

(Traduzione di Benedetta Desantis da pag 373 a pag.379)

**Beth Filar Williams and Annabelle Koester**

**Niente spese, niente viaggi, nessun problema**

Sostenibilità attraverso servizi virtuali (non solo bibliotecari) e collaborazioni

**Abstract:** La sostenibilità viene spesso definita come un equilibrio salutare tra ambiente, economia ed uguaglianza sociale. L'apprendimento online può promuovere i tre concetti compresi nella definizione di sostenibilità offrendo a più persone in tutto il mondo l'opportunità di collegarsi senza spreco di soldi o di risorse ambientali a causa dei viaggi. Questo articolo discute l'idea di servizi bibliotecari sostenibili e delle opportunità offerte dal mondo virtuale. Le due autrici presentano inoltre la propria esperienza di partecipazione ad uno stage virtuale per dimostrare in prima persona l'applicazione pratica di questi concetti.

## 1 Introduzione

Anche se la sostenibilità si può definire in vari modi, il suo scopo ultimo è sempre un miglior equilibrio tra ambiente, economia ed eguaglianza sociale. Educando le persone sul "perché e il per come" creare un mondo più sostenibile ci aiuta a raggiungere i nostri obiettivi. L'*e-learning*, l'apprendimento online, l'istruzione a distanza o qualsiasi altra cosa fatta col *cloud* o in ambiente virtuale possono essere propagandati come più "verdi", ovviamente, poiché non implicano spostamenti. L'apprendimento online può promuovere i tre concetti compresi nella definizione di sostenibilità offrendo a più persone l'opportunità di collegarsi globalmente senza spreco di soldi o di risorse ambientali per viaggiare. Questo articolo tratterà il tema dei servizi bibliotecari sostenibili e delle opportunità offerte dal mondo virtuale. Le due autrici inoltre presenteranno un caso-studio sulla loro esperienza di partecipazione virtuale a uno stage per il DILL (Master sulla biblioteca digitale), integralmente online, per dimostrare in prima persona l'applicazione pratica di questi concetti.

## 2 Sfide

Biblioteche e bibliotecari consumano una grande quantità di energia e sprecano una grande quantità di carta semplicemente per esistere. A partire dal funzionamento dell'edificio fisico, atto a fornire comfort ai nostri utenti spesso 24 ore su 24 per l'intera settimana, fino ad arrivare al potenziamento delle tecnologie di *computing network*, si rende necessario ospitare in biblioteca un sempre crescente numero di risorse elettroniche e di servizi. E tuttavia, anche se queste *e-resources* sono sempre più disponibili, l'uso di carta è cresciuto, globalmente, "più di sei volte rispetto alla seconda metà del 20. secolo, ed è raddoppiato a partire dalla metà degli anni Settanta" (Tilford, 2004). Adesso essere virtuali sta diventando più sostenibile, considerando l'introduzione di computer, dispositivi e server a maggior efficienza energetica, e la virtuosa adozione di metodi per il risparmio energetico, come la modalità di sospensione dei computer dopo quindici minuti di inattività. Le risorse elettroniche allocate ovunque sono accessibili a molte più persone di quanto non lo siano un singolo libro o un articolo stampato, quindi sono di fatto molto più sostenibili della produzione editoriale a stampa. Avere accesso alle *e-resources* attraverso l'uso di dispositivi *energy-efficient* può anche garantire risparmi energetici e ambientali (Bluejay 2012). Talvolta i bibliotecari stessi contribuiscono ad aumentare il ciclo dei rifiuti, in particolare viaggiando per partecipare a conferenze o *meeting*, momenti, questi, che costituiscono una componente importante

dell'apprendimento, dei rapporti e della collaborazione tra biblioteche. Ma il viaggio non comporta solo un costo notevole per l'ambiente, è anche una spesa che grava sul bilancio delle biblioteche, soprattutto se si tratta di viaggi aerei. E non bisogna dimenticare l'atmosfera "di indifferenza all'ambiente" che spesso si incontra in queste occasioni, come pure i gadget in omaggio, spesso spacciati come prodotti *green*, ma solitamente solo espedienti pubblicitari (Hudson 2012). Bisogna tagliare questo tipo di spreco ed abbracciare nuove opzioni: l'uso della comunicazione libera, open source e virtuale, ed i relativi servizi disponibili.

### **3 Le tre R nell'apprendimento online**

Riduzione, riuso, riciclo sono spesso considerate le fasi pratiche più importanti per la gestione ambientale.

Questi concetti di sostenibilità possono altresì applicarsi all'istruzione online (Steiner 2012). Trovare il modo di risparmiare tempo nell'istruzione e renderla più graduabile procura benefici sia al discente che al docente. Il tempo impiegato a produrre materiale didattico e-learning, che può essere speso nell'insegnamento rivolto a classi esclusivamente online, miste o a rotazione o che può essere integrato nelle guide alle biblioteche o nei sistemi di gestione della biblioteca, si riduce rispetto al tempo di lavoro richiesto da un rapporto faccia a faccia, sia individuale che di gruppo.

Impegnarsi in una comunicazione online, sincrona o asincrona, permette la riduzione dei viaggi delle persone coinvolte. In aggiunta, sotto la pressione della riduzione dei finanziamenti, i bibliotecari stanno cercando strumenti gratuiti o a basso costo: creare tutorial e raggiungere altri obiettivi di e-learning usando software liberi o a basso costo come Jing (1) e Screencast-o-matic (2) riduce le spese. Questi strumenti, come ad es. YouTube (3), permettono di caricare gratuitamente anche i video autoprodotti. Per quanto riguarda l'insegnamento sincrono, esistono strumenti gratuiti per conferenze online come Big Blue Button (4), ma, al di fuori delle biblioteche, ci possono essere anche altri strumenti a disposizione a livello di ateneo. Nelle grandi istituzioni, che hanno uno specifico dipartimento IT, si può ottenere un risparmio di energia con la virtualizzazione del server (cloud computing). Questa soluzione porta ad un risparmio di denaro riducendo sia la necessità di acquistare ulteriori attrezzature, sia i costi energetici. La maggior parte dei server non è sfruttata a pieno perché questi non vengono utilizzati in modo costante. Usando software per la virtualizzazione dei server, un solo server presente fisicamente può ospitare "server" multipli dividendoli in ambienti multipli, e nascondere o mascherare queste altre risorse agli utenti sfruttando al meglio lo spazio, l'energia e le risorse con un possibile risparmio di oltre l'80% (5).

Il concetto di riuso si collega con i molti significati legati a quello di riduzione. Quando create il vostro materiale in modo da poterlo adattare e riutilizzare non riducete solamente l'impiego del vostro tempo, ma anche quello degli altri, siano essi appartenenti alle vostre istituzioni o al di fuori. I bibliotecari spesso condividono i contenuti [dei propri elaborati; ndt], e proprio in funzione di questo esistono *repositories* di documenti come ANTS (6), PRIMO (7) a MERLOT (8). In rete è disponibile materiale con licenza Creative Commons con le relative indicazioni per la condivisione. Per trovare risorse da riutilizzare effettuate una ricerca su YouTube o Flickr (9) usando i filtri Creative Commons o altre opzioni simili.

Alcune biblioteche utilizzano di proposito le licenze Creative Commons per i loro *tutorial*, postati sul proprio sito e su YouTube (10), in modo da rendere possibile ad altri la condivisione e la rielaborazione del proprio materiale.

L'ultima R, riciclo, non solo rientra nella definizione di riuso di *tutorial* di altri, ma di rielaborazione del documento per vostro uso. Molti bibliotecari sono intenzionati a condividere

idee, scritti e ogni parte delle proprie produzioni creative in modo che sia possibile per altri mescolarle alle proprie.

Chiedi a un bibliotecario di prendere in prestito una traccia da un video tutorial già creato, risparmiando un passo nel processo, e di riciclare quanto esiste già.

Controlla sulla *Guide on the side* della biblioteca dell'Università dell'Arizona e sul *Begin research tutorial* delle biblioteche dell'Università di California: entrambe offrono un proprio codice per permettere di riciclare il loro materiale in favore del tuo nuovo tutorial. Quando sei nella fase di progettazione del materiale e-learning istituzionale, prendi in considerazione l'adattabilità in funzione del riciclo e del riuso per altri scopi.

Svilupa il contenuto in piccoli pezzi, ed elabora strategie per l'aggiornamento, l'adattamento e la modifica nel caso le cose cambino o questo sia necessario per altri fini (Steiner 2012). Creando risorse e servizi sostenibili, graduabili, si risparmiano tempo ed energia che possono essere usati per collaborare in modo più intensivo ad altri progetti. La formazione online è sostenibile di per sé stessa poiché fa risparmiare tempo, riduce l'uso di energia, la produzione di rifiuti, fa risparmiare denaro e permette di avere opportunità più eque su scala globale.

- 1) [www.techsmith.com/download/jing/](http://www.techsmith.com/download/jing/) (sito consultato il 7 febbraio 2013)
- 2) [www.screencast-o-matic.com](http://www.screencast-o-matic.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)
- 3) [www.youtube.com](http://www.youtube.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)
- 4) [www.bigbluebutton.org](http://www.bigbluebutton.org) (sito consultato il 7 febbraio 2013)
- 5) [www.vmware.com/solutions/green-it](http://www.vmware.com/solutions/green-it) (sito consultato il 6 febbraio 2013)
- 6) <http://ants.wetpaint.com> (sito consultato il 6 febbraio 2013)
- 7) [www.ala.org/CFApps/Primo/public/search.cfm](http://www.ala.org/CFApps/Primo/public/search.cfm) (sito consultato il 6 febbraio 2013)
- 8) [www.merlot.org/merlot/index.htm](http://www.merlot.org/merlot/index.htm) (sito consultato il 6 febbraio 2013)

9) [www.flickr.com](http://www.flickr.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

10) [www.libncsu.edu/tutorials/pr](http://www.libncsu.edu/tutorials/pr) (sito consultato il 6 febbraio 2013)

11) <http://code.library.arizona.edu/gots> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

12) [www.lib.uci.edu/licenses/license-uclibs-begin-research-tutorial.html](http://www.lib.uci.edu/licenses/license-uclibs-begin-research-tutorial.html) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

### 3.1 Manodopera virtuale

La manodopera virtuale è in forte crescita, dato che, in accordo con l'*Elance Survey* (13), le piccole imprese ora assumono il 50% dei lavoratori come operatori virtuali. La maggiore velocità della rete a livello mondiale, le apparecchiature a basso costo, e le tecnologie gratuite o *open source* permettono connessioni virtuali più efficaci. Un recente studio *WORKshift Canada: the bottom line on telework* (Lister & Hamish 2011) dimostra i benefici del telelavoro per un'istituzione. L'azienda può risparmiare 10.000 \$ l'anno con due giorni alla settimana di telelavoro, risparmio considerato come produttività indiretta e ottenuto tramite la riduzione dei costi fissi immobiliari e l'abbassamento dell'assenteismo e del turn-over (Lister & Hamish 2011,7). La formazione superiore si deve sforzare di creare studenti preparati ad essere la futura forza lavoro. Con lo spostamento del mondo degli affari verso ambienti sempre più virtuali, diventa necessario, per tutti quelli che lavorano nell'istruzione superiore e per gli studenti, avere l'opportunità di venire in contatto con un ambiente di lavoro virtuale.

Nelle biblioteche, il passaggio dal pensare una biblioteca come un posto fisico a pensarla come uno spazio sta già avvenendo. "Gli spazi virtuali sono molto più aperti al *networking* che i posti fisici" (Jankowska & Marcus 2010, 166). La possibilità di connettersi globalmente, senza viaggiare, apre un mondo di impollinazione incrociata (incrocio infinito) di idee e collaborazioni.

13) [www.elance.com/q/blog/2011/09/online-hiring-trends-2011.html](http://www.elance.com/q/blog/2011/09/online-hiring-trends-2011.html) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

### 3.2 Stage virtuali

In un interessante articolo, Patricia Franks and Gillian C. Oliver (2012) esaminano a fondo questa problematica; gli autori discutono le teorie sull'apprendimento sociale e sugli stage virtuali come metodi per avvicinare l'accademia al mondo del lavoro. La teoria dell'apprendimento sociale sostiene che le persone sono in grado di apprendere l'una dall'altra (Bandura, 1977), connettendo le idee dei comportamentisti con quelle dei teorici dell'apprendimento cognitivo (Franks & Oliver, 2012). L'idea su cui si basa qualsiasi stage online è quella di permettere allo studente di applicare la propria conoscenza teorica al mondo del lavoro. L'aggiunta della componente virtuale permette allo studente di avere più opportunità di applicare la propria conoscenza teorica lavorando online con un numero molto maggiore di professionisti di tutto il mondo e acquisendo così nuove competenze dall'ambiente lavorativo virtuale. Tutte quelle persone che vivono in aree rurali, quelle a cui mancano i fondi per viaggiare, o quelle con famiglia e lavoro a tempo pieno hanno spesso limitate possibilità di partecipare agli stage. Di fatto, una collaborazione virtuale offre maggiori opportunità per più persone, quindi si conforma perfettamente alla definizione di sostenibilità, includendo equità sociale, crescita economica e protezione dell'ambiente (14).

14) [http://en.wikipedia.org/wiki/Brudtland\\_Commission#Sustainability\\_Efforts](http://en.wikipedia.org/wiki/Brudtland_Commission#Sustainability_Efforts) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

### 3.3 DILL e stage virtuali

Il Master DILL Erasmus Mundus (15) è un programma biennale a tempo pieno. Questo programma serve a formare personale professionale nel campo delle biblioteche digitali e si svolge in tre differenti città: Oslo (Norvegia), Tallinn (Estonia) a Parma (Italia). Gli studenti passano almeno un semestre in ciascuna di queste sedi e decidono dove desiderano ritornare per scrivere la propria tesi di master. Alla fine del programma gli studenti conseguono una laurea condivisa dalle istituzioni partecipanti. Inoltre, è possibile partecipare al programma in modo virtuale, essendo necessarie due sole settimane di frequenza fisica.

Alla fine del terzo semestre in Italia, vengono richieste 4 settimane di stage a tempo pieno. Nei due anni precedenti gli studenti hanno avuto l'opportunità di partecipare allo stage in modo virtuale. Questo ha consentito nuove opportunità globali e una cooperazione che prima d'ora non era mai stata possibile. Questi tipi di stage offrono agli studenti e ai loro tutor un nuovo modo di collaborazione, ma presentano anche ostacoli inusitati. Mentre la routine quotidiana di uno stagista e del proprio tutor è facile da gestire perché si svolge all'interno dello stesso fuso orario, una grande differenza oraria rende più difficile integrare sincronicamente i meeting giornalieri. Questo stesso problema influisce anche sulla comunicazione asincrona, perché è difficile prevedere il tempo di una risposta o di un aggiornamento da una parte o dall'altra. Se i due collaboratori preferiscono forme di comunicazione diverse, è necessario stabilirle in anticipo.

Al di là di queste difficoltà, gli stage virtuali a livello internazionale offrono un modo nuovo di contatto con culture diverse. I tirocinanti e i tutor possono apprendere molte cose sulla vita e sul lavoro in altri paesi mentre stanno collaborando e imparando. Avere a che fare con differenze richiede tolleranza e apertura mentale. Oltre agli aspetti culturali, ci sono gli inevitabili problemi linguistici. Se da entrambe le parti si dimostra disponibilità e la volontà di raggiungere l'obiettivo, questi problemi possono essere superati e affrontati come un'esperienza positiva connessa all'apprendimento. Mai prima d'ora si poteva immaginare lo sviluppo di questo tipo di esperienze,

che permettono sia ai tirocinanti sia ai docenti maggiori opportunità di equità e sostenibilità su una scala culturale globale.

15) <http://dill.hioa.no> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

#### 4 Strumenti tecnici per una collaborazione virtuale

Gli strumenti citati nella parte seguente illustrano le possibilità per collaborazioni virtuali, ma devono essere considerati solo degli esempi, in quanto esiste la disponibilità di una gamma molto più ampia .

##### 4.1 Comunicazione sincrona

Essendo gratuiti e molto diffusi, *Skype* (16) e *Google Talk* (17) sono strumenti utili per *chattare*, coinvolgendo non più di due persone per volta. Se invece sono interessate più persone, e/o è necessaria la condivisione dello schermo, è preferibile *joint.me* (18); *Google + Hangouts* (19), o *ooVoo* (20) aggiungono le componenti video. Per gli ambienti avanzati di una classe virtuale modello molte istituzioni comprano le licenze di *Adobe Connect* (21), *Blackboard Collaborate* (22), *WebX* (23) o di strumenti simili da offrire ai loro appartenenti.

Per organizzare meeting con un maggior numero di partecipanti esistono anche le opzioni *open source* come *Vyew* (24), *AnyMeeting* (25) o *Big Blue Button* (26) ...

Inoltre, questi strumenti rendono possibile effettuare uno scambio di idee su una lavagna elettronica, fare sondaggi e registrare la sessione.

16) [www.skype.com](http://www.skype.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

17) [www.google.com/talk/](http://www.google.com/talk/) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

18) <https://joint.me/> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

19) <https://tools.google.com/dlpage/hangoutolugin> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

20) [www.oovoo.com](http://www.oovoo.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

21) [www.adobe.com/products/adobeconnect.html](http://www.adobe.com/products/adobeconnect.html) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

22) [www.blackboard.com](http://www.blackboard.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

23) [www.webex.de/](http://www.webex.de/) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

24) <http://vyew.com> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

25) [www.anymeeting.com](http://www.anymeeting.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

26) [www.bigbluebutton.org/](http://www.bigbluebutton.org/) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

#### 4.2 Comunicazione asincrona

Nella comunicazione asincrona, le *e-mail* sono il mezzo più semplice per lo scambio di idee. *Dropbox* (27), *Google Drive* (28) e altri strumenti ad accesso libero per la condivisione di *file* offrono la possibilità effettuarla su un *drive* virtuale . Dato che questi strumenti offrono solo l'opzione per lo scambio di file di testo non codificati, *Boxcryptor* (29) o simili sono loro preferibili quando si vuole criptare i file nel trasferimento da un computer all'altro. Spesso vengono utilizzate icone di acquisizione audio-video (*screencast* o *screenshot*) per spiegare velocemente il “come si fa”. Questo è importante soprattutto quando, collaborando in modo esclusivamente virtuale, è necessario mostrare un processo o adottare una schermata di errore da condividere tra i partecipanti. Strumenti menzionati prima, come *Jing*, *Screencast-O-Matic* o *Screenr* (30) offrono opzioni alternative gratuite. Se si vuole, altre opzioni sono raggiungibili dalla pagina della *UNCG Libraries Toolkit* (31). Spesso gli strumenti ad accesso libero hanno vita breve, ma per lo più vengono sostituiti da altri; è possibile quindi che quelli qui menzionati possano sparire, ma sicuramente altri li sostituiranno.

27) [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

28) <http://drive.google.com> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

29) [www.boxcryptor.com](http://www.boxcryptor.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

30) [www.screenr.com](http://www.screenr.com) (sito consultato il 7 febbraio 2013)

31) <http://uncg.libguides.com/toolkit> (sito consultato il 7 febbraio 2013)

## 5 Conclusioni

L'uso degli strumenti e delle infrastrutture virtuali già esistenti offre una grande abbondanza di opportunità per una collaborazione globale e di vasta portata. Connettersi virtualmente permette a tutti coloro che non hanno i mezzi per viaggiare di avere la possibilità di crescere ed apprendere, e, al tempo stesso, riduce l'impatto ambientale. Inoltre, offrendo maggiori opportunità a più persone, rafforza il processo verso l'eguaglianza sociale, specialmente in favore di chi non gode di questi vantaggi attraverso le istituzioni locali. La collaborazione con un tutor o un allievo di cultura e di nazionalità diversa accresce la comprensione e la tolleranza delle differenze. Le preoccupazioni sulle ripercussioni ambientali che il consumo di energia elettrica dovuto all'uso di questi strumenti virtuali può generare (come nello stato del North Carolina, dove il carbone è ancora la fonte principale di energia) possono essere mitigate dall'uso di strumenti e metodi virtuosi, come la virtualizzazione dei server o l'uso di apparecchi ad alta efficienza energetica. Versioni libere o *open-source* di questi strumenti sono facilmente disponibili e possono essere combinate con *software* e *hardware* predisposti dalle biblioteche per creare un ambiente più sostenibile.

Tutti coloro che non hanno un personal computer o l'accesso a Internet possono, in molti casi, rivolgersi alle biblioteche pubbliche locali o a quelle accademiche.

La connessione virtuale tra persone può anche trasformarsi in relazione interpersonale per tutti coloro che sono disposti a tentare di ampliare i propri contatti. Le autrici sperano che altri vogliano prendere in considerazione le infinite e sostenibili opportunità a livello globale e le molteplici possibilità di collaborazione che si presentano ogni volta che si accede al mondo virtuale.

## Bibliografia:

**Bandura, A.** (1977). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York, NY: Freeman.

**Bluejay, M.** (2012). "How much electricity do computers use? Saving Electricity".

<http://michaelbluejay.com/electricity/computers.html>. Accessed on 7 February 2016

**Franks, P. & G.C. Oliver.** (2012). "Experiential learning and international collaboration opportunities: Virtual internships." *Library review* 61(4): 272–285.



**Hudson, D.** (2012). "Beyond swag". In *Greening libraries*, edited by M. Antonelli & M. McCullough, 193–204. Los Angeles, CA: Library Juice Press.

**Jankowska, M. & J.W. Marcum.** (2010). "Sustainability challenge for academic libraries: Planning for the future." *College and research library news* 71(2): 160–170. <http://crl.acrl.org/content/71/2/160.full.pdf+html>. (sito consultato il 7 febbraio 2016)

**Lister, K. & T. Hamish.** (2011). *WORKshift Canada: the bottom line on telework*. San Diego, CA: Telework Research Network. [http://phoenixnetworks.netfirms.com/Telework\\_Canada\\_Final.pdf](http://phoenixnetworks.netfirms.com/Telework_Canada_Final.pdf). (sito consultato il 6 febbraio 2016)

**Steiner, H.** (2012). "Reduce, reuse, recycle: Cost-effective and sustainable online library construction." Poster session presented at the ACRL/NY Annual Symposium. <http://acrlnysymp2012.wordpress.com/posters/>. (sito consultato il 6 febbraio 2016)

**Tilford, D.** (2004). "Paper." Worldwatch Institute. [www.worldwatch.org/system/files/Paper.pdf](http://www.worldwatch.org/system/files/Paper.pdf). (sito visitato il 6 febbraio 2016)

**Williams, B. F., I. Rakhmatullaev & E. Corradini.** (2013). "From Uzbekistan to the US: Short Chronicle of a virtual internship experience." *IFLA SET bulletin* 14(1): 9–12. [www.ifla.org/files/assets/set/Bulletin/\\_SET\\_Bulletin2013-1-r3.pdf](http://www.ifla.org/files/assets/set/Bulletin/_SET_Bulletin2013-1-r3.pdf). (sito consultato il 18 febbraio 2016)