

Interaktív videohálózatok: tapasztalatok, kérdések és kihívások

Online üzemmód; Számítógép-hálózat; Videotechnika

Az interaktív video szolgáltatásokról és hálózatokról egyre több leírás jelenik meg az ismeretterjesztő és a műszaki szaksajtóban. Még nagyon kevés tapasztalat áll rendelkezésre a nagyméretű interaktív video hálózatokról. A cikk ezek közül ismertet néhányat. Kitér néhány műszaki és nem műszaki kérdésre is, amelyekkel foglalkozni kell, mielőtt az interaktív video szolgáltatások széles körben hozzáférhetővé válhatnak. Alapvető változtatásokra van szükség a távközlési vállalkozások szolgáltatásaiban és térítési rendszerében, amiatt, hogy az interaktív video szolgáltatásokhoz nagykapacitású hálózatokra van szükség. A távközlési ipar átstrukturálása az interaktív video szolgáltatások támogatására kockázattal jár, nehéz és költséges, de meg kell tenni. Bár az interaktív video pontos hatását nem lehet megvalósítása előtt felmérni, kevesen vonják kétségbe a benne rejlő lehetőségeket.

(Autoref.)

Lásd még 138

Kommunikációs technikák

94/163

PHILIP, G.: ISBN: an emerging electronical highway for business data communications = J.Inf.Sci. 19.vol. 1993. 4.no. 279-289.p. Bibliogr. 23 tétel.

Az Integrated Services Digital Networks – a jövő elektronikus sztrádája az üzleti adatkommunikáció céljára

Számítógép-hálózat; Tájékoztatás -közgazdasági; Távközlés

Az Integrated Services Digital Network (ISDN) megvalósítása a világ legfejlettebb országaiban a kommunikációs hálózatok hagyományos, foko-

zatos fejlesztésének a végét jelzi. Az ISDN, amely a digitális technológia terméke, arra törekszik, hogy a meglévő hálózatokat egyetlen elektronikus sztrádává integrálja a sokféle formátumú információk együttes szállítása érdekében. Míg az üzleti élet résztvevői számára ideálisnak tűnik, hogy számos szolgáltatás biztosítható egyetlen vonalon, sajnos az ISDN számára a legnagyobb impulzust jelenleg a technológia tolóereje, nem pedig a piac húzóereje adja. Sok potenciális vásárló szkeptikus az ISDN szolgáltatás hasznosságával kapcsolatban, a költségek miatt, a szabványosítási problémák miatt és a meglévő hardver fejlesztésének szükségessége miatt. A cikk az ISDN európai, észak-amerikai és távol-keleti helyzetét és alkalmazását vizsgálja, beleértve a szolgáltatás iránt megnyilvánuló alacsony vásárlási kedvet. Az ISDN-szolgáltatás valószínűleg nem marad több egy drága és bonyolult technikai megoldásnál, ha a távközlési forgalmazók fejlesztéseikkel és az új alkalmazások bemutatásával nem ébresztik fel a vásárlók érdeklődését.

(Autoref.)



KÖNYVTÁRGÉPESÍTÉS, KÖNYVTÁRÉPÜLET

Könyvtárgépesítés általában

94/164

TENOPIR, Carol: Hot topics for the new year = Libr.J. 118.vol. 1993. 21.no. 94-96.p.

Az információtechnológiára épülő szolgáltatások uralkodó irányzatai 1994-ben

CD-ROM; Dokumentumszolgáltatás; Online információkeresés; Számítógép-hálózat; Szoftver;

Az 1993-as Online/CD-ROM konferencia következtetései és a használói igények alapján 1994-ben várhatóan a következő témák lesznek kiemelkedő jelentőségűek az elektronikus tájékoztatási szolgáltatások területén az Egyesült Államokban:

1. *Információs infrastruktúra.* Az amerikai kormány 1993 szeptemberében egy „információs szuperhálózat” létrehozását határozta el, amelynek két legfontosabb feltétele a szöveg, kép, hang, grafika és video átvitelére egyaránt alkalmas széles hullámsávú kommunikációs vonalak kiépítése az egyes otthonokhoz, valamint az ezeken közvetítendő szolgáltatások kialakítása. A fizikai kommunikáció feltételeit a jelenlegi irányzatok szerint a telefon- és a kábeltévé-vállalatok együttműködése fogja megoldani; az előbbieket száloptikai kábeleket fektetnek le, s ezeket az otthonokat elérő kábeltévé-vezetékekhez kapcsolják. Szinte hetente hallani az említett vállalattípusokat érintő egyesületekről vagy felváltásokról.

2. *Internet.* A tervezett szuperhálózat egyik, már létező komponense, amelyet a cikk megírásának idején 60 ország 2 millió szolgáltató számítógépén 50 millióan használnak. A használók száma havonta 7-9 százalékkal növekszik. Az Internetet a könyvtárak is sokféle célból használhatják, pl. együttműködéses kutatásra, elektronikus folyóiratokra való előfizetésre, online katalógusokban való keresésre, bibliográfiai vagy szövegfájlok elérésére, ill. letöltésére, főleg a Gopher, a Veronica, az Archie és a World Wide Web nevű használói keresőszoftverek segítségével.

3. *A CD-ROM piac éretté válása.* Ma már a CD-ROM meghajtók is hozzátartoznak az alapvető mikroszámítógép-konfigurációhoz. 1994-re a CD-ROM dokumentumok száma 6-8 ezer között fog mozogni. A legnagyobb mértékben a nem szakmai felhasználók számára készített szórakoztató és oktató multimédia-termékek száma növekszik. Megszűnően van az a korszak, amelyben a CD-ROM-ot a drága bibliográfiai adatbázisokkal azonosítottuk. Napjainkra már a CD-ROM készítésére alkalmas berendezések is megbízhatókká és megfizethetőkké váltak, így a használók maguk is elkészíthetik saját,

CD-ROM alapú dokumentumaikat (CD-Recordable; erről bővebben lásd a 94/79 tételszámon megjelent ismertetést – a ref. megj.).

4. *Dokumentumszolgáltatás.* Az előfizetési díjak növekedése és a könyvtári költségvetések csökkenése miatt az elektronikus dokumentumszolgáltatás egyre nagyobb teret fog nyerni. A könyvtárak máris áttérőben vannak „just-in-case”, azaz az előzetes beszerzésre épülő hagyományos állománygyarapításról a „just-in-time”, vagyis a szükség esetén történő elektronikus beszerzésre. A kereskedelmi kiadók – a túlélés érdekében – kénytelenek együttműködni a könyvtárakkal, vállalva a dokumentumok elektronikus formában történő szállítását (ilyen pl. az ADONIS projekt).

5. *Az online információkeresés új módszerei.* Az online keresők több, mint 20 évig kénytelenek voltak valamilyen parancsnyelvre, valamint deskriptorokra és Boole-operátorokra épülő kereséseket végezni, amelyek az ún. „pontos megfelelést” (exact match) tűzték ki célul. Ha pl. három keresőkifejezést ÉS kapcsolattal kötünk össze, akkor csak azokat a tételeket kapjuk meg találatként, amelyekben mindhárom kifejezés előfordul. A keresőszoftverek legújabb generációja természetes nyelvi keresésre is képes, s a találatokat relevancia-sorrendben jeleníti meg. Ezek a programok „részleges megfeleléssel” (partial match) dolgoznak, így azokat a tételeket is kikeresik, amelyekben háromból csak két keresőkifejezés van meg. A „háromas” találatokat természetesen a találati lista elejére teszik, és a pontos relevancia-sorrend érdekében azt is megszámlálják, hogy az egyes keresőkifejezések hányszor fordulnak elő a dokumentumban, ill. az adatbázis egészében. Ilyen szoftverek például a Target (DIALOG), a FreeStyle (Mead Data Central), a WIN és a Personal Librarian.

(Novák István)

Lásd még 140

Számítógépes könyvtári rendszerek

94/165

Developments in library housekeeping systems: an overview = VINE. 92.no. 1993. 3-6.p. Bibliogr. 9 tétel.

A könyvtári nyilvántartó rendszerek fejlődése; áttekintés

Integrált gépi rendszer

A nyolcvanas éveket a kutatás nagy volume ellenére nem az innováció, hanem a konszolidáció jellemezte elsősorban. Javult az integráció, de a rendszerek általános fejlesztése szórványos volt és főleg szemet gyönyörködtető újdonságok, mintsem hasznos kiegészítések jellemezték. A kutatás főleg a tárolt bibliográfiai adatokhoz való végfelhasználói hozzáférésre koncentrált és alig hozott újat a katalógusokban. A hatékony, de szakértelmet igénylő Boole algebra szerinti keresésnél újabbat nem kínáltak a gyártók. A könyvtárak és könyvtárosok nem voltak mindig olyan anyagi helyzetben, vagy nem rendelkeztek megfelelő szakértelemmel, hogy kihasználhassák akár a legalapvetőbb szoftverek előnyeit is.

A kilencvenes évek új rendszerek és új szemléletű könyvtárosok megjelenésével kezdődött.

Az *online katalógusok* területén több változás történt:

1. Keresési lehetőségek:

– A szerző, cím, tárgy, kulcsszó szerinti keresést kínáló hagyományos menüvezérelt interfészek szöveges keresést is adnak a nyelv- és a dátummezőben, valamint egyszerűsített Boole algebra keresést nyújtanak úrlap segítségével.

– Egy lépéssel előbbre járnak azok a rendszerek, amelyek szöveges visszakeresési modulok segítségével pl. kapcsolódó fogalmak keresését, közelségi operátorok használatát stb. teszi lehetővé.

– A poszt-Boole-rendszerek megpróbálják interpretálni a keresőkérdéseket, hogy a felhasználó számára aztán a találatokat relevanciájuk szerint rangsorolják.

– A hipertext a legújabb kiegészítő, bár a könyvtárosok és a szállítók még egyaránt kere-

sik ennek a potenciálisan nagy jelentőségű eszköznek a gyakorlati alkalmazási lehetőségeit.

2. Keresési eredmények megjelenítése:

– A találatok egyszerű megjelenítése helyett már találkozhatunk a relatív relevancia alapján rangsorolt listákkal.

– Az egyszerű képernyős vagy nyomtatott megjelenítésen túllépve lehetőség nyílik a rekordok manipulálására a könyvtári programcsomagon belül, „kivág–áthelyez” technikákkal vagy szövegszerkesztőkbe történő exporttal.

3. Felhasználói interfész:

– A megérinthető képernyők (touch screen) kipróbálása és (legtöbbször) elutasítása folytán a felhasználóknak a billentyűzetre kell hagyatkozniuk, esetenként csökkentett készlettel, ami nem felel meg azoknak, akik nem tudnak gépelni. A grafikus interfészek megjelenésével lehetőség nyílt a billentyűzet mellett az egér, illetve a két eszköz együttes használatára.

– Az utóbbi két-három évben jelentek meg a videotex-terminálok, amelyek könnyen használhatók, de viszonylag alacsony technológiai fejlettséget képviselnek és a felhasználóval folytatott interakció lassú.

– További eszközök: hangterminálok, az egér gombjának megnyomására a gyengénlátók számára képernyőrészleteket kinagyító rendszerek.

4. Katalógus:

– A bibliográfiai rekordok mellett a katalógusok egyéb rögzített információt és komplett dokumentumokat is tartalmazhatnak. A tömörítési technikák lehetővé teszik, hogy ma már nemcsak optikai, hanem mágneses hordozókon is tároljunk digitalizált képi információt.

– Található a katalógusokban a kölcsönzőkre, előjegyzésekre, kölcsönzési státuszra stb. vonatkozó információ is.

A kölcsönzés terén történt változások:

A legjelentősebb előrelépés az önkiszolgálás. A legnagyobb gond a biztonság kérdése, amely áthidalható a személyi azonosító kód használatával.

Az *egyéb funkciók* területén megjelentek a termék, audio-vizuális eszközök stb. bérbeadását adminisztráló, az egyes olvasók preferenciáit figyelembe vevő, automatikus előjegyzést biztosító rendszerek. A közösségi információs rendszerek (az OPAC-okon belül, vagy önálló rendszerekként) hírt adnak az adott településen működő klubok, egyesületek tevékenységéről, könyvtári nyitvatartásokról stb.

(Koltay Tibor)

94/166

RUSSELL, Rosemary: Plain SAILing with Swets = VINE. 92.no. 1993. 36-40.p.

A Swets folyóirat-ügynökség számítógépes folyóirat-nyilvántartó rendszere, a SAILS

Gépi folyóiratkezelés; Szoftver

A folyóiratterjesztésben meghatározó szerepet játszó Swets és Zeitlinger cég által kifejlesztett SAILS (Swets Automated Independent Library System) gépi folyóirat-nyilvántartó rendszer mindezideig nem terjedt el a könyvtárak körében. Ennek oka egyrészt abban keresendő, hogy nagygépes programként üzemelt, csak nemrégiben írták át személyi számítógépre, másrészt nem volt megfelelő a reklámozása sem. Most azonban radikális változtatást terveznek a piaci terjesztés terén.

A SAILS programot eredetileg a Swets cég belső katalogizálási és előfizetés-kezelési rendszeréből fejlesztették ki. Mikor felmerült annak az igénye, hogy személyi számítógépen futó rendszerre fejlesszék, először megpróbálták MS-DOS programba transzformálni. Amikor ez meg hiúsult, 1987-ben elkezdték a teljes átírását. A fejlesztés a Rotterdami Központi Közkönyvtárral és Bielefeldi Egyetemi Könyvtárral közösen történt. A közös projekt beviteli adatai ezért a közkönyvtárból, illetve a felsőoktatási könyvtárból származnak. Ebben az időben a rendszernek mindössze három felhasználója volt (még a bielefeldi egyetemi könyvtár sem ezt használta): a rotterdami közkönyvtár, az INSERM Franciaországból és a berlini Schering. Csak később, 1992 végére lett a rendszernek egy valódi kereskedelmi felhasználója, a nagy-britanniai Keele Egyetem. 1993 augusztusában ötödik felhasználóként csatlakozott a madridi nemzeti könyvtár.

A SAILS jelenleg egyaránt működik nagygépes és személyi számítógépes környezetben, 3.3-as vagy annál magasabb MS-DOS operációs rendszerrel. Az IBM Token Ring, az Ethernet és a Novel NetWare hálózatokon keresztül szintén üzemeltethető, az UNIX-os változat kifejlesztését is tervbe vették. A teljes rendszer angol nyelvű, egyes részei hollandul és franciául is rendelkezésre állnak.

A rendszer egy egységes csomagból és nem modulokból áll. Egyes funkciók azonban, amelyekre esetleg nincs szükség, kikapcsolhatók. A következő funkciókat látja el: folyóiratrendelés (cím, terjesztő cég neve, évszám, periodicitás, ár adatokkal – a könyvtár tetszőleges mezőket fűzhet még hozzá, összesen 18 mezőig); a számok automatikus generálása; beérkezés ellenőrzése; reklamáció készítés; pénzügyi nyilvántartás; kölcsönzési nyilvántartás (név, cím, telefonszám); keresés (böngészés cím szerint, vagy a szöveg első pár betűjének begépelésével, vagy index kifejezések segítségével); nyomtatási formátum készítése. A kötetzeti nyilvántartás még nincs kidolgozva. A rendszer menüvezérelt. A funkcióbillentyűk segítségével meghatározott feladatok adhatók meg (pl. kölcsönzési funkció = F2). Nyolc biztonsági kód akadályozza meg a egyes szintekhez történő jogosulatlan hozzáférést.

A folyóiratrendelés online üzemmódban nincs kidolgozva. Tervbe vették a SAILS és a dBase közötti interfész kidolgozását, ami további tetszőleges adatok kezelését tenné lehetővé.

Bár látszatra a SAILS sokaknak komplikáltnak tűnhet, megbízható, flexibilis és majdnem teljeskörű (a kötetzeti nyilvántartás kivételével) számbavételt tesz lehetővé.

(Kovács Emőke)

Lásd még 135, 137

Számítógép-hardver

Lásd 130

Számítógép-szoftver

94/167

BRIDGES, Karl: Gopher your library = Wilson Libr.Bull. 68.vol. 1993. 3.no. 36-38.p.

Építsünk Gophert a könyvtárunkban!

Ember-gép kapcsolat; Számítógép-hálózat; Szoftver

A Gopher új, forradalmi módszert képvisel a könyvtári információszolgáltatás területén. Ezt a szoftvert eredetileg a Minnesotai Egyetemen fejlesztették ki 1991-ben azzal a céllal, hogy egy hierarchikus menürendszer segítségével megkönnyítsék a campuson, majd később az Internet-en való „közlekedést” a használók számára. Ha nem a Gophert használva kíván valaki egy hálózatban egy idegen számítógépes rendszert használni, akkor ismernie kell annak az elérési útvonalát, be kell jelentkeznie, majd a feladata végeztével ki kell jelentkeznie belőle. A „kliens-szerver” kapcsolatra épülő Gopher mindezt láthatatlanul elvégzi a használó helyett.

A könyvtárak számára ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy mikroszámítógép és a Gopher „kliens” modulja segítségével egy világméretű virtuális könyvtárat lehet létrehozni, amelyben a dokumentumok fizikai lelőhelyének nincs jelentősége.

A különféle számítógépes rendszerekben sokféle Gophert használnak. A legelterjedtebb talán a Macintosh gépekre kifejlesztett *Turbo-Gopher*, amelyik nemcsak gyorsabb és barátságosabb, mint a DOS-Gopherek, hanem a tömörített fájlok és a grafikus ábrák kezelésére is képes.

A TurboGopher szoftver egyébként ingyenes, s az Interneten az *anonymous FTP* (file-transfer protocol) használatával a *boombbox.micro.umn.edu* címen, a */pub/gopher/Macintosh-Turbo-Gopher* alkönyvtárból letölthető.

A kliens szoftver telepítése igen egyszerű, csak a legalapvetőbb számítógépes ismeretek szükségesek hozzá. A Minnesotai Egyetem központi Gopherének elérése előre be van építve a programba, s így a telepítés után gyakorlatilag az egész világ kitarul előttünk, hiszen a főmenüben olyan opciók állnak rendelkezésünkre, mint pl. „Libraries” (A világ jelentős könyvtárainak online katalógusai), „FTP sites” (Program- vagy szövegfájl lelőhelyek), „Other Gopher and Information Servers” (Egyéb Gopher-, ill. tájékoztatói szolgáltatások). Érdemes kiemelni a TurboGopher „Bookmark” parancsát, amellyel egy bizonyos forráshoz vezető útvonalat el lehet

menteni, s így legközelebb már nem kell arra emlékeznünk, hogy milyen Gopher rendszerek útján jutottunk el a kívánt helyre.

A Gopher ideálisan használható egyetemi információs rendszerként is, mert felszabadítja az egyetemi hálózatoknak a hagyományosan egyetlen nagyszámítógépre és az ehhez kapcsolt terminálokra épülő centralizált kötöttségét. A Gopher szerverek ugyanis elhelyezhetők az egyes tanszékeken is, tehát nincs szükség egy központi nagygép használatára; hatékonyabb és gazdaságosabb egy 120 ezer dolláros nagyszámítógép helyett több Macintosh vagy IBM szervert vásárolni.

(Novák István)

94/168

JUST, Michael: Hypertext und Hypermedia. Überblick und Bewertung der neuen Entwicklungen aus bibliothekarischer Sicht = Bibliothek. 17.vol. 1993. 2.no. 163-175.p. Bibliogr.

Res. angol és francia nyelven.

Hiperszöveg és hipermédia. Az új fejlemények áttekintése és értékelése könyvtári szemszögből

Hiperszöveg

A cikk bemutatja és értékeli a hiperszöveg és a hipermédia elképzelhető könyvtári alkalmazásait. Az első részben rövid történeti áttekintés, a két fogalom meghatározása után az adatszerzés újfajta módszeréről, az abból adódó lehetőségekről és problémákról van szó. A második rész a könyvtári alkalmazási lehetőségeket (tájékoztató rendszerek, használóbarát online katalógusok, teljes szövegű adatbázisok, PR, állománykiegészítés) szemlélteti és értékeli már megvalósított alkalmazások alapján (St. Paul Public Library, Apple Computer Library, BookHouse, Roget's International Thesaurus, HYPERBIB, Grapevine, Glasgow Online).

(Autoref. alapján)

Lásd még 129-131

94/169

OPPENHEIM, Charles: Virtual reality and the virtual library = Inf.Serv.Use. 13.vol. 1993. 3.no. 215-227.p.

A „virtuális valóság” és a virtuális könyvtár

Elektronikus könyvtár; Modellálás; Számítógép-hálózat

Ha a számítógép-generációkat nem az alkalmazott technológia (elektroncsőtől az integrált áramkörig), hanem az ember-gép kommunikációs felület (interfész), illetve az input-output formái szerint számítjuk, a lyukkártyától és a katód-sugárcsőtől a negyedik generáció a WIMP-ekig (window, icon, mouse, pointer) és a VDU-ig (video display unit) jutott. A következő lépés a beszéd és a háromdimenziós kép, s ettől már nincs messze az, hogy ne csak nézzük a képernyőn, hanem bele is sétáljunk a számítógép alkotta világba. Ezt kínálja a legújabb számítástechnikai eredményeken alapuló virtuális valóság (Virtual Reality – VR) technika, melynek ma több meghatározása létezik.

Lényegében a VR egy háromdimenziós, 360 fokos, számítógép által generált interaktív világ, amely az ember valamennyi érzékszervére (de a látás-hallást legalább a tapintással kiegészítve) hat és egy más környezetben való lét érzését kelti. Jelenleg minimális eszközként (a számítógépen és programján kívül persze) legalább egy speciális kesztyű és egy fejre szerelt bukósisakszerűség szükséges, mindkettő részben érzékeli az ember mozgását (input), részben látási-hallási, illetve tapintási érzeteket közvetít (output). Fejlesztése során a technika persze kényelmesebb lesz és finomodik, a bukósisakot szemüvegszerűség váltja fel, amely már nem csak a fej, hanem a szem mozgását is érzékelné tudja, megszűnik a vezetékes összeköttetés az input-output eszközök és a számítógép között stb.

Alkalmazási lehetőségei közül talán a legegyszerűbb a számítógépes tervezés (a tervezett épület körüljárható, a „mi lenne ha...” kérdések pillanatok alatt megválaszolhatók és megtapasztalhatók). Hasonlóképpen, a fegyveres erők har-

cászati gyakorlatokat tarthatnak; a rendőrség előzetesen kipróbálhatja egy veszélyes rajtaütés különféle lehetőségeit; a fiatal orvos első szív-műtétjét egy virtuális betegen végezheti el; az oktatási célú felhasználásokat szinte felsorolni sem lehet; a mozgáskorlátozottak a sportolást, kirándulást érezhetik; és persze játékok minden mennyiségben.

A gyakorlat már létezik: egy népszerű PC-s játék (Dungeons and Dragons) VR változatával percenként fél fontért lehet játszani, 1994-ben Los Angelesben és Tokióban VR-színházak nyílnak, a McGill Egyetem mikrosebészeti robotján kényes szemműtéteket gyakorolnak (és készül az agysebészeti rendszer).

A virtuális könyvtárról számos cikk szól, még több értelmezi rosszul a fogalmat. Ezekben csak arról van szó, hogy a távadatközlés olyan hálózatai, mint az Internet, vagy a Super JANET nagy mennyiségű adat átvételét teszik lehetővé egy távoli könyvtárból, akár munkahelyi, akár helyi könyvtárbéli vagy éppen otthoni terminálról. Ám az adatok nagy többsége így is csak bibliográfiai vagy katalógusadat, s meglehetősen kevés a grafikus és teljes szöveges átvitel lehetősége. (Ennek egyik oka az adatátviteli hálózatok nem elég széles sávja, a másik pedig a copyright-problémák megoldatlansága.)

Mindennek és az elektronikus publikálásnak vagy kiadványterjesztésnek azonban kevés köze van a virtuális valósághoz. A „virtuális” ugyanis arra utal, hogy a személy egy reális világban érzi, hiszi magát. Márpedig aki egy hálózatok segítségével összekötött könyvtárak egységes katalógusában böngész, navigál, vagy különféle könyvtárak katalógusai között ugrál, tudja, hogy képenyő előtt ül, s egy pillanattal sem hiszi, hogy bent jár egy másik könyvtárban.

Kétségtelen, hogy meg fog jelenni a valódi virtuális könyvtár is. Addig pedig mit tehet a könyvtáros a VR-rel? Beszerezhet egy-két gépet, kölcsönözheti a VR-programokat (hiszen ezt tette a hanglemezekkel, majd a videokazettákkal és a CD-kkel is).

A VR könyvtár az, amely – a leírt technikai eszközök segítségével – érzékeink számára megjelenik, ahová – a virtuális valóság keretein belül – beléphetünk, ahol választhatunk, hogy a virtuális polcok közé megyünk-e vagy a pulthoz, hogy a számítógép által generált számítógép elé ülünk vagy a cédulakatalógust böngésszük. Ha kézbeveszünk egy könyvet, érezhetjük a bőrkö-

tés illatát, lapozáskor a papír vastagságát, és halljuk a jellegzetes hangot. Ha a könyvtárhoz akarunk fordulni, akkor bukkan elő, ha szükségünk van rá, és választásunk szerint férfi vagy nő, idős vagy fiatal, bőbeszédű, készséges, vagy éppen mogorva.

A létező könyvtárral szemben a virtuális könyvtárak számos előnye van: példányai soha nincsenek kikölcsönözve vagy kótszeten (el sem lopják, meg sem csonkítják azokat), a könyvtári anyagok nekünk tetsző formátumúak; s egy könyv számos polcon is ott lehet, különböző szempontok szerint. Végül pedig eldönthetjük, hogy milyen könyvtárpületet kedvelünk inkább: modern, nagyablakost vagy éppen egy csendes klubszerűt, süppedő fotelokkal. Ezt a VR könyvtárat ki fogják fejleszteni, hiszen a fenntartónak kevesebb gondja van egy ilyen könyvtárral, a felhasználó pedig gyorsabban, kényelmesebben jut információhoz. A VR technika mintegy húsz év múlva közhellyé válhat, a virtuális könyvtár kifejlesztésére kb. ötven éven belül sor kerül. A könyvtáros és információs szakemberek sokáig részt vehetnek a virtuális könyvtár kialakításában, fejlesztésében.

(Mohor Jenő)

94/170

GILBERT, J.D.: Are we ready for the virtual library? Technology push, market pull and organisational response = Inf.Serv.Use. 13.vol. 1993. 1.no. 3-15.p.

Készen állunk a virtuális könyvtár működtetésére? A technológia toleréje, a piac húzóereje és az intézmények reakciója

Elektronikus könyvtár; Hozzáférhetőség; Számítógép-hálózat; Szolgáltatások

A „valódi könyvtárak” és szolgáltatásaik a nyomtatott dokumentumok, különösen a szakkönyvek és -folyóiratok gyűjteményeire összpontosítottak. A könyvtári automatizálás és a távközlés együttese megnyitotta a „virtuális könyvtár”, „a falak nélküli könyvtár” lehetőségét. Ahogy az olvasó ezt érzékeli, ez egy olyan könyvtár, amelyhez neki személyi számítógép útján kedvező hozzáférése van.

A hálózati technológia gyors fejlődése azt a benyomást keltette, hogy a virtuális könyvtár már realitássá vált. Ez enyhe túlzás. A virtuális könyvtárhoz való hozzáférés már nem probléma, de egyelőre még nem áll rendelkezésre a szolgáltatások teljes köre (kölcsönzés, dokumentumrendelés és -szolgáltatás, tagnyilvántartás).

A virtuális könyvtár kulcsfontosságú jellemzője, hogy a használó áll a középpontban: minden egyes használó létrehozhatja saját virtuális könyvtárát! A virtuális könyvtár kialakítása az egyik technológiai tolóerő, amely ösztönzi a piac húzóerejét – a több (és kényelmesebb) szolgáltatás iránti használói igények formájában –, ami viszont intézményes választ sürget a szolgáltatók részéről.

A könyvtáraknak és más intézményeknek ezért sürgősen foglalkozniuk kell a virtuális könyvtár használóbarát szolgáltatásai kifejlesztésének, finanszírozásának problémáival, a hagyományos könyvtári szolgáltatások és erőforrások átszervezésével (pl. a könyvtárközi kölcsönzés, az állományalakítás és az osztályozás terén).

Hollandiában az fenyeget, hogy a virtuális könyvtár irányába tett műszaki haladás jóval megelőzi az intézményes választ. A holland könyvtárak számára a címben szereplő kérdésre ez a válasz: Nem, még nem, de nincs vesztegetni való idő!

(Autoref.)

94/171

Perspectives on digital libraries = J.Am.Soc.Inf.Sci. 44.vol. 1993. 8.no. 440-491.p.

A digitális könyvtár lehetőségei. Cikkgyűjtemény, 6 közlemény

Adatbázis; Elektronikus könyvtár; Elektronikus publikáció; Ember-gép kapcsolat; Számítógép-hálózat; Szerzői jog

Bevezető tanulmány. – Egy képalapú elektronikus könyvtár. – Interfészek információszer-
verek osztott rendszerei számára. – Elektronikus
copyright-kezelő rendszer felé. – A kiadói szak-
ma a következő évtizedben. – Használók,
használói interfészek és objektumok az Envision
nevű digitális könyvtárban.