



Els videojocs entren al museu. Però hi entren sencers?

Publicat per [Interacció](#) [1] el 11/06/2020 - 14:55 | Última modificació: 17/06/2026 - 08:32

L'any 2020 el CCCB reobre les portes després del confinament amb una exposició dedicada als videojocs. La coincidència serveix per plantejar una qüestió que va més enllà de l'actualitat expositiva: què passa quan una pràctica cultural nascuda en entorns digitals entra a formar part del patrimoni cultural?

Fa temps que els videojocs han deixat de ser considerats únicament una forma d'entreteniment. Mouen una part significativa de les indústries culturals contemporànies, generen comunitats, llenguatges, memòries compartides i formes pròpies de participació cultural. El repte ja no és si mereixen ser presents als museus, sinó com fer-ho sense desactivar allò que els fa específics.

Aquesta és precisament la qüestió que analitzen Lina Eklund, Björn Sjöblom i Patrick Prax a l'article *Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?*, publicat a *Cultural Sociology*. Els autors estudien dues exposicions dedicades als videojocs: *GameOn 2.0* al Museu Nacional de Ciència i Tecnologia d'Estocolm i *Women in Game Development* al Museu d'Art i Entreteniment Digital d'Oakland. La comparació entre una gran institució pública consolidada i un petit museu sostingut principalment per voluntariat permet observar dues maneres diferents d'incorporar els videojocs a l'espai museístic.

La dificultat principal és aparentment senzilla: com exposar una pràctica basada en la interacció dins d'una institució construïda històricament al voltant de l'observació? Un quadre es contempla. Un objecte patrimonial es conserva. Un videojoc, en canvi, existeix plenament quan és jugat.

Per aquest motiu, les dues exposicions estudiades incorporaven espais de participació activa i situaven la mediació en una posició central. Els visitants no només observaven, sinó que interactuaven amb els jocs. Aquesta decisió obre oportunitats evidents, però també tensions importants. Quan una experiència cultural es trasllada a un museu, inevitablement es transforma.

L'estudi mostra que les diferències més significatives no es trobaven tant en els dispositius expositius com en la capacitat de contextualitzar culturalment els videojocs. A Oakland, l'exposició connectava els jocs amb la seva història, els seus creadors i els seus contextos socials. A Estocolm, aquesta dimensió era molt més feble, fet que limitava la comprensió del fenomen cultural més enllà de l'experiència lúdica immediata.

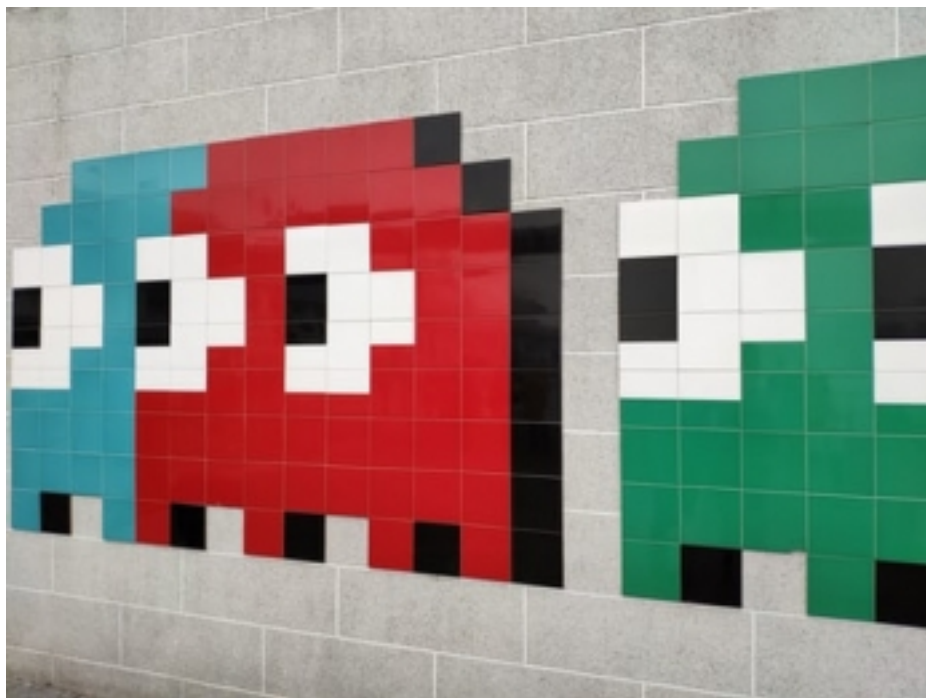
L'observació és rellevant perquè apunta a un dilema que afecta moltes institucions culturals davant les noves formes de cultura digital. Exhibir no és necessàriament interpretar. Fer visible un objecte cultural no garanteix comprendre'l. Quan els videojocs entren al museu poden guanyar reconeixement institucional, però també corren el risc de perdre part dels significats que emergeixen de les seves comunitats, dels seus usos socials o dels seus contextos tecnològics.

L'estudi identifica també una paradoxa interessant. Malgrat la voluntat d'obrir els museus a nous públics, les exposicions van atreure sobretot visitants joves i famílies, és a dir, perfils que ja mantenien alguna relació amb els videojocs. La incorporació dels videojocs al museu no va ampliar de manera significativa les fronteres dels públics culturals.

Aquest resultat planteja una pregunta que interpel·la els equipaments culturals: fins a quin punt la incorporació de noves pràctiques culturals transforma realment les institucions que les acullen? I fins a quin punt són aquestes pràctiques les que acaben adaptant-se als codis i llenguatges institucionals existents?

Els autors assenyalen que els museus tenen un paper important en la legitimació dels videojocs com a patrimoni cultural. És una afirmació pertinent, però probablement insuficient. La qüestió no és només qui valida els videojocs, sinó també què passa amb els museus quan es veuen obligats a acollir formes culturals nascudes fora dels seus marcs tradicionals.

Potser el veritable repte no consisteix a convertir els videojocs en patrimoni. Consisteix a imaginar institucions culturals capaces de preservar experiències participatives, interactives i digitals sense reduir-les a objectes de contemplació. Perquè quan una pràctica cultural entra al museu, el que està en joc no és només el seu reconeixement. També ho és la capacitat de les institucions per adaptar-se a les cultures que volen representar.



Exposar videojocs no és només conservar objectes digitals. També implica preservar contextos, comunitats i formes d'interacció que difícilment caben dins les lògiques tradicionals del museu.

Referència

Eklund, L., Sjöblom, B., i Prax, P. (2019). *Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage? Cultural Sociology*. <https://doi.org/10.1177/1749975519852501> [2]

Categories: Publicacions acadèmiques

Categories: Recursos i publicacions

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: equipaments culturals

Etiquetes: públics de la cultura

Etiquetes: estudis socials de la cultura

Etiquetes: sectors culturals i creatius

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2020/videojocs-museu>

Enllaços:

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

[2] <https://doi.org/10.1177/1749975519852501>

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

