

## 1.

### Título / Público al que va dirigido

*Pakita's Games*

Dirigido a adultos reticentes, el que no está,  
el que está aislado, quien dice *"la biblioteca  
no es para mí"*

Formato: Taller / encuentros

## 6.

### Experiencia

*¿cómo queremos que sea  
la experiencia del usuario?*

- Es importante no solo que vengan, sino que vuelvan
- Conseguir un sentimiento de pertenencia.
- Ser un punto de encuentro sin barreras de ningún tipo.
- Generar contenidos, experiencias y conocimiento.

## 2.

### Argumento

*¿Por qué queremos introducir  
el videojuego en la biblioteca?*

- Porque queremos integrar y estudiar sus narrativas
- Porque queremos relacionarlas con otros productos culturales
- Porque los videojuegos también son cultura
- Porque queremos construir comunidad y atraer nuevas audiencias.

## 7.

### Mecánicas o recursos

*pero... ¿cómo exactamente?*

Opciones hay muchas, aquí algunas ideas:

- Podemos crear espacios de silencio, de susurro, de ruido
- ¿Y si reutilizamos el fondo de la biblioteca de otras formas?
- Organizando visitas escolares a la biblioteca (si lo conozco ya no me da miedo entrar)
- Con la autogestión: en las actividades, los propios integrantes de los grupos son los siguientes "líderes o mentores de proyectos"
- Promovamos un "Club de juego" (o, mejor, hablemos con uno ya establecido y ofrezcámosle la biblioteca como espacio de encuentro.)
- También podemos ofrecer la biblioteca para hacer Hackatones y Jams

## 3.

### Personaje

*¿quién o quiénes lo deberían activar?*

- Bibliotecari@s
- Mediador@s.
- Gestor@a.
- Participantes.

## 8.

### Enemigos / Retos / Problemas

*Tenemos unos cuantos "frentes de batalla"*

- La zona de confort tanto de usuarios como de bibliotecas (la resistencia al cambio, los propios protocolos de la biblioteca.)
- El desconocimiento del público, no saber (todo lo) qué se hace en una biblioteca o no ver las bibliotecas como un centro cultural
- Desconocimiento de los servicios y actividades.
- Los estudiantes llenan el espacio (en época de exámenes, no hay sitio para hacer otra cosa)
- La falta de recursos humanos y económicos.

## 4.

### Sistemas de juego

*¿cómo lo llevamos a la práctica?*

- Ofreciendo charlas que contextualice el proyecto
- Elaborando una programación previa que ya esté organizada, con su metodología, el plan de actuación...
- Sensibilizando a los trabajador@s de la biblioteca.
- Reflexionando de forma crítica sobre la biblioteca
- Dirigiéndonos a "uno o varios públicos": profesores, niños y niñas, adolescentes, padres y madres,
- Como parte del programa de actividades extraescolares, campus de verano...

## 9.

### Comunicación

*¿cómo establecemos/mantenemos  
contacto con...?*

- Comunicación personalizada (a través de whatsapp, hashtags, ...)
- Captación directa en la propia biblioteca
- Contacto con mediadores naturales
- Clubes, centros de creación, youtubers, instagramers, ...

## 5.

### Mundo

*¿dónde lo vamos a realizar?*

- En la biblioteca — salón de actos, sala polivalente, sala de ordenadores...
- En lugares conectados con la biblioteca — centros escolares, salas multimedia, auditorios...

## 10.

### Bonus

*Y ahora... ¿cómo contamos esto?*

Pakita Games, laboratorio artesanal de videojuegos es un proyecto creado tanto por bibliotecari@s como por usuario@s de bibliotecas. Nace con el objetivo de reflexionar sobre nuevas narrativas, como las de los videojuegos, y su integración en las bibliotecas, espacios de encuentro y conexión y que suelen trabajar con narrativas más tradicionales. Utilizando el "Triángulo de la rareza" de Scott Rogers como herramienta para contar una historia, se ha elaborado un prototipo cuyo resultado es una nueva narración que recoge las posibles formas de trabajar e integrar estas nuevas narrativas de los juegos en el espacio de la biblioteca.

El proceso de trabajo se ha iniciado desde los casos particulares de cada colaborador@ del proyecto para después reflexionar sobre los mismos, abstraerlos y, finalmente, crear un prototipo común entre todo@s. Asimismo, todos estos objetivos, mundos, motivaciones, retos, personajes y mecánicas que han ido apareciendo en dicho prototipo, también han quedado plasmado en forma de un sencillo y breve manual que cada biblioteca pueda utilizar y adaptar según sus características y necesidades.