

El juego como inspiración para innovar

ANA ORDÁS GARCÍA

Freelance. Consultoría y formación en juegos y gamificación en bibliotecas

El juego es fundamental en la primera fase de cualquier innovación ya que nos permite generar nuevas ideas. El juego en bibliotecas puede utilizarse más allá de la pura diversión y ser una herramienta más para generar un vínculo con los usuarios y atraer nuevos públicos. Es fundamental motivar a las personas y los elementos de los juegos pueden conseguirlo, pero hay que tener en cuenta que no debemos quedarnos en las recompensas físicas y que debemos buscar motivaciones intrínsecas por las que las personas disfruten del uso de la biblioteca de forma significativa.

Palabras clave: juegos, videojuegos, gamificación, ludificación, innovación, bibliotecas

GAMES AS AN INSPIRATION FOR INNOVATION

Abstract: Games are essential in the first stage of any innovation, because they allow generation of new ideas. In libraries, games can be used not only for leisure, but also as a means to create a link with users and attract new audiences. The elements involved in games may attain the crucial objective of motivating people. Even so, we should not limit ourselves to physical rewards: intrinsic motivations should be sought capable of making people enjoy the use of libraries in a significant way.

Keywords: games, videogames, gamification, ludification, innovation, libraries

Jugar es divertido y nos inspira a descubrir otros mundos. Rosan Bosch, artista de origen holandés, y que ha dedicado su labor profesional al arte, el diseño y la arquitectura, afirma que el diseño no es sólo un instrumento de decoración sino una herramienta para el cambio.

¿Y por qué ella? Porque los proyectos de su estudio en bibliotecas recogen la esencia de la actitud lúdica en las bibliotecas como una forma de crear un entorno que motive a las personas a su uso.

Nº 116, Julio-Diciembre 2018, pp.



Diseño del proyecto del estudio e Rosan Bosch para la Biblioteca infantil de Billund (2016), en Dinamarca

En la imagen se puede ver el diseño del proyecto para la Biblioteca infantil de Billund (2016), en Dinamarca, diseñada con el objetivo de inspirar a niños y personas de todas las edades a aprender y explorar nuevos temas basados en una combinación de juego libre, aprendizaje por descubrimiento y movimiento físico.

El concepto de diseño único deriva de la creencia de que una aproximación desde la diversión no sólo motiva a los niños, sino también estimula a los adultos para aprender a través de la imaginación y de la superación de retos.

Otro proyecto del estudio de Rosan Bosch es el de la biblioteca de la localidad de Løkken (2016). Un diseño que quería desafiar e inspirar a niños y adultos a jugar, aprender y ser creativos de una forma nueva e imaginativa. Un espacio creado para beneficiarse de la sinergia entre la escuela, los archivos históricos locales y la casa de la cultura, centrándose en un mobiliario que invita a la gente a reunirse y compartir conocimientos de forma diferente e innovadora en la era de la digitalización.

Si pensamos en innovación, nos suele venir una imagen de una bombilla, como símbolo de ideas, de creatividad. Y ¿cuál es la principal habilidad para la creatividad? La imaginación. Cuando jugamos en un juego libre, utilizamos la imaginación, trabajamos la creatividad. Y es por eso que los juegos creativos nos pueden ayudar en la primera fase de un proceso innovador, porque nos devuelven a la infancia, porque nos ayudan a fantasear e imaginar.

Otra característica de los juegos a tener en cuenta en esta fase es el aprendizaje basado en la experiencia. En el círculo mágico que generan los juegos, los errores dejan de penalizar y ese entorno seguro es el que nos permite experimentar, imaginar usos del espacio y de los recursos de una forma diferente a la habitual, en definitiva, a fomentar la innovación.

Porque, al fin y al cabo, como dice Jesse Schell “Un juego es una actividad para resolver problemas desde una aproximación lúdica”.

Si las bibliotecas desean innovar constantemente, necesitan profesionales dedicados no solo a creatividad, puesto que la innovación tiene más fases:

1. Conocer las motivaciones y necesidades del usuario.
2. Descubrir nuevas ideas. Imaginar.
3. Decidir cuáles son las mejores. Tomar decisiones informadas y trabajar en equipo.
4. Hacer un prototipo, testear y probar.
5. Medir y analizar.

EL CENTRO SON LOS USUARIOS

Lo que está claro es que debemos motivar a las personas, pero no solo teniendo en cuenta las recompensas extrínsecas como pueden ser los puntos, rankings, insignias y premios. Hay que hacer una aproximación a la motivación intrínseca que plantea Marczewski:

1. *Relación*. El deseo de pasar el tiempo con gente, de estar conectado con otros, de crear relaciones, lo que refuerza la sensación de formar parte de algo.
2. *Autonomía*. La satisfacción de ver el impacto de nuestro esfuerzo, de tener libertad para elegir.
3. *Maestría*. El reto de mejorar, aprender y descubrir, lo que nos lleva a formarnos para dominar una tarea, para ser expertos en algo.
4. *Propósito*. La necesidad de dar sentido a nuestras acciones lo que nos hace sentir parte de algo más grande.

Es definitiva, cuando nos pongamos a planificar la experiencia que queremos que viva el usuario, habrá que pensar en crear momentos que ofrezcan a esas personas algo que realmente deseen y de esa forma conseguiremos que se motiven y estén predispuestos a actuar.

USO DE LOS JUEGOS MÁS ALLÁ DE LA PURA DIVERSIÓN

Si pensamos en un juego en el que pudiéramos imaginar diferentes usos de los juegos en las bibliotecas, seguro que nos ayudaría a tener ideas como las que se enumeran a continuación. ¿Qué puedo hacer con los juegos, o sus elementos, en las bibliotecas?

1. *Formar parte de la colección para el préstamo*: Los juegos son otro recurso más que contiene información en las bibliotecas y se tratan de igual forma: selección y adquisición, proceso técnico y circulación. En las bibliotecas escolares y

académicas pueden dar apoyo curricular, e incluso apoyar al profesorado en el aprendizaje.

2. *Crear espacios de juego:* Jugar en la biblioteca, ir a la biblioteca solo o con amigos, y poder jugar en cualquier parte. Para promover habilidades, interacción, divertimento y acercamiento a la población más joven, entre otros. Contactar con tiendas especializadas en juegos, grupos de jugadores de rol, o editores de juegos, por ejemplo, puede ayudarnos a crear sinergias y quién sabe, un club de juegos en la biblioteca.
3. *Un evento especial para cambiar la imagen de la biblioteca:* ¡Llega el gran día! Para cambiar la imagen de la biblioteca en los jóvenes, para promover interrelación entre generaciones, diversión, para cooperar con empresas locales, para hacer campañas de marketing más visibles, y en última instancia, para construir comunidad. En este sentido se pueden aprovechar dos fechas importantes: el 28 de mayo, Día del Juego, y la semana de octubre/noviembre en la que la American Library Association organiza la “Semana internacional de los juegos en bibliotecas” en la que participan cada año más de 2.000 bibliotecas de todo el mundo.
4. *Crear un club de aventuras gráficas:* Como una alternativa a los clubes de lectura. El videojuego es una industria cultural desde el año 2009. Pero como el cine o la música es mucho más, es un arte, un medio para contar historias. A parte de que es importante que exista algún profesional en las bibliotecas que haga la selección de los títulos de los videojuegos (tener en cuenta el código PEGI) y que conozca el mercado y sus modelos de negocio, se pueden crear clubes de narrativa. “Los videojuegos *indies* se alejan de las superproducciones por dar un enfoque más vanguardista al género, explorando sus propias mecánicas y extrayendo nuevas, se centran especialmente en el aspecto narrativo y hacen que la experiencia del jugador vaya más allá del entretenimiento y buscan la reflexión o la exposición de ciertas ideas” (Lozano, 2018).
5. *Crear un Breakout:* Un escape room portátil que ofrece mucha flexibilidad y diversión. Existen muchos juegos de tablero de este tipo para sacar ideas sobre los retos a incluir en una experiencia de este tipo.
6. *Dar un toque lúdico:* Existen numerosas aplicaciones para crear preguntas de conocimientos y convertir la participación en algo muy divertido. Un ejemplo puede ser la aplicación Kahoot, que como todas las aplicaciones de este tipo ofrecen un feedback inmediato sobre las respuestas, generando puntos, clasificaciones, y un sentimiento de inmersión muy elevado.
7. *Crear una experiencia lúdica que haga vivir a los participantes una experiencia emocionante en la biblioteca.* Un ejemplo lo tenemos en el desafío “Clave 2075” que se realizó en la biblioteca pública municipal –Dr. Ricardo Conejo

Ramilo– de Archidona (Málaga) para celebrar el día del libro con un desafío que fomentara el uso de la lectura. Unas instalaciones nuevas y fabulosas anhelaban personas que las disfrutaran. 2 horas en las que la lectura se convirtió en una experiencia memorable para chavales de 12 a 16 años.

Todas estas acciones son el paso previo a la gamificación o ludificación, que se basa en extraer elementos de los juegos y usarlos para motivar a las personas a realizar determinados comportamientos de forma continuada, con el objetivo de crear hábitos en línea con los objetivos de la biblioteca.

REFLEXIONES

Al fin y al cabo, debemos usar una mirada lúdica ante los retos que nos planteemos en la biblioteca, siendo proactivos, replanteándose objetivos, empatizando con los usuarios, lanzando ideas en forma de prototipo, testando, midiendo y sobre todo teniendo en cuenta las expectativas de los usuarios. Pero hay algo que no debemos olvidar: divertirnos y compartir nuestras experiencias.

En definitiva, debemos usar una mirada lúdica ante los retos que nos planteemos en la biblioteca.

BIBLIOGRAFÍA

- Lozano, José María (2018). “El videojuego: agente de la memoria colectiva en la sociedad contemporánea”. Recuperado de Presura: <http://www.presura.es/2018/09/12/videojuego-agente-memoria/>
- Ordás, Ana (2017). “Las bibliotecas como espacios lúdicos”. Recuperado de Blogtecarios: <https://www.blogtecarios.es/anaordas/bibliotecas-como-espacios-ludicos/>
- Ordás, Ana (2018). “Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración”. Barcelona: UOC.
- Peralta, Azahara (2017). “The Extraordinaires Design Studio: Creatividad Lúdica”. Recuperado de Ojulearning: <https://ojulearning.es/2017/05/the-extraordinaires-design-thinking-y-creatividad-ludica/>

Presentada en:

*III Jornadas Técnicas de Bibliotecas. Innovación y Biblioteca:
Gamificación, Makerspace y retorno de la inversión.*

Dos Hermanas y Granada, los días 8 y 9 de noviembre de 2018.