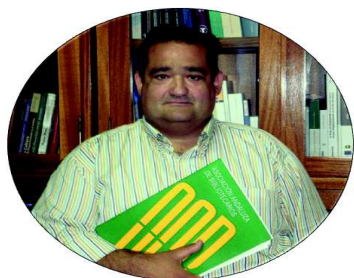


“Bibliogaming: ¿Jugamos en la biblioteca?”




Por **A. Tomás Bustamante**

Presidente de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios

Las bibliotecas siempre han sido aquellos lugares donde las personas podían descubrir nuevos conocimientos a través de los libros, pero los cambios tecnológicos y la revolución digital nos han llevado a la aparición de nuevos comportamientos en la ciudadanía, menos participativa en las propuestas de nuestras organizaciones.

Las bibliotecas deben adaptarse a los cambios y hábitos lectores de sus usuarios con una nueva forma de abordar y gestionar las relaciones con ellos en sus espacios físicos y virtuales. Hoy, las bibliotecas se han transformado en un “tercer lugar”, un espacio complementario dedicado a la vida social de la comunidad, lugares para la conversación y el intercambio,

 *“la gamificación permite convertir la biblioteca física y sus espacios virtuales en tableros de juego donde ofrecer experiencias memorables a todas esas personas a las que las bibliotecas tienen tanto que ofrecer”*

el ocio y la diversión, la creación y el descubrimiento colectivo en definitiva, para la colaboración y el aprendizaje. Las bibliotecas se convierten así en lugares para adquirir conocimientos y descubrimientos, promovidos por el pensamiento lúdico. La gamificación en una biblioteca permite un espacio donde desarrollar múltiples propuestas creativas, tecnológicas y artísticas, además del propio marketing que supone para la biblioteca.

Hoy en día, mediante la gamificación, vemos como se acercan a éstas las ideas del mundo del juego y del videojuego, con su poderosa capacidad de atracción, y con su aplicación en bibliotecas; conseguimos así atraer a nuevo público, un reto muy importante para nosotros a día de hoy. Así, se nos permite fidelizar al usuario existente y crear una comunidad participativa, y conseguimos de esta manera invitar a leer y a formarse en tecnología a los visitantes.

Los juegos crean un sentimiento de participación y nos evadimos, consiguiendo además hacernos disfrutar. Ésta es la esencia de la gamificación, utilizar elementos y técnicas del diseño de juegos para dar a los usuarios una experiencia significativa que le haga sentir una vinculación especial con la biblioteca que las promueve, stándose parte de algo grande; convertirlos así en los mejores medios de

marketing de nuestra biblioteca.

¿Qué beneficios trae la gamificación a la biblioteca?

Entre otros, nos permite fidelizar a los usuarios promoviendo la creación de nuevos servicios y desarrollando competencias sociales; motivar a las personas en acciones y comportamientos deseados, relacionados con objetivos que la biblioteca quiera marcarse; lograr que los usuarios reales y potenciales de la biblioteca participen, ayudándonos a crear nuevas vías de comunicación y retroalimentación con los usuarios; nos permite viralizar servicios, aumentando el uso por parte de los usuarios; conseguimos aprendizaje basado en el juego, lo que conlleva el uso de servicios y mayor utilización de los mismos por parte de los usuarios haciendo muchos más atractivas las actividades. En definitiva, la gamificación permite convertir la biblioteca física y sus espacios virtuales en tableros de juego donde ofrecer experiencias memorables a todas esas personas a las que las bibliotecas tienen tanto que ofrecer.

“Los juegos nos hacen disfrutar y crean en nosotros un sentimiento de participación que es altamente beneficioso”

