



Domingames: un encuentro juvenil con la cultura digital en las bibliotecas públicas de Cali.

Información del autor(es):

Nombres y apellidos: Andrés Sebastián
Vivas
Institución: Fundación Bibliotec
Correo electrónico: vivasdark@hotmail.com

Tema desarrollado

Colectivo Umbrella, uso de redes sociales para convocatorias de jóvenes a eventos tecnológicos en bibliotecas públicas.

Resumen (longitud máxima 250 palabras)

El Grupo Umbrella inició con cinco miembros amantes de los videos juegos que por medio de las redes sociales se empezaron a reunir para conseguir más Gamer, otakus y rockeros con gustos similares. Hoy en día está conformado por más de 1.000 jóvenes de toda la ciudad gomosos de los juegos interactivos y las tecnologías.

Sin importar la falta de recursos sus integrantes se han valido de sus habilidades para abarcar el crecimiento de su organización al gestionar y trabajar en equipo para la consecución de televisores, consolas, sonido, transporte y todo lo necesario para la realización de "DOMINGAMES", evento que se lleva a cabo el último domingo de cada mes en alguna biblioteca pública del oriente de Cali.

La programación de la jornada incluye campeonatos y encuentros de Cosplay; Kpop; conciertos de bandas de rock conformado por los mismos jóvenes de los barrios invitados; Just dance y karaoke. Además, los jóvenes con espíritu emprendedor han organizado la venta de gorras, camisetas y otros objetos que ellos producen sobre el anime.

De esta forma las bibliotecas públicas de Cali continúan su proceso de transformación convirtiéndose en espacios de encuentro y recreación para la niñez y la juventud, de acuerdo a sus gustos y necesidades con el objetivo de integrarlos, mejorar la convivencia y fusionar las culturas.



Texto extenso (longitud máxima 2500 palabras)

Historia de nacimiento del grupo

Andrés Sebastián vivas y Ortiz Anthony, dos amigos que compartían el gusto por los videos juegos, anime y manga, a menudo dedicaban su tiempo libre en lo que tanto los divertía, jugaban video juegos después de sus horas laborales. Esto y sus ganas de socializar y conocer más gente con sus mismos intereses, los llevó a una gran idea: fundar “UMBRELLA” Anthony es un gran coleccionista de consolas, mientras que Sebastián tenía iniciativa.

Un día Anthony le dijo a Sebastián que tenía unas amigas que como ellos les interesaba esas cosas, así que las contactaron a través de Facebook e invitaron a jugar videojuegos, con la intención también de ir conociendo más gente y socializar más. Los dos estuvieron de acuerdo con lo anterior.

Días después, para ese primer domingo de marzo del 2013, se consiguió un proyector y una máquina (un X.BOX), conocieron a Jonathan Villada y algunos skaters, la madre de Villada tenía un poco de control, por así decirlo, en lo respecta a la comuna 21, ya que tenía mucho contactos de líderes, colectivos, grupos y hasta de políticos. Así que su apoyo era de gran ayuda.

Ella estaba de acuerdo con las reuniones que se hacían cada domingo en su casa con el fin de divertirnos y pasar un rato agradable con más amigos y más personas interesadas en estas cosas. Nos apoyaba mucho y gracias a ella tiempo después pudimos hacer estas reuniones en la caseta que está ubicada cerca del Cali 21.

De esta manera se inició proyecto Umbrella. Después de un corto tiempo y con el uso de las redes sociales (Facebook, twiter, ask.fm, youtube, Gmail y un blog de información) el grupo iba creciendo cada vez más, al principio, éramos 15 personas, algunos con diferentes tipos de cultura y estratos sociales. Pero eso no era problema para una buena integración y convivencia.

Al principio los fundadores habían llamado a las reuniones: “**Domingame**”, gracias a estas reuniones, conocimos a Jonathan García, Anderson Saldaña y Estefany hoyos, quienes hicieron un aporte enorme al grupo con foros culturales, tecnológicos, como consolas uno de aplicaciones en dispositivos móviles.

Teníamos muchas reuniones en un parque en el barrio Valle grande, de la ciudad de Cali donde llevamos un proyector y poníamos un juego llamado: “just dance”, que consiste en imitar un baile de una canción popular o contemporánea, con esto lográbamos atraer público y al mismo tiempo conocíamos gente. Cada persona con su propia cultura y gustos específicos y/o diferentes. Nos íbamos haciendo conocedores del tema de las culturas, hacíamos fiestas con la música del anime (llamada j-pop) y “openings”(es decir, el intro de las series de anime).

Cada vez más se atraía a más gente y el grupo fue creciendo hasta convertirse en lo que es hoy: UMBRELLA.

El nombre de grupo surgió por un incidente con una sombrilla. Una tarde estaba lloviendo y habíamos quedado de vernos en un parque para salir a un centro comercial, casualmente al llegar al encuentro, todos llevábamos sombrillas rojas. Nos reímos, comentamos la coincidencia decidimos que así se llamaría el grupo, como una insignia del destino.

Además el nombre también lo tienen una organización dentro de un video juego, una película llamada "residente maldito" y una canción muy popular de la cantante estadounidense Ruana. Todos teníamos este gusto en común y ese día decidimos dejar el nombre del grupo como Umbrella.



Redes sociales primer medio de publicidad y como las utilizamos para el proceso de desarrollo de proyecto Umbrella

La primera red social que usamos para formar el grupo fue: **Facebook**. El primer objetivo era hacerse amigos de los asistentes y que cada uno trajera otro nuevo. En los últimos eventos, ya con el espacio un poco más grande, usamos flyer o volantes electrónicos mediante los asociados que teníamos y sus páginas en esta red social con gente que tenía estas culturas, íbamos haciendo publicidad y al tiempo nos hacíamos conocer mediante la red social.

Usamos la red **Ask.fm**, a través de esta hacíamos preguntas como por ejemplo: ¿que debíamos mejorar? O, ¿que más les gustaría que hiciéramos? Otras más como si les gustaban las fechas del evento, y cosas por el estilo. Esta red social nos ayudó a mejorar el desempeño del evento y la organización de nosotros como administración.



sexto encuentro de
bibliotecas
en tecnologías de la
información y la
comunicación

Con **Twitter** logramos que nos siguieran y nos preguntaran por los eventos; para ser sinceros, esta red social la usan jóvenes de mayores ingresos, estratos o culturas, así que pensamos que fue la manera perfecta de acercarnos a ellos también. Enviamos los volantes electrónicos o flyer por este medio.

Respecto a la comunicación interna del grupo, usamos whatsapp y zello, de esta manera nos informamos sobre los temas de los eventos y el proceso.

Estos son algunos de los volantes electrónicos que usamos por estas redes sociales:





sexto encuentro de
bibliotecas
en tecnologías de la
información y la
comunicación

UMBRELLA CORPORATION

Participa con nosotros y disfruta de este genial evento dedicado a la cultura gamer y Anime

JUEGOS LIBRES Y ESPECIAL DE PELEA	
Naruto shippuden	360
Mortal kombat	360
Just dance	Wii
Super smash	Nintendo 64
Killer instinc y mortal kombat	NES

EVENTOS MEDIOS Y BONUS	
Karaoke	Pide tu Opening
Merchandise	Tienda de Comidas
	Eventos Sorpresas

EVENTO DE CIERRE
DEAD BLAZE
PSYCOFONIA

.....Diciembre 29 de 2013
..... Hora: 1:00 PM
• Caseta Comunal Decepaz

Style Cosplay
Para los amantes de la animación japonesa y video juegos

Con la presentación de las bandas
FORSAKEN, MANKI, Dream's, Juan Carlos

- Pasarela cultural cosplay visualkey
- Ventas de accesorios, series y películas anime, karaoke
- Video Juegos
- Just Vance
- Torneo de The King of Fighters 2002 "magic plus"

Participan OTAKUS INC, Dream's, Juan Carlos

ENTRADA GRATUITA

Día: Mayo 4 2014 Hora: 11:00am Direccion: kra 23 Calle 120-00 "Biblioteca Decepaz"
"Para aquellos que no sepan como llegar a la biblioteca de Decepaz tendremos un punto de encuentro en la terminal de transporte (M. I. D.) de andrés sanín a las 1:00 p.m.
Mayor información: Cel 3167232446 - 3137937167

Asociados o gente que apoya lo que hacemos como grupo

Este proceso nuestro, no ha sido solo. Hemos tenido muchas manos amigas que nos han apoyado en este caminar. Han estado personas particulares, líderes, grupos, instituciones públicas y privadas sin ánimo de lucro, dispuestos a apoyarnos. También hemos encontrado otros que nos han cerrado la puerta, pero han sido más los amigos.

En los principios se inició el proyecto en la comuna 21 de la ciudad de Cali, a través de doña Edith (la mamá de uno de bateristas que tocaban en el evento), nos prestaba la caseta



comunal y nos prestaban equipos. Ya con ese espacio, era mucho más fácil acomodar los videojuegos y todo lo que se llevaba y era más fácil para el público encontrar la ubicación del lugar.

Shinanime es un evento en Cali que hace eventos relacionados con la cultura del anime. La definición para los asistentes a este evento son los llamados “**otakus**”, ellos nos colaboran mucho prestándonos equipos musicales para los toques de las bandas y grupos que tenemos en el evento, además que nos permiten publicar en su página en Facebook los volantes electrónicos. Algunos de los asistentes a este evento vienen a los eventos que hace Umbrella.

Otro es **Gamer days**, algunas veces nos prestan sus consolas y video juegos para los eventos, también nos permiten hacer publicidad en sus páginas de redes sociales y algunas veces hacen foros. A sus eventos asisten un público que en el medio llamamos “**Gamer**”, es decir: personas que les gustan los juegos de video. Participan en torneos y todo lo relacionado con esta cultura.

También está **Black and White radio anime**, es una emisora latino Americana que se dedica a promover este tipo de eventos. Ellos emiten j-pop y j-rock, que es música japonesa. Algunas de las bandas de los eventos de Umbrella tocan este tipo de géneros, es muy popular entre los otakus, gamers y los frikis.

En el presente año conocimos **Bibliotec, fundación** que nos brindó el espacio en bibliotecas públicas de Cali, además nos ayudan a conseguir recursos para llevar acabo los eventos que hacemos mes a mes.

De igual forma, ha sido de gran ayuda la Biblioteca Desepaz de la comuna 21, a través de su coordinadora Olga Lucía Ramos, quién con su paciencia y experiencia nos ha colaborado con espacios, equipos, opiniones y nos ha dado contactos para tener más apoyos. Finalmente, ahora tenemos el apoyo de la Biblioteca Nuevo Latir de la comuna 14, a través de la coordinadora Carolina Romero, quién nos aportó con el préstamo y uso de las instalaciones de la biblioteca. Este espacio tiene cinco pisos, con una importante dotación en mobiliario y equipos, que sirvió para el desarrollo de toda nuestra propuesta y programación.

En “**A ritmo de la ladera**”, nos colaboran con una entrevista para la emisora en Vivo del evento y también nos ayudan a hacer los volantes electrónicos, difunden la información y nos prestan asesoría sobre las partes legales que debemos de tener como un proyecto.



Miembros aportes y colaboraciones para oportunidades ocasionadas por participar en Umbrella proyecto

Al principio de los eventos cuando lo hacíamos todos los domingos, sólo jugábamos video juegos en algunas ocasiones con proyector. Jugábamos desde las 2 de la tarde hasta las 6 de la tarde, después nos íbamos para el parque de Vallegrande a compartir y hablar de los gustos y culturas, de una de esas conversaciones, **Jonathan García** mencionó que tocaba en una banda de rock y que se presentarían en un evento del barrio de la comuna 21, así que decidimos acompañarlos y casualmente tocaban j-rock, entonces hablamos unos pusimos de acuerdo, decidimos decirles que tocaran en un Domingame.

El resultado fue impresionante, a la gente le encantó, logrando que el grupo creciera. Ya no éramos 15 si no aproximadamente 50 personas.

Tiempo después, y basándonos en el ese buen resultado, decidimos meterle algo de rock y j-pop al evento. Luego, con la ayuda de **Estefany hoyos** su aporte un poco más cultural, un día nos dio a conocer sus ideas y aportes para el beneficio del grupo, nos comentó que hacía cosplay, lo cual llama mucho la atención en este tipo de culturas. Esto definitivamente ayudaría al grupo a crecer aún más.

Se realizó con el objetivo de atraer gente y educarlas e informarles sobre lo que consiste y sobre su cultura. También notamos que ella sabía mucho de talleres, foros culturales y como escribir en japonés, por ejemplo.

El aporte que hizo Andyerson Saldaña fue desde lo tecnológico mientras el aportaba internet aplicaciones de dispositivos móviles y de computadoras incluso con Antoni completaban



sexto encuentro de
bibliotecas
en tecnologías de la
información y la
comunicación

El objetivo del evento

Sacar un día al mes para la diversión de los jóvenes, utilizar las bibliotecas para actividades culturales con jóvenes y que sea gratis al menos la entrada para que así los que asistan no tengan problema alguno, crear una fusión de culturas donde los jóvenes que hoy en día hemos adoptado tantas culturas con diferencias podamos convivir y crear un espacio para la unión de estas culturas lejos de la violencia, crear la oportunidad que las bandas que tocan puedan ser conocidas. Crecer más como evento y ser reconocidos a nivel cultural