

## CULTURE, KNOWLEDGE AND COMMUNITY: INTERNATIONAL MEETING OF LIBRARIES

### Good practices workshop

#### Form to present a good practices project

The section dedicated to good practices is an opportunity to give visibility to library projects in the Spanish State and to professionals to present them.

The format for the presentation of projects can be in person or digital.

**In-person** (selected projects from the Spanish State): Tuesday from 2:00 p.m. to 4:00 p.m. (10 minutes of presentation per project, total: 10 oral projects)

**Digital:** QR with link to the presentation (may contain a video, text, photos, etc.). The QRs will be posted on the web.

Language: The preferred language will be English

Project submission deadline: September 6, 2024

#### 1 Entity data

• **Library name:**

Projecte de la Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona en col·laboració amb l'investigador en literatura i ficció digital infantil i juvenil, Lucas Ramada Prieto.

• **Full address:**

Gerència de Serveis de Biblioteques  
C/ Comte d'Urgell, 187. Recinte Escola Industrial, Edifici Annex al Vagó  
08036 Barcelona

• **Territorial sector, thematic area and population:**

Vàries biblioteques de la Xarxa de Biblioteques de la Diputació de Barcelona. Aquest projecte pretén introduir els videojocs en la dinàmica general d'activitats de la Xarxa de Biblioteques Municipals, formant al seu personal per tal d'esdevenir mediadors en Ficció Digital.

• **Name of the responsible person and position:**

Montserrat Álvarez Massó. Responsable de Cooperació Bibliotecària. Gerència de Serveis de Biblioteques

Lucas Ramada Prieto. Doctor en didàctica de la llengua i la literatura per la Universitat Autònoma de Barcelona, especialitzat en ficció digital infantil i juvenil.

Cristina Mier Vega. Bibliotecària especialista en públic infantil i juvenil. Unitat de Dinamització i Serveis. Gerència de Serveis de Biblioteques

• **Contact details of the person responsible. Email, phone and web:**

Montserrat Alvarez Massó: [alvarezmm@diba.cat](mailto:alvarezmm@diba.cat) / 648 685 042  
<https://www.diba.cat/web/biblioteques/qui-som>

Lucas Ramada Prieto: [ramadaprieto@gmail.com](mailto:ramadaprieto@gmail.com) / 655 570 040

Cristina Mier Vega: [miervc@diba.cat](mailto:miervc@diba.cat) / 697 466 989

## 2 Type of presentation

• Oral presentation (mark with an X)

• Digital presentation (mark with an X) **X**

## 3 Good practices project

• **Title of the project**

Ficció en JOC: mediació cultural i club de(vídeo)joc

• **General description (300 words)**

*Ficció en JOC* representa una aposta de la Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona per construir un sistema de mediació cultural al voltant de la ficció digital a les biblioteques públiques.

El seu propòsit principal consisteix en facilitar coneixements, habilitats, experiències als professionals de les biblioteques amb l'objectiu d'ajudar-los a desenvolupar la seva autonomia per dissenyar una programació estable entorn de la ficció digital al seu centre.

*Ficció en JOC* va iniciar-se al 2022 com a resposta als resultats que es van desprendre d'un projecte pilot previ anomenat *Laboratori de Ficció Digital Infantil i Juvenil*, que es va dur a terme al 2020 i en el què van participar 13 bibliotecaris/ries sota la direcció del doctor Lucas Ramada Prieto. El seu punt de partida va ser explorar com les biblioteques públiques podien introduir la ficció digital en les seves programacions regulars i així donar cabuda a una tipologia d'obra cultural contemporània, el videojoc, que és consumit per un elevat percentatge de la població infantil (i adulta) de manera habitual. La necessitat d'ampliar la mirada a obres de qualitat representants de gèneres i formes d'expressió, diferents a les més populars i conegudes dins d'aquest producte cultural, així com garantir el coneixement i l'accés de la diversitat de la producció existent, van ser algunes de les conclusions més evidents que va extreure el grup de treball. La totalitat dels resultats poden consultats a la publicació que té per títol *Ficció digital a les biblioteques*.

Nota: Entenem *ficció digital* com una forma d'expressió artística que aprofita la multimodalitat que ofereix l'entorn informàtic per crear les seves obres i per a què aquestes puguin ser gaudides, explorades o analitzades.

• **Recipients:**

Professionals de les biblioteques de la Xarxa de Biblioteques Municipals i els seus usuaris.

• **Location and coverage (neighborhood, district, city, town, country):**

Actualment, hi participen 29 biblioteques de 27 municipis i 1 bibliobús (que dona cobertura a petits municipis) que formen part de la comunitat d'experts Ficció en-Joc Lab i recentment s'han incorporat 7 biblioteques i 1 bibliobús més a la fase de formació. Podeu consultar la informació en el següent [enllaç](#).

• **Activities and tasks:**

El programa es desenvolupa en tres fases diferenciades i relacionades que donen resposta als objectius plantejats

**Fase 1:** Preparació conceptual i competencial dels professionals dels equipaments bibliotecaris que s'incorporen al projecte en cada edició (3 mesos: octubre-desembre)

A través de sessions presencials o virtuals, de periodicitat mensuals, els nous participants van adquirint coneixements sobre els diferents llenguatges que formen part d'un videojoc i les diferents relacions que poden establir-se entre ells. També adquireixen habilitats per a la selecció i adquisició de videojocs de qualitat

**Fase 2:** Període on es vincula el coneixement adquirit amb l'activitat pràctica a la biblioteca (6 mesos: gener-juny)

Els nous participants de l'edició preparen les primeres sessions pràctiques que faran a les seves biblioteques. Analitzen la infraestructura tecnològica del seu equipament per a determinar el material amb el què es desenvoluparà la pràctica. Seleccionen una tipologia de públic concreta (infants o joves) i els videojocs amb els que faran la mediació. Posteriorment, comparteixen amb la resta dels participants l'experiència i reflexionen sobre aquesta i els aspectes a reforçar.

**Fase 3:** *Ficció en JOC-Lab*. Taller de reflexió i disseny de noves propostes i mètodes de mediació i dinamització de la ficció digital a les biblioteques.

Els professionals que han realitzat les fases 1 i 2 constitueixen un grup amb el propòsit comú de continuar creant recursos que puguin ser emprats per a generalitzar el marc de referència establert i contribuir també a implementar un sistema de formació horitzontal entre els professionals de la XBM. Es troben i es comuniquen a través d'una plataforma virtual *ComunitatXBM* de la Gerència de Serveis de Biblioteques.

• **Resources (human, material, infrastructure, economic):**

### Recursos humans:

- **Direcció**
- **Coordinació del projecte** Coordinació entre les biblioteques, els participants i els formadors per a la gestió administrativa i logística.
- **Professional extern, especialista en mediació en ficció digital:** Director del programa. Dissenyar i impartir la formació inicial i continuada, conduir les sessions i guiar als participants en el desenvolupament d'un projecte personal de *Ficció en JOC* en el seu equipament bibliotecari.
- **Personal de la biblioteca/bibliobús:** Planificació, coordinació i realització de sessions de videojoc a la biblioteca/bibliobús a través de Clubs de vídeo (jocs) adreçats a públic objectiu (infantil, juvenil, gent gran), gestió organitzativa i logística, promoció i avaluació. La preparació i el resultat d'aquestes sessions es comparteix amb la resta de participants en el projecte

### Infraestructura

- **Sales de les biblioteques:** Habilitades per a les sessions dels clubs de (vídeo) joc. Han de comptar amb suficient capacitat per als participants, el material informàtic (ordinadors, tauletes) i materials audiovisuals de suport
- **Plataformes digitals:** Per la publicació de les crítiques (com la Biblioteca Virtual) i a la selecció i compra del videojocs

### Materials

- **Videojocs:** Llicència digital dels videojocs seleccionats.
- **Equip audiovisual:** Projectors, pantalles i ordinadors o tauletes per proporcionar l'experiència de joc als participants, facilitar la mediació i propiciar el debat durant les sessions.
- **ComunitatXBM:** Plataforma de comunicació exclusiva pel personal bibliotecari participant del projecte. Facilita l'intercanvi d'experiències, informació i de materials vinculats a les sessions dels clubs de (vídeo) jocs

### Plataformes de publicació

- **Portal web (Biblioteca Virtual):** per donar visibilitat al projecte
- **Webs de les biblioteques participants:** Per informar els usuaris del calendari de les sessions i d'altres informacions vinculades (guies de recomanacions,

### Difusió i promoció

- **Campanya de comunicació:** Per atraure participants, tant a través de les webs de les biblioteques com de les xarxes socials (hashtag “#FiccióenJoc”, cartells, i butlletins electrònics.

- **Materials de promoció:** Cartells, fullets o materials gràfics per difondre el projecte a les biblioteques i a la comunitat.

#### Pressupost

- Honoraris professional expert.
- Materials i recursos audiovisuals.
- Material promocional.

#### • **Scope (check 1 of the following 3)**

Sustainability

**Reading XXX**

Democracy

#### • **Insert QR (with the Web and links to videos or photos)**

Biblioteca Virtual <https://bibliotecavirtual.diba.cat/es/ficcio-en-joc>

Ramada Prieto, Lucas. **Ficció Digital a les biblioteques**. Barcelona: Diputació de Barcelona, 2021. Enllaç a la versió electrònica en [català](#) i en [castellà](#)

Publicació que recull l'experiència de la comunitat de bibliotecaris **Laboratori de ficció digital** durant l'any 2020-21, en el què es va debatre la manera de construir un sistema de mediació cultural al voltant de la ficció digital a les biblioteques. El resultat és un manual que es centra en la conceptualització del projecte i que reuneix les experiències dels bibliotecaris en les sessions de videojocs. Incorpora una breu guia de com realitzar un guió de "conversa literària" amb ficció digital.

**Mediació literària II. Ficció en joc: més enllà de l'entreteniment**. comunitatXBM PÒDCAST. Gerència de Serveis de Biblioteques de la Diputació de Barcelona, 2023.

[Accés al recurs](#)

Pòdcast en el que podem conèixer el projecte Ficció en JOC a través de les veus d'alguns dels seus protagonistes: Lucas Ramada Prieto (director i dinamitzador) que ens explica perquè és important que els videojocs formin part de l'oferta de les biblioteques, apostant per ensenyar a jugar els videojocs d'una altra manera, amb una mirada crítica i conscient, així com oferint una

selecció de videojocs de qualitat creats per petits desenvolupadors, tan nacionals com internacionals.

Joan Garrigó (Biblioteca El Castell, de Vacarisses), Rosa Ferrer (Biblioteca Zona Nord, de Barcelona), Susanna García (Biblioteca Armand Cardona Torrandell, de Vilanova i la Geltrú) i Isona Borja (Biblioteca Districte 3, de Terrassa) ens expliquen les seves experiències dins la biblioteca i el que els ha aportat a ells com a professionals participar en aquest projecte.