



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

GEOVANI SALES DE OLIVEIRA

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A BIBLIOTECA VIRTUAL *PAUL OTLET*
E A *COMMUNITY VIRTUAL LIBRARY NO SECOND LIFE***

Recife

2018

GEOVANI SALES DE OLIVEIRA

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A BIBLIOTECA VIRTUAL *PAUL OTLET*
E A *COMMUNITY VIRTUAL LIBRARY* NO *SECOND LIFE***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Mascarenhas e Silva.

Recife

2018

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

- O48a Oliveira, Geovani Sales de
Uma análise comparativa entre a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e a *Community Virtual Library* no *Second Life* / Geovani Sales de Oliveira. – Recife, 2018.
50f.: il.
- Orientador: Fábio Mascarenhas e Silva.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Departamento de Ciência da Informação. Curso de Biblioteconomia, 2018.
- Inclui referências.
1. Biblioteca Virtual. 2. *Second Life*. 3. Biblioteca Virtual *Paul Otlet*. 4. *Community Virtual Library*. 5. Mundo Digital Virtual em 3D. I. Silva, Fábio Mascarenhas e (Orientador). II. Título.

020 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2019-10)

GEOVANI SALES DE OLIVEIRA

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A BIBLIOTECA VIRTUAL PAUL
OTLET E A COMMUNITY VIRTUAL LIBRARY NO SECOND LIFE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: 11/12/2018.

BANCA EXAMINADORA

Fábio Mascarenhas e Silva (Orientador)
DCI/Universidade Federal de Pernambuco

Ângela Maria Saraiva de Moura (Examinadora Interna)
DCI/Universidade Federal de Pernambuco

Faysa de Maria Oliveira e Silva (Examinadora Externa)
PPGCI/ Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Primeiro tenho que agradecer aos meus pais, aqueles que sempre me apoiaram nas minhas decisões e me ajudaram nos momentos de sufoco. Sem eles, eu não teria motivações para persistir nos meus sonhos. Foram eles que me incentivaram a sempre dar o melhor de mim ao mundo, mesmo com todas as dificuldades que passamos.

Tenho muito o que agradecer aos meus queridos pais adotivos Erik Carmo e Ewerton Rodrigues, que por um acaso do destino se tornaram muito especiais na minha vida. Me acolheram em sua casa, me guiaram nos meus caminhos turbulentos e seguem me amparando, me dando puxões de orelhas quando preciso e me amando incondicionalmente, assim como os amo igualmente. Esses 4 anos são nossos.

Agradeço as minhas amigas Agatha Félix, Anna Beatrice, Arlene Carvalho, Clara Jaborandy, Ediane Cristine e Thamyres dos Anjos, meu cluster ISMC, por estarem comigo desde muito antes dessa jornada que foi ingressar na UFPE e por mais que passamos muito tempo sem nos encontrarmos, sempre foram minha felicidade e meu porto seguro nos momentos de tristeza.

Filipe Brito e Marco Leal, que me seguraram nos braços quando eu sentia as mais fortes dores e me mostraram que mesmo com as dificuldades, a amizade e o amor prevalecem, te dando forças para continuar um dia após o outro, sem medo de pedir ajuda quando preciso.

Aos meus amigos e confidentes de turma que passaram junto a mim por todos os seminários, trabalhos, artigos e eventos, sem deixar que nada nos abalasse e ajudando em tudo que fosse preciso, principalmente meus Bibliotrouxas: Anderson Souza, Anytha Phillipini, Cassia Pergentino, Catarina Martins, Daniele Caetano, Fabiana Romualdo, Gabriela Araújo, Ísis Trindade, Jhoicykelly Pessoa, Kelly Silva, Letícia Felix, Manoela Antunes, Marcílio Cruz, Marcycleis Cavalcanti e Marília Silveira. Minhas maiores inspirações biblioteconômicas.

Aos amigos e colegas de corredor, que sempre estavam me dando palavras de apoio, incentivando, rindo e deixando o ar da universidade mais leve, me deixando respirar. Dizem que a universidade é briga de egos, é inimizade, é concorrência, mas vocês mostraram que não é só isso, que podemos ser as melhores versões de nós mesmos e sermos os melhores advogados, bibliotecários, biomédicos, dramaturgos, enfermeiros, engenheiros, geógrafos, jornalistas, nutricionistas, professores e psicólogos.

Arthur Gabriel, Bruna Lissaraça, Henrique Gianotti, Juliana Vila Nova, Murilo Santana, Natany Paradella e Raphael Albino, amigos que a vida me deu nos melhores momentos, e

continuaram comigo nos tempos turbulentos. Agradeço pela amizade sincera, pelas longas conversas e pela sinceridade. Vocês fazem parte de mim até o fim dos meus dias, e por mais que não nos falemos tanto ultimamente, saibam que nossa amizade, apesar dos pesares, é uma das melhores coisas que aconteceram na minha vida.

Meus amigos Daniel Barbosa, Tayanne Bandeira e Stefhanie Caroline, meus amigos do PREVUPE, que passaram comigo pelos cansativos estudos nos finais de semana que nos fizeram alcançar nossos objetivos hoje. Sem vocês, tudo teria sido mais difícil e eu não conseguiria chegar ao fim, mas vocês me deram força para chegar até o fim. Obrigado.

Não poderia deixar de agradecer aos meus professores da Escola Municipal Coronel José Domingos, Escola Estadual Argentina Castello Branco e do Pré-Vestibular da UPE, que sempre me exigiram mais que eu tinha a oferecer, abrindo meus horizontes e me ajudando a alcançar o objetivo a tanto tempo almejado, um diploma de Bacharel. Também agradeço aos professores da graduação por seus ensinamentos, broncas, trabalhos, especialmente meu orientador, Dr. Fábio Mascarenhas e Silva, que me acolheu nos meus momentos finais da graduação quando eu pensei que tudo estava perdido, e aos funcionários do Departamento de Ciência da Informação, Lucas, Paulo e Tereza, por sempre estarem presentes e disponíveis para resolver todos os problemas.

Agradeço aos funcionários e estagiários da Biblioteca Joseph Mesel do IFPE Campus Recife por serem pessoas gentis e me acolherem com tanto carinho, em especial minha supervisora de estágio e amiga, Emmely Cristiny por ter me dado a oportunidade de conhecer mais a fundo o mundo da Biblioteconomia. Me mostrou o amor pela área, me incentivou e me amparou quando preciso.

Durante esses quatro anos de graduação no curso de Biblioteconomia da UFPE foram muitas as pessoas que me ajudaram a chegar ao final dessa jornada, algumas delas já não fazem mais parte da minha vida por diversos motivos, mas agradecerei a elas, em especial aqueles que já não estão mais entre os vivos, mas deixaram suas marcas, acreditaram em mim muito antes de eu mesmo acreditar, e me tornaram a pessoa que sou hoje: minha tia Gileuza, e meus amigos Maria José e Wanderson.

Por fim e não menos importante, tenho que agradecer ao meu suporte, o homem que me fez acreditar novamente em mim, a pessoa que me faz lembrar todas as manhãs que o amor existe e que por mais difícil que seja, quem ama se importa, cuida, participa e é antes de tudo, um amigo para contar em todas as horas. Wérleson, sabemos que esses 4 anos não foram fáceis, mas nosso amor já durou tudo isso, e vai durar ainda mais, porque nós somos assim.

“Quando dominei essas habilidades, não demorei a descobrir que o OASIS era também a maior biblioteca pública do mundo, na qual até mesmo um menino sem nenhum centavo, como eu, tinha acesso a todos os livros que já tinham sido escritos, a todas as canções que já tinham sido gravadas, a todos os filmes, programas de televisão, videogames e obras de arte que já tinham sido criados. O conhecimento, a arte e as diversões reunidos de toda a civilização humana estavam ali à minha espera. Mas conseguir acesso a tudo aquilo acabou sendo bom e ruim. Porque foi quando eu descobri a verdade.”

RESUMO

Diante produção insipiente da diferença entre os conceitos de bibliotecas eletrônicas, digitais e virtuais, a pesquisa buscou fazer uma análise comparativa entre duas bibliotecas do Mundo Digital Virtual em 3D *Second Life*, a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e a *Community Virtual Library*. Esses conceitos têm ligações entre eles, porém suas configurações são diferentes. Enquanto a biblioteca eletrônica é caracterizada pelo uso da tecnologia nos processos, a biblioteca digital é um conjunto de obras em forma digital disponibilizadas aos usuários, enquanto a biblioteca virtual engloba a biblioteca digital, mas só pode ser acessada através de um software de Realidade Virtual. A metodologia adotada quanto aos fins foi de abordagem exploratória e explicativa para contextualização do tema e exploração dos conceitos. Quanto aos meios, a pesquisa se configura enquanto pesquisa de campo através do software *Second Life Viewer*. Para a realização da análise das bibliotecas, é proposto um quadro de critérios para análise de bibliotecas virtuais usando como base o quadro de características de bibliotecas contemporâneas criado por Valentim. As bibliotecas pesquisadas apresentaram configurações diferentes, seus objetivos de criação são desiguais e a cultura a quais estão inseridas são opostas, oferecendo serviços e produtos singulares e fazendo com que cada uma aborde um público diferenciado de acordo com o que o usuário está à procura.

Palavras-chave: Biblioteca Virtual. *Second Life*. Biblioteca Virtual *Paul Otlet*. *Community Virtual Library*. Mundo Digital Virtual em 3D.

ABSTRACT

Faced with insipid production regarding the differences between the concepts of electronic libraries, digital and virtual, this research sought to make a comparative analysis between two libraries from the 3D Virtual Digital World Second Life, the *Biblioteca Virtual Paul Otlet* and the *Community Virtual Library*. These concepts have connections between them, but their settings are different. While the electronic library is characterized by the use of technology in its processes, the digital library is a set of works in digital form made available to users, while the virtual library encompasses the digital library, but can only be accessed through Virtual Reality software. The methodology adopted for the purposes was an exploratory and explanatory approach to contextualize the theme and explore the concepts. As for the means, the research is configured as a field research through the Second Life Viewer software. For the analysis of the libraries, a framework of criteria for analysis of virtual libraries is proposed, using as basis the framework of characteristics of contemporary libraries created by Valentim. The studied libraries presented different configurations, their creation goals are unequal and the culture in which they are inserted are opposite, offering unique services and products and causing each other to approach a different audience according to what the user is looking for.

Keywords: Virtual Library. Second Life. *Biblioteca Virtual Paul Otlet*. *Community Virtual Library*. 3D Digital Virtual World.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características da biblioteca contemporânea.....	25
Quadro 2 – Quadro de análise de bibliotecas virtuais	26

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mesas e cadeiras Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	27
Figura 2 – Mesas e cadeiras <i>Community Virtual Library</i> (1)	28
Figura 3 – Mesas e cadeiras <i>Community Virtual Library</i> (2)	28
Figura 4 – Mesas e cadeiras <i>Community Virtual Library</i> (3)	29
Figura 5 – Mesas e cadeiras <i>Community Virtual Library</i> (4)	29
Figura 6 – Balcão de Referência <i>Community Virtual Library</i>	30
Figura 7 – Balcão de Referência Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	30
Figura 8 – Área de <i>eventos Community Virtual Library</i>	31
Figura 9 – Calendário <i>Community Virtual Library</i>	32
Figura 10 – Exposição Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	32
Figura 11 – Placa Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	33
Figura 12 – Sala de Eventos Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	33
Figura 13 – Acervo Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	34
Figura 14 – Literatura Mundial <i>Community Virtual Library</i>	35
Figura 15 – Entrada Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	36
Figura 16 – Entrada <i>Community Virtual Library</i>	37
Figura 17 – Entrada <i>Community Virtual Library</i>	38
Figura 18 – <i>Audiobooks Community Virtual Library</i>	39
Figura 19 – Lista de <i>audiobooks Community Virtual Library</i>	39
Figura 20 – Acesso aos livros Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	40
Figura 21 – Menu <i>Community Virtual Library</i>	41
Figura 22 – Contato Biblioteca Virtual <i>Paul Otlet</i>	42
Figura 23 – Horário dos funcionários <i>Community Virtual Library</i>	43

LISTA DE SIGLAS

CD	Compact Disc
DVD	Digital Video Disc
L\$	Linden Dollar
MDV3D	Mundo Digital Virtual em 3D
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TV	Televisão
WWW	World Wide Web

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1	História das bibliotecas	15
2.2	As diferenças entre Digital e Virtual.....	16
2.3	Bibliotecas eletrônicas e digitais.....	17
2.4	Bibliotecas virtuais	19
2.5	Second Life	21
3	METODOLOGIA	23
4	ANÁLISE DAS BIBLIOTECAS	27
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
	REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

No século XXI, o papel do bibliotecário vem sendo refletido e repensado pela área de Biblioteconomia. As tecnologias chegaram a todas as áreas, e não seria diferente na referida área com a chegada dos computadores, as novas formas de disponibilização da informação e as tecnologias direcionadas a facilitar os serviços na biblioteca.

No que tange às atividades vinculadas às tecnologias de informação e comunicação, as transformações ocorrem de modo dinâmico, devido à evolução natural da tecnologia que, por sua vez, impacta diretamente nas atividades bibliotecárias. (VALENTIM, 2017, p. 32).

Essa dinamicidade ressaltada por Valentim à atividade bibliotecária também se aplica a biblioteca, podendo ela ser vista com outros olhos e mostrada em outros modelos, como as bibliotecas virtuais, por exemplo. A prestação de serviço de referência em ambientes virtuais já é uma realidade (SILVA e OLIVEIRA, 2013; CABRAL e LUCAS, 2013) e a possibilidade de aprendizagem por meio de jogos (ALVES, 2005) dão base para que sejam desenvolvidos estudos de como podemos usar softwares a favor da biblioteca.

Um dos softwares que podem colaborar para essa aprendizagem, e por muitos considerado um jogo, chama-se *Second Life*, um simulador de realidade virtual que permite criar e recriar ambientes, personagens e objetos. O *Second Life* dispõe de diversas instituições que também podem existir no mundo real como bancos, escritórios e bibliotecas, onde os próprios usuários tem autonomia para criarem e modificarem de acordo com o que desejarem.

Diante do exposto, esta pesquisa busca comparar duas bibliotecas existentes no jogo *Second Life*, a *Community Virtual Library* e a *Biblioteca Virtual Paul Otlet*.

A problemática dessa pesquisa se deu a partir das seguintes questões: Como funcionam as bibliotecas virtuais citadas? Elas oferecem serviços tal qual uma biblioteca no mundo real? Se sim, quais são esses serviços? E o que assemelha-se ao ambiente físico?

Como justificativa para tal, ressalta-se que nos primeiros anos posteriores ao lançamento do *Second Life*, entre 2003 e 2007, houve ampla adoção por parte das crianças e dos jovens como uma nova alternativa para se divertirem com os amigos e até mesmo conquistarem novas amizades. As funções disponíveis no software tornam atrativas as formas de montagem de um personagem da forma preferida pelo usuário, além de possibilitar que ele voe, ande, corra e até dance com outros que também estão nesse mundo virtual.

Não demorou muito para que as instituições percebessem quão útil seria usar um mundo de realidade virtual para desenvolver ou incrementar suas atividades. Uma delas foi a biblioteca.

“As bibliotecas vêm se tornando espaços de conhecimento, cujo reconhecimento social tem aumentado significativamente” (VALENTIM, 2017, p. 29), isso contribui para que uma gama maior da população procure a biblioteca para suprir suas necessidades informacionais, mesmo ainda tendo a biblioteca estereotipada como um prédio que guarda livros.

A biblioteca pode utilizar dessa ferramenta para atingir todo o seu potencial na oferta de serviços e na pluralidade desse ambiente, transformando o estereótipo que muitos tem de vê-la como ambiente para poucos. Valentim (2017, p. 31) diz que a biblioteca deve ser vista além de seus muros. Como espaço para disseminação do conhecimento, a biblioteca vem oferecendo muito mais que o papel sob sua responsabilidade. Embora seja papel do bibliotecário essa disseminação do conhecimento e a tecnologia seja um dos maiores aliados desse profissional, não há volume considerável de produções na área tecnológica da Biblioteconomia.

A partir de uma pesquisa na Brapci pelo termo “*Second Life*” foram encontradas 7 produções sobre o mundo virtual *Second Life*. Esse número pouco representativo de produções científicas na área pode indicar que bibliotecários e bibliotecas não conhecem a plataforma e/ou não conseguiram ainda aplicar o que foi citado por Valentim, tornando a biblioteca um lugar obsoleto e fazendo com que a sociedade não enxergue o potencial que existe dentro dela e como devemos zelar por esse ambiente cheio de possibilidades.

Como uma das crianças que viram o “*Second Life*” como um jogo, enxerga-se diversas possibilidades de coisas que podem ser concretizadas a partir do *Second Life* que possam contribuir para o nosso futuro trabalho como bibliotecário e vê-se a importância de estudos na área de realidades virtuais, não só na Biblioteconomia.

Assim, o objetivo geral desta pesquisa é realizar uma análise comparativa entre a Biblioteca Virtual *Paul Otlet*(brasileira) e a *Community Virtual Library*(estrangeira), ambas acessíveis no Mundo Digital Virtual em 3D (MDV3D) *Second Life*, identificando suas características, singularidades e potenciais como bibliotecas virtuais e se fazem analogia as bibliotecas físicas.

Para cumprir com esse objetivo, teremos as seguintes etapas: Explorar os conceitos de biblioteca virtual, biblioteca digital, biblioteca eletrônica e do *Second Life*; Identificar as características da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e da *Community Virtual Library*; Desenvolver procedimentos de análise de bibliotecas virtuais; Realizar a comparação e análise entre a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e a *Community Virtual Library* no *Second Life*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 História das bibliotecas

Para podermos falar dos tipos de bibliotecas, primeiro temos que definir e explicar o que seria uma biblioteca e de onde surgiu esse nome. Segundo Milanesi (2002, p. 13-14), “o que define a condição de biblioteca é a existência de alguma forma de organização que permita encontrar o que se deseja”, por isso hoje temos uma gama enorme de tipologias de bibliotecas, que surgiram com a necessidade do homem de armazenar, organizar e disseminar a informação para garantir a posse do conhecimento.

A palavra Biblioteca vem do grego *biblíon*, que significa livro, e *teke*, caixa ou depósito, em tradução literal, depósito ou caixa de livros, um edifício onde se guardam coleções ordenadas e catalogadas (HOUAISS; VILLAR, 2009), que segundo as informações da Wikipédia, têm como objetivos:

a guarda dos livros e demais publicações em local livre de perigo, onde não sejam roubados, incendiados e demais perigos; A conservação, que não sejam estragados porque o público manuseia constantemente as obras, ou porque os documentos ficam úmidos, quentes e ou situações similares; A organização segundo algumas regras para catalogar e arquivar as obras impressas, com intuito de que seja possível de se encontrarem de maneira imediata por meio de classificações como autor, assunto, ou diferente característica de importância (BIBLIOTECA, 2018).

As primeiras bibliotecas surgiram na antiguidade com a finalidade de apenas armazenar documentos, sem a preocupação da recuperação da informação (MORIGI; SOUTO, 2005), já que em sua grande maioria, não existia um fluxo grande de pessoas em busca de informações.

Esses ambientes foram evoluindo com o tempo e a preocupação com a informação também foi crescendo. Durante a Idade Média, com o surgimento das universidades, as informações contidas nos livros e pergaminhos começaram a ser disseminadas para fora das bibliotecas e a produção intelectual cresceu de forma gradativa, exigindo novos suportes e novas formas de organização dos acervos.

Com o surgimento da internet, novas formas de se organizar e armazenar informações surgiram e demandando das bibliotecas novos modelos. Hoje nós temos bibliotecas universitárias, públicas, municipais, escolares, comunitárias, especializadas e muitas outras que a partir da necessidade humana e a grande produção científica e literária foram aparecendo e se adequando a sua realidade.

Considerando os diversos acervos que cada tipologia de biblioteca, podemos dizer que todo e qualquer material que transmita a cultura de um grupo pode ser chamado de texto cultural. Filmes, livros, novelas, séries, revistas em quadrinhos, programas de TV, objetos de

exposição, jogos eletrônicos e muitos outros materiais retratam a cultura da humanidade em sua singularidade. “[...] os textos culturais são considerados como importantes fontes de informação e elementos transformadores de valores e crenças da sociedade que produz e consome tais produtos.” (SANTOS; GOMES; FARIA, 2014, p 76).

2.2 As diferenças entre Digital e Virtual

Quando pensamos em algo digital, pensamos logo em tecnologia, computadores, internet. Na informática, digital é uma codificação em linguagem binária, 0 e 1, aberto e fechado (BRANDÃO, 2005, p. 16). Também é a ligação e a criação de todos os dados digitais criados a partir de periféricos com celulares, computadores ou qualquer outro que armazene ou transmita dados digitais. Lévy (1999, p. 38) já dizia que “a maioria dos aparelhos de comunicação trarão, de uma forma ou de outra, interfaces com o mundo digital e estarão interconectados”, prevendo uma realidade dos nossos dias atuais.

Também temos digital como “quantidades numéricas ou informações expressas por algarismos” (HOUAISS; VILLAR, 2009), mas essas informações nem sempre já nascem digitais, elas podem se tornar digitais a partir da digitalização, que segundo Tamaro e Salarelli (2008) “é um processo que diz respeito, em primeiro lugar, à natureza da relação existente entre o ‘texto’ e o suporte material no qual ele está registrado”. Então esses documentos manuais se transformam em números e são armazenados de forma sequencial numa máquina para que seja mostrado exatamente o que foi digitalizado.

Com o surgimento da internet, a interconexão entre os dispositivos se tornou algo comum e muito usado. A criação, organização e disseminação de dados digitais evoluiu e cresce a cada dia, tornando acessível todos os tipos de informações em forma digital.

Dizer que algo é digital é criar ou transformar as informações em código binário (0 e 1), que é a linguagem da computação interpretada e apresentada nas telas dos aparelhos eletrônicos. A biblioteca digital também permite mais liberdade na comunicação entre usuário, acervo e bibliotecário, considerando nossa alta dependência da tecnologia nas tarefas diárias.

É importante ressaltar também o termo virtual, que segundo Lévy (1996, p. 15) é o que potencialmente pode ser tornar algo. Diferente do que pensamos, o virtual não é disparidade do real, e sim do atual. Um dos exemplos que Lévy usa é o da árvore que virtual está presente na semente, já que está pode se tornar uma árvore no futuro.

Na informática, se diz que o virtual é aquilo que não é real, que simula eletronicamente a realidade, o que condiz com as palavras de Lévy (1996, p. 16), afirmando que “a diferença

entre possível e real é [...] puramente lógico”. O virtual então existe junto ao real. O que apresenta a possibilidade de existência só não se encontra no nosso tempo, no virtual essa possibilidade já concretiza-se, uma vez que a virtualização não invalida a realidade.

2.3 Bibliotecas eletrônicas e digitais

Hirschman e Stern (1994 citado por SANTOS; GOMES; FARIA, 2014, p. 77) afirmam que “da mesma maneira que nós consumimos textos midiáticos, também somos consumidos por eles”, dessa maneira fazendo com os esses textos mudem nosso pensar e colabore para a nossa evolução e por isso devem ser preservados, organizados e disponibilizados.

Um modelo de biblioteca que surgiu e mudou a percepção sobre a disponibilização e organização da informação foi a digital.

As bibliotecas digitais surgem num contexto que sobrepõe, por um lado, a integração e uso das tecnologias de informação e de comunicação, das redes de computadores, das tecnologias de apresentação e o barateamento dos meios de armazenamento em massa; e, por outro, a disponibilidade crescente de conteúdos digitais em escala planetária (SAYÃO, 2008-2009, p. 7).

Muitas vezes se confundem os conceitos de biblioteca eletrônica, digital e virtual. Por sua vez, MARCHIORI (1997, p. 118) explica que

a biblioteca eletrônica é o termo que se refere ao sistema no qual os processos básicos da biblioteca são de natureza eletrônica, o que implica ampla utilização de computadores e de suas facilidades na construção de índices *on-line*, busca de textos completos e na recuperação e armazenagem de registros. A biblioteca eletrônica se direcionará para ampliar o uso de computadores na armazenagem, recuperação e disponibilidade de informação, podendo envolver-se em projetos para a digitalização de livros.

Se levarmos em conta que grande parte das bibliotecas atualmente conta com computadores para a automação dos serviços oferecidos, sistemas de segurança magnéticos, renovação e reserva de itens pelo site da biblioteca, todas elas são bibliotecas eletrônicas.

Os processos feitos pela biblioteca foram se informatizando com o passar do tempo. Antes as fichas catalográficas eram guardadas em gaveteiros na ordem alfabética de títulos ou de autores. Essas fichas remetiam aos itens que estavam guardados na biblioteca com seu número de chamada. Hoje esse sistema foi informatizado e conseguimos recuperar as informações dos livros em um software que permite ao bibliotecário inserir todas as informações extraídas na catalogação. Esse mesmo sistema permite ao usuário que faça a sua busca e recupere o livro na estante, seja no ambiente da biblioteca ou de casa. Essa informatização da biblioteca foi necessária para que ela suprisse as necessidades dos usuários atualmente.

A autora também explica que as bibliotecas digitais têm como característica a disponibilidade de seu acervo, unicamente, no formato digital, podendo ser acessada em qualquer lugar a qualquer momento, corroborando com Sayão (2008-2009). Também facilitando a disseminação da informação por meio on-line.

Esses documentos digitais facilitam a disseminação da informação para os usuários, já que os documentos disponibilizados podem ser acessados simultaneamente por vários usuários por qualquer dispositivo conectado à internet e em vários formatos (imagens, vídeos, som...) (CUNHA, 1999, p. 258).

Podemos dizer então que “a biblioteca digital continua sendo uma biblioteca, como os mesmos propósitos, funções e metas da biblioteca tradicional” (WAINWRIGHT, 1996 citado por VIDOTTI E SANT’ANA, 2005, p. 81). Um acervo digital de qualquer tipologia documental pode ser considerado uma biblioteca digital, desde que esteja organizado e os usuários daqueles documentos consigam recuperá-los.

Uma biblioteca digital também pode servir como suporte para uma biblioteca tradicional, tornando-a uma biblioteca híbrida, que oferecem serviços e acervo tanto de forma digital como de forma física.

Tennant (1999 citado por TAMARRO; SALARELLI, 2008) afirma que a biblioteca digital está inserida na biblioteca eletrônica, que usa tanto serviços como materiais digitais e que necessitam de eletricidade, mas nós defendemos que todas as bibliotecas da atualidade são eletrônicas, já que as bibliotecas contemporâneas necessitam de um computador para empréstimos e devoluções, um terminal para consultas dos usuários, computadores para o serviço técnico de classificação, catalogação e indexação e outros serviços informatizados da biblioteca.

Tamarro e Samarelli (2008) também confirmam que a biblioteca digital é um conjunto de documentos salvos no ciberespaço de forma ordenada e organizada, diferente da biblioteca virtual, que também se caracteriza desta mesma forma, porém, é preciso de um software de realidade virtual para se ter acesso ao acervo.

2.4 Bibliotecas virtuais

Distintamente do que foi dito anteriormente, a biblioteca virtual depende de uma realidade virtual para existir. Ela assemelha-se a uma biblioteca digital, mas diferencia-se por necessitar de um ambiente de realidade virtual para se ter acesso ao ambiente da biblioteca por meio de um avatar¹.

As bibliotecas virtuais têm como principal característica a existência em um ambiente de realidade virtual. Nessa existência, a biblioteca virtual engloba também a biblioteca digital, já que seu acervo é disponibilizado na forma digital no ambiente virtual.

Segundo (2013), ao mencionar as bibliotecas virtuais, diz que “apesar de contar com computadores, processos de automação e documentos digitais, ela não é atribuída apenas pelos equipamentos empregados, nem pelas características dos dados, mas principalmente por existir numa realidade paralela”.

O virtual pode ser entendido como uma situação. Assim como estar dormindo ou acordado, andando ou parado, podemos estar virtualmente ou fisicamente presentes. Por isso temos a diferenciação entre a biblioteca digital e a virtual, pois na digital estamos fisicamente tendo acesso, no virtual, estamos inseridos num ambiente virtual, existindo nesse ambiente.

O autor explica que as bibliotecas virtuais “Apresentam arquitetura, layout e mobília habituais, paredes, pisos, portas e janelas, mesas, cadeiras, estantes, livros, salas de estudo, acessórios e decorações, simulando ambientes físicos” (SEGUNDO, 2013, p. 27). A biblioteca virtual pode ser a virtualização de tudo que conhecemos aqui na realidade física, com ambientes bem próximos da nossa realidade e dando aos usuários a sensação de estarem inseridos naquele ambiente como se estivessem no mundo real.

Ohira e Prado (2002) afirmam em sua pesquisa que “para alguns autores, a biblioteca eletrônica, digital e virtual são termos que podem ser considerados sinônimos”. Por isso é preciso lembrar que: a biblioteca virtual também é digital, mas uma biblioteca digital nem sempre é virtual. Como exemplo temos a definição de biblioteca virtual que encontramos no Dicionário do Livro:

Nome dado a qualquer fonte ou serviço de informação a que se pode ter acesso por meio das telecomunicações. Não se trata de uma biblioteca física com existência real, mas de um amálgama de serviços e de fontes localizadas num conjunto de bibliotecas e outras organizações ligadas por rede; **biblioteca em realidade virtual; biblioteca digital** (FARIA, 2008, *grifo nosso*).

¹ Personagem virtual criado para interagir com o ambiente on-line.

A autora, apesar de descrever com detalhes uma biblioteca virtual, adota como sinônimo a biblioteca digital, o que, para o que se defende neste trabalho, não seriam a mesma coisa. Talvez essa confusão justifique-se no fato de que o conceito de biblioteca virtual é confuso entre os autores por ser uma ideia em pleno desenvolvimento.

De acordo com Segundo (2013, p. 26) “o que distingue [biblioteca] eletrônica, digital ou virtual é o nível de tecnologia empregada nos procedimentos técnicos e serviços oferecidos”, apenas afirmando que esses três tipos de bibliotecas têm formas diferentes e é preciso entender suas diferenças para que não aja confusão no que se entende sobre elas.

O uso de uma realidade virtual para se ter acesso a biblioteca virtual pode ser interessante na disseminação da informação para criança e jovens, já que os jovens do século XXI são conectados a internet desde seu nascimento. Essa conexão contribui para que os jovens se sintam mais familiarizados no acesso a biblioteca de seus computadores, celulares, sem precisar estar fisicamente em um ambiente que tem o estigma de ser um lugar para estudiosos e intelectuais desde a Idade Média (SANTOS, 2012, p. 183).

Tammaro e Salarelli (2008) entendem que uma biblioteca virtual é o que conhecemos como World Wide Web²(WWW), a Internet, já que podemos encontrar todos os tipos de informações que necessitamos com dois ou três cliques e só podemos ter acesso a partir de um ambiente virtual, que entenderemos como os navegadores³. Também afirmam que a expressão ‘biblioteca digital’ é mais recente do que ‘biblioteca virtual’, e essa segunda é menos difundida, apesar de englobar as bibliotecas eletrônicas e digitais.

É comum encontrar materiais sobre bibliotecas virtuais onde há confusão conceitual entre o digital e o virtual. Em algum momento da história a biblioteca digital e virtual eram sinônimos, como dito anteriormente, mas com o surgimento dos softwares de realidade virtual e o avanço da tecnologia, elas deixaram de significar a mesma coisa para terem suas próprias características.

² Rede Mundial de Computadores

³ Softwares que permitem ao usuário acessar sites na internet

2.5 Second Life

Muitos softwares de realidade virtual são confundidos com jogos eletrônicos e infelizmente já um estigma de considerar os jogos eletrônicos – e não apenas eles – como um mero lazer e em alguns casos como uma perda de tempo (ALVES, 2005, p. 65), esquecendo-nos que tais recursos, como textos culturais, contribuem para a formação contínua de crianças, jovens e adultos.

Uma pesquisa desenvolvida pelo grupo “*Epistemology and Learning: Children and Cybernetics*”⁴ vem questionando o paradigma sobre jogo eletrônico permitindo novas formas de pensar, aprender e criar. Schlemmer e Backes (2008, p. 525) dizem que “o grupo cria novas ferramentas para pensar e explora como essas ferramentas podem auxiliar a ocorrência de mudanças na situação do mundo real presencial físico”.

Os jogos que simulam a realidade como *The Sims* e *Habbo* se popularizaram no século XXI, dando possibilidade de o jogador criar ambientes, conversar e trocar experiências com outros jogadores e aprender. Em especial o *Second Life*, idealizado em 1999 por Philip Rosedale e desenvolvido em 2003 pela empresa *Linden Lab* (RYMASZEWSKI et al., 2007), é um e tem como objetivo servir como um mundo paralelo ao nosso no ciberespaço, palavra inventada por William Gibson em 1984, que segundo Lévy (1999, p. 70) é:

[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos [...] na medida em que transmite informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização.

Comumente o *Second Life* fora visto como um jogo, um passatempo, usado apenas como alternativa ao lazer e entretenimento, no entanto para Schlemmer e Backes (2008, p. 528) o *Second Life* é muito mais que um jogo, é um metaverso cheio de possibilidades em vista que os seus próprios usuários⁵ interagem e criam os ambientes dentro dele. No *Second Life* o participante pode andar, correr, voar, dançar e interagir com objetos e outros participantes. A comunicação entre os participantes se dá por meio de chat ou por voz.

Os locais no *Second Life* são chamados de “ilhas”, onde o usuário pode pesquisar ou clicar em um link para ser levado àquele ambiente que deseja. Por não ter regras, pode-se então usá-lo como jogo, como ambiente de trabalho ou para outros fins, como disseminar a informação.

⁴ Em tradução livre: Epistemologia e Aprendizagem: Crianças e Cibernética

⁵ Entendemos como usuários os interagentes do MDV3D *Second Life*

Ainda as autoras concluem que o metaverso pode ser visto como

[...] uma tecnologia que se constitui no ciberespaço e se “materializa” por meio da criação de MDV3D, no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento dos “mundos paralelos” contemporâneos (2008, p. 522).

Os MDV3D dão margem para podermos pensar as bibliotecas de uma maneira inovadora e não só como o prédio para guardar livros, sendo considerada

[...] não só um espaço de preservação do conhecimento e informação produzida por diferentes comunidades acadêmicas, mas também um ambiente de disseminação e uso dessas informações na geração do conhecimento (CABRAL; LUCAS; TRISKA, 2010, p. 192).

Os autores também abordam que há a possibilidade de ganhar dinheiro do *Second Life*, chamado *Linden Dollar* (L\$), que pode ser ganho prestando serviços dentro do mundo virtual e pode ser convertido em dólar no mundo real. Esse dinheiro também serve para o participante comprar terras e montar os ambientes, sendo estes uma representação do que já existe no mundo real ou um novo ambiente.

A diferença entre o real e o virtual acaba por serem próximos, segundo Schlemmer e Backes (2008, p. 528), que dizem que “o mundo virtual tem uma existência, uma realidade, porém de outra natureza”. No MDV3D *Second Life* é encontrado muitas universidades e ambientes para aprendizado que são usados como ambientes reais. Aulas, palestras e encontros são feitos no *Second Life*, fazendo assim desse software um “anexo” da nossa vida real.

3 METODOLOGIA

A metodologia adotada para a pesquisa é de abordagem exploratória, que segundo Gil (2010, p.27) “tem como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” e explicativa, visando identificar os fatores que contribuem ou não (OTANI; FIALHO, 2011) para a representação da biblioteca dentro do *Second Life*.

Segundo Otani e Fialho (2011), uma pesquisa de campo é feita junto ao objeto de estudo observando diretamente o funcionamento e eficácia no âmbito social. Dito isso, esta pesquisa pode ser considerada de campo, pois explorará *in loco* o ambiente virtual do *Second Life*. Para isso, o software *Second Life Viewer* precisa estar instalado em um computador com acesso à internet.

A seguir está detalhado o percurso metodológico da pesquisa em quatro etapas:

A) Etapa 1

Para cumprimos com o primeiro objetivo específico foram pesquisados, no período de julho de 2017 até setembro de 2018, os termos ‘biblioteca eletrônica’, ‘biblioteca digital’, ‘biblioteca virtual’ e ‘*Second Life*’ nos portais de periódicos Scielo, Brapci e também no Google Acadêmico em busca de suas conceituações e contextualizações no período de julho de 2017 até setembro de 2018. Houve dificuldade no retorno de artigos de periódicos em busca do termo “*Second Life*” há poucos trabalhos que relacionem as de bibliotecas a esses ambientes de realidade virtual, por isso o uso do livro “*Second Life: O guia oficial*” será imprescindível para contextualizar historicamente e amplamente sobre esse mundo de realidade virtual. Também será usada uma monografia do curso de Biblioteconomia da UFPE que fala sobre a Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, além do site da *Community Virtual Library*.

B) Etapa 2

Para o segundo objetivo, as informações foram coletadas nos sites da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e da *Community Virtual Library*, assim como nas suas páginas do Facebook e em artigos encontrados nos portais já citados anteriormente.

a) A Biblioteca Virtual *Paul Otlet*

A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* foi criada em janeiro em 2013 por meio de um projeto de Iniciação Científica denominado ‘Informação e Conhecimento nas Nuvens’ por Sanderli José da Silva Segundo e orientação do Prof. Dr. Wagner Junqueira de Araújo com o intuito de disponibilizar os Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) das graduações de Arquivologia e Biblioteconomia da Universidade Federal da Paraíba (SEGUNDO, 2013, p. 39).

O espaço físico da biblioteca é dividido em dois ambientes. No primeiro ambiente temos um salão amplo com o balcão de serviço de referência e uma exposição chamada ‘Segregação Racial’ que se espalha por todo esse salão. No segundo ambiente temos 6 estantes que contam com 39 trabalhos dos alunos dos cursos de Arquivologia e Biblioteconomia da Universidade Federal da Paraíba e 16 livros da Literatura Brasileira de domínio público e uma mesa de estudos. Nesse segundo ambiente também temos um salão de eventos com 49 lugares e um mini palco para palestrantes, com telão para apresentações de trabalhos e palestras.

A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* também já recebeu o ‘Primeiro Encontro de Bibliotecas Virtuais’ em setembro de 2017, que contou com submissão de trabalhos, palestras e no final foi gerado um anais com todos os trabalhos apresentados no evento.

b) *Community Virtual Library*

De acordo com o próprio site da *Community Virtual Library* (2018), ela foi criada em 2007 e está localizada no Arquipélago da Informação (*Info Archipelago*), que faz parte do Sistema de Bibliotecas da Aliança (*Alliance Library System*). Um dos objetivos da biblioteca ao ser criada foi de ser um espaço para aprendizado e compartilhar conhecimento entre os cidadãos digitais.

O acervo da biblioteca se encontra em apenas um ambiente em estantes organizadas por áreas do conhecimento. Também é possível encontrar *audiobooks*⁶ das diversas áreas que a biblioteca aborda como saúde, literatura e filosofia. No acervo são representados aproximadamente 220 títulos que fazem parte do Projeto Gutenberg, um projeto que oferece mais de 57 mil títulos de forma eletrônica e gratuita. A *Community Virtual Library* também tem uma área de eventos que está localizada do lado de externo do prédio onde fica sediado o acervo.

A biblioteca conta uma equipe de bibliotecários para atendimento ao usuário, eventos e organização gráfica. A diretora da biblioteca, Valibrarian Gregg, no mundo real se chama Dr.

⁶ Audiolivros; livros narrados.

Valerie Hill, pesquisadora na área de mídias na cultura digital e bibliotecária na *Peninsula College*, é formada em Biblioteconomia e Ciência da Informação pela Universidade de Washington desde 2012.

C) Etapa 3

Para cumprir o terceiro objetivo, ou seja, propor critérios para avaliar bibliotecas virtuais, levando em consideração que há diferenças entre os usuários de uma biblioteca virtual é diferente de um usuário de uma biblioteca convencional, consultou-se o quadro proposto por Valentim (2017, p. 37) que aponta características de uma biblioteca contemporânea (Quadro 1).

Quadro 1 – Características da biblioteca contemporânea

Acesso local [<i>in loco</i>] e remoto [intranet, <i>Virtual Private Network</i> (VPN) e internet] às coleções/acervo, por meio de catálogos, bancos e bases de dados internos e externos, bibliotecas digitais e repositórios institucionais.
Armazenamento de conteúdos eletrônicos e digitais em servidores que possibilitam a recuperação da informação em redes de computadores distribuídos.
Ambiente híbrido composto por mídias, suportes e conteúdos impressos, eletrônicos e digitais.
Preservação de conteúdos relevantes por meio de digitalização, utilizando para isso de distintos tipos de tecnologia, proporcionando ao público usuário diferentes maneiras de acesso e recuperação.
Representação de materiais e conteúdos, por meio da aplicação de formatos e modelos que contemplem a cooperação de dados (Z39.50).
Linguagem documentária e natural, por meio da aplicação de classificações, tesouros, terminologias, taxonomias, <i>folksonomias</i> e ontologias.
Uso de tecnologias assistivas para portadores de necessidades especiais.
Administração centrada na gestão da informação e do conhecimento.
Desenvolvimento da competência em informação na equipe da biblioteca, enfocando a aprendizagem contínua.
Desenvolvimento de programas de competência em informação no público usuário, propiciando condições para o acesso, apropriação e uso de informação, para a construção de conhecimento.
Implementação de tecnologias que proporcionam eficiência aos serviços bibliotecários.
Implementação de tecnologias que proporcionam a autonomia dos usuários, no que tange ao acesso e à recuperação da informação, bem como à interatividade e ao uso do espaço da biblioteca.
Ambiente customizado, visando privilegiar os espaços de interação entre o usuário e a informação.
Serviços e produtos informacionais customizados, podendo ser gratuitos ou pagos, dependendo do tipo de público usuário.
Aquisição planejada e dirigida de conteúdos informacionais, visando atender às demandas e necessidades da comunidade usuária.
Produção de conteúdos informacionais voltados ao público usuário.

Fonte: Valentim (2017, p. 37).

A partir de itens elencados por Valentim, buscou-se adaptar os itens, descartando, modificando e incluindo alguns aspectos. Desta forma, no Quadro 2 estão apresentados os critérios utilizados nas análises deste estudo.

Quadro 2 – Quadro de análise de bibliotecas virtuais

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
Analogia aos ambientes físicos	Mesas e cadeiras	Serão verificadas a existência, representação do mobiliário e sua funcionalidade, buscando similaridades ou discrepância com o que existe no mundo real
	Balcão de referência	Será analisado os serviços oferecidos pelo balcão de referência da biblioteca e como ele contribui para a eficácia na prestação de serviços da biblioteca
	Área para eventos	Será verificado a existência de um ambiente na biblioteca destinado para eventos e a utilização dele pelos responsáveis pela biblioteca e usuários.
Navegabilidade	Acessibilidade do acervo	Será analisado se o acervo da biblioteca está em uma localização adequada para acesso e seu funcionamento, como os usuários podem ter acesso ao conteúdo que está disponível na representação do livro.
	Ambientação	Neste item veremos se a biblioteca virtual é organizada de forma de fácil interação entre o usuário e todos os objetos dentro dela, além da decoração.
Acervo	Abrangência temática	Neste item será analisada a abrangência dos materiais da biblioteca, se cobre diversas áreas do conhecimento e quais são elas.
	Diversidade de tipologias documentais	Neste item será visto a tipologia documental, se a biblioteca trabalha apenas com livros ou outros materiais como revistas, tcc's, audiobooks etc.
	Diversidade idiomática	Neste item busca-se saber se a biblioteca conta com matérias em outros idiomas além da língua materna e como os usuários tem acesso a esse conteúdo.
	Ferramentas de recuperação da informação	Neste item será analisado o funcionamento do instrumento de recuperação da informação da biblioteca (catálogo, tesouro, mecanismo de busca...) e agilidade dele na busca
	Atualidade dos materiais	Neste item veremos se os itens pertencentes a bibliotecas são atuais e se existe uma atualização recorrente do acervo
	Caixa de sugestões	Neste item será verificado se os usuários podem fazer sugestões, críticas, elogios a biblioteca e se elas são recebidas pelos responsáveis.
Atendimento	Funcionários	Neste item veremos o quadro de funcionários da biblioteca e suas funções
	Horário de funcionamento	Neste item será verificado o horário de funcionamento da biblioteca
Inovação		Será analisado o diferencial da biblioteca, o que ela tem de diferente dentro do corpus do trabalho e pode atrair novos usuários usando de seu atributo virtual

Fonte: O autor (2018).

D) Etapa 4

Para cumprir o último objetivo específico, realizar a comparação e análise entre a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* e a *Community Virtual Library no Second Life*, foram utilizadas todas as informações coletadas sobre as respectivas bibliotecas, verificando se elas cumprem as categorias previstas no Quadro 2, além das leituras sobre o tema e metodologia científica para embasar todo o cenário da pesquisa.

4 ANÁLISE DAS BIBLIOTECAS

A) Analogia aos ambientes físicos

Neste item são analisadas as representações dos objetos nas bibliotecas virtuais que existem no mundo real, considerando que esses itens nos servem apenas para familiarizar o ambiente ao qual estamos visitando virtual.

- **Mesas e cadeiras**

Muitas bibliotecas que existem no mundo real disponibilizam para seus usuários mesas e cadeiras para que esses possam pesquisar e estudar na biblioteca com o conforto e praticidade. Em um ambiente virtual não é necessário que esses itens existam, já que o usuário é representado por um avatar que não sente essa necessidade e este mesmo usuário muitas vezes já está sentado em seu ambiente de trabalho ou estudo no mundo real, mas esses itens existem nos ambientes virtuais e podem ser utilizados a partir de funções disponíveis no software de realidade virtual.

Na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* foi possível verificar que há uma mesa arredondada por seis cadeiras próximos ao acervo da biblioteca. Em cima da mesa há papéis e livros que apenas fazem parte do mobiliário, apenas cumprem função decorativa.

Figura 1 – Mesas e cadeiras Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Na *Community Virtual Library* encontramos logo na entrada do lado esquerdo um sofá, duas poltronas e duas cadeiras ao redor de uma mesa de centro, formando um ambiente descontraído e aconchegante, mais ao fundo da biblioteca temos uma mesa grande com quatro cadeiras ao redor, em cima da mesa existem laptops aberto que disponibilizam um link para o

site da *Community Virtual Library* e alguns papéis espalhados de decoração.

Figura 2 – Mesas e cadeiras *Community Virtual Library* (1)



Fonte: O autor (2018).

Figura 3 – Mesas e cadeiras *Community Virtual Library* (2)



Fonte: O autor (2018).

Uma pequena mesa com duas cadeiras é encontrada mais a fundo da biblioteca, mas essas cadeiras não disponibilizam a função para o avatar sentar, como as outras já citadas, e próximo dessas existe uma mesa com o que aparentam ser quatro cadeiras suspensas ao redor dela. Nessa mesa há uma revista aberta chamada “The Rideout Magazine” que é possível passar as duas páginas apenas clicando sobre ela.

Figura 4 – Mesas e cadeiras *Community Virtual Library* (3)



Fonte: O autor (2018).

Figura 5 – Mesas e cadeiras *Community Virtual Library* (4)



Fonte: O autor (2018).

Como dito anteriormente, essas representações de mesas e cadeiras na biblioteca virtual são meramente decorativas, foram incluídas com o propósito de deixar o ambiente mais próximo do que se conhece no mundo real, logo não são de extrema importância para o usuário.

- **Balcão de Referência**

O Balcão de Referência é uma das partes mais importante (se não a mais importante) de uma biblioteca no mundo real. É nele que acontece o primeiro contato entre o bibliotecário e o usuário e se dá todo os tramites de empréstimo e devolução de livros. Numa biblioteca virtual, esse contato entre bibliotecário e usuário pode se dar de várias formas, e o Balcão de Referência é apenas uma delas.

A *Community Virtual Library* apresenta seu Balcão de Referência logo na entrada da biblioteca com diversas funcionalidades. Temos no balcão um quadro com os links para as redes sociais da biblioteca, um relógio, uma caixa que disponibiliza um link para enviar

mensagem e visualizar o perfil do bibliotecário, um computador com links para sites que podem servir de suporte ao usuário como *Google Translate*, *Google Acadêmico*, *Wikipedia* e outros.

Também temos uma representação de um gaveteiro para fichas catalográficas, que ao ser clicado, abre links para documentos sobre a *Community Virtual Library*. Atrás do balcão existem alguns quadros com avisos sobre a biblioteca e links para o calendário de eventos, além de quadros de suporte aos bibliotecários e da *American Library Association*⁷.

Figura 6 – Balcão de Referência *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

Na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* temos a representação do que seria um Balcão de Referência simples, sem nenhuma funcionalidade para os usuários, apenas com um computador que não disponibiliza nenhum serviço. Ao lado dele existe um cartaz pedindo doações.

Figura 7 – Balcão de Referência Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

⁷ Associação Americana de Bibliotecas

O balcão de referência da *Community Virtual Library* disponibiliza diversas funcionalidades, diferente do balcão da Biblioteca Virtual *Paul Otlet*. Por mais que o acervo seja reduzido e de fácil acesso, disponibilizar um link para as redes sociais e/ou um local de concentração de informações para que o usuário possa interagir e ser autônomo no uso da biblioteca se vê necessário quando visto que a *Community Virtual Library* disponibiliza esse tipo de serviço, inclusive, informações sobre a equipe da biblioteca.

- **Área de eventos**

A biblioteca, conforme a quinta lei de *Raghanatan*, é um organismo vivo, a interação social e cultural do indivíduo é posta em prática durante a visita do usuário a biblioteca, o que não seria diferente em uma biblioteca virtual. Todos os serviços da biblioteca são pensados no melhor para o usuário e um desses serviços são os eventos na biblioteca. Algumas bibliotecas tem um espaço dedicado apenas para as eventualidades, outras realizam no meio do hall principal da biblioteca, o importante é fazer com que os usuários interajam, participem e percebam que a biblioteca não é apenas um local de estudo ou um depósito de livros.

O espaço de eventos da *Community Virtual Library* é um espaço dedicado do lado de fora da biblioteca. É um espaço pequeno, com três cartazes, dois caixas de sons e uma vitrola. A decoração do ambiente é feita de acordo com o evento que acontecerá. O espaço não conta com nenhuma cadeira ou lugar para sentar além do próprio chão, mas em contrapartida, é um espaço bem aproveitado, com eventos periódicos que seguem um calendário mensal. Alguns dos eventos também podem acontecer dentro do ambiente que está o acervo, a depender do evento e do período do ano.

Figura 8 – Área de eventos *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

Workshop de poesias, grupos de discussão e sarais são alguns dos eventos que acontecem na biblioteca com recorrência.

Figura 9 – Calendário *Community Virtual Library*



Fonte: <https://goo.gl/CQyigP> (2018).

Na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* temos uma área destinada a eventos no primeiro andar e uma área de exposições na entrada da biblioteca. A exposição que temos na biblioteca atualmente se chama “Segregação Racial” e tem 8 fotografias que mostram como era a segregação racial praticada nos Estados Unidos. Desde abril de 2018 as fotografias estão expostas na biblioteca e foi a última coisa divulgada na sua página do *Facebook*.

Figura 10 – Exposição Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

No primeiro andar nós temos um espaço de eventos com 42 cadeiras, um palco, um púlpito, um caixa de som e um telão, onde é possível utilizar para apresentações de slides. É um espaço amplo e bem organizado, onde em setembro de 2017 foi palco do 1º Encontro de Bibliotecas Virtuais, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

da Universidade Federal da Paraíba junto a Universidade de Aveiro de Portugal, que também conta com um Campus digital no *Second Life*.

Figura 11 – Placa Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Figura 12 – Sala de Eventos Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Tanto na própria biblioteca quanto na página do *Facebook* não existem mais informações sobre a atualização da área de exposições nem de eventos que ocorrem depois do 1º Encontro de Bibliotecas Virtuais. A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* tem um espaço que poderia ser bem aproveitado pelos seus usuários e organizado, mas não o é.

B) Navegabilidade

Esse item busca analisar de forma visual os ambientes das bibliotecas escolhidas e se o usuário consegue de forma prática e ágil interagir com os objetos disponíveis nos ambientes e como essa interação ocorre.

- **Acessibilidade do acervo**

A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* foi uma biblioteca criada especialmente para disponibilizar trabalhos desenvolvidos pelos alunos de Biblioteconomia e Arquivologia da Universidade Federal da Paraíba. O acervo é composto por 39 TCC's e 16 livros da Literatura Brasileira de domínio público. Todo o acervo da biblioteca está exposto em 7 estantes, 4 para os TCC's e 2 para os livros.

Figura 13 – Acervo Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Tem-se que o acervo da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* é reduzido, o que não é do agrado do público em geral, já que a maior parte do seu acervo é das áreas de Biblioteconomia e Arquivologia. Os livros encontrados podem até servir para usuários que não são das áreas já citadas, mas além desses livros serem de domínio público, são clássicos da Literatura Brasileira e alguns podem ser encontrados também em outras bibliotecas tradicionais como *Senhora de José de Alencar* e *Memórias Póstumas de Brás Cubas* de Machado de Assis.

A *Community Virtual Library* é uma biblioteca multidisciplinar, seu acervo tem representado aproximadamente 220 títulos, divididos entre Artes e Artesanato, Ciência e Medicina, História e Geografia, Filosofia e Religião, Literatura Clássica e Literatura Mundial. Grande parte desse acervo faz parte do Projeto Gutenberg (*Project Gutenberg*), um projeto que oferece mais de 57 mil títulos na internet de domínio público. Um dos livros que podemos

encontrar na estante de Literatura Clássica é o *Les Misérables*, escrito por Victor Hugo. Quando clicamos no link que é disponibilizado para se ter acesso ao livro, encontramos o texto disponível nos formatos EPUB e *Kindle*, com imagens ou sem imagens, que estão disponíveis para download para serem transferidos para leitores de *Ebook*, no formato UTF-8, que é um arquivo sem formatação nenhuma, apenas com o texto, que pode ser lido diretamente no navegador, e no formato HTML, que também podemos ler diretamente no navegador, mas diferente do anterior, temos imagens da coleção *Lés Misérables* e da capa do livro. Um diferencial dessa biblioteca são os *audiobooks* que estão expostos na biblioteca. São 75 *audiobooks* narrados em língua inglesa. Tudo isso está dividido em 7 estantes, 4 prateleiras e 4 expositores.

A estante disponível para Literatura Mundial não conta com a exposição da representação dos livros e sim com os locais ou línguas disponíveis. São 77 tipos de literatura desde a literatura portuguesa até a vietnamita.

Figura 14 – Literatura Mundial *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

Observa-se então que os acervos das duas bibliotecas são bem distintos, já que uma foca mais em produções acadêmicas e outra em uma diversidade maior de temas. A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* poderia usar melhor o seu espaço e crescer o seu acervo de forma que atingisse mais usuários, mas isso é um caminho a ser trilhado e que ainda pode ser analisado e executado pelo seu criador.

- **Ambientação**

A decoração e ambientação da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* é bem simples, utilizando cores sóbrias e não faz uso de elementos meramente decorativos. A entrada da biblioteca conta apenas com um cartaz que deveria ser alterado de acordo com o calendário da biblioteca, mas como já vimos anteriormente, a biblioteca não é atualizada desde abril de 2018. Ainda, um letreiro com o nome da biblioteca.

Figura 15 – Entrada Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Há poucos atrativos no interior da biblioteca além da exposição que já citada. A biblioteca se mantém no básico, sem nenhum objeto diferente do que teria numa biblioteca no mundo real.

Na *Community Virtual Library* nós temos uma entrada similar com a Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, com janelas grandes para tornar visível o interior da biblioteca. A diferença é que o acervo da Paul Otlet não aparece pelas janelas, já que ele fica no primeiro andar.

Figura 16 – Entrada *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

Dentro da *Community Virtual Library* também temos bastante cores e uma decoração mais moderna que também faz alusão as bibliotecas no mundo real. Existem quadros e plantas espalhadas pelo ambiente da biblioteca, além das cadeiras e mesas, que dão um toque de modernidade, apesar de não mostrar quaisquer diferenças das bibliotecas físicas que conhecemos.

C) Acervo

Adiante trataremos do acervo das bibliotecas no que diz respeito a abrangência temática, diversidade tipológica e idiomática, ferramentas de recuperação da informação e atualização do acervo.

- **Abrangência temática**

A temática da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* é voltada para a área de Biblioteconomia e Arquivística com 39 TCC's dos cursos de Biblioteconomia e Arquivística da Universidade Federal da Paraíba. A biblioteca também disponibiliza Literatura Brasileira em menor quantidade. São 12 livros de autores como Machado de Assis, José de Alencar, Olavo Bilac e Aloísio de Azevedo.

A *Community Virtual Library* é uma biblioteca multidisciplinar que aborda as áreas de Ciência, História, Geografia, Filosofia, Religião, Artes, Medicina, Artesanato e Literatura clássica e mundial. Nas prateleiras, essas áreas são expostas em 4 estantes com duas áreas e 2 estantes dedicadas a Literatura Clássica e Literatura Mundial. São aproximadamente 220 títulos disponíveis nas prateleiras para que seus usuários possam se informar dessas diversas áreas.

Outro diferencial entre as bibliotecas é que a *Community Virtual Library* tem a indicação das áreas do conhecimento em cima das estantes, o que não se apresenta na Biblioteca Virtual *Paul Otlet*.

Figura 17 – Entrada *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

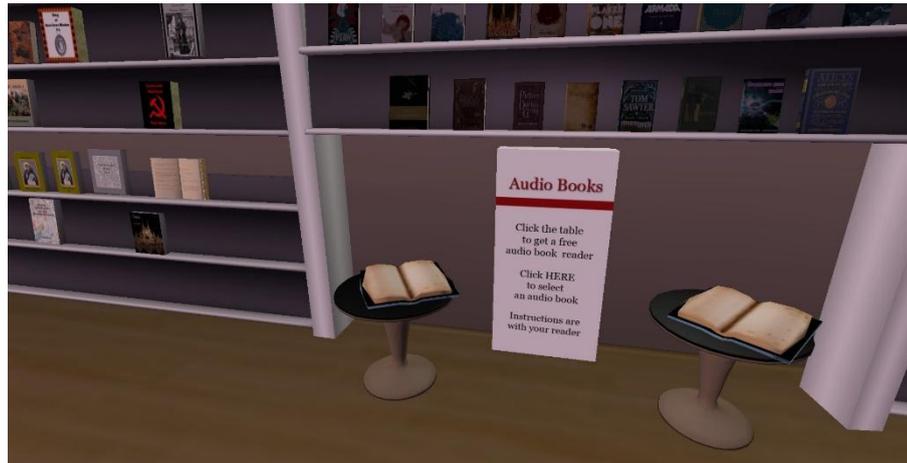
Exposto isso, a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* pode ser considerada uma biblioteca especializada, pecando apenas na quantidade de materiais disponíveis e na exposição dos mesmos. Já a *Community Virtual Library* abrange mais áreas do conhecimento e atende das áreas gerais até as mais específicas.

- **Diversidade de tipologias documentais**

No mundo real, existem documentos que também estão disponíveis na biblioteca para que os usuários tenham acesso. É comum encontrar CD's e DVD's, mas outras tipologias também podem ser encontradas dependendo da tipologia da biblioteca.

A *Community Virtual Library*, além de disponibilizar livros digitais, também disponibiliza *audiobooks*, livros narrados em língua inglesa. Para se ter acesso aos livros, existe um banner que ao clicar, o usuário é exposto a lista de títulos, podendo assim escolher o *audiobook* que lhe interessa. Ao clicar no *audiobook*, abre-se uma caixa de mensagem com um texto sem nenhuma formatação e alguns caracteres especiais, que ao copiar e colar esse texto banner, o leitor poderá desfrutar da narração.

Figura 18 – Audiobooks Community Virtual Library



Fonte: O autor (2018)

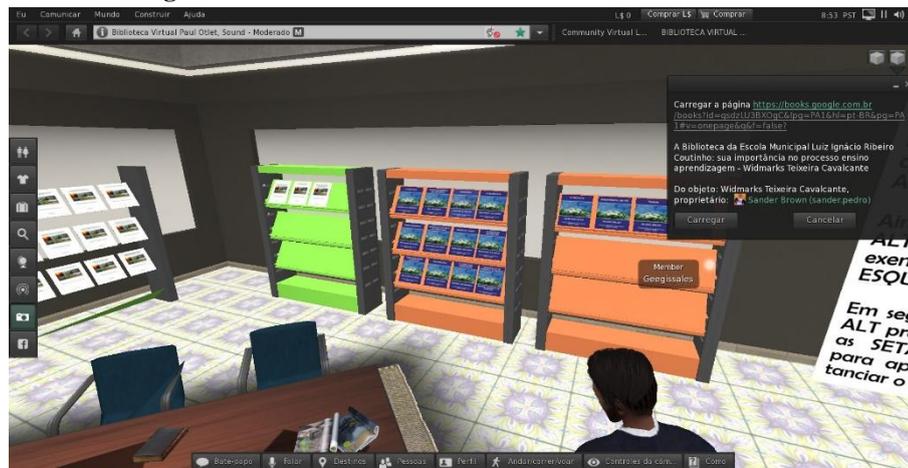
Figura 19 – Lista de audiobooks Community Virtual Library



Fonte: O autor (2018)

A Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, como já citado, disponibiliza TCC's das áreas de Arquivologia e Biblioteconomia e alguns livros de Literatura Brasileira. Essas tipologias são acessadas pelo link que é disponibilizado quando se é clicado no item.

Figura 20 – Acesso aos livros Biblioteca Virtual *Paul Otlet*



Fonte: O autor (2018).

Na *Community Virtual Library* o acesso aos livros também se dá da mesma forma que na Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, a diferença entre elas é como os livros estão disponibilizados a *Community Virtual Library* disponibiliza os livros através do Projeto Gutenberg, enquanto na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* são links do *Google Books*.

- **Diversidade idiomática**

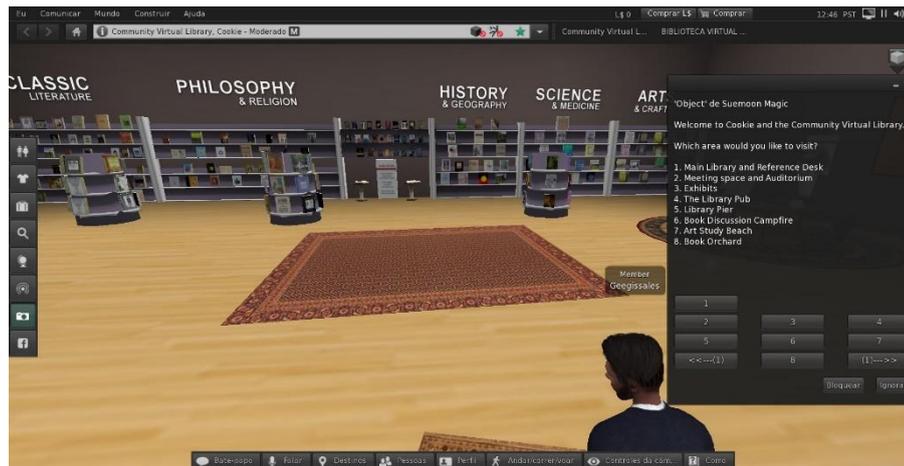
Sobre os idiomas que as bibliotecas abrangem, a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* dispõe apenas do português e a *Community Virtual Library* disponibiliza livros em outros idiomas além do seu idioma padrão, no caso, o inglês. Alemão, grego, chinês, francês, coreano, italiano, japonês, português, espanhol, russo e esperanto são algumas das línguas que estão disponíveis na biblioteca.

Os idiomas e as tipologias documentais que estão disponíveis nas bibliotecas, sejam elas do mundo real ou virtual, dependem do tipo de usuário ao qual ela atende e da política de desenvolvimento de coleções da biblioteca. O público alvo da *Community Virtual Library* são nativos da língua inglesa, mas por estar inserida em um ambiente de realidade virtual que qualquer pessoa pode acessar de qualquer lugar do mundo, os organizadores tiveram o cuidado de disponibilizar livros em outros idiomas, diferente da Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, que dispõe de livros somente na língua portuguesa.

- **Ferramenta de recuperação da informação**

Nenhuma das duas bibliotecas disponibiliza um instrumento de recuperação da informação, onde o usuário possa buscar os livros por títulos ou autores. O mais próximo que temos disso que é o encontramos na *Community Virtual Library*, um tipo de menu de informações que abre assim que o usuário entra no ambiente da biblioteca.

Figura 21 – Menu *Community Virtual Library*



Fonte: O autor (2018).

Esse menu de informações serviria para teletransportar⁸ o personagem para o lugar selecionado, mas ao clicar em qualquer dos itens, eles não funcionam.

- **Atualidade dos materiais**

Por disponibilizar livros do Projeto Gutenberg que estão em domínio público nos Estados Unidos, a *Community Virtual Library* conta com títulos dos séculos XVII, XVIII, XIX e XX. Não encontramos publicações recentes ou que acabaram de perder os direitos autorais pois desde 1998, nos Estados Unidos, a lei dos direitos autorais estava em pausa e voltará agora em 2019 (NEWS, 2018), e com isso, novos títulos serão inseridos no sistema do Projeto Gutenberg, mas isso não necessariamente quer dizer que esses títulos serão disponibilizados nas prateleiras da *Community Virtual Library*.

A situação é similar na Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, porém há publicações mais recentes. Os TCC's que estão disponíveis na biblioteca são dos anos 2009 e 2010, disponibilizados pelos próprios autores para serem inseridos na biblioteca mediante um termo de publicação que pode ser visto quando acessamos o trabalho. Os livros seguem a lei dos direitos autorais brasileira, onde o livro entra em domínio público 70 anos após a morte do

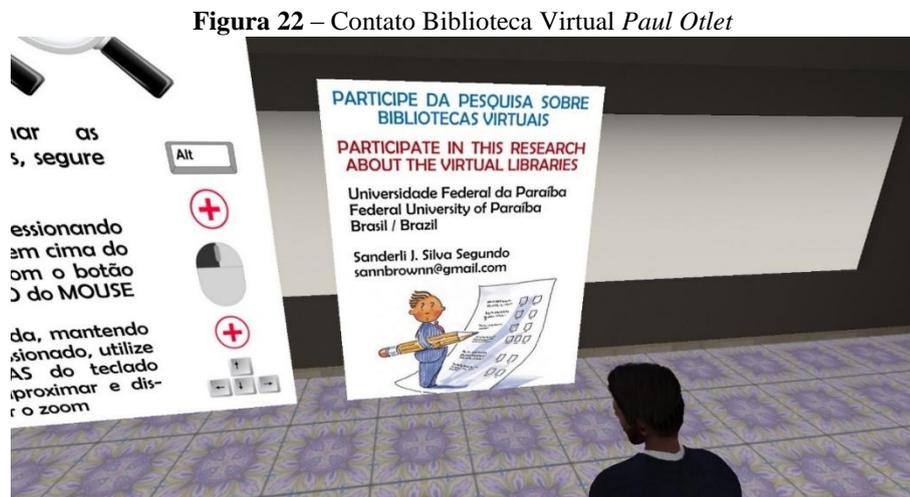
⁸ O teletransporte no *Second Life* é utilizado porque o avatar some de um lugar e aparece em outro selecionado, sendo ele no mesmo ambiente ou em outra ilha.

autor. Contudo, não há menção de que novos livros ou trabalhos seriam inseridos no acervo da biblioteca.

- **Caixa de sugestões**

Ambas as bibliotecas não possuem caixa de sugestões para que os usuários possam indicar novos títulos ou serviços para a biblioteca, porém, a *Community Virtual Library* disponibiliza links para suas redes sociais e seu site oficial, onde podemos entrar em contato com os responsáveis pela biblioteca e fazer sugestões de projetos novos para a biblioteca.

Também não é difícil entrar em contato com os responsáveis da Biblioteca Virtual *Paul Otlet*. No primeiro andar da biblioteca é possível encontrar um cartaz de uma pesquisa sobre bibliotecas virtuais com o email para contato do Sanderli Segundo.



Fonte: O autor (2018).

Por a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* aparentar não estar ativa no momento, não há como dizer se sugestões ou críticas a biblioteca serão atendidas.

D) Atendimento

Analisaremos agora o atendimento da biblioteca de acordo com as informações encontradas sobre a equipe de trabalho e horários de funcionamento das bibliotecas.

- **Funcionários**

Uma biblioteca, independente do seu modelo, precisa de uma equipe competente de bibliotecários e assistentes que desenvolva a sua coleção, atenda seus usuários e execute outras demandas que aparecerem. Porém, na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* não há nenhuma informação sobre as funções das pessoas que fazem parte da equipe da biblioteca, sabe-se que

o criador da biblioteca foi o Sanderli José da Silva Segundo (avatar SanderBrown), sem especificações do seu cargo na biblioteca e suas atribuições.

No site da *Community Virtual Library* é possível encontrar uma lista com os nomes dos avatares e suas atribuições. O avatar da Diretora Bibliotecária é Valibrarian Gregg, que como já citado, é a Dr. Valerie Hill. Os outros cargos e avatares são: Assistente Diretor Bibliotecário: AlyseDunavantJones; Primeiro Bibliotecário de Referência: Suemoon Magic; Designer/Construtor Gráfico: SparkyBear Mandelbrot; Responsável por Discussões de Livros: Elise Ohana; Diretor do Museu de Cidadania Digital: amvans Lapis; Consultor e Líder Emérito: Abbey Zenith; Sem definição de função: Beth Ghostraven e Lorelei Junot (ABOUT, 2018).

- **Horário de funcionamento**

Corroborando com o item anterior, o horário de funcionamento da biblioteca é importante para que os usuários saibam a qual momento vão encontrar ajuda para sanar suas necessidades informacionais. Como bibliotecas virtuais, elas estão disponíveis 24 horas por dia, mas os funcionários das bibliotecas só estão presentes em alguns horários.

A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* não disponibiliza um quadro de horários de funcionamento, então entende-se que a biblioteca não executa um serviço de referência. Já a *Community Virtual Library*, em seu site, mostra um calendário dos horários em que se pode encontrar cada funcionário da biblioteca.

Figura 23 – Horário dos funcionários *Community Virtual Library*

Reference Community Virtual Library InterRef							nov 2018 (Horário do Pacífico - Los Angeles)						
dom	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	dom	seg	ter	qua	qui	sex	sáb
	28	29	30	31	1	2	3						
	13:00 - Valibra 14:00 - Suemo 16:00 - Jade 17:00 - Aryo	09:00 - Jodie 19:00 - Iyoba	10:00 - Bethan	09:30 - Alyse 15:00 - Cliff	10:00 - Maggie 12:00 - Danica	14:00 - Elektra 20:00 - Aryo							
	4	5	6	7	8	9	10						
	13:00 - Valibra 14:00 - Suemo 16:00 - Jade 17:00 - Aryo	09:00 - Jodie 19:00 - Iyoba	10:00 - Bethan	09:30 - Alyse 15:00 - Cliff	10:00 - Maggie 12:00 - Danica	14:00 - Elektra 20:00 - Aryo							
	11	12	13	14	15	16	17						
	13:00 - Valibra 14:00 - Suemo 16:00 - Jade 17:00 - Aryo	09:00 - Jodie 19:00 - Iyoba	10:00 - Bethan	09:30 - Alyse 15:00 - Cliff	10:00 - Maggie 12:00 - Danica	14:00 - Elektra 20:00 - Aryo							
	18	19	20	21	22	23	24						
	13:00 - Valibra 14:00 - Suemo 16:00 - Jade 17:00 - Aryo	09:00 - Jodie 19:00 - Iyoba	10:00 - Bethan	09:30 - Alyse 15:00 - Cliff	10:00 - Maggie 12:00 - Danica	14:00 - Elektra 20:00 - Aryo							
	25	26	27	28	29	30	1						
	13:00 - Valibra 14:00 - Suemo 16:00 - Jade 17:00 - Aryo	09:00 - Jodie 19:00 - Iyoba	10:00 - Bethan	09:30 - Alyse 15:00 - Cliff	10:00 - Maggie 12:00 - Danica	14:00 - Elektra 20:00 - Aryo							

Fonte: <https://communityvirtuallibrary.org/virtual-reference/>

Nesse calendário é possível ver o dia e a hora em que se pode encontrar alguém na biblioteca, seguindo o horário de Los Angeles. É possível visualizar que existem outros nomes no calendário que não estão disponíveis na lista de funcionários e não foi possível encontrar mais informações sobre essas pessoas.

E) Inovação

Nesse item buscamos encontrar um diferencial em ambas as bibliotecas que atraísse novos usuários e fidelizasse os antigos. A disponibilização de *audiobooks* e de títulos em diversos idiomas pode ser considerado o diferencial da *Community Virtual Library*, mas se pensarmos que a biblioteca virtual pode ultrapassar os limites da biblioteca no mundo real, ela não se destaca em meio a tantas outras que existem. Isso também se aplica à Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, que não apresenta nenhuma inovação.

As duas bibliotecas acabam sendo reflexos das bibliotecas do mundo real. O mínimo que se espera encontrar em uma biblioteca são livros, bibliotecários, serviço de referência e usuários, e se tratando de uma em um ambiente virtual, sabe-se que suas estruturas podem ir além do que conhecemos como padrão e infelizmente na *Community Virtual Library* e na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* não se percebe tais diferenças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da pesquisa concluiu-se que as bibliotecas eletrônicas, digitais e virtuais são diferentes modelos de unidades de informações que interagem entre si, contudo, são distinguidas enquanto objetos de pesquisa. Assim, considera-se necessário que mais pesquisadores da área de biblioteconomia despertem o interesse pelo tema, caracterizando cada um dos ambientes mencionados, apresentando claramente as suas diferenciações, em especial entre as bibliotecas digitais e virtuais que há muito tempo são vistas como sinônimos.

Os objetivos da pesquisa foram cumpridos integralmente, com exceção do primeiro objetivo específico; Explorar os conceitos de biblioteca virtual, biblioteca digital, biblioteca eletrônica e do *Second Life*; cumprido parcialmente pela pouca literatura que diferencia as tipologias de bibliotecas citadas e o uso dos conceitos como sinônimos.

Foi visto no decorrer do trabalho que uma entrevista com os responsáveis das bibliotecas seria de grande valor para o enriquecimento da pesquisa, mas pela decisão tardia, não seria viável realizá-la por todas as tramitações burocráticas que são precisas para realizar uma entrevista junto ao comitê de ética. Outra limitação encontrada durante a pesquisa foi a falta de um computador que executasse o *Second Life Viewer* sem problemas, o que pôde ser contornado com a aquisição de uma nova máquina.

Com suas estruturas imponentes que pode causar um afastamento de novos usuários por acharem que aqueles monumentos são lugares para estudiosos, pesquisadores e intelectuais, quebrar o paradigma de que a biblioteca é um lugar para grupos seletos de pessoas é extremamente necessário, nisso as bibliotecas virtuais, podem colaborar para tal feito com sua praticidade de acesso e sua dinamicidade.

Visando ampliar o conhecimento das bibliotecas virtuais, propor novos modelos de analisá-las para que supra as necessidades de informações de seus usuários é imprescindível, já que existem outras bibliotecas presentes no *Second Life* e em outros MDV3D que poucas pessoas sabem e não têm acesso aos serviços e produtos únicos que esses locais podem oferecer. Poucos são os autores que falam e pesquisam sobre bibliotecas virtuais na área da Biblioteconomia no Brasil, uma parte de extrema importância para a área já que a tecnologia está inserida em nosso cotidiano e as bibliotecas virtuais só puderam existir por causa do avanço tecnológico que ocorreu e ainda ocorre todos os dias.

Sobre a metodologia da pesquisa, o MDV3D *Second Life* é um software de fácil manuseio e interação entre o usuário e seus objetos e espaços, facilitando a visita *in loco* nas bibliotecas. Mesmo sendo visto como um jogo para muitos, as atividades desenvolvidas no

Second Life podem ser incorporadas no cotidiano de uma biblioteca tradicional para atrair novos usuários e fazê-los enxergar além das paredes físicas da biblioteca.

A partir do modelo proposto para análise de bibliotecas virtuais foi visto que elas não se apresentam da mesma forma e não há como afirmar que a *Community Virtual Library* é melhor que a Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, já que as duas propõem coisas diferentes desde as suas criações. Enquanto temos uma biblioteca que contempla todas as áreas de conhecimento como a *Community Virtual Library*, também encontramos bibliotecas especializadas como a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* que enfatiza a Biblioteconomia e Arquivística.

Estruturalmente, as duas bibliotecas tentam assimilar-se as tradicionais bibliotecas do mundo real, deixando a desejar no quesito de inovação diante do ambiente o qual estão inseridas. Suas mobílias e acervo são satisfatórios para o que propuseram, embora a Biblioteca Virtual *Paul Otlet* não ofereça um serviço de referência, como acontece na *Community Virtual Library*, e seu acervo não seja atualizado desde 2010. A Biblioteca Virtual *Paul Otlet* também deixa a desejar ao disponibilizar informações sobre seus serviços, seu pouco número de livros literários e sua decoração simplista.

Há na *Community Virtual Library* um espaço colorido, amplo, serviço de referência e um calendário de eventos que não é oferecido da mesma forma em bibliotecas físicas, diferente da Biblioteca Virtual *Paul Otlet* que tem uma estrutura com espaços vazios que poderiam ser melhor aproveitados. Devemos levar em consideração que a *Community Virtual Library* conta com uma equipe para sua manutenção e prestação de serviços, fazendo com que sua funcionalidade seja mais efetiva do que a da Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, que atualmente se encontra abandonada.

Apesar disto, não teríamos como dizer se uma biblioteca é melhor que a outra, já que elas propõem serviços e acervos distintos, seus criadores vivem em contextos diferentes e os recursos para a criação das bibliotecas foram dispares. As bibliotecas virtuais podem ser acessadas a qualquer momento, já que estão em um ambiente que não para de funcionar. Desta forma, o usuário é autônomo para explorar a biblioteca, a diferença é que ele não terá um serviço de referência na Biblioteca Virtual *Paul Otlet* como teria na *Community Virtual Library*. Consideramos então que as duas bibliotecas virtuais devem ser preservadas e organizadas como qualquer outro modelo de biblioteca, em especial a Biblioteca Virtual *Paul Otlet*, que é uma biblioteca brasileira e já foi uma das sedes de um evento internacional, mostrando seu potencial quanto ambiente informacional, também como outros estudos sobre bibliotecas virtuais em geral devem ser desenvolvidos para que a Biblioteconomia não se limite apenas a unidades informacionais físicas no mundo real.

Apesar das dificuldades encontradas, é de ampla necessidade novos olhares para biblioteca virtual e entende-la como uma tipologia com diversas possibilidades estruturais e de serviços. Outras pesquisas podem ser realizadas sobre outros MDV3D, outras bibliotecas virtuais, os bibliotecários que trabalham nessas unidades informacionais e o perfil dos usuários que utilizam seus serviços.

REFERÊNCIAS

- ABOUT. In: Community Virtual Library. Disponível em: <https://communityvirtuallibrary.org/about/>. Acesso em: 14 nov. 2018.
- ALVES, L. Jogos eletrônicos e screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. **Jogos Eletrônicos: Construindo Novas Trilhas**, Salvador, v. 1, p. 63- 81, 2005. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_188/trabalho.pdf. Acesso em: 17 nov. 2017.
- BIBLIOTECA. In: Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Biblioteca>. Acesso em: 29 abr. 2018.
- BRANDÃO, L. Biblioteca digital: definição de termos. In: MARCONDES, C. H. et. al. (Orgs.). **Bibliotecas Digitais: saberes e práticas**. Salvador: EDUFBA; Brasília: IBICT, 2005. p. 15-24.
- CABRAL, A.; LUCAS, E. R. O. Serviço de referência no ambiente Second Life (SL). **Biblionline**, João Pessoa, v. 9, n. 1, p. 61-73, 2013. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/biblio/article/view/13569>. Acesso em: 25 nov. 2017.
- CABRAL, A.; LUCAS, E. R. O.; TRISKA, R. Serviço de referência no ambiente Second Life: apresentação de pesquisa. **Revista AVB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 15, n. 1, p. 180-200, jan./jun. 2010. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/v/a/8909>. Acesso em: 17 nov. 2017.
- CUNHA, M. B. Desafios na construção de uma biblioteca digital. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 28, n. 3, p. 257-268, set./dez. 1999. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651999000300003&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 set. 2018.
- FARIA, M. I. R.; PERICÃO, Maria da Graça. **Dicionário do livro: da escrita ao livro eletrônico**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. 768 p.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 200 p.
- HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Elaborado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São.Paulo: 34. 1999. 264 p.
- _____. **O que é virtual?** São Paulo: 34. 1996. 160 p.
- MARCHIORI, P. C. Z. ‘Ciberteca’ ou biblioteca virtual: uma perspectiva de gerenciamento de recursos de informação. **Ci. Inf.**, v. 26, n. 2, p. 115-124, 1997. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/v/a/878>. Acesso em: 29 abr. 2018.

- MILANESI, L. **Biblioteca**. 3. ed. São Paulo: Ateliê editorial, 2002. 118 p.
NEWS. In: Project Gutenberg. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/>. Acesso em: 24 nov. 2018.
- MORIGI, V. J.; SOUTO, L. R. Entre o passado e o presente: as visões de biblioteca no mundo contemporâneo. **Revista ACB**, [S.l.], v. 10, n. 2, p. 189-206, jan. 2005. Disponível em: <https://revistaacb.emnuvens.com.br/racb/article/view/432/552>. Acesso em: 29 abr. 2018.
- OHIRA, M. L. B.; PRADO, N. S. Bibliotecas virtuais e digitais: análise de artigos de periódicos brasileiros (1995/2000). **Ci. Inf.**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 61-74, jan./abr. 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652002000100007&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 02 set. 2018.
- OTANI, N.; FIALHO, F. A. P. **TCC: métodos e técnicas**. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2011. 160 p.
- RYMASZEWSKI, M. et al. **Second Life: O guia oficial**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007. 349 p.
- SANTOS, J.M. O Processo Evolutivo das Bibliotecas da Antiguidade ao Renascimento. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, v.8, n.2, p. 175-189, jul./dez. 2012.
- SANTOS, D. S.; GOMES, I.; FARIA, M. D. A representação do profissional de biblioteconomia: um estudo com textos culturais. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, Campinas, v. 12, n. 3, p. 75-95, set./dez. 2014. Disponível em: <http://brapci.inf.br/v/a/27551>. Acesso em: 17 nov. 2017.
- SAYÃO, L. F. Afinal, o que é biblioteca digital? **Revista USP**, São Paulo, n. 80, p. 6-17, dez./fev. 2008-2009. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/14675/1/biblioteca-digital.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2018.
- SCHLEMMER, E.; BACKES, L. Metaversos: novos espaços para construção do conhecimento. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 8, n. 24, p. 519-532, maio/ago. 2008. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=2038&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 25 nov. 2017.
- SEGUNDO, S. J. S. **Biblioteca Virtual Paul Otlet: Uma experiência não imersiva no Second Life**. 2013. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, UFPB, João Pessoa, 2013.
- SILVA, M. P.; OLIVEIRA, H. C. C. Bibliotecas e bibliotecários no Second Life: discussões; Bibliotecas y bibliotecários em Second Life: discusiones. **Informação & Informação**, v 18, n. 2, p. 113-129, maio/ago. 2013. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/v/a/13514>. Acesso em: 25 nov. 2017.
- TAMMARO, A. M.; SALARELLI, A. **A Biblioteca Digital**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008. 378 p

VALENTIM, M. L. P. O perfil das bibliotecas contemporâneas. In: RIBEIRO, A. C. M (Org.); FERREIRA, P. C. G (Org.). **Biblioteca do século XXI**: desafios e perspectivas. Brasília: IPEA, 2017. p. 19-42.

VIDOTTI, S. A. B. G.; SANT'ANA, R. G. Infra-estrutura tecnológica de uma biblioteca digital: elementos básicos. In: MARCONDES, C. H. et. al. (Orgs.). **Bibliotecas Digitais**: saberes e práticas. Salvador: EDUFBA; Brasília: IBICT, 2005. p. 79-95.