

Maria Miller  
Biblioteka Główna Politechniki Warszawskiej

### **Od Library 2.0 do Library 3-D – drugie życie bibliotek.**

Jeszcze bibliotekarze nie przyzwyczaili się do Library 2.0 – interaktywnych serwisów Web’owych, współdziałaniu społeczności internetowych w tworzeniu bibliotek, ukierunkowaniu na aktywny wpływ użytkowników na tworzenie i działanie bibliotek, czy to fizyczne czy wirtualne, a już się okazuje, że rok 2007 był rokiem Library 3.0. A może nawet nie Library 3.0, a Library 3-D, kolejną fazą w rozwoju internetowych serwisów Web, fazą wejścia bibliotek w trójwymiarowy świat wirtualny określany jako Second Life (SL).

Wykreowany przez firmę Linden Lab z San Francisco, Second Life startował w 2003 r. z liczbą kilku tysięcy „rezydentów”. W kwietniu 2006 r. miał już 180 tys. użytkowników, rok później ok. 5 mln na całym świecie, w końcu sierpnia 2007 r. – 9 mln, a w grudniu 2007 już ponad 11 mln. Osób aktywnych jest oczywiście zdecydowanie mniej niż zarejestrowanych, ale też jest to znaczna liczba, np. w grudniu, wg statystyk ze strony domowej portalu Second Life, korzystało z SL ok. 1 mln osób.

Second Life to świat kompletny, dający dostęp on-line do miejsc wirtualnych przypominających te znane w świecie realnym: domy, ogrody, parki, kina, muzea, teatry, sklepy, bary, kluby, biura i także biblioteki. Klimat świata SL nie jest jednoznacznie określony, obiekty mogą pochodzić ze znanego nam obecnie świata, ale także ze średniowiecza czy opowieści fantasy. Nie jest to tylko gra i nie jest to też świat do końca prawdziwy. Jest to świat cyfrowy, pełen ludzi, doświadczeń, możliwości, bardziej stan świadomości, podobnie zresztą jak Web 2.0, niż poziom technologii.

Użytkownik może sobie założyć darmowe konto i stać się awatarem w wirtualnym świecie, ale jego sprzęt musi spełniać pewne wymogi techniczne, (procesor, pamięć i przede wszystkim karta graficzna), żeby mógł brać udział w grze i w pełni korzystać z grafiki. Ograniczeniem jest też jak dotąd wymóg działania pod systemem Windows, co najmniej Windows 2000 czy Mac OS X dla komputerów MacIntosh. Można jednak oczekiwać, że niebawem udostępnione zostaną aplikacje klienckie pod system Linux, gdyż testowa wersja Alpha dla Linuxa już się pojawiła.

Linden Lab propaguje używanie SL jako platformy w celach edukacyjnych i szkoleniowych. Świat wirtualny staje się coraz popularniejszym miejscem nauczania i wymiany doświadczeń

między nauczycielami i bibliotekarzami. Prowadzone są tu kursy, mitingi, seminaria, prezentacje.

Z takiej formy nauczania korzystają uczelnie amerykańskie np. Harvard Law School, Idaho State University, San Jose University czy brytyjskie, gdzie Second Life wykorzystują 43 uczelnie. Jednym z największych „graczy” jest Wydział Medycyny (Faculty of Medicine) Imperial College London, który uruchomił wirtualny szpital, gdzie studenci mogą zapoznać się z różnymi przypadkami chorób.

Jeśli chodzi o uczelnie polskie, to Uniwersytet Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie włączył się w świat Second Life, kupując w listopadzie 2007 r. wyspę. Projekt UMCS, którego realizacja planowana jest na luty 2008 r., zakłada wykorzystanie wirtualnego świata we wsparciu tradycyjnej działalności uczelni w nauczaniu, ale też w badaniach naukowych i w życiu akademickim.

Zarówno uczelnie, szkoły, jak i szpitale, wielkie firmy typu IBM, CISCO, Dell czy Toyota, a także instytucje non-profit decydują się na obecność w wirtualnych światach takich jak Second Life czy Activeworlds.

Nowe możliwości jakie stwarza SL zostały szybko zauważone przez bibliotekarzy, którzy zaczęli tworzyć tu biblioteki i udostępniać usługi analogiczne do bibliotek realnych, łącznie z wirtualnymi budynkami, salami, regałami, książkami i wirtualnymi bibliotekarzami, udzielającymi informacji. W rolach bibliotekarzy, pod postacią awatarów, występują często studenci wolontariusze. Biblioteki wirtualne używają nowoczesnych środków technologicznych typu RSS, video, prezentacji Power Point czy audio, aczkolwiek porozumiewanie odbywa się raczej na zasadzie wprowadzanych z klawiatury tekstów.

Są dwie szkoły realizacji bibliotek wirtualnych: jedna zakłada, że mają one dokładnie odzwierciedlać biblioteki rzeczywiste, wg drugiej dotychczasowe formy, budynki, wyposażenie są zbyteczne.

Trzeba pamiętać jednak, że Second Life jest przedsięwzięciem komercyjnym i żeby założyć czy wybudować własny obiekt należy kupić wirtualną ziemię za zupełnie realne pieniądze. Co prawda jednostką monetarną jest tu *Linden Dollar (L\$)*, ale kupuje się go płacąc realną kartą kredytową czy na aukcjach internetowych. Transakcje dzienne w SL wynoszą ok. 400-500 tys. dolarów amerykańskich. Działka położona w dobrym (popularnym) miejscu kosztuje ok. 1600\$ jednorazowo, ale dodatkowo trzeba płacić miesięcznie lub rocznie za jej utrzymanie. Dostępne są też mniejsze parcele. Znacznie droższy jest zakup całej wyspy, na realizację

którego trzeba czekać ok. 2 tygodni, ale za to wyspy znajdują się na osobnych serwerach i dzięki temu mają wyższe limity graczy i obiektów, które można na nich utworzyć. W końcu 2007 r. w świecie Second Life było już ponad 11 tysięcy wysp. Niektóre wyspy edukacyjne otrzymują dotacje jako wsparcie dla rozwoju edukacji. Kupujących ziemię w celu postawienia instytucji edukacyjnej obowiązują niższe stawki.

Użytkownik, który chce ładować własne obrazki, pliki czy animacje musi wносить stosowne opłaty. Wszelkie zyski liczone w wirtualnych L\$ można wymieniać na jak najbardziej realną walutę, można też zarabiać prawdziwe pieniądze sprzedając różne produkty czy usługi.

W październiku 2007 r. ok. 1000 osób zarobiło w SL ponad 1000 USD.

Po wstępnych wizytach na wyspach „instruktażowych” (Orientation i Help islands), pozwalających początkującemu na poznanie reguł i możliwości jakie ma w SL użytkownik, można przenieść się na jedną z wysp informacyjnych – Information Island.

Na początku roku 2007 takich wysp było 7. Najbardziej rozwinięta jest wyspa Info 1 (o powierzchni 65 tys. mil kwadratowych), na której mieści się Alliance Second Life Library (SLL). Początek tego przedsięwzięcia miał miejsce w kwietniu 2006 r., kiedy to Alliance Library System, wraz 259 członkami rozpoczęło testowanie usług bibliotecznych w świecie wirtualnym. Inne wyspy informacyjne to Info Island 2, Consumer Health Island, Cybrary City, EduIsland, Commonwealth Island, Echoditto.

W Second Life nie obowiązują ograniczenia finansowe na materiały budowlane, nie grożą katastrofy i klęski naturalne, budynki mogą więc być okazałe i fantazyjne wizualnie. Pierwsza siedziba Second Life Library to tradycyjny architektonicznie, dwupiętrowy budynek, z reprezentacyjną klatką schodową, wygodnie urządzone, z pluszowymi kanapami i fotelami, a także kominkiem. Wyposażony regały z prasą bieżącą, dostępną on-line poprzez linki do stron www czasopism, linki do książek elektronicznych i różnych innych źródeł informacyjnych. Odbywają się tu comiesięczne dyskusje o książkach i inne spotkania tematyczne.

Innym budynkiem bibliotecznym SLL jest Parvenu Towers, posiadający salę teatralną i kinową, sale konferencyjne i studyjne. Jest też Mystery Manor – dwór gotycki, przeznaczony do spotkań dyskusyjnych o książkach z nurtu science fiction/fantasy czy „literatury gotyckiej”, a także informacji o autorach horrorów itp.

Powodzeniem cieszą się w SL pokazy i wystawy organizowane przez biblioteki, np. wielu odbiorców miała wystawa dotycząca Deklaracji Niepodległości oparta na materiałach

cyfrowych pochodzących z projektu American Memory, tworzonych przez Bibliotekę Kongresu.



*Rys. 1. Second Life: Mystery Manor – stan z 7.01.2008 r.*

Swoje miejsca – wyspy - w SL ma już wiele bibliotek. Dochodzi nawet do takich sytuacji, że biblioteka w wirtualnym świecie powstaje wcześniej niż biblioteka realna. Uniwersytet Santa Clara uruchomił swoją bibliotekę w SL, zanim udostępniono budynek prawdziwej biblioteki. Chodziło o to, żeby społeczność uniwersytecka mogła zapoznać się z zasadami korzystania z biblioteki (poruszania się, wypożyczenia książek) na długo przed otwarciem biblioteki rzeczywistej. Zatrudnione osoby, w tym bibliotekarze, mają pomagać odwiedzającym wirtualną księżnicę i udzielać potrzebnych informacji.

Bibliotekarzy akademicy wiedzą, że w związku z dostępnością elektronicznych źródeł wiedzy, baz danych w Internecie, korzystanie z tradycyjnych usług bibliotek uczelnianych stale się zmniejsza. Instytucje edukacyjne zmuszone są do zrewidowania swoich dotychczasowych wyobrażeń na temat zbiorów, usług, funkcji i miejsca jakie pełni biblioteka.

Biblioteki, podobnie jak organizacje nonprofit, szkoły czy instytucje kulturalne, żeby trafić do użytkowników muszą być też obecne w Second Life. Muszą być przygotowane na towarzyszenie użytkownikom/rezydentom w znajdowaniu i „wartościowaniu” informacji online. Tak jak w świecie realnym, zadaniem bibliotek jest utworzenie i utrzymywanie miejsca,

które rezydenci mogą odwiedzać, w którym mogą się uczyć, zdobywać informacje, wymieniać doświadczenia i komunikować się z innymi.

Podstawowym pytaniem jest czy rezydenci w SL w ogóle potrzebują bibliotek. Sądząc z tego, że około kilka tysięcy awatarów dziennie odwiedza Info Islands odpowiedź jest twierdząca. Innym ważne pytanie, to: jak dużo powinno być bibliotek w SL, a jeśli więcej niż jedna, to czym powinny się od siebie różnić.

Wydaje się, że biblioteki w SL chcą utrzymywać dotychczasowe linie podziału, wg takich kryteriów jak np.: funkcja, tematyka zbiorów, przynależność instytucjonalna. Uczelnie i inne placówki edukacyjne decydują się na tworzenie swoich własnych bibliotek w SL. Biblioteki uczelniane odtwarzają też podział na biblioteki wydziałowe. Wśród bibliotek tematycznych, oprócz wspomnianego wcześniej Mystery Manor jest np. Caledon Branch Library, osadzona w scenerii XIX-wiecznej Kaledonii, czy Genealogy Research Center, gdzie wśród licznych drzew genealogicznych można obejrzeć kilka wcześniejszych generacji rodziny obecnego prezydenta USA czy innych znanych rodzin.



*Rys. 2. Second Life: Library Gallery – stan z 7.01.2008 r.*

Cechą odróżniającą świat SL od prostych stron www jest to, że pod postacią awatarów czuwają i pomagają użytkownikom żywi ludzie, w przypadku bibliotek – bibliotekarze, często wolontariusze. Okazuje się, że użytkownicy takiego właśnie „żywego” kontaktu oczekują. Na

Info Island pracuje ok. 20 wolontariuszy – w sumie 40 godzin tygodniowo (każdy po 2 godziny dziennie).

Wg obserwacji prowadzonych przez Second Life Library około 1/3 pytań zadawanych przez użytkowników dotyczy świata Second Life jako takiego, 1/3 jest na temat Info Island i 1/3 to pytania typowe dla tradycyjnych bibliotek.

Second Life Library organizuje kursy i szkolenia biblioteczne, odbywające się o określonych godzinach. Na takie sesje zgłasza się około 10-20 osób, co uważane jest za sukces.

Fascynującym dla ekspertów zjawiskiem jest to, że Second Life Library tworzą ludzie z całego świata, budując i dostarczając obiekty czy informacje. Uruchomienie Second Life Library spowodowało wyzwolenie kreatywnej energii wśród bibliotekarzy na całym świecie i było to bibliotekom potrzebne.

Second Life nie jest dla wszystkich. Wśród licznych pozytywnych opinii na temat udziału bibliotekarzy w SL są też i negatywne. Stosunkowo niewielka na razie liczba spośród milionów zagląających do SL dla rozrywki użytkowników, korzysta z wirtualnych bibliotek i innych obiektów edukacyjnych. Nawigacja w grafice trójwymiarowej nie jest najszybszym sposobem uzyskiwania informacji w Internecie. Czas pokaże jakie znaczenie będzie miał dla bibliotek udział w SL. Z pewnością jednym z pozytywów jest możliwość uzyskania wskazówek, m.in. za pomocą badania opinii zalogowanych użytkowników, co do ukierunkowania na przyszłość usług związanych z edukacją i nauką. Można też wykorzystać SL do badania reakcji na różnego typu eksperymenty, a darmowe narzędzia umożliwiające tworzenie trójwymiarowych obiektów stwarzają znakomite pole do wizualizacji, uatrakcyjnając edukację, lekturę itp.

SL jest miejscem właściwym do tworzenia repozytoriów, gdzie użytkownicy mogą nie tylko czytać książki, słuchać muzyki, czy oglądać filmy lub strony www, ale też brać udział w wykładach czy ćwiczeniach on-line i komunikować się z innymi. Świat trójwymiarowy jest środowiskiem atrakcyjniejszym, przynajmniej dla niektórych, w procesie edukacji czy zdobywania informacji, niż tradycyjne miejsca nauki, czy strona www. Okazuje się przy tym, że np. dla studentów główną wartością Second Life nie są zawansowane środki komunikowania się, ale możliwość tworzenia własnych obiektów, własnego otoczenia. Jest to cecha wspólna z Web 2.0 – interaktywny udział użytkownika w tworzonych projektach.

Biblioteki muszą nadążyć za rozwojem technologii i nowymi środkami dostarczania informacji, gdyż jest to kluczowe, żeby przetrwały jako interaktywne i innowacyjne

instytucje. Środowisko takie, jak Second Life jest kolejną fazą w rozwoju Internetu. Wirtualne przestrzenie pozwalają odbiorcom na interaktywną współpracę z innymi użytkownikami czy twórcami informacji na całym świecie. Przejście z Library 2.0 do wirtualnego świata 3-D jest naturalną ewolucją od realnych bibliotek „z cegły”, poprzez interaktywne usługi biblioteczne udostępniane przez strony Web’owe. Biblioteki powinny wykonać teraz kolejny krok, zbadać jaki rodzaj ich obecności w wirtualnym świecie jest sensowny i wypracować takie formy współpracy, które przyniosą korzyści użytkownikom.

## **Bibliografia**

1. Alliance Library System [on-line]. [dostęp 28.12.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.alliancelibrarysystem.com>
2. Biblioteka 2...: Blog społeczności czytelników i bibliotekarzy cyfrowych [on-line]. [dostęp 06.12.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://blog.biblioteka20.pl/>
3. BELL, L., POPE, K., PETERS, T. Get a (Second) Life! Prospecting for Gold in a 3-D World. In *Computers in Libraries* [on-line]. Jan 2007. Vol. 27, Issue 1; p.10 [dostęp 7.01.2008]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.allbusiness.com/technology/4058689-1.html>
4. BELL, L., POPE, K., PETERS, T. Who's on Third in Second Life? In *Online*, 01465422, Jul/Aug2007, Vol. 31, Issue 4, p. 14-18.
5. FLOYD, J. F., Mcook, I., De La Peña, K.; Smith, A. Second Life for Librarians. In *Florida Libraries*, Spring2007, Vol. 50 Issue 1, p.4-7.
6. FOSTER, A.L., Second Life: Second Thoughts and Doubts, In *Chronicle of Higher Education*, 00095982, 9/21/2007, Vol. 54, Issue 4, p.A25.
7. GÓRSKI S., Podwójne życie Kowalskiego. In *PC World Komputer* [on-line]. sierpień 2007 [dostęp 3.01.2008]. Dostępny w World WideWeb: <http://www.pcworld.pl/artykuly/55644.html>
8. GRIFFIN, D., Is Virtual a Virtue in Scholarship? In *Information World Review* [on-line]. 13 dec 2007 issue 241 p.36-38 [dostęp 15.12.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.iwr.co.uk/information-world-review/features/2205759/virtual-virtue-scholarship-3658467>
9. Infoisland.org [on-line]. [dostęp 28.12.2007]. Dostępny w World Wide Web : <http://infoisland.org>
10. LEVINE, J. Future Intersections. In *Library Technology Reports*, Sep/Oct2006, Vol. 42 Issue 5, p56-59, 4p

11. MATYJASZCZYK, G. Miejsce biblioteki w Second Life, nowej wirtualnej rzeczywistości. In *Biuletyn EBIB* [on-line]. 2007 nr 7 (88) [dostęp 11 grudnia 2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.ebib.info/2007/88/a.php?matyjaszczyk>
12. PEEK, R. Librarians on Second Life. In *Information Today* [on-line]. Feb 2007, Vol. 24, Issue 2, p. 15-16 [dostęp 12.12.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.allbusiness.com/professional-scientific/management-consulting-services/4062162-1.html>
13. PETERS, T., A Library for Avatars. In *ALA TechSource* [on-line]. 04/17/2006 [dostęp 17.12.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.techsource.ala.org/blog/2006/04/a-library-for-avatars.html>
14. Portal polskiej społeczności Second Life [on-line]. [dostęp 07.01.2008]. Dostępny w World Wide Web <http://www.secondlife.pl/>
15. Second Life [on-line]. [dostęp 07.01.2008]. Dostępny w World Wide Web: <http://secondlife.com/>
16. Second Life in *Wikipedia* [on-line]. [dostęp 19.12.2007]. Dostępny w World Wide Web:: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pl.wikipedia.org/wiki/Second_Life)
17. Second Life Library 2.0 Blog [on-line]. [dostęp 04.01.2008]. Dostępny w World Wide Web: <http://secondlifelibrary.blogspot.com/>
18. WODECKI, A. (UMCS), Second Life Uniwersytetu. In *IV Konferencja Rozwój e-dukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, Wrocław [on-line]. 2007 [dostęp 2.02.2007]. Dostępny w World Wide Web: [http://e-edukacja.com/czwarta/referaty/sesja\\_1/03\\_e-edukacja.pdf](http://e-edukacja.com/czwarta/referaty/sesja_1/03_e-edukacja.pdf)