

Playing games at the Library; Seriously?

Swiatek, Cécile, Gorsse, Myriam

Liber Quarterly, ISSN 2213-056X, Vol. 26, n. 2, 2016, p. 83-101

Durante los últimos diez años, nuevas funciones se están desarrollando en el paisaje de la bibliotecología, como es el caso de las actividades de juego (juegos de mesa, juegos de rol, etc...) exceptuando los virtuales. Los juegos están estableciéndose como esenciales en las políticas y servicios bibliotecarios. Se están desarrollando como una herramienta pedagógica innovadora. Sin una estrategia, un juego está condenado a seguir siendo una práctica aislada, por lo tanto, hay que considerarlo como un objetivo estratégico y darle un lugar en el organigrama de la biblioteca. El presente trabajo ofrece una visión general de los problemas de juego en las bibliotecas universitarias francesas. Se presentan iniciativas concretas y recientes sobre cómo y por qué establecer un servicio de juego en un departamento de la biblioteca universitaria, como por ejemplo la Bibliothèque de l'Université Pierre et Marie Curie (BUPMC), en París, que recibió el premio a la innovación Livres Hebdo en el año 2015 por iniciativas de juego ARG (Alternate Reality Game) que es a la vez un juego simbólico y un juego de reglas, y cuyo objetivo es transmitir un sentido de pertenencia a una comunidad. La gestión del juego corresponde sin duda a un cambio que abre las puertas a un nuevo perfil profesional que es el diseñador del juego, que integrará cambios organizativos en la profesión bibliotecaria e incluirá habilidades lúdicas en el área de la gestión de la información y del conocimiento. Ante este nuevo panorama y según palabras de Françoise Legendre (Inspector General de Bibliotecas de Francia), en sus principales recomendaciones sobre el juego en la biblioteca,

destaca que “hay que construir una política explícita en materia de juegos y videojuegos que sea coherente con el proyecto documental y cultural de la biblioteca». Los resultados de este estudio ponen de relieve el hecho de cómo las actividades de juego se están convirtiendo en una nueva realidad para las bibliotecas, lo que requiere una correcta gestión interna entre ingenieros informáticos, bibliotecarios especializados, expertos en marketing y comunicación, y diseñadores de juegos.

Resumen elaborado por la Sección de Documentación
Bibliotecaria