
BIBLIOTECAS E BIBLIOTECÁRIOS NO SECOND LIFE: discussões

LIBRARIES AND LIBRARIANS IN SECOND LIFE: discussions

Maíra Prado - mairaprados@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação
da UNESP / Marília - Bolsista CAPES

Heloá Oliveira - heloaoliveira.biblio@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação
da UNESP / Marília

RESUMO

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 tanto dos usuários quanto dos funcionários. Neste trabalho 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. Para este fim 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. 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.

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

ABSTRACT

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. This paper aims to present and discuss the SL environment, its benefits and challenges from the point of view of existing libraries and librarians working. For this purpose 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. 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.

Keywords: Second Life. Virtual learning environments. Libraries. Librarians. Challenges in professional performance.

1 INTRODUÇÃO

A evolução da sociedade digital tem transformado o tradicional ambiente das bibliotecas. O profissional nesse contexto precisa se abrir ao debate, pois esta é a melhor forma de nós pensarmos sobre os desafios das bibliotecas no novo milênio.

Como resultado da revolução digital após o surgimento da Internet, dramáticas mudanças afetaram e ainda afetam as bibliotecas. Marcum (2000) 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.

A Realidade Virtual (RV) é um dos frutos dessa revolução digital. Antes de surgir na indústria de 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, se tornando assim 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. Campus universitários, hospitais e grande empresas como Dell e IBM, e instituições sem fins lucrativos, investigam e estabelecem sua presença em mundos virtuais como o Second Life. Então, porque não pensar nas bibliotecas no mundo virtual?

A literatura acadêmica confirma para os bibliotecários e documentalistas, 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. É necessário que se venha a 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 não nos encontremos numa posição desatualizada frente às nossas 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 Second life é uma plataforma virtual tridimensional (3D) desenvolvida pela Linden 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 então crescente evolução tecnológica e da Internet.

O Metaverso que influenciou Rosedale engloba universos virtuais em 3D, os Massively Multiplayer Online Worlds (MMO's), assim como os jogos 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 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 Second Life 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 15 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. Esses proprietários dos direitos intelectuais, muitas vezes vendem as suas criações em quiosques ou em lojas.

As transações no SL são feitas por intermédio do Linden Dolar (L\$), que tem uma taxa de câmbio atrelada ao dólar americano, que corresponde 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.

Liden dólares são necessários para comprar e alugar no ambiente virtual imóveis, terras, roupas, animais de estimação etc. Alguns acessórios podem ser obtidos gratuitamente, enquanto outros podem ser comprados por meio do L\$. Qualquer usuário tem à sua disposição ferramentas para criar objetos virtuais, isso ocorre porque há centenas de indivíduos negociando itens para a construção do estabelecimento, que pode incidir dentro do SL ou até mesmo por meio de lojas online, nomeadas de mercado oficial do SL. (WEBBER, 2013).

Os usuários do SL são chamados de residentes, esses desenvolvem e customizam representação 3D de si mesmos. O avatares possuem corpos customizados virtualmente, que podem ter uma aparência humana, animal, vampiro,

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

robôs, veículos e outras aparências disponíveis para os residentes, há uma grande variedade de atributos físicos para a interação dos avatares

No ambiente do SL geralmente existem bens que podem ser mantidos em um inventário, animações que permitem o avatar se mover e interagir, perfil que exhibe informações sobre o avatar, função de câmera que comporta diferentes pontos de vistas sobre o ambiente do avatar, e opções de comunicação diversas. O avatar também têm seu nome flutuando sobre suas cabeça e seu perfil pode ser acessado em de diversas maneiras (por exemplo, clicando com o botão direito sob o avatar).

O perfil proporciona informações básicas, tais como, quando o avatar foi criado, links dos lugares favoritos e informações sobre os grupos em que o avatar pertence no SL. O inventário do avatar é visível apenas para seu proprietário e contém todos os itens que foram adquiridos no SL, para essa identificação, existe um sistema de busca simples de informações (SCHULTZE; LEAHY, 2009).

As interações ocorrem por meio do chat, mensagens instantânea (IM), ou por meio de voz. As IM podem ser registrada em um arquivo automaticamente, que forma uma transcrição textual. Informação textual também pode ser compartilhada em itens chamados notecard, que podem ser trocados diretamente com outros avatares ou incorporado em objetos. Assim o “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).

Nesse contexto, 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. O objeto pode ter gráficos aplicados para o exterior, animações e várias outras ações. Portanto, prims também são usados para transmitir informações, por meio do desenvolvimento de pôsteres, apresentações de slides ou a visualização na web page (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, que por meio de um click, o usuário tem acesso ao nome do objeto e do seu criador, bem como à informações adicionais pertinentes (WEBBER, 2013).

As bibliotecas foram atraídas para o novo paradigma quase imediatamente. Como Kitty Pope, diretora executiva da Alliance 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 Second Life por volta de 2006 quando Lori Bell, Litty Pope e Rhonda Trueman deram início, por meio de publicações e apresentações de trabalho, 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 apóia projetos no Second Life. 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 Infolsland) 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 ser 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, outros são associações ou organizações sem fins lucrativos, ou ainda de empresas de informação e 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, a California Library Association, e outras ilhas focadas na melhor maneira no sistema do design da Informação e no aprimoramento no

acesso e na recuperação da informação. Essas organizações apresentam demonstrações e modelos.

- ✓ Faculdades e Universidades: Stanford University, University College Dublin etc., inseriram bibliotecas dentro de suas ilha, que podem ser um prédio separado, ou associar-se a museus. Essas instituições, muitas vezes apresentam objetos de aprendizagem que conectam o residente nos pontos fortes da rede ou focado no grupo / repositório.
- ✓ Bibliotecas para Crianças e Jovens: Coleções de literatura infantil podem estar disponíveis nas sua própria ilha de criação, como é o caso da Mi Pueblo Island. Ao mesmo tempo, elas podem ser de uma localização dentro de uma ilha, como é o caso da ilha imaginária Rachelville, Mystery Manor que enfatizam a sensação de aventura, jogos e descoberta.
- ✓ Bibliotecas Públicas de informação: Ilhas como a Health Info, CDC Island e Light Bearer Gried Center oferecem diversas informações específicas voltadas para a área da saúde, além de responder muitas 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 idéias da humanidade. 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 coisa que os bibliotecários fazem muito bem, não é surpreendente que a adaptação de bibliotecas ao ambiente virtual faça grandes progressos em um curto período de tempo.

4 BIBLIOTECÁRIOS NO SL

São muitos os grupos no SL hoje que possuem bibliotecários, entre eles podemos 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); 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 e do respeito à propriedade intelectual.

Correia e Eiras (2010) 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 medicinae da ciência.

Vemos assim que este ambiente possui muitas actividades que traduzem 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 referência, desenvolvimento de coleção, educação continuada de profissionais, colaboração internacional e pesquisas. Os profissionais participantes foram identificados em sua maioria como 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. (CORREIA; EIRAS, 2010; COTE et al., 2012).

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. O exercício da função na biblioteca virtual permite horários mais flexíveis e incentiva a realização do mesmo em casa. Muitos profissionais da informação não possuem auto-disciplina ou interesse de realizar as atividades em casa, mas muitos ainda o fazem (JOIN, 2008).
Anais do V SECIN, 2013, p. 622 - 637

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).

Algumas habilidades são exigidas: devem comunica-se de maneira eficaz, uma vez que no SL existem chat e comunicação de voz, devem estar preparados para enfrentar mudanças constantes e aprender novas habilidades, precisam ser capazes de ajudar usuários a solucionar os problemas com tecnologia que possa ocorrer dentro do espaço, e além de tudo, ser pacientes, especialmente no início da atuação dos serviços biblioteconômicos no mundo virtual (MON, 2012).

O bibliotecário também precisa saber as informações básicas sobre o mundo virtual em que estão atuando, pois 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 equipamentos tecnológicos atualizados para suportar seu desenvolvimento gráfico, e também o próprio uso das ferramentas que devem ser utilizadas virtualmente

(recursos como chats e manipulação de avatares) é para a maioria das pessoas desconhecido.

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 desta 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
<ol style="list-style-type: none"> 1. Colaboração e Ligação – Expansão de oportunidades para atividades profissionais relacionadas com o trabalho e ligada a outros profissionais. 2. Desenvolvimento Profissional (DP) - Comparecimento nos eventos e aulas, e outros DP's tradicionais, incluindo as experiências vivenciadas no mundo virtual. 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. 4. Socialização – Interação social, recreação e outro uso fora do escopo de trabalho da Biblioteconomia. 5. Criação de Conteúdo – Criar algo novo ou representar a informação no SL. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dificuldades Técnicas - inclui bloqueio de acesso por algumas instituições, equipamentos incompatíveis, requisitos de hardware, internet, entre outros. 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. 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. Aplicação Desconhecida – Comentários sugerem que o usuário ainda não se decidiu sobre como usar essa tecnologia.

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

Conforme podemos 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 neste 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 da conexão da internet) em uma mesma máquina.

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 mais comuns, 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 fala sobre o valor – as instituições possuem receio quanto ao retorno que se pode esperar por investir nessa ferramenta, no ponto quatro vemos a incerteza relacionada ao próprio usuário, que muitas vezes não possui definido a finalidade do seu uso do ambiente.

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

Em contrapartida, analisando os cinco pontos positivos apresentados, vemos que também é claro 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 em nosso cenário como profissionais da informação? Não seria esse o combustível para nossa necessidade de vanguarda profissional?

Abbie Brown e William Sugar (2009) ressalvam que não podemos nos esquecer do contexto histórico em que estamos inseridos. Se nos lembrarmos da tecnologia de alguns anos atrás veremos que muitas ferramentas hoje usadas em larga escala mundial são frutos de versões bem inferiores, porém inovadoras para a época. Jogos, vídeo games e computadores são uma prova clara de que não podemos 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, estamos mais do que atrasados na necessidade de nos atualizarmos quanto ao nosso trabalho nesses ambientes, principalmente em vista que no Brasil há poucos estudos voltados para essa temática.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que as características desse ambientes são notáveis, porque há a combinação do melhor da biblioteca com o melhor do ambiente virtual a fim de fornecer serviços inovadores no Second Life. 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 de 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 física.

As experiências realizadas dentro do SL podem subsidiar idéias 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 idéias inovativas, focadas nos problemas das bibliotecas no SL.

Muitos são os desafios que o profissional da informação encontrará ao adentrar em novos ambientes como o SL, por exemplo, o uso a hardware que suportam e comporta a qualidade do acesso. Porém, devemos estar à frente e procurar desenvolver habilidades para que possamos estar preparados para uma nova fonte de atuação.

A verdade é que nosso principal desafio é esta constante necessidade de estar à frente da necessidade de nossos usuários. Assim, sejam físicos, virtuais ou tridimensionais, não deixemos que esses desafios nos prendam e nos impeçam de desbravar novas oportunidades.

Nosso usuário é mutante e adaptável, acompanhando as evoluções que participam, já nossas responsabilidades como 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, Ioannina, 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 empirical study of new user's experiences. **Program: electronic 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: 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**, Ann Arbor, v. 35, n. 1, p. 84-89, 2007.

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, 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: libraries and educators in virtual worlds. **Jornal 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**, 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.