

# La biblioteca pública y la oferta de servicios de ocio basados en recursos electrónicos

Las funciones clásicas de la biblioteca pública han sido posibilitar la lectura, la información, la educación y la participación en la cultura de sus usuarios, desde la infancia a la edad avanzada, y para todo tipo de personas de cualquier condición. Esas funciones generales incluyen, según el *Manifiesto sobre la biblioteca pública de la Unesco* de 1994, aspectos como crear y consolidar los hábitos de lectura en los niños desde los primeros años, brindar posibilidades para el desarrollo personal creativo, estimular la imaginación y creatividad de niños y jóvenes, fomentar el conocimiento del patrimonio cultural, la valoración de las artes, facilitar el acceso a las expresiones culturales de todas las manifestaciones artísticas, fomentar el diálogo intercultural y favorecer la diversidad cultural.

Los manuales de biblioteconomía señalan además que la biblioteca ha de ser centro cultural y de actividades comunitarias, servicio de información comunitario y centro de acceso a las tecnologías de la información. Debe facilitar el acceso a las más diversas manifestaciones artísticas, e incluso posibilitar directamente actividades culturales y estéticas de sus ciudadanos, teniendo en cuenta diversidad de gustos, edades para ser focos de atracción y reunión, parte atractiva de la oferta cultural y de ocio de su entorno.

Estas funciones han quedado a veces ahí, en los manuales de biblioteconomía, y no se han cumplido suficientemente. Esto ha sido así en España por razones de escasez de recursos, pobreza de las instalaciones y equipamientos, por la atención preferente de las funciones primarias (información, educación, lectura), por una concepción excesivamente academicista o cerrada, o por una imagen demasiado seria de la cultura.

Una biblioteca, sin renunciar al fomento de los modos tradicionales de lectura, pero reconociendo la multiplicidad de códigos y formas de leer, debe abrirse a las nuevas formas de ocio existentes, conocerlas y recogerlas dentro de su propia oferta, buscando encauzarlas desde el punto de vista de la calidad y la selección, sin darles la espalda. Incorporar el ocio digital, que abarca diversas maneras de comunicación, juego y acceso a información relacionada con aficiones diversas, establecer una política flexible de uso de sus redes de ordenadores, y canalizar a través de su propio portal Web una oferta de servicios de ocio relacionados con su comunidad de usuarios (1).

## Vivencia contemporánea del ocio

¿Cómo se vive hoy el ocio? ¿En qué vivencias del ocio de la gente tiene la biblioteca algo que ofrecer? El uso del tiempo libre es muy importante en la realización personal. Para disfrutar en el tiempo de ocio es para lo que usualmente se trabaja o se produce, una vez cubiertas las necesidades básicas. Ocio se contraponen a obligación, a trabajo productivo. En el tiempo de ocio podemos hacer lo que decidamos nosotros, y esa libertad de elección da una enorme amplitud al espectro de actividades que pueden ser incluidas dentro de la categoría "ocio". La elección depende de factores como la edad o el nivel económico y sociocultural, la promoción o el marketing que se haga de ellos, etcétera.

Comportamientos extendidos en el tiempo de ocio actualmente serían:

- Para algunos es "no hacer nada", simplemente por el placer de ello, o como respuesta a un agota-

miento o ansiedad excesiva en el tiempo laboral. Cuando esto ocurre durante el tiempo de ocio que-remos descansar, no hacer nada, “no pensar”, en una especie de renuncia, de negación, de desconexión total de lo que nos agobia.

- Otros viven el tiempo de ocio con la misma tensión hiperactiva del tiempo laboral: viajar, hacer muchas cosas, comprar... rentabilizar ese tiempo que nos dejan las obligaciones, pero con la misma mentalidad productiva que al final también agota.
- El crecimiento de los grandes centros comerciales, que tienen a su vez en la oferta de ocio un atractivo añadido, favorece que una parte de nuestro tiempo libre acabe en estos espacios, en los que se compra, se va al cine, los niños comen comida rápida, utilizan videojuegos...
- En algunas ocasiones no se sabe qué hacer, y se acaba siguiendo alguna inercia o hábito, que resuelve por nosotros la decisión: así, resulta fácil ver 4 ó 5 horas de televisión, o jugar al dominó con los amigos, leer periódicos...
- El tiempo de ocio es para muchos una oportunidad de satisfacer el deseo y la necesidad de comunicación interpersonal: quedar con amigos, ver a la familia, salir a pasear, ligar, hablar con otros... Normalmente ello se vincula con comer, beber, tener relaciones de amistad, satisfacer la sexualidad...
- Para otros el tiempo libre es una oportunidad de practicar una afición específica: la artesanía, escribir, cultivar la huerta, leer, ir al gimnasio o realizar deporte, asistir a espectáculos deportivos o culturales, realizar un estudio que no se pudo hacer antes (aprender idiomas, informática...) (2). Se trata de un ocio activo, en el que se hacen cosas que se desean hacer.
- La lectura recreativa como actividad para el tiempo de ocio, privilegiada tradicionalmente por instituciones culturales como las bibliotecas, se resiente porque generar el deseo de leer requiere un tiempo y estado anímico del que frecuentemente se carece. Con una oferta de ocio muy grande y atractiva, y el tiempo dedicado a vídeo y televisión, es lógico que quede menos tiempo para leer. Los datos más recientes sobre lectura en España (SGAE, 2000) indican que hay una lenta erosión en los años 90 de la costumbre de leer. Se ha pasado de un 41 a un 49% de españoles que no lee nunca, y solo un 20% lee diariamente, siendo los mayores lectores personas de 25 a 35 años con estudios superiores, clase media-alta y en mayor proporción mujer.
- Respecto a las prácticas culturales en el tiempo de ocio, estamos en una época en que la cultura se vive ante todo como espectáculo, y los sujetos fre-

cuentemente limitan su actividad a contemplar como espectadores: ir a ver cine, teatro, asistir a conciertos musicales, visitar museos y centros culturales. A pesar del interés de estas manifestaciones, su predominio nos hace marginar la otra dimensión de la cultura como *cultivo*, como práctica activa y creativa, que exige una decisión personal, un esfuerzo, para el que tenemos que generar en nosotros mismos la motivación que nos mantenga en la tarea.

- La adquisición para el hogar de videoconsolas y ordenadores es cada vez más frecuente, la conexión privada a Internet está creciendo enormemente, y un uso principal de estos recursos e Internet en las casas es para ocio, comunicación, videojuegos, visita a Webs y portales de ocio, música.
- La proliferación de cibercafé es indicativa de una demanda de tecnologías de información e Internet como recurso para el ocio y la comunicación por el que se está dispuesto a desplazarse y pagar –especialmente entre los jóvenes– para usarlo de modo incondicionado.

## El ocio basado en o mediado por el acceso y uso de Internet y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Como ya hemos dicho, Internet está en crecimiento exponencial, así como la disponibilidad de ordenadores de modo privado, y la oferta de servicios y productos electrónicos (Asedie, 1999). En julio de 2000 se daba la cifra de 2.100 millones de páginas Web, con un desarrollo de 7 millones de páginas por día.

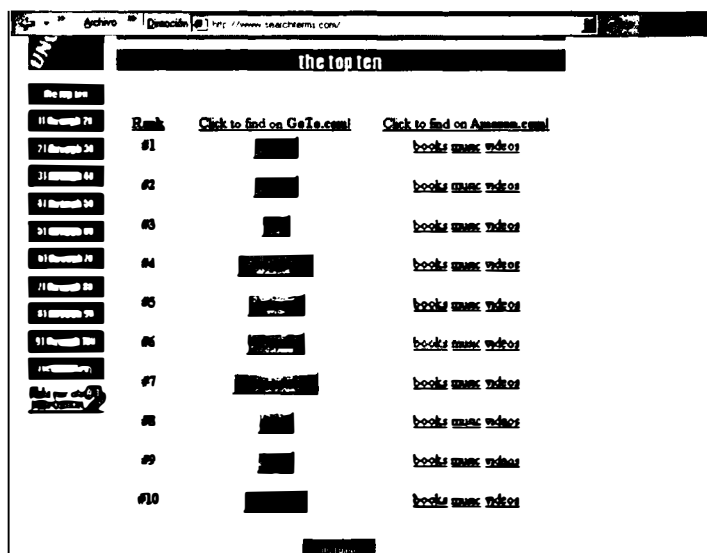


fig. 1

Se puede observar la aparición continua de nuevos portales especializados en ocio, siendo este tema "estrella" en la industria ubicada en Internet, pues los individuos acceden mayoritariamente a Internet para divertirse o comunicarse, salvo en el ámbito universitario o científico. Los términos como sexo, música, juegos o coches son los más introducidos en los buscadores, según el análisis de Searchterms.com (<http://www.searchterms.com>) (figs. 1 y 2).

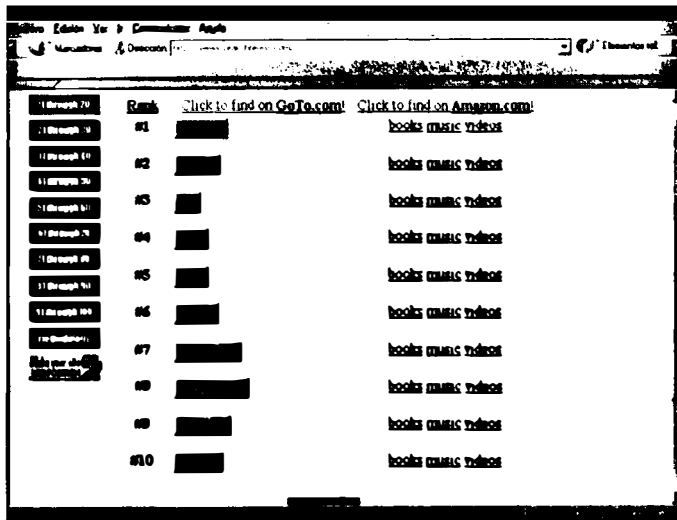


fig. 2

**Usos principales que hacen los que disponen de conexión (ASEDIE, 1999):**

	En el hogar	Trabajo/estudio
- Información (temas de interés, diarios, bases de datos, etc.):	81,2%	68,0%
- Comunicación (correo-e, listas y grupos de discusión):	72,9%	54,0%
- Transacciones (banca, compras, descarga de software):	56,5%	35,3%
- Ocio:	23,6%	----
- Enseñanza a distancia:	6,5%	4,5%
- Teletrabajo:	1,0%	3,0%

fig. 3

Esta tendencia se mantendrá por la integración creciente de tecnologías que facilitan el acceso (teléfono, WAP, televisión, cable, satélite, ordenador), la mayor facilidad de uso, la reducción de las tarifas, el desarrollo de nuevos dispositivos y la mayor potencia de gestión de imagen en movimiento y transmisión de datos de las redes y el hardware.

Las TIC van a ser un enorme medio y recurso para el ocio, junto a otros. Para muchas personas ya son una vía fundamental de diversión, aunque como es obvio siempre serán un recurso complementario, no sustitutivo. Es superfluo decir que la relación interpersonal directa o la práctica de destrezas manuales e intelectuales no dejan de ser fundamentales por el hecho de que las tecnologías oferten nuevas posibilidades de comunicación y ocio.

Entre sus ventajas citaríamos que:

- A través de ellas podemos llegar a ofertas culturales que nunca llegarían físicamente a nuestro lugar de residencia, si no vivimos en grandes ciudades.
- Internet nos ofrece recursos económicos o gratuitos para el ocio: desde música a lectura, juegos e información para nuestras aficiones con posibilidad de guardar copias y usar la información de diversas maneras.
- Podemos encontrar grupos y compartir aficiones que no interesan a nuestros vecinos con personas que están lejos geográficamente.
- Las tecnologías nos permiten difundir nuestras inquietudes culturales e incluso los resultados de nuestra creatividad. Facilitan la comunicación y publicación de ideas a veces al margen de los medios periodísticos más controlados política y económicamente.
- El uso de las tecnologías con fines de ocio tiene como resultado indirecto la mejora de la alfabetización tecnológica para otras parcelas de la vida como el teletrabajo, el comercio electrónico o la educación a distancia, necesarias en la vida contemporánea.

Algunos datos generales del uso en España de las tecnologías e Internet indican que (Asedie, 1999):

- Por sexos, los usuarios españoles de ordenador son en mayor medida varones, si bien, como es lógico, en el trabajo se iguala la proporción de uso (Asedie, 1999).
- Por edades, se vinculan con segmentos de población joven, mayoritariamente varón y estudiante universitario.
- Internet es usado sobre todo entre los 18 y 34 años (figs. 3, 4, 5).

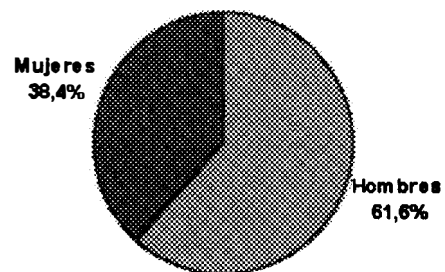


fig. 4

Estos datos, en relación con las bibliotecas, nos dicen que, aunque debemos atender a los colectivos ya usuarios de las TIC, debemos estar atentos a los grandes sectores aún al margen de las posibilidades de la tecnología. Por ejemplo, el Defensor del Pueblo

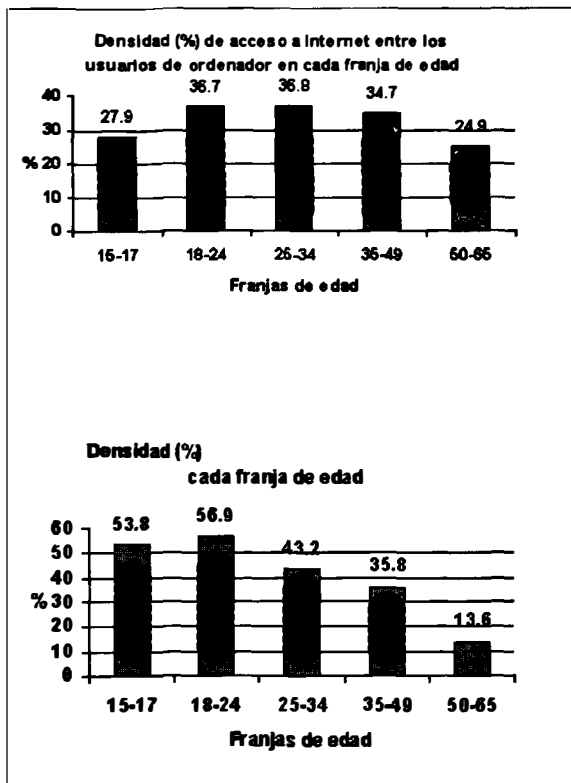


fig. 5

Andaluz (2000) ha destacado la importancia de incorporar las TIC a las bibliotecas del medio rural, otro sector claramente en riesgo de discriminación tecnológica. En los pueblos, alejados de los centros de actividad cultural, donde puede no ser rentable un cibercafé o no haber librería, “la automatización de las bibliotecas, la conexión a Internet y la integración en una red, pueden convertirse en elementos determinantes para paliar las consecuencias negativas del alejamiento y la dispersión en el mundo rural”.

## Sugerencias para la integración del ocio digital en las bibliotecas

Hasta ahora hemos hecho una presentación intuitiva del tiempo de ocio, con la pretensión de situar algunos de los elementos de su problemática, y permitimos algunas recomendaciones para la integración por las bibliotecas del ocio digital.

*El ocio como consumo.* Se puede hacer muchas cosas, y hay que decidir qué hacer, pero el exceso de información, de oferta o de posibilidades dificulta qué elegir, y podemos acabar desperdiciando nuestro tiempo o dejando que otros decidan por nosotros lo que debemos “consumir” en nuestro tiempo de ocio. El ocio y la cultura generan una importante industria, para la que el tiempo libre es tiempo de *consumo* de los contenidos y productos relacionados con la diversión. Para la industria de la cultura y el ocio es importante seducirnos y hacer que durante el tiempo

de ocio consumamos sus servicios o propuestas, lo que les genera ingresos directamente o a través de la publicidad incluida (3). El atractivo de las ofertas comerciales quizás limita las posibilidades reales de elección, de libertad individual, respecto de nuestro tiempo de ocio, induciéndonos hacia unas prácticas concretas que acaban siendo bastante uniformes. La biblioteca debe compensar esto con selección y orientación.

*La educación del gusto.* Por lo anterior, quizás el disfrute del tiempo de ocio también debe ser educado, o al menos desarrollar políticas activas desde los servicios públicos relacionados con la cultura. No desde una postura paternalista o censora, sino ofreciendo toda la amplia gama de posibilidades y haciendo que exista una posibilidad real de elección. Así facilitamos la accesibilidad a recursos u opciones menos potenciadas o minoritarias, dando a conocer recursos... Se trata de poner las condiciones para enriquecer el tiempo de ocio, y facilitar el acceso a la cultura y la información. Ante ello la biblioteca tiene que combinar oferta con promoción selectiva, con orientación y educación del gusto.

*Equilibrio y diversidad.* Los mediadores culturales (bibliotecarios, educadores, animadores socioculturales) tenemos que ser activos dinamizadores de recursos que hagan diversificar la oferta de ocio, siendo compensadores de la tendencia a usar sólo los más conocidos o masificados, para hacer posible que tengan también su espectador o sus usuarios los menos promocionados o publicitados. Ello contribuye al enriquecimiento de las prácticas culturales, que son una opción libre de cada persona. Debemos, por un lado, evitar que la tentación culturalista nos lleve a hacer que nuestras instituciones estén sólo para las manifestaciones más intelectuales o eruditas, presentando a través de los portales de nuestras bibliotecas y centros ofertas amplias coherentes con lo que la gente entiende o hace en su tiempo libre. Y por otro lado, debemos ser activos en la promoción de productos culturales que nos parezcan más enriquecedores, y sean menos conocidos o de acceso minoritario. Por eso la presentación selectiva de recursos de ocio no pretende censurar que cada uno haga lo que quiera (aunque finalmente sea consumir cuatro horas diarias de televisión y visitar únicamente páginas de sexo), sino ayudar a hacer posible una elección diversa.

*Elaborar contenidos.* Desde el punto de vista de la política de la Unión Europea, es importante que se generen contenidos de ocio específicos de nuestro ámbito cultural, para que la industria americana y japonesa del sector no engulla la cultura de nuestros países y a través de la disponibilidad y consulta de nuestros contenidos mantengamos la identidad cultu-

ral y los valores que nos han caracterizado (4). La biblioteca no debe descartar ser en sí misma creadora de contenidos culturales y de ocio de interés en su ámbito. De hecho a veces lo es, una muestra sería la biblioteca digital de Peñaranda, pero hay otros muchos ejemplos, especialmente los relacionados con cultura local.

*Integrar y complementar ocio e información.* Las bibliotecas también pueden jugar un papel complementario en la oferta de información estructurada que se relacione con las aficiones o vivencias del tiempo de ocio: por ejemplo, con buena documentación relativa a aficiones, enlaces, recursos, combinación de colecciones en CD-ROM y DVD con documentos Web, etcétera. Por ejemplo, en la biblioteca pública de Colonia vimos cómo el tema del turismo como centro de interés se trataba muy globalmente, abarcando material impreso, audiovisual, electrónico e Internet sobre diversos lugares del mundo, con información artística, histórica, ecológica, comercial (catálogos de viajes, ofertas), práctica (mapas y planos, rutas, recorridos de todo el mundo), llegando a disponer de un punto de contratación de una agencia de viajes en la misma biblioteca.

*Tener una política sobre la promoción de los servicios de ocio digital.* Las bibliotecas deben repensar su misión integrando las posibilidades de las TIC, y desarrollar programas de trabajo que lleven a su inclusión normalizada en los servicios de la biblioteca, estableciendo una política de disponibilidad y uso acordada con sus gestores y basada en el estudio de sus usuarios. Se trata de decidir sobre qué ofrece nuestra biblioteca en su portal, que temáticas cubre y qué enlaces ofrece, qué normas de uso daremos a nuestra red de ordenadores de uso público, a qué segmentos de población podemos y debemos dirigirnos, dónde los ubicaremos y cómo haremos que funcionen adecuadamente, etcétera.

*Dar máxima accesibilidad a la tecnología de uso público.* Cualquier biblioteca debería tener varios ordenadores de uso público, tanto en una sala o espacio diferenciado como en sus distintas secciones, desde la infantil a la de adultos, prensa o consulta, con páginas iniciales adaptadas. Por otro lado, aprovechar recursos complementarios. La disponibilidad de TIC de libre uso está dándose frecuentemente no tanto en la misma biblioteca, sino en otros lugares cercano o relacionados, que hay que aprovechar y con los que hay que interactuar. En muchos pueblos estamos viendo aparecer los llamados telecentros, que suelen ser aulas de ordenadores de acceso y uso libre, ubicados en centros juveniles, sociales y culturales de los pueblos o en las escuelas. Estos centros, a veces denominados llamativamente (en Extremadura son los "nuevos centros de conocimiento",

puestos en marcha a través de la Dirección General de la Sociedad de Información de esa región), están siendo la opción política para extender el uso de las TIC e Internet en la vida cotidiana. Nos parecería idóneo que la biblioteca y su personal coordinara este tipo de servicios, lo impulsara, o incluso que se integrara en las bibliotecas municipales, pues qué mejor sitio o más representativo para informarse y disfrutar del ocio que una biblioteca. Pero en todo caso, la biblioteca tiene que complementarse con ellos y aprovechar sus recursos. Una forma destacada de complementariedad la vimos en la ya citada biblioteca pública de Colonia. Por un acuerdo con las compañías proveedoras de servicios de Internet, la biblioteca prestaba a los usuarios módems con un *kit* de acceso gratuito a Internet para periodos de quince días.

*Alfabetización Tecnológica.* Para que las personas puedan aprovechar realmente las posibilidades de información, ocio o cultura aportadas por las TIC e Internet, se hace necesario conocer las tecnologías de la información y su potencialidad para las diversas facetas de la vida, esto es, alfabetización tecnológica (5). De este modo eliminaremos la barrera que supone el miedo a lo desconocido, que en este caso se concreta en miedo a "lo tecnológico". Un ejemplo: la alfabetización tecnológica a través de las bibliotecas realizada a través del "Plan para la Implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Tierra de Peñaranda" (Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Centro de Desarrollo Sociocultural, Peñaranda de Bracamonte.

(<http://www.fundacióngr.es>).

*Cultura o alfabetización informacional.* De modo que la primera actuación de las bibliotecas municipales en este campo debe ser facilitar formación para el uso. Ello no tiene por qué significar impartir directamente, sino apoyar, cooperar, participar, canalizar la formación junto con otras instituciones: aulas de mayores, universidades populares, centros juveniles. Y también realizar directamente alfabetización en el acceso y uso inteligente de la información. Otro ejemplo: las sesiones de "Uso inteligente de Internet" de la Biblioteca Regional de Murcia, en su sala de ordenadores, destinadas tanto a todo tipo de ciudadanos como a colectivos específicos

(<http://www.carm.es/brmu/internet/talleres>).

Es importante, además de captar a los sectores ya usuarios (jóvenes urbanos con nivel medio o superior de estudios, como vimos) también a nuevos colectivos, deseosos de usar pero a la vez inseguros ante las posibilidades de las TIC como opción de ocio e información: personas de edad avanzada, residentes de zonas rurales, grupos con escasos recursos culturales y económicos. La biblioteca ha de cooperar en

la integración tecnológica de los que no tienen facilidad para poseerla privadamente.

*Accesibilidad para todos.* En los casos de discapacidad física y sensorial, debemos procurar tanto ayudas técnicas que superen las dificultades de manipulación como favorecer la accesibilidad a los contenidos. En ese sentido la iniciativa *eEurope* tiene como una de sus 10 áreas prioritarias la "Participación de los discapacitados en la cultura electrónica: asegurar que el desarrollo de la Sociedad de la Información tenga en cuenta las necesidades de las personas discapacitadas" (Comisión Europea, 2000) (6). Ello abarca desde ayudas técnicas a adaptación de programas (García y Gómez, 2000). ☒

## Bibliografía

- ARTAL, C. *La biblioteca pública vista por los ciudadanos*. Barcelona: Fundación Berlstermann, 1999
- BAIGET, T. *Penetración de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad española*. Barcelona: Asedie, 1999  
[<http://www.asedie.es/mstudy/demanda.htm>]
- COMISIÓN EUROPEA: *Iniciativa eEurope. Una sociedad de la información para todos*, 2000  
[[http://europa.eu.int/comm/information\\_society/eeurope/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/information_society/eeurope/index_en.htm)]
- DEFENSOR DEL PUEBLO ANDALUZ: *Bibliotecas públicas municipales. El derecho de todos a acceder a la cultura*. Sevilla: Defensor del Pueblo Andaluz, 2000
- DISEÑO accesible de Páginas Web. *Pautas de Accesibilidad al contenido en la Web 1.0*. Traducción y adaptación de C. Egea Ibáñez y A. Sarabia Sánchez. Murcia: Dirección General de Política Social, 2001
- GARCÍA, M.; Y. FERNÁNDEZ y J. ZOFIO. *La industria de la Cultura y el Ocio en España. Su aportación al PIB*. Madrid: SGAE, 2000
- GARCÍA GÓMEZ, J.C. y J. A. GÓMEZ HERNÁNDEZ. Vías de intensificación del uso de las tecnologías de la información como recurso para el ocio de los discapacitados. *I Congreso Internacional de Alfabetización Tecnológica*, 2000  
[<http://www.juntaex.es/etc/congreso/>]
- GARCÍA GÓMEZ, J. C.; F. J. MARTÍNEZ MÉNDEZ y J. A. GÓMEZ HERNÁNDEZ. Bibliotecas digitales de Internet como servicio complementario para pequeñas bibliotecas. *6es Jornades Catalanes de Documentació*. Barcelona: Societat Catalana de Documentació i Informació: Col.legi Oficial de Bibliotecaris-Documentalistes de Catalunya, 1997, pp. 275-284
- GIL CALVO, E. *La era de las lectoras: El cambio cultural de las mujeres españolas*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales. Instituto de la Mujer, 1993
- GONZÁLEZ, E. Cibercafés del mundo. Estados Unidos. En: *Ciberpais*, 2001; nº 11, p. 53
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. *Panorámica de la edición española de libros: 1999, 2000*  
[<http://www.mcu.es/lab/libro/d1999/panoramica.html>]
- SGAE: Sociedad General de Autores de España; Fundación Autor. *Informe SGAE sobre hábitos de consumo cultural*. Madrid, 2000  
[<http://www.sgae.es/page3705.htm>]

## Notas

- (1) Una reciente descripción de este servicio de las bibliotecas ha venido desde una institución de prestigio e independencia política como El Defensor del Pueblo Andaluz (2000), que ha destacado el papel de la biblioteca como centro de ocio, como lugar para relajarse, para entretenerse, para disfrutar, como una oferta más de ocio que, además de actividades de fomento de la lectura recreativa, realice acciones como disponer de un horario de apertura al público adecuado para poder disfrutar de ella en el tiempo libre. Cita el ejemplo de la biblioteca municipal de Gibralfco (Huelva), que abre los viernes y sábados de 22 a 4 de la madrugada, con el fin de dar alternativas de ocio a los más jóvenes de la localidad, que no pasen necesariamente por el alcohol. (Defensor del Pueblo Andaluz, 2000).
  - (2) Están creciendo (SGAE, 2000) nuevas formas de uso del tiempo libre, como la práctica de deportes, montañismo y senderismo, baile en discotecas y salas de fiesta, y juegos de ordenador. En contraste, descienden los juegos de mesa y salón, hacer punto y bordados, cultivo de flores y jardinería, y el coleccionismo (filatelia, numismática...).
  - (3) De la importancia de la industria del ocio nos damos cuenta por su contribución al PIB español, el 4.5% del total en 1997, generando un valor añadido bruto de más de 3 billones de pesetas, unas ventas de más de 9 billones, y unos 800.000 trabajadores en más de 92.000 empresas. Es el cuarto sector más importante tras el bancario, el comercio y la construcción (García Gracia, 2000).
  - (4) La Unión Europea dentro del V Programa Marco promueve el desarrollo de contenidos propios, y la digitalización de colecciones artísticas y documentales para su acceso y difusión a través de portales europeos multilingües.
  - (5) Destacaremos también el *Congreso Internacional de Alfabetización Tecnológica* realizado en Extremadura a fines de 2000, en donde se realizaron más de cien comunicaciones sobre diversos aspectos de la extensión del uso de las tecnologías (<http://www.ect.juntaex.es/congreso/>).
  - (6) Una acción que debe conseguirse a fines del 2001 según *eEurope* es que se haya adoptado la Web Accessibility Initiative (WAI), de acuerdo con las *Web Content Accessibility Guidelines 1.0* <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/> del Consorcio W3C, base para hacer Webs accesibles a personas con limitaciones funcionales (<http://www.accesosis.es/~carlosegea/PautasWAI.htm>) (trad. de C.Egea). Complementariamente, el CAST (Center for Applied Special Technology) ha creado *Bobby* <http://www.cast.org/bobby/> un programa que analiza los problemas de accesibilidad de una página Web desde las normas de W3C. En (<http://www.accesosis.es/~carlosegea/listaverificacion.htm>) hay una lista de criterios de verificación, y una guía básica de recomendaciones en (<http://www.accesosis.es/~carlosegea/Consejosweb.htm>).
- La difusión en España de todo ello se da sobre todo a través de la labor del Seminario de Iniciativas sobre Discapacidad y Accesibilidad en la Red (<http://www.sidar.org>) del Real Patronato de Prevención y de Atención a Personas con Minusvalía.

---

José Antonio Gómez Hernández y Juan Carlos García Gómez. Universidad de Murcia

---