

## El 'Game Over' és lluny

Published by [Interacció](#) [1] on 11/06/2020 - 14:55 | Last modification: 11/06/2020 - 14:56

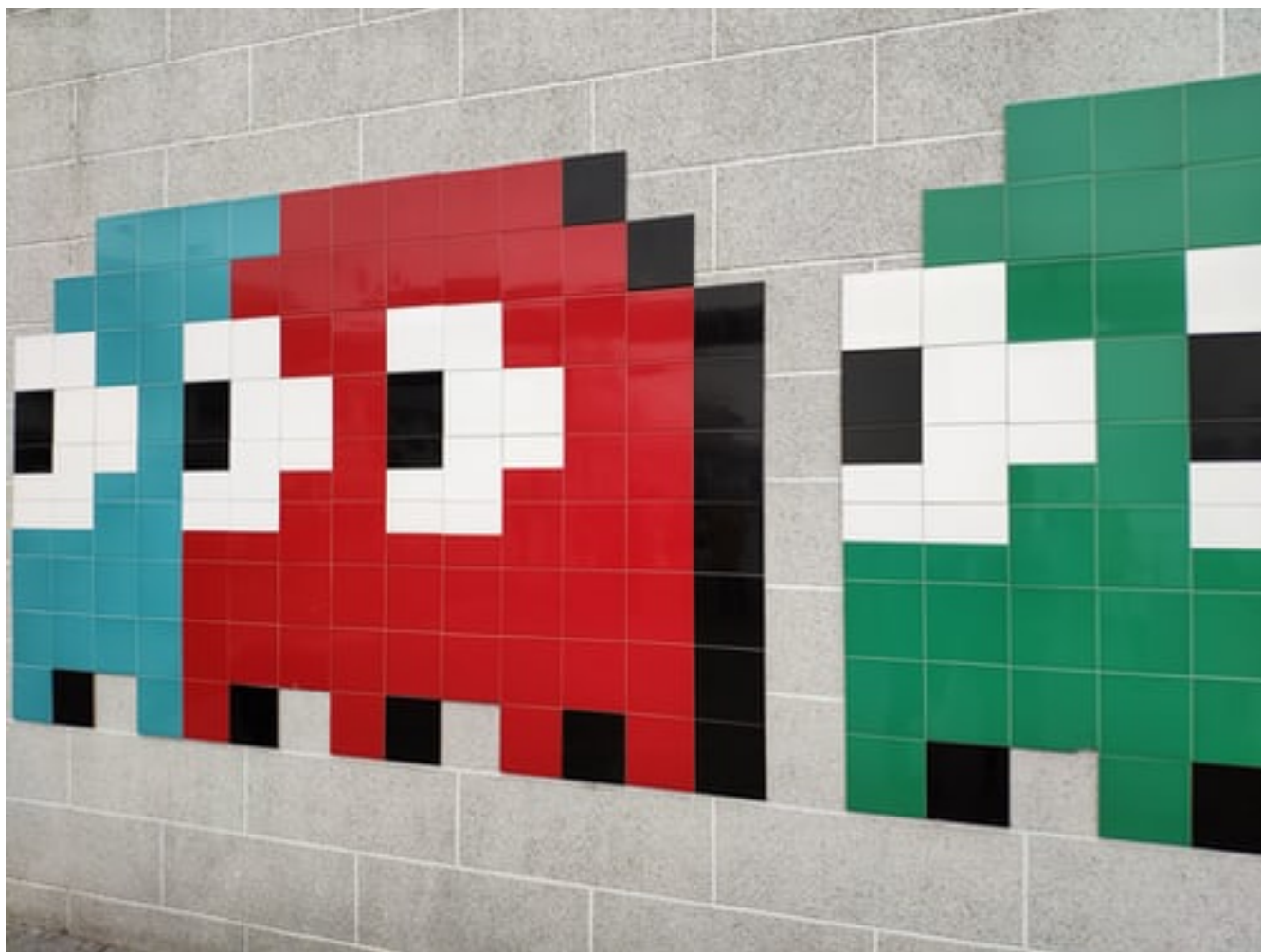


[Cultural Sociology](#) [2]

Dins el món de les pantalles perdre una vida no és el mateix que al món real. **Fins que no apareix la temuda frase 'Game Over', hi ha esperança.** Això és el que va passar el passat mes de març al CCCB: se'ls va acabar una vida, però la partida no havia arribat ni molt menys a la seva fi i es reprendrà a partir del divendres 12 de juny. Després d'una inusual aturada, el centre reobrirà les seves portes amb l'exposició "[GamePlay. Cultura del Videojoc](#) [3]".

Si bé a Catalunya una exposició dedicada als videojocs ens pot haver semblat una novetat, per molt que l'equipament que l'acull sigui un centre dedicat a la cultura contemporània, anys enrere els videojocs ja havien arribat a les parets dels centres culturals i museístics en altres indrets. Ho posa de manifest l'article "**Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?**" publicat per Lina Eklund, Björn Sjöblom i Patrick Prax a la revista "Cultural Sociology".

La pregunta clau que es fan els autors és "**com preservar i mostrar la naturalesa interactiva dels jocs**", motiu pel qual prenen com a casos d'estudi dues exposicions: **GameOn 2.0** (2014), al [Museu Nacional de Ciència i Tecnologia](#) [4] d'Estocolm, i **Women in Game Development** (2015) al [Museu d'Art i Entretinment Digital d'Oakland](#) [5] (Califòrnia). El museu d'Estocolm, un museu nacional de grans dimensions, de caràcter públic i amb molt reconeixement. El d'Oakland, un museu petit i relativament nou, que funciona principalment gràcies a la feina dels voluntaris. Amb aquesta elecció no pretenen generalitzar la manera d'exposar videojocs sinó utilitzar dos casos contrastats per posar en relleu tant els trets comuns com els diferenciats.



Certament, **les exposicions dedicades a aquesta temàtica comporten de forma gairebé intrínseca l'oportunitat d'interactuar amb els visitants.** En ambdues exposicions es convidava als usuaris a participar activament, motiu pel qual **el rol de mediació adoptat pel personal de sala era crucial.** La diferència més notable observada pels autors és que, **si bé la connexió amb el context social i amb la història dels videojocs era present al museu d'Oakland** (on, tanmateix, els mediadors van observar que bona part dels visitants tenien predilecció per jugar als jocs que ja coneixien i deixaven de banda a la resta) **al d'Estocolm aquesta contextualització era pràcticament inexistent** i oferia una comprensió limitada de la cultura del joc, així com de la seva història i significat.

Malgrat l'elecció de dues institucions marcadament diferenciades, però, cal remarcar un seguit de coincidències:

- Ambdues exposicions van rebre **un mateix perfil de visitants:** públic jove i públic familiar. Així doncs, no van aconseguir generar prou interès al perfil d'usuaris pels quals els videojocs no formen part de la seva vida diària.
- La seva conceptualització va comportar de manera pràcticament forçosa un **traducció dels videojocs per tal de fer encaixar la temàtica dins les característiques i llenguatge dels museus,** fet que va produir la pèrdua d'alguns aspectes propis de la cultura del joc.

Aquestes són tan sols algunes de les observacions destacades pels autors a l'article. Mitjançant una metodologia basada en entrevistes profundes al personal d'ambdós museus i converses voluntàries de caire més informal amb els visitants, extreuen unes conclusions clares: produir exposicions basades en els videojocs comporta oportunitats, però també molts reptes. Tanmateix, "els museus, com a guardians de la cultura que són, han de formar part de la validació de l'estatus dels jocs digitals."

Podeu consultar l'article de [la revista Cultural Sociology](#) [6] al [Centre d'Informació i Documentació](#) [7]

[Inicieu sessió](#) [8] o [registreu-vos](#) [9] per a enviar comentaris



**Tags:** sectors culturals i creatius

**Tags:** cultura digital

**Tags:** equipaments culturals

**Tags:** treball cultural i professionals

**Tags:** públics de la cultura

- [10]

**Source URL:** <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2020/game-over-lluny>

**Links:**

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <https://journals.sagepub.com/home/cus>

[3] <https://www.cccb.org/ca/exposicions/fitxa/gameplay/232349>

[4] <https://www.tekniskamuseet.se/en/>

[5] <https://themade.org/>

[6] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=45358>

[7] <https://www.diba.cat/web/cerc/cidoc>

[8] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/patrimoni-marca-ciutat>

[9] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[10] <https://interaccio.diba.cat/node/8289>