

## A biblioteca em realidade virtual como um ambiente colaborativo

*The virtual reality library as a collaborative environment*

A realidade virtual (RV) tem-se mostrado uma tecnologia que pode ampliar o espectro de acesso à informação. Desde um simples programa para computador, que permite a interação através de ambientes tridimensionais, até programas mais sofisticados, como por exemplo, simuladores de vôo, que proporcionam um envolvimento e grau de realismo jamais vistos. Por meio de vários recursos, aliados a essa tecnologia, evidenciamos o acesso à informação por meio de Ambientes Virtuais Colaborativos (AVC) em que indivíduos em lugares geograficamente distantes, podem compartilhar informações e o próprio ambiente. Nesse contexto, o ambiente biblioteca mostrou-se propício para a incorporação de AVC, considerando que mediante simulações em realidade virtual, o usuário pode pegar um livro na prateleira, folhear, escolher os assuntos e interagir com conteúdos e outros sujeitos, tudo isso sem dispensar a ajuda e o papel do bibliotecário, que pode ser representado no ambiente tridimensional por avatares e desenvolver a função de facilitador. Com o objetivo de propor a aplicação da tecnologia de realidade virtual em ambientes de bibliotecas acessadas pela *Internet*, desenvolvemos uma proposta de uma biblioteca em realidade virtual como um ambiente colaborativo. Para o desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se como metodologia, a revisão da literatura disponível sobre o tema em apreço e a identificação dos tipos de bibliotecas

disponíveis na *Internet*. Após a coleta de dados bibliográficos, verificou-se a ausência de Bibliotecas em Realidade Virtual como Ambiente Colaborativo e a falta de consenso sobre o significado de uma biblioteca em realidade virtual. Como resultados apresentamos um relato de estudo sobre a aplicação da RV em bibliotecas, destacando a importância de ambientes colaborativos no processo de geração e uso de informações para a construção coletiva de conhecimento, proporcionado pela utilização das tecnologias de Realidade Virtual, objeto de estudo desta pesquisa.

Andréa Toti Matos  
Dissertação de Mestrado, 2003  
Faculdade de Filosofia e Ciências,  
Universidade Estadual Paulista - UNESP, Campus de  
Marília, São Paulo.  
<atotimatos@uol.com.br>

PALAVRAS-CHAVE: Bibliotecas; internet.  
KEY WORDS: Libraries; internet.  
PALABRAS CLAVE: Bibliotecas; internet.

Recebido para publicação em 18/07/03.  
Aprovado para publicação em 28/08/03.