

¿Un Videojuego en la Biblioteca?

Laura Henche Grande

Resumen. En este artículo vamos a ver la trayectoria que ha seguido en los últimos años la biblioteca, con un acercamiento progresivo a sus usuarios acentuado en el último año. Y siguiendo esta línea nuestra intención es proponer nuevas ideas que lleguen al sector más alejado dentro de la comunidad universitaria, los estudiantes. Nuestra propuesta se centra en la creación de un videojuego que enseñe cuales son los recursos disponibles en la biblioteca y el uso que pueden darles para sus estudios. Para ello además analizamos el caso cercano de la universidad Carlos III en Second Life, con la intención de ver cómo fue su experiencia.

1 Introducción

En este mundo digital, caracterizado por la oferta masiva de información, de fácil acceso y herramientas simples, los bibliotecarios se sienten confusos. Su papel tradicional como intermediarios que ayudan al usuario a navegar por complejos sistemas bibliotecarios está amenazado por servicios como *Google*, que parece tener una casi ilimitada oferta de información.

Según el informe *Information behaviour of the researcher of the future* publicado por la British Library en el 2008 [1]:

El 89% de los estudiantes usan motores de búsqueda para buscar información y sólo el 2% comienza su búsqueda en la página web de una biblioteca pues a pesar de las grandes inversiones en recursos electrónicos que han realizado las bibliotecas, los estudiantes siguen asociándolas con los libros

El 93% está satisfecho con los resultados obtenidos con los motores de búsqueda, frente a un 84% de satisfechos entre los que emplean las búsquedas asistidas de una biblioteca.

En conclusión, nuestros jóvenes prefieren usar *Google* o *Yahoo*, que les ofrecen una solución más familiar a pesar de que a veces sea muy simple. Los buscadores actuales son demasiado generales, siendo la biblioteca un sistema más eficaz de clasificación y filtrado. Sin embargo las actitudes de los adolescentes responden más a su propia condición de “nacidos digitales”, ya que no conocen otra forma de satisfacer sus necesidades de información [2].

Por esta razón si los bibliotecarios quieren atraer a los usuarios (a los que van y a los que no van a la biblioteca), necesitan conocer y entender mejor cómo se comporta el usuario actual en una biblioteca virtual.

Si hasta ahora las bibliotecas han estado más orientadas a los contenidos, ha llegado la hora de que se centren en detectar las auténticas necesidades de sus usuarios, anticiparse a ellas y, consiguientemente, ofrecerles los servicios que ya están demandando.

La actitud de la biblioteca debe estar en constante transformación, de forma que facilite la adecuación de sus servicios a las necesidades cambiantes de los usuarios reales y potenciales.

Y entonces, ¿pueden los juegos ser usados como plataforma para atraer a nuestros estudiantes a las bibliotecas? Sin duda los jóvenes juegan a ellos y además son un medio perfecto para la inmersión en un entorno real, porque suministran una rápida y simplificada experiencia en cualquier dominio [3].

2 La Biblioteca UCM y las Nuevas Tecnologías

Ante las condiciones que han obligado a las bibliotecas a afrontar un cambio de actitud ante la nueva situación generada por la era digital, la *Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid* (BUCM) no se ha mantenido al margen y ha ido evolucionado adaptándose a estas nuevas necesidades que le exige la sociedad [4] (ver Fig. 1).

En 1999 la biblioteca sacó a la luz su primera web, de carácter principalmente informativo. Hasta el 2000 no apareció el correo electrónico, el primer canal de comunicación abierto con el usuario. Aunque el cambio más importante que se lleva a cabo en este año es la organización del contenido en secciones.

En 2004 destaca la inmediatez de su caja de noticias, donde se colocan los avisos de última hora, dando un enfoque más dinámico a la página. Aparece por primera vez el formulario de búsqueda en la pantalla principal, aunque todavía en un segundo plano.

El 2006 se satura de enlaces ya que la web toma una importancia fundamental dentro del papel que juegan las bibliotecas, esto es debido a que ahora todo pasa por una fuerte presencia en internet. En este momento la búsqueda en los catálogos toma el protagonismo que aun mantiene, colocándose el formulario en la parte central de la página.

El último diseño se puso en marcha a principios del 2009 bajo el entorno 2.0, con mayor presencia para el usuario: canales RSS de noticias, redes sociales como *Facebook* o *Tuenti*, blogs de cada biblioteca y chat para consultas a bibliotecarios, entre otras novedades. La caja de búsqueda se ha simplificado, a imitación de Google, lo que le da un aspecto más familiar. Siguiendo las pautas que *Margaix-Arnal* [5-6] publica en sus artículos sobre redes sociales se ha hecho un intento de acercamiento a los jóvenes, dando una imagen de la biblioteca más desenfadada y cercana. La introducción de estas herramientas 2.0 en la web de la biblioteca es un paso más en su afán por estar en los mismos lugares que sus usuarios, con el aprovechamiento de la tecnología en favor de la participación de la comunidad universitaria.



1999



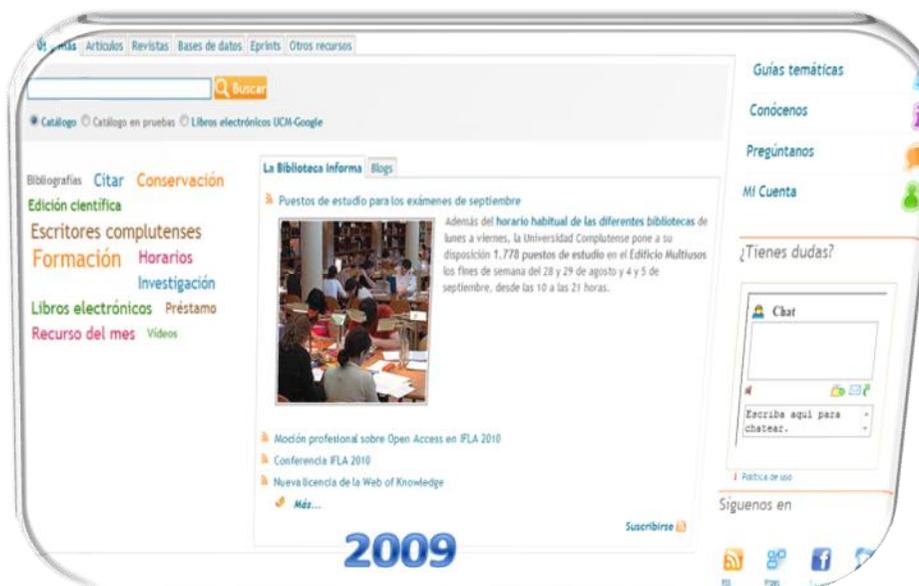
2000



2004



2006



2009

Fig. 1. Evolución de la web en la biblioteca complutense. Imágenes obtenidas de http://web.archive.org/web/*/http://www.ucm.es/BUKM

2.1 ¿Y por qué Necesita la Biblioteca un Videojuego?

La manera escogida por la biblioteca para salir de sus muros y acercarse a sus usuarios más jóvenes centra sus esfuerzos en la semana de bienvenida. Todos los años al comienzo del curso se organizan actividades en las bibliotecas complutenses cuyo objetivo es dar acogida a los nuevos estudiantes y proporcionarles información básica sobre lo que la biblioteca representa.

Según la noticia aparecida el 13 de octubre de 2009 en la revista *Tribuna Complutense*, en esta semana hay programados cursos de iniciación y contacto con los nuevos alumnos, que tienen lugar en las bibliotecas de los centros, que se complementan con visitas guiadas a sus instalaciones y charlas en las aulas, en horas cedidas por los docentes. También sitúan un stand promocional itinerante que sirve como mostrador de referencia en puntos estratégicos de las facultades, canalizando las actividades realizadas durante la semana, entregando material informativo, guías de las bibliotecas, guías de servicios, oferta de cursos de formación, directorios y que además muestra la proyección continuada de un vídeo institucional de la BUCM con amplia información de la biblioteca (*ver Fig. 2*).



Fig. 2. Stand promocional para la semana de bienvenida.

Sin ánimo de despreciar el trabajo de los bibliotecarios, nuestra impresión es que esta semana resulta insuficiente. Para empezar se realiza al comienzo del curso, cuando aun la afluencia de gente por la facultad escasea, por otra parte es provisional, quedando estos nuevos estudiantes un poco olvidados durante el resto del año, y lo que es más importante, la falta de atractivo que tiene una puesto de folletos para los adolescentes. Es por ello que se deberían buscar otras vías, como los juegos, que capten la atención de los nuevos estudiantes hacia los recursos existentes en su biblioteca y así darles alternativas de búsqueda durante sus estudios académicos.

3 Videojuegos y biblioteca

A día de hoy ya hay desarrollados algunos videojuegos diseñados para el aprendizaje de temas relacionados con el uso de las bibliotecas. A continuación presentamos cuatro de estos ejemplos: [7].

- *Information Literacy* es un trivial con preguntas relativas al uso de fuentes de información desarrollado para la biblioteca de la Universidad Greensboro del Norte de California (Fig. 3). Se puede acceder a él a través del enlace <http://library.uncg.edu/game/>.

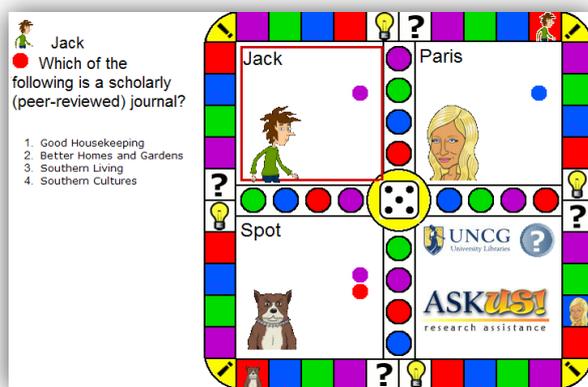


Fig. 3. Partida de 4 jugadores al Information Literacy

- *Rags to Richer* es un juego de preguntas relacionadas con la biblioteca de formato similar el concurso de 50x15, creado en base a plantillas de actividades que proporciona la web Quia.com (Fig. 4). Se puede jugar desde el enlace www.quia.com/rr/124501.html

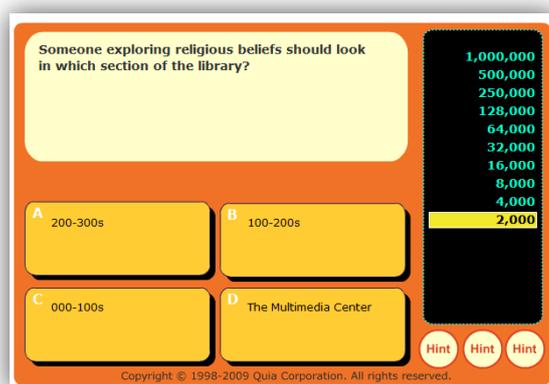


Fig. 4. Pantalla con una de las preguntas de Rags to Richers

- *Order in the library* son tres juegos interactivos para aprender cómo es la organización de los libros en las estanterías de las bibliotecas según el sistema de clasificación Dewey (Fig. 5). Está desarrollado en el departamento de informática de la Universidad de Austin en Texas. Se encuentra en la web <http://users.ece.utexas.edu/~valmstrum/s2s/utopia/library4/src/library4.html>

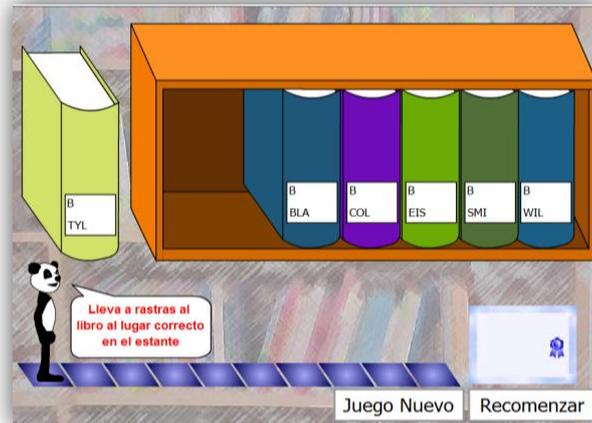


Fig. 5. Situación durante el juego Order in the library en la que se debe colocar el libro en su posición correcta dentro del estante

- *I'll Get It* es un juego desarrollado en la universidad Carnegie Mellon que pone al jugador en el lugar del bibliotecario con la labor de dar los libros correctos a partir de la información que solicitan los usuarios que visitan la biblioteca. Su enlace es <http://eps.library.cmu.edu/rooms/documents/libraries-and-collections/Libraries/etc/game2/game2.swf>



Fig. 5. Juego I'll Get It donde el jugador debe atender peticiones de libros

3.1 Second-life en la Biblioteca de la UC3M

Las bibliotecas buscan proporcionar el acceso a la información a través de servicios, lo que puede hacerse también en un entorno virtual (*Grassian y Trueman, 2007*) [8]. La gente está yendo a los mundos virtuales por diversión, entretenimiento o socialización, pero con frecuencia encuentran que tienen necesidades de información una vez que están implicados y buscan activamente ayuda de la comunidad bibliotecaria. Second Life consigue llevar esta información a los usuarios, aunque incorporando alguna sociabilidad de la forma humana.

El entorno virtual de *Second Life* (SL) fue abierto al público en 2003, su creador fue Philip Rosedale. SL no es una red social, sino que se trata de un “mundo/videojuego virtual” en tres dimensiones con una estructura escalable de avatares o personajes (*Cobo, Pardo 2007*). No existe una finalidad específica en el juego, no hay ganadores ni perdedores; cada cual juega como desea y aporta sus propias metas. No se trata, pues, de competir, de matar, de conquistar, sino, simplemente, de interactuar y de crear [9].

En España universidades como la Autónoma de Madrid, Pública de Navarra, Politécnica de Madrid, La Coruña o la Miguel Hernández de Elche tienen o han tenido su espacio más o menos grande, más o menos público, más o menos ambicioso en Second Life. Otros organismos educativos como la Casa Encendida, el Instituto Cervantes o el Instituto de Comercio Exterior (ICEX) también han visto útil estar presentes en este entorno virtual.

La *Universidad Carlos III de Madrid* (UC3M) presentó su campus en Second Life el 23 de junio del 2008 (*ver Fig.7*). Con esta iniciativa pretendieron aprovechar el potencial que esta herramienta ofrece sobre todo en el campo de la comunicación y también en los servicios de formación y referencia en línea. Se puede visitar esta isla mediante el siguiente enlace:

<http://slurl.com/secondlife/Universidad%20Carlos%20III/138/102/23>



Fig. 7. Vista general del campus de la UC3M en Second Life

Second Life cuenta con bibliotecas, un buen ejemplo es *Info Island*, un espacio virtual creado por un grupo de bibliotecas de la Alliance Library System en Illinois, donde se realizan exposiciones, encuentros con autores de vida real y se proporcionan espacios para otros educadores [10] (ver Fig. 8).



Fig. 8. Mostrador central de referencia de la SL Library en 2007

Por lo general, las universidades con presencia en Second Life tienen sus propias bibliotecas, la de la Universidad Carlos III es una de ellas. Su apariencia en el campus virtual es una reproducción del edificio de la biblioteca de su Escuela Politécnica Superior de Leganés.

Según *López Fernández*, coordinador del grupo de trabajo del campus virtual de la universidad Carlos III en SL, entre las opciones que a los profesionales de la información les interesa dentro del proyecto que se llevó a cabo para la biblioteca, están [11-12]:

- *Enlaces a recursos web:* en SL se puede mediante objetos vincular el catálogo de la biblioteca, enlazar a las correspondientes guías de recursos electrónicos o a recopilaciones de fuentes de información que han hecho los propios bibliotecarios (Fig. 9).



Fig. 9. Al tocar la pantalla del ordenador, se abre el navegador interno con el catálogo de la biblioteca

- *Blog*: en la Carlos III los tres blogs que mantiene la biblioteca (*365 días de libros*, *Biblioteca y + música* y *Videodrome*) tienen su propio espacio.



Fig. 10. Reproducción de un video

- *Multimedia*: en SL existe la posibilidad de reproducir vídeos con tutoriales de ayuda sobre el uso de servicios de la biblioteca (*Fig. 10*).

- *Salas de exposiciones*: una posibilidad muy interesante es la de realizar presentaciones de imágenes digitales. Se pueden subir imágenes y que además esas imágenes al tocarlas “hablen” con el avatar describiéndose a sí mismas (*Fig. 11*).



Fig. 11. Al tocar la imagen nos aparece un mensaje de texto explicando de qué trata

- *Chat escrito y comunicación por voz*: esta opción puede muy bien ser aprovechada para ofrecer un servicio de referencia virtual en línea donde poder recurrir para preguntar al bibliotecario.
- *Correo electrónico, mensajes, tabloneros de anuncios*: este servicio de referencia asincrónica facilita la interacción con la biblioteca a través del anonimato que permite a los individuos la libertad de preguntar sin miedo.

- *Clases de autoaprendizaje:* son zonas pensadas para realizar cursos básicos de acogida, donde el avatar recorre el camino viendo carteles que le salen al paso y donde se explica lo básico sobre cómo usar la biblioteca de la vida real.

- *Cursos de formación:* es útil para la comunidad tener la posibilidad de realizar cursos de formación que ayuden a los usuarios a introducirse en el uso de las nuevas tecnologías (Fig. 12).



Fig. 12. Ejemplo de sesión virtual de información en el edificio de Ciencia y Tecnología

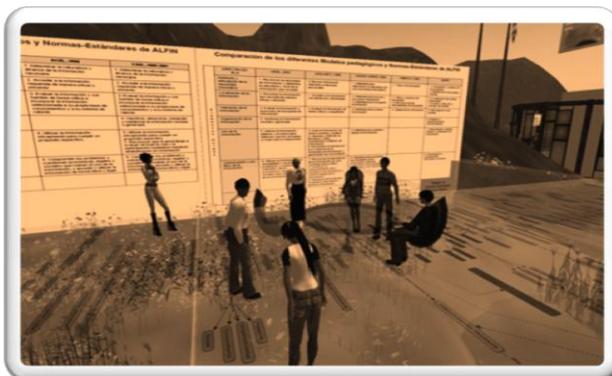


Fig. 13. Reunión de bibliotecarios sobre formación realizada el 9 de noviembre de 2009

- *Reuniones virtuales:* es posible realizar encuentros entre bibliotecarios donde poder poner en común experiencias que han funcionado en sus entornos de trabajo (Fig. 13).

Y todo ello en un entorno tridimensional agradable, sencillo y fácil de utilizar, y que además es muy familiar para los jóvenes.

Pero a pesar de las enormes posibilidades para la comunicación que ofrece Second Life, este entorno no carece de inconvenientes, y es que la provisión de un servicio de referencia debe ser considerada cuidadosamente. Los requerimientos para que SL funcione son altos pudiendo llegar a ser prohibitivos.

Para empezar la presencia en Second Life no es gratuita. Para ofrecer un servicio institucional, uno debe tener un edificio o una isla en SL. Hay varias formas de tener un espacio en este mundo virtual, desde “alquilar” una parcela de terreno hasta poseer una o varias “islas”. En todo caso, la compra de una isla supone un desembolso que, según la página web de SL (<http://secondlife.com/land/privatepricing.php>) es, en el

2010 y para entidades educativas o sin ánimo de lucro, de 700\$ por compra y de 147,50\$ al mes por mantenimiento, lo cual supone 2.470\$ (1.650 €) el primer año y 1.770\$ (1.180 €) los sucesivos.

Hay también un coste de tiempo del personal. Mientras ofrecen el servicio de referencia, claramente el personal no puede realizar muchas otras tareas.

Además también hay requisitos técnicos, y es que sin una buena conexión a Internet y sin una tarjeta gráfica adecuada la experiencia con Second Life puede llegar a ser cuanto menos ingrata.

En conclusión, Second Life puede permitir a las bibliotecas llegar a muchos usuarios utilizando un entorno muy atractivo, que favorezca la comunicación y el flujo de información y la formación. Algunos han apoyado su uso para atraer a las nuevas generaciones de jóvenes que no les gusta gastar su tiempo en buscar en las bibliotecas. Aunque en la actualidad el uso de esta red ha caído mucho en favor de otras redes sociales como *Facebook* o *Tuenti*, las cuales no tienen coste alguno para las bibliotecas.

4 Nuestra Propuesta para la Biblioteca

Al igual que Second Life nosotros queremos una nueva plataforma que nos haga llegar hasta los nuevos estudiantes, pero a diferencia de ellos no queremos ponernos en contacto con los alumnos, para eso ya tenemos creadas las redes sociales, sino más bien atraer su atención. En líneas generales, lo que se quiere conseguir es crear una presencia de la biblioteca que mantenga actualizada su imagen ante los jóvenes, informándoles de lo que tiene la biblioteca que a ellos les puede ser de ayuda.

Por eso el juego debe estar claramente orientado a nuestro público más joven, es decir, a los estudiantes de primer curso, que comprenden edades de entre 18 y 20 años. La biblioteca es para este público el servicio más desconocido, pero a la vez el que más les puede ayudar a completar sus estudios. Es por eso que pensamos que lo más adecuado es que tenga un lenguaje cercano y amigable, y que se pueda jugar a través de la web para que sea accesible a cualquier universitario. Además convendría que el alumno pudiera identificarse por la facultad a la que pertenece para poder adaptar mejor los contenidos.

Pensamos que una historia de misterio, con secretos que deben ser resueltos en la biblioteca, puede ser una buena forma de enganchar a los jóvenes. En consecuencia la narración debe ir encauzada de tal forma que los avances se consigan a través de la presentación de los recursos principales de la biblioteca: libros, artículos, revistas, bases de datos, eprints, etc., indicando cómo es posible acceder a cada uno de ellos y qué es lo que se van a encontrar una vez estén dentro. Igualmente es importante dejarles claro el uso que tiene la tarjeta chip y su pin personal, permitiendo el acceso a la biblioteca durante el juego solo si realizan un uso correcto de su carné. Por supuesto la ayuda de los bibliotecarios debe ser fundamental, a través de las conversaciones deben hacerse con la idea de que están siempre disponibles para ayudarles en sus tareas, incluso la de resolver el enigma planteado.

Para la realización del proyecto recomendamos el uso de la plataforma *e-Adventure* por las facilidades que ofrece para el desarrollo de juegos educativos en

entornos de e-learning (ver Fig. 13). En esta labor es fundamental la participación no solo de informáticos especializados en la creación de aventuras gráficas sino también de bibliotecarios que puedan aportar su experiencia a la hora de orientar en los contenidos para el desarrollo de la historia.

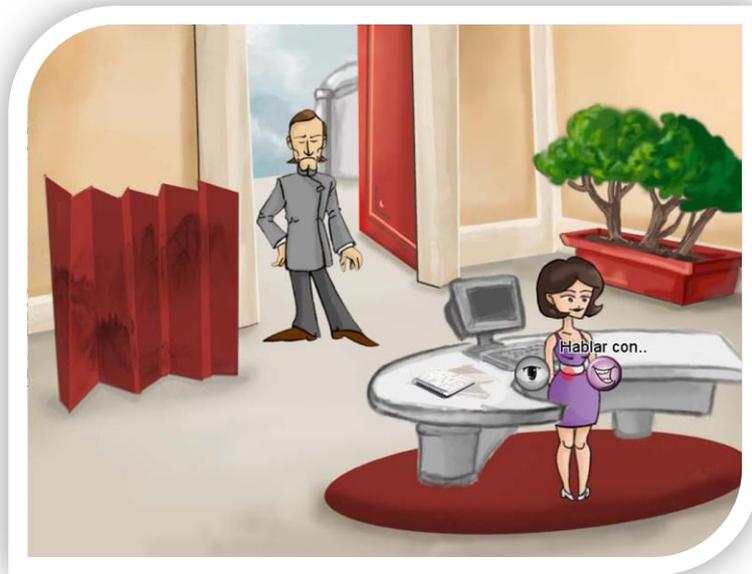


Fig. 13. Ejemplo de interfaz realizada con e-Adventure

5 Conclusiones

A través de la historia la biblioteca ha tenido una imagen aburrida. En este sentido, los juegos pueden servir como gancho para un mayor uso de la biblioteca, convirtiéndola en un foco de interés de los jóvenes y facilitando la promoción de los servicios principales a una audiencia difícil. Las bibliotecas deben aprovechar las oportunidades de información y comunicación que brindan las nuevas tecnologías, dentro de estas prácticas es necesario incrementar el desarrollo de juegos como una herramienta eficaz para la gestión de los servicios bibliotecarios y para difundir el concepto moderno de biblioteca acorde al siglo XXI. Utilizar las mismas plataformas que ellos abre un nuevo canal de comunicación desde el que obtener mayor visibilidad de cara a la posibilidad de atraer a colectivos menos interesados por los servicios de préstamo y lectura.

Referencias

1. British Library, Joint Information Systems Committee (2008). Information behaviour of the researcher of the future. 11 de enero.
2. Morillas, A., Fernández, I. (2008). Ponencia *La biblioteca universitaria 2.0* dentro de las jornadas sobre *Bibliotecas 2.0* de los cursos de verano en la Universidad de La Rioja. <http://www.ucm.es/BUCM/boletin/doc10116.ppt>
3. Moreno-Ger, P., Martínez-Ortiz, I., Fernández-Manjón, B. (2005). *The <e-game> Project: Facilitating the development of educational adventure games*. Presentado en las jornadas sobre *Cognition and Exploratory Learning in the Digital age*, Porto, Portugal. <http://www.e-ucm.es/publications/articles.html>
4. Caballos, A. (2010). Ponencia *Herramientas de la Web social elaboradas por la BUC* del curso sobre *La web social y sus aplicaciones en bibliotecas universitarias* realizado en la Universidad Complutense de Madrid. <https://cv2.sim.ucm.es/moodle/mod/resource/view.php?id=30418>
5. Margaix-Arnal, D. (2007). Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información*, vol. 16, núm. 2, pág. 95-106. doi: 10.3145/epi.2008.nov.02- <http://www.oei.es/tic/kx5j65q110j51203.pdf>
6. Margaix-Arnal, D. (2008). Las bibliotecas universitarias y Facebook: cómo y por qué estar presentes. *El profesional de la información*, vol. 17, núm. 6, pág. 589-601. doi: 10.3145/epi.2007.mar.01. <http://eprints.rclis.org/15229/>
7. Kirriemuir, J. (2007). *Digital Games in Libraries and Information Science*. Presentación en la Universidad de Tampere, Finlandia. <http://www.slideshare.net/silversprite/digital-games-in-libraries-and-information-science>
8. Buckland, A., Godfrey, K. (2008). *¿Artimaña publicitaria o novedad? Las bibliotecas universitarias canadienses usan el chat de referencia en entornos de multiusuarios virtuales*. World library and information congress: 74th ifla general conference and council. Québec, Canada. http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/158-Buckland_Godfrey-trans-es.pdf
9. Iribas Rudín, A. E. (2008) *Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes*. IV Jornada Campus Virtual UCM. Experiencias en el Campus Virtual: Resultados. <http://eprints.ucm.es/7800/1/campusvirtual130-148.pdf>
10. Marzal, M.A., Parra Valero, P. (2009). La cooperación de la biblioteca escolar y la pública: alfabetización en información, “biblioteca integrada” y el mundo virtual. *Revista general de Información y Documentación*, vol. 19, pág. 212-241. <http://www.ucm.es/BUCM/revistas/byd/11321873/articulos/RGID0909110221A.PDF>
11. López Hernández, F. (2009). ¿Cómo pueden aprovechar las bibliotecas los mundos virtuales como second life? *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, núm. 94-95, pp. 47-57. <http://www.aab.es/pdfs/baab9495/94-95col03.pdf>
12. López Hernández, F. (2008). El campus de la Universidad Carlos III en Second Life. *El profesional de la información*, vol. 17, núm. 6, pág. 657-661. <http://hdl.handle.net/10016/8131>