

ISSN: 0718 – 1701



UTEM

Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 54, Marzo 2010

Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas

**Francisco Bustos Naulin
José Guzmán Seguel**



D · G · I

Departamento
de Gestión de
Información
Escuela de
Bibliotecología

Serie Bibliotecología y Gestión de Información es publicada desde Octubre de 2005 por el Departamento de Gestión de Información de la Universidad Tecnológica Metropolitana. Dr. Hernán Alessandri, 722, 6º piso, Providencia, Santiago, Chile, www.utem.cl

Sus artículos están disponibles en versión electrónica en E-prints in Library and Information Science: <http://eprints.rclis.org> y están indizados e integrados en la base de datos "Fuente Académica" de EBSCO Information Services.

Está registrada en el Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal (LATINDEX) y en Dialnet, portal de difusión de la producción científica hispana.

Sitio Web: <http://www.bibliotecarios.cl/servicios/serie-bibliotecologia-y-gestion-de-informacion/>

Dirección Editorial

- Héctor Gómez Fuentes, Director Departamento de Gestión de la Información
- Carmen Pérez Ormeño, Directora Escuela de Bibliotecología

Editor Jefe

Héctor Gómez Fuentes

Consejo Editorial

Académicos del Departamento de Gestión de Información

- Mariela Ferrada Cubillos
- Haydée Gutiérrez Vilches
- Guillermo Toro Araneda

Presidenta del Colegio de Bibliotecarios de Chile A. G.

Paola Roncatti Galdames

Representante Legal

Luis Pinto Faverio

Decano Facultad de Administración y Economía

Enrique Maturana Lizardi

Secretaria del Departamento de Gestión de Información

Rossana Flores Cuevas

Autorizada su reproducción con mención de la fuente.

LAS IDEAS Y OPINIONES CONTENIDAS EN LOS TRABAJOS Y ARTÍCULOS SON DE RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DE LOS AUTORES Y NO EXPRESAN NECESARIAMENTE EL PUNTO DE VISTA DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA.

Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas

Francisco Bustos Naulin

popoi@biblio.cl

José Guzmán Seguel

Licenciados en Bibliotecología y Gestión de Información

Escuela de Bibliotecología

Universidad Tecnológica Metropolitana

Resumen

Se presenta las etapas del desarrollo histórico de los videojuegos y tecnologías asociadas. Se recopila opiniones de videojugadores y bibliotecarios respecto a la factibilidad de introducir los videojuegos como material o servicio en las bibliotecas públicas y ofrece una guía con lineamientos generales para hacerlo.

Palabras claves: Videojuegos, Bibliotecas Públicas, Lectura.

Abstract

It presents the stages of historical development of video games and associated technologies. It gathers opinions from gamers and librarians regarding the feasibility of introducing gaming as material or service in public libraries and provides a guide with general guidelines for doing so.

Keywords: Video Games, Public Libraries, Reading.

INTRODUCCIÓN

La idea de incorporar videojuegos en la biblioteca pública parece no dejar indiferentes a los videojugadores y a los bibliotecarios. Se trata de una idea conflictiva, que mana justamente de aquella coyuntura que significa el encuentro de la biblioteca con aquellas tecnologías que radicalizan ciertos aspectos de la vida social (en este caso, el juego).

El siguiente artículo propone e insiste en el hecho de que los videojuegos pueden ser incorporados exitosamente en la biblioteca, aguardándole resultados positivos que en un principio podrían no considerarse.

Se plantea que entender la evolución de los videojuegos y en especial, las visiones de jugadores y bibliotecarios, contribuye a desentramar aquel complicado clima donde se enfrentan la presión constante hacia “lo moderno” y el cuidado de la tradición, o visto de otra forma, lo que parece adecuado para la biblioteca contra lo que no.

En este sentido, se abre el texto con un apartado acerca de la “Evolución de los videojuegos”, cuyo propósito no es proponer una nueva descripción de la historia de los videojuegos, sino más bien ofrecer una reseña que sirva como un punto de vista para comprender la irrupción de los videojuegos en el espacio-biblioteca. De ahí la necesidad de plantear esta evolución como un transcurrir de las posibilidades técnicas de las videoconsolas, principales plataformas sobre las cuales los videojuegos se ejecutan.

Luego, videojugadores y bibliotecarios son enfrentados a una serie de preguntas que han permitido sustraer aquellas impresiones y expectativas relevantes acerca del problema en cuestión. Se ha puesto acento en rescatar lo más fielmente aquellas opiniones representativas de cada

grupo, dispuestas en formas regulares para cada caso, produciendo con ello un diálogo indirecto que permite comparar y confrontar las diversas visiones que existen.

Finalmente, en aras de avanzar hacia la transformación del espacio bibliotecario público local, se plantean una serie de recomendaciones que se han formulado a partir del análisis de la información recogida y otras fuentes.

1. Evolución de los videojuegos

Es posible trazar una evolución de los videojuegos a través de la evolución de las videoconsolas, puesto que estas evidencian fielmente los adelantos técnicos que han experimentado los videojuegos a través de la historia. Esto permite además, comprender desde cierta perspectiva, la transformación en las relaciones entre videojugador-sujeto y videojuego-objeto, en cuanto al objeto ofrece nuevos horizontes de posibilidades y expectativas.

Cuarenta largos años han sido testigos del esplendor y caída de siete generaciones de videoconsolas. Una “generación” se distingue por tres factores fundamentales: la disponibilidad en el mercado de una línea de productos en particular, sus posibilidades multimedia e interactivas y el grupo de videojugadores que representan el total de consumidores de tales productos. A continuación se revisan algunos aspectos relevantes de cada una de las generaciones:

Primera generación: Origen de los videojuegos (1972-1977)

En 1958 el físico Willy Higginbotham creó un sencillo juego de tenis para dos personas llamado Tennis for Two. Más tarde, en 1961, Steve Russel diseñó un juego interactivo usando gráficos vectoriales llamado Space War, el cual funcionaba sobre el PDP-1, primer computador en serie de uso universitario.

En 1966 el ingeniero Ralph Baer sentó las bases para la creación de una videoconsola, la cual salió al mercado en 1972, convirtiéndose en la primera consola de juegos de la historia, la Magnavox Odyssey.

Algunas de las características más relevantes de esta generación son las siguientes:

- Se combinan computación analógica y digital
- Salida de video monocromática
- Los juegos no contaban con efectos de sonido
- No existían contadores de puntaje
- Limitación de jugadores a dos personas
- Juegos principalmente de temática deportiva
- Escaso éxito debido al marketing restrictivo
- Creación del primer arcade exitoso: Pong!

Segunda generación: El Avance Tecnológico (1976-1984)

En el año 1976 surge una nueva consola doméstica, la Fairchild Channel, la cual tendría la capacidad de ejecutar diferentes juegos sin necesidad de reemplazar el aparato. En esta misma década nacieron las primeras consolas portátil: Microvision de Smithes Engineering y Game & Watch de Nintendo.

Algunas de las características más relevantes de esta generación son las siguientes:

- Inserción de procesadores CPU a las videoconsolas
- Consolas con capacidad de 8-bits de colores
- Creación de la clásica consola Atari 2600
- Aparecen los primeros juegos considerados clásicos: Space Invaders y Asteroids

Tercera generación: Grandes Personajes (1983-1992)

En la primavera de 1982, cincuenta compañías creaban juegos para Atari, sin embargo, un año después comienza a venirse abajo el mercado debido a la baja calidad de los productos. Mattel y Atari

pierden dinero a causa de ello. Aun así, en Japón la compañía Nintendo se transforma en fabricante de videojuegos y consigue instalar en el mercado su título Mario Bros. el cual se convierte en un éxito inmediato. A raíz de esto se produce el siguiente fenómeno: los personajes de videojuegos se enriquecen, convirtiéndose en referentes comerciales y valóricos.

Algunas de las características más relevantes de esta generación son las siguientes:

- Aparecen los computadores personales (PC)
- Se afianza la tecnología de 8-bits
- Nacen los primeros personajes icónicos de la industria: Mario y Luigi, Donkey Kong, Link.
- Los juegos de salas públicas o arcade incorporan cambios en sus periféricos para simular vehículos u objetos (ej.: motocicletas, aviones, pistolas).

Cuarta generación: La era de los 16-bits (1988-1996)

En 1987 aparece en Japón la primera consola de 16 bits llamada PC Engine, llegando dos años más tarde a Estados Unidos donde recibe el nombre de TurboGrafx. Al mejorar la tecnología gráfica se añaden más detalles a escenarios y personajes. Luego, se desarrollarían chips gráficos especiales que permitirían efectos antes no vistos (SFX de Nintendo, C4 de Capcom, etc.)

Algunas de las características más relevantes de esta generación son las siguientes:

- Es reconocida como "La época dorada de los videojuegos"
- Se crean las primeras consolas de 16 bits

- Se popularizan aún más personajes como Mario Bros. y Sonic, al punto que se crean series televisivas sobre ellos y otros productos
- Se potencia el mercado de consolas portátiles

Quinta generación: En tres Dimensiones (1993-2002)

Comienza cuando Sega lanza su consola Sega Saturn y Sony la luego famosa Playstation, para la cual fue creado uno de los juegos mas característicos de la historia de los videojuegos, Final Fantasy VII, el cual revolucionó el género de los RPG, llevándolo a niveles nunca vistos en cuanto a gráficos y narración. Esto supuso casi de forma definitiva la superioridad de la Playstation frente a su competidora directa, Sega Saturn. Dos años mas tarde Nintendo lanzaría la Nintendo64 la cual ocupaba gráficos de 64-bits a diferencia de los 32-bits de las consolas de Sega y Sony. A esta generación se le llama la era 3D, ya que en este tiempo se dio el paso de los 2D a los entornos tridimensionales.

Algunas de las características más relevantes de esta generación son las siguientes:

- Aparecieron las primeras consolas de 32 y 64-bits
- Nintendo continuó con el cartucho como formato para sus juegos, pero las consolas Sony Playstation y Sega Saturn adoptaron el CD-ROM.
- El CD-ROM al ser mas barato dio paso a una mayor producción y venta de videojuegos.

Sexta generación: Se Afianza la Industria (1998-2005)

La sexta generación de consolas comenzó en 1998 con el lanzamiento de la consola Sega Dreamcast, la que junto a la Sony Playstation 2 (año 2000), la Gamecube (año 2001) de Nintendo y la XBOX (2001) de Microsoft forman la llamada “era de los 128 bits”. Esta generación ha sido una de las más importantes para la industria, puesto que esta se posiciona como el sector de entretenimiento más importante del mundo después del cine. Una generación marcada por el auge de muchas compañías desarrolladoras en occidente, la diversificación de los productos y la masificación de un mercado creciente con altas expectativas comerciales. Los videojuegos comienzan su avanzada a otros espacios antes inexplorados.

Séptima generación: Más allá de la Pantalla (2005 en adelante)

Esta generación esta dominada por 3 consolas que son la XBOX360 la Playstation 3 y la Nintendo Wii. Dentro de este marco XBOX360 y Playstation 3 apuestan por una jugabilidad muy similar a la de las anteriores generaciones, pero con un apartado gráfico mucho mas potente y realista. Nintendo Wii por su parte, apuesta mas por el ingenio a través de una nueva jugabilidad, la cual queda presente en su control Wiimote, que expande los modos de juego a través del uso de sensores que imitan el movimiento del jugador y convierten a Wiimote a veces en una espada, a veces en una mano o en un bat de béisbol.

Vale destacar igualmente, que las nuevas consolas se caracterizan también por su conectividad a Internet y servicios especializados que funcionan a través de este medio (ej: WiiWare, DsiWare, PSN, XBOX Live). Estos servicios no sólo permiten acceder a contenidos

extra a bajos costos, sino que además garantizan la comunicación con jugadores de otros lugares del mundo, a fin de conformar grupos de juego en línea.

Se ha visto entonces, en forma general, como los juegos de video han experimentado cambios radicales a través del tiempo. Como se decía en un principio, la naturaleza de los juegos y de la relación intrínseca de estos con el videojugador, sufren también transformaciones, a medida que la tecnología avanza.

A continuación, se profundiza en el jugador, intentando recabar en aquellas conductas que son de especial interés para la biblioteca pública.

2.- Los videojugadores

Se realizó una encuesta en línea a usuarios de foros de discusión de videojuegos por Internet para conocer hábitos lectores y de juego de videojugadores en Chile, además de su opinión acerca del tema central del estudio: la implementación de videojuegos en bibliotecas públicas de nuestro país. (Ver Anexo N° 1)

La encuesta fue realizada entre los días 25 de mayo y 7 de junio del año 2009 y consistió en un cuestionario de doce preguntas: ocho de selección múltiple, una de carácter ordinal, una asociativa y una pregunta abierta al cierre del cuestionario.

La invitación a contestarla se hizo mediante un tema abierto en tres foros nacionales: El Antro (<http://www.elantro.cl/>), Chilecomparte (<http://www.chilecomparte.cl/>) y Portalnet (<http://www.portalnet.cl/>). Estos sitios fueron seleccionados por la temática de las discusiones (centradas alrededor del ocio juvenil) y por su alta popularidad, frecuencia de uso, alta cantidad de usuarios y mensajes. Cada foro contaba con una sección especializada en videojuegos: Chilecomparte, sección “Consolaz”; El Antro, sección “Juegos & Consolas”; y Portalnet, sección “Todo Noticias Video Juegos y Consolas”, en donde se abrió un tema con un mensaje tipo que contenía un enlace a la encuesta.

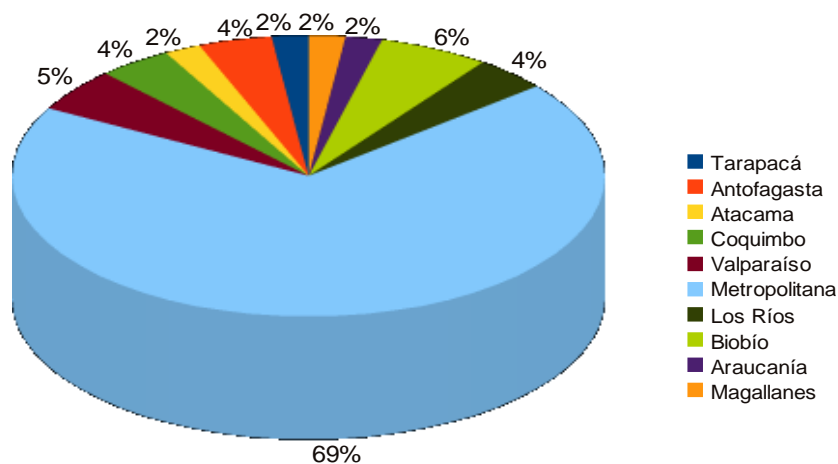


Fig. 1: Distribución por región de foros de discusión sobre Videojuegos en Chile.

Foro	Cantidad de Usuarios	Temas Abiertos	Mensajes Totales del Foro	Temas Sección Videojuegos
Chilecomparte	735.583	133.394	2.301.669	114
El Antro	411.385	386.025	14.516.039	10.259
Portalnet	360.064	204.511	5.328.135	177

Nota: datos referenciales observados el 23 de junio del 2009

La encuesta fue contestada por 54 videojugadores, en su mayoría pertenecientes a la Región Metropolitana (el 69% se declaraba habitante de la capital). Ninguno de los encuestados pertenecía a las regiones de Arica y Parinacota, O'Higgins, Maule y Aysén. (Ver figura N° 1)

El 87% de los encuestados resultaron ser hombres, en tanto apenas un 13% mujeres. Por otro lado 44 de los 54 encuestados se ubicó entre los 18 y 27 años de edad, lo cual se corresponde con la tendencia en la distribución por nivel educacional, en donde el 70% pertenece a Educación Superior, seguido por un 17% dedicado a "otra actividad" que

comprendió en su mayoría trabajadores. Como se puede ver, la mayoría de los videojugadores son jóvenes que se encuentran cursando carreras en universidades o institutos profesionales (*Ver figura N° 2*)

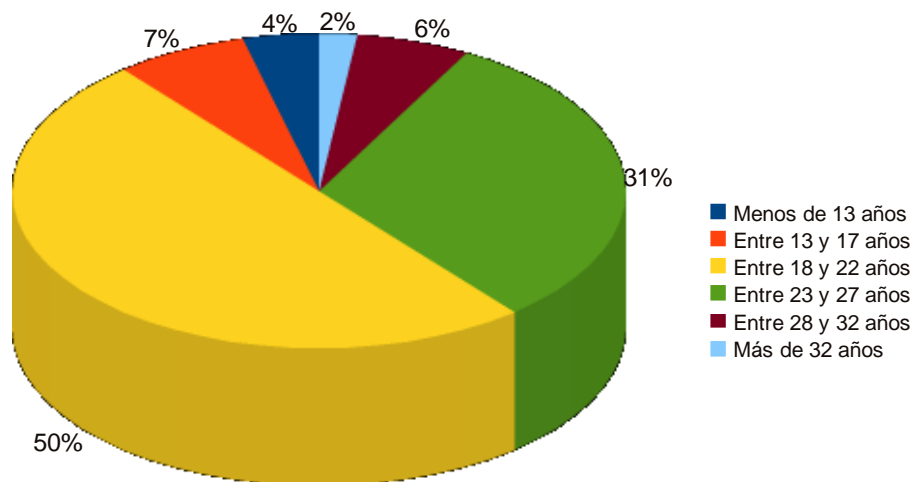


Fig. 2: Distribución por edad de los videojugadores encuestados

En cuánto a los hábitos de juego, pudimos establecer que de 1 a 5 horas semanales dedica a jugar al menos un 38% de los encuestados, mientras que un importante 30% juega entre 6 y 10 horas a la semana. Conjuntamente a lo anterior, los horarios de juego predilectos se situaron entre las 19:00 y las 00:00 hrs. (72%) y entre las 13:00 y 18:00 hrs. (19%). Ambos datos nos parecen interesantes para la biblioteca a la hora de desarrollar servicios de videojuegos los cuales podrían tener mayor concurrencia al estar situados en horarios posteriores a las 19:00hrs (*Ver figura N° 3*).

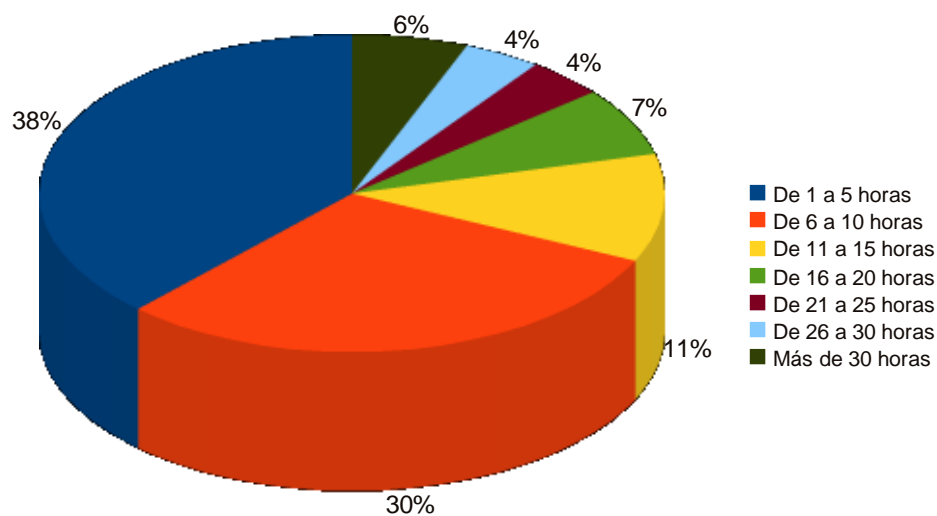


Fig. 3: Horas semanales de juego

A continuación pudimos observar que los videojugadores encuestados se entienden a si mismos como buenos lectores de libros y revistas, puesto que escasamente un 10% del total declaró leer “nunca” o “casi nunca”, en tanto el 90% restante se situó entre una frecuencia de lectura “a veces” y “siempre”.

En este punto cabe preguntarnos si existe alguna relación entre frecuencia de lectura y cantidad de horas de juego semanales. ¿Los videojugadores más acérrimos son buenos lectores? Hemos detectado que no existe relación entre ambas variables. De los 46 encuestados que dicen leer siempre o a veces, apenas 6 superan las 21 horas de juego semanales (unas 3 horas diarias o más), el resto se distribuye homogéneamente entre el resto de los intervalos. Por otro lado, aquellos que leen nunca o casi nunca, son tan pequeños en cantidad (5 encuestados) que difícilmente podríamos establecer una tendencia y aún así su distribución es igualmente homogénea que el grupo anterior. (Ver figura Nº 4)

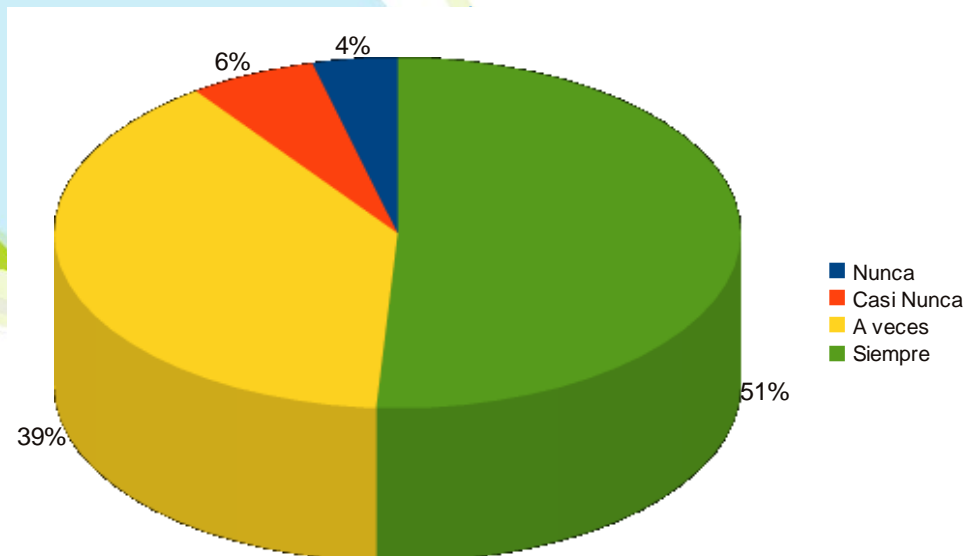


Fig. 4: Frecuencia de lectura de los videojugadores

La siguiente pregunta fue: “¿Qué tipo de lectura consultas motivado por el uso de videojuegos?”, se trataba de una pregunta de selección múltiple en donde podían marcar más de una alternativa. Los resultados fueron los siguientes: prácticamente todos los encuestados, es decir el 99,9%, consultaba al menos un tipo de material de lectura motivado por los videojuegos. Es decir, para ellos los videojuegos conducían efectivamente a la lectura ya sea a través de libros, revistas, manuales, guías o sitios electrónicos en Internet. Desde luego, el material consultado guarda relación directa o indirecta con los videojuegos que motivan su consumo. En este sentido, no cabe duda que los sitios web gozan de la mayor preferencia por parte de los videojugadores, aunque en esta categoría consideramos bitácoras (weblogs o blogs), foros de discusión, páginas especializadas tales como IGN, GameSpot o GameSpy y grupos dedicados a los videojuegos en redes sociales tales como Facebook o Windows Live. (Ver figura N° 5)

Sin embargo, las otras categorías no obtuvieron resultados depreciables. Las revistas impresas tales como Club Nintendo, SuperJuegos,

GamePRO o PlayStation Magazine, que son encontradas en cualquier quiosco del centro de Santiago, son preferidas por el 22% de los encuestados. Inmediatamente siguen las guías, que consideran walkthroughs (guías de juegos paso a paso) y FAQs (Frequently Asked Question) con un 19% de las preferencias.

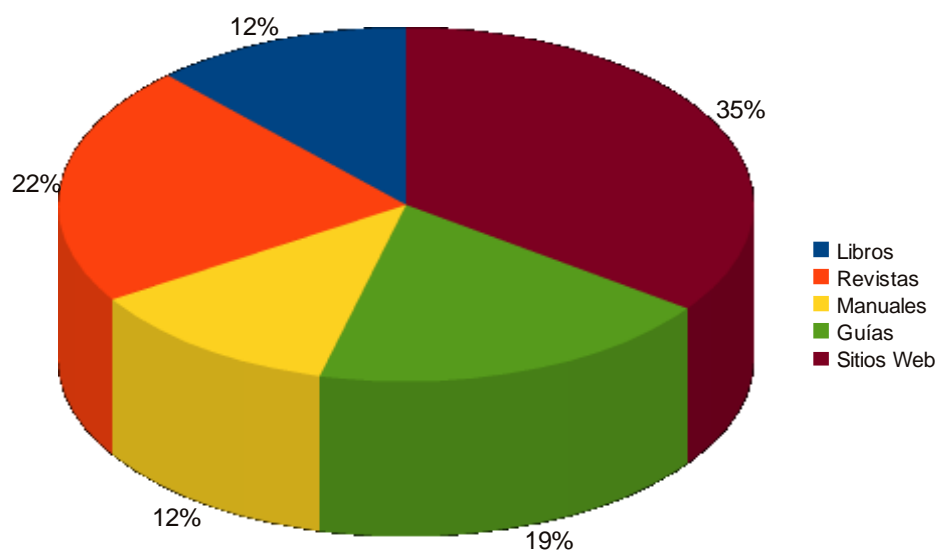


Fig. 5: Tipo de publicaciones consultadas por los videojugadores.

Sin embargo, asumiendo una perspectiva a partir del interés de la biblioteca pública cabe apreciar que libros de literatura relacionada con los juegos y manuales (booklets) especializados obtuvieron ambos un 12% en ambos casos. Estos resultados nos parecen insatisfactorios a la hora de pensar que el uso de videojuegos estimularía eventualmente el uso de una colección de biblioteca, a menos que los videojugadores pudieran visualizar una relación más tangible entre juegos de video y literatura. Esta relación podría eventualmente establecerse teniendo en consideración los géneros y temáticas de los juegos, por ejemplo, "Aventura" y especialmente "Role-Playing Game" (RPG), estos últimos consistentes en una simulación computarizada de los clásicos juegos de

rol al estilo de Dungeons & Dragons, y que son considerados por muchos como el género más importante en la industria de los videojuegos. Son los géneros que involucran no sólo una cantidad importante de texto (necesario para comprender la historia) sino una narrativa y desarrollo similar a una novela.

En función de lo anterior, quisimos identificar la preferencia de géneros de los videojugadores en nuestro país, para ello solicitamos ordenar del 1 al 10 los tipos de juegos favoritos desde el que más les gustaba (con un 1) al que menos (con un 10). Nos encontramos con una situación que guarda grandes potencialidades para las bibliotecas y en especial la lectura. (Ver figura N° 6)

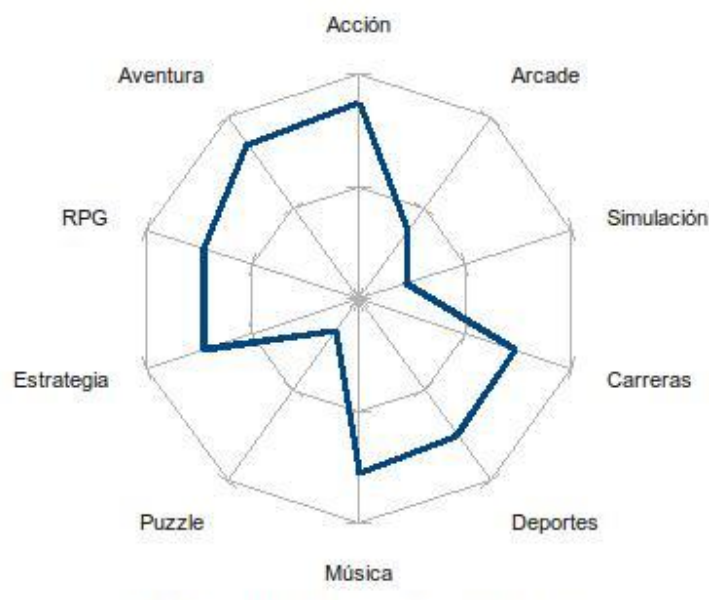


Fig. 6: Preferencias de género por los videojugadores

En el gráfico radial los géneros están agrupados por proximidad de estilo en los mecanismos que los juegos de dicho género emplea. Existen muchas clasificaciones por géneros en sitios web, bases de datos e incluso estudios académicos, sin embargo hemos utilizado una clasificación estándar de 10 géneros enfocada al mercado y público chileno.

Los juegos de Acción se instalan como la primera preferencia de los jugadores: fue puesto en 1° lugar por 19 de los 54 encuestados. Siguen los géneros Aventura, Estrategia y RPG.

A continuación solicitamos a los jugadores que asociaran 10 títulos populares de videojuegos con 10 obras famosas de la literatura universal. Las obras escogidas responden a una amplia gama de estilos, temáticas y complejidad literaria. Por otro lado, los juegos que con ellas se asocian en forma particular, los seleccionamos partiendo del principio de semejanza en los tópicos abordados.

Desde luego algunos juegos resultaban más fáciles de asociar debido a la obviedad con que se vinculaban temáticamente al libro adyacente, tales eran los casos de Age of Empires, un juego de corte histórico que aborda el desarrollo de civilizaciones del mundo antiguo (su par era La Historia de Roma) o Castlevania, un plataformas cuyo contexto general se centra en la cacería de vampiros (el jefe final de la serie clásica es Drácula, una inclinación obvia hacia el logocentrismo de la obra de Stoker).

El otro extremo lo conformaron juegos como Final Fantasy y The Legend of Zelda, aunque ambos son RPG medieval fantásticos, su asociación está en el orden de la narración: Final Fantasy utiliza los recursos de la microtrama para contar historias de grupos de héroes que resuelven problemas que superan las dimensiones de lo posible en el principio de la historia (en este sentido se asociaba con El Señor de los Anillos, recordemos el adverso viaje de la Compañía del Anillo y los esfuerzos sobrehumanos para derrotar a Sauron). En el caso de The Legend of Zelda sucede lo contrario, la trama se centra alrededor de las aventuras de un solo héroe llamado Link que intenta salvar el país de Hyrule con la ayuda del caballo Epona, esto se aproxima a la narrativa clásica del monomito, como es el caso de la Historia Interminable de Michael Ende,

en donde Atreyu (joven, valeroso y sensible al igual que Link) intenta salvar Fantasia con la ayuda del dragón de la suerte, Fújur. ¿Fueron los jugadores capaces de establecer esta clase de asociaciones? La verdad es que lo lograron parcialmente.

De los 54 jugadores hubo 4 que obtuvieron un 100% de acierto, es decir lograron asociar los 10 títulos correctamente, aunque la mayoría de los jugadores se ubicó entre los 4-6 aciertos, arrojando un promedio de 5,18 entre todos los encuestados. Se debe decir que al menos acertaron la mitad de las veces, lo cual si bien podría ser considerado insuficiente, parece un buen comienzo.

La pareja “Castlevania – Drácula” fue aquella que la mayoría de los videojugadores lograron vincular correctamente, estuvo buena 47 de 54 veces; en segundo lugar se situó “Prince of Persia – Las Mil y Una Noches” con un total de 40 veces correcta, seguida de Age of Empires: 36 aciertos. Los tres más bajas fueron las parejas “The Legend of Zelda – La Historia Interminable” (10 aciertos), “Final Fantasy – El Señor de los Anillos” (17 aciertos), “Metal Gear – A Sangre Fría” (26 aciertos). Las predicciones acerca de la dificultad de las preguntas resultaron ser correctas.

Nótese que Castlevania, Prince of Persia (primer y segundo lugar) son juegos del género Acción tipo plataformas, mientras que Age of Empires es un juego de Estrategia, estamos hablando de los dos de los cuatro géneros favoritos de los jugadores. Por otro lado The Legend of Zelda y Final Fantasy son juego de RPG, otro género predilecto; Metal Gear es un juego de Acción de espionaje táctico. Sin duda, los resultados mediocres se debieron al desconocimiento de algunos juegos mencionados o ignorancia acerca de las obras escogidas, o simplemente la incapacidad de asociar las unas con las otras, asunto que pondría de manifiesto una baja comprensión de las temáticas propuestas en ambos medios. A pesar

de todas las dificultades los resultados fueron suficientes para demostrar que existe un grado de relación entre ambos medios, la ALA piensa lo mismo al disponer dentro de su wiki "Gaming @ Your Library" una sección especial llamada "Books for Gamers"

http://gaming.ala.org/resources/index.php?title=Books_for_Gamers

en donde recomienda numerosas novelas, cómic y literatura de no-ficción a jugadores de videojuegos basándose en sus perfiles o tipos juegos favoritos: Action/Adventure Games, Fantasy Massively Multiplayer Online Roleplaying Games, First Person Shooters, Historical Simulation Games, Japanese Games, Puzzle and Strategy Games, Life Simulation Games, Sports Games, Superhero Games.

A continuación los jugadores debieron señalar a qué bibliotecas asistían regularmente, las opciones (selección múltiple en donde podían contestar más de una) fueron: biblioteca del colegio o universidad, barrio, comuna, regional o nacional. El 94% de los encuestados acudía regularmente al menos a una biblioteca de las antes mencionadas, aunque la mayoría lo hacía a la de su universidad o colegio (68%). (Ver figura Nº 7)

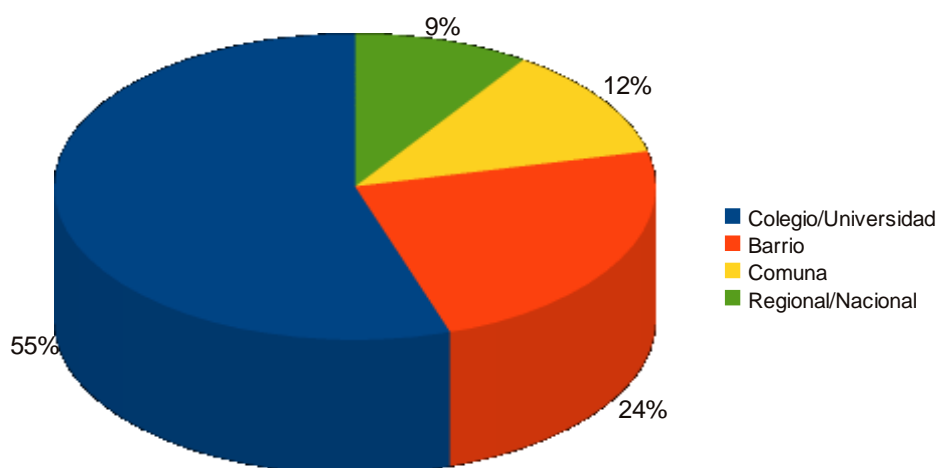


Fig. 7: Tipo de bibliotecas visitadas por los videojugadores

No se encontró ninguna relación entre asistencia a bibliotecas de carácter público y disposición de los jugadores a implementar videojuegos en bibliotecas chilenas, dato que pudimos obtener mediante una pregunta abierta solicitando su opinión al respecto.

Frente a esta última interrogante los jugadores reaccionaron de múltiples formas, sin embargo las opiniones pudieron ser agrupadas en cinco categorías (desde luego, una opinión podía responder a más de una de ellas) (Ver figura N° 8):

Opiniones optimistas: aquellas en que los jugadores se manifestaron no sólo de acuerdo con la idea, sino también la consideraban una “buena” o “excelente iniciativa”. 30 opiniones cayeron al menos en esta categoría.

Opiniones pesimistas: aquellas en que los jugadores se manifestaron negativamente, algunas veces empleando un lenguaje soez, en donde calificaban la idea de mala o pésima, incluso “incompatible” en cuanto a que las dinámicas y fines de los videojuegos no concordaban con los de la biblioteca. 13 opiniones cayeron al menos en esta categoría.

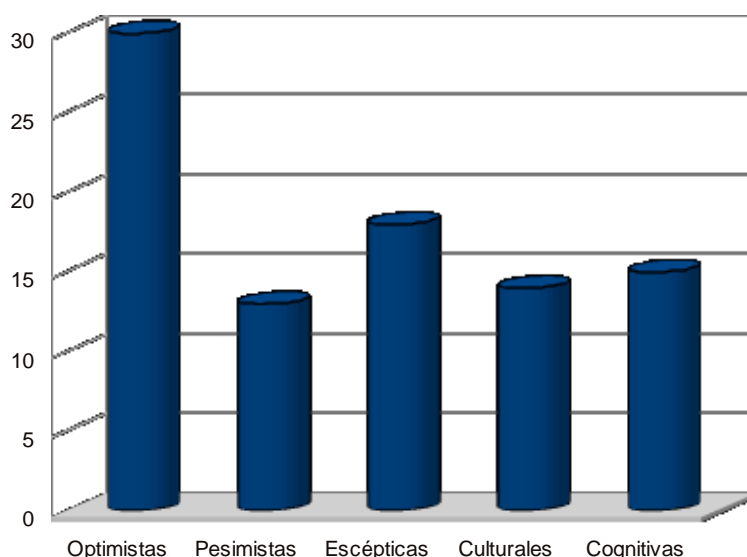


Fig. 8: Categorías de opiniones expresadas por los videojugadores.
Relación Biblioteca – Videojuego.

Opiniones escépticas: aquellas que independiente de si era buena o mala la idea consideraban que sólo resultaría si estaba bien “dirigido” el posible servicio, que podía ser “peligroso” para la biblioteca o que sólo resultaría si se implementaban juegos de carácter educativo, otros fueron aún más lejos manifestando que “el país/sociedad no está preparado” para ello. 18 opiniones cayeron al menos en esta categoría.

Opiniones culturales: aquella en que los encuestados consideraban los videojuegos como un elemento cultural que apoyaba la cohesión social, potenciaba el uso de las bibliotecas o fomentaban la lectura. 14 opiniones cayeron al menos en esta categoría.

Opiniones cognitivas: aquellas en que se consideraba a los videojuegos como un elemento que favorecía el desarrollo de la inteligencia y la creatividad y destrezas manuales además del aprendizaje de idiomas extranjeros (en especial inglés). 15 opiniones cayeron al menos en esta categoría.

Es notoria entonces la tendencia que existe a considerar los videojuegos como un aporte significativo para la biblioteca en función de atraer nuevos usuarios, abrir sus espacios a otros medios, fomentar la lectura y el uso de las colecciones tradicionales o simplemente hacerse parte de un fenómeno patente que requiere ser abordado desde una perspectiva seria y responsable, hacia el desarrollo de nuevas destrezas y conocimientos. (Ver tabla N° 1)

Tabla 1: Categorías de opiniones de videojugadores

	Casos	Opiniones representativas
Opiniones optimistas	30	"buena idea si se trata de incentivar la lectura mediante medios mas entretenidos"
		"Creo que es una buena iniciativa, ya que promueve la integración social por medio de la distracción y la interacción"
		"genial...aprenderian harto y es un nicho aun no explotado.quizas marcando lo que son de accion, aventuras, educativos, podria acercarse un margen de publico bastante grande"
Opiniones pesimistas	13	"que seria un distractivo para la verdadera finalidad de la biblioteca, podrian ser complementarios pero no en el mismo lugar ya que el juego desplazaria la lectura o busqueda de informacion bibliografica y/o literaria propia de la biblioteca."
		"que no es necesario, uno va a leer y/o estudiar, no va a jugar"
		"Pesima idea si es que la biblioteca se plantea "seria", me suena mas a gancho para que entre niños a visitarla a que entre gente con un real interes en los libros o contenidos que ofrezca la biblioteca."
Opiniones escépticas	18	"Aun no somos un país con mentalidad de darle utilidad a los videojuegos más que para sacar la vuelta. Sería poco viable actualmente pero sí un buen paso para su consolidación como auxiliares en la entrega de la educación."
		"Por un lado es bueno, entretenion y educacion juntas son algo que sirve, pero va a depender de quien quiera aprender ya que hoy en dia la mayoría de la gente ve a los videojuegos como una entretenion (vicio), no para algo que lo ayude... si llegan a implantarlo aqui (chile) no creo que funcione, por la sencilla razon que la gente no ve las dos diferencias."
		"Me parece muy interesante, considerando que hay estudios que respaldan que son beneficiosos (a diferencia de lo que suelen creer muchas personas) pero creo que aun no estamos preparados, ni en cuanto a infraestructura, ni a mentalidad. Ojalá me equivoque :)"
Opiniones culturales	14	"Opino que las haria mucho más entretenidas y fomentaria que la gente las visite en busca de otro tipo de actividades, acercando a los lectores a los videojuegos y a los jugadores a la lectura."
		"buena fuente de referentes que enriquezcan la visión de mundo. Por ello, creo que serían una buena introducción para la lectura de cientos de libros."
		"los video juegos son tb cultura, nadie puede negar que la novela romantica mas influyente de mi generacion no fue corin tellado sino las cronicas de final fantasy, son la nueva forma de transmitir historias"
Opiniones cognitivas	15	"que esta bien pero que tambien se usa para aprender otras lenguas por jmplo yo aprendi a hablar y leer ingles solo con videojuegos y un diccionario osea si ponen juegos en bibliotecas que sean en inlges"
		"Se convierte en un elemento que potencia la inteligencia y creatividad, con ello se hace que el usuario se sitúe en un contexto determinado e interactúe con el mundo, las realidades y escenarios virtuales con el objetivo de ganar el juego y obtener un aprendizaje potencial si se utiliza coherentemente."
		"Opino que seria una iniciativa buena, ya que por lo demas se sabe a ciencia cierta que los videojuegos aumentan la capacidad de razonamiento y esos razonamientos se pueden usar para aumentar la cultura, asi como lo hace la biblioteca."

3.- Las Bibliotecas

A propósito de la ejecución de un proyecto de incorporación de videojuegos a la colección y servicios de la biblioteca, se considera la biblioteca pública como el organismo más adecuado debido a su naturaleza particular. El Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas señala entre las finalidades de estas: “brindar posibilidades para un desarrollo personal creativo” y “estimular la imaginación y creatividad de los niños y jóvenes”¹, es innegable que los videojuegos se encuentran en un estrecha concomitancia con tales propósitos.

La Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (DIBAM) define biblioteca pública como: “un centro local de información y cultura, de carácter estatal o privado, administrado según normas específicas, el cual adquiere, sistematiza y difunde material bibliográfico y otros soportes de información, colocándolos a disposición de los ciudadanos de una comunidad local o regional.”²

En nuestro país esta definición también se refiere a las bibliotecas municipales, que son aquellas bibliotecas públicas que se vinculan al Estado a través de un convenio que los gobiernos locales suscriben con la Dirección de Bibliotecas Archivos y Museos (DIBAM). Este acuerdo significa que la DIBAM se compromete a entregar asesorías, capacitación y material bibliográfico mediante la redistribución de aquel percibido en el

¹ 1"Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas." *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. Recuperado el 19 de julio, 2009 desde http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_es.html

² DIBAM. (2001). *Manual de capacitación para trabajadores de bibliotecas públicas*. Santiago de Chile: DIBAM. Disponible en http://www.dibam.cl/bibliotecas_publicas/pdf/bbpps_mision_social.pdf

depósito legal. Las Municipalidades en tanto, aportan con la infraestructura, el personal y los gastos operacionales.

Las bibliotecas públicas comportan las siguientes funciones a través de sus servicios:

- **Función cultural y patrimonial:** al estar imbricada en el centro de la comunidad, la biblioteca pública se convierte en un lugar donde las personas pueden encontrarse, comunicarse y participar sobre la base del acceso a la lectura. De igual forma, destacada su contribución al conocimiento, la creatividad y la investigación y la sistematización del patrimonio cultural del entorno para su difusión en aras de la identidad local.
- **Función Social:** la contribución de la biblioteca pública a la participación ciudadana y la democracia al proporcionar libre acceso a la información, cualquiera sea su soporte o formato, encarnan el derecho de toda persona a la información y el conocimiento para el desarrollo del pensamiento crítico en la construcción de un entorno social participativo.
- **Función Educadora:** su constitución como actor relevante en los procesos de aprendizaje a lo largo de la vida, en conjunto a la educación no-formal y el autoaprendizaje, desarrollando competencias y autonomía en la búsqueda permanente del conocimiento.
- **Función Económica:** la disposición de bienes y servicios de orden tecnológico de libre acceso para todos los ciudadanos por igual, contribuye a reducir la brecha en el acceso a la información, aportando a una distribución ecuánime del poder. Además, la variedad de recursos y la facilitación de préstamo de libros y

revistas de materias técnicas contribuyen en alguna medida con el desarrollo de habilidades prácticas en entornos laborales y económicos reales, mejorando la empleabilidad y competitividad de personas y empresas.

A fin de comprender de mejor forma la realidad de las bibliotecas chilenas en su posibilidad de sumar juegos de video a sus programas, colecciones o servicios, desde la perspectiva de los profesionales que ejercen labores en ellas se realizó una encuesta en línea a través de la lista de bibliotecarios para conocer las impresiones, sentimientos y opiniones que ellos tienen sobre los videojuegos, su relación con la lectura y su implementación en bibliotecas. A la vez que se deseaba identificar aquellos aspectos que inciden en una actitud positiva frente al uso de videojuegos en bibliotecas públicas y el beneficio que esto representa en materias de alfabetización y educación informal. (Ver anexo N° 2)

La encuesta fue realizada entre los días 20 de Junio y 27 de Junio del año 2009 y consistió en un cuestionario de diez preguntas: nueve de carácter cuantitativo de selección múltiple y una pregunta de carácter cualitativo, abierta al cierre del cuestionario.

La encuesta fue contestada por cincuenta y seis profesionales bibliotecarios, entre las cuales 39 resultaron ser mujeres, representando el 69.6% del universo de la muestra, mientras 17 resultaron ser hombres, representados por el 30.4% del universo de la muestra. En este punto recordemos que en la encuesta realizadas a videojugadores el 87% de los encuestados resultaron ser hombres, en tanto un 13% mujeres. ¿Nos indica algo esto? Quizás el hecho de que el mundo del videojuego al menos en Chile está orientado hacia un público masculino. Algo importante a tener en cuenta a la hora de implementar actividades y colecciones relacionadas con videojuegos.

Por otro lado 21 de los 56 encuestados se ubicó entre los 31 y 40 años de edad, representado por el 37% del total, seguido por 19 bibliotecarios entre las edades de 21 y 33 años de edad, los cuales representaron el 34% de la muestra. Es interesante destacar que no obtuvimos respuesta de bibliotecarios mayores de 61 años de edad. Estos datos nos hacen pensar en alguna tendencia generacional con el videojuego ya que la industria en Chile no excede los 30 años, tiempo en los cuales se consideraba al videojuego una actividad para niños y jóvenes a diferencia de lo que los desarrolladores esperan hoy en día, que es la inserción de todo tipo de público. (Ver figura N° 9)

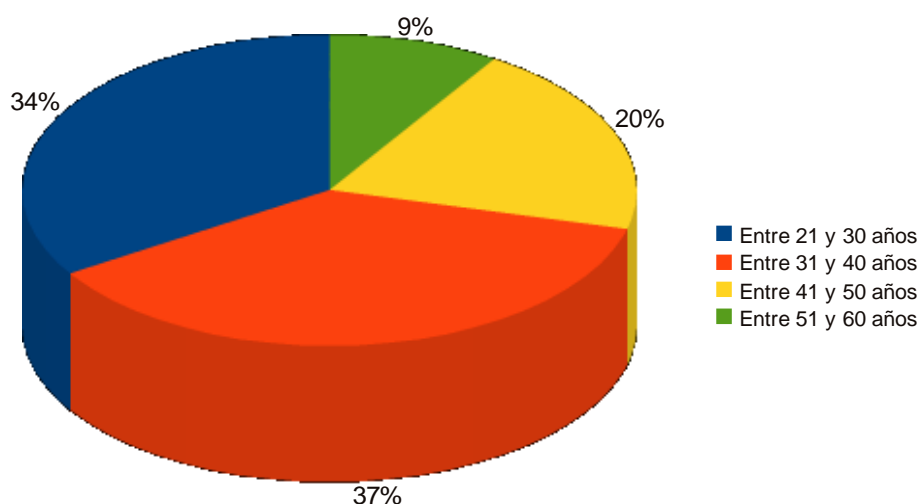


Fig. 9: Distribución por edad de los bibliotecarios encuestados.

En cuanto al nivel de conocimiento sobre videojuegos, sólo dos encuestados correspondientes a menos de un 4% del universo de la muestra, declararon tener conocimiento nulo sobre el tema. Este dato que nos parece interesante ya que demuestra que al menos el 96% de los bibliotecarios encuestados ha tenido contacto, ha leído o ha necesitado conocer sobre videojuegos, por lo tanto entiende su significado y en parte sus potencialidades y cualidades. De esta forma se demuestra que el

videojuego ya no es un lenguaje extraño e incomprensible para ellos. (Ver figura N° 10)

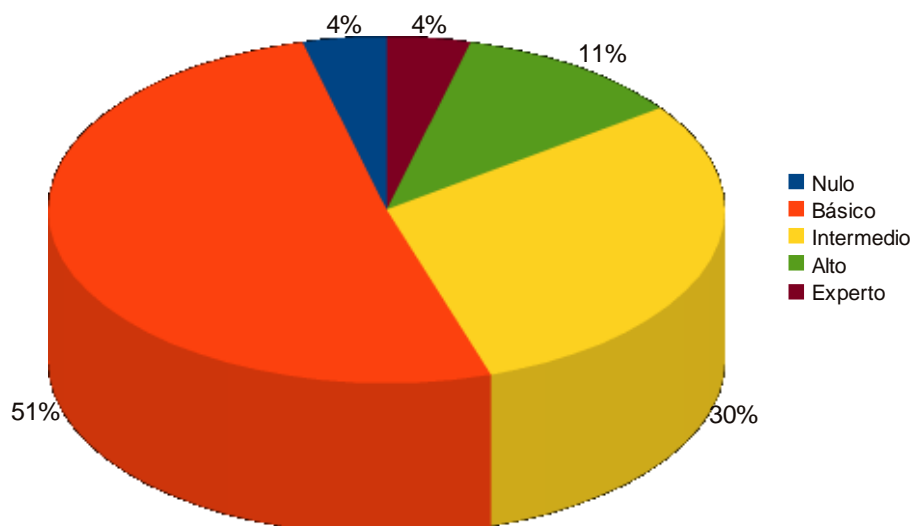


Fig. 10: Nivel de conocimiento sobre videojuegos por parte de los bibliotecarios.

Respecto al uso de videojuegos solo un 5% correspondiente a 3 respuestas, declara no haber jugado nunca ni ser un observador de cómo juegan otras personas. Este dato es interesante ya que demuestra que al menos un 95% de los encuestados ha jugado o ha observado como otros juegan. Respecto a esto, casi la mitad, un 45%, declaró ser jugador ocasional y un 16% ser jugador frecuente, correspondiente a 34 de los 56 encuestados. Finalmente un 34% declara observar como otros juegan, aquí podemos incluir a aquellos padres y madres que observan a sus hijos y a aquellos profesionales que ven en sus lugares de trabajo a usuarios cargando sus consolas portátiles o jugando en los computadores que en un principio fueron instalados como catálogos. Este dato tiene un aspecto revelador; es innegable que hoy en día nos encontramos en presencia de un fenómeno que los bibliotecarios deberán atender. (Ver figura N° 11)

La siguiente pregunta fue: “A continuación, señale aquellos juegos que conoce de la siguiente lista:”, se trataba de una pregunta de selección múltiple en donde podían marcar más de una alternativa. Esta respuesta fue contestada por 45 de 56 encuestados. El juego con mayor cantidad de selecciones fue “Age of Empires” el cual representó un 78% del total contestado. A su vez, el juego menos seleccionado fue Castlevania, el cual representó un 22%.

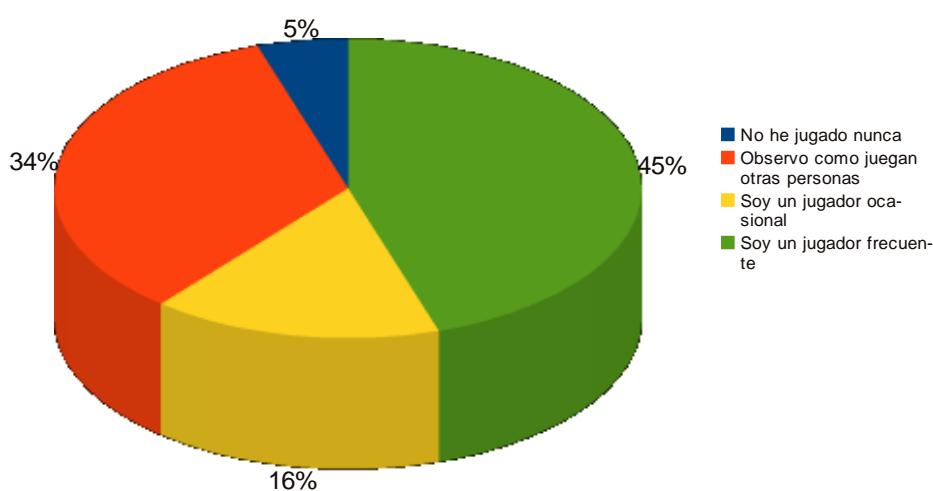


Fig. 11: Uso de los videojuegos por parte de los bibliotecarios

Por otro lado el promedio de selecciones por pregunta fue de 21, correspondiente al 47% del total contestado, lo que indica un conocimiento intermedio sobre los videojuegos de la lista.

Los tres videojuegos con mayor selección fueron Age of Empires, Resident Evil y Prince of Persia. Dos de estos tres videojuegos, Age of Empires y Prince of Persia en la encuesta a jugadores obtuvieron los más altos aciertos respecto a su relación con la literatura. Extrañamente el menos conocido de esta pregunta a bibliotecarios, pero el más acertado respecto a su relación con literatura, fue Castlevania, inspirado en el famoso libro Drácula de Bram Stoker.

A continuación, observamos que si bien un 96% de los bibliotecarios encuestados declaró anteriormente tener algún tipo de conocimiento sobre videojuegos, sólo un 63% del total (incluye a quienes no contestaron esta pregunta), declaró conocer Age of Empires, famoso juego multiplataforma, de estrategia, que recrea épicas batallas de antiguas civilizaciones. Esto nos hace pensar que el conocimiento básico de videojuegos, no incluye necesariamente la capacidad de reconocer títulos considerados clásicos, punto que es esencial para desarrollar una buena colección de videojuegos.

Diferente es el caso de aquellos bibliotecarios que consideran tener conocimiento experto (4%) o alto (11%) sobre videojuegos correspondiente a ocho respuestas que representan un 15% del total de encuestados, ya que todos los videojuegos presentes en esta lista obtuvieron sobre diez selecciones.

A continuación solicitamos a los bibliotecarios que seleccionaran de una lista aquellas actividades que realizan en las bibliotecas donde trabajan. A través de los resultados obtenidos, observamos que los encuestados realizan en mayor cantidad actividades relacionadas con la función cultural/patrimonial y la función educadora de la biblioteca pública, asunto que explicaremos a continuación:

Las tres actividades que más se realizan son: exposiciones artísticas, proyección de películas, y hora del cuento, le siguen concursos literarios, charlas de autores y talleres de cuento y poesía. Por último las tres actividades que menos realizan son clubes literarios, encuentros de cómic y juegos de rol. Nótese que las tres primeras actividades no tienen como objetivo la interacción, en ellas siempre hay una persona que crea y otra que observa, y en el segundo conjunto sucede lo mismo. Sin

embargo en la última triada la interacción es requisito, es decir, potencia la función social que la biblioteca debe incentivar.

Esta última triada incluye los conceptos de juego, encuentros y clubes, actividades que potencian la interacción de los usuarios. Videojuegos como Age of Empires, Lineage o Super Smash Brothers, son claros ejemplos de esto. Incluso aquellos juegos individuales, muchas veces por su dificultad nos llevan a la necesidad de interactuar con otros jugadores, para compartir información, solucionar problemas en conjunto, crear manuales, etc. Un ejemplo de esto son los foros que existen en Internet sobre videojuegos y la gran cantidad de información que circula en ellos a diario.

Tomando lo escrito hasta el momento, veremos que el videojuego en su actual desarrollo puede incentivar la función social de la biblioteca a través de actividades como clubes y encuentros de videojugadores que creen y recopilen material bibliográfico. Los videojuegos dirigidos de manera correcta pueden revolucionar y potenciar los servicios y actividades tradicionales del bibliotecario.

La siguiente interrogante: “¿Cree usted que los videojuegos apoyarían las siguientes funciones de la biblioteca pública?” consistió en la presentación de las cuatro funciones de la biblioteca pública con respuestas dicotómicas. Los resultados obtenidos se pueden observar en la siguiente tabla:

Tabla 2: Opinión de los bibliotecarios sobre funciones de los videojuegos en la biblioteca pública		
	Sí	No
Función Cultural y patrimonial	19.2% (10)	80.8% (42)
Función Social	80.0% (44)	20.0% (11)
Función Educadora	52.0% (26)	48.0% (24)
Función Económica	35.8% (19)	64.2% (34)

En el primer caso hubo una tendencia clara y muy marcada (poco más del 80%) de bibliotecarios que sienten y piensan que los juegos de video no apoyan de ninguna forma la función cultural y patrimonial de la biblioteca. Algunos incluso arguyeron en sus opiniones que esto se debía básicamente a que este tipo de tecnología es de origen foráneo y por tanto transmite valores que no responden esencialmente a nuestra cultura local, el hecho de que estén mayoritariamente en inglés es la materialización más evidente de esto.

Acerca de la función social la tendencia anterior se revierte a favor de los videojuegos, en razón de que el 80% de los bibliotecarios considera que de alguna manera estas tecnologías, inherentemente socializantes, favorecen actividades que aproximan y transforman la comunidad.

En la tercera función, si bien la tendencia no fue tan notoria como en los casos anteriores, un 52% de los bibliotecarios sirven para confirmar un clima positivo sobre lo que hasta ahora se ha visto en buena medida a través de nuestro estudio y es que los videojuegos sirven para colaborar en tareas educacionales y ayudan al desarrollo cognitivo de los jugadores.

Finalmente, respecto a la función económica de la biblioteca pública, el 64,2% de los bibliotecarios piensa que los juegos no contribuyen a esto. Sin embargo, existe un 35,8% que piensa que sí y ello no es despreciable. Sin embargo, quizá es esta la función más difusa de la biblioteca y se probablemente no todos los encuestados la entienden de la misma forma. En este punto es necesario al menos aclarar, que si dentro de la función económica se contempla la disminución de la brecha digital en favor del acceso equitativo a la información y la tecnología, es evidente que los videojuegos en la biblioteca contribuyen de alguna forma a esto.

La siguiente pregunta fue: “Ante la posibilidad de implementar videojuegos en su biblioteca, usted:”, se trataba de una pregunta de selección múltiple en donde podían marcar más de una alternativa.

A través de los resultados obtenidos, observamos que los bibliotecarios encuestados coincidieron en realizar actividades como clubes o foros y luego habilitar salas y desarrollar colecciones para préstamo a domicilio; en menor medida difundirían su uso a través de weblogs o boletines y muy pocos los instalarían en los equipos computacionales de la biblioteca.

Respecto a los clubes y foros y a la habilitación de salas observamos que los clubes o foros son asociaciones sociales donde el componente activo son los usuarios que se unen por intereses y metas en común. En nuestro caso estas actividades van dirigidas al jugador cuya meta principal es jugar para lo cual necesita de los equipos y las salas correspondientes. Ambas actividades sin duda no son excluyentes y reflejan dos características básicas del videojuego. Relación contemplada por los bibliotecarios.

Nótese que los encuestados no ven como una actividad fundamental el difundir en boletines o weblogs el uso de los videojuegos, quizás porque no lo ven como algo necesario debido a que este es atractivo por sí solo. Finalmente observamos que no muchos bibliotecarios contemplan la posibilidad de implementar videojuegos en los equipos computacionales de la biblioteca, quizás debido a que aún ven al computador como una herramienta para buscar información, pero no para jugar, caso en el cual prefieren comprar consolas.

A continuación se les pregunto a los bibliotecarios ¿Considera que los videojuegos fomentan la lectura? El 75% contestó negativamente, mientras que el restante 25% contestó Si. Lo cual muestra que al menos un cuarto de los encuestados ve alguna relación entre el videojuego y la lectura, ya sea por temáticas a fines entre juego y literatura o por propia experiencia, donde actividades antes mencionadas como la lectura de manuales ayudan al jugador a descifrar y potenciar aspectos del juego.

La última pregunta de carácter cualitativo y de opinión abierta fue: Considerando las recientes experiencias con videojuegos en bibliotecas europeas y estadounidenses, además del acento que ha puesto la ALA en estas iniciativas en particular. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videojuegos en las bibliotecas de nuestro país?

Frente a esta última interrogante las opiniones se han agrupado utilizando las cinco categorías aplicadas en la encuesta a videojugadores, a saber opciones optimistas, pesimistas, escépticas, culturales y cognitivas. Conservando los mismos criterios.

- Opiniones optimistas: 23 opiniones al menos en esta categoría
- Opiniones pesimistas: 9 opiniones al menos en esta categoría.
- Opiniones escépticas: 30 opiniones al menos en esta categoría.
- Opiniones culturales: 25 opiniones al menos en esta categoría.
- Opiniones cognitivas: 10 opiniones al menos en esta categoría.

(Ver figura Nº 12)

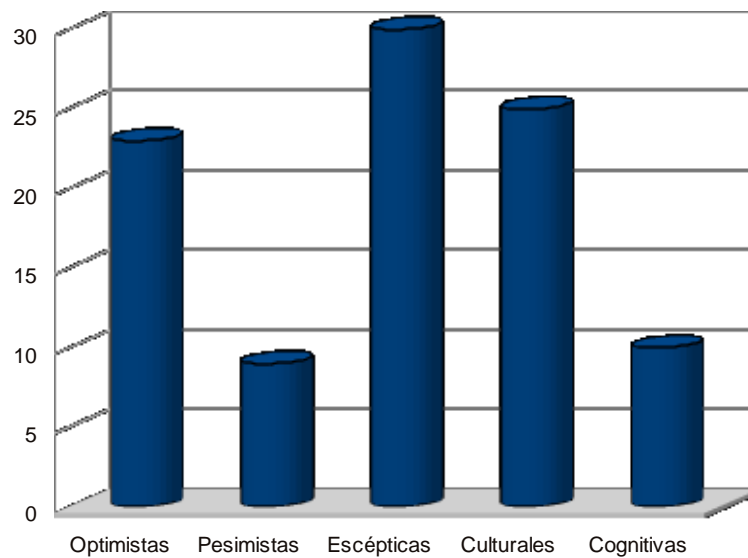


Fig. 12: Categorías de opiniones expresadas por los bibliotecarios. Relación biblioteca-videojuego.

Se hace notorio a través de estos resultados que existe una tendencia por parte de la comunidad bibliotecaria a ser escépticos en relación a la incorporación inmediata del videojuego a la biblioteca. Es claro que en ellos existe la necesidad de gestionar y dirigir el videojuego hacia áreas como la educación, la biblioteca, el fomento a la lectura y la cultura; a la vez se aprecia que los encuestados consideran el videojuego como significativo en función de atraer nuevos usuarios a la biblioteca convirtiéndoles de esta forma en potenciales lectores, sin embargo no visualizan una relación directa y espontánea entre el videojuego y los índices lectores. En cuanto al componente cognitivo del videojuego, es notorio que la mayor parte de los encuestados no aprecia la importancia de las habilidades y destrezas que llega a desarrollar el videojugador como componentes que la biblioteca deba considerar o fomentar.

En forma similar a lo anterior una primera mirada nos lleva a pensar que la experiencia no tendría incidencia en los niveles de opinión, sin embargo

un análisis más acucioso permite descubrir que todos los jugadores frecuentes se expresan a favor, mientras que la mayoría de quienes no juegan o no han jugado nunca están en contra. En definitiva, además esta decir que los bibliotecarios que usan valoran ciertas potenciales de estos y creen que serian provechosas para las bibliotecas.

Finalmente, se intentó establecer relaciones entre las variables edad, conocimientos de videojuegos y experiencia de videojuegos con opiniones a favor o en contra de la implementación de estos en bibliotecas.

Se observó claramente la tendencia que existe entre los bibliotecarios más jóvenes, es decir aquellos entre los 21 y 40 años de edad a valorar positivamente los juegos de video en el entorno bibliotecario. En contraste a los grupos de edad mas avanzada, entre 41 y 60 años de edad, se manifestaron mayoritariamente en contra.

En un primer momento parece que no existe ninguna relación entre los niveles de conocimiento y los de aceptación basándose en la observación de aquellos bibliotecarios que declaran tener conocimientos básicos o intermedios, en donde las distribuciones a favor y en contra fueron en promedio más o menos homogéneas. Sin embargo se observa que todos los bibliotecarios que no poseían ningún conocimiento se manifestaron en contra, en tanto aquellos con niveles alto o experto se hallaron en su totalidad a favor. Esto nos demuestra innegablemente que quienes saben más de juegos son justamente aquellos mas dispuestos a sumarlos a las actividades del escenario bibliotecario local. (Ver tabla Nº 3)

Tabla 3: Categorías de opiniones de bibliotecarios

	Casos	Opiniones representativas
Opiniones optimistas	23	"Excelente idea , una forma entretenida y acorde con los tiempos al potenciar los usuarios y sus interés con cualquier centro documental"
		"Siempre es bueno ampliar los servicios que entregan las bibliotecas en tanto son estos núcleos en la función social"
		"Pienso que la incorporacion de videojuegos es buena y novedosa, pero a nivel recreativo, para fomentar la lectura con ellos seria necesario crear un proyecto que los relaciones a ambos"
Opiniones pesimistas	9	"Considero que los videos juegos no son un aporte a la cultura de los usuarios"
		"Las Bibliotecas no son para este tipo de actividades, hay otros espacios, no perdamos el norte por favor"
		"Que no aportan nada a la cultura y a la lectura"
Opiniones escépticas	30	"Creo que el joven de hoy no está preparado para dar un provecho educativo a los videos juegos, ya que debemos reencantar a los usuarios con los libros no alejarlos de ello, por mi experiencia los usuarios tienden a hacer uso violento de estos juegos y no los acerca a la lectura"
		"Hay cosas más importantes que resolver en las Bibliotecas Públicas, creo que aún no estamos en condiciones de gastar recursos en incorporar videojuegos en nuestras Bibliotecas"
		"La mentalidad de los países desarrollados es distinta a la nuestra, así que las iniciativas ALA no son aplicables a nuestro país"
Opiniones culturales	25	"Me parece una alternativa interesante para sumar a un tipo de usuario potencial que podría encontrar en la biblioteca un espacio para desarrollar su interés. Es una forma de percibir a la biblioteca como un espacio más inclusivo donde distintas expresiones culturales tienen cabida. Debería darse con mucho énfasis en las bibliotecas públicas de nuestro país"
		"No podemos quedarnos atrás en la incorporación de estos medios, son una herramienta de interacción social, rechazarlos en las bibliotecas es alejar más a los jóvenes de la biblioteca, que mejor que un lugar donde jugar y hacer tareas, estudiar o leer"
		"Considero que es una propuesta interesante, que va de la mano con las tics de hoy en día, sería interesante videojuegos educativos, o que se trabajaran temas locales por ejemplo, ahora el tener videojuegos en la biblioteca, tal vez directamente no fomente la lectura en si, pero estamos generando puentes y acceso a la biblioteca y eso es importante y muy interesante, considerando que una vez que entra alguien a la biblioteca es un potencial lector"
Opiniones cognitivas	10	"las experiencias cercanas me han demostrado que los videojuegos, en su mayoría en inglés, facilitan la interacción con este idioma, y por lo tanto los jugadores logran un nivel de dominio bastante considerable, por lo cual en ese ámbito, podría considerarse como una herramienta interactiva para su enseñanza"
		"Hay juegos que aportan mas que los que aparecen en la lista y que pueden estar enfocados a lecturas que realizan los niños, otros juegos ayudan o aportan ciertas destrezas, concentración y hasta apoyan en la sociabilización de algunos jóvenes"
		"Fomenta destrezas lingüísticas y físicas a los niños y adolescentes, pero si no son manejados con actividades complementarias, su aporte no se notaría"

4.- Implementando Videojuegos

Una pregunta debería servir como antesala de todas las ideas posteriores que podrían sustentar un proyecto de implementación de videojuegos en la biblioteca y es justamente: ¿Porqué las bibliotecas necesitan videojuegos?. Resultó inquietante reconocer, a través de múltiples opiniones recogidas en la encuesta a los videojugadores, que apuntan a describir la biblioteca como un sitio sumamente “incoherente” con los videojuegos. Los videojuegos son para ellos algo divertido, dinámico y moderno, por antonomasia se podría decir entonces que consideran la biblioteca aburrida, estática y anticuada. Los videojugadores, en su mayoría jóvenes, no reconocen la biblioteca como un espacio recreativo, a pesar de los esfuerzos que estas han hecho para acercarlos (si es que los han hecho, claro). Se podría comenzar reconociendo las buenas prácticas en esta materia, analizando ejemplos de bibliotecas exitosas en sus programas para atraer al público juvenil. Sin embargo, muchas bibliotecas no se hacen cargo de este tipo de usuarios, considerándolos incluso como un “problema”.

Los bibliotecarios suelen tener algunos prejuicios basados en estereotipos de adolescentes que definitivamente juegan en contra de lo creativo y revolucionario que podría ser la creación de un programa de esta envergadura. Algunos prejuicios clásicos señalan que los jóvenes son un grupo monolítico y heterogéneo con características comunes como: ruidosos, enérgicos, impulsivos, desorganizados, sentimentales, irrespetuosos, impredecibles, interesados mayormente en sexo, preocupados sólo de su apariencia, que se mueven en grupos, destructivos y peligrosos, se visten y maquillan en forma extraña para llamar la atención, no les gusta estudiar y piensan que el conocimiento es de “nerd” y desde luego, no tienen ningún interés por las bibliotecas.

Muchos de estos prejuicios nacen de la generalización que hacen los adultos sobre la base de las malas conductas de algunos sujetos.

Pero lo cierto es que los jóvenes no son todos iguales y su cultura grupal no tiene porque estar necesariamente en contra de los valores de los adultos o de los que la biblioteca pública intenta inculcar en su comunidad local. Desde luego que cualquier programa que vaya a favor de los jóvenes tiene que ser especial, porque ellos son especiales. Se trata de seres sociales que se están desarrollando biológica y psicológicamente, atravesando por situaciones difíciles y que deben hacer cada día decisiones importantes sobre el curso que toman sus vidas.

Los videojuegos gustan a muchos adolescentes y jóvenes porque a través de ellos pueden hacer una inversión provechosa de su tiempo libre socializando con sus pares, gastando sus inmensas energías y pasando un buen rato al poner a prueba destrezas mentales y físicas. Tal actividad tiene por lo general cabida en sus hogares, solos o con amigos, pero en privado. En definitiva, la biblioteca se plantea como un lugar divertido, pero lo cierto es que muchos jóvenes están divirtiéndose en otras partes. Partes que no están gobernadas por adultos aburridos, un ambiente excesivamente lento y silencio y por lo demás lleno de reglas.

Pero las bibliotecas necesitan ser silenciosas para cierto público y evidentemente tener reglas y estar bien organizadas, por ende, luego de conocer a los jóvenes es positivo negociar con ellos. Dejar que ellos pongan sus propias reglas con ayuda de la orientación del bibliotecario, podría generar situaciones ideales donde se comporten responsable y armónicamente. Aunque lo más importante es abrirse al diálogo, luego vendrán las estrategias, puesto que se considera que

no existe una sola fórmula para negociar, puesto que los contextos sociales son particularmente diferentes entre sí.

Se han repasado algunas contradicciones hasta ahora que provocan que las bibliotecas no sean atractivas para los videojugadores. En virtud de lo anterior lo fundamental a la hora de implementar videojuegos es pensar siempre en los videojugadores, ellos deberían ser el centro sobre el cual un proyecto de esta naturaleza gravita en cada instante. Existen muchos estudios sociales y de mercado que nos muestran como son ellos, esta es una buena materia prima para comenzar a entenderlos, por otro lado basta poner atención a la prensa para enterarnos de algunos de sus problemas que son propios de este grupo social, el más vulnerable de nuestros tiempos. El conocimiento es parte de la tríada, las otras dos partes son: la suma de las voluntades de las personas que se involucran en un proyecto así y la continuidad natural sobre la cual un programa de este tipo tendría cabida, teniendo en cuenta que ya muchas bibliotecas ofrecen tecnología y acceso a redes y juegos de tablero o didácticos. Los videojuegos podrían ser la siguiente fase.

Muchas de las reflexiones de los párrafos anteriores han nacido de la consulta del manual “Connecting Young Adults and Libraries” de Patrick Jones, sin lugar a dudas, una excelente fuente de consulta para las ideas presentadas en este capítulo.

Desarrollo de colecciones: Una biblioteca podría emprender un proyecto de adquisición de consolas y videojuegos a fin de iniciar un servicio que involucre este tipo de material o disponer de una colección para préstamo a domicilio. Según datos del periódico estadounidense The New York Times. La New York Public Library, por ejemplo, cuenta con unos 2.500 ejemplares entre 92 títulos diferentes para préstamos de una semana, con multas de un dólar por día de

retraso³. Se observa este dato sin ánimo de comparar la realidad chilena con la estadounidense, sino más bien considerar la importancia de los videojuegos para una biblioteca pública que sirve a una ciudad de poco más de 8 millones de habitantes.

En cualquier caso, el desarrollo de una colección de videojuegos no dista mucho de las lógicas empleadas en el desarrollo de una colección convencional de libros, películas u otro material de características similares. Se ha visto que esquemas de clasificación más utilizados en Chile responderían bien a la hora de procesar este tipo de soportes.

Ya sea para la adquisición de consolas o de juegos propiamente tal, se apuntan a continuación algunas recomendaciones que podrían dar paso a un desenvolvimiento adecuado de la situación en cuestión.

Selección: La selección de juegos debería al menos atender dos aspectos generales del mundo de los videojuegos: en primer lugar, la amplia variedad de títulos que se ofertan en el mercado, y en segundo lugar, la diversificación de los gustos de los videojugadores.

Como se ha visto en la primera parte de este artículo, las generaciones de consolas tienen un tiempo limitado de permanencia en el mercado provocado por el avance constante de la tecnología y las necesidades financieras de las compañías que las producen. El bibliotecario que realiza la selección de material debería conocer los productos que se ofertan sin ignorar en tiempo de obsolescencia de estos.

³ Schiesel, S. (2008). Taking games seriously at the Public Library with young Video Gamers. *The New York Times*, March(26).

Sin embargo, la pregunta fundamental que debe contestar la selección del material es “¿qué quieren los jugadores?” y “¿qué intenta transmitir o alcanzar la biblioteca?”, la amplia variedad de videojuegos y consolas permite muchas respuestas a estas preguntas.

El bibliotecario podría enterarse de qué quieren los jugadores mediante alguna encuesta o grupo de enfoque. El presente estudio ha demostrado que las edades de los jugadores chilenos se concentran entre los 18 y los 23 años de edad, por ejemplo. Se ha visto, que algunos profesionales de nuestra área consideran que los juegos no transmiten nada o que en general son violentos, pero al establecer comunicación con los jugadores se podría descubrir que sus búsquedas con los juegos son diferentes y sus perfiles varían. Los jugadores de RPG generalmente buscan alcanzar un estado de ánimo particular, puesto que las historias de RPG se caracterizan por ser muy emotivas, añadiendo drama, acción e incluso humor. El bibliotecario que realiza la selección debería conocer muy bien a los usuarios potenciales del servicio. En las páginas anteriores se ha descubierto que los jugadores chilenos gustan de los juegos de acción, aventura, estrategia y RPG en primer lugar, en concreto esto se traduce en encontrar juegos adecuados para la biblioteca que reúnan esta clase de estilos.

Por otro lado, los géneros de videojuegos no lo son todo, también están las temáticas: existen juegos medievales fantásticos, góticos con historia de vampiros, ciencia ficción y futuristas, viejo oeste, etc. los escenarios son muchos. Si se prefieren juegos con temas que estén presentes en los libros o películas de la colección de la biblioteca, la tarea de vincular los distintos materiales bibliográficos más tarde se facilitaría bastante.

Otro aspecto a considerar es la cantidad de jugadores que pueden jugar un solo juego al mismo tiempo (multiplayer). El avance de las consolas ha permitido juegos presenciales de hasta ocho jugadores, pero en general los juegos multi-jugador son de 2 o 4 personas. Al pensar en esto estaremos pensando en la cantidad de gente que pretende atender el servicio en su hora crítica. Una forma de enfrentar esta situación con creatividad es adquirir juegos que no sólo puedan ser jugados por varias personas a la vez, sino que también sean más rotativos, es decir que los jugadores pasen el control a sus pares en intervalos de tiempo más cortos, los juegos de carreras o de peleas son los mejores en este sentido, o cualquiera que permita que los jugadores se enfrenten entre ellos. Los juegos de este tipo además permiten la realización de torneos o ligas con modalidades similares a un torneo deportivo ordinario, con puntajes o eliminación directa. Juegos que son utilizados a menudo en bibliotecas de otros países y que cumplen con los requisitos mencionados son: Mario Kart Wii, Street Fighter IV, Super Smash Brothers Brawl o Mario Party.

Últimamente la tecnología ha incorporado juegos que explotan las capacidades ergonómicas de los videojugadores, como es el caso de los periféricos como el Wiimote de Nintendo. Estos controles exigen que el jugador se mueva en un área determinada para que el personaje virtual lo imite. Estos hacen entrar en juego la cuestión del espacio, algo que también debería ser considerado. Algunos juegos de este tipo son: Guitar Hero o Wii Sports.

Presupuesto : Se ha visto que los juegos son caros, incluso para una biblioteca que cuenta con suficientes recursos, por lo tanto la selección debe considerar también los precios, no siempre los juegos más caros son los más divertidos, aunque los juegos populares generalmente exhiben valores más altos.

Los juegos antiguos son más baratos, sobretodo si son usados. La sexta generación de consolas aún ofrece mucha diversión y tiene juegos de gran calidad. Los altos precios de las consolas más modernas podrían llevarnos a la decisión de comprar juegos un poco más antiguos, conservando los mismos criterios de selección propuestos hasta ahora.

Si la biblioteca no cuenta con un presupuesto dedicado a esta tarea, es difícil que consiga sacar el proyecto adelante. Tradicionalmente la forma de financiar este tipo de iniciativas es a través de fondos concursables o convenios. Si la idea es planteada con creatividad es posible que cuente con financiamiento.

Adquisición: Existen distribuidores mayoristas de videojuegos en Chile a través de los cuales la biblioteca podría adquirir consolas y juegos publicados recientemente.

Como cualquier otro equipo tecnológico, las consolas y videojuegos incluyen documentos técnicos que contienen sus especificaciones, formas de uso y garantías. El tratamiento que debería darse a una consola o juego recién adquirido no discrepa mayormente que el que se le da a otros artefactos de características similares.

Evaluación y descarte: Generalmente una videoconsola o un soporte de videojuegos cualquiera es de muy alta calidad y experimentará un deterioro material muy lento a través del tiempo (algunos jugadores todavía tienen sus consolas antiguas de hace 10 o más años y aún funcionan), sin embargo los jugadores están permanentemente en búsqueda de juegos nuevos de última generación. El desgaste podría acelerarse en relación al uso, en especial si se tiene una colección exclusiva para préstamo con una alta demanda.

La evaluación de una colección de videojuegos no es sino el monitoreo constante del mercado. Anualmente algunos eventos internacionales de videojuegos tienen cabida en Japón y Estados Unidos, tales como el Tokyo Game Show (TGS) y el Electronic Entertainment Expo (E3), estas instancias sirven a las compañías para presentar sus nuevos productos y comportan una buena guía a la hora de mantenerse informado sobre las últimas tendencias y avances.

Gestión de servicios: La materialización más patente en la relación biblioteca-videojuegos es la creación y gestión de un servicio especializado de videojuegos con permanencia en el tiempo, en el cual podrían tener cabida diversas actividades como préstamo en sala por intervalos de tiempo (recordemos que los jugadores chilenos en su mayoría dedican de 1 a 10 horas de juegos semanales), talleres de orientación a los padres o apoderados, torneos de algún juego en particular, etc.

Circulación: Es de conocimiento general que las reglas de préstamos en una biblioteca están sometidas a diversos factores: la cantidad de usuarios que se pretende servir y la cantidad de material con que se cuenta para ello, además del propósito y modelo de negocio de la biblioteca, son sin duda las condiciones fundamentales que guardan relación con esto. La cantidad de días de préstamos disminuyen en relación a la escasez de material y la alta demanda, lo mismo que las multas por retraso aumentan. Se recomienda considerar políticas específicas para los videojuegos, debido a que se trata de material particularmente caro y delicado.

Infraestructura: Las consolas de videojuegos necesitan de otros aparatos para su proyección, ya sea televisores o proyectores. Esto hace pensar acerca de las instalaciones eléctricas del lugar (que sean extensivas y además seguras) y la amplitud del espacio para poder albergar no sólo los equipos sino también a los asistentes. Algunos elementos como estos resultan bastante obvios, pero no deben olvidarse en el caso de este tipo de aparatos que además necesitan cierta iluminación para una mejor proyección y ventilación adecuada a fin de mantener un lugar fresco en donde las consolas no sufran una baja en su rendimiento debido al calor.

De todas formas, es absolutamente recomendable que un servicio de videojuegos cuente con un espacio especial para ello, apartado de otros espacios dedicado a la lectura u otras actividades que requieren silencio y en general una atmósfera diferente. Los juegos necesitan espacios donde pueda haber ruido y desorden, donde los jugadores puedan sentirse cómodos y distendidos y puedan realizarse como tales sin obstáculos de ninguna clase.

Horarios: La presente investigación ha demostrado que los jugadores en nuestro país suelen jugar entre las 19:00 y 00:00 horas. En general las bibliotecas públicas están cerradas durante estos horarios, pero ello no significa que no se acercarán jugadores en todas horas. La práctica enseña que el comportamiento de los usuarios se modifica rápidamente en base a la disposición de los espacios y/u horarios de servicio. Es fácil imaginarse el impacto inmediato que un servicio así podría tener funcionando los fines de semana en la mañana y la tarde, por ejemplo.

Ciertamente, hay que conocer la distribución del tiempo que tienen la mayoría de los jóvenes, intentando explotar las horas que disponen para el ocio.

Personal: Es deseable que exista personal capacitado para poder, no sólo gestionar un servicio de esta naturaleza, en cuanto a su operación y difusión, sino también mantener el control y el orden para su correcto funcionamiento. El bibliotecario debería al menos, tener cierta familiaridad con la jerga empleada en el mundo de los videojuegos, sus lógicas, comportamientos y productos particulares, por otro lado el personal administrativo encargado debería saber al menos como funcionan exactamente las consolas y los juegos, los manuales técnicos incluidos en el embalaje de los productos podrían ser una buena guía para ello. Más que un director, un servicio como este, necesita cierto arbitraje, para que los jugadores tengan un comportamiento moderado y generoso hacia sus pares, de tal forma que el espacio dedicado para ello se realice de la forma más óptima posible.

Impacto sobre otros servicios: Una de las búsquedas permanentes de la presente investigación ha sido establecer alguna relación entre la incorporación de videojuegos en la biblioteca y los otros servicios con los que esta ya cuenta. La manifestación más provechosa de esta relación se da en el hecho de que los jugadores son capaces de asociar los videojuegos con otros soportes recreativos como películas, cómic y libros. Existen varias formas de que la biblioteca pueda aprovechar esto, pero sin duda Sullen Adams menciona una de las más atractivas: "There is some evidence anecdotally and in some of the literature that video games players do also check out books from

the library (...) Another way to connect gaming to reading could be simple 'point of play' book displays".⁴

Si el servicio de videojuegos es planteado de una forma responsable pero también creativa, los resultados para la biblioteca deberían ser positivos en todo momento. No es posible que la biblioteca tenga nuevos lectores sino busca formas novedosas de acercarse a los potenciales usuarios, atendiendo sus necesidades y demandas, centrándose en aquello que les provoca interés. Descubrir el contenido de los libros está en directa relación con la motivación que conduce a las personas a explorarlos, sin duda explotar esta lógica conduciría a generosos dividendos. Los videojuegos son tan ricos en contenidos que buscan la inmersión y sentimentalidad del jugador, pudiendo éste aproximarse a la lectura para profundizar en las sensaciones que ha descubierto con los juegos. Lo seguro de esto es que existen libros y juegos muy similares en las materias que tratan, además de películas, cómic u otros materiales bibliográficos que la biblioteca podría tener.

⁴ Adams, S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202.

CONCLUSIONES

La evolución de los videojuegos en sus aspectos técnicos ha incidido inevitablemente en la forma en que el videojugador se relaciona con el objeto-juego. Por tanto, también se ha transformado la dimensión social del juego, aproximándolo paulatinamente al espacio de la biblioteca pública. Dicho de otra forma, se ha producido un punto de encuentro entre la biblioteca y el videojuego, el cual demanda una adecuada recapitulación.

Reconocer las necesidades, visiones y expectativas de los propios videojugadores podría ser una primera aproximación al problema. A pesar de ser un grupo que comparte características comunes (edad, intereses, hábitos de lectura, etc.), no se trata de una masa de opiniones homogéneas. Aun así, la impresión general acerca de disponer de juegos de videos en las bibliotecas es positiva. Todo esto representa una oportunidad para la biblioteca pública.

Las opiniones vertidas por los bibliotecarios están directamente relacionadas con su nivel de experiencia y conocimiento de los videojuegos, además de su edad. Puesto de la forma más sencilla, la tendencia es: a mayor conocimiento/experiencia, mayor aceptación; y a menor edad, mayor aceptación. De aquello es inevitable desprender que los bibliotecarios que conocen mejor los videojuegos, a través de su mirada experta, les otorgan el valor requerido para sumarlos al espacio bibliotecario.

La invitación a incorporar videojuegos, generando las condiciones necesarias para el desenvolvimiento del videojugador, requiere de un tratamiento especial a la luz de declaraciones dispares expresadas por quienes fueron encuestados. Tal tratamiento, debe estar focalizado a

reconocer los múltiples aportes que comportan los videojuegos en relación a la lectura, el ocio, la construcción y democratización del espacio bibliotecario o la atracción de nuevos usuarios, entre otros.

Se hace urgente reforzar las concepciones positivas que se tienen frente a los videojuegos, pues en ello igualmente radica vencer los prejuicios y enfrentar la problemática propuesta en forma eficiente.

BIBLIOGRAFIA

1. Adams, S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202.
2. Bustos, Francisco; Guzmán, José (2009). El mundo de los videojuegos: un enfoque bibliotecológico. Trabajo de titulación para optar a Bibliotecario Documentalista. Santiago, Chile, Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Bibliotecología, 130 p.
3. Bustos, Francisco; Guzmán, José (2009). Los videojuegos y el desarrollo de competencias de información [en línea]. Serie Bibliotecología y Gestión de Información, N°51. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/17213>
4. DIBAM. (2001). Manual de capacitación para trabajadores de bibliotecas públicas. Santiago de Chile: DIBAM. Disponible en http://www.dibam.cl/bibliotecas_publicas/pdf/bbpp_mision_social.pdf
5. Jones, P. (1998). *Connecting young adults and libraries*. New York: Neal-Schuman Publishers.
6. "Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas." United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Recuperado el 19 de julio, 2009 desde http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_es.html
7. Schiesel, S. (2008). Taking games seriously at the Public Library with young Video Gamers. *The New York Times*, March(26)

Anexo 1: Encuesta en línea a videojugadores

1. ¿Qué edad tienes?
 - a) Menos de 13 años
 - b) 13 a 17 años
 - c) 18 a 22 años
 - d) 23 a 27 años
 - e) 28 a 32 años
 - f) Más de 32 años

2. Sexo:
 - a) Masculino
 - b) Femenino

3. ¿En qué nivel de enseñanza te encuentras actualmente?
 - a) Enseñanza Básica
 - b) Enseñanza Media
 - c) Enseñanza Superior
 - d) Otra actividad (Especifíque)

4. ¿Dónde vives?
 - a) Región de Tarapacá
 - b) Región de Antofagasta
 - c) Región de Atacama
 - d) Región de Coquimbo
 - e) Región de Valparaíso
 - f) Región del Libertador General Bernardo O'Higgins
 - g) Región del Maule
 - h) Región del Bío-Bío
 - i) Región de La Araucanía
 - j) Región de Los Lagos
 - k) Región de Aysén del General Carlos Ibañez del Campo
 - l) Región de Magallanes y la Antártica Chilena

- m) Región Metropolitana
- n) Región de Los Ríos
- o) Región de Arica y Parinacota

5. ¿Cuántas horas semanales dedicas a los videojuegos?

- a) De 1 a 5 horas
- b) De 6 a 10 horas
- c) De 11 a 15 horas
- d) De 16 a 20 horas
- e) De 21 a 25 horas
- f) De 26 a 30 horas
- g) Más de 30 horas

6. ¿En cual de estos horarios acostumbras a jugar?

- a) Entre las 7:00 y las 12:00 hrs.
- b) Entre las 13:00 y las 18:00 hrs.
- c) Entre las 19:00 y las 00:00 hrs.
- d) Entre las 01:00 y las 06:00 hrs.

7. ¿Con qué frecuencia lees libros y/o revistas?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi nunca
- d) Nunca

8. ¿Qué tipo de lectura consultas motivado por el uso de videojuegos?

- a) Libros
- b) Revistas
- c) Manuales
- d) Guías
- e) Sitios Web

9. Ordena del 1 al 10 tus tipos de juegos favoritos desde el que más te gusta (con un 1) al que menos te gusta (con un 10):

- a) Acción
- b) Arcade
- c) Aventura
- d) Carreras
- e) Deportes
- f) Estrategia
- g) Música
- h) Puzzle
- i) RPG
- j) Simulación

10. Asocia los siguientes títulos de videojuegos con las obras literarias señaladas a continuación:

- a) Age Of Empires
- b) Castlevania
- c) Final Fantasy
- d) God Of War
- e) Metal Gear
- f) Prince Of Persia
- g) Resident Evil
- h) Silent Hill
- i) Starcraft
- j) The Legend Of Zelda

- a) A Sangre Fría (Truman Capote)
- b) Apocalipsis (Stephen King)
- c) Crónicas Marcianas (Ray Bradbury)
- d) Drácula (Bram Stoker)
- e) El Señor de Los Anillos (J. R. R. Tolkien)
- f) La Historia de Roma (Theodor Mommsen)

- g) La Historia Interminable (Michael Ende)
- h) La Llamada de Cthulhu (H. P. Lovecraft)
- i) La Odisea (Homero)
- j) Las Mil y Una Noches (Anónimo)

11. A continuación selecciona las bibliotecas a las que acudes regularmente:

- a) La biblioteca de mi colegio/universidad
- b) La biblioteca de mi barrio
- c) La biblioteca de mi comuna
- d) La biblioteca de mi región/nacional

12. Finalmente, ¿qué opinas sobre la implementación de videojuegos en las bibliotecas?

Anexo 2: Encuesta en línea a bibliotecarios

1. Señale su edad

- a) 20 años o menos
- b) Entre 21 y 30 años
- c) Entre 31 y 40 años
- d) Entre 41 y 50 años
- e) Entre 51 y 60 años
- f) Entre 61 y 70 años
- g) 71 años o más

2. Señale su sexo:

- a) Femenino
- b) Masculino

3. ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre los videojuegos?

- a) Nulo
- b) Básico
- c) Intermedio
- d) Alto
- e) Experto

4. En relación al uso de videojuegos, ¿En cual de las siguientes categorías se considera?

- a) Soy un jugador frecuente
- b) Soy un jugador ocasional
- c) Observo como juegan otras personas
- d) No he jugado nunca

5. A continuación, señale aquellos juegos que conoce de la siguiente lista:

- a) Age of Empires
- b) Castlevania

- c) Final Fantasy
- d) God of War
- e) Metal Gear
- f) Prince of Persia
- g) Resident Evil
- h) Silent Hill
- i) Starcraft
- j) The Legend of Zelda

6. ¿Cuáles de las siguientes actividades se realizan en su biblioteca?

- a) Charlas de autores
- b) Clubes de lectura
- c) Concursos de literatura
- d) Encuentros de cómic
- e) Exposiciones artísticas
- f) Hora del cuento
- g) Juegos de rol
- h) Proyección de películas
- i) Talleres de cuento y poesía
- j) Otras (Especifique)

7. ¿Cree usted que los videojuegos apoyarían las siguientes funciones de la biblioteca pública?

Función Cultural y patrimonial (Sí/No)

Función Social Función Social (Sí/No)

Función Educadora Función Educadora (Sí/No)

Función Económica Función Económica (Sí/No)

8. Ante la posibilidad de implementar videojuegos en su biblioteca, usted:

- a) Habilitaría una sala exclusiva para ello
- b) Desarrollaría una colección para préstamo a domicilio
- c) Los instalaría en los equipos computacionales de la biblioteca

- d) Organizaría clubes o foros de videojugadores
- e) Difundiría su uso a través de weblogs o boletines

9. ¿Considera que los videojuegos fomentan la lectura?

- a) Sí
- b) No

10. Considerando las recientes experiencias con videojuegos en bibliotecas europeas y estadounidenses, además del acento que ha puesto la ALA en estas iniciativas en particular. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videojuegos en las bibliotecas de nuestro país?

Serie Bibliotecología y Gestión de Información.

Títulos publicados 2010

Nº 53 Usos de Twitter en la Educación Superior. Guillermo Toro Araneda

Disponible en : <http://eprints.rclis.org>

NORMAS DE PUBLICACION

• Objetivos

La **Serie Bibliotecología y Gestión de Información** tiene por objetivo difundir la productividad, académica, las investigaciones y las experiencias de profesionales del área de la de Bibliotecología y Ciencia de la Información y del sector afin al mundo del libro y la lectura.

• Alcance y política editorial

Los trabajos a ser considerados en la Serie Bibliotecología y Gestión de Información, deben ser inéditos, no publicados en otras revistas o libros. Excepcionalmente el Comité Editorial podrá aceptar artículos que no cumplan con este requisito.

- **Arbitraje:** Los artículos recibidos serán sometidos a evaluación, a recomendación del Director de la Serie, donde el Comité Editorial enviará los trabajos a árbitros independientes para su aceptación o rechazo. En este último caso, se emitirá un informe al autor/a donde se señalen las razones de la decisión. El Comité Editorial podrá solicitar trabajos a autores de reconocido prestigio, quienes no serán sometidos al proceso de evaluación por árbitros.

• Forma y preparación de manuscritos

- **Extensión:** El artículo deberá tener una extensión entre 12 y 100 páginas, tamaño carta, espacio 1,5, cuerpo 12, incluidos gráficos, cuadros, diagramas, notas y referencias bibliográficas.

- **Idiomas:** Se aceptan trabajos en castellano, portugués e inglés, los cuales serán publicados en su idioma original.

- **Resumen y palabras claves:** El trabajo deberá tener un resumen en español e inglés en la primera página, de no más de 200 palabras, que sintetice sus propósitos y conclusiones más relevantes. De igual modo, deben incluirse tres palabras claves, que en lo posible no se encuentren en el título del trabajo, para efectos de indización bibliográfica.

- **Nota biográfica:** En la primera página, en nota al pie de página, deben consignarse una breve reseña curricular de los/as autores/as, considerando nacionalidad, título y/o grados académicos, desempeño y/o afiliación profesional actual y sus direcciones de correo electrónico, para posibles comunicaciones de los/las lectores/as con los autores/as.

- **Referencia bibliográfica:** Utilizar para las referencias bibliográficas la modalidad de (Autor, año) en el texto, evitando su utilización a pie de página. Ejemplo: (González, 2006). Agregar al final del texto, la bibliografía completa. Sólo con los/las autores/as y obras citadas, numeradas y ordenadas alfabéticamente. Para el formato de la bibliografía, utilizar la "Guía para la presentación de referencias bibliográficas de publicaciones impresas y electrónicas" disponible en formato electrónico en :
<http://eprints.rclis.org/archive/00005163/01/ReferenciasBibliograficas.pdf>

- **Derechos:** Los derechos sobre los trabajos publicados, serán cedidos por los/as autores/as a la **Serie**.

- **Investigadores jóvenes:** El Comité Editorial considerará positivamente el envío de trabajos por parte de profesionales y/o investigadores/as jóvenes, como una forma de incentivo y apoyo a quienes comienzan su carrera en investigación.

- **Ejemplares de cortesía:** Los/as autores/as recibirán un ejemplar de cortesía del trabajo publicado.

• Envío de manuscritos

Todas las colaboraciones deberán ser enviadas impresas en duplicado. Los autores/as podrán remitir sus artículos en CD, o al correo electrónico: hector.gomez@utem.cl , en programa Word (office).