



La sala de videojocs que només té l'Autònoma

Marc Béjar · @diaridesabadell #UAB #Videojocs

FORMACIÓ La Biblioteca de Comunicació disposa d'un nou servei amb quatre consoles i més d'un centenar de jocs per als estudiants del campus

Sou dels que a casa escoltaven (o pronunciaven) allò de "primer estudies, i després jugues a la consola"? La proclama pot ser cosa del passat. Per a les noves generacions, sembla que la distància entre les dues realitats s'ha escurçat. Almenys, la frontera entre els llibres i la temptació d'una partida de ràpida ha quedat difuminada a la Biblioteca de Comunicació de la UAB.

Des d'aquest curs, els estudiants universitaris disposen de quatre plataformes diferents per poder jugar cada dia a més d'un centenar de videojocs en un espai habilitat específicament per a la causa. Només han de reservar el dia i l'hora, individualment o en grup, per utilitzar el servei, que és totalment gratuït dins de l'horari d'obertura de l'edifici. L'Autònoma es reivindica com la primera universitat de l'Estat espanyol que ofereix aquest camp a cavall entre l'oci i la formació.

El servei s'ha posat en funcionament amb l'inici de curs, i l'acollida és molt bona, tal com des-

taquen els impulsors. "Hi havia molts obstacles que hem pogut salvar. També ha calgut una formació del personal. No només per logística, sinó per poder aconsellar i recomanar. Ara, el següent pas ha de ser la difusió i donar a conèixer el que hi ha", sintetitza Núria Contreras, encarregada de dinamitzar la idea al equipament. Els més habituals confessen que l'àrea, perfectament ambientada, gairebé cada dia és plena. "És un lloc de trobada. Et permet socialitzar i trobar-te amb gent en un ambient que potser no pots tenir en cap altre espai", comparteixen visió el Lluís i el Tomàs, estudiants d'Enginyeria Informàtica. Caminar professionalment cap al món dels videojocs, admeten, és una possibilitat. Tot i que difícil.

El relleu a l'habitació l'agafa un altre grup d'alumnes que trenquen l'estona d'estudi per desconnectar amb una cursa al Mario Kart. Guanya l'Aina, que pica els seus companys. Ells han descobert recentment aquest servei i asseguren que repetiran. "És

una bona eina". La delimitació de la sala permet dissociar entre el moment lúdic i el de clavar colzes. Mentre uns fan silenci, a dins hi ha escenes típiques de fricció desenfadada en plena partida.

Com funciona la sala?

Amb una aforament màxim de quatre persones, l'espai està equipat amb un ordinador amb Steam i Xbox Game Pass Ultimate, una consola Sony PlayStation 5 i una altra consola Nintendo Switch, amb comandaments, una televisió 1 G de 65 polsades i dos auriculars sense fil. En llenguatge terrenal, tot un oasi per als més fidels. En aquest univers dels estímuls visuals, cada detall importa. Per crear-lo, s'ha comptat amb l'assessorament del professor Pau Lluís, responsable del GameLab del Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat. "Com a indústria, és un monstre que genera molt. I, fins ara, no podíem brindar a l'estudiantat recursos en aquest camp. Ara, hi poden accedir directament. Jo intento

La sala de videojocs ha tingut una bona acollida entre els estudiants, que troben una alternativa de socialització a l'espai / DAVID CHAO

Exposició i xerrades durant el novembre

Els videojocs, protagonistes a tota la ciutat universitària. Fins al 20 de novembre es mostra a les vitrines exteriors de la Biblioteca de Ciència i Tecnologia (BCT) de la UAB l'exposició Start Game, els videojocs a la UAB organitzada per aquesta biblioteca i el Grup d'Interès en Videojocs de la UAB, per donar a conèixer i fer valdre la docència, la recerca i la transferència que generen a la 'uni'. A banda, s'estan fent xerrades al voltant dels videojocs.

fer classes interactives, però poder-ho provar aquí és un salt. Des que vaig començar a la facultat fa uns cinc anys, recomanava pel·lícules i altres documents audiovisuals, però amb els videojocs era molt més difícil, perquè requeria una inversió de l'alumne. Tenir-ho aquí, amb un servei propi, és molt beneficiós. No ho podem teoritzar tot sobre el paper i que els joves no ho arribin a experimentar", sintetitza ell mateix.

L'espai no es visualitza no més com una àrea per a la diversió. El format neix per contribuir en la docència, la recerca i la transferència al voltant dels videojocs. Respon a una "reinvenió" del model de biblioteca universitària. "Com a professor d'assignatures que inclouen videojocs, aquests sovint no són de fàcil accés; i ara aquest nou servei ofereix la possibilitat que els estudiants s'hi apropin sense cap despesa per a ells", diu Lluís, docent del grau en Comunicació Interactiva, on s'estudia com funciona el mitjà, quins llenguatges té i quines implicacions requereix com a estructura de negoci. "La sala no és només un espai lúdic. La col·lecció canvia com si fos un Netflix per tenir propostes molt variades i vessants molt diferents. Hi ha llenguatges que trenquen la concepció de videojocs estàndard com *Fortnite*, *Call of Duty* o altres. Volem trencar l'estigma. Que un videojoc parli del dol. De la infància d'un equatorià el 1980. Capgirar-ho i que hi hagi propostes que fugin de la banalitat i la frivolitat. Al capdavant, és un mitjà, com ho és el cinema o les sèries, que a més introdueix la interactivitat i et fa sentir les emocions", ressalta.

Primer pas d'un projecte ambiciós

Fins ara els videojocs havien entrat a les biblioteques universitàries com a préstec, un model que ha avançat a Bellaterra. "No coneix cap servei similar en biblioteques universitàries, tot i que és un tipus de servei que es pot trobar en biblioteques municipals públiques", diu Tomàs Fabregas, cap de la Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General de la UAB.

El camí fet no és el d'un cotxe circulant contra direcció a l'autopista. En els últims anys, afluïen més veus que perceben els videojocs com una forma d'expressió cultural i tecnològica, amb un gran impacte social. Moltes propostes es poden estudiar des de diferents àmbits com el disseny, la narrativa, l'educació o la recerca acadèmica. És el motor que explica la infraestructura digital muntada a la planta 2, dins la Mediateca, on també s'ofereixen llibres especialitzats en el sector.

Als graus en Comunicació Interactiva, Enginyeria, o Traducció i Interpretació, els videojocs ja són matèria d'estudi i de recerca. Segur que a alguns dels futurs enginyers, comunicadors i traductors no els importa fer hores extra a la sala per aprofundir en el seu coneixement en la matèria.