


FICCIÓ DIGITAL A LES BIBLIOTEQUES





Aquesta publicació recull l'experiència realitzada en el Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil, impulsat per la Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona amb la col·laboració del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona i dirigit per Lucas Ramada Prieto.

FICCIÓ DIGITAL A LES BIBLIOTEQUES

Autor i coordinació Edició dels textos:

Lucas Ramada Prieto, doctor internacional en Didàctica de la Llengua i la Literatura per la Universitat Autònoma de Barcelona, especialitzat en ficció digital infantil i juvenil.

Autors dels texts de les experiències:

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

Les activitats plantejades són el resultat d'un treball col·lectiu de:

Montse Álvarez Massó
Gerència de Serveis de Biblioteques
Diputació 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 Canalías
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
Gerència de Serveis de Biblioteques
Diputació de Barcelona

Glòria Gorchs Portero
Biblioteca Roca Umbert, Granollers

Sergi Portela Villalón
Biblioteca Marc de Vilalba, Cardedeu

Núria Puigvila 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

Edició:

Laboratoris de Ficció Digital Infantil i Juvenil és una activitat de la Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona.

Disseny:

Postdata disseny i comunicació

Imatges:

Imatges Cedides pels projectes amb llicència Creative Commons Barcelona, 2021

**Els drets d'aquesta publicació estan
subjectes a una llicència de Creative
Commons:**



Resulta evident per a tothom que els videojocs han anat copsant grans espais relacionats amb el consum cultural destinat no només a adults, sinó també a infants i joves.

Videojocs d'entreteniment, però també de coneixements i de formació, com els anomenats *serious games*.

Tanmateix, la normalització dels videojocs com a pràctica cultural de valor, tot i ser objecte de reflexió i estudi en els teixits acadèmics i universitaris, no es veu prou representada en els diferents contextos institucionals.

La universalització de l'accés al món del videojoc fa necessari crear escenaris inclusius en què l'experiència de jugar esdevingui un camí per promoure noves mirades i un interès més gran en la diversitat de gèneres i formats que genera el sector.

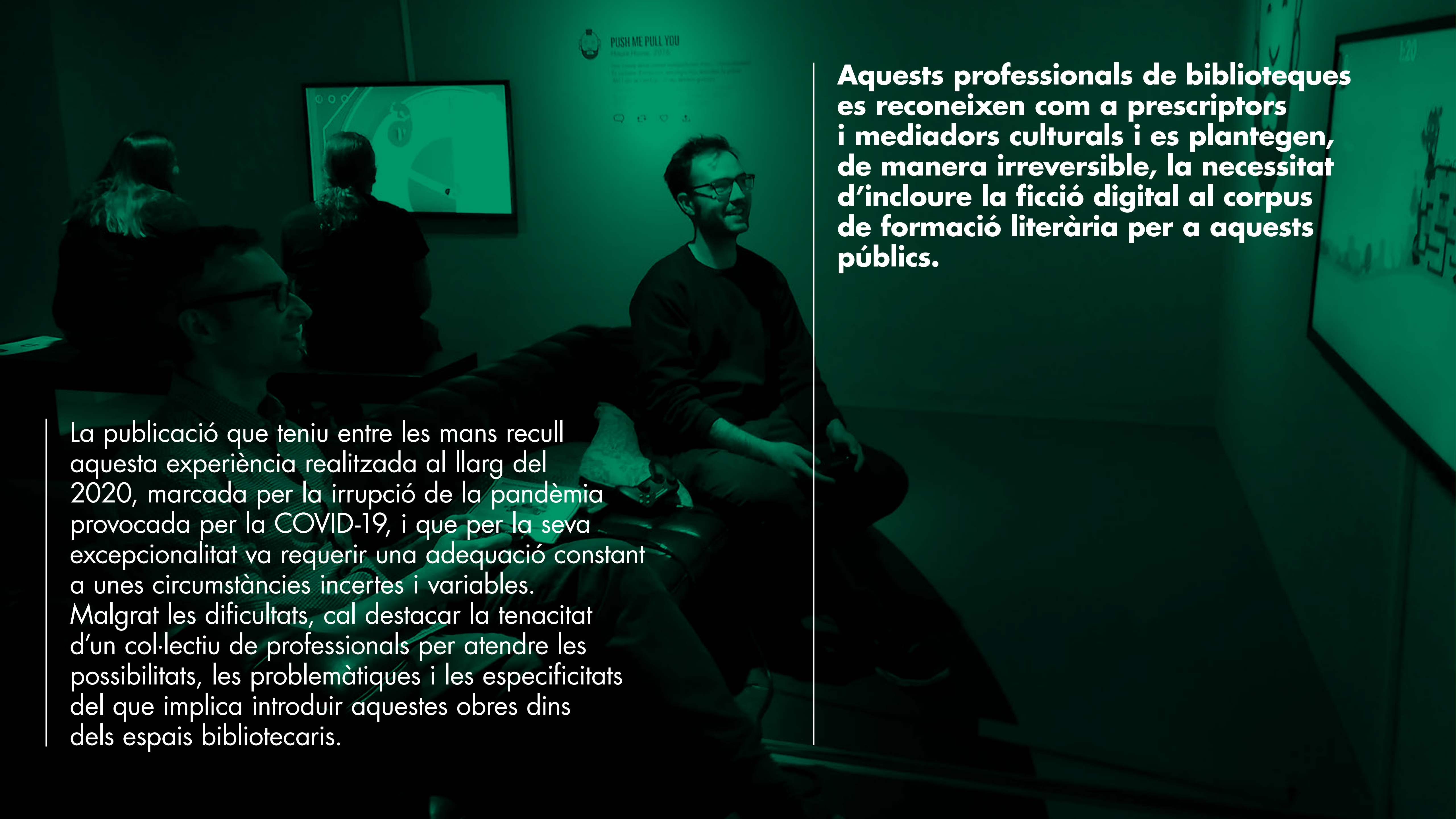
En aquest sentit, en el context de l'exposició «Gameplay, cultura del videojoc» i la sala de jocs Zoom, organitzada pel Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, la Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona impulsa el **Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil**.

A man with a beard and a cap is standing on the left, gesturing while speaking to a group of people seated in a modern, brightly lit room. The room has a high ceiling with exposed pipes and a large window. The people are seated in white chairs around a table, and some are looking at the speaker. The overall atmosphere is professional and collaborative.

El Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil s'inscriu en el marc de treball que ofereix el programa comunitatXBM, en què els professionals de les biblioteques de la Xarxa de Biblioteques Municipals, constituïts en grups de treball i acompanyats d'un expert en la matèria, tenen l'oportunitat d'intervenir en processos d'innovació bibliotecària i donar resposta als comportaments, les necessitats i els hàbits de consum cultural emergents en la societat actual.

En el projecte, sota la direcció de Lucas Ramada Prieto, hi ha participat un grup de professionals de 13 municipis de la Xarxa de Biblioteques Municipals i de tècnics de la Gerència de Serveis de Biblioteques.

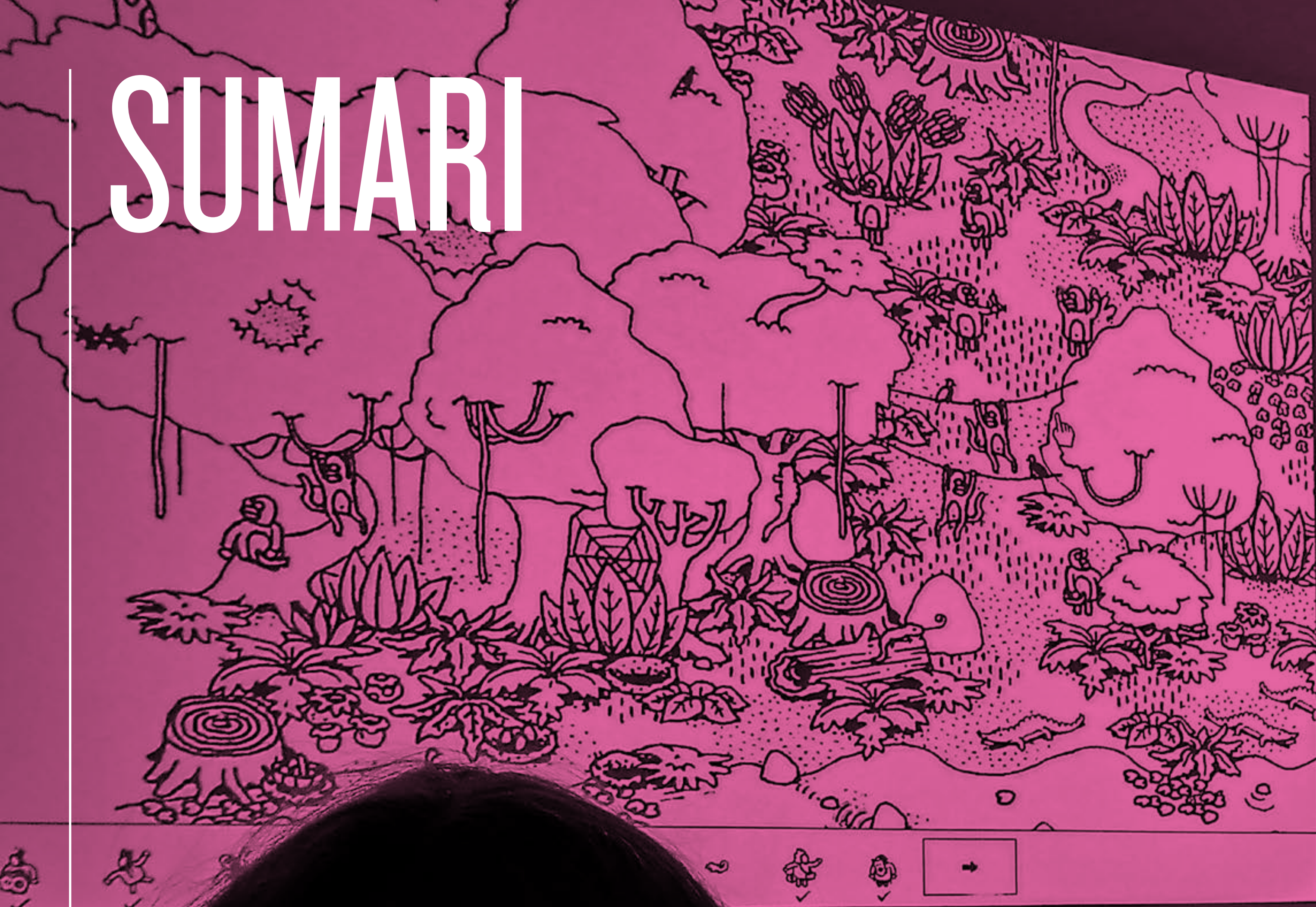
Junts, prenent com a base de metodologia de treball la reflexió i l'aprenentatge col·lectiu, han orientat el seu objectiu a impulsar i concretar com construir, des de les biblioteques, un sistema de mediació literària al voltant de la ficció digital.



La publicació que teniu entre les mans recull aquesta experiència realitzada al llarg del 2020, marcada per la irrupció de la pandèmia provocada per la COVID-19, i que per la seva excepcionalitat va requerir una adequació constant a unes circumstàncies incertes i variables. Malgrat les dificultats, cal destacar la tenacitat d'un col·lectiu de professionals per atendre les possibilitats, les problemàtiques i les especificitats del que implica introduir aquestes obres dins dels espais bibliotecaris.

Aquests professionals de biblioteques es reconeixen com a prescriptors i mediadors culturals i es plantegen, de manera irreversible, la necessitat d'incloure la ficció digital al corpus de formació literària per a aquests públics.

SUMARI



SUMARI

PART I. CONCEPTUALITZACIÓ 08

1. Ficció digital infantil i juvenil. I això, què és? 09
 2. Ficció digital infantil i juvenil. Per què ens hauria de preocupar com a treballadores de la cultura? 10
 3. Ficció digital, però per què infantil i juvenil? 11
 4. Ficció digital i cultura institucional. Quatre bretxes, quatre respostes 12
 5. El Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil 17
 - Com es pot dissenyar una «conversa literària» amb ficció digital? Un manual ràpid de supervivència 21
-

PART II. RELAT D'EXPERIÈNCIES 24

- Itinerari infantil 1: una pelussa enfadada, un gnom astronauta i cinc petits herois. Jugar amb Amanita Design 25
- Itinerari infantil 2: jugar no és una cosa, en són moltes 35
- Itinerari juvenil 1: #JugarSignifica 42
- Itinerari juvenil 2: terror de quilòmetre zero. Les aventures d'Octavi Navarro 52
-

CONCLUSIONS: QUÈ HEM APRÈS AMB EL LABORATORI DE FICCIÓ DIGITAL? 62

Part 1

CONCEPTUALITZACIÓ



1. FICCIÓ DIGITAL INFANTIL I JUVENIL. I AIXÒ, QUÈ ÉS?

Tot i que *ficció digital* és un terme poc generalitzat socialment, fa referència a un conjunt d'obres molt presents dins de les dinàmiques culturals actuals. Però, quines obres són aquestes?

1.

Són obres que **necessiten i es nodreixen de les possibilitats ofertes pels dispositius informàtics (ordinadors, telèfons intel·ligents, tauletes digitals, videoconsoles...)** tant durant el seu procés de creació com a l'hora de gaudir-ne.

2.

Entre aquestes possibilitats creatives **destaca la possibilitat de combinar simultàniament diferents formes d'expressió**, com ara la il·lustració o l'animació, el so ambiental, la música o el text oral i escrit. D'aquesta capacitat en diem **multimodalitat**.

3.

Però, sens dubte, una de les característiques més representatives de la ficció digital és la manera en què **moltes de les seves obres ens donen un cop de mà perquè «hi juguem»**. Aquesta possibilitat de participació i actuació que se'ns obre, la famosa *interactivitat*, la diferencia radicalment d'altres formes de cultura estrictament receptives/passives.

4.

Però, de les obres multimèdia i interactives no se'n diu *videojocs*? Sí, però no són només això. La ficció digital, a més del món del videojoc, **abasta tot un conjunt de productes culturals que no necessàriament pertanyen a aquesta esfera, però que sí que comparteixen característiques i intencionalitat expressiva**, com l'hipercòmic o la literatura electrònica.

2.

FICCIÓ DIGITAL INFANTIL I JUVENIL. PER QUÈ ENS HAURIA DE PREOCUPAR COM A TREBALLADORES DE LA CULTURA?



A Espanya hi ha 15 milions de persones que dediquen una mitjana de 7 hores a la setmana a jugar.



La seva presència a les grans institucions a poc a poc va guanyant presència, però encara és residual dins el teixit estructural encarregat de facilitar cultura al gruix de la població.



És la indústria cultural que més factura dins del territori, per damunt d'altres de més assentades en l'imaginari col·lectiu com el cinema, la literatura o la música.



A més, el conjunt de persones encarregades de la mediació cultural no té opcions formatives per aprendre a introduir aquesta esfera artística dins de les seves dinàmiques de treball.

3.

FICCIO DIGITAL, PERÒ PER QUÈ INFANTIL I JUVENIL?



Al voltant del **70%** de la població infantojuvenil consumeix regularment videojocs.



Malgrat aquesta xifra, la tipologia d'obres consumides pels infants i el jovent no es correspon amb les possibilitats expressives del mitjà, sinó amb les **tendències de mercat establertes** per les grans empreses desenvolupadores, de manera que el seu espectre de gaudi és presoner de la seva **limitada experiència estètica**.



No obstant això, la ficció digital infantil i juvenil fa anys que es projecta amb una enorme **pluralitat** i una **potencialitat expressiva** dins el circuit. El problema és, per tant, que gairebé **no la coneixem**.



A més, **la ficció digital és absent** en la legislació educativa actual i dels **currículums vigents**. Si a això hi sumem la seva poca presència dins el teixit de mediació cultural pensat per a la infància i l'adolescència, ens hauria de preocupar la dificultat que el marc actual ofereix perquè la pluralitat estètica del joc es trobi amb la pluralitat social del territori.

4.

FICCIÓ DIGITAL I CULTURA INSTITUCIONAL. QUATRE BRETxes, QUATRE RESPOSTES

A. LA BRETxa CULTURAL

B. LA BRETxa ESTÈTICA

C. LA BRETxa ACTITUDINAL

D. LA BRETxa D'AUTORITAT



AQUESTS
NO SÓN
ELS MEUS
JOCS!

A. LA BRETXA CULTURAL

Problema

Les dinàmiques hegemòniques de circulació i compravenda del món del videojoc, dominades en gran part pels interessos comercials, poden provocar que la imatge que la infància i l'adolescència tenen de la ficció digital estigui limitada a l'estret espectre d'obres que coneixen i solen consumir. Això pot derivar en una desafecció limitadora i en una certa dificultat per percebre com a rellevant tota una gran part de la cultura digital que és aliena a aquestes tendències generalistes.

Solució

Convertir les biblioteques en àgores obertes d'accés universal a la rica pluralitat cultural que el joc i la ficció digital tenen per oferir pot obrir la porta al fet que, a poc a poc, i per contacte directe, els usuaris i usuàries ampliïn el seu horitzó de coneixement i els límits del que aquesta esfera cultural pot arribar a ser.



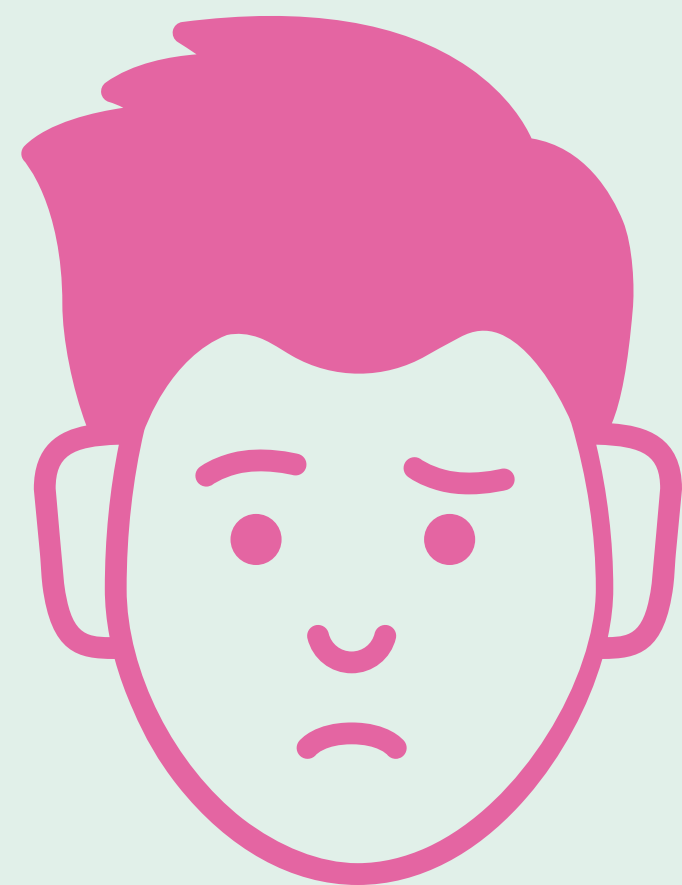
B. LA BRETXA ESTÈTICA

Problema

Tot i que, a poc a poc, el joc generalista sembla estar obrint-se a noves formes de representació gràfica, la veritat és que, per norma general, els seus dissenys estan preocupantment homogeneïtzats en un seguit de cànons estètics que poques vegades van més enllà de l'ultrarealisme o de l'animació colorista infantilitzada. Si la infància i l'adolescència només consumeixen aquesta mena de constructes artístics, pot generar-se una distància apriorística i un desconeixement amb obres que busquin ampliar els seus horitzons cap a formes més plurals d'expressió audiovisual.

Solució

Impulsar que les biblioteques mostrin als seus visitants no només l'heterogeneïtat artística de la ficció digital, sinó també els seus múltiples i profunds llaços i genealogies interculturals amb altres formes d'expressió com el cinema, la pintura o l'àlbum il·lustrat, reduirà les barreres i les possibles defenses davant d'aquestes «noves» estètiques. Això podria derivar en gaudis visuals més plurals, però també en una integració més ecosistèmica del món del videojoc amb la complexa realitat cultural que l'envolta.



PERÒ NO
SÉ QUÈ HAIG
DE FER!

C. LA BRETXA ACTITUDINAL

Problema

Ningú no aprèn a jugar de maneres diferents quan normalment només es juga d'una sola manera, i és que la majoria de jocs generalistes tendeixen a exigir unes formes d'interacció basades en la precisió i el frenetisme, que, en bona part, homogeneïtzen i fossilitzen el conjunt d'habilitats i actituds que la infància i la joventut desenvolupen davant els jocs. Aquest coll d'ampolla experiencial generat pels seus bagatges sol derivar en incomprensió, rebutjos i frustracions quan se'ls col·loca davant de ficcions digitals de caràcter més pausat i contemplatiu i que els impedeix gaudir d'allò que poden oferir-los.

Solució

Generar espais segurs de conversa i gaudi compartit al voltant de jocs que es projecten davant el públic de maneres complexes i diferents és el millor camí per reduir aquestes distàncies que l'experiència limitada prèvia pot haver generat en els joves. Convertir, per tant, les biblioteques i el seu personal en espais de mediació que apropin i mostrin, a través de clubs de joc o dispositius puntuals de joc socialitzat, les enormes possibilitats de gaudi que hi ha darrere d'aquestes propostes és fonamental per facilitar que la pluralitat social pugui accedir-hi i acabar gaudint-ne.



QUI ETS TU PER
PARLAR-ME,
A MI, DE JOCS?

D. LA BRETXA D'AUTORITAT

Problema

La desatenció històrica que les institucions culturals i educatives han exercit sobre el món de la ficció digital ha deteriorat enormement la rellevància del seu posicionament dins de les dinàmiques de divulgació, recomanació i socialització que s'han anat generant al voltant del món del joc en els últims anys. Això pot fer que la infància i la joventut sentin que el món oficial adult és aliè a aquesta esfera cultural i no doni cap crèdit a les seves propostes.

Solució

Incloure, no de manera puntual, sinó longitudinalment, la ficció digital com a forma rellevant de cultura dins de les programacions habituals de la biblioteca és clau per recuperar el terreny d'autoritat perdut i posicionar-la com a institució capaç de fer visible aspectes importants de la seva esfera.

5.

EL LABORATORI DE FICCIÓ DIGITAL INFANTIL I JUVENIL

A. UN PROJECTE COMUNITARI I COL·LABORATIU

B. UN PROJECTE FORMATIU

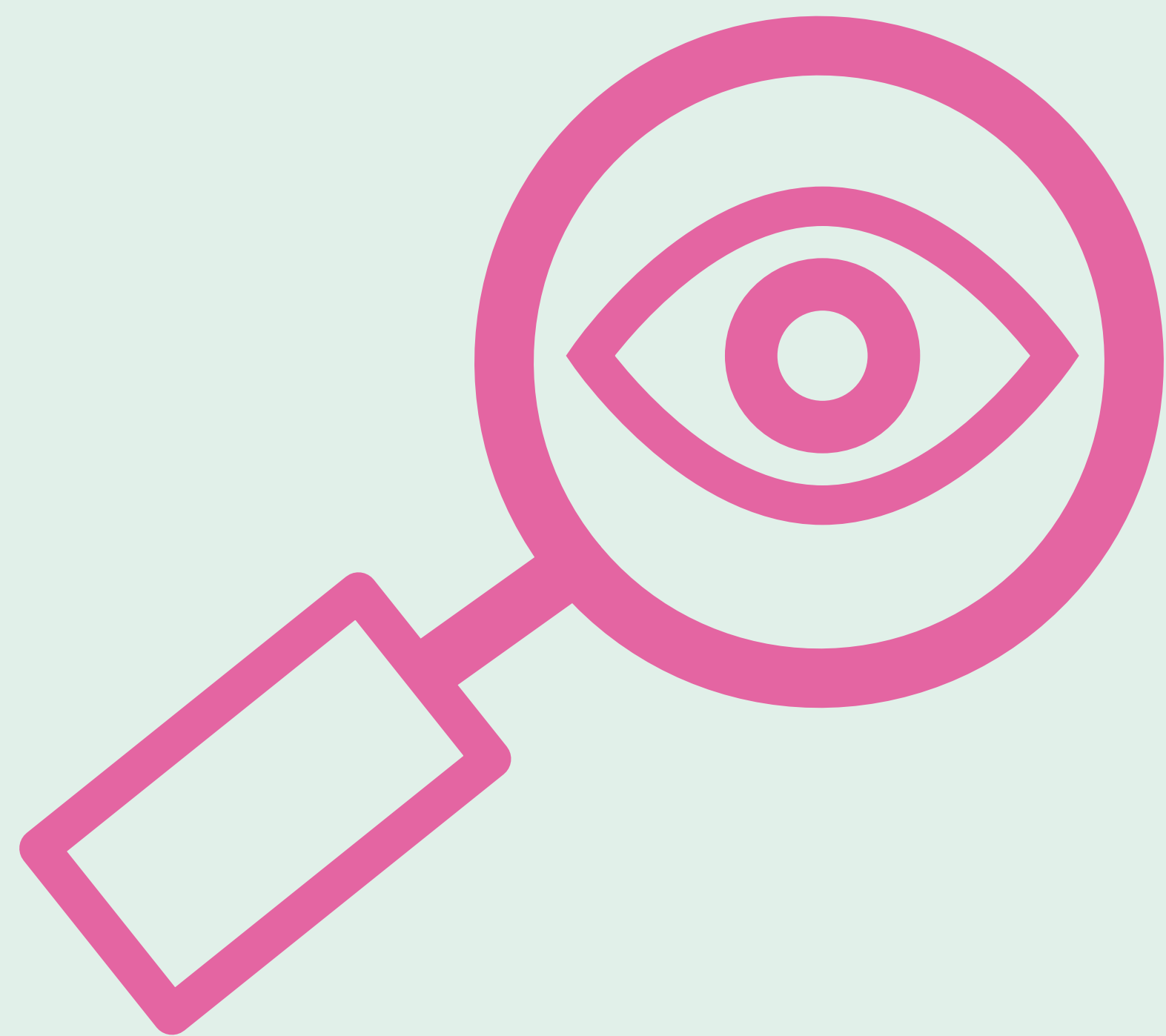
C. UN PROJECTE DE MEDIACIÓ CONVERSACIONAL

D. UN PROJECTE CONTINUAT



A. UN PROJECTE COMUNITARI I COL·LABORATIU: DE L'ESCRITORI A LES BIBLIOTEQUES

El Laboratori de Ficció Digital ha significat la creació d'una comunitat d'aprenentatge, reflexió i pràctica al voltant de la ficció digital infantil i juvenil, amb **24** bibliotecaris i bibliotecàries implicats pertanyents a **20** biblioteques i **13** municipis de la província de Barcelona i coordinats per Lucas Ramada Prieto, especialista en la matèria.



B. UN PROJECTE FORMATIU: EL DESENVOLUPAMENT D'UNA MIRADA CRÍTICA, PILAR FONAMENTAL

No hi ha bona mediació sense una bona selecció d'obres, de manera que aprendre a entendre de manera informada i precisa les moltes maneres en què s'expressa la ficció digital es va convertir en un dels eixos clau del **Laboratori de Ficció Digital**. Això va permetre no només triar una matèria primera de qualitat amb la qual treballar, sinó també albirar els camins únics que cada joc obre per ser mobilitzat a les biblioteques.

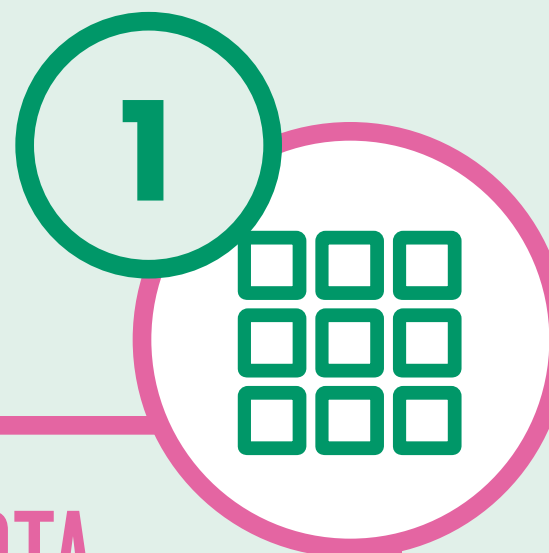
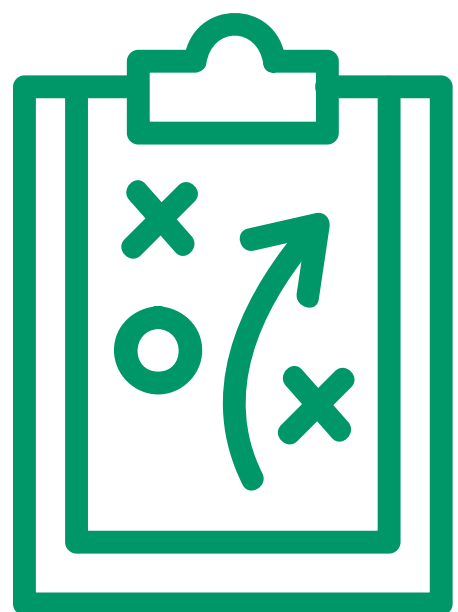


C. UN PROJECTE DE MEDIACIÓ CONVERSACIONAL: ENTENDRE EL JOC DES DE LA SOCIALITZACIÓ

Hi ha moltes maneres d'acostar la cultura a la gent, però dissenyar espais de diàleg al voltant de les obres, que permetin entendre-les i entendre'ns millor individualment i col·lectivament, és un dels procediments de mediació més essencials i fèrtils que es poden oferir des d'un espai bibliotecari. Per això, al Laboratori de Ficció Digital vam fer de la conversa amb els jocs l'eix procedimental de les nostres accions, preparant en profunditat cadascuna de les sessions mitjançant la seva anàlisi, la discussió col·lectiva prèvia i l'atenció concreta de cada un dels contextos en què s'havia de desenvolupar.

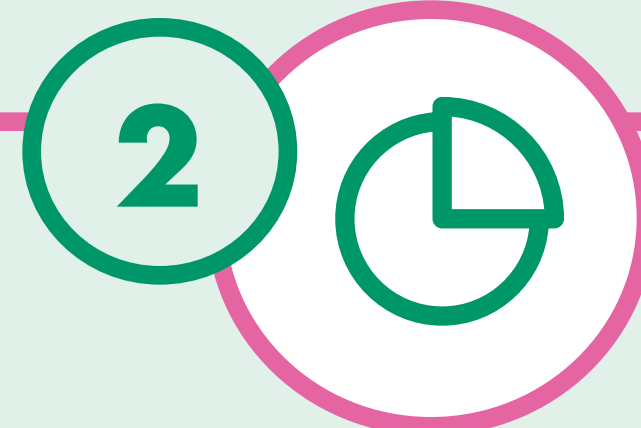
COM ES POT DISSENYAR UNA «CONVERSA LITERÀRIA» AMB FICCIÓ DIGITAL?

UN MANUAL RÀPID DE SUPERVIVÈNCIA



EL CONTEXT IMPORTA

- Decidiu amb quin tipus de públic treballareu: infantil, juvenil, públic regular, esporàdic, famílies..., ja que això tindrà repercussions lògiques en tots els altres aspectes del dispositiu de mediació.
- Analitzeu prèviament l'equipament tecnològic i infraestructural de què disposareu. Això pot ajudar-vos a donar forma a la dinàmica que es desenvoluparà amb l'obra, ja que no és el mateix jugar col·lectivament al voltant d'una pantalla projectada que compartir mirada sobre una tauleta o submergir-se individualment en un ordinador.



L'ANÀLISI IMPORTA

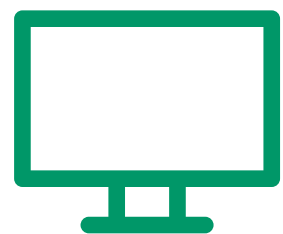
- Seleccionar és fonamental, però no suficient. Hem de ficar el nas en els jocs per entendre en profunditat què ens volen dir i com ens ho diuen. Això ens permetrà tafanejar-ne les particularitats i les característiques úniques i començar a entendre quina és la millor manera per facilitar que els infants i els adolescents les vegin.



LA SELECCIÓ IMPORTA

- Triar una bona obra és clau per dissenyar una conversa. Trobar aquesta peça capaç de generar reaccions plurals, discussions, d'obrir-se a les diferents subjectivitats, de generar gaudi o d'ensenyar el funcionament de la ficció i la seva capacitat evocativa és part essencial i primigènia del procés de mediació. No només perquè a més és important oferir i universalitzar l'accés a aquestes bones obres, sinó també perquè permet possibilitats úniques a l'hora de ser dinamitzades que, en moltes ocasions, aquelles més planes no poden oferir.

4



EL DISPOSITIU EN SI IMPORTA

- L'anàlisi de l'obra ens ajudarà a decidir alguna cosa essencial per a la sessió: com jugarem. No és el mateix jugar individualment, en parelles o de manera col·laborativa al voltant d'una pantalla gran, i això ha d'estar determinat per les possibilitats que ofereixi el joc que hàgim triat. Tingueu en compte aspectes com els ritmes de joc que pugui tenir, les seves dificultats interpretatives, els perfils de jugadors o lectors als quals pugui apel·lar, el tipus d'experiència de joc que ofereixi...

Tot això us ajudarà a determinar quina és la millor manera de dinamitzar l'obra amb el públic.

- La mirada crítica sobre l'obra també ens permetrà dissenyar un guió de conversa just amb ella. Cada joc, cada peça escollida, té unes possibilitats de conversa concretes i hem d'intentar mapar i glossar aquelles que considerem més rellevants. Aquest guió no ha de ser lineal ni de compliment exhaustiu, sinó que ha d'ajudar, com una brúixola, a moure'ns pel bosc dialògic que tinguem amb el públic. Ens ha de servir per entendre la relació entre allò que l'obra suggereix i allò que el grup enuncia.

5



ESCOLTAR IMPORTA

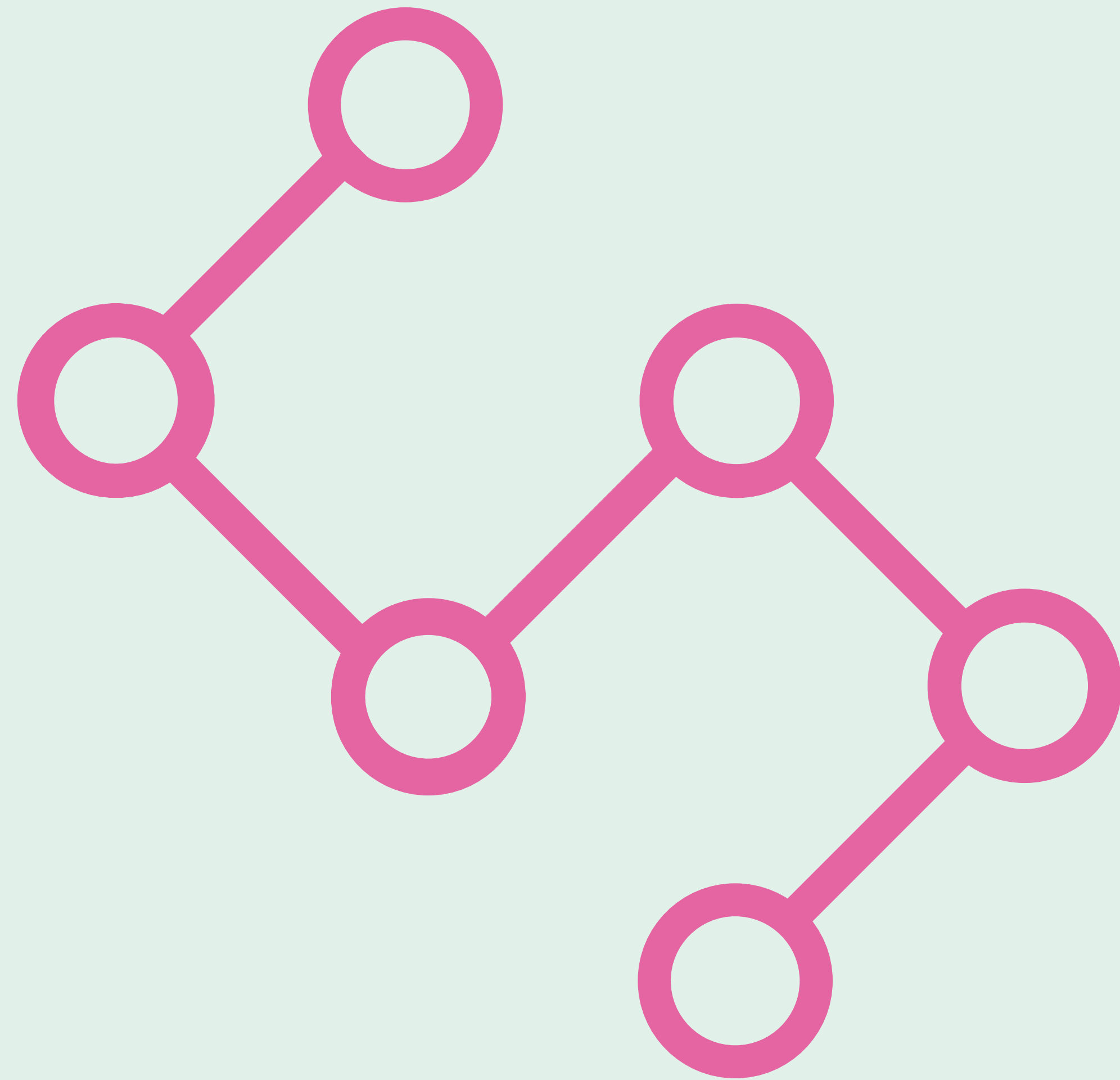
- De debò, importa molt. La conversa ha de ser un exercici d'intercanvi de mirades, no una classe magistral disfressada de xerrada. Per això potser és important que destineu moments concrets perquè el públic us expliqui la seva relació amb el món del joc, i no us espanteu del que puguin saber: escolteu i apreneu. Atreviu-vos a construir una identitat comunitària amb el grup i que cada persona, a través de la seva veu, se senti partícip del que és col·lectiu, tant en el pla social com en la lectura que vagin fent de l'obra. Si ho fem bé, veurem com aquesta mirada conjunta enriqueix no només els seus processos interpretatius sinó també els nostres.

AVALUAR IMPORTA

- Un cop hàgim acabat, repasseu i avalueu la sessió per fixar quines coses han funcionat, per què i quines poden ser afinades per a la dinàmica següent. Això sí, no oblideu que, per molt caòtica que us hagi pogut semblar, el simple fet de generar un espai de joc comunitari amb una obra de la qual val la pena gaudir-ne ja és una cosa molt important i per això us en donem les gràcies.

6





D. UN PROJECTE CONTINUAT: LA IMPORTÀNCIA DELS ITINERARIS DE JOC

Només hi ha una cosa més interessant que gaudir d'una conversa al voltant d'una bona obra: diverses converses! Generar espais de diàleg prolongats en el temps mitjançant itineraris de jocs relacionats entre si permet anar desenvolupant a poc a poc una mirada cada vegada més complexa i relacional amb la qual es pot debatre, interpretar i gaudir. Això és fonamental si volem que les nostres accions no siguin meres tiretes que col·loquem puntualment sobre les grans bretxes socioculturals que hi ha al món de la ficció digital.

Part 2

RELAT D'EXPERIÈNCIES

Tenint en compte els interessos de cada biblioteca, les seves dinàmiques de mediació preestablertes i els diferents perfils d'usuaris amb els quals volien treballar, vam dissenyar quatre itineraris, dos d'infantils i dos de juvenils, de tres obres cadascun amb els quals es podien iniciar els nostres clubs de joc.

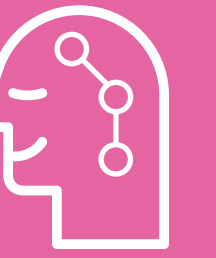
Aquesta n'ha estat l'experiència:

Itinerari infantil 1

UNA PELUSSA ENFADADA, UN GNOM ASTRONAUTA I CINQ PETITS HEROIS. JUGAR AMB AMANITA DESIGN

Recorregut per tres jocs de la prestigiosa desenvolupadora independent txeca Amanita Design amb el qual endinsar-se en la seva acurada estètica audiovisual i la seva manera humanista d'entendre el videojoc (infantil).

QUÈ OFEREIX AQUEST ITINERARI?



- Construir una mirada jugadora a partir de tres obres d'un mateix col·lectiu creador que, gràcies a la seva complexitat creixent, permeten als nens i nenes anar progressant com a intèrprets dels jocs i les seves exigències interactives.

- Modelar un espai de socialització al voltant de tres obres que es presten de manera única al joc compartit, tant entre nens i nenes com amb persones adultes.

CHUCHEL

Desenvolupadora: Amanita Design

Franja d'edat recomanada: a partir dels 5 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac | Dispositius mòbils: Android i iOS

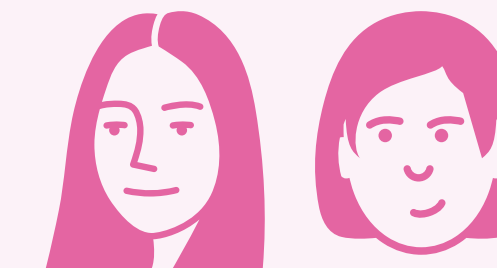
L'únic que vol Chuchel, la pelussa protagonista d'aquesta obra, és esmorzar la deliciosa cirera que té preparada per quan es desperti.

Sembla, però, que no serà tan fàcil com ella creia. Tothom li ho impedeix! Un joc meravellosament il·lustrat per Jaromír Plachý amb una construcció de personatges i situacions humorístiques ideal per gaudir tant de manera autònoma com en companyia.



Experiència:

Isona Borja i Anna Bertran



A la Biblioteca Districte 3 de Terrassa hem portat a terme la sessió de *Chuchel* amb sis famílies en format presencial. Set infants d'entre 8 i 12 anys disposaven, cadascun d'ells, d'una tauleta amb el joc.

Durant la primera part de la sessió, vam començar conversant i preguntant-nos a quins jocs acostumaven a jugar, on ho feien, si jugaven sols o acompanyats, si jugaven en família..., i també vam conversar amb els pares i les mares sobre la seva relació i la dels seus fills i filles amb els jocs, sobre què en pensaven. Tot i que hi havia algun pare força *gamer*, la majoria no tenia gaire interès en aquest àmbit i ho consideraven un mer entreteniment. Es va fer força evident la necessitat de fer-los veure que en els jocs hi ha molts aspectes i característiques interessants culturalment parlant, més enllà de si són adequats o no per als infants (quant a contingut violent, llenguatge groller, etc.).

Seguidament vam començar a jugar, una bona estona! Es van agafar el joc amb curiositat i prudència; però, a mesura que van anar esbrinant la dinàmica del joc, ja no van parar de passar pantalles, més o menys tots al mateix ritme i divertint-se molt. Sí que vam notar diferents rols entre els pares i mares: n'hi havia que s'apropaven a la tauleta amb l'infant i jugaven plegats de manera més proactiva, però també n'hi havia que s'acomodaven a la cadira i s'ho miraven més de lluny (si calia ja donaven alguna instrucció).

Finalment, vam tancar el joc per fer l'última part de la sessió. A alguns els va costar deixar de jugar! Vam xerrar i reflexionar sobre diferents aspectes del joc: els personatges i els seus caràcters, les escenes que els havien semblat més complicades, els autors del joc... Va ser una experiència molt positiva per a tothom. Una boníssima ocasió perquè pares i mares i fills i filles gaudissin plegats amb els videojocs i sobretot per descobrir una altra manera de veure'ls.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Joc molt intuïtiu, en què no cal un públic experimentat en el món dels videojocs, ja que a través de l'assaig i error es poden resoldre les pantalles, i en cada una d'elles tenim una pista que es pot consultar si ens quedem encallats.

És una meravellosa narració audiovisual sense paraules. Gaudim d'una història que transcorre en sintonia amb una estètica i una sonoritat espectaculars.

L'obra, a més, gira entorn de la idea de frustració en el videojoc: el protagonista s'enfada quan no pot aconseguir el que vol, però no tenim por d'equivocar-nos perquè *Chuchel* no mor ni hem de tornar a començar, sinó que cada cop que ens equivoquem sorgeixen situacions còmiques que acaben sent part essencial del joc.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Traieu partit d'aquests rondinaires

Prepareu un bon guió de conversa per a després de jugar, especialment entorn dels personatges i les seves relacions, ja que és un dels aspectes de *Chuchel* més ambigus i divertits. Debatre sobre totes les dualitats que presenten serà molt interessant.

Si el joc ajuda, feu-ho visible

Pot ser que algunes pantalles puguin presentar més dificultats que d'altres per assolir-les. Per això, hi ha l'opció de demanar pista per avançar en el joc; no és negatiu fer-ho si ho necessitem, així que busca i troba maneres de visibilitzar aquestes ajudes que el joc mateix ofereix i acompanya els usuaris en la manera com les interpreten.

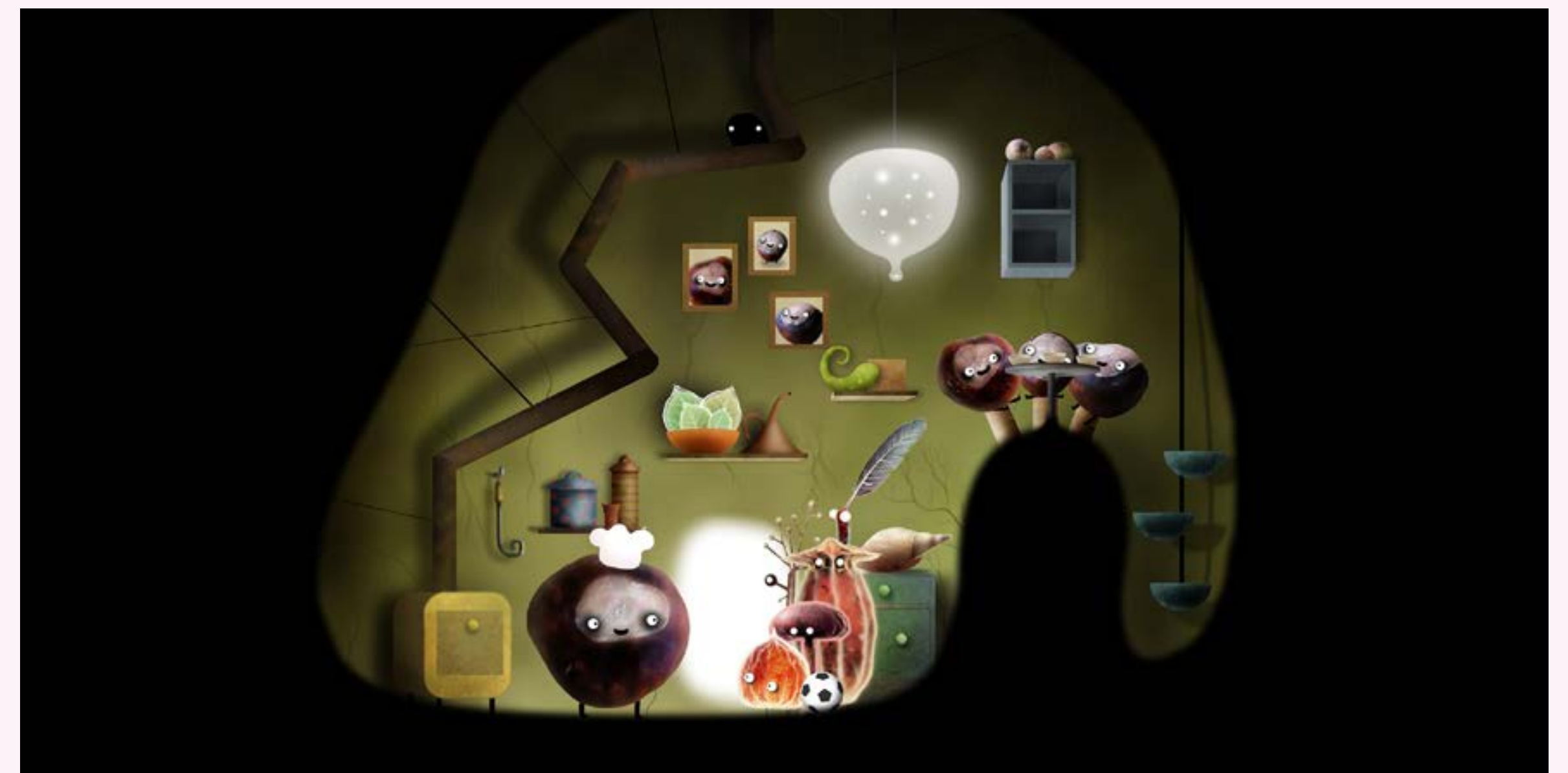
BOTANICULA

Desenvolupadora: Amanita Design

Franja d'edat recomanada: a partir dels 8 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac | Dispositius mòbils: Android i iOS

Una amenaça sotja la nostra llar verda. Unes petites aranyes han decidit alimentar-se de la llum que sosté l'equilibri de les simpàtiques criatures que hi habiten. Tot sembla perdut..., però no ho està: una avellana, un bolet, una ploma, una branqueta i una llavor han decidit evitar-ho, i els hem d'ajudar. *Botanicula* ens dona un cop de mà per descobrir un meravellós ecosistema de personatges, músiques i animacions suggerents per recordar-nos, mentre ho fem, la importància de totes i cadascuna de les vides que poblen els nostres boscos. Fins i tot la de les bestioles lletges.



Experiència: **Sergi Portela**



A la Biblioteca Marc de Vilalba de Cardedeu vam fer sessions familiars de manera virtual. Es va anunciar l'activitat a les nostres xarxes i agenda mitjançant un formulari i es va focalitzar en infants de 9 a 11 anys acompanyats almenys d'un adult. I és que la nostra proposta era fonamentalment familiar, amb l'objectiu de fer perdre la por descobrint un nou món narratiu i lúdic a alguns adults i, sobretot, passar una bona estona. Jugar per jugar.

El dia de l'activitat ja estàvem esperant les famílies a la videoconferència, els donàvem la benvinguda i tothom es presentava.

El dinamitzador va exposar punt per punt què es faria: reflexió sobre aspectes del joc (30 min), joc (30 min) i posada en comú sobre l'experiència viscuda. També els vam dir que, si els adults no hi tenien cap inconvenient, podien continuar gaudint del joc en acabar la sessió perquè seria impossible arribar gaire lluny i acabar-lo.

Durant la primera reflexió fèiem preguntes als infants que després traslladàvem també als adults. Preguntes sobre si jugaven a aquesta mena de ficcions, quines coneixien, si havien sentit mai res sobre Amanita Design o el joc, si veien inconvenients en aquestes propostes... També sobre si hi jugaven amb tauleta o amb comandaments i si hi trobaven diferències.

En el moment del joc, no es donaven gaires directrius. Eren lliures per decidir com jugar, si algú manipulava i un altre opinava o si feien torns, etc. Sí que se'ls convidava a parar atenció a tots els elements audiovisuals que constitueixen el joc sense especificar-ne quins.

En acabar el joc parlàvem de l'experiència, si s'havien divertit, què pensaven del grafisme, els colors, els sons, els personatges, com s'havien sentit jugant acompanyats i si aquest fet feia l'experiència millor, si coneixien jocs similars per recomanar, etc.

Per concloure, l'experiència de jugar a distància va ser molt positiva i gratificant, i per a molts adults —i infants— va ser una obertura a un món d'experiència audiovisual diferent.



PER QUÈ VAL LA PENA?

A *Botanicula* el temps passa sense pressa. La meta està en l'experiència de joc i no tant en l'assoliment d'un objectiu. Hi ha un munt de motius per gaudir del temps de joc mirant, interaccionant, escoltant. A més, tornar als llocs ja viscuts no és un tornar enrere, és tornar a jugar amb uns personatges gens estereotipats que fugen de l'heroisme individual. No trobareu objectius ni solucions racionals, sinó sensorials. Relaxeu-vos i gaudiu de l'aventura que ens compromet amb la natura.

Quan passeu a analitzar l'obra i tots els detalls, la boca se'ns anirà obrint cada cop més. A *Amanita Design*, la posada en escena és acuradíssima. Es cuiden els detalls al màxim! Uns d'aquests forts és l'apartat sonor. La banda sonora és a càrrec de DVA. La seva proposta electrònica ens transporta a un món tribal, orgànic, altament vital, que ens connecta amb la diversió i els mons màgics. Algun tractament us pot recordar l'esperit de Pascal Comelade o l'Orchestra Fireluce. Cada element té el seu so, ple de subtilitat.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Cada persona té una experiència diferent de jugar. Zero angoixes!

No anticipeu objectius concrets ni metes per assolir. L'obra és tan plena de matisos i petits detalls gràfics i sonors que cada participant es voldrà estar més o menys temps en una pantalla. Es tracta de sentir amb el joc. Feu esment d'aquest fet, tot recordant que el que guanyem està en el temps que hem passat i no en si hem arribat més lluny o no.

Jugueu en i amb la família!

Botanicula és un joc per a tothom. Tothom en pot gaudir i tothom pot opinar mentre es juga. És, en definitiva, una magnífica oportunitat per als adults, per tornar a ser juganers i descobrir com ens brillen els ulls en tornar a sentir sensacions que havíem amagat. I per als infants, veure que els seus referents els acompanyen en aquest viatge pot ser gairebé millor que estar a l'altura del joc mateix.

SAMOROST 3

Desenvolupadora: Amanita Design

Franja d'edat recomanada: a partir dels 10 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac | Dispositius mòbils: Android i iOS

De bon matí alguna cosa cau del cel davant de casa nostra. És una flauta que ens permet, mitjançant la seva música, parlar amb el món que ens envolta: les seves plantes, objectes, criatures..., una cosa importantíssima per poder complir el nostre somni de ser astronautes i visitar tots els planetes que es creuin en el nostre camí. Però no només per visitar-los, sinó per comprendre'ls, els planetes, com a llocs carregats de secrets, i els particulars habitants que els poblen. Això és *Samorost*, un joc sobre descobrir maneres de viure al ritme de la música de Floex i delectant-nos amb l'evocador disseny visual d'Adolf Lachman i Jacob Dvrosky.



Experiència: **Núria Sorribes**



Les sessions les vam fer al Club Infantil Juvenil Santfeliu-Sant Ildefons, un espai socioeducatiu que fomenta la igualtat d'oportunitats entre adolescents i joves i que, tot i quedar fora de la zona d'influència de la nostra biblioteca, només és a un carrer de distància.

Amb les tauletes col·locades de bocaterrosa, vam iniciar la sessió donant la benvinguda als usuaris a mesura que anaven entrant a la sala, abans d'asseure'ns i explicar com seria la trobada. Partint del record de sensacions vívides amb les altres obres de l'itinerari a què havíem jugat en anteriors sessions, vam provar d'imaginar-nos com podria ser l'obra escollida per a aquell darrer dia.

Després, ens vam distribuir en parelles per poder compartir l'experiència i enfrontar-nos millor a les possibles dificultats que podrien anar sorgint durant el joc. Tanmateix, no vam evitar viure moments de frustració, que van fer necessari posar en comú la situació. A conseqüència d'això vam detectar que ningú no havia fet servir l'ajuda que ofereix el joc i que, un cop es va visibilitzar, va permetre que la resta del joc fluís més fàcilment. Després de 45 minuts tothom havia aconseguit acabar el primer escenari amb una satisfacció evident i palpable.

Arribats en aquest punt, ens vam asseure per reflexionar col·lectivament, primer comparant *Samorost* amb altres jocs de l'itinerari i després dedicant una estona a l'obra en si. La conversa, que va tocar temes com l'estètica, la dificultat d'alguns dels seus puzles i els aspectes que els van resultar més còmodes, sí que va donar lloc a una reflexió sobre com aquests els havien ensenyat altres maneres de jugar i com integrar-les juntament amb altres propostes més comercials.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Per què ens agrada *Samorost 3*?

Gràcies a la seva complexa i suggeridora proposta audiovisual, *Samorost* aconsegueix seduir-nos per passejar i deixar-nos portar per la màgia de tots i cadascun dels seus escenaris. Planetes plens de criatures sorprenents, mons de bellesa singular que aconsegueixen despertar la curiositat i les ganes de conèixer-los amb detall i en profunditat...

A més, acostumats a obres en què tot es posa al servei del jugador, l'obra d'Amanita Design aconsegueix comunicar una manera de gaudi basat més en l'empatia i l'entreteniment de l'altre que en l'explotació dels seus propis recursos. Aquest és un joc de ser amb els altres, no d'utilitzar-los. Un petit oasi humanista.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

La força és al grup

L'obra, tot i que no imposa ritmes ni exigències de joc de cap mena, a vegades apel·la a formes molt variades de gaudi i manipulació de què potser no tothom disposa. Crear grups perquè els diferents perfils vagin guiant-se i fent-se companyia en cada moment serà una solució per pal·liar les possibles diferències a l'hora d'afrontar allò que ens demana el joc, ja sigui per explorar-ho amb calma i en detall o per resoldre alguns dels puzles que ens proposa.

Deixeu que el joc respiri a les mans

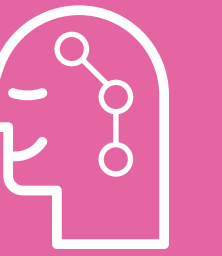
Samorost és un d'aquells jocs que demana ser degustat amb calma, per això potser requereix dedicar-hi una bona estona perquè els usuaris hi experimentin i hi juguin. I en dissenyar el dispositiu de mediació, també podria ser una bona idea no deixar per al final de la sessió el moment de reflexió col·lectiva; intercalant-lo enmig del temps dedicat al joc es pot afavorir que es continuï jugant amb una mirada enriquida.

Itinerari infantil 2

JUGAR NO ÉS UNA COSA, EN SÓN MOLTES

Un passeig suggerent per tres obres que demostren la pluralitat del videojoc infantil tant en el pla expressiu com en les seves potencialitats a l'hora de gaudir-ne.

QUÈ OFEREIX AQUEST ITINERARI?



- Entrar en contacte amb tres maneres diferents de jugar i amb tres estètiques audiovisuals tremendament dispars entre si que representen de manera complementària l'heterogeneïtat artística del mitjà.

- Aprofitar les diferències i els contrastos entre les obres triades per entendre i apreciar la importància de les identitats estètiques i les relacions que s'estableixen entre elles i les altres formes de cultura.

HIDDEN FOLKS

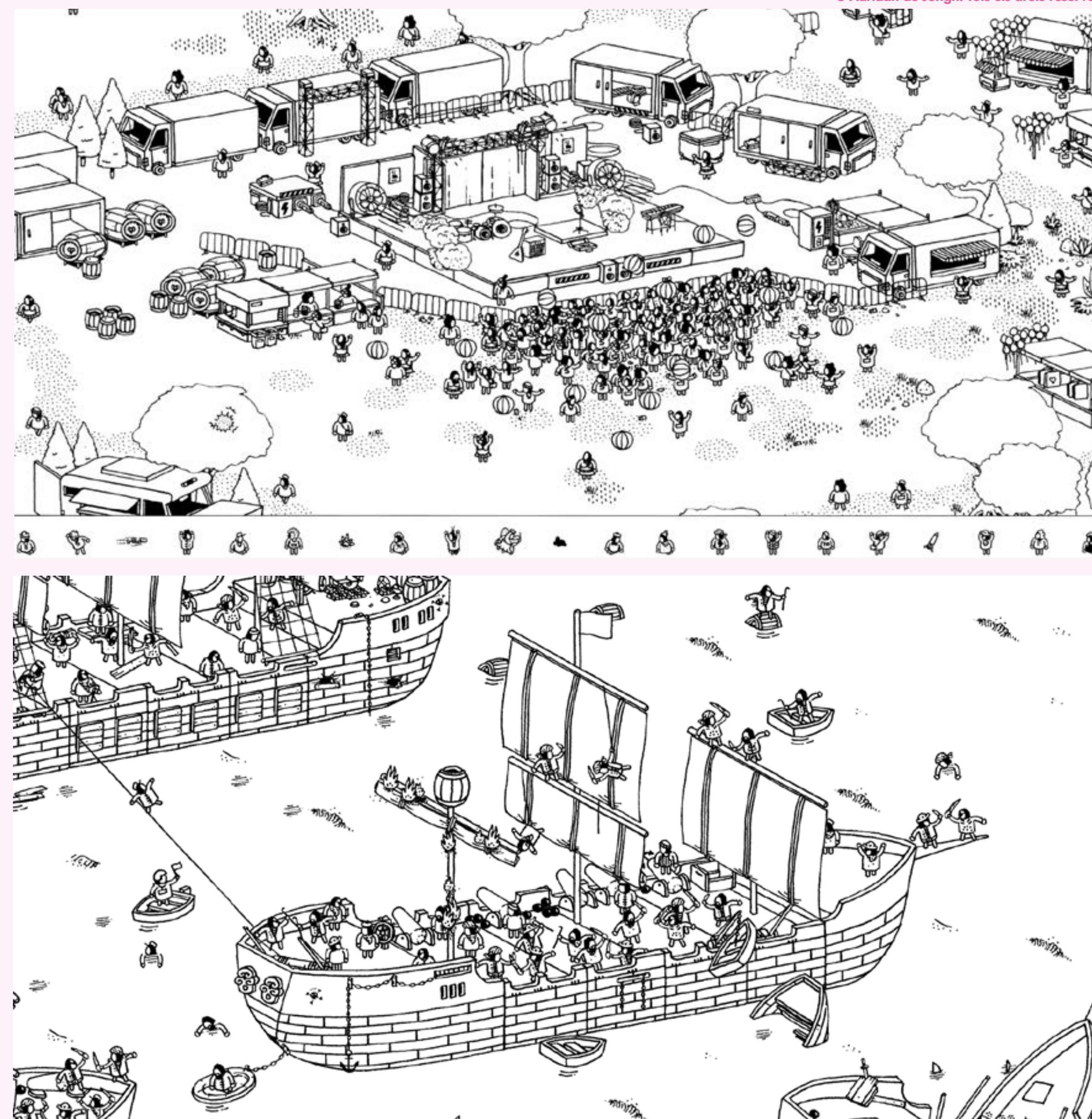
Desenvolupadors: Adriaan de Jongh i Sylvain Tegroeg

Franja d'edat recomanada: a partir dels 6 anys

Disponible a: Ordinadors: PC, Mac i Linux | Dispositius mòbils: Android i iOS
Videoconsoles: Nintendo Switch

Una perfecta fusió animada dels llibres de les estacions de Rotraut Susanne Berner amb la clàssica sèrie de *On és Wally?* que aprofita perfectament les possibilitats ofertes pels entorns interactius. Un joc sobre observar en detall les petites rutines que tenen els personatges dibuixats a mà per Sylvain Tegroeg i anar, a poc a poc, descobrint i trobant mitjançant pistes tot allò que se'ns demana: on és Barry, l'apicultor?, has vist ja Kiki, rei dels micos?, i Rihanna?, què deu estar fent l'Elegant Jessy? Només hi ha una manera de saber-ho...

© Adriaan de Jongh. Tots els drets reservats



Experiència: Teresa Sauco



La Biblioteca de Can Llaurador de Teià va portar a terme la sessió del Laboratori de Ficció Digital sobre *Hidden Folks* a l'Escola El Cim, del mateix municipi, amb un grup bombolla de 16 alumnes de quart de primària. Vam plantejar fer les sessions del Laboratori de Ficció Digital amb aquest grup perquè ells ja havien treballat el món dels videojocs com a projecte durant el curs 2019-2020 i, a més a més, havien visitat l'exposició «Gameplay» del CCCB i la sala Zoom a inicis de l'any 2020.

Per fer aquesta sessió vam disposar de vuit tauletes, fet que ens va permetre organitzar el grup per parelles, de manera que disposessin d'una tauleta cada dos alumnes. Es va plantejar una sessió de joc col·laborativa, combinant les estones de joc en parella, especialment en el cas de les escenes de menys complexitat, amb moments de joc grupal per a les pantalles més elaborades. Les estones de joc en grup van significar un desafiament més gran que les treballades en parella, no només perquè les escenes fossin més complexes, sinó per la competitivitat per ser els primers a trobar els elements ocults a cada escena i pel repte comunicatiu de transmetre de manera adequada a la resta d'infants la ubicació dels objectes i les figures trobats en el decurs del joc, de manera que l'avançament pels diferents nivells fos harmònic per a tots els participants, tenint en compte que *Hidden Folks* pot generar ritmes de joc molt dispars. En funció de la dinàmica del joc, els infants de seguida van establir paral·lelismes entre aquest joc i col·leccions bibliogràfiques molt conegudes per ells, com *On és Wally?* o *Els Xunguis*.

L'experiència va ser molt satisfactòria per a tots els assistents, els quals van considerar *Hidden Folks* un joc molt atractiu i dinàmic, tot i que l'estètica en blanc i negre va comportar un impacte per a ells, tenint en compte que els jocs a què havien jugat prèviament havien estat molt diferents en aquest sentit estètic, plens de color. La cloenda del Laboratori de Ficció Digital amb *Hidden Folks* va representar un bon contrapunt respecte a les experiències prèvies, totalment idoni per introduir-hi noves dinàmiques de joc.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Hidden Folks és un joc amb una impactant proposta gràfica i sonora. Té un disseny molt acurat, en què destaquen els dibuixos fets a mà, amb una sobrietat en blanc i negre, i l'ambientació sonora elaborada a partir de sons creats amb la veu, elements fonamentals per ampliar els horitzons estètics dels infants que hi juguen.

L'obra proposa una experiència contemplativa, plena de micronarratives que han de ser descobertes mitjançant el joc exploratori. Això representa una alternativa als cànons més generalitzats del mitjà. Es tracta, a més, d'una proposta òptima per jugar de manera compartida.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Equilibreu els ritmes!

Seria molt recomanable dissenyar un dispositiu de mediació que permetés equilibrar els diferents ritmes individuals derivats de la dinàmica del joc. Una opció seria plantejar una sessió de joc sobre *Hidden Folks* de manera col·laborativa, amb el suport d'una projecció en pantalla per tal d'harmonitzar la disparitat de ritmes dels participants i combinar el joc individual amb el grupal.

Vigileu amb les pistes

És convenient tenir en compte que, en funció de l'edat dels jugadors, les pistes del joc no sempre són prou aclaridores. Seria recomanable posar en comú les diferents percepcions i lectures que en fan els jugadors, a més de tenir preparades determinades ajudes per reforçar aquests buits referencials.

GNOG

Desenvolupadora: Ko_op

Franja d'edat recomanada: a partir dels 10 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac | Dispositius mòbils: iOS
Videoconsoles: PS4

Gnog és la metàfora d'una mudança i de totes les experiències que són capaços d'evocar els objectes que empaquetem quan en fem una. Una col·lecció d'històries en forma de caixes musicals que van desencadenant-se narrativament a mesura que premem els botons, en toquem les palanques i trobem els seus secrets. *Gnog* és un passeig pel fons marí, és un sopar per a dos en una cabana rural, és una granota menjant arnes a l'estany... És tot això i alhora una joguina divertida, amb tot el que això implica. Què més es pot demanar!



Experiència: **Joan Garrigó**



La sessió del club de (video)joc dedicada a *Gnog* —en la seva versió per a PC— es va dur a terme a la Sala Neus Català de l'edifici El Castell, construcció del segle XIV on també s'ubica la nostra biblioteca. Els assistents van ser un grup molt heterogeni de sis infants d'entre 8 i 12 anys (quatre nens i dues nenes) que ja havien assistit a activitats similars, com les nostres Trobades Gamer o els Bibliolab.

La sessió va començar donant-los la benvinguda, presentant el joc i fent cinc cèntims sobre què es trobarien a les seves pantalles. També se'ls va explicar en línies generals com es duria a terme la sessió. Cap d'ells no coneixia *Gnog* i ni molt menys hi havien jugat, així que, com va passar en altres sessions, el títol de l'obra va ser una sorpresa.

El segon bloc de la sessió, d'uns trenta minuts, es tractava del joc en si. La primera presa de contacte va ser amb el primer nivell del joc, que serveix de tutorial. Els infants van anar descobrint la manera en què *Gnog* convida a tocar, girar, arrossegar, escoltar, destapar, obrir..., les caixes puzzle que formen aquesta obra i com el seu peculiar aspecte artístic i sonor guia el jugador per resoldre-les. El fet de projectar el joc en pantalla gran em va permetre orientar el grup, modelant el ritme de la sessió per tal que ningú no quedés enrere en aquests primers compassos.

Després de la caixa inicial, *Gnog* es bifurca i es pot triar entre dues caixes més, fet pel qual vaig dividir els infants en dos grups. Hauria pogut suggerir que anessin tots a l'una jugant al mateix puzzle, però dividir el grup ens va permetre un joc col·laboratiu i la posterior posada en comú d'experiències entre els grups, atès que, quan uns acabaven el seu puzzle, seguien fent el de l'altre grup i viceversa.

En acabar, els vaig demanar d'abaixar les pantalles dels portàtils per concentrar-nos en el tercer i darrer bloc de la sessió: la reflexió envers el que acabaven d'experimentar. Hi va haver quòrum en el fet que *Gnog* permet tant el joc individual com grupal i que, en el mateix grau que l'obra pot resultar frustrant en algun punt, la satisfacció d'anar resolent els puzzles ho compensa amb escreix.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Gnog vindria a ser com jugar amb un cub de Rubik, que en ser resolt desplega un festival de llum i so allà on hi juguis. Les seves caixes musicals tenen un aspecte artístic que no deixa indiferent.

Tot aquest disseny estètic tan acurat, a més a més, està perfectament entrellaçat amb les seves progressives exigències manipulatives, per la qual cosa resulta ser un títol prou intuïtiu per ser après i prou desafiant per sotmetre les ments més esmolades.

És una obra que convida a la contemplació pausada, atenta i interpretativa. Sovint els jugadors acostumats a obres més frenètiques poden trobar en *Gnog* un contrapunt balsàmic a les seves sessions de joc més intenses.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Apugeu el volum!

Malgrat que s'ha de mantenir una certa harmonia i calma a la sala on es dugui a terme la sessió (sí, sabem que som en una biblioteca...), *Gnog* demana especialment ser escoltat; en dissenyar la sessió cal, per exemple, triar bé l'espai on es durà a terme el joc, valorar si cal o no l'ús d'auriculars o, si volem que no s'aïllin entre ells, organitzar la sala de manera que puguin gaudir de la capa sonora del joc sense molestar-se mútuament.

Prepareu un bon menú

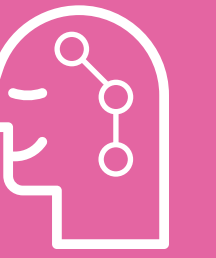
Si bé es pot gaudir de *Gnog* com a plat únic, també està bé servir-lo com a postres d'un menú amb altres obres per tal de contrastar i analitzar l'experiència, ja que es tracta d'un títol que, per ser més complex que la majoria, es presta a aquesta mirada comparada. Aprofitem-ho per enriquir el paladar dels nostres infants.

Itinerari juvenil 1

#JUGARSIGNIFICA

Una selecció de tres obres molt diverses entre si que ofereixen un magnífic espai de reflexió sobre les maneres en què la ficció digital s'expressa a través del joc i la interactivitat.

QUÈ OFEREIX AQUEST ITINERARI?



- Una representació de la diversitat que presenta la ficció digital a l'hora d'implicar activament la persona que s'hi acosta i de fer-li pensar al respecte.

- Un recorregut per tres obres amb una gran càrrega metafòrica i simbòlica capaces de detonar converses al voltant de qüestions de caràcter social i existencial.

A DUCK HAS AN ADVENTURE

Desenvolupador: Daniel Merlin Goodbrey

Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

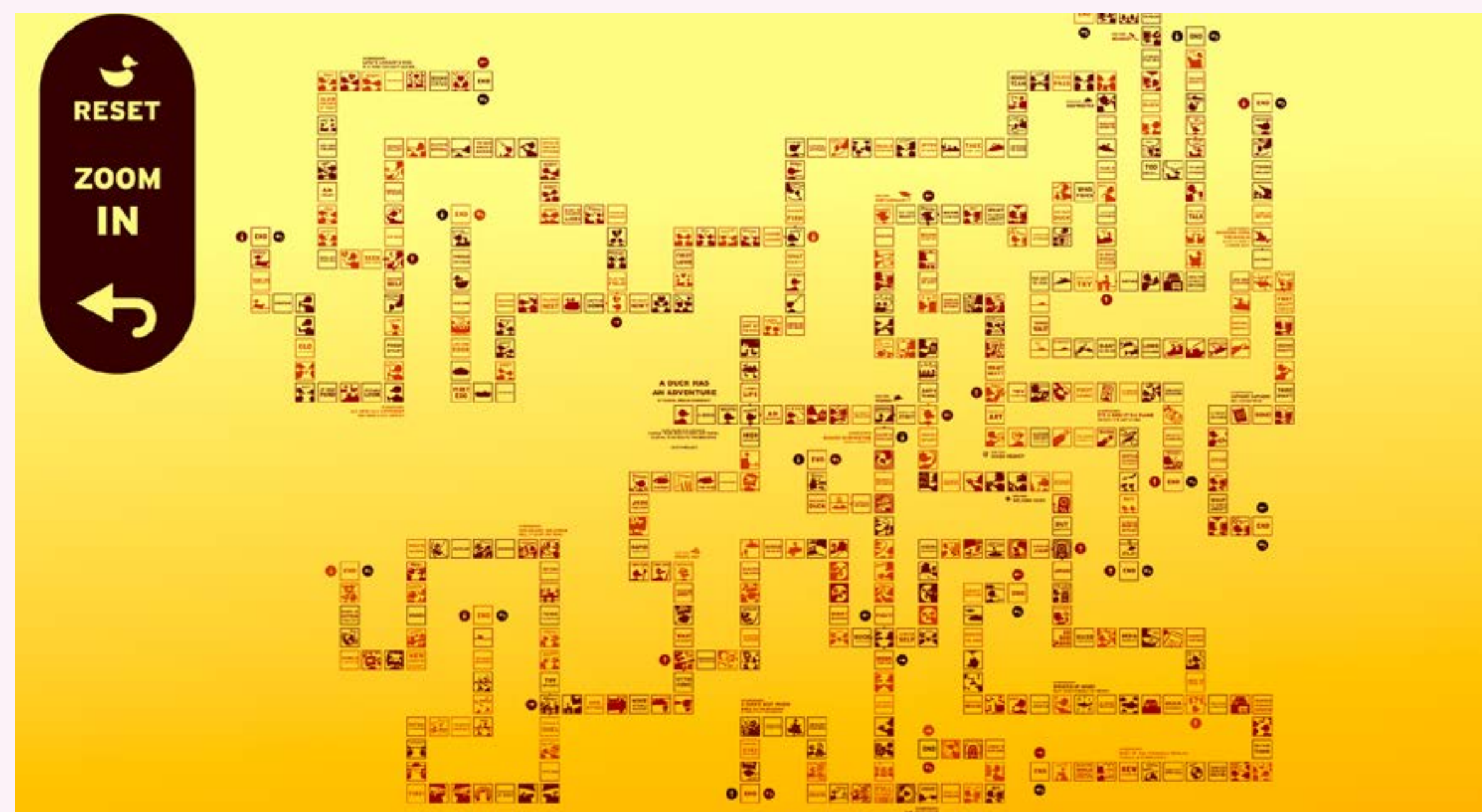
Disponible a: Obra web

Un ànec té una aventura. Però, qui és aquest ànec?, i què és una aventura? Una vida senzilla pot convertir-se en una aventura? La vida universitària pot oferir-te un futur igual d'apassionant que la vida pirata? L'obra de Goodbrey ens convida a descobrir-ho mitjançant diferents itineraris narratius que anem determinant a mesura que avancem.

Vull fer-me pescador o ser un vividor?

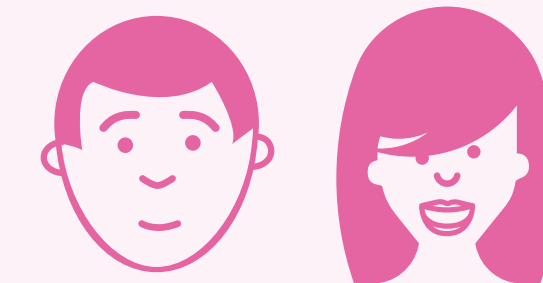
Vull ser artista o científic? Ho vull jo o ho vol l'ànec?

Un hipercòmic en què les coses no són el que semblen i que ens convida a creure'ns poderosos en les nostres decisions per acabar xiuxiuejant a l'orella que potser no ho som tant...



Experiència:

Jordi Bosch i Maria Brioso



La sessió es va portar a terme de manera presencial a la ludoteca del barri amb un projector i un grup de vuit nois i noies d'edats entre 11 i 14 anys. Vam començar amb una reflexió sobre el joc i sobre la seva experiència. Jugaven a jocs com *Among Us* o *Fortnite*. Amb quin sistema jugueu? Ho feu sovint? És millor jugar sol o acompanyat? Què creieu que us dona el joc? Un munt de preguntes que van anar molt bé per preparar el coneixement compartit de la reflexió final.

Ara tocava presentar el joc. L'obra serà projectada. Heu llegit alguna vegada aquells llibres en què triaves la teva aventura? Doncs aquesta és una història que heu de construir vosaltres. Som-hi! Vam començar a jugar i a mà alçada anaven decidint quin camí triar per a l'ànec. Vam fer fins a dos itineraris —a partir del segon ja els vam veure cansats i vam decidir aturar-ho. Uns 30 minuts aproximadament. Durant el joc sorgeixen moltes reflexions interessants que donen molt de joc per a la conversa final o, fins i tot, i ho recomanem, per a la reflexió immediata. Una noia va intervenir per dir a un company: «Com vols que sigui educat si hem decidit que no tindria una educació?!». Aquestes apreciacions per part dels nois i les noies són màgiques perquè podem estirar el fil i fer-nos preguntes: «O sigui que, si no tens una educació, és impossible que siguis educat?»; «M'esteu dient que, si triem una gran aventura, ja no podem tenir una educació?».

El joc és immens i se'ls pot mostrar la quantitat de camins que conté. Un cop creiem que ja hem jugat prou, podem discutir sobre l'obra. Molts ens deien que allò no era un joc sinó un còmic, que no hi havia interacció perquè no controles a ningú, que el joc va sobre la vida d'un ànec..., i a partir de tot el que s'havia comentat vam reflexionar sobre el concepte del joc, sobre la llibertat individual, sobre la capacitat d'escollir i la seva importància, sobre la tria i el perquè de les tries, etc. El joc va agradar molt. Una de les noies ens va comentar: «Aquesta nit somiaré en l'ànec».



PER QUÈ VAL LA PENA?

Per la seva pròpia naturalesa, el joc us fa plantejar «què és un joc?», «què és un videojoc?», «el que hem fet és jugar?», «hi ha maneres diferents de jugar?». I això ja és un molt bon detonant per poder parlar-ne.

L'obra sap utilitzar molt bé la presa de decisions contínua que us demana i ens permet obrir debat al seu voltant amb preguntes com ara si hem estat lliures a l'hora de prendre-les i els elements que hi han pogut influir: el títol, la nostra manera de posicionar-nos davant del futur del protagonista o davant la nostra vida, la manera en què hem jugat, la pressió del grup...

També podem obrir debat al voltant de les decisions que prenem durant la nostra vida, i les conseqüències previsibles o no que tindran.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Dediqueu temps a la preparació

S'ha de dedicar temps a jugar al joc, aprendre'n els diferents itineraris i entendre (traduir) els continguts de cadascun d'aquests i com es relacionen entre ells. Això us donarà seguretat i facilitarà la conducció de la sessió i del grup.

Atureu-vos! (quan sigui necessari)

Hem d'aprendre a llegir l'ànima del grup i observar l'actitud dels nois i les noies un cop realitzats un parell d'itineraris abans que es cansin i que això pugui anar en contra de l'experiència aconseguida. Cal parar, doncs, per incentivar el diàleg en qualsevol moment, però també hem de saber quan ens estem excedint en el nostre recorregut.

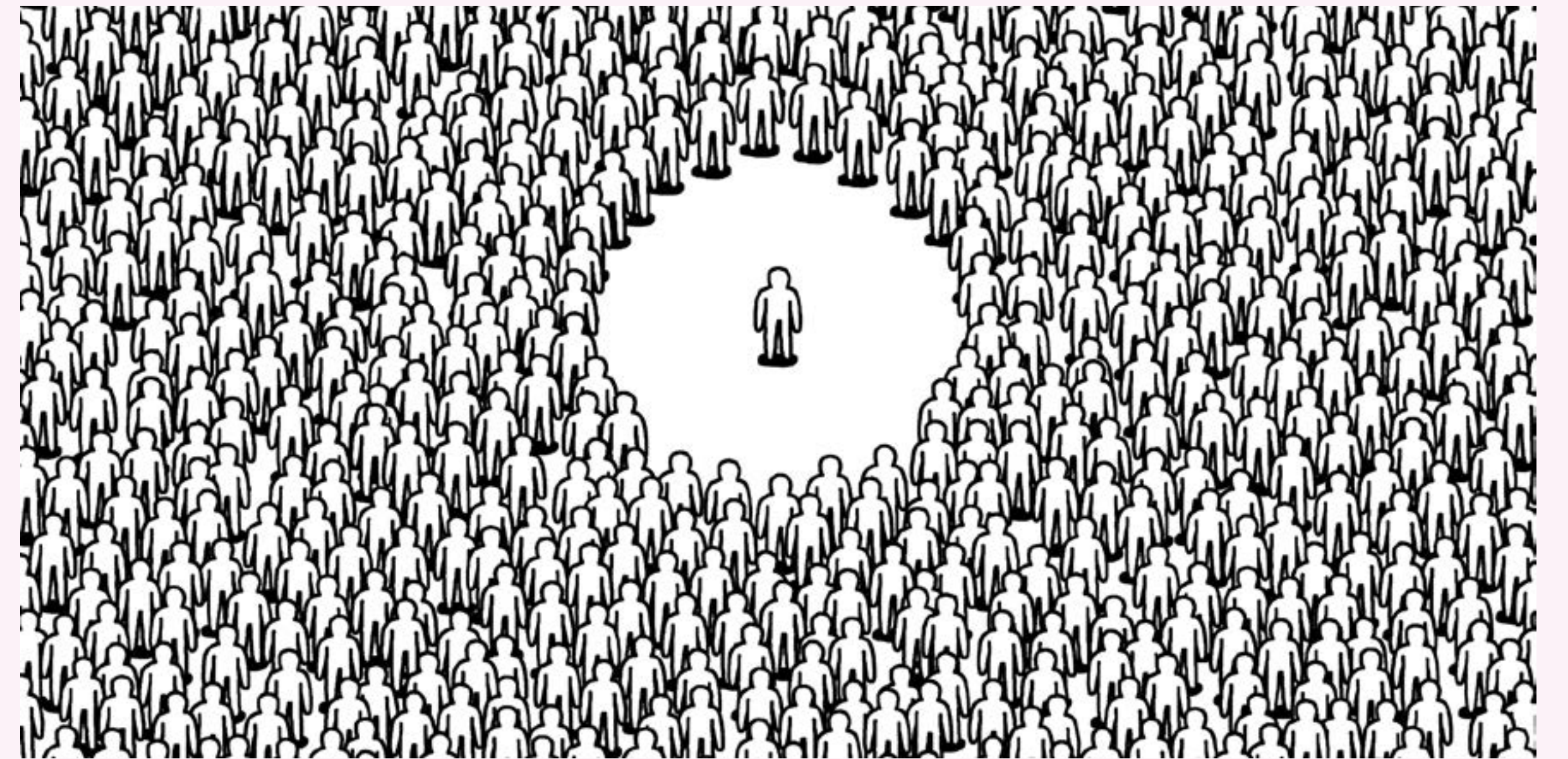
KIDS

Desenvolupadors: Mario von Rickenbach i Michael Frei

Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

Disponible a: Ordinadors: PC, Mac i Linux | Dispositius mòbils: iOS i Android

Els autors d'aquest videojoc assagístic ens conviden a reflexionar, pantalla a pantalla, sobre les tensions ideològiques que emergeixen entre les pressions exercides per la massa social i les voluntats individuals del subjecte. Un producte intel·ligent que aprofita el seu teixit d'interacció per posar-nos en situacions incòmodes en què tenim poc a fer però molt per pensar. Un exemple perfecte de la capacitat simbòlica del videojoc i de les seves possibilitats d'expressió conceptual.



Experiència: Jordi Bosch



La segona sessió —la primera va ser amb *A Duck Has an Adventure*— també la vam fer a la ludoteca del barri. Ja s'havia fet la introducció inicial; per tant, vam decidir endinsar-nos en el joc directament. Malauradament, no teníem tauletes per a tots els nois i noies i vam haver de fer parelles mentre altres van poder jugar sols. És recomanable que juguin en solitari per si la parella pot interferir en la seva espontaneïtat. També és necessari l'ús d'auriculars perquè el so del joc és potent i ajuda a crear sensacions. Un cop els vam repartir per la sala van començar a jugar. De seguida vam començar a sentir els primers dubtes: «Però, què he de fer?», «com s'hi juga?». Davant d'aquestes preguntes és important acompanyar els nois i les noies per avançar en l'obra però sense pretendre donar sentit o fer una interpretació. Estan jugant i hem de veure com s'enfronten al joc. Evidentment, podem dir-los: «Has provat d'anar contra corrent?» o «què passaria si es posessin tots d'acord?». Això són frases que solucionen i acompanyen a la reflexió posterior. És molt important anar passant per cada un dels grups o dels joves per observar de quina manera juguen. En el grup que vam tenir hi havia una noia que es dedicava a tocar la pantalla constantment sense cap propòsit. En aquests casos sí que cal un acompanyament més personal per mostrar la proposta de joc.

La conversa entre ells —malgrat que estaven separats— també es dona i és molt interessant quan això succeeix. «Has de posar-los tots d'acord per passar pantalla» o «quin fàstic!» —amb el recorregut intestinal. Totes aquestes apreciacions són rellevants i s'han d'utilitzar a la reflexió final. És possible —i recomanable— no acabar el joc per poder incentivar-los perquè tornin un altre dia a la biblioteca.

Per a la reflexió final creiem important saber, primer de tot, quines són les sensacions que els ha despertat el joc. Normalment, el primer que surt és que no han entès el joc, que és estrany o que fa una mica de fàstic. Per tal de generar un discurs que no porti a l'avorriment, cal centrar-nos en escenes concretes per dotar-les de sentit: «com us heu sentit llençant els ninots pel forat?, quina ha estat la vostra experiència?»; «hi ha una escena en què passeu per un tub, oi?, què us ha semblat?, qui ha creat el joc ens vol explicar alguna cosa?»; «en una altra escena apareixen un munt de personatges que han de fer tots una acció concreta. Quina és?, què aplaudeixen?». Cal tenir en compte que és d'una importància cabdal elaborar el guió de l'obra treballant molt bé cada escena per fer-nos la nostra pròpia interpretació i tenint present que ells poden fer-ne —i en fan— una altra de totalment diferent. I en aquest punt és on hem de ser capaços d'aplegar i debatre sobre tot el que hem anat recollint de la nostra escolta i observació activa i que haurem de relacionar amb les preguntes anteriors. «He sentit que en un moment algú deia: “quin fàstic!”. Per què?». I des d'aquí anar estirant el fil de la seva interpretació. Es tracta de construir sentit conjuntament sense desmerèixer cap opinió. Normalment surten reaccions i opinions molt interessants que els mateixos adolescents relacionen amb conceptes coneguts com l'assetjament escolar, la pressió social o la llibertat. Ara bé, tampoc no cal posar-nos una pressió excessiva com a conductors si això no succeeix. Caldrà avaluar-nos i compartir per poder millorar.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Kids desafia el concepte joc de l'adolescent, no hi ha instruccions ni un ordre aparent, sembla que comenci *in media res*. Situa els adolescents en una posició incòmoda de vulnerabilitat que, a mesura que avancen, van superant i hi volen continuar jugant.

L'espai blanc infinit i tots els elements que formen l'obra (el forat negre, el camí intestinal, l'individu, la massa, etc.) obren un ventall de significats en el pla interior del joc amb allò que veiem i sentim i també en l'exterior en com juguem i quines accions fem.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Confronteu els seus bagatges

Kids és un repte. Una obra que desafia la manera de jugar a què estan acostumats la gran majoria d'ells i a l'inici de l'obra ja deien: «Però, què s'ha de fer?». Això ens obre la possibilitat de dialogar al voltant de què entenem que és *jugar* i visibilitzar altres maneres de fer-ho que potser no són les habituals.

Aprofiteu el joc per parlar-ne!

És molt important elaborar un guió de la sessió amb les possibles interpretacions d'escenes concretes del joc per tal d'acotar la discussió en moments específics que ajudin l'adolescent a verbalitzar allò que està provant d'interpretar.

THE STANLEY PARABLE

Desenvolupadora: Galactic Cafe

Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

Disponible a: Ordinadors: PC, Mac i Linux

Com cada matí, Stanley s'asseu a l'escriptori de la seva oficina per treballar seguint les ordres que li apareixen a la pantalla de l'ordinador. Però avui passa alguna cosa estranya: no n'apareix cap. Seguint les instruccions del narrador, Stanley decideix investigar què ha pogut passar al seu lloc de treball. Però, és realment Stanley qui investiga?
 ○ som nosaltres, les persones que hi juguem manejant Stanley, els qui ho fem? I si això és així, per què hem de fer cas del que ens diu el narrador? *The Stanley Parable* és un perspicaç joc metaficcional sobre què significa participar i decidir en els videojocs. Som lliures per fer-ho? On són els límits? Qui som quan juguem?



Experiència: **Maria Brioso**



A la Biblioteca del Casino de Manresa van apropar *The Stanley Parable* a tres línies de segon d'ESO de l'Institut Manresa Sis. Es tracta d'un centre educatiu molt nou que treballa amb pedagogies alternatives a l'ensenyament més clàssic. A causa de les restriccions per la pandèmia, la mediadora es desplaçava al centre per fer els tallers.

Cada classe es va dividir en dos grups per facilitar la logística de maquinari i també per afavorir la conversa. Els grups eren d'entre 9 i 12 joves. La sessió va tenir una durada d'una hora per cada grup. Aquesta sessió és la tercera de l'itinerari; per tant, el grup i la mediadora ja es coneixien, així la part d'introducció es pot escurçar i dedicar-hi només 5-10 minuts.

Amb el seu consentiment, el joc es va instal·lar abans de la sessió als portàtils dels alumnes i, com que no tots els joves tenen portàtil, o no en tots és possible instal·lar-hi jocs, van jugar per parelles. El fet de fer servir els seus dispositius ajuda a poder desenvolupar l'activitat encara que la biblioteca no tingui ordinadors portàtils i, a més, permet als joves poder tornar al joc, si així ho volen, un cop finalitzat el taller. La condició, però, va ser que el joc s'havia de desinstal·lar al cap d'una setmana. Els professors eren els encarregats de fer el seguiment de la desinstal·lació.

The Stanley Parable és un joc llarg, però amb un temps de 25-30 minuts ja es poden fer un parell d'itineraris i copsar la dinàmica i l'esperit del joc. La resta del temps el vam invertir a explicar l'experiència de cada parella, anar lligant itineraris i conversant sobre el joc a què hem jugat, què hem sentit, etc.

La meva primera mediació amb aquest joc va ser una mica frustrant perquè no va sortir com jo volia i, com en tot aquest projecte, el fet de poder demanar ajuda al grup de treball va ser clau per tornar a posar el focus en l'essència de l'itinerari i a no voler estirar tots els fils de conversa possibles d'aquest joc. Ja que cada grup i cada sessió són diferents, l'important no és intentar treballar molts aspectes, sinó que els que treballem connectin amb les persones que tenim davant.



PER QUÈ VAL LA PENA?

The Stanley Parable us permet mostrar al grup una manera de jugar molt més complexa tant des del punt de vista estructural com conceptual i és on tot l'itinerari conflueix coronant les reflexions de la resta de sessions: el poder de decisió, qui juga amb qui, som lliures a l'hora de jugar?...

A banda de reflexionar sobre la llibertat dins el joc i poder extrapolar-ho a la nostra realitat fora del joc o del fet de jugar, també és un joc que, per la seva naturalesa metaficcional, ens permet conversar al voltant de les seves característiques narratives i confrontar-les amb altres ficcions: literatura, cinema, etc.

És un joc sense un final clar i en què la frustració d'haver pres una aparent mala decisió o, fins i tot, la mort del protagonista es pot arribar a relativitzar, ja que cada vegada que el joc es reinicia, aquest evoluciona i, lluny de penalitzar-vos, el que fa és donar-vos més joc.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

No els perdeu de vista mentre juguen

Durant l'estona de joc és interessant estar pendent dels diferents itineraris que segueixen les parelles i de les seves reaccions i comentaris. Així, durant la conversa els podeu ajudar a explicar què han fet, comparar els diferents camins i detectar fils argumentals que es poden seguir.

Prepareu el grup abans de començar

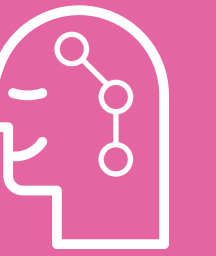
La clau per conduir la sessió rau a posar en situació el grup abans de començar, recuperar les reflexions de les altres sessions, explicar la complexitat mecànica i narrativa del joc, buscar la complicitat del grup per demanar-los l'esforç de seguir el text i alhora convidar-los a jugar, a deixar-se portar, a gaudir i a rebel·lar-se si és que així ho senten.

Itinerari juvenil 2

TERROR DE QUILÒMETRE ZERO. LES AVENTURES D'OCTAVI NAVARRO

Un petit viatge a través del terrorífic *pixel art* del creador català Octavi Navarro i les seves inquietants microaventures gràfiques per a ordinador.

QUÈ OFEREIX AQUEST ITINERARI?



- Una mirada en profunditat cap a la marcada identitat creadora d'un artista de la terra amb la qual poder comunicar la importància del treball personal i humà dins d'una esfera dominada per les superproduccions.

- Un ventall d'experiències de gènere fantàstic, totes elles en clau de por, amb les quals poder tirar moltes línies de comparació i conversa tant cap a altres jocs com cap a altres formes de cultura audiovisual.

MIDNIGHT SCENES EP. I: THE HIGHWAY

Desenvolupador: Octavi Navarro

Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac

Primer lliurament de la sèrie de microaventures gràfiques dissenyades per l'artista del *pixel art* barceloní Octavi Navarro. Una història inquietant i ambigua que comença amb una carretera tallada al mig de la nit, un nen desaparegut i una protagonista desorientada enmig de l'Amèrica del Nord rural. Un breu exercici interactiu, hereu tant del cinema de terror com dels clàssics jocs *point and click* dels anys noranta, que, malgrat la seva càrrega nostàlgica, sap projectar-se al present amb una vigència total. Perquè, a qui no li agrada de tant en tant posar-se davant d'una pantalla per apagar els llums i sentir un pessigolleig d'inquietud?



Experiència: **Glòria Gorchs**



Des de la Biblioteca Roca Umbert vam oferir l'activitat al Centre Vallès, un centre públic de formació d'adults de la mateixa ciutat. Vam fer les sessions a una classe de joves d'entre 16 i 19 anys que segueixen un curs no reglat, adreçat a menors que no poden accedir a altres ofertes formatives. Són tot nois, de procedències molt diverses, la majoria dels quals no ha passat per l'ESO.

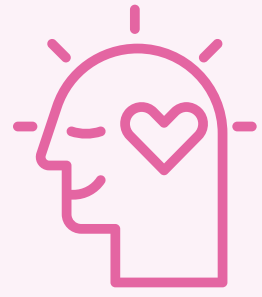
Com que és un grup amb qui no treballem habitualment, ens va semblar millor començar jugant tots junts alhora. Per tant, per a la primera sessió només vam necessitar un ordinador, una pantalla i un projector.

Per a la segona sessió ens vam traslladar a l'aula d'informàtica de l'escola i cada jove va jugar individualment en un ordinador. Dies abans ja havíem instal·lat el joc, per confirmar que els ordinadors del centre ho permetien.

Són joves amb poc hàbit lector i d'estudi, amb dificultat per entendre la llengua, de manera que la proposta de jugar a un videojoc a l'aula els va sorprendre positivament.

Van seguir amb interès, participant en la conversa que nosaltres anàvem desplegant al voltant del fet de jugar i del videojoc en concret. Però, un cop acabat, van deixar clar que aquells jocs estaven molt allunyats de la mena de jocs que ells coneixien i als quals preferien jugar.

Malgrat això, la lectura que vam fer de l'experiència, tant el professorat com el personal de la biblioteca, va ser molt bona. Tot i ser conscients del poc impacte que podien tenir només dues sessions amb els joves, ens vam adonar que el terreny de la ficció digital era una opció ideal per a aquest perfil d'alumnes poc avesats a experiències culturals de qualitat. Només calia dissenyar formacions a més llarg termini, que permetessin fer un treball més esglaonat, més constant, perquè anessin descobrint noves maneres de jugar.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Pensant en un bibliotecari que tot just s'iniciï en el món de la ficció digital, *Midnight Scenes Ep. 1* pot ser una bona primera opció de mediació perquè té unes característiques narratives molt similars a les d'un relat clàssic. El grau d'interactivitat no és gaire gran i les accions, de poca dificultat, són cadenes que ens permeten avançar en la història, sense opció d'avançar erròniament.

És un joc curt, que es pot jugar en 20-30 minuts, però alhora és molt rodó i interessant des del punt de vista narratiu i visual. Per tant, és ideal per organitzar una sessió de club de lectura: partida individual o conjunta i posada en comú posterior.

Des del punt de vista estètic l'obra i el seu acurat *pixel art* fan un homenatge a les aventures visuals típiques de finals dels vuitanta i els noranta. Això ens porta a parlar de la història i l'evolució dels videojocs: quins referents tenen.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Eixampleu la vostra mirada sobre el joc

Informe-vos sobre els referents i els homenatges que fa el creador de *Midnight Scenes* i prepareu-vos fragments per mostrar durant la sessió (aventures gràfiques *point and click* populars a finals dels vuitanta i els noranta del segle XX, com *Monkey Island*, o picades d'ullet a *The Twilight Zone*). Serà un acompanyament genial per fer créixer la seva mirada sobre l'obra.

Jugueu amb els textos

Llegiu i transcriviu, per tenir-lo a mà després de jugar, el text que obre i tanca el joc. Tot i ser breu, és clau per poder analitzar i construir el sentit de la narració durant la conversa posterior.

MIDNIGHT SCENES EP. 2: THE GOODBYE NOTE

Desenvolupador: Octavi Navarro

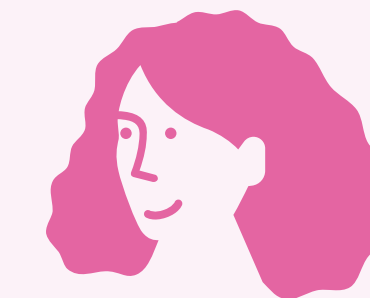
Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac

En aquest lliurament de les seves escenes de mitjanit, Navarro decideix homenatjar el cinema de terror de ciència-ficció. Un objecte desconegut, un laboratori amenaçant i tot un seguit de comportaments sospitosos que porten Richard, protagonista d'aquesta breu aventura, a acomiadar-se de la seva dona de manera sobtada i a pujar a un avió cap a Washington. Però, què passa exactament? Què és l'Elysian i per què el científic està tan preocupat per ell?



Experiència: Laura Sánchez



La Biblioteca Zona Nord va aprofitar la dinàmica del grup de joves del nostre espai de joc, Zona Gaming, per fer la sessió amb ells. Aquest grup es reuneix setmanalment a la biblioteca i està format per joves amb edats d'entre els 12 i els 18 anys. L'objectiu principal del grup és gaudir dels videojocs de manera col·lectiva i participar en les diferents activitats que sorgeixen de les seves pròpies inquietuds.

En aquesta ocasió la biblioteca els va proposar participar en un club de (video) joc que els brindaria l'oportunitat de jugar amb obres que sovint queden fora de les seves preferències habituals pel fet de ser menys mediàtiques i més experimentals.

La sessió la vam fer a la sala multimèdia, que ens permetia estar en un espai separat de la resta d'espais de la biblioteca. Això també va fer que cada participant pogués jugar amb un ordinador propi, tot i que pensem que aquest no és un requisit indispensable per dur-la a terme.

Vam dividir la sessió dedicada a l'episodi 2 de la saga *Midnight Scenes: The Goodbye Note*, d'Octavi Navarro, en tres parts:

1. Com que en la primera sessió dedicada a l'episodi 1 ja havíem abordat experiències més personals i havíem construït una identitat de grup, en aquesta part ens vam centrar a resoldre possibles dubtes o curiositats que els podien haver sorgit arran de l'experiència de joc de la primera sessió.
2. Durant la segona part tots els joves van jugar de manera individual i simultània al joc proposat. Cada participant hi va dedicar el temps que necessitava i durant aquest procés es van ajudar els uns als altres a superar els reptes del joc.
3. La tercera part va consistir a fer una comparació genèrica entre els dos episodis: aspectes estètics, dificultat, argument... Aquest debat va permetre abordar les relacions del videojoc amb la literatura i el cine i parlar dels referents previs dels participants sobre aquestes dues matèries.

Vam descobrir que per als participants no hi ha cap problema a parlar de les seves vivències personals; de fet, tenen molt a dir i moltes ganes de compartir i cal que nosaltres mantinguem tota l'estona una escolta activa per aprendre d'ells. No ha de ser un problema que nosaltres estiguem menys familiaritzats amb els videojocs que ells, ja que el més important és establir un *feedback* i que l'aprenentatge sigui mutu.



PER QUÈ VAL LA PENA?

És interessant la manera com canvia l'estructura narrativa del primer episodi al segon. Si bé al primer episodi l'autor ens presenta una narrativa més ambiental centrada en els objectes, al segon episodi se centra en una estructura menys lineal i també menys ambigua. L'autor utilitza la tècnica del *flashback* per alterar la seqüència cronològica de la història i aprofita el recurs d'una carta i el diàleg entre els personatges per connectar moments diferents.

Una de les qüestions més destacables és com el creador concep els finals. Aposteu per finals més aviat oberts i que no donen respostes clares i úniques. Deixeu a les mans del participant gran part de la interpretació del seu significat, la qual cosa permet que el mediador pugui fer-ne objecte de debat.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTA DURANT LA MEDIACIÓ?

Impliqueu els joves

Una de les coses més complicades quan plantegem activitats que s'allunyen de les seves formes de consum tradicionals és que els adolescents vinguin a la biblioteca i s'impliquin en la programació. Des de la Biblioteca Zona Nord hem donat molta importància a cultivar un vincle emocional i de confiança amb els usuaris joves contactant regularment amb ells. Així és com hem aconseguit cohesionar un grup que participa setmanalment a la nostra Zona Gaming i que de seguida s'apunta a tot allò que els proposem, fins i tot quan són coses allunyades del que solen fer.

No us espanteu si els grups no són homogenis

En principi, una de les dificultats amb què ens vam trobar va ser que hi havia disparitat en les edats del grup. Tot i així, podem capgirar aquest «problema» creant dinàmiques pròpies en què els més grans actuïn com a tutors o guies de les sessions ajudant els més petits. Les diferents mirades d'uns i altres sobre les obres, a més a més, poden enriquir molt les sessions.

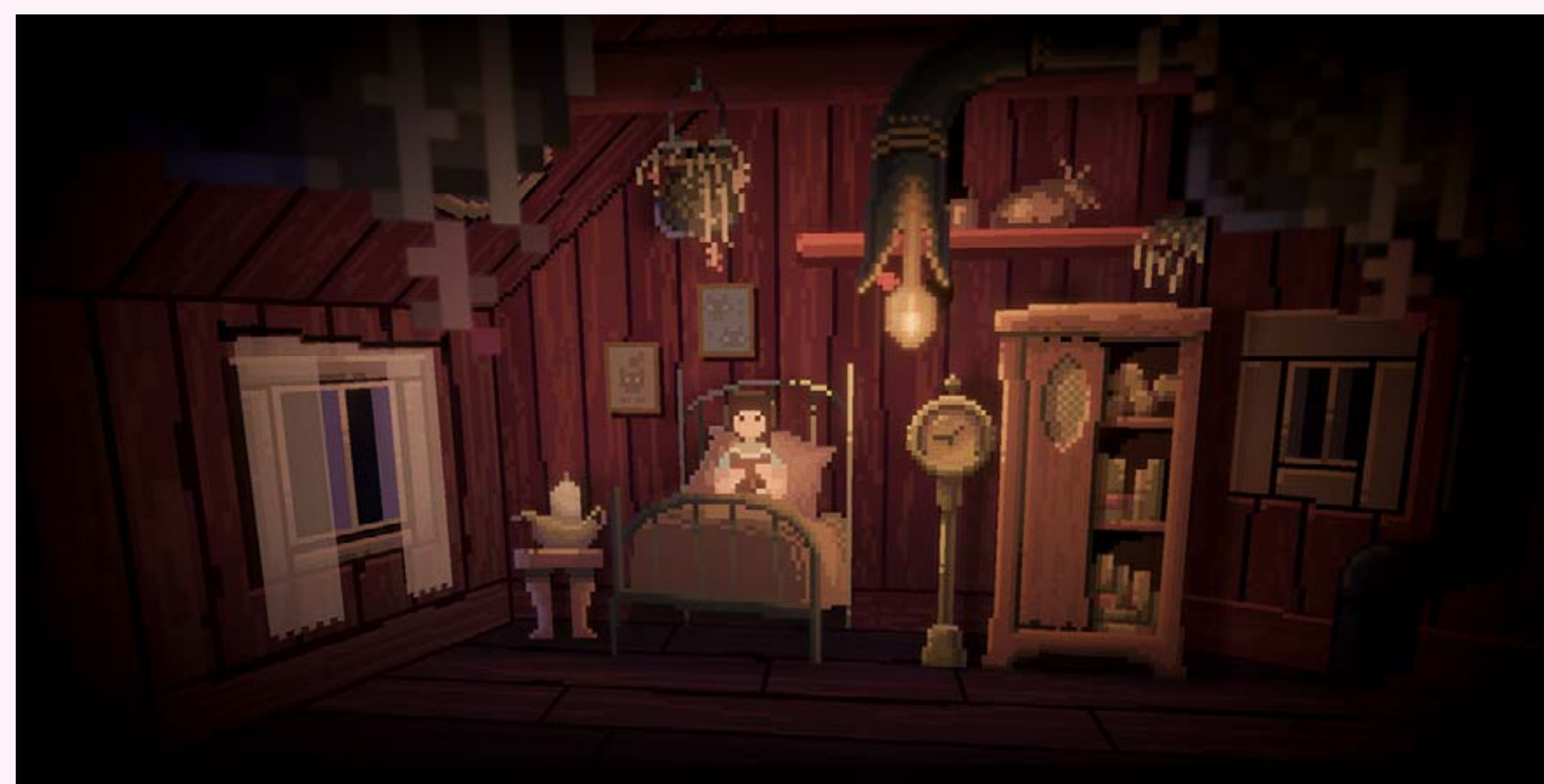
THE LIBRARIAN

Desenvolupador: Octavi Navarro

Franja d'edat recomanada: a partir dels 12 anys

Disponible a: Ordinadors: PC i Mac

Alguna cosa estranya està passant a la biblioteca, o almenys això és el que diu l'òliba que acaba de colar-se per la finestra i ens ha despertat al mig de la nit. No hi ha altra, doncs. Toca posar-se el vestit de bibliotecària i endinsar-se en aquest edifici ple de misteris i sorpreses per comprovar què és el que està passant. *The Librarian* és una microaventura ambiental que combina amb molta habilitat fantasia i quotidianitat en el seu exercici narratiu. Però, per damunt de tot, l'obra d'Octavi Navarro sembla voler ser una bonica metàfora del poder de suggestió de la ficció i de la importància que les biblioteques i les seves treballadores tenen com a guardianes seves. No serem nosaltres qui diguem el contrari.



Experiència: **Íngrid Blanch**



A la Biblioteca Can Pedrals de Granollers la sessió no es va poder fer de manera presencial i es va fer en línia. Els participants van ser joves d'entre 13 i 16 anys, membres actius del club de lectura juvenil de la biblioteca. L'activitat no es va dur a terme dins el cicle de sessions dels clubs de lectura, sinó que se'ls en va informar i aquells que hi van estar interessats es van inscriure al club de (video)joc, el qual es dividia en tres sessions centrades en tres jocs d'Octavi Navarro. La darrera de les sessions va ser la dedicada a *The Librarian*. En aquesta van participar joves repetidors que ja havien assistit a altres sessions; per tant, hi havia un interès per part seva. Però també hi va haver interessats d'últim moment, que en veure'n la difusió es van interessar per l'activitat, tot i només assistir a una sessió. El fet que l'activitat, tot i ser en línia, despertés curiositat i interès ja és un èxit.

Una setmana abans de la sessió es va facilitar el joc als participants per tal que hi juguessin prèviament. La idea era fer el comentari i la posada en comú de l'experiència a la trobada virtual. El dia de la sessió alguns havien tingut temps de jugar al joc i d'altres només havien pogut fer-ne un tastet. Donat que es tracta d'un joc curt, durant la trobada virtual hi vam jugar conjuntament per tal que tots poguessin endinsar-se en el món de *The Librarian*.

Aquesta doble experiència, jugar tranquil·lament i sol a casa i després jugar de manera conjunta, ens va permetre veure que, tot i que és un joc molt lineal, hi ha diferents maneres d'enfrontar-nos-hi. Cada persona va donar més o menys importància a diferents indicis i elements del joc, cosa que els va portar a saltar-se o no algunes de les pistes i enfrontar-se a alguns dels reptes amb més o menys astúcia. Aquí s'observava qui era més jugador de videojocs i qui no, i sobretot qui era jugador de jocs de ficció digital i qui de jocs més d'acció i no tant d'estratègia i reflexió.

Els participants encara no tenen gaire clar on es troben els videojocs i la ficció digital dins l'univers de la biblioteca, pensen que la inversió en prescripció i mediació d'aquest tipus de ficció anirà en detriment d'altres coses que es fan a la biblioteca, cosa que em va sorprendre venint d'un públic jove i jugador. Tot i així, tots valoraven l'experiència de manera molt positiva i enriquidora, alguns d'ells van aportar altres títols i autors. Ara bé, en el cas que la biblioteca fes prescripció de ficció digital, tots apostaven per jocs poc coneguts, *indies*, de petits desenvolupadors, també d'autors pròxims, per donar visibilitat a aquells que no tenen tants recursos de màrqueting. Però alhora comentaven que també podia passar que algú es decebés per no trobar jocs comercials.



PER QUÈ VAL LA PENA?

Un dels elements que cal destacar de *The Librarian* és l'ambientació. Part d'aquesta ambientació és fruit de l'estil artístic característic d'Octavi Navarro, el *pixel art*, aquest cop en color, el qual ens transporta enmig d'una història de fantasia suposadament èpica que acaba sent més «quotidiana» del que sembla en un primer moment.

L'altra gran part de l'ambientació rau en la banda sonora. Els diferents efectes sonors i la música en són aspectes clau. Tot i tractar-se de ficció digital i ser narratiu, és un dels jocs d'Octavi Navarro amb menys text, però això no impedeix endinsar-s'hi. És aquí on veiem la importància de la música i els efectes sonors, ja que aquests ens generen la tensió i el misteri necessaris per anar seguint la trama.



QUÈ HEM TINGUT EN COMPTE DURANT LA MEDIACIÓ?

Importància de les petites coses!

Totes les imatges i les pistes que l'autor ha dissenyat estan molt pensades i cal tenir-les present. Podria passar que aneu avançant, pista rere pista, sense saber per què es fa el que s'està fent. Alguns dels joves no hi van trobar gaire sentit, a la història, tot i que al principi de la narració l'autor ja ens indica quina serà la nostra aventura i per què ens endinsem a la biblioteca. Aquí és important la figura del dinamitzador i que aquest tingui un bon coneixement del joc i els seus detalls narratius

Feu-vos amic de les tecnologies!

En el cas que es volgués fer o que es fes la sessió de manera virtual, és molt important dominar diferents plataformes de videoconferències i d'emissió de jocs en directe, no només per tal de poder dinamitzar la sessió, sinó per tal que aquesta sigui dinàmica i tan participativa com sigui possible. Un dels elements que s'ha destacat de *The Librarian* és la música i els efectes sonors, els quals són elements clau de l'ambientació. En aquest context és molt important que els jugadors no només puguin veure el joc, sinó escoltar-lo, ja que és part de l'experiència. A més a més, tant si es juga de manera presencial com virtual, cal tenir pensat com i on es farà la sessió per poder planificar quina tecnologia es necessitarà (wifi, portàtil, projector, altaveus, micròfon, plataforma de videoconferències i d'emissió de jocs en directe, etc.).

CONCLUSIONS



QUÈ HEM APRÈS AMB EL LABORATORI DE FICCIÓ DIGITAL?

L'objectiu principal del Laboratori de Ficció Digital era impulsar, concretar i construir un sistema de mediació cultural al voltant de la ficció digital a les biblioteques. I ho havíem de fer a partir de la capacitat del personal bibliotecari com a mediadors i creadors de recursos entorn de la ficció digital.

Hem après



A valorar de manera informada una part fonamental i definitiva de la cultura contemporània com és la digital, i a desenvolupar criteris que ens permetin seleccionar obres de qualitat per als nostres contextos.



A albirar les múltiples formes en què la ficció digital pot ser dinamitzada des de la institució bibliotecària i, d'aquesta manera, perdre la por de fer-ho.



A obrir nous espais de diàleg amb els infants i el jovent gràcies a aquestes obres importants per a la seva identitat cultural, i a aprendre'n molt, d'aquest diàleg, gràcies a la pregunta i l'escolta.



I a gaudir jugant, perquè en la cultura s'hi ha d'intervenir des de l'afecte o estarà condemnada al fracàs, i aprendre a gaudir, individualment i comunitàriament, amb la bona ficció digital ha estat una part essencial del projecte.



NOVES EXPRESSIONS CULTURALS, NOUS LLENGUATGES

El debat i les propostes treballades ens han portat a la conclusió que les biblioteques públiques hem d'apostar per la inclusió de la ficció digital a les nostres pràctiques regulars, que la ficció digital ha de formar part del nostre corpus literari. La ficció digital ens ajudarà a obrir els horitzons de les biblioteques públiques cap a noves expressions culturals, construint ponts cap a altres obres i recursos culturals. Sens dubte, la introducció de la ficció digital és una via ideal per redimensionar les biblioteques com a ecosistemes culturals en consonància amb la realitat que les envolta.



IMPORTÀNCIA DE LA MEDIACIÓ. MIRADA CRÍTICA

El foment de l'esperit crític és un dels *mantrès* que prediquem els professionals de les biblioteques quan expliquem quin paper tenen les biblioteques en la societat de la informació. L'altre concepte que ens defineix és el paper de prescriptors. Ens definim com a prescriptors, dinamitzadors i impulsors de la cultura i la lectura.

El Laboratori de Ficció Digital ens ha fet evident que hem de sortir de la nostra zona de confort, que per poder fer prescripció i mediació de ficció digital ens hem de formar i sobretot hem de jugar —igual que per fer prescripcions de bones lectures hem de llegir.

El nostre model de biblioteca ens parla de descobrir, aprendre, crear i compartir. El Laboratori de Ficció

Digital s'ha alineat al model. Hem après fent; a còpia de jugar, hem après un nou llenguatge, a tenir arguments per a una mirada crítica de les obres. En definitiva, hem millorat la comprensió i la interpretació de les obres literàries digitals; hem experimentat i reflexionat sobre el joc, interactuant amb els nostres usuaris i usuàries; hem descobert i hem compartit la descoberta de jocs, i hem generat coneixement dissenyant intervencions didàctiques i de mediació específiques adequades a cada tipologia de videojoc, que constituïran una guia pràctica sobre com dinamitzar obres de ficció digital per a altres biblioteques que vulguin embarcar-se en el viatge de la ficció digital.



EL TERRENY COMÚ AMB ELS INFANTS I ELS JOVES

Els infants són la llavor de futurs lectors, i els joves són un dels reptes que tenim com a biblioteques.

La ficció digital ens permetrà crear l'espai i el temps per conversar amb infants i joves, el terreny comú que ens ajudi a relacionar-nos amb ells. I, tot i que els tallers s'han adreçat a infants i joves, cal també convèncer les famílies, els pares, les mares i els adults de la importància de la prescripció en ficció digital, tant per les hores que els més joves dediquen a aquest tipus d'activitat cultural com per donar a conèixer l'oferta de qualitat que sovint no és la que més ben posicionada està al mercat i que, per tant, és més complex que arribi als nostres infants.



Maria Brioso

Hem après a ampliar la mirada sobre les obres de ficció digital valorant-les des de punts de vista més crítics.

A ser conscient del paper que les institucions públiques hauríem de tenir en la mediació amb ficció digital.

A transmetre a aquells que no solen jugar que els videojocs poden ser cultura.

Hem après a jugar diferent, de manera més reflexiva.



Joan Garrigó



Teresa Sauco

Hem après a ser conscient de la necessitat d'integrar la ficció digital a les nostres dinàmiques per aconseguir que les biblioteques públiques obrin els seus horitzons a altres tipus d'expressions culturals.

He après a introduir-me en un llenguatge cultural nou per a mi i compartir-lo amb els infants que han assistit a les sessions.



Anna Bertran



Laura Sánchez

Hem après a comprendre que la mediació és el conjunt de les habilitats i els aprenentatges propis més la suma de tot allò que aporta la interacció amb els joves.

A gaudir de la ficció digital perquè és un pont cap a altres obres i recursos culturals de la biblioteca.

Hem de crear l'espai i el temps on poder conversar amb els infants i els joves al voltant dels videojocs.

Hem de formar-nos, i també jugar!, per poder seleccionar i prescriure la millor ficció digital.



Glòria Gorchs



