

## Arteleku explora la vertiente pedagógica de los videojuegos

DONOSTIA. El centro de creación Arteleku-Tabakalera explorará a partir de mañana y durante casi tres semanas, a través de encuentros y talleres, 'uno de los ejes clave de la cultura audiovisual contemporánea': los videojuegos.

Debido a las inundaciones que ha sufrido el centro de Martutene, donde Arteleku desarrolla su trabajo desde hace más de dos décadas y donde se incuba también el embrión de Tabakalera, el programa, bautizado Jolasean, se ha 'deslocalizado' en varias sedes, la mayoría ubicadas en el campus de Gipuzkoa de la UPV.

El ciclo, que se desdobra en cuatro encuentros y dos talleres, analiza el fenómeno de los videojuegos desde el punto de vista 'del consumo, la producción y la relación con la industria cultural', explicó la coordinadora de la mediateca de Arteleku, Arantza Mariskal. El propósito es trascender la concepción del videojuego 'más allá de jóvenes y frikis', y detectar sus aportaciones al 'proceso de aprendizaje'. A juicio de Daniel Artamendi, coordinador del Laboratorio Multimedia, cualquier videojuego, también los inscritos en los circuitos comerciales y de apariencia más superficial, pueden poseer 'varias lecturas, como una película o un libro' y contener posibilidades pedagógicas.

En los encuentros se debatirá el lugar que deben ocupar los videojuegos en las bibliotecas, a partir de las experiencias en Toulouse, Zaragoza o Barcelona, y la 'adquisición de habilidades' por parte de los jóvenes a través de los videojuegos. También se abordará el uso artístico de los (video)juegos, sus virtudes experimentales e innovadoras, y su papel en la vertiginosa transformación de las industrias culturales.

Entre los talleres, el de más larga duración, quizá por la complejidad del tema, vincula los videojuegos con la crisis financiera mundial. La experiencia quiere configurarse como un laboratorio de ideas para reflexionar sobre la creación de los sistemas económicos, siempre desde una mirada 'crítica'.

El segundo taller se desplazará a la Feria de Durango para plantear a los padres que, en lugar de utilizar los videojuegos como 'una niñera', puede ser 'divertido y conveniente' que jueguen con sus hijos. El tercer y último workshop recorre la historia de los juegos, con una perspectiva de 20 años, a través del testimonio del periodista John Tones, director de la revista Mundo Pixel.

Las inscripción es gratuita y libre ([www.jolasean.eu](http://www.jolasean.eu)). 'No hay que ser especialista en nada, solo tener interés en saber y aprender', recordó Mariskal, que advirtió que el aforo, sobre todo en los talleres, es 'muy limitado'.