y los noventa. Esto nos lleva a hablar de la historia y la evolución de los videojuegos: qué referentes tienen.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Ensanche su mirada sobre el juego

Infórmese sobre los referentes y los homenajes que hace el creador de *Midnight Scenes* y prepárese fragmentos para mostrar durante la sesión (aventuras gráficas *point and click* populares a finales de los ochenta y los noventa del siglo XX, como *Monkey Island*, o guiños a *The Twilight Zone*). Será un acompañamiento genial para hacer crecer su mirada sobre la obra.

Juegue con los textos

Lea y transcriba, para tenerlo a mano después de jugar, el texto que abre y cierra el juego. A pesar de ser breve, es clave para poder analizar y construir el sentido de la narración durante la conversación posterior.

MIDNIGHT SCENES EP. 2: THE GOODBYE NOTE

Desarrollador: Octavi Navarro

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac

En esta entrega de sus escenas de medianoche, Navarro decide homenajear al cine de terror de ciencia ficción. Un objeto desconocido, un laboratorio amenazante y toda una serie de comportamientos sospechosos que llevan a Richard, protagonista de esta breve aventura, a despedirse de su mujer de manera repentina y subirse a un avión camino a Washington. Pero ¿qué está pasando exactamente? ¿Qué es el Elysian y por qué está el científico tan preocupado por él?



Experiencia: Laura Sánchez



La Biblioteca Zona Nord aprovechó la dinámica del grupo de jóvenes de nuestro espacio de juego, Zona Gaming, para hacer la sesión con ellos. Este grupo se reúne semanalmente en la biblioteca y está formado por jóvenes con edades de entre los 12 y los 18 años. El objetivo principal del grupo es disfrutar de los videojuegos de manera colectiva y participar en las diferentes actividades que surgen de sus propias inquietudes.

En esta ocasión la biblioteca les propuso participar en un club de (video)juego que los brindaría la oportunidad de jugar con obras que a menudo quedan fuera de sus preferencias habituales por ser menos mediáticas y más experimentales.

La sesión la hicimos en la sala multimedia, que nos permitía estar en un espacio separado del resto de espacios de la biblioteca. Esto también hizo que cada participante pudiera jugar con un ordenador propio, aunque pensamos que este no es un requisito indispensable para llevarla a cabo.

Dividimos la sesión dedicada al episodio 2 de la saga *Midnight Scenes: The Goodbye Note*, de Octavi Navarro, en tres partes:

1. Como en la primera sesión dedicada al episodio 1 ya habíamos abordado experiencias más personales y habíamos construido una identidad de grupo, en esta parte nos centramos en resolver posibles dudas o curiosidades que podían haber surgido a raíz de la experiencia de juego de la primera sesión.
2. Durante la segunda parte todos los jóvenes jugaron de manera individual y simultánea al juego propuesto. Cada participante dedicó el tiempo que necesitaba y durante este proceso se ayudaron unos a otros a superar los retos del juego.
3. La tercera parte consistió en hacer una comparación genérica entre los dos episodios: aspectos estéticos, dificultad, argumento... Este debate permitió abordar las relaciones del videojuego con la literatura y el cine y hablar de los referentes previos de los participantes sobre estas dos materias.

Descubrimos que para los participantes no hay ningún problema en hablar de sus vivencias personales; de hecho, tienen mucho que decir y muchas ganas de compartir y es necesario que nosotros mantengamos todo el rato una escucha activa para aprender de ellos. No debe ser un problema que nosotros estemos menos familiarizados con los videojuegos que ellos, ya que lo más importante es establecer un *feedback* y que el aprendizaje sea mutuo.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Es interesante la forma en que cambia la estructura narrativa del primer episodio al segundo. Si bien el primer episodio el autor nos presenta una narrativa más ambiental centrada en los objetos, el segundo episodio se centra en una estructura menos lineal y también menos ambigua. El autor utiliza la técnica del *flashback* para alterar la secuencia cronológica de la historia y aprovecha el recurso de una carta y el diálogo entre los personajes para conectar momentos diferentes.

Una de las cuestiones más destacables es como el creador concibe los finales. Apueste por finales más bien abiertos y que no dan respuestas claras y únicas. Deje a las manos del participante gran parte de la interpretación de su significado, lo que permite que el mediador pueda hacer objeto de debate.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

Implique a los jóvenes

Una de las cosas más complicadas cuando planteamos actividades que se alejan de sus formas de consumo tradicionales es que los adolescentes vengan a la biblioteca y se impliquen en la programación. Desde la Biblioteca Zona Nord hemos dado mucha importancia a cultivar un vínculo emocional y de confianza con los usuarios jóvenes contactando regularmente con ellos. Así es como hemos logrado cohesionar un grupo que participa semanalmente en nuestra Zona Gaming y que enseguida se apunta a todo lo que les proponemos, incluso cuando son cosas alejadas de lo que suelen hacer.

No se asuste si los grupos no son homogéneos

En principio, una de las dificultades con que nos encontramos fue que había disparidad en las edades del grupo. Sin embargo, podemos cambiar este «problema» creando dinámicas propias en las que los mayores actúen como tutores o guías de las sesiones ayudando a los más pequeños. Las diferentes miradas de unos y otros sobre las obras, además, pueden enriquecer mucho las sesiones.

THE LIBRARIAN

Desarrollador: Octavi Navarro

Franja de edad recomendada: a partir de los 12 años

Disponible en: Ordenadores: PC y Mac

Algo extraño está pasando en la biblioteca, o al menos es lo que dice la lechuza que acaba de colarse por la ventana y nos ha despertado en mitad de la noche. No queda otra, pues. Toca ponerse el traje de bibliotecaria y adentrarse en ese edificio plagado de misterios y sorpresas para comprobar qué es lo que está ocurriendo. *The Librarian* es una microaventura ambiental que combina con mucha habilidad fantasía y cotidianeidad en su ejercicio narrativo. Pero, por encima de todo, la obra de Octavi Navarro parece querer ser una bonita metáfora del poder de sugestión de la ficción y de la importancia que las bibliotecas y sus trabajadoras tienen como sus guardianas. No seremos nosotras quienes digamos lo contrario.



Experiencia: Íngrid Blanch



En la Biblioteca Can Pedrals de Granollers la sesión no se pudo hacer de manera presencial y se hizo en línea. Los participantes fueron jóvenes de entre 13 y 16 años, miembros activos del club de lectura juvenil de la biblioteca. La actividad no se llevó a cabo dentro del ciclo de sesiones de los clubes de lectura, sino que se les informó y aquellos que estuvieron interesados se inscribieron al club de (video)juego, el cual se dividía en tres sesiones centradas en tres juegos de Octavi Navarro. La última de las sesiones fue la dedicada a *The Librarian*. En esta participaron jóvenes repetidores que ya habían asistido a otras sesiones; por lo tanto, había un interés por su parte. Pero también hubo interesados de última hora, que en ver la difusión se interesaron por la actividad, a pesar de asistir solo a una sesión. El hecho de que la actividad, a pesar de ser en línea, despertara curiosidad e interés ya es un éxito.

Una semana antes de la sesión se facilitó el juego a los participantes para que jugaran a él previamente. La idea era hacer el comentario y la puesta en común de la experiencia en el encuentro virtual. El día de la sesión algunos habían tenido tiempo de jugar al juego y otros solo habían podido hacer una degustación. Dado que se trata de un juego corto, durante el encuentro virtual jugamos conjuntamente para que todos pudieran adentrarse en el mundo de *The Librarian*.

Esta doble experiencia, jugar tranquilamente y solo en casa y luego jugar de manera conjunta, nos permitió ver que, a pesar de que es un juego muy lineal, hay diferentes maneras de enfrentarse a él. Cada persona dio más o menos importancia a diferentes indicios y elementos del juego, lo que les llevó a saltarse o no algunas de las pistas y a enfrentarse a algunos de los retos con mayor o menor astucia. Aquí se observaba quién era más jugador de videojuegos y quién no, y sobre todo quién era jugador de juegos de ficción digital y quién de juegos más de acción y no tanto de estrategia y reflexión.

Los participantes aún no tienen muy claro dónde están los videojuegos y la ficción digital dentro del universo de la biblioteca, piensan que la inversión en prescripción y mediación de este tipo de ficción irá en detrimento de otras cosas que se hacen en la biblioteca, lo que me sorprendió viniendo de un público joven y jugador. Aun así, todos valoraban la experiencia de manera muy positiva y enriquecedora, algunos de ellos aportaron otros títulos y autores. Ahora bien, en el caso de que la biblioteca hiciera prescripción de ficción digital, todos apostaban por juegos poco conocidos, indies, de pequeños desarrolladores, también de autores cercanos, para dar visibilidad a aquellos que no tienen tantos recursos de marketing. Pero al mismo tiempo comentaban que también podía ocurrir que alguien se decepcionara por el hecho de no encontrar juegos comerciales.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA?

Uno de los elementos a destacar de *The Librarian* es la ambientación. Parte de esta ambientación es fruto del estilo artístico característico de Octavi Navarro, el pixel art, esta vez en color, lo que nos transporta en medio de una historia de fantasía supuestamente épica que acaba siendo más «cotidiana» de lo que parece en un primer momento.

La otra gran parte de la ambientación radica en la banda sonora. Los diferentes efectos sonoros y la música son aspectos clave. A pesar de tratarse de ficción digital y ser narrativo, es uno de los juegos de Octavi Navarro con menos texto, pero esto no impide adentrarse en él. Es aquí donde vemos la importancia de la música y los efectos sonoros, ya que estos nos generan la tensión y el misterio necesarios para ir siguiendo la trama.



¿QUÉ HEMOS TENIDO EN CUENTA DURANTE LA MEDIACIÓN?

¡Importancia de las pequeñas cosas!

Todas las imágenes y las pistas que el autor ha diseñado están muy pensadas y hay que tenerlas presente. Podría pasar que va avanzando, pista tras pista, sin saber por qué se hace lo que se está haciendo. Algunos de los jóvenes no encontraron mucho sentido a la historia, aunque al principio de la narración el autor ya nos indica cuál será nuestra aventura y por qué nos adentramos en la biblioteca. Aquí es importante la figura del dinamizador y que este tenga un buen conocimiento del juego y sus detalles narrativos.

¡Hágase amigo de las tecnologías!

En caso de que se quisiera hacer o que se hiciera la sesión de manera virtual, es muy importante dominar diferentes plataformas de videoconferencias y de emisión de juegos en directo, no solo para poder dinamizar la sesión, sino para que esta sea dinámica y lo más participativa posible. Uno de los elementos que se ha destacado de *The Librarian* es la música y los efectos sonoros, los cuales son elementos clave de la ambientación. En este contexto es muy importante que los jugadores no solo puedan ver el juego, sino escucharlo, ya que es parte de la experiencia. Además, tanto si se juega de forma presencial como virtual, hay que tener pensado cómo y dónde se hará la sesión para poder planificar qué tecnología se necesitará (wifi, portátil, proyector, altavoces, micrófono, plataforma de videoconferencia

CONCLUSIONES



¿QUÉ HEMOS APRENDIDO CON EL LABORATORI DE FICCIÓN DIGITAL?

El objetivo principal del Laboratori de Ficció Digital era impulsar, concretar y construir un sistema de mediación cultural en torno a la ficción digital en las bibliotecas. Y teníamos que hacerlo a partir de la capacitación del personal bibliotecario como mediadores y creadores de recursos en torno a la ficción digital.

Hemos aprendido



A valorar de manera informada una parte fundamental y definitoria de la cultura contemporánea como es la digital, y a desarrollar criterios que nos permitan seleccionar obras de calidad para nuestros contextos.



A abrir nuevos espacios de diálogo con la infancia y la juventud gracias a estas obras importantes para su identidad cultural, y a aprender mucho de ese diálogo gracias a la pregunta y la escucha.



A vislumbrar las múltiples formas en que la ficción digital puede ser dinamizada desde la institución bibliotecaria y, de esta manera, perder el miedo a hacerlo.



Y a disfrutar jugando, porque la cultura se ha de mediar desde el afecto o estará condenada al fracaso, y aprender a regocijarse, individual y comunitariamente, con la buena ficción digital ha sido parte esencial del proyecto.



NUEVAS EXPRESIONES CULTURALES, NUEVOS LENGUAJES

El debate y las propuestas trabajadas nos han llevado a la conclusión de que las bibliotecas públicas debemos apostar por la inclusión de la ficción digital en nuestras prácticas regulares, que la ficción digital debe formar parte de nuestro corpus literario. La ficción digital nos ayudará a abrir los horizontes de las bibliotecas públicas hacia nuevas expresiones culturales, construyendo puentes hacia otras obras y recursos culturales. Sin duda, la introducción de la ficción digital es una vía ideal para redimensionar las bibliotecas como ecosistemas culturales en consonancia con la realidad que las rodea.



IMPORTANCIA DE LA MEDIACIÓN. MIRADA CRÍTICA

El fomento del espíritu crítico es uno de los mantras que predicamos los profesionales de las bibliotecas cuando explicamos qué papel juegan las bibliotecas en la sociedad de la información. El otro concepto que nos define es el papel de prescriptores. Nos definimos como prescriptores, dinamizadores e impulsores de la cultura y la lectura.

El Laboratori de Ficció Digital nos ha hecho evidente que tenemos que salir de nuestra zona de confort, que para poder hacer prescripción y mediación de ficción digital debemos formar y sobre todo tenemos que jugar —al igual que para hacer prescripciones de buenas lecturas debemos leer.

Nuestro modelo de biblioteca nos habla de descubrir, aprender, crear y compartir.

El Laboratori de Ficció Digital se ha alineado al modelo. Hemos aprendido haciendo; a fuerza de jugar, hemos aprendido un nuevo lenguaje, a tener argumentos para una mirada crítica de las obras. En definitiva hemos mejorado la comprensión y la interpretación de las obras literarias digitales; hemos experimentado y reflexionado sobre el juego, interactuando con nuestros usuarios y usuarias; hemos descubierto y hemos compartido el descubrimiento de juegos, y hemos generado conocimiento diseñando intervenciones didácticas y de mediación específicas adecuadas a cada tipología de videojuego, que constituirán una guía práctica sobre cómo dinamizar obras de ficción digital para otras bibliotecas que quieran embarcarse en el viaje de la ficción digital.



EL TERRENO COMÚN CON LOS NIÑOS Y LOS JÓVENES

Los niños son la semilla de futuros lectores, y los jóvenes son uno de los retos que tenemos como bibliotecas.

La ficción digital nos permitirá crear el espacio y el tiempo para conversar con niños y jóvenes, el terreno común que nos ayude a relacionarnos con ellos. Y, aunque los talleres se han dirigido a niños y jóvenes, también hay que convencer a las familias, a los padres, a las madres y a los adultos de la importancia de la prescripción en ficción digital, tanto por las horas que los más jóvenes dedican a este tipo de actividad cultural como para dar a conocer la oferta de calidad que a menudo no es la que mejor posicionada está en el mercado y que, por tanto, es más complejo que llegue a nuestros niños.



Maria Brioso

Hemos aprendido a ampliar la mirada sobre las obras de ficción digital valorándolas desde puntos de vista más críticos.

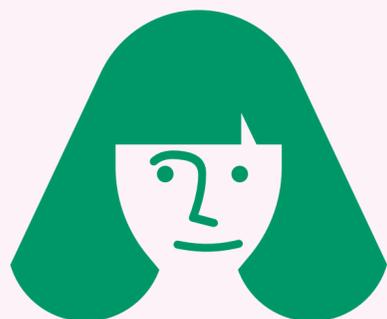
A ser consciente del papel que las instituciones públicas deberíamos desempeñar en la mediación con ficción digital.

A transmitir a aquellos que no suelen jugar que los videojuegos pueden ser cultura.

Hemos aprendido a jugar diferente, de manera más reflexiva.



Joan Garrigó



Teresa Sauco

Hemos aprendido a ser consciente de la necesidad de integrar la ficción digital en nuestras dinámicas para conseguir que las bibliotecas públicas abran sus horizontes a otros tipos de expresiones culturales.

He aprendido a introducirme en un lenguaje cultural nuevo para mí y compartirlo con los niños que han asistido a las sesiones.



Anna Bertran



Laura Sánchez

Hemos aprendido a comprender que la mediación es el conjunto de las habilidades y los aprendizajes propios más la suma de todo lo que aporta la interacción con los jóvenes.

A disfrutar de la ficción digital porque es un puente hacia otras obras y recursos culturales de la biblioteca.

Tenemos que crear el espacio y el tiempo donde poder conversar con los niños y los jóvenes en torno a los videojuegos.

Debemos formarnos, ¡y también jugar!, para poder seleccionar y prescribir la mejor ficción digital.



Glòria Gorchs



