



Teoría de la Educación. Educación y Cultura  
en la Sociedad de la Información

E-ISSN: 1138-9737

revistatesi@usal.es

Universidad de Salamanca  
España

SEVILLANO PAREJA, HÉCTOR

Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor.

Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 11, núm. 3, 2010,  
pp. 439-440

Universidad de Salamanca  
Salamanca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093025>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



**TITULO DE LA TESIS:** *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor.*

**AUTOR:** HÉCTOR SEVILLANO PAREJA. [hsevillanopareja@gmail.com](mailto:hsevillanopareja@gmail.com)

**UNIVERSIDAD:** Universidad de Salamanca. Departamento de Biblioteconomía y Documentación.

**FECHA DEFENSA:** Noviembre de 2008.

**DIRECTOR:** Dr. José Antonio Cordón García.

## RESUMEN DE TESIS DOCTORAL

Esta tesis estudia y analiza la producción editorial de libros de rol publicados en España entre 1972 y 2007 recogidos en la base de datos de la Agencia Española del ISBN. A esto hay que añadir la creación de diferentes perfiles relacionados con los juegos de rol, como son el perfil del lector, del autor, del traductor y del editor. El estudio ha intentado obtener el perfil del lector más ajustado posible. Para ello ha recurrido a: el vaciado de la base de datos sobre los lectores del fondo de juegos de rol que posee la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas (Salamanca) y a la realización de un muestreo en diferentes lugares de España (Salamanca, Madrid y las CLN de Valladolid), así como a través de Internet. Para los perfiles del autor, del traductor y del editor, por ser muestras de tamaño reducido, ha optado por la recogida de datos a través de unas encuestas personalizadas a profesionales de dichos campos. También se expone en dicho trabajo una introducción a los juegos de rol que comprende: el contexto en el que se enmarcan, su origen, su historia, su llegada a España, las tipologías, características de las personas que practican esos juegos, ventajas y desventajas que origina su utilización y la valoración social de los juegos. Por último, analiza las principales particularidades editoriales que poseen dichos libros. Para ello el autor estudio los registros pertinentes

encontrados en la base de datos del ISBN, dando como resultado un total de 1170 títulos. Los campos de análisis estudiados por este trabajo fueron: editorial, juego al que pertenece, origen del juego, idioma original, precio de los libros y periodos de publicación.