

BIBLIOTECAS E BIBLIOTECÁRIOS NO *SECOND LIFE*: DISCUSSÕES

BIBLIOTECAS Y BIBLIOTECARIOS EN SECOND LIFE: DISCUSIONES

Máira Prado da Silva - mairaprados@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da
Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília). Bolsista CAPES.

Heloá Cristina Camargo de Oliveira - heloaooliveira.biblio@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da
Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília).

RESUMO

Introdução: O *Second life* é uma plataforma virtual tridimensional (3D) desenvolvida pela Linden Research Inc., em junho de 2003. Desde 2006, projetos incluindo bibliotecas e bibliotecários vêm sendo desenvolvidos nesse ambiente. As bibliotecas no ambiente virtual ganham espaço na medida em que instituições e órgãos representativos perceberam que o mundo virtual permite potencializar as curvas de aprendizagem de usuários e funcionários.

Objetivo: Propõe-se apresentar e discutir o ambiente do SL, seus benefícios e desafios sob o ponto de vista das bibliotecas existentes e dos bibliotecários atuantes.

Metodologia: Foi utilizada a literatura com aporte teórico, buscando-se uma reflexão da importância da inserção desse ambiente virtual em expansão para a atuação do bibliotecário em ambientes virtuais de aprendizagem.

Resultados: Percebeu-se que esses ambientes trazem o benefício do baixo custo em comparação com estruturas físicas, além da quebra das barreiras geográficas. Identificou-se, também, que as atividades realizadas nesses ambientes podem subsidiar experimentos de possíveis serviços e produtos que possam ser incorporados em organizações já existentes fisicamente.

Conclusão: A crescente popularização de ambientes como o Second Life estabelece um novo posto de atuação ao profissional da informação. Muitos são os desafios que o profissional encontrará ao adentrar em tal realidade, porém, é necessário manter-se em vanguarda e procurar desenvolver as habilidades necessárias e aproveitar o máximo da experiência que pode ser desenvolvida.

Palavras-Chave: *Second Life*. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Bibliotecas. Bibliotecários. Desafios na atuação profissional.

1 INTRODUÇÃO

A evolução da sociedade digital tem transformado o tradicional ambiente das bibliotecas. Nesse contexto, o bibliotecário precisa realizar debates, pois esta é a melhor forma de refletir sobre os desafios das bibliotecas no novo milênio.

Para Marcum (2000) o surgimento da Internet causou dramáticas mudanças nas bibliotecas. O autor aponta alguns exemplos, entre eles: as mudanças em sua forma física; mudanças no relacionamento entre seus setores e suas divisões de tecnologia da informação; mudanças no modo em que a coleção é adquirida, organizada, armazenada e disponibilizada; mudanças no design da edificação e a participação dos bibliotecários em consórcios.

Percebe-se que internet tornou-se uma importante ferramenta de trabalho, modelando novas formas de atuação para os bibliotecários, que mais recentemente perceberam também a potencialidade da Realidade Virtual (RV).

A Realidade Virtual, antes de surgir na indústria e entretenimento, após a Segunda Guerra Mundial, era utilizada por simuladores de vôo da Força Aérea dos Estados Unidos e após a invenção do cinema, se popularizou, e a possibilidade de imersão em ambientes virtuais passou a instigar artistas, engenheiros e profissionais de mídia. Em 1955 aconteceu a primeira aplicação da RV no cinema e, em 1970 a construção do primeiro capacete de RV. (BRAGA, 2001; KIRNER; TORI, 2004).

A fim de tornar essa interação mais real, os ambientes de RV passam a elaborar, acompanhando o avanço tecnológico, ferramentas capazes de reproduzir com perfeição os diversos movimentos do corpo humano, esperando assim estimular mais seus usuários para que realmente encontrem-se imersos nesses ambientes. (CARDOSO; MACHADO, 2004, p. 21).

Essa tecnologia foi adotada por muitos jogos, tornando-se mais acessível. O *Second Life* (SL) é um ambiente virtual que faz pleno uso dessa tecnologia de RV e que pode ser facilmente acessada por qualquer pessoa no mundo através da Internet.

Nesse panorama, as instituições estão repensando a natureza de coleções, serviços e a biblioteca como espaço. Campi universitários, hospitais, grande empresas como Dell e IBM, e instituições sem fins lucrativos, investigam e estabelecem sua presença em mundos virtuais como o SL. Então, porque não pensar nas bibliotecas no mundo virtual?

A literatura acadêmica confirma que as bibliotecas acadêmicas no espaço físico estão sendo cada vez menos utilizadas por estudantes universitários devido ao advento da internet e recursos online. (AKERROYD, 2001).

Diante do contexto abordado, propõe-se neste estudo apresentar e discutir o ambiente do SL e seus benefícios e desafios sob o ponto de vista das bibliotecas existentes e dos bibliotecários atuantes nesse espaço. É necessário conhecer as unidades de informação que já atuam nesses ambientes, bem como os profissionais que já se encontram inseridos nessa nova realidade, identificando quais são suas motivações e atividades desenvolvidas, para que os bibliotecários não se desatualizem frente às novas possibilidades de atuação.

A literatura foi utilizada como aporte teórico, buscando-se uma reflexão sobre a importância da inserção desse ambiente virtual em expansão para a atuação do bibliotecário em ambientes virtuais de aprendizagem.

2 SECOND LIFE

O SL é uma plataforma virtual tridimensional (3D) desenvolvida pela *Liden Research Inc.* sob a responsabilidade do engenheiro Philip Rosedale em junho de 2003. As principais influências para a criação do SL foram o Metaverso do livro *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992), e a crescente evolução tecnológica.

O Metaverso que influenciou Rosedale engloba universos virtuais em 3D, os *Massively Multiplayer Online Worlds* (MMO's), e jogos como o *World of Craft* – lançado em 2004 e que alcançou cerca de 8,5 milhões de assinantes em 2007, e o *Habbo Hotel* – lançado em 2000 e que chegou a margem dos 7,5 milhões de usuários, também em 2007. (FERRAZ, 2007).

Metaverso é uma tecnologia que se constitui no ciberespaço e se materializa (não no sentido físico) por meio de mundos virtuais que utilizam a tecnologia digital

3D – dando origem ao termo “Mundos Digitais Virtuais em 3D” ou MDV3D. (SCHLEMER; BACKES, 2008).

O SL se caracteriza por ser um ambiente virtual multiuso, acessado por diversos usuários simultaneamente, que facilita a interação entre as pessoas. “O Second Life é provavelmente o mais conhecido exemplo de ambiente virtual que pode ser usado para uma larga escala de propósitos” (KELLY, 2008, p. 30). Deste seu surgimento em 2003, o SL obteve mais de 21,3 milhões de registro de contas.

Esse ambiente virtual assemelha-se ao de um vídeo game, apesar de não haver regras, objetivos, pontuação ou nível para alcançar. O ambiente é desenhado, construído e modelado por residentes que retêm os direitos de propriedade intelectual de suas criações, podendo também comercializá-las virtualmente.

As transações no SL são feitas por intermédio do *Linden Dolar* (L\$), que tem uma taxa de câmbio atrelada ao dólar americano, correspondendo, aproximadamente, a 1U\$\$ = 259 a 300 L\$¹. No terceiro semestre de 2011, só nos EUA, 30 milhões de dólares foram negociados na moeda *Linden Dólar*.

Alguns acessórios podem ser obtidos gratuitamente, enquanto outros podem ser comprados ou alugados por meio do L\$, como imóveis, terras, roupas, animais de estimação etc. Qualquer usuário tem à sua disposição ferramentas para criar objetos virtuais, e há centenas de indivíduos negociando itens. (WEBBER, 2013).

Os usuários do SL são chamados de residentes e desenvolvem e customizam uma representação 3D de si mesmos, chamada de avatar. Os avatares possuem corpos customizados virtualmente, que podem ter uma aparência humana, animal, de máquinas como robôs ou carros, baseada em imagens fantasiosas como vampiros, entre muitas outras que somam uma grande variedade de atributos físicos.

No ambiente do SL existem bens que podem ser mantidos em um inventário pessoal, animações que permitem interação, um perfil que exhibe as informações sobre o avatar, função de câmera que comporta diferentes pontos de vistas do ambiente, e diversas opções de comunicação.

As interações ocorrem por meio do chat, mensagens instantâneas (IM), ou por meio de voz. As IM podem ser registradas automaticamente em arquivo como transcrição textual. Com essa disposição de diferentes recursos de comunicação o

¹ Dados disponíveis no site: <http://compsimgames.about.com/od/secondlife/qt/exchangerate.htm>.

“SL fornece oportunidade dos avatares terem trocas de experiências na vida real e obter a sensação do contato pessoal que não é presente no email e IM” (GODWIN, 2008, p. 171).

O perfil do usuário disponibiliza informações básicas como quando o avatar foi criado, links dos seus lugares favoritos e dados dos grupos que ele participa. O inventário, por sua vez, é visível apenas para seu proprietário e contém todos os itens adquiridos no SL (SCHULTZE; LEAHY, 2009).

Nesse contexto de ambiente, o objeto significa qualquer coisa que não é terra, mar ou avatar. A construção básica de blocos no SL é conhecida como “*prim*” (primitiva) e objetos (por exemplo, gatos, flores, bancos) que são feitos pela integração da personalização e articulação dos *prims*, e que podem ter gráficos, animações etc. Portanto, *prims* também são usados para transmitir informações por meio do desenvolvimento de pôsteres, apresentações de *slides* ou *hiperlinks* com páginas da *web*. (RALPH; STAHR, 2010).

As habilidades para criar objetos sofisticados envolvem o uso de *software* de edição gráfica, design e criação de *scripts* com a linguagem de programação do SL. Ressalta-se que cada objeto tem seu perfil e que, por meio de um *click*, o usuário tem acesso ao nome do objeto e do seu criador, bem como às informações adicionais pertinentes (WEBBER, 2013).

Em vista dessas possibilidades, as bibliotecas foram atraídas para o novo paradigma quase imediatamente. Como Kitty Pope, diretora executiva da *Allience Library System* (ALS) disse: “Second Life tem shopping, bairro residencial, comunidades online – Porque não bibliotecas?” (HAWKINS, 2006). O SL tem vantagens concretas para bibliotecários e em especial, para bibliotecários interessados em fornecer sua presença no mundo virtual.

3 BIBLIOTECAS NO SECOND LIFE

Muitas bibliotecas entraram no SL por volta de 2006 quando Lori Bell, Litty Pope e Rhonda Trueman deram início, por meio de publicações e apresentações de trabalhos, à divulgação de suas atividades na *Alliance Library System's* com o projeto *Alliance Virtual Library* (AVL) (GRASSIAN, TRUEMAN, 2006).

A AVL (atualmente conhecida como *Community Virtual Library*) é uma organização colaborativa internacional que apoia projetos no SL. Bibliotecários com vasta experiência participam de diversos projetos geridos por esses grupos, que se fortalecem a partir do desenvolvimento de coleções dos recursos de informação (ex., recursos médicos na *Health InfoIsland*) e de eventos (COTE et al., 2012).

Para Nash (2009) um dos campos mais crescentes dentro do ambiente do SL envolve as bibliotecas, que tendem a serem portais para repositórios de informação e ambientes para interação. No entanto, é importante ter em mente que nem sempre os patrocinadores da organização são provenientes de bibliotecas, muitos são instituições de ensino superior, associações ou organizações sem fins lucrativos, empresas de informação ou mídia com fins lucrativos.

A autora ainda relata que o SL possibilita o desenvolvimento de diversos tipos de bibliotecas que vão ao encontro da miscigenação de públicos desse ambiente. Alguns exemplos abarcam:

- ✓ Consórcios de bibliotecas: *The American Library Association*, *California Library Association*, e outras ilhas focadas nas melhorias do sistema de design da Informação, no aprimoramento do acesso e na recuperação da informação. Essas organizações apresentam demonstrações e modelos de bibliotecas.
- ✓ Faculdades e Universidades: *Stanford University*, *University College Dublin* etc., inseriram bibliotecas dentro de suas ilhas, tanto em prédios separados, quanto associados a museus. Essas instituições buscam inserir objetos de aprendizagem em suas ilhas.
- ✓ Bibliotecas para Crianças e Jovens: Disponibilizam coleções de literatura infantil, como a *Mi Pueblo Island*. Podem ser também centros alocados dentro de ilhas de outros segmentos, como é o caso da *Rachelville* e da *Mystery Manor*, que enfatizam a sensação de aventura, jogos e descoberta.
- ✓ Bibliotecas Públicas de informação: Ilhas como a *Health Info*, *CDC Island (Center for Disease Control)* e *Light Bearer Gried Center*, que oferecem diversas informações específicas voltadas à área da saúde, além de responder perguntas aos residentes do SL.

Pode-se interrogar porque a interface (por exemplo do SL) é necessária para articular serviços de informação que podem ser encontrados on-line, em formato eletrônico, sem a simulação virtual. Em resposta, Erdman (2007) encontrou uma satisfação psicológica no entorno das configurações virtuais - um conforto nos grandes edifícios que lembram grandes bibliotecas do passado e apreciação à incríveis novos conceitos arquitetônicos. O cérebro humano vive de aprender e usar a imaginação e este novo meio abre as portas para a imaginação criativa.

Os bibliotecários têm uma longa história no alojamento das palavras significativas e ideias da humanidade e abraçar este novo meio é uma extensão natural do que é a história.

Os usuários também podem usufruir de outros serviços e produtos de informação de forma imersiva e em um ambiente de aprendizagem não convencional para a maioria das pessoas.

As ilhas de informação proporcionam uma oportunidade única para pessoas inovadoras se encontrarem e trabalharem juntas – pessoas que em outro ambiente não teriam a oportunidade de se reunir, trabalhar, conviver e colaborar. Visto que a colaboração é uma das atividades que os bibliotecários devem realizar, não é surpreendente que a adaptação de bibliotecas ao ambiente virtual faça grandes progressos em um curto período de tempo.

4 BIBLIOTECÁRIOS NO SL

Atualmente muitos grupos no SL possuem bibliotecários, dentre os quais pode-se destacar: *ACRL in SL* (99 members); *Alliance Volunteers* (117 members); *ASIST* (32 members); *Community Colleges in SL* (625 members); *Information Literacy Group* (169 members); *Librarians of Second Life* (1467 members); *Real Life Educators in Second Life* (4602 members); e *Second Life Library 2.0* (2378 members). (COTE et al., 2012).

Cote et al. (2012) identificou que muitos dos bibliotecários participantes dessas redes ressaltam que o SL é visto como um novo espaço em potencial para instruções da *Information Literacy* (Competência em Informação), num ambiente que pode contribuir para uma melhor visualização e familiaridade com aprendizado em ambientes virtuais.

Correia e Eiras (2010, não paginado) salientam que:

Este simulador oferece uma grande diversidade de eventos e actividades culturais: diariamente realizam-se concertos, peças de teatro, exposições em museus, grupos de leitores, apresentações de livros, grupos de reflexão, encontros religiosos, profissionais e de trabalho e é uma excelente plataforma para o ensino à distância que tem vindo a ser utilizada pelas mais importantes universidades mundiais. Tem sido também utilizado para pesquisas em simulação social, no âmbito da arquitectura, da medicina e da ciência.

Observa-se que este ambiente possui muitas actividades que traduzem os cenários em que as pessoas precisam de orientação na busca de informações.

A *Community Virtual Library* tem sido um ponto focal para todos os tipos de bibliotecários interessados em mundos virtuais. Suas actividades são muito próximas às desenvolvidas no “mundo real”, incluindo serviços de referência, desenvolvimento de coleção, educação continuada de profissionais, colaboração internacional e pesquisas. Os profissionais participantes dessa comunidade são, em sua maioria, advindos de bibliotecas universitárias e declaram possuir principalmente objetivos profissionais no ambiente. (COTE et al., 2012).

Os bibliotecários que atuam no arquipélago da *Info Island* realizam exposições, procuram formas de integrar a biblioteca e o museu, disponibilizam coleções digitais e acesso a fontes de informação, realizam cursos, palestras etc. Dessa forma, esses profissionais estabelecem um olhar para uma nova maneira de fornecer acesso à informação (BELL et al., 2008).

A figura 1 demonstra um dos principais projetos desenvolvidos por bibliotecários no SL, o “*Virtual Reference Desk*”, um serviço de referências mantido por voluntários na *Info Island* (ilhas de bibliotecas gerenciadas pela AVL), 80 horas por semana, organizando visitas de grupo e sessões de orientação reunindo entre 10 a 20 pessoas. (COTE et al., 2012; CORREIA; EIRAS, 2010).

Figura 1 – Serviço de Reference Desk no SL.



Fonte: Flickr.com

Algumas habilidades tradicionais dos bibliotecários não divergem das habilidades exigidas para a atuação dentro das bibliotecas do SL, porém, o exercício da função na biblioteca virtual permite horários flexíveis e incentiva a realização do mesmo em casa. Muitos profissionais da informação não possuem autodisciplina ou interesse de realizar as atividades em casa, mas muitos ainda o fazem (JOIN, 2008).

Em sua atuação no serviço de referência, seja no ambiente físico ou virtual, os bibliotecários deverão ser capazes de executar múltiplas tarefas, tanto com os usuários quanto com os avatares, pessoalmente ou no chat, ou ainda por meio de mensagens instantâneas (CLARKE, 2012).

No SL, algumas habilidades específicas são exigidas: comunicar-se de maneira eficaz, uma vez que existem diferentes formas de comunicação; preparar-se para enfrentar mudanças constantes e aprender novas habilidades; demonstrar capacidade de ajudar usuários a solucionar problemas com tecnologia que possam ocorrer dentro do espaço; e, além de tudo, ser paciente, especialmente no início da atuação dos serviços biblioteconômicos no mundo virtual, a fim de se habituar à nova realidade em que estará imerso (MON, 2012).

O bibliotecário também precisa saber as informações básicas sobre o mundo virtual em que estará atuando, já que, assim como no mundo real, os usuários vão solicitar informações sobre a comunidade e como localizar bens e serviços (JOIN, 2008).

5 DESAFIOS DO BIBLIOTECÁRIO NO SL

Ambientes virtuais como o SL são importantes redes de compartilhamento informacional. O compartilhamento de informações é uma forma de interação social, onde indivíduos contribuem entre si para possibilitar a construção de novas informações que, por sua vez, tendem a ser novamente compartilhadas, criando um círculo de trocas que caminha de acordo com propósitos específicos, acrescidos sempre de conhecimentos pessoais e/ou organizacionais. (LIMA; SANTINI, 2007).

O compartilhamento, porém, não é uma tarefa tão fácil quanto parece, pois envolve diversos fatores como o contexto, o interesse de ambas as partes que participam do ato de compartilhar, o conhecimento prévio do receptor das informações para que este possa ter real entendimento das informações, barreiras culturais e os canais de comunicação que serão utilizados. (ZIVIZANI et al., 2008).

No âmbito do compartilhamento em ambientes virtuais, além desses desafios já existentes, vale ressaltar duas novas barreiras determinantes: a tecnológica e do acesso. A tecnologia utilizada por esses ambientes requer *hardwares* e *softwares* atualizados para suportar seu desenvolvimento gráfico e o uso de ferramentas virtuais – recursos como chats e manipulação de avatares que são para a maioria das pessoas desconhecidos.

Para compartilhar adequadamente nesses ambientes, há a real necessidade de um significativo investimento financeiro para a adequação dos suportes tecnológicos que serão utilizados, bem como de um aprofundamento intelectual para se familiarizar com os mecanismos disponíveis e suas possibilidades. Essa barreira faz com que várias pessoas fiquem desmotivadas e, muitas vezes, até desistam completamente de interagir em ambientes virtuais.

Outro ponto é o fato de que normalmente existe uma dificuldade em se obter financiamento para projetos dessa natureza, visto que são confundidos com “instrumentos meramente lúdicos”. (CORREIA; EIRAS, 2010).

O quadro 1, elaborado por Cote et al. (2012), foi construído a partir de relatos de bibliotecários que atuam no SL. Os autores separaram e tabelaram os pontos positivos e negativos expostos pelos participantes do estudo. Estes resultados deixam claros os desafios a serem enfrentados nesse ambiente.

Quadro 1 – Sucessos e Desafios profissionais no SL.

Relatos de Sucesso	Relatos de Desafios
1. Colaboração e Ligação – Expansão de oportunidades para atividades profissionais relacionadas com o trabalho e ligada a outros profissionais.	1. Dificuldades Técnicas - inclui bloqueio de acesso por algumas instituições, equipamentos incompatíveis, requisitos de hardware, internet, entre outros.
2. Desenvolvimento Profissional (DP) - Comparecimento nos eventos e aulas, e outros DP's tradicionais, incluindo as experiências vivenciadas no mundo virtual.	2. Acentuada Curva de Aprendizagem – inclui a idéia de que se leva muito tempo para utilizar o SL em função do nível de dificuldade de aprendizagem.
3. Referências e Oportunidades de Instrução – Atingindo novos grupos de usuários, conectando-se com usuários de uma maneira diferente, ou seja, a referência tradicional a partir de uma nova tecnologia e novos formatos de atender as necessidades de informação.	3. Valor Insuficiente – Inclui comentários que sugerem que o valor necessário ao SL (ainda) não se justifica e aqueles que não têm certeza se vale a pena o investimento.
4. Socialização – Interação social, recreação e outro uso fora do escopo de trabalho da Biblioteconomia.	4. Aplicação Desconhecida – Comentários sugerem que o usuário ainda não se decidiu sobre como usar essa tecnologia.
5. Criação de Conteúdo – Criar algo novo ou representar a informação no SL.	

Fonte: Cote et al., 2012, p. 34. (tradução nossa)

Conforme se pode observar no quadro, a principal queixa dos profissionais entrevistados é a dificuldade técnica, já abordada acima, mas também com uma observação interessante: uma das dificuldades apontadas nesse ponto são os bloqueios para acessar o ambiente em determinadas organizações. Esse problema é muito comum, pois, tanto empresas quanto unidades de ensino e pesquisa, ainda podem ter uma concepção de que tais ambientes possuem unicamente objetivos recreativos e, com intuito de evitar problemas, acabam bloqueando o acesso. Em outros casos, esse bloqueio também pode ocorrer visando evitar o uso excessivo de recursos (como velocidade de conexão da internet) em um mesmo computador.

O segundo ponto abordado envolve os passos da curva de conhecimento. Esse ponto está relacionado com o tempo de conexão à ferramenta que é necessário para que o real e adequado conhecimento sobre seu funcionamento seja adquirido. Por serem ferramentas relativamente complexas, relacionadas a interfaces e ambientes digitais muitas vezes incomuns, essa é uma dificuldade real.

Já os pontos três e quatro, expõem uma preocupação relacionada ao valor e aplicação da ferramenta, que constituem dois pontos ainda conflitantes em várias

áreas existentes no SL, tanto no âmbito educacional quanto empresarial, visto que ainda é difícil classificar e medir tais impactos.

O ponto três aborda a questão do valor – as instituições possuem insegurança quanto ao retorno que se pode esperar por investir nessa ferramenta. No ponto quatro vê-se a incerteza relacionada ao próprio usuário, que muitas vezes não tem definido a finalidade do uso do ambiente.

Esses problemas ressaltados pelos profissionais que usam a ferramenta ajudam a entender a relutância dos que ainda não fazem parte da rede.

Em contrapartida, analisando os cinco pontos positivos apresentados, observa-se que o SL é reconhecido e vivenciado como uma importante ferramenta de compartilhamento informacional, tanto entre os pares como em comunidades, e com o intuito de atualização e inovação.

Os cinco pontos positivos envolvem a ampliação das redes sociais dos profissionais ao conhecer e trabalhar com novos pares de diferentes partes do mundo; desenvolvimento profissional a partir dessas interações, por participações em eventos e na própria vivência no ambiente digital; o conhecimento sobre novos grupos de usuários, reconhecendo suas necessidades informacionais; a socialização com diferentes grupos; e a satisfação em participar das novas descobertas do ambiente.

Não estariam tais pontos positivos se ressaltando sobre as incertezas no cenário de atuação dos profissionais da informação? Tomando-se sim como resposta a essa pergunta, não seria esse o combustível da necessidade de vanguarda profissional?

Abbie Brown e William Sugar (2009) ressalvam que não se pode esquecer o contexto histórico em que os bibliotecários encontram-se inseridos. Realizando um resgate das tecnologias utilizadas há alguns anos atrás, observa-se que muitas ferramentas foram frutos de versões inferiores, porém inovadoras para a época. Jogos, vídeo games e computadores são a prova clara de que não há como prever a amplitude que tais ferramentas podem tomar.

Portanto, mesmo que o SL não seja uma ferramenta de aceitação mundial devido aos desafios atuais, sua composição tecnológica e ferramentas criadas podem ser o marco para novos ambientes que surgirão em plataformas com versões mais evoluídas e que, assim, estabeleçam um novo patamar de atuação profissional.

Nessa perspectiva, os bibliotecários estão mais do que atrasados na necessidade de se atualizarem quanto ao trabalho que podem e devem desenvolver nesses ambientes, principalmente no contexto brasileiro, onde há poucos estudos voltados para essa temática.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As características dos ambientes expostos são notáveis porque há a combinação do melhor da biblioteca com o melhor do ambiente virtual, a fim de fornecer serviços inovadores no SL. Bibliotecários estão agora oferecendo recursos por meio de objetos virtuais, atraindo novos usuários por meio da aprendizagem que o SL proporciona, e desenvolvendo habilidades valiosas na alfabetização visual dos usuários.

As bibliotecas no ambiente virtual ganham espaço na medida em que instituições e órgãos representativos perceberam que o mundo virtual permite potencializar as curvas de aprendizagem tanto dos usuários quanto dos funcionários, além da capacidade de oferecer um ambiente mais barato do que custaria no mundo físico. O SL permitiu a quebra das barreiras físicas da biblioteca, já que qualquer usuário pode acessar as coleções e desfrutar da gama de informações presentes na biblioteca, independente de sua localização.

As experiências realizadas dentro do SL podem subsidiar ideias que posteriormente influenciarão as ações e interações dentro do ambiente informacional, desempenhadas pelos bibliotecários no mundo físico. Desta forma, ocorre uma transposição interativa e participativa das atividades realizadas pelo profissional, do virtual para o real. Os bibliotecários deixam de aplicar no ambiente virtual o que se faz no ambiente físico, e passam a criar e desenvolver ideias inovadoras, focadas nos problemas das bibliotecas no SL.

Muitos são os desafios que os profissionais da informação encontrarão ao adentrar em novos ambientes como o SL, porém, é necessário que se mantenham em vanguarda e procurem desenvolver habilidades para que possam estar preparados para uma nova fonte de atuação, não apenas nesse caso, mas também em qualquer outro obstáculo que possam vir a se deparar.

O principal desafio é esta constante necessidade de estar à frente da necessidade dos usuários. Assim, sejam físicos, virtuais ou tridimensionais, não se deve deixar que desafios prendam e/ou impeçam o desbravar de novas oportunidades. Os usuários são mutantes e adaptáveis, acompanhando as evoluções que participam; as responsabilidades dos profissionais os seguem.

REFERÊNCIAS

AKERROYD, J. The Future of Academic Libraries. **Aslib Proceedings**, London, v. 53, n. 3, p. 79-85, 2001.

BELL, L. et al. Virtual Libraries and Education in Virtual Worlds: twenty-first century library services. **Policy Futures in Education**, Oxford, v.6, n.1, p. 49-58, 2008.

BRAGA, M. Realidade virtual e educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, Campina Grande, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://eduep.uepb.edu.br/rbct/sumarios/pdf/realidadevirtual.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

BROWN, A.; SUGAR, W. Second Life in Education: The Case of Commercial Online Virtual Reality Applied to Teaching and Learning. **Themes In Science And Technology Education**, v. 2, n. 1-2, p. 107-115, 2009. Disponível: <<http://earthlab.uoi.gr/theste/index.php/theste/article/view/25>>. Acesso em: 8 mar. 2013.

CARDOSO, A.; MACHADO, L. S. Dispositivos adequados à realidade virtual. In: KIRNER, C.; TORI, R. (Ed.). **Realidade virtual**: conceito e tendências. São Paulo: Mania de Livro, 2004. p. 21-32.

CLARKE, C.P. Second Life in the library: an ampirical study of new user's experiences. **Program**: eletronic library and information system, London, v.46, n.2, p. 242-257, 2012.

CORREIA, M. M.; EIRAS, B. D. Os bibliotecários estão onde estão as pessoas: a experiência no Second Life©. 2010. In: ACTAS – Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas. 10. Lisboa. **Anais...** Disponível em: <<http://www.bad.pt/publicacoes/index.php/congressosbad/article/view/195>>. Acesso em: 8 mar. 2013.

COTE, D. et al. Academic Librarians in Second Life. **Journal of Library Innovation**, Nova York, v. 3, n. 1, 2012. Disponível em: <http://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=libraries_facpub>. Acesso em: 5 mar. 2013.

ERDMAN, J. Reference in a 3D world: preliminary observations on library outreach in 'Second Life'. **The Reference Librarian**, Nova York, v. 47, n. 2, p. 29-39, 2007.

FERRAZ, P. **Second Life para empreendedores**: como iniciar sua segunda vida e ganhar dinheiro real no mundo virtual. São Paulo: Novatec, 2007.

GODWIN, P. Conclusion. In: GODWIN, P.; PARKER, J. (Ed.). **Information literacy meets Library 2.0**. London: Facet, 2008.

GRASSIAN, E.; TRUEMAN, R. B. Stumbling, bumbling, teleporting and flying... librarian avatars in Second Life. **Reference Services Review**, [S.l.], v.35, n.1, p.84-89, 2007. Disponível em:

HAWKINS, D. T. Gaming: The next hot technology for librarians? **Information Today**, Medford, v. 23, n. 6, p. 51, 2006. Disponível em:
<<http://www.allbusiness.com/technology/4097893-1.html>>. Acesso em: 5 mar. 2013.

JOINT, N. Virtual reference, Second Life and traditional library enquiry services. **Library Review**, Bradford, v. 57, n. 6, 2008.

KELLY, B. Library 2.0 and information literacy: the tools. In: GODWIN, P; PARKER, J. (Org.). **Information literacy meets Library 2.0**. London: Facet, 2008. p. 19–35.

KIRNER, C.; TORI, R. (Ed.). **Realidade virtual**: conceitos e tendências. São Paulo: Mania de Livro, 2004.

LIMA, C. R. M.; SANTINI, R. M. Trabalho imaterial, compartilhamento de informação e produção colaborativa na sociedade da informação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, n. 23, p. 113-132, 1º sem. 2007.

MARCUM, D. B. **Bright future for the academic library**. Washington: Association of Governing Boards of Universities and Colleges, 2000.

MON, L.M. Professional avatars: librarians and educators in virtual worlds. **Journal of Documentation**, London, v. 68, n. 2, p. 318-329, 2012.

NASH, S. S. Libraries in Second Life: New Approaches to Education, Information Sharing, Learning Object Collaborations. **Journal of Systemics, Cybernetic and Informatics**, [S.l.], v. 7, n. 5, p. 22-28. 2009. Disponível em:
<[http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/sci/pdfs/XE695YI.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/sci/pdfs/XE695YI.pdf)>. Acesso em: 5 mar. 2013.

RALPH, L.; STAHR, B. When Off-Campus Means Virtual Campus: The Academic Library in Second Life. **Journal of Library Administration**, London, v. 50, n. 7-8, p. 909-922. 2010. Disponível em:
<<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/01930826.2010.488993>>. Acesso em: 5 mar. 2013.

SCHLEMER, E.; BACKES, L. Metaversos: novos espaços para construção do conhecimento. **Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 8, n. 4, p. 519-532, maio/ago. 2008.

WEBBER, S. Blended information behaviour in Second Life. **Journal of Information Science**, Cambridge, v. 39, n. 1, p. 85-100, 2013.

ZIVIANI, F. et al. Estratégias formais e informais de compartilhamento de informação e conhecimento na produção de pesquisas científicas. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ANCIB, 2008.

Title

Libraries and librarians in second life: discussions

Abstract

Introduction: Second Life is a virtual three-dimensional (3D) developed by Linden Research Inc., in June 2003. Since 2006, projects including libraries and librarians have been developed in this environment. Libraries gain space in the virtual environment to the extent that institutions and representative bodies realized that the virtual world allow you to leverage the learning curves of both users and staff.

Objective: This study present and discuss the SL environment, its benefits and challenges from the point of view of existing libraries and librarians working.

Methodology: We used the theoretical literature, seeking a reflection of the importance of integrating this virtual environment for expanding the role of the librarian in virtual learning environments.

Results: It was noticed that these environments brings the benefit of low cost compared to physical structures, beyond the break geographical barriers. It was found also that activities in these environments can support experiments possible services and products that may be incorporated into existing organizations physically.

Conclusions: The growing popularity of environments as Second Life provides a new set of performance the information professional. There are many challenges that the professional will find when entering into such reality, however, it is necessary to keep in the forefront and seek to develop the necessary skills and experience that it can be developed.

Keywords: Second Life. Virtual Learning Environments. Libraries. Librarians. Challenges in professional performance.

Título

Bibliotecas y bibliotecarios en second life: discusiones

Resumen

Introducción: Second Life es un virtual en tres dimensiones (3D), desarrollado por Linden Research Inc., en junio de 2003. Desde 2006, los proyectos, incluyendo las bibliotecas y los bibliotecarios ven que se desarrollan en este entorno. Las bibliotecas en el entorno virtual están ganando terreno en que las instituciones y los órganos de representación se dieron cuenta de que el mundo virtual le permite aprovechar las curvas de aprendizaje para los usuarios y el personal.

Objetivo: Se propone presentar y discutir el entorno SL, sus beneficios y desafíos desde el punto de vista de las bibliotecas y los bibliotecarios existentes que trabajan.

Metodología: Se utilizó la literatura teórica, tratando de reflejar la importancia de la integración de este entorno virtual para la ampliación del papel del bibliotecario en entornos virtuales de aprendizaje.

Resultados: Se encontró que estos entornos aportan el beneficio de bajo costo en comparación con las estructuras físicas, más allá de las barreras geográficas rotura. Identificado también que las actividades en estos entornos pueden apoyar experimentos posibles servicios y productos que se pueden incorporar en las organizaciones existentes físicamente.

Conclusiones: La creciente popularidad de los entornos como Second Life proporciona un nuevo conjunto de la actuación del profesional de la información. Hay muchos desafíos que el profesional se encontrará al entrar en esa realidad, sin embargo, que es necesario para mantener a la vanguardia y tratar de desarrollar las habilidades necesarias y sacar el máximo provecho de la experiencia que se puede desarrollar.

Palabras clave: Second Life. Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Bibliotecas. Bibliotecarios. Desafíos en la práctica profesional.

Recebido em: 28.06.2013

Aceito em: 10.08.2013