



UTEM

Serie Bibliotecología y Gestión de Información Nº 51, Diciembre 2009

Los Videojuegos y el desarrollo de competencias de información

**Francisco Bustos Naulin
José Guzmán Seguel**



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)

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
- Cecilia Jaña Monsalve
- Guillermo Toro Araneda
- Alicia Ramírez González

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

Edición y resumen en español e inglés: Cristian Cabezas Mardones

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.

Los Videojuegos y el desarrollo de competencias de información

Francisco Bustos Naulin

popoi@biblio.cl

José Guzmán Seguel

Licenciados en Bibliotecología y Gestión de Información

Escuela de Bibliotecología

Universidad Tecnológica Metropolitana

Resumen

Revisión de las definiciones, desarrollo tecnológico y ejemplos de videojuegos, en su relación con la biblioteca y la educación. Se analiza la aplicación de dos esquemas de clasificación de uso común en bibliotecas a su descripción. Se documenta el aporte de los videojuegos al desarrollo de competencias de información.

Palabras Claves: Videojuegos, Bibliotecas, Tecnologías de la Educación, Habilidades de Información.

Abstract

Review of definitions, examples and technological development of videogames, as they relate to libraries and education. It is analysed the application of two classification schemes commonly used in libraries to their description. It documents the contribution of videogames to the development of information skills.

Keywords: Video Games, Libraries, Educational Technology, Information Skills.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
1. Los Videojuegos	8
1.1. Definiciones.....	8
1.2. Plataformas y Soportes	10
1.2.1 Arcade.....	10
1.2.2 Computador	11
1.2.3 Videoconsola	11
1.2.4 Videoconsola portátil.....	11
1.2.5 En línea.....	12
1.2.6 Móviles.....	12
1.3 Algunos juegos relevantes	13
1.3.1 Ager of Empires	13
1.3.2 Castlevania	14
1.3.3 Final Fantasy	15
1.3.4 God of war	16
1.3.5 Metal Gear	17
1.3.6 Prince of Persia.....	18
1.3.7 Residet Evil	18
1.3.8 Silent Hill.....	19
1.3.9 Starcraft	20
1.3.10 The Legend Zeld.....	21
2. Descripción bibliografica de los videojuegos	22
2.1 Tipologías.....	22
2.2 Library of Congress Subject Headings	23
2.2.1 Video game characters	24
2.2.2 Video games	24
2.2.2.1 Equipment and supplies	26
2.2.2.2 Law and legislation.....	26
2.2.3 Video games and children.....	27
2.2.4 Video games and teenagers.....	27

2.3 Sistema de Clasificación Decimal Dewey.....	27
3. Desarrollo de habilidades y conocimientos.....	28
3.1 Competencias de información	29
3.2 Manejo de Tecnologías de Información	38
3.3 Idiomas Extranjeros	41
CONCLUSIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44

INTRODUCCIÓN

La biblioteca del siglo XXI, frente a la diversificación de los soportes multimedia, se ha transformado en un espacio complejo en donde convergen múltiples medios y contenedores de información que antes hubiesen sido considerados irreconciliables. La imagen, el vídeo y el sonido han emergido con tal fuerza, que se sitúan hoy a la par con el texto como fenómenos informativos, capaces de transmitir conocimiento, evidencia o noticias.

La avanzada de la multimedia no se detiene. La naturaleza digital propia de estos medios demanda cada vez más interactividad, que no es otra cosa que la participación activa y dinámica del usuario en la interpretación y modificación del contenido, atendiendo sus necesidades o deseos. Puesto que la tarea de participar del contenido exige adaptarse a las mecánicas particulares de cada medio, el usuario multimedia se encuentra en un estado de aprendizaje permanente.

Si existe un documento multimedia interactivo por excelencia, aquel es el videojuego. En éste se integran y combinan diversos sistemas de signos formando un entorno digital interactivo como en ningún otro medio puede encontrarse. Se trata quizá de un “hiperlibro”, un lugar de sucesos en donde el usuario o videojugador es el protagonista de la acción, encarnando la figura del personaje ficticio.

Se encuentran en tanto dos problemas básicos en el tratamiento de los videojuegos como material bibliográfico propiamente tal. En primer lugar, comprender qué son realmente los videojuegos y de qué forma se vinculan estos con la bibliotecología. En segundo lugar, cabe preguntarse si los esquemas de clasificación existentes son capaces de tratar este tipo de soportes adecuadamente integrándolos con facilidad a los sistemas y catálogos bibliográficos. Finalmente, estimar el aporte

concreto que los videojuegos realizan en el desarrollo de competencias de manejo de la información (CMI), utilización de tecnologías de información y, en forma aledaña, aprendizaje de idiomas extranjeros, uno de los beneficios más patentes que se le atribuye a este tipo de material.

En este artículo se revisan los esquemas de clasificación más utilizados en pos de establecer de qué forma son tratados allí los videojuegos. Además, se analiza la función que cumplen los videojuegos en el desarrollo de las competencias antes mencionadas. Para ello se han revisado artículos científicos, libros y manuales en idioma español e inglés publicados en los últimos quince años en materia de potencialidades, oportunidades e implicancias de los videojuegos en las bibliotecas y la educación.

1. Los videojuegos

1.1 Definición

Se ha observado que no existe una definición única y consensuada de videojuego que integre tanto sus aspectos técnicos, sociales y psicológicos. En contraste, el término se ocupa con familiaridad, dando por sentado su significado. Se afirma esto a partir de la revisión de diversas fuentes bibliográficas.

A partir de la década de los 80 varios autores han intentado definir el concepto a través de distintas perspectivas. En 1984, Driskell y Dwyer se aventuraron a explicar videojuego como “una combinación de juego y tecnología de apoyo instructivo computarizado (Computer Assisted Instruction Technology-CAI)¹. De acuerdo a esta definición el videojuego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, el cual hace uso de las capacidades interactivas del computador.

Más adelante en 1991 Provenzo afirma que los videojuegos son “el software e instrumental lógico del ordenador consistente en una serie de conexiones de información almacenada en chips acompañadas de hardware”². Se reconoce aquí no sólo la naturaleza lógica, sino también física del videojuego, integrando el concepto de hardware, el cual involucra placas, periféricos, soportes y pantallas.

¹ Driskell, J.E. & Dwyer, D.J. (1984) Microcomputer videogame based training. Educational Technology.

² Provenzo, E.F. (1991) Video Kids: Making Sense of Nintendo, Cambridge MA: Harvard University Press.

En su obra “Videojuegos: juicios y prejuicios”, Estallo (1995:94) argumenta que los videojuegos son una forma de ejercicio cognitivo y gimnasia mental. Este juego es desarrollado por el usuario para satisfacer necesidades intrínsecas y disfrutar del tiempo de ocio jugando con objetos interactivos que permiten: alcanzar un determinado objetivo, un estado de ánimo, algunas metas, ejecutar acciones fantásticas y adquirir algunos niveles de control y destreza³. Estallo reconoce que el videojuego es una relación que parte desde el jugador hacia el juego, cuyo propósito es alcanzar el bienestar y ciertos objetivos procedimentales, actitudinales y cognitivos.

Finalmente, dos autores parecen interesantes en su intento de sintetizar varios elementos vistos hasta ahora, el primero de ellos es la Doctora en Educación, Ana Licona, quien argumenta que los videojuegos son juegos electrónicos que comprometen actividades interactivas, contenidas en un soporte, que se ejecutan sobre una plataforma, ejercitando las áreas cognitivas del jugador en la resolución de este. Por otro lado, Esposito nos presenta una definición corta y sencilla: “A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story”⁴. Este autor explica detalladamente su aproximación al concepto, analizando las expresiones game (juego), play (jugar), audiovisual apparatus (aparato audiovisual) y story (historia).

³ Licona. (2004) ¿Promueven los Videojuegos, la Adquisición de una Segunda Lengua?. Reflexiones de este objeto de Juego y los postulados teóricos de Krashen.

⁴ Esposito. (2005) A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Recuperado el 07 de junio, 2009 desde <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>

Bien puede decirse que el concepto ha evolucionado a lo largo de la historia, integrando cada vez más elementos que un principio no eran suficientemente visibles. La evolución científica del término se encuentra en directa relación con la evolución tecnológica que los videojuegos han experimentado exponencialmente desde su aparición hasta nuestros días.

1.2 Plataformas y Soportes

1.2.1 Arcade

Arcade es el término genérico con que se identifica a las máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de entretenimiento, centros comerciales o bares.

Las máquinas son muebles con controles como palanca, botones, pistola o volante, entre otros, dependiendo del juego. Para poder jugar por una partida, hay que introducir monedas o fichas del propio local, lo cual garantiza un “crédito”, es decir que puede jugarse hasta donde la destreza del jugador lo permita en relación con la creciente dificultad del juego.

En las décadas de los ochenta y noventa, los arcade eran superiores a las consolas caseras en cuanto a potencia gráfica y sonora. Por tanto gozaban de gran salud y popularidad entre los videojugadores. Sin embargo, debido al avance de la tecnología, la expansión del acceso a videoconsolas caseras, baja de los precios, sumado además a la piratería, los arcade han decaído en uso, casi hasta llegar a su desaparición.

1.2.2 Computador

En esta categoría se agrupan todos aquellos videojuegos desarrollados para computador que se ejecutan en forma nativa en diversos sistemas operativos. Además existen emuladores de videoconsolas para la reproducción de copias o respaldos de juegos originales llamados ROMS. Estos emuladores utilizan los recursos del computador para emular el comportamiento de una consola real.

1.2.3 Videoconsola

Videoconsola es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos.

Una videoconsola es un pequeño sistema electrónico que está diseñado para ejecutar juegos desarrollados en un computador personal o servidor. Existen en diversas formas y tamaños, aunque por lo general se trata de aparatos de sobremesa, similares a cualquier otro electrodoméstico.

Algunas videoconsolas importantes a lo largo de la historia han sido: Master System, Mega Drive, NES, Nintendo 64, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, Saturn, Super NES, Xbox, Xbox360, Wii.

1.2.4 Videoconsola portátil

Consiste en una videoconsola de menor tamaño cuyo propósito principal es ser portátil. Debido a esta característica, las consolas portátiles reciben energía de

pilas o baterías internas y poseen una pantalla propia y autónoma. Poseen un programa interno para poder interpretar el contenido de cartuchos, discos magnéticos o discos compactos (CD, DVD, Blu-Ray) insertados que contienen el programa de juego.

Algunos ejemplos de consolas portátiles son: Game Boy, Game Gear, Neo Geo Pocket, Nintendo DS, PlayStation Portable

1.2.5 En línea

Aquellos videojuegos que se ejecutan a partir de una red informática, utilizando el computador o consola como terminal de juego. Por lo tanto, gran parte de los archivos necesarios para ejecutar el juego se almacenan remotamente.

Dentro de esta categoría podemos considerar igualmente aquellos videojuegos que se ejecutan vía web a través de tecnología JAVA o Flash, por ejemplo, y los cuales se han hecho cada vez más populares en redes sociales tales como Facebook.

1.2.6 Móviles

Debido a las capacidades técnicas de algunos teléfonos móviles, es posible jugar en ellos. Ciertos teléfonos móviles son fabricados pensando en esta característica tal como el N-Cage o iPhone. Otros celulares de marcas Nokia, Sony Ericsson o Motorola cuenta con tecnología MIDP 2.0 para ejecutar aplicaciones y juegos desarrollados en JAVA, específicamente J2ME. Debido a

la alta demanda de teléfonos celulares, las compañías creadoras de videojuegos han encontrado aquí un suculento nicho para desarrollar.

Estas categorías responden bien a las características físicas de los juegos de video, pero desde luego no reflejan el contenido de estos. El contenido es sin duda lo más esencial desde el punto social y cognitivo, este importante aspecto es abordado en diversas ocasiones durante el resto de este estudio, aunque los siguientes renglones cubren mayor parte de esto partiendo del análisis de ciertos títulos de videojuegos relevantes para cualquier biblioteca.

1.3 Algunos juegos relevantes

Se han seleccionado diez series de videojuegos, actualmente muy populares entre los videojugadores y que además han marcado algún hito en la historia debido a su originalidad o profundidad en estilo o historia

1.3.1 Age of Empires

Primera publicación: Age of Empires (1997)

Última publicación: Age of Empires: Mythologies (2008)

Editor: Microsoft Game Studios

Género: Estrategia

Clasificación ESRB: Teen, Everyone 10+

Age of Empires es un juego de estrategia donde el jugador debe dirigir los esfuerzos de una civilización para llevarla

hasta su apogeo. Para ello se vale de toda clase de recursos humanos y naturales, los cuales debe administrar con inteligencia, a fin de mantener el progreso material. Pero no todo es tan fácil, la civilización que controlamos se verá sometida constantemente a amenazas naturales y ataques de otros pueblos que intentan conquistar la región.

Age of Empires añade elementos fantásticos e históricos de múltiples civilizaciones tales como la griega, romana, egipcia o china. Es posible además jugarlo en línea, permitiendo al jugador enfrentarse con otros usuarios a través de una red local o Internet, poniendo a prueba su habilidad e inteligencia en la administración del imperio.

1.3.2 Castlevania

Título original: Akumajō Dracula

Primera publicación: Castlevania (1986)

Última publicación: Castlevania: Order of Ecclesia (2008)

Editor: Konami Digital Entertainment Co., Ltd

Género: Acción, Aventura, Juego de rol

Clasificación ESRB: Teen

Castlevania es un juego de plataformas en donde el jugador asume el rol de un cazador de vampiros descendiente de una dinastía de cazadores, generalmente la familia Belmont. Por lo general, Castlevania está ambientado en las regiones de Valaquia o Transilvania, en Rumania a fines del siglo XVIII.

Castlevania consiste en avanzar a través de varios niveles comprendidos dentro de un castillo, los cuales incluyen:

biblioteca, almacenes, galerías, laboratorio, catacumbas, observatorio, entre otros escenarios. Generalmente cada nivel está custodiado por un monstruo u servidor a los propósitos de Drácula.

Diversas criaturas mitológicas habitan los escenarios de Castlevania, como por ejemplo: súcubos, mandrágoras, no-muertos, vampiros, basiliscos, etcétera.

Castlevania es publicado por Konami y cuenta con numerosas secuelas que van entretejiendo fragmentos de una historia más amplia relativa a los cazadores de vampiros. Puede encontrarse en la más completa variedad de consolas.

1.3.3 Final Fantasy

Primera publicación: Final Fantasy (1987)

Última publicación: Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates (2008)

Editor: Square-Enix

Género: Juego de Rol, Estrategia, Aventura, Acción

Clasificación ESRB: Teen

Final Fantasy, publicado por Square-Enix, es sin duda la saga más popular en su género: roleplaying games (RPG) o videojuegos de rol. Su éxito se debe no sólo a la constante aparición de lanzamientos de la serie, sino también a la alta calidad con la que cuenta cada título.

Final Fantasy presenta historias, escenarios y sistemas de juegos que cambian casi por completo en cada una de sus

secuelas. Sin embargo, ciertos elementos son constantes, por ejemplo: la mención de la tierra prometida, los chocobo (aves de transporte similares a un avestruz), los objetos de curación (pociones, elixires, plumas de fénix), las criaturas mitológicas que son invocadas (efreet, shiva, bahamut), etcétera.

La “Fantasía Final” dista mucho de ser la última puesto que el juego ya cuenta con alrededor de 30 títulos, los cuales han sido lanzados para distintas consolas. Cabe destacar que Final Fantasy VII para PlayStation es considerado por muchos el mejor juego de la historia.

1.3.4 God of war

Primera publicación: God of War (2005)

Última publicación: God of War: Chains of Olympus (2008)

Editor: Sony Computer Entertainment America

Género: Acción

Clasificación ESRB: Mature

En God of War el jugador controla a Kratos, un osado guerrero griego que intenta alcanzar la redención y resolver los misterios de un pasado tenebroso, derrotando a seres mitológicos de Grecia tales como hidras, minotauros o grifos; y dioses del panteón griego como Hades, Apolo o Medusa.

Este popular juego presenta un alto grado de acción y a pesar de ser una serie relativamente nueva, ha ganado reputación rápidamente. Es publicado por la compañía

Sony por lo cual sus lanzamientos son sólo en consolas de esta empresa: PlayStation 2 y PlayStation Portable (PSP).

1.3.5 Metal Gear

Primera publicación: Metal Gear (1987)

Última publicación: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)

Editor: Konami Digital Entertainment

Género: Acción

Clasificación ESRB: Mature

Metal Gear es un juego con una ambientación clásica de espionaje durante la guerra fría pero en nuestros tiempos. En Metal Gear el jugador asume el control del agente secreto Solid Snake. Solid recibe toda clase de órdenes para moverse dentro de los amplios escenarios que incluyen barcos, bases militares o complejos científicos. El juego consiste en avanzar hasta el final de los niveles, en lo posible sin ser detectado y utilizando una vasta gama de artefactos tecnológicos para desactivar bombas o dispositivos de rastreo.

La narración se da en forma similar a una película de espionaje. El protagonista va descubriendo una serie de misterios hasta desenmascarar complots de mayor envergadura. Ciertos elementos cinematográficos hacen el juego realista y emocionante.

Metal Gear es publicado por la empresa japonesa Konami.

1.3.6 Prince of Persia

Primera publicación: Prince of Persia (1989)

Última publicación: Prince of Persia (2008)

Editor: Ubisoft Entertainment

Género: Acción

Clasificación ESRB: Teen

Prince of Persia es un clásico juego de computadora que ha visto múltiples y variadas secuelas de la mano de Ubisoft, transformándose no sólo en un objeto de culto para los videojugadores sino también en un importante referente para otros juegos de aventura y plataforma.

Este juego está ambientado en Persia. El jugador controla al príncipe de este lugar para resolver toda clase de entuertos, desde el secuestro de la princesa hasta las traiciones del visir. Con el tiempo, se han añadido más elementos fantásticos a la saga los cuales incluyen magia negra, viajes en el tiempo y criaturas mitológicas de la cultura persa.

1.3.7 Resident Evil

Primera publicación: Resident Evil (1996)

Última publicación: Resident Evil 5 (2009)

Editor: Capcom

Género: Acción

Clasificación ESRB: Mature

Resident Evil es una serie de juegos de horror publicada por Capcom. La historia principal se desarrolla a partir de eventos acaecidos en la Raccoon City. Esta pequeña ciudad es asolada por un virus genético capaz de convertir a las personas en zombies. Las fuerzas especiales de S.T.A.R.T.S. intervienen el lugar en busca de resultados. Sin embargo la enfermedad se hace extensiva hacia otras áreas.

En Resident Evil destacan la multiplicidad de personajes e historias, los misterios y los complots secretos de la Compañía Umbrella. A través de la aventura, el jugador se verá enfrentado a múltiples dilemas morales donde tendrá que decidir si está bien sacrificar algunas vidas a costo de alcanzar un beneficio mayor.

Resident Evil ha sido publicado en diversas consolas desde la PlayStation en donde hizo su debut hasta la Nintendo Wii, Xbox 360 y PlayStation 3.

1.3.8 Silent Hill

Primera publicación: Silent Hill (1999)

Última publicación: Silent Hill: The Escape (2008)

Editor: Konami Digital Entertainment

Género: Acción

Clasificación ESRB: Mature

Silent Hill es una serie de juegos de horror publicada por Konami cuya historia se centra en un pueblo del mismo nombre. En Silent Hill los jugadores se ven enfrentados a

situaciones paranormales cargadas de tensión y miedo que obligan a tomar decisiones rápidas. Los personajes que nutren la historia son en general irracionales y contribuyen a crear un ambiente de confusión e incertidumbre.

Los escenarios de Silent Hill son sombríos, solitarios y peligrosos, llenos de sangre en las paredes o cadáveres irreconocibles en las veredas abandonadas del pueblo. Una bruma constante cubre el cielo y los aparatos de radio suenan compulsivamente cuando se acerca el peligro. Todos estos elementos sumergen al jugador en una atmósfera contradictoriamente divertida, pues si bien Silent Hill es el juego de terror por excelencia, goza de mucha popularidad.

La serie comenzó en la consola PlayStation, cuna del género de supervivencia y horror, y es publicada hoy en numerosas consolas.

1.3.9 Starcraft

Primera publicación: StarCraft (1998)

Última publicación: StarCraft 64 (2000)

Editor: Blizzard Entertainment

Género: Estrategia

Clasificación ESRB: Teen

Starcraft es un juego de estrategia ambientado en un futuro completamente tecnologizado de expansión espacial. Los terrícolas (llamados Terran) deben enfrentarse a dos razas alienígenas de nombre Zerg y

Protoss, cada una con sus características únicas, a fin de conquistar el preciado territorio.

Para tales objetivos, se debe expandir las construcciones y personal logístico y militar utilizando diferentes recursos y energía.

Starcraft destaca por su variedad de nave y vehículos para la conquista del territorio enemigo. Pero la administración de los recursos humanos y materiales no basta para alcanzar el éxito en las misiones, también se necesita inteligencia y estrategia a la hora de distribuir las tropas, defender o atacar.

Es posible jugar este juego en línea, enfrentándose a otros jugadores o formando alianzas. Starcraft es desarrollado por Blizzard y es más popular en PC que en otras plataformas.

1.3.10 The Legend of Zelda

Primera publicación: The Legend of Zelda (1986)

Última publicación: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (2007)

Editor: Nintendo

Género: Juego de Rol, Aventura

Clasificación ESRB: Everyone

La Leyenda de Zelda es un juego del género de los Action RPG (juego de rol de acción). Se trata de una serie que ya

suma varias secuelas que han sido publicadas por Nintendo desde la era de los 8-bit.

En The Legend of Zelda el héroe elfo Link debe rescatar a la princesa Zelda de las manos del villano Ganon, quien intenta hacerse con el control del país llamado Hyrule. Al tratarse del típico ambiente de fantasía medieval, nos encontramos con elementos como castillos, cortes, corceles, escudos, espadas y hechicería. Además de criaturas como dragones, hadas y no-muertos.

The Legend of Zelda es en resumen el viaje del héroe solitario que intenta salvar al reino de las fuerzas de mal acudiendo a sus habilidades de combate y magia y a la ayuda de casuales compañeros que surgen durante la aventura.

2. Descripción bibliografica de los videojuegos

2.1 Tipologías

Existen numerosas tipologías de clasificación de videojuegos, casi todas los abordan a partir de los géneros de juegos, como por ejemplo el popular portal de noticias de videojuegos, películas y comics, IGN que considera 46 géneros entre los cuales se cuentan algunas categorías un tanto exóticas como Virtual Pet, Productivity o Hunting; una clasificación aún más exhaustiva es la de Gamerankings que presenta 10 categorías las cuales contienen diversos niveles de sub-categorías que suman un total de 199 tipos de juegos. Mobygames, la más amplia base de datos de juegos de Internet agrupa los perfiles de juegos en ocho géneros, aunque al contrario de los dos

servicios anteriormente mencionados considera también temáticas, dividiendo los juegos en Sports Themes (25 tipos) y Non-Sport Themes (10 tipos). De todas formas, en general los sistemas de clasificación por géneros consideran algunas categorías estándar como Acción, Aventura, Educativa, Carreras, RPG, Simulación, Deportes y Estrategia.

Sin duda el proyecto que parece más interesante en este sentido es Game Classification (<http://www.gameclassification.com/>). Game Classification es un portal web francés de carácter colaborativo en donde los usuarios pueden clasificar los juegos y llegar a un consenso a qué categorías estos corresponden, para ello se valen de un sistema basado en estudios académicos de distintas fuentes entre las que se cuentan la Universidad de Wolverhampton, informes de las conferencias Cybergames'07 o Games2006 conference de Portugal, entre otras. La originalidad de este proyecto se basa en que ha logrado aislar 6 categorías generales de clasificación, a saber: categoría total (overall category), estilo de juego (gameplay), propósito (purpose), mercado (market), audiencia (audience) y palabras clave (keywords). Algunas de estas categorías incluyen a su vez unas seis sub-categorías más cada una, haciendo el sistema más intensivo a la hora de representar fielmente el contenido de los juegos. Game Classification es en definitiva un proyecto sentado sobre bases científicas y técnicas muy sólidas que no conviene ignorar.

2.2 Library of Congress Subject Headings

La lista de encabezamientos de materia Library of Congress Subjects Headings (LCSH) reconoce la existencia de los

videojuegos como un fenómeno bibliográfico al contemplarlos en diversos encabezados (p. 6971-6972):

2.2.1 Video game characters

Este encabezado abarca obras centradas en personajes ficticios de videojuegos. Debe usarse en lugar del término "Videogame characters" y procede de un término más general: "Characters and characteristics Video Games" que abordaría no sólo personajes ficticios sino también características físicas y psicológicas de estos. Puede contener sub-categorías geográficas.

2.2.2 Video games

Este encabezado debe usarse en lugar de "Television games" y "Videogames". Procede de términos más amplios: "Electronic games", "Electronic toys", "Games" y "Television – Receivers and reception". Por otro lado, contiene 179 términos específicos que se refieren a títulos de videojuegos en particular identificados con el descriptor game, destacan juegos populares como: Bomberman World, Crusaders of Might and Magic, Donkey Kong, Lunar, Pac-Man, Pokémon o Sonic Adventure. Esta categoría contiene además términos genéricos que hacen referencia a grupos de juegos, tales como: Nintendo Video Games, Sony Video Games, Video craps, Video keno o Video poker.

Al analizar la lista completa de juegos con la ayuda de Mobygames (una base de datos especializada y muy exhaustiva en este tema disponible en línea a través de:

<http://www.mobygames.com/>) pudimos constatar algunas tendencias importantes.

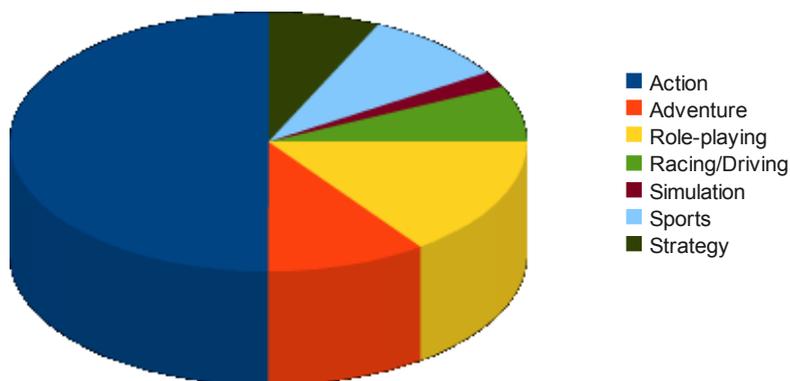


Fig. 1: Clasificación por género de videojuegos en LCSH

La mitad de los juegos contenidos en la lista de encabezamientos del LC pertenecen al género Action (Acción). Muy por debajo, con un 15% aparece el género Role-Playing (RPG) (Juego de rol), luego Adventure (Aventura) con un 10% y Sports (Deportes) con un 9%.

Géneros	LCSH
Action	49,4%
Adventure	9,7%
Role-Playing	15,2%
Racing/Driving	7%
Simulation	2,3%
Sports	8,9%
Strategy	7,4%

*Datos recogidos el 21 de junio del 2009

Por otro lado se ha observado la distribución de los juegos en relación a la clasificación por censura según el sistema ESRB.

La categoría Teen (contempla personas de 13 o más años de edad) abarca el 39% de la lista de juegos, seguido por un 32% en el caso de Everyone (contempla persona de 6 años o más). De todas formas, es necesario indicar que la categoría Kids to Adults ya no existe ya que fue fusionada con Everyone.

Continuando con las sub-categorías distinguidas en el encabezamiento de materia Video Games, nos encontramos con:

2.2.2.1 Equipment and supplies

Este encabezado se utiliza para clasificar material bibliográfico concerniente a consolas de videojuegos, controles, accesorios (expansiones de memoria, rumble packs, tarjetas de memoria, etc.) e insumos.

2.2.2.2 Law and legislation

Este encabezado se utiliza para clasificar material bibliográfico concerniente a los aspectos legales de los videojuegos: censura, propiedad intelectual, propiedad industrial, derechos de autor, etc.

2.2.3 Video games and children

Se utilizaría para obras acerca de la relación niños-videojuegos, sus implicancias psicológicas, sociales, culturales, etc.

2.2.4 Video games and teenagers

Al igual que el encabezado anterior, éste se utilizaría para obras acerca de la relación adolescentes-videojuegos, sus implicancias psicológicas, sociales, culturales, etc.

A pesar de la exhaustividad del LCSH en enumerar una gran cantidad de títulos de videojuegos que fueron publicados alrededor de los años 1993-2002 para consolas como Sega Saturn, Sony PlayStation y Nintendo 64 (quinta generación), y que desde luego representan una mínima parte del total de juegos publicados en la historia, se hace necesaria una clasificación que aborde géneros de juegos, puesto que esta tipología garantizaría un mejor procesamiento de cualquier colección de juegos y por lo tanto facilitaría el acceso y uso por parte de los usuarios.

2.3 Sistema de Clasificación Decimal Dewey

El sistema de Clasificación Decimal Dewey, al igual que LCSH reconoce los videojuegos y otorga a ellos un código en particular bajo la clasificación Electronic games Computer games.

Resulta interesante constatar que los videojuegos tienen asignado el código 794.8 y comparten el área 794

correspondiente a “juegos caseros de destreza” con juegos como el ajedrez, damas, dardos, bolos y juegos de pelota, en este sentido los videojuegos son los únicos de este grupo que se valen de medios electrónicos para su funcionamiento.

700 The Arts	790 Recreational & performing arts	794 Indoor games of skill 794.1 Chess 794.2 Checkers (Draughts) 794.3 Darts 794.6 Bowling 794.7 Ball games 794.8 Electronic games Computer games
--------------	------------------------------------	--

Un nivel arriba hacia lo más general, encontramos el área 790 “Artes recreacionales y de desempeño” perteneciente a 700: “Las artes”.

Esta observación fue hecha utilizando la versión 21 de la obra en cuestión.

3. Desarrollo de habilidades y conocimientos

Algunos autores argumentan que los videojuegos contribuyen al desarrollo de conocimientos y habilidades psicomotoras. En este marco, compete a la Bibliotecología intentar reconocer en qué medida los juegos de videos aportan al desarrollo de competencias de información y manejo de tecnologías de información. Adicionalmente se ha incorporado a este estudio el caso del aprendizaje de idiomas extranjeros con ayuda de videojuegos, debido a que se constituye en un elemento recurrente a través de la presente investigación.

3.1 Competencias de información

La alfabetización informacional para el desarrollo de competencias en el manejo de información (CMI) se ha implantado como el modelo a seguir en materia de formación de usuarios y desarrollo de habilidades orientadas fundamentalmente a la recuperación y generación de información. Dentro de este contexto hemos asumido a los videojuegos como instrumentos auxiliares a la hora de estimular el desarrollo de habilidades de información, representando de esta forma su aporte cualitativo a la función educadora de la biblioteca pública.

Para adentrarnos en lo anterior definimos el videojuego desde la relación dinámica entre sujeto-jugador y objeto-juego, a la cual la terminología particular de los juegos electrónicos se refiere como *gameplay*. Crawford define esta interacción como un diálogo: “A cyclic process in which two active agents alternately (and metaphorically) listen, think, and speak”⁵. El *gameplay* tiene cabida en un tiempo y espacio definidos donde confluyen elementos de carácter cultural, social y psicológico observables. Nuestra tarea ha sido aislar aquellos componentes de interés bibliotecológico, aproximándonos desde dos posibles enfoques:

- Un enfoque convencional: el videojuego visto desde el sujeto-jugador como una fuente de información que repercute en sus acciones del mundo real.

⁵ Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, USA: New Riders

- Un enfoque virtual: el juego como un ambiente de información autosuficiente, pero en comunión con el mundo real, donde interactúan diversas fuentes de información de forma predeterminada o indeterminada dependiendo de la naturaleza del juego.

El propósito último de todo gameplay es la búsqueda de la entretención, la distracción y el placer. Este propósito se mantiene hasta que el juego deja de ser divertido en consecuencia de que el jugador es capaz de anticipar los resultados de sus acciones o cuando ha acabado la historia y el juego no tiene nada más que ofrecer, ni mediante la narración, ni mediante los elementos aleatorios que representan la recreación de situaciones nuevas e impredecibles. Por lo tanto, la incertidumbre juega un papel preponderante, en cuanto a que es el factor primordial para el desarrollo de la historia de los personajes y de la generación constante de situaciones de interacción.

La incertidumbre aumenta o disminuye y se transforma constantemente dentro de la naturaleza dinámica del juego de video. Lo que al principio parece inseguro, luego se transforma en una certeza, ya sea por la experiencia que desarrolla el jugador o por el avance de la historia. Surgen entonces nuevas situaciones de incertidumbre, hasta el final del juego o hasta que no presenta interés. Se podría afirmar que existe un diálogo permanente entre incertidumbre e información.

Revisemos dos ejemplos que grafican de alguna forma lo anterior: en el primer juego de Mario Bros. (Nintendo, 1985) el jugador se ve enfrentado a un mundo particular donde su campo de visión lateral permite reconocer los elementos que se

proponen delante del personaje que controla. Al avanzar por la primera etapa pronto aparecen bloques con signos de interrogación sujetos al cielo. Al saltar por debajo de estos, emergen eventualmente monedas, hongos rojos que hacen crecer al personaje, flores que le dan la capacidad de disparar bolas de fuego, estrellas que lo hacen invencible por un tiempo limitado u hongos verdes que proporcionan vidas (intentos) extras, en algunos casos especiales crecen plantas trepadoras que sirven para ascender a escenarios en el cielo. El jugador aprende esto progresivamente durante el transcurso del juego, por lo tanto cada vez que accione uno de los bloques esperará un resultado beneficioso para su personaje, incluso descubrirá que aquellos bloques de más difícil acceso generalmente contienen mejores objetos, por tanto vale la pena asumir el desafío de alcanzarlos. El bloque con signo de interrogación de Mario Bros. Simboliza muy bien el factor de incertidumbre. Cuando todas las combinaciones de objeto-bloque-posición-situación han sido explotadas el jugador comienza a perder interés y el juego termina justo a tiempo antes de caer en la monotonía.

Otro ejemplo, en este caso acerca del desarrollo de la historia, podría ser Chrono Cross (Square, 1999). La historia comienza en una torre desconocida en donde tres personajes sostienen un diálogo confuso. Tras algunos minutos de juego, este escenario da paso a Arni Village, una apacible villa de pescadores. En Arni, Leena manda a su prometido Serge a buscar tres escamas de Komodo para hacer un collar, para ello debe dirigirse a Lizard Rock, lugar donde habitan estas exóticas aves. El jugador se enfrenta entonces a la primera situación de incertidumbre representada por el viaje a un lugar desconocido a cumplir un

objetivo del cual aún no se ha formulado un plan para alcanzarlo. Luego de algunas peripecias y batallas contra bestias salvajes del lugar, Serge consigue las escamas y las lleva a Leena en una playa cercana, en donde después de una emotiva declaración de amor, Serge desaparece absorbido por un portal sobrenatural. Nuestro protagonista se encuentra solo y regresa a Arni, en donde los aldeanos ya no lo reconocen, enterándose prontamente que ha estado muerto desde pequeño. La forma en que comienza Chrono Cross, es una forma muy usada en el género de los videojuegos de rol o Role-playing Games (RPG), primero se introduce una secuencia de eventos que no tienen conexión con la historia inicial, los cuales reaparecen y son explicados más tarde, luego él o los protagonistas son enrolados en una misión simple para finalmente verse atrapados en un conflicto de mayores dimensiones que los impulsa a ejecutar acciones imprevistas.

En los dos casos anteriores vimos como las situaciones de incertidumbre generan tensión e interés, además se convierten en el motor de la historia y el desarrollo del juego. También hemos apreciado como la información es necesaria para resolver tales situaciones conduciendo el juego a nuevas etapas narrativas o de interacción.

Los obstáculos, los problemas, la dificultad creciente y los efectos inesperados son ejemplos de situaciones de incertidumbre que necesitan ser resueltas con información. El jugador interroga constantemente al juego y este le responde utilizando los elementos propios de su lógica y naturaleza multimedia: textos, sonidos e imágenes. La interrogación se da en forma de intentos o diálogos utilizando las mismas mecánicas que el juego ofrece: el jugador trata de derrotar al monstruo

volador Garuda de Sarona Castle en Final Fantasy III (Square Enix, 2006), pero la criatura resiste muy bien el daño, así que probablemente tendrá que traer algún artilugio consigo. En la ciudad circundante al castillo un aldeano señala que los almacenes de armas han sido cerrados por orden del rey, que sólo uno permanece abierto en secreto, otro lugareño indica que las criaturas voladoras son vulnerables al daño de las lanzas. Con estas dos fuentes de información, el jugador es impulsado a buscar el susodicho almacén, desembolsar 2000 gil en un par de Wind Spears, transformar a uno de sus personajes en Dragoon (Lancero) y equiparlo con las nuevas armas, todo ello para darle su merecido a la malvada criatura Garuda, que al final resulta ser el traidor hechicero Gigameth, consejero del rey.

Son múltiples las fuentes de información que se presentan al interior del juego, aportando directa o indirectamente al desarrollo de este. Al interior de este ambiente de información virtual, el jugador está sometido a tantas fuentes que tendrá que ser capaz de discriminar entre ellas, seleccionar aquellas que son útiles y atender sugerencias o demandas. Para discriminar las fuentes se acude a responder a los estímulos del juego que emulan la realidad: en un entorno de fantasía medieval generalmente los ancianos de las aldeas dicen cosas sabias, los parroquianos aportan algunos consejos útiles, los vendedores nos explican cómo comprar y vender, y así. Son evidentes los paralelos que surgen entre la búsqueda de información en el juego y el mundo real.

Cabe destacar que la información es importante en relación al contexto y las tareas que el juego exige, Squire y Steinkuehler (2005) lo ha expresado de la siguiente manera: “Judging the

quality of information does not simply come down to ascertaining what is oficial and what is not: it involves understanding what the information will be used for⁶.

Generalmente, la información contenida dentro del juego debería ser suficiente para resolver los problemas que se presentan durante el desarrollo de la historia. Pero sucede que esto no siempre es así, ya sea por descuido o falta de atención del jugador, ya sea porque este no ha sido capaz de relacionar adecuadamente la información del juego a fin de encontrar soluciones a los problemas que se plantean. Es el momento en que se recurre a un amigo que conozca el juego, o en su defecto a un manual o guía, walkthroughs y FAQs, abundantes por cierto en Internet, sobretudo en sitios especializados como <http://faqs.ign.com/> o <http://www.gamefaqs.com/>.

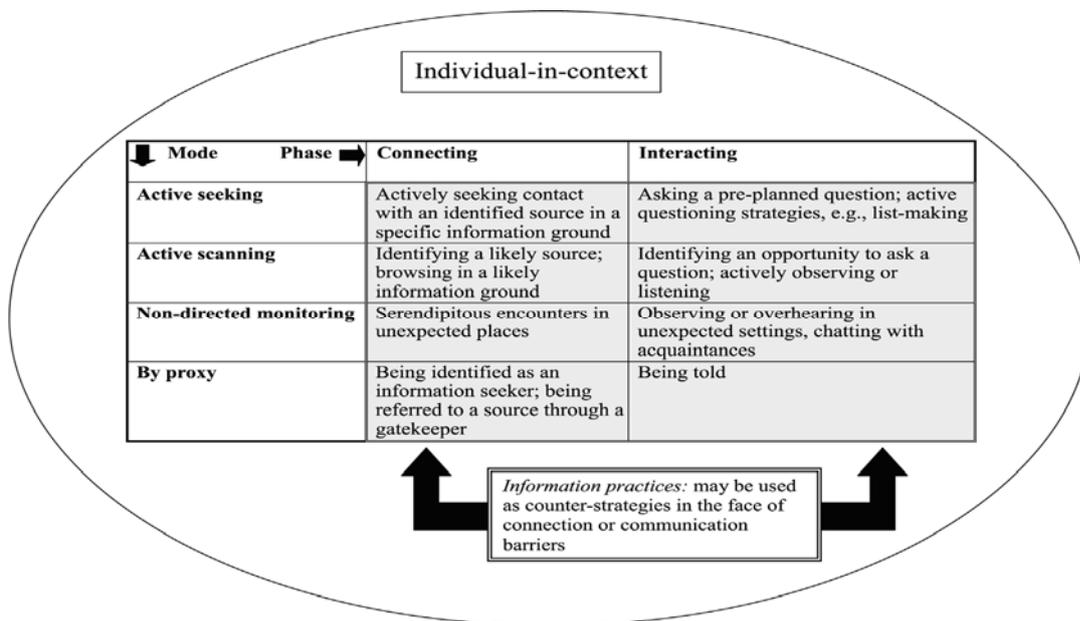


Fig. 1: A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking
 Extraído de: McKenzie, P. (2002). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of Documentation*, 59(1), 19.

⁶ Karl, S., & Carl, S. (2008). Meet the gamers: they research, teach, learn, and collaborate. So far, without libraries. *Library Journal*, 15.

Algo que resulta contradictorio a lo que se ha dicho acerca de que cuando la incertidumbre decrece el juego pierde valor en su capacidad de entretener es el caso de aquellos juegos con un alto valor de repetición, es decir aquellos que una vez terminados completamente, incluyendo su contenido extra, producen placer al jugarlos nuevamente. Esta experiencia se explicaría en relación a la búsqueda del jugador de recordar las emociones que experimentó cuando jugó el juego por primera vez.

Las fuentes de información internas del juego interactúan con las fuentes externas, generando un ambiente de información combinado más amplio. Sobreviene la negociación entre múltiples espacios de información.

Reconstruyendo lo aprendido hasta ahora y siguiendo las recomendaciones de Sullen Adams: "Much of the information seeking behaviour within game worlds parallels everyday life information seeking models, particularly McKenzie's (2003) model of information practices"⁷, compararemos algunas prácticas de información típicas de los videojugadores con el mencionado modelo, disponible en el artículo de McKenzie: "A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking"⁸.

⁷ Adams, S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202.

⁸ McKenzie, P. (2002). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of Documentation*, 59(1), 19.

No se pretende analizar el modelo ni tratar profundamente sus componentes, sino más bien operacionalizarlo en relación de los argumentos presentes. De otra forma nos desviaríamos demasiado del propósito general de nuestro estudio.

En este modelo bidimensional se reconocen cuatro modos y dos fases, produciendo una combinación de ocho situaciones posibles de prácticas de información. A través del gameplay y otros comportamientos derivados en los videojugadores, de cada una de las situaciones nos aventuramos a afirmar lo siguiente:

- Active seeking – Connecting: el jugador ya ha identificado las posibles fuentes de las cuales obtendrá información relevante y se dirige hacia ellas dentro del entorno de juego, ya sea moviéndose a través de un mapa, ciudad, calabozo u otro escenario. Fuera de juego, podemos esperar que en esta fase el jugador se encuentre estableciendo contacto con las fuentes potenciales que contienen la información necesaria, por ejemplo, buscando en un sitio web alguna guía de un juego en particular, escrita por otro usuario que ya ha averiguado como superar cierto obstáculo o cumplir cierta meta.
- Active seeking – Interacting: el jugador se ha puesto en contacto con fuentes previamente identificadas y las interroga utilizando las mecánicas del juego (generalmente texto plano) consiente de su necesidad de información y el propósito de su búsqueda. Algunos juegos presentan características intertextuales posibilitando al jugador de construir su propia secuencia de texto a través de sentencias pre-definidas por el juego, este recurso es muy usual en juegos de RPG estilo computadora como

Neverwinter Nights o Baldur's Gate, o las clásicas aventuras gráficas para PC como Carmen San Diego o King's Quest. Fuera de juego y siguiendo con el caso anterior, el jugador ya se encontraría decodificando la guía y probando la información obtenida en la interacción del juego.

- Active scanning – Connecting: el jugador se desplaza libremente a través del escenario propuesto en busca de fuentes de información que le ayuden a resolver obstáculos o encontrar recompensas (tesoros, atajos, equipo o insumos) que permitan facilitar las tareas en el juego. En esta situación, fuera del juego, el jugador podría estar explorando sitios web sin esperar encontrar algo en específico, sino más bien, asumiendo una actitud pasiva la cual podría conducirle a enterarse de algo nuevo.
- Active scanning – Interacting: el jugador ya ha descubierto fuentes inesperadas de información que abren posibilidades dentro del juego, por ejemplo, encontrar atajos, recompensas extra, misiones secretas, etc. Para este nivel, el jugador del ejemplo anterior que navega por la web, ha encontrado un apartado o entrada que ha llamado su atención, extrayendo la información relevante: trucos para juegos, noticias de nuevos lanzamientos, rumores, entre otros.
- Non-directed monitoring – Connecting: el jugador se encuentra con fuentes de información relevantes en lugares o situaciones de juego inesperadas. Esto es muy común en los juegos, en donde se utilizan elementos sorpresa para mantener la atención del jugador y nutrir la interacción o

historia. Fuera de juego, el jugador se enteraría de novedades no contempladas que resultan interesantes.

- Non-directed monitoring – Interacting: El jugador centra su atención en los elementos inesperados intentando articular la nueva información dentro de la estructura que se ha planteado hasta el momento. Fuera de juego, la actitud del jugador cambia en forma similar.
- By Proxy – Connecting: El jugador es conducido a un ambiente de información a través de un apoderado consiente de su búsqueda, este tipo de relación requiere una inteligencia suficiente por parte del apoderado que desde luego no podría encontrarse en un juego. Sólo se da en la realidad o en juegos en línea (especialmente del tipo Massive Multiplayer Online Role-playing Games, MMORPG) en donde se emula directamente la realidad.
- By Proxy – Interacting: Mismo caso anterior, esta vez el jugador se halla en una actitud pasiva, a disposición de la orientación del apoderado.

3.2 Manejo de Tecnologías de Información

Los niños y jóvenes de hoy son más autónomos en el aprendizaje para el manejo de diversas tecnologías de información, cuyas interfaces son cada vez más intuitivas y usables. Por otro lado y a favor de esto se desarrollan diversos entornos en los hogares, la escuela o las bibliotecas donde la tecnología y la información se hacen cada vez más patentes. Muchas bibliotecas ofrecen a ellos acceso a tecnologías como Internet a través de computadores

personales, pero paradójicamente restringe el uso de medios como servicios de mensajería instantánea, algunas redes sociales y videojuegos.

Ciertamente los niños pequeños aprenden a utilizar el computador jugando, de hecho, generalmente su primer contacto con las tecnologías lo hacen a través de los videojuegos educativos, “las nuevas generaciones se incorporan al mundo de las tecnologías a partir de los videojuegos. Estos representan una entrada directa al mundo digital, jugando se aprende a buscar la información, a procesarla y a transformarla en conocimiento específico para conseguir una finalidad”⁹. A muy temprana edad ya son capaces de reconocer los íconos del escritorio y asociarlos con los programas que estos ejecutan. Este dominio básico de las herramientas informáticas va aumentando a medida que progresa en juegos más complejos. Una vez que requiere ejecutar tareas más complejas como navegar por Internet, por ejemplo, su cúmulo de experiencia en los juegos le permite que esto sea más simple, actuando frente a ello con familiaridad. Esta situación podemos verla cotidianamente en muchos hogares con niños pequeños. En síntesis, como lo señala Ana Licona: “se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje”¹⁰.

⁹ Bernat, Antònia (2005). El uso de los videojuegos en la enseñanza no reglada. *Revista Comunicación y Pedagogía* 208. Recuperado el 20 de junio, 2009 desde <http://www.xtec.cat/~abernat/articles/bernat.pdf>

¹⁰ Licona, A., & Carvalho, D. (2007). Algunas reflexiones sobre los videojuegos. *Base de Datos AGIC-CREA*, 1. Recuperado el 8 de junio, 2009, desde <http://teleformacion.cujae.edu.cu/repositorios/crcrea/recursos/documentos/783504a553/3212.pdf>

En consecuencia, muchos niños con acceso a TIC obtienen a través de medio no-formales el conjunto de conocimientos fundamentales para el manejo de estas y podríamos decir que una parte importante de esta alfabetización digital es aportada por el uso de videojuegos. Se pueden enumerar algunos de estos conocimientos y habilidades en que los videojuegos tienen un impacto positivo:

- ◇ Tratamiento selectivo de la información general y específica para la resolución de problemas.
- ◇ Comprensión de estructuras, esquemas y contextos en que la información se presenta.
- ◇ Aplicación de estrategias individuales o colectivas para la intervención de ambientes en la búsqueda de soluciones.
- ◇ Potenciación de la creatividad, imaginación e inventiva.
- ◇ Análisis, síntesis y abstracción de situaciones.
- ◇ Simultaneidad en el manejo de múltiples variables.
- ◇ Formulación de hipótesis coherentes con las estrategias viables para alcanzar el éxito.

Los videojuegos pueden convertirse potencialmente en soportes adecuados para encarar los desafíos de la educación actual, la cual debe tener como objetivo disparar procesos de pensamiento a través de problemas, integrar la educación formal e informal, plantear entornos interactivos y desarrollar competencias como el manejo de la tecnología y la información digital.

Las bibliotecas públicas son protagonistas en el desarrollo de las estrategias digitales a favor de una sociedad alfabetizada digital e informacionalmente. Por tanto, es responsabilidad de los bibliotecarios reconocer y aprovechar las oportunidades que ofrecen medios novedosos y lleno de posibilidades como los son los videojuegos.

3.3 Idiomas Extranjeros

Es de conocimiento general que muchos videojugadores aprenden idiomas extranjeros gracias al uso de videojuegos, en especial el idioma inglés, lenguaje en que se presenta la mayoría de estos. Para ejemplificar esta situación, se ha recogido el testimonio de la bibliotecóloga Viviana Carneiro M. quien con ánimo de colaborar con este estudio comenta vía correo electrónico lo siguiente: “Me parece muy interesante el tema de vuestra investigación. Quisiera contarles una experiencia que ocurre en mi hogar con mis hijos (10 y 12 años), en relación a los video juegos. Desde pequeños jugaban al Age of Empires y Conquerors (Conquistadores) y eran tan fanáticos que ellos mismos investigaban y leían acerca de los personajes del juego, buscando sus historias y biografías. De estos personajes recuerdo a Juana de Arco, Gengis Kan, Barba roja, William Wallace, etc. Aprendieron sobre los diferentes tipos de armas que se usaban en el pasado, un poco de historia, objetos antiguos, joyas, maravillas, ciudades antiguas, etc. Últimamente, juegan Mortal Kombat, el que a mi personalmente no me gusta por el grado de violencia; no obstante, he observado que ellos mantienen el diccionario de inglés junto a los controles del juego, ya que todas las instrucciones están en dicho idioma. Esto último lo encuentro bastante bueno porque amplían su vocabulario de inglés jugando.”

La cotidianeidad de la escena anterior permite reflexionar acerca de cómo puede existir una relación provechosa entre juegos de video y obras de referencia, o cómo los juegos mismos se transforman en el medio de transmisión de saberes.

Nuevamente se cita a Ana Licona quien expresa muy bien la siguiente idea que se ha intentado sugerir: “al incursionar en un videojuego que está en una lengua ajena a la propia, el jugador puede acercarse a la lectura, escritura, diálogos, reglas, normas, etc., que están en una segunda lengua y que tiene que comprender para la solución del juego”¹¹.

:

¹¹ Licona, A. (2004). ¿Promueven los videojuegos la adquisición de una segunda lengua?. *Congreso Iberoamericano de Tecnología Educativa y Educación a Distancia*, 1. Recuperado el 9 de junio, 2009, desde <http://www.prodei.net/ebook/ebook2/pdf/A-Licona2.pdf>

CONCLUSIONES

Los videojuegos aportan en diferentes medidas al desarrollo de aquellos saberes y destrezas que guardan directa relación con las competencias en el manejo de información y el uso de tecnologías de información. Además contribuyen al aprendizaje de idiomas extranjeros, especialmente el inglés.

Si bien los videojuegos no se adaptan a una clasificación que contemple su realidad particular de los videojuegos en cuanto a su naturaleza material, social y cultural, están considerados dentro de los esquemas de clasificación más comunes.

De lo anterior se puede deducir que los videojuegos cumplen efectivamente dos condiciones básicas para ser integrados a una colección de biblioteca, y las cuales son: son técnicamente procesables utilizando los sistemas de clasificación clásicos que son empleados para otro tipo de material, especialmente libros y; no solamente recrean, sino que contribuyen al aprendizaje y el desarrollo de diversas competencias de interés bibliotecológico.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Adams, S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202.
2. Bernat, Antònia (2005). El uso de los videojuegos en la enseñanza no reglada. *Revista Comunicación y Pedagogía* 208. Recuperado el 20 de junio, 2009 desde <http://www.xtec.cat/~abernat/articles/bernat.pdf>
3. 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.
4. Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, USA: New Riders.
5. Driskell, J.E. & Dwyer, D.J. (1984) Microcomputer videogame based training. *Educational Technology*.
6. Karl, S., & Carl, S. (2008). Meet the gamers: they research, teach, learn, and collaborate. So far, without libraries. *Library Journal*, 15.
7. Licona. (2004) ¿Promueven los Videojuegos, la Adquisición de una Segunda Lengua?. Reflexiones de este objeto de Juego y los postulados teóricos de Krashen.
8. Licona, A., & Carvalho, D. (2007). Algunas reflexiones sobre los videojuegos. Base de Datos AGIC-CREA, 1. Recuperado el 8 de junio, 2009, desde <http://teleformacion.cujae.edu.cu/repositorios/crcrea/recursos/documentos/783504a553/3212.pdf>
9. McKenzie, P. (2002). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of Documentation*, 59(1), 19.
10. Provenzo, E.F. (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge MA: Harvard University Press.

Serie Bibliotecología y Gestión de Información.

Títulos publicados 2009

- Nº 43 Directrices para la Creación de un Programa de Preservación Digital. Miguel Ángel Rivera Donoso.
- Nº 44 Manual para la organización de una Hemeroteca. Graciela Keyer Zuloaga.
- Nº 45 Plan de fomento de la lectura en Chile: Un proceso de construcción participativa. Enrique Ramos Curd.
- Nº 46 Enseñanza de la Bibliotecología usando software social. Cristian Cabezas Mardones
- Nº 47 Dime qué biblioteca tienes y te diré qué Alcalde eres: panorama de las bibliotecas municipales de la Región Metropolitana. Carla Álvarez, Vanessa Díaz, Elizabeth Siech.
- Nº 48 Una nota sobre Lexicografía práctica o el arte de construir diccionarios Fernando Lolas Stepke.
- Nº 49 La biblioteca centro del que-hacer comunitario. Antonio Gorosito.
- Nº 50 Participación de las Bibliotecas Municipales de la Región Metropolitana en el Fondo Nacional del Libro y la Lectura. Vanessa Díaz Bustamante, Carla Álvarez Soto y Elizabeth Siech Godoy.

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 afín 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 indexación 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).