

¿Cómo pueden aprovechar las bibliotecas los mundos virtuales como Second Life?

Francisco López Hernández

Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, Vol. 24, n. 94/95, 2009

Se trata en el artículo las posibilidades que el entorno virtual multiusuario Second life tiene para las bibliotecas en cuanto a comunicación, información y formación de usuarios y también de los inconvenientes que puede presentar su uso. Un mundo virtual como Second Life es una potente herramienta de comunicación, no está incluida en el mundo de las redes sociales, pero asume muchas de sus características. Dentro de Second life existen tres formas de comunicación: el chat, el mensaje interno y el Chat de voz. Ofrece posibilidades interesantes una de ellas es la de realizar exposiciones dentro del mundo virtual, se pueden subir imágenes y que además esas imágenes den información sobre si mismas mediante un "script". También existen funciones multimedia como conectar una emisora de radio o poner videos ya sea en diferido o emitiendo en streaming. Aunque según diferentes autores la formación es una de las aplicaciones que hacen mas interesante un medio como Second Life. También existen diversos inconvenientes q no cabe obviar, uno es el coste, la presencia en Second Life no es gratuita, hay varias formas de tener un espacio en este mundo virtual desde "alquilar" una porción de terreno hasta poseer una o varias "islas", tampoco son gratuitas algunas acciones como la de subir una imagen. Otro inconveniente deriva de los requisitos técnicos sin una buena conexión a Internet y sin una tarjeta gráfica adecuada la experiencia puede llegar a ser penosa. Second Life puede permitir a las bibliotecas llegar a muchos usuarios utilizando un entorno muy atractivo, favoreciendo la comunicación el flujo de información y la formación

Resumen elaborado por: Miguel Ángel Bermejo Alonso