

# MEDIILE VIRTUALE ȘI BIBLIOTECILE: VIAȚA VIRTUALĂ (SECOND LIFE) ÎN CALITATE DE CATALIZATOR PENTRU INIȚIATIVELE DE EDUCARE VIZUALĂ DIN CAMPUS<sup>1</sup>

*Danielle KANE,*  
*bibliotecar documentarist în domeniul tehnologiilor*  
*în curs de dezvoltare și serviciilor pentru inovare,*  
*Universitatea din California, Irvine, California, SUA;*  
*Virginia ALLISON,*  
*bibliotecar documentarist în domeniul artelor vizuale,*  
*Universitatea din California, Irvine, California, SUA;*  
*Julia GELFAND,*  
*bibliotecar în domeniul științelor aplicate și ingineriei,*  
*Universitatea din California, Irvine, California, SUA;*  
*Brian WILLIAMS,*  
*bibliotecar documentarist în domeniile criminologie,*  
*drept, societate și informare guvernamentală în SUA,*  
*Universitatea din California, Irvine, California, SUA*

**Ședința 151 Dezvoltarea achiziției și colectării de date**  
**CONGRESUL MONDIAL AL BIBLIOTECILOR ȘI INFORMAȚIEI:**  
**A 76-A CONFERINȚĂ GENERALĂ A IFLA**  
**(FEDERAȚIA INTERNAȚIONALĂ A ASOCIAȚIILOR ȘI INSTITUȚIILOR BIBLIOTECARE)**  
**10-15 august 2010, Gothenburg, Suedia**

## Rezumat

Bibliotecile din Irvine din cadrul Universității din California au menirea să ofere servicii în mediile printat și virtual, care favorizează învățarea și descoperirea. Datorită utilizării sporite a mediilor noi și multimedia în educație și cercetare, bibliotecile sunt puse într-o situație unică de extindere a serviciilor pentru a stabili noi posibilități de expansiune și colaborare.

Pentru a ajunge la aceasta, bibliotecile din Irvine de la Universitatea din California (the UCI Libraries) au creat Insula Furnicarelor (Anteater Island), pentru a evidenția serviciile bibliotecare și a oferi o platformă de cercetare și predare pentru cadrele didactice de la Irvine, Universitatea din California. Din anul 2007 o echipă a fost pusă responsabilă pe administrarea reușită a Insulei Furnicarelor și pe planurile de utilizare a spațiului virtual pentru a crea un îndrumar de educație vizuală, care să antreneze toate simțurile, să fie împărțit în module și interactiv. Pe măsură ce ne dezvoltăm colecțiile și serviciile, pentru a

<sup>1</sup> <http://www.ifla.org/en/ifla76>

include mediile realității virtuale, cum ar fi viața virtuală, pare normal să sporim capacitatea de efort în programarea instruirii educării vizuale prin intermediul acestui nou mediu. Articolul nostru va relata despre mersul proiectului de stabilire a noilor mijloace într-un mediu virtual interactiv, inclusiv metodologia pe care am utilizat-o și provocările cu care ne-am confruntat. Sperăm să convingem și alte biblioteci să considere noile tehnologii media drept o completare captivantă pentru strategiile de administrare a colecțiilor. Împreună putem valorifica și extinde misiunea bibliotecilor în campus și în afara acestuia.

### Spațiile web virtuale

Lumile virtuale sunt un tip de comunitate online, în care utilizatorii pot interacționa și, uneori, folosi sau crea obiecte. În lumea reală sau în viața reală, cum o numesc unii, dispunem de toate simțurile și de informația pe care ne-o aduc: sunet, văz, miros și atingere. Apariția rețelei a avut drept scop primar răspândirea textului și, odată cu trecerea timpului, internetul a început să arate imagini plate 2D și reprezentări grafice. Unii consideră că lumile virtuale reprezintă începutul rețelei 3D și că aceste spații virtuale ne reamintesc de ceva ce seamănă mai mult cu lumea reală, dar fără constrângeri spațiale și temporale. Folosirea unei lumi virtuale îi permite bibliotecii să exploreze ideea de realitate mixtă, care se referă la îmbinarea lumii reale și virtuale, pentru a produce noi medii și vizualizări în care obiectele fizice și digitale coexistă și interacționează în timp real.

Conceptul de realitate mixtă, adică „inclusiunea elementelor din lumea reală într-un mediu virtual” (Pan, et al., 2006) devine în fiecare an din ce în ce mai disponibil unei populații mai numeroase, deoarece tot mai multe evenimente încep să îmbine virtualul cu realul. Conferințele adaugă treptat segmente virtuale pe agendele lor. Am văzut conferințe mondiale virtuale, precum cea a Grupului de interes în lumea virtuală ALA (ALA Virtual World Interest Group's) „Viitorul este acum”, în cadrul căreia a fost prezentată o societate online suplimentară, în care bibliotecarii și profesorii se întâlneau doar într-un cadru virtual. Odată cu dezvoltarea reprezentărilor multimedia și a celor din lumea virtuală, a venit timpul să adăugăm educarea vizuală în lista cerințelor educației din secolul XXI.

Lumile virtuale sunt foarte diferite, una dintre cele mai cunoscute este Lumea Warcraft (World of Warcraft), un spațiu virtual tipic, care seamănă mai degrabă cu un joc cu niveluri și provocări. Viața virtuală reprezintă un alt tip de spațiu virtual, în care participanții iau propriile decizii și își creează propriile trăiri, în acest caz unicele constrângeri fiind lucrurile pe care și le imaginează și cele care pot fi create și construite. Bibliotecile au mai multe opțiuni atunci când vine vorba de alegerea unui spațiu virtual; Active Worlds, Kaneva, Second Life (viața virtuală), Onverse și Twinity sunt doar câteva dintre ele. Viața virtuală a fost aleasă de către bibliotecile Irvine de la Universitatea din California în primul rând pentru faptul că le oferă utilizatorilor posibilitatea să construiască și să permită accesul cadrelor didactice și al personalului de la Irvine la spațiul pe care îl creează. Viața virtuală le oferă utilizatorilor cele mai moderne clădiri și funcționalitate documentară, care le permite studenților să creeze și să dețină propriile materiale. În plus, există foarte mulți utilizatori ai vieții virtuale. Acest fapt, precum și posibilitățile multimedia disponibile, fac ca această lume virtuală să fie deosebit de atractivă. În afară de asta, este un mediu virtual format atât din organizațiile atrase din start, cât și din indivizi.

Partenerii suplimentari pot juca un rol mai activ în crearea și selectarea resurselor, precum și în stabilirea relațiilor în viața virtuală. De exemplu, poate fi creat conceptul de „bibliotecă universală”, fără frontiere și deschisă tuturor. Accentul este pus nu doar pe semnificație, dar și pe aspectul estetic. Încurajându-i pe participanți sau cititori să fie mai mult activi decât pasivi, intensificând experiența prin includerea de mai multă interacțiune și creând un rol mai interesant, sporim posibilitatea de comunicare virtuală. Rolul personajelor și imaginilor, deseori în format tridimensional, oferă un mod de a crea conversații, în loc de un simplu dialog și de a povesti o istorie. După cum scrie Norrington (2010), „valorificarea mediului virtual înseamnă oferirea nivelurilor-opțiunilor de imersiune și implicare, sortimentelor de platforme, poate chiar și a istoriilor lineare sau nelineare, cu intenția de a atrage un număr mai mare de cititori, care să depășească cu mult limitele romanelor printate”.

Unii susțin că viața virtuală este învechită! Credem, însă că are perfectă dreptate Lisa Janicke Hinchliffe, președintele actual al diviziunii Asociației bibliotecilor americane din cadrul ACRL, când întreabă: „Dacă studenții noștri folosesc zi de zi lumile virtuale, nu este mai bine să ai tu însuși experiența la folosirea acestora acum când 2000 de studenți care le utilizează, decât să începi abia când 20000 de studenți le folosesc?”

### **Ce este educarea vizuală?**

Pe măsură ce colecțiile bibliotecilor cresc, având conținut exprimat în diverse formate, care includ sunetul, mediile virtuale și online, imaginile și produsele digitale apărute, este nevoie de deprinderi noi pentru a promova și a folosi aceste resurse complexe. Ideea de bază a acestui articol sugerează că șefii bibliotecilor din instituțiile de învățământ pot alege să găsească și să folosească resursele informaționale în moduri netradiționale, pentru a studia, manevra, aplica și publica în funcție de necesități.

O bază fundamentală a bibliotecilor din instituțiile de învățământ este promovarea și implicarea în cercetarea educării informaționale, pentru a înlesni învățarea și cunoașterea. Totuși, în era informațională actuală mecanismele vizuale sunt la fel de importante ca și textul. Imaginea este un nou model de semnificație a textului, care poate fi creată, modificată, schimbată și dezgropată. Stimulii vizuali domină sistemele noastre de comunicare și ne transformă cultura cunoașterii și a învățării. Acțiunea subiectivă și perceptivă de citire a imaginilor este cerută de creșterea tehnologiei bazate pe imagine, deci necesită un nou ansamblu de deprinderi și o anumită sintaxă, pentru a extrage sensul, acest ansamblu de deprinderi se încadrează în domeniul educării vizuale.

Educarea vizuală este capacitatea de a interpreta, a discuta și a extrage sensul din informația prezentată sub forma unei imagini. Aceasta se bazează pe ideea că imaginile pot fi „citate”. Potrivit lui Seppanan (2006), un obiectiv de bază al educării vizuale este înțelegerea și interpretarea funcției și semnificației diferitor reprezentări și categorii vizuale. Educarea vizuală este o capacitate esențială, care va determina cât de eficient navighează cineva pe sistemele de comunicare postmoderne în dezvoltare.

Un exemplu de mediu complex în dezvoltare în perioada postmodernă este viața virtuală. În interiorul acestei lumi, utilizatorul interacționează la nivel vizual, auditiv și manual cu mediul online, manipulând un avatar pentru a naviga în lumea bogată în imagini. În efortul de a extinde misiunea bibliotecilor de educare și promovare a educării infor-

maționale, am propus folosirea spațiului virtual pentru a găzdui un îndrumar de educare vizuală, împărțit în module, aprofundat și interactiv.

### ***Metodologie: educarea vizuală și bibliotecile***

În anul 2008, Barbara Rockenbach și Carole Ann Fabian au publicat un articol fundamental despre educarea vizuală și bibliotecii intitulat *Educarea vizuală în era de participare* (Visual Literacy in the Age of Participation). În acest articol, autoarele au interpretat standardul de competențe în educarea informațională elaborat de ACRL (ACRL Information Literacy Competency Standards), folosind un obiectiv al educării vizuale, pentru a „analiza fiecare dintre ele pentru relevanța specifică în stabilirea unei structuri de bază a educării vizuale”. Aceste standarde „oferă bibliotecarilor un cadru pentru scopurile de predare și, împreună cu strategiile constructive / active de învățare, prezintă o abordare pedagogică funcțională pentru prezentarea instrucțiunilor bibliotecare celor cu stil vizual de învățare” (Rockenbach, 2008). Folosind percepția lor despre standardele de educare vizuală drept normă, echipa noastră se perfecționează prin intermediul următoarelor metode, pe măsură ce caută să construiască un mediu de învățare în viața virtuală.

### ***I. Găsirea partenerilor cu o misiune similară în cadrul bibliotecii și al campusului***

Folosind resursele și cunoștințele echipei noastre, am identificat câteva organizații în bibliotecii și campus, ale căror misiuni și scopuri sunt favorabile instruirii educării vizuale. Bibliotecile Irvine de la Universitatea din California oferă câteva cursuri care introduc expunerea ideilor și cercetările pe bază de imagini și raționamente în planul de învățământ al anului întâi din ciclul întâi de studii. Deoarece aceste inițiative îi vizau pe studenții din ciclul întâi, am hotărât de la început că eforturile noastre inițiale de extindere vor fi orientate spre acest grup.

### ***II. Educarea vizuală elementară în planul de învățământ din campus***

Faptul că liderii campusului deseori își conduc propriul grup reprezintă o provocare pentru inițiativele de educare vizuală la nivel de instituție.

„Soluția este să trecem de la instruirea unui număr mic de instructori și studenți abili vizual la stabilirea scopurilor strategice și atotcuprinzătoare la nivel de instituție. Procesul de socializare nu poate fi simplu și firesc. Indivizii și organizațiile care au experiență în imaginile vizuale nu sunt, de regulă, cei mai respectați din cadrul instituției” (Metros, 2006).

Pe baza acestei afirmații, bibliotecile Irvine de la Universitatea din California au posibilitatea de a se alinia scopurilor instituției și ale planului de învățământ pentru ciclul întâi, arătându-și astfel valoarea și participarea la educarea unei noi categorii de persoane ce învață în lumea academică.

### ***III. Determinarea instrumentelor actuale disponibile pentru predarea educării vizuale și dezvoltarea acestor eforturi***

Bibliotecarii se pot baza pe cunoștințele colegilor și ale colaboratorilor noștri, ale specialiștilor din cadrul Asociației de educare vizuală (Visual Resources Association (VRA))

atunci când trebuie să determine deprinderile de bază ale educării vizuale pe care trebuie să le învățăm și să le promovăm. În articolul publicat recent de VRA *Pledând pentru managementul resurselor vizuale în instituțiile educaționale și culturale* (Advocating for Visual Resources Management in Educational and Cultural Institutions) se menționează că: „Studentii au nevoie de ajutor în folosirea informației vizuale și dezvoltarea deprinderilor practice pentru prelucrarea imaginilor digitale din cadrul exercițiilor academice. Printre acestea se numără identificarea surselor virtuale de încredere, aprecierea calității imaginilor și a descrierilor propuse, identificarea exactă a conținutului istoric și înțelegerea proprietății intelectuale și a felului în care trebuie citate imaginile în lucrările scrise (Asociația pentru resurse vizuale, 2009).

Încercarea de a căuta moduri de dezvoltare a mijloacelor pentru a-i ajuta pe studenți să folosească informațiile vizuale în rezolvarea exercițiilor academice este o sarcină greu de executat și descurajantă. Există deja unele instrumente virtuale. Nu vrem să reinventăm bicicleta, dar ne propunem să creăm instrumente care să corespundă intereselor de cercetare și planului de învățământ specifice pentru Irvine, Universitatea din California.

### **Provocări**

În descrierea eforturilor noastre în cadrul acestui proiect, ne propunem să nu neglijăm provocările obiective și subiective care ne așteaptă sau să negăm că scopurile noastre par uneori de-a dreptul de neatins. Următoarea listă prezintă provocările de bază cu care ne confruntăm:

- dezvoltarea componentelor de evaluare a mijloacelor de instruire;
- determinarea celor mai bune metode de lucru pentru colaborarea cu cadrele didactice;
- administrarea proiectului pe lângă sarcinile curente;
- utilizarea noilor tehnologii pentru a crea instrumentul preconizat.

În iarna anului 2010 a fost format un Grup de îndrumare în educarea vizuală (Visual Literacy Tutorial Group), cu scopul de a ne ajuta să facem față acestor provocări; din noua echipă făceau parte responsabilii de viața virtuală, bibliotecarul din domeniul educației, un bibliotecar asistent de gradul III și un bibliotecar din domeniul educației și dezvoltării. Grupul nostru lărgit a implementat câteva strategii pentru depășirea acestor provocări; totuși sunt binevenite gândirea critică și discuțiile despre realizarea unui asemenea proiect.

### **Despre îndrumarul de educare vizuală**

Susan E. Metros și Kristina Woolsey, în ediția din luna ianuarie a anului 2006 a revistei *Educause Review*, au îndemnat spre acțiune instituțiile de educație, recomandându-le să implementeze o abordare sistematică în elaborarea inițiativelor de educare vizuală, pentru a corespunde necesităților complexe de învățare din mediul actual de instruire. Ele evidențiază trei pași care pot accelera adoptarea unor noi deprinderi vizuale:

- 1) fluență multilaterală: predarea unui vocabular elementar de reprezentare vizuală;
- 2) contextul proiectării: prezintă locurile, oamenii și resursele necesare persoanelor din comunitatea academică care vor să producă imagini vizuale;
- 3) raționament vizual: aduce critici constructive informației vizuale.

Bibliotecarii pot juca un rol activ în promovarea îndemnului. Echipa speră să aducă mișcarea bibliotecilor Irvine de la Universitatea din California în lumea mediilor virtuale, creând obiecte de învățare online prin intermediul vieții virtuale. Asemenea medii de joc neuniform oferă noi posibilități pentru comunitatea academică și pentru bibliotecă.

În plus, activitatea în mediile virtuale ne extinde eforturile de dezvoltare spre un mileniu de specializare în folosirea tehnologiilor.

Echipa de educare vizuală se află în etapa de proiectare a îndrumarului de educare vizuală. Primii noștri pași au fost determinarea următorilor factori hotărâtori:

- De ce trebuie biblioteca să elaboreze acest îndrumar?
- Care este întinderea acestui proiect? Dispunem de obiectivele și efectele complete ale învățării pentru acest îndrumar?
- Cum vom evalua succesul acestui îndrumar?

Concretizarea acestor parametri înainte de a scrie îndrumarul s-a dovedit a fi un pas important în oferirea unui diapazon și a unui punct de referință eforturilor noastre. După ce am obținut o imagine completă a proiectului, am trecut la găsirea elementelor-cheie pentru primul modul.

### ***Împărțirea pe module***

Primul modul al îndrumarului va fi despre analiza imaginilor. Îndrumarul va mai avea module suplimentare, în care se va vorbi despre scheme, diagrame, grafice, hărți, pagini web, anunțuri publicitare, citarea imaginilor și teoria culorilor. În cadrul fiecărui modul ne putem imagina vizitatori care apreciază, evaluează și reacționează la patru imagini diferite.

Obiectele de învățare pe module oferă o soluție viabilă, atunci când vine vorba de modul în care bibliotecile Irvine de la Universitatea din California ar putea promova deprinderile de educare vizuală în campusul nostru. Obiectele de învățare oferă conținut pentru învățarea online sub formă de componente sau module mici instructive. Potrivit lui Wiley (2002), aceste componente pot fi refolosite în mod independent, create și păstrate, separate și combinate. Incluzând obiectele de învățare în viața virtuală, sperăm să prezentăm interes pentru o nouă generație de studenți, care capătă cunoștințe și deprinderi prin intermediul diferitor mecanisme de comunicare. Anume prin intermediul dezvoltării obiectelor de învățare ne propunem să ne atingem următoarele scopuri generale de învățare:

- predarea și oferirea informațiilor despre găsirea imaginilor în colecțiile bibliotecii și în rețea;
- mărirea nivelului de educare vizuală și a deprinderilor elementare de căutare pe teritoriul campusului Irvine de la Universitatea din California.

Echipa va trebui să determine modul în care îndrumarul va fi plasat în lumea virtuală, pe măsură ce îndrumarul de educare vizuală va fi realizat. Una dintre idei este că participanții vor trece printr-un culoar care va conține imagini și acest complex va fi prezentat pe spațiul din viața virtuală destinat bibliotecilor Irvine de la Universitatea din California, numit Insula Furnicarelor (Anteater Island). Fiecare imagine nouă va deschide pe rând ușile percepției, o altă secvență de întrebări și o altă posibilitate pentru comentarii personale. Un alt element pe care echipa speră să-l folosească este capacitatea de marcare,

folosind un program hibrid pentru afișarea asincronă a comentariilor utilizatorilor îndrumarului. Membrii echipei au decis deja că îndrumarul va exista nu numai în viața virtuală, dar și în rețea, deoarece ne dăm seama că nu toată lumea va avea acces la acest spațiu virtual. Prin plasarea îndrumarului în rețea, le vom oferi tuturor utilizatorilor posibilitatea să-l acceseze în modul de prezentare care le este la îndemână. Pe viitor va trebui să determinăm care este cea mai bună cale de a uni formatul virtual și cel din rețea prin intermediul imaginilor, filmelor video și al marcării.

### **Perspectiva colecțiilor**

Bibliotecile sunt deseori caracterizate ca depozite în care bibliotecarii au adunat, organizat și păstrat elemente ale istoriei scrise. În mediul lumilor virtuale, partenerii suplimentari joacă un rol mai activ în crearea și selectarea resurselor, precum și în stabilirea relațiilor. În viața virtuală, de exemplu, ei creează conceptul unei „biblioteci universale”, fără hotare.

Chiar dacă textul se presupune a fi mijlocul fundamental de comunicare, totuși gesturile și expresivitatea contribuie la succesul înțelegerii mesajului. Interacțiunea socială este unica însușire a lumilor virtuale care le deosebesc de alte forme de colecții. De asemenea, lumile virtuale depășesc hotarele globale și, după cum susține Poppink (2000), „interacțiunea are potențialul de a avea caracter internațional... creând modele culturale pentru formarea noilor interacțiuni”. Îmbinarea colecțiilor virtuale online cu serviciile bibliotecare par să ia amploare în viața virtuală. Bibliotecile au un potențial puternic de a încorpora mai mult conținut digital și medii mixte. Bibliotecile din instituțiile de învățământ trebuie să încerce și să promoveze plasarea conținutului în depozitele locale și în mediile campusului, real și virtual.

Accentul tot mai mare pus pe încurajarea colaborării în spațiile bibliotecii a găsit sprijin în lumile virtuale, în care jucătorii sau participanții, cunoscuți ca „avataruri”, se pot implica în interacțiuni de exprimare și practice. Analogia creării colecțiilor fizice într-o bibliotecă tradițională poate fi ilustrată în lumile virtuale ca participanți „ce-și poartă avatarurile prin aceste spații virtuale, comunică unii cu alții, creează structuri, predau, învață și se implică într-o varietate de activități de colaborare” (Damer, 1997). Acest lucru confirmă concluzia formulată de Lori Bell și colegii săi: „prin intermediul puterii de colaborare, bibliotecarii pot alege să lucreze într-o comunitate mondială, având drept scop răspândirea resurselor de orice tip – fizic, virtual, pe suport de hârtie sau electronic” (Bell, et al., 2008).

### **Concluzii**

În concluzie, mediile de realitate mixtă oferă posibilitatea de a include elemente din lumea reală în spațiile virtuale, de a interacționa unii cu alții și cu obiectele și de a crea experiențe pentru colegi. Viața virtuală reprezintă un mediu de realitate mixtă pe care bibliotecile îl pot folosi; această lume oferă cea mai mare clădire și funcționalitate de scriere dintre toate lumile virtuale existente. Studenții și elevii sfidează limitele publicării online și ale exprimării, folosind tehnologii bazate pe imagini, căpătând astfel un nou ansamblu de deprinderi care depășesc educarea informațională, încadrându-se în domeniul educării vizuale. Viața virtuală oferă posibilitatea de a crea obiecte de învățare interactivă



și practică, care îi implică pe utilizatorii netradiționali. În perioada în care numărul resurselor este în scădere, bibliotecile pot experimenta cu noi metode de expansiune și educare; îndrumările împărțite pe module oferă posibilitatea de a încerca noi metode fără investiții semnificative sau pierderea resurselor, în cazul în care proiectul nu va avea succesul scontat. Introducând obiectele de învățare în mediile de realitate mixtă, facem tot posibilul să implicăm generația nouă de studenți prin intermediul mecanismelor de comunicare alcătuite din mai multe module.

### Bibliografie

1. Bell, L., Pope, K. and Peters, T. (2008). The universal library in a virtual universe. *Searcher* 16 (5), 26-61.
2. Damer, B. (1997, March 22). Interacting and designing in virtual worlds on the internet, *ACM CHI 1997: Extended Abstracts on Human Factors in Computing Science: Looking to the Future*, Atlanta, GA, 174-175.
3. Metros, S. E., and Woolsey, K. (May / June 2006). Visual literacy: An institutional imperative. *Educause Review* 41 (3), 80-81.
4. Norrington, A. (2010). Harnessing 'e' in story worlds: Engage, enhance, experience, entertain. *Publishing Research Quarterly*. DOI 10.1007/s12109-010-9161-8. Available online at <http://www.springerlink.com/content/fu44245g3k24t077/>
5. Poppink, D. (2000). Evaluating international usability of virtual worlds. *ACM CHI Conference*, The Hague, The Netherlands.
6. Rockenbach, B. & Fabian, C. (2008). Visual literacy in the age of participation. *Art-Documentation* 26 (2), 26-31.
7. Seppanen, J. (2006). The power of the gaze: An introduction to visual literacy. Peter-Lang: NY.
8. Visual Resources Association. (2009). Advocating for visual resources management in educational and cultural institutions. Available online at: [http://www.vraweb.org/resources/general/vra\\_white\\_paper.pdf](http://www.vraweb.org/resources/general/vra_white_paper.pdf)
9. Wiley, D. (2002). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *The Association for Instructional Technology and the Association for Educational Communications and Technology*. Bloomington, ID.