

Virtual worlds, real libraries : librarians and educators in second life and other multi-user virtual environments.

Ed. by Lori Bell a Rhonda B. Trueman. Medford : Information Today, 2008. xxi, 234 s. ISBN 978-1-57387-361-1.

Knihovnická a informační práce vyžaduje stále vysoké nasazení ve sledování aktuálních trendů, které se mohou pro knihovny a vzdělávací instituce stát podněty v oblasti technologických i sociálních změn. V současné době je velká pozornost věnována Second Life (SL) a dalším multiuživatelským virtuálním prostředím (MUVES). S nástupem SL se do jisté míry proměnila i komunikace – lidé používají označení jako: teleport, levitace, avatar... Editoři této knihy se pokusili prozkoumat a popsat virtuální prostředí jakožto prostředí přínosné pro knihovníky a pedagogy. Virtuální světy a hry mohou pomoci jak ve vzdělávání, v rozvíjení schopností, v cíleném plánování, stejně tak jako mohou odrážet skutečný život, i když s využitím výjimečných prvků (např. létání). MUVES představují dynamicky se rozvíjející prostředí s velkým potenciálem.

Virtuální světy nebo MUVES existují jako online 3D působivá prostředí. V těchto světech jsou účastníci/uživatelé zastoupeni „avatary“, kteří „existují“, je-li uživatel v prostředí aktuálně přihlášen. Vzhled avatara je volitelný – může se fyzicky podobat uživateli nebo lze nastavit něco úplně jiného (např. zvíře). Virtuální svět může nebo nemusí být cílově orientovaný. Mnoho uživatelů považuje virtuální prostředí primárně určené k hrám, pro jiné představuje „paralelní svět“, ve kterém mohou dennodenně podnikat, a který odráží mnoho shodných prvků reálného světa. V některých ohledech virtuální světy představují sociální sítě. Uživatelé/residenti/firmy vstupují do těchto digitálních světů kvůli interakci s ostatními – zapojit se, obchodovat, prezentovat (i prezentovat se) nebo setkávat se s lidmi z celého světa. Virtuální světy nabízí uživatelům řadu prostředků pro komunikaci, včetně chatu, hlasového chatu a nástroje sociálních sítí.

Knihovníci a pedagogové využívají MUVES jako platformu pro distanční vzdělávání. Online komunity mohou poskytnout užitečné prostředí pro vzájemnou podporu, vzdělávání a komunikaci. Knihovníci mají možnost v SL a jiných virtuálních světech „postavit“ knihovnu, propagovat knihovnické služby a materiály a iniciovat vzdělávání. Virtuální světy přesahují hranice dosud známého – nabízejí knihovníkům příležitost, jak tato prostředí využívat v oblasti vzdělávání a podnikání. Jak dokazuje tato kniha, respektive názory zúčastněných, MUVES jsou skvělou možností navázání i činné spolupráce. Editoři publikace navázali v SL mnoho kontaktů s knihovníky (jednotlivci, skupinami i knihovnami) a společně objevili možnost spolupracovat na projektech s neziskovými organizacemi, korporacemi a dalšími zájmovými skupinami a sdruženími. Projekty, které by bylo obtížné, možná i nemožné, zorganizovat v reálném světě, především co se týče koordinace a komunikace, se díky SL podařily.

Knihka je rozdělena do 21 kapitol. Všechny spojuje téma, tedy přítomnost knihoven v SL, přičemž názory a postoje jednotlivých editorů se v různých případech a z různých důvodů liší. I to dokazuje mnohostranné využití MUVES. Většina kapitol pojednává o využití prostoru v SL pro výuku. Jednotlivé kapitoly se zaměřují na rozdíly takového vzdělávání pro děti, dospívající a dospělé a jednotlivé výukové formy; na možnost využití her (zkušenosti uživatelů); na poskytování referenčních služeb ve virtuálním světě (odlišnosti typických referenčních služeb od online referenčních služeb); na virtuální svět čtenářů a podporu čtení; na klady a zápory využívání SL (18. kapitola obsahuje příklady z reálných knihoven). Poslední kapitola pojednává o první třídě v SL a její výuce knihovnické a informační vědy v SL. Zajímavou součástí knihy tvoří stručné informace o editorech. Vědomí o oblasti působení/zaměření autora či jeho pracovním místě ozřejmuje daný příspěvek. Navíc, i přes podrobné vysvětlení pojmů, se v závěru knihy vyskytuje slovníček/glosář.

Pracovníci knihoven v MUVES mají některé povinnosti stejné jako v tradiční knihovně: pomáhají zákazníkům s vyhledáváním informací, logicky třídí informace a podporují čtenářství a zájem o knihy. Knihovníci ve virtuálních světech budují komunitu a jsou tzv. znalostními průvodci.

Kolem virtuálních světů a nových technologií se často dělá rozruch. Někdy pozitivní, někdy negativní. Stejně tak je to s využitím prostředí v SL. Knihovníci se budou muset rozhodnout, zda je pro ně a pro jejich instituce výhodné zapojení do virtuálních světů a zda je to správné pro jejich knihovnu. Jedinou pozitivní jistotou je, že knihovníci budou muset spolupracovat na vytvoření efektivních virtuálních knihoven.

Alena Kubátová

Knihovnický institut Národní knihovny ČR
alena.kubatova@nkp.cz