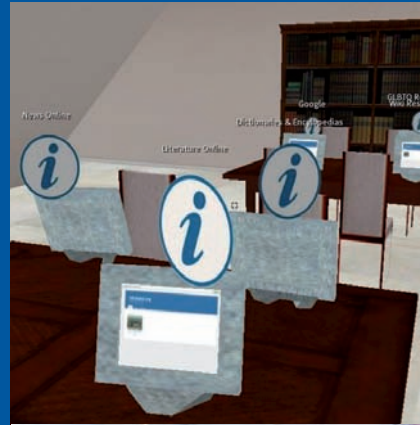


# Bibliotheken in Second Life

- Neuer Ort der Kommunikation!
- Chance für Bibliotheken!
- Service vervollständigen!
- Großer Aktionsradius!
- Breite Zielgruppe!



INNOVATIONSPREIS 2008

Jin Tan

# B.I.T.online – Innovativ



**B.I.T.online – Innovativ**

Herausgegeben

von

Rolf Fuhlrott

Ute Krauß-Leichert

Christoph-Hubert Schütte

Band 17

Second Life  
in Bibliotheken

2008

Verlag: Dinges & Frick GmbH, Wiesbaden

# Second Life in Bibliotheken

von

**JIN TAN**

2008

Verlag: Dinges & Frick GmbH, Wiesbaden

## **B.I.T.online – Innovativ**

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-934997-20-2

ISBN 978-3-934997-20-2

ISSN 1615-1577

© Dinges & Frick GmbH, 2008 Wiesbaden

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere die des Nachdrucks und der Übersetzung.

Ohne Genehmigung des Verlages ist es nicht gestattet, dieses Werk oder Texte in einem photomechanischen oder sonstigen Reproduktionsverfahren oder unter Verwendung elektronischer Systeme zu verarbeiten, zu vervielfältigen und zu verbreiten.

Satz und Druck: Dinges & Frick GmbH, Wiesbaden

Printed in Germany

# SECOND LIFE IN BIBLIOTHEKEN

DIPLOMARBEIT

Studiengang: Bibliothek  
Fachhochschule Potsdam

JIN TAN

Juli 2007

Betreuer: Prof. Dr. Hans-Christoph Hobohm; Lambert Heller

## Abstract

Angesichts einer rasanten Entwicklung in der virtuellen Welt versuchen momentan einige Bibliotheken, in Second Life ihre Dienste anzubieten. Vorliegende Arbeit versucht, das Phänomen Second Life zu erklären, wobei zahlreiche Aspekte berücksichtigt und durch konkrete Beispiele verdeutlicht werden. Darüber hinaus werden die Veränderungen des Bibliotheksumfeldes und die Ziele der Bibliothek in diesem Zusammenhang analysiert.

Dabei wird Second Life als ein neues Medium verstanden, das die herkömmliche digitale Kommunikation vervollständigt. Bibliotheken als Ort der Kommunikation können und sollten diese dreidimensionale Plattform für einen besseren Service in der digitalen Welt einsetzen. Die Arbeit entwickelt ein allgemeines Konzept, das von Bibliotheken für ihren Auftritt in Second Life genutzt werden kann.

# Inhalt

<b>Abstract</b>	<b>6</b>
<b>1 Über Second Life</b>	<b>9</b>
1.1 Was ist Second Life?	9
1.2 Zugang zu Second Life	9
1.3 Überblick in Second Life	11
1.4 Second Life ist kein Spiel	13
1.5 Teen Second Life	15
1.6 Second Life – Multimedia	16
1.7 Second Life – Abbildung der realen Welt	16
1.8 Schwächen von Second Life	18
<b>2 Veränderung des Umfeldes</b>	<b>20</b>
2.1 Bibliothek und Jugendliche	20
2.2 Studien und Statistik	21
2.3 Aktivitäten im Internet	24
2.4 Spielerisches Lernen	28
2.5 Motivation im Lernen	29
2.6 Lernen in Kommunikation und Community	31
2.7 Veränderung des Mediennutzungsverhaltens	32
2.8 Informationsverlust bei Nichtkommunikation	33
<b>3 Bibliothek – Ort der Kommunikation</b>	<b>35</b>
3.1 Das Kommunikationsmittel Schrift	35
3.2 Bibliothek als Ort der Kommunikation	35
3.3 Kommunikation auf der Beziehungsebene	36
3.4 Ziel der Bibliothek	37
3.5 Kommunikation als Informationsangebote	38
3.6 Dreidimensionale Kommunikation	38
<b>4 Service und Angebote von Bibliotheken in der Parallelwelt</b>	<b>45</b>
4.1 Multimedia	46
4.1.1 Links zu Bibliotheksangeboten im Internet	46
4.1.2 Bücher in einer Second-Life-Bibliothek	47
4.1.3 Aktuelle Nachrichten	48
4.1.4 Streaming Audio	50
4.1.5 Streaming Video	52
4.1.6 Virtuelle Ausstellung	53
4.2 Face-to-face-Kommunikation im Auskunftsdienst	55
4.3 Chatbot-Auskunftsdienst	57
4.4 Schulungen und Veranstaltungen in Second Life	59
4.5 Bibliothekare in Second Life	59
4.6 Konzept der Bibliotheken in Second Life	60
4.7 Vorbereitung für den Aufbau einer Bibliothek	61
4.8 Marketing für die Bibliotheken in Second Life	62
4.9 Tutorials für Second Life	63
4.10 User generated content	64
4.11 Liste der Bibliotheken in Second Life	64

<b>5 Welche Vorteile bietet Second Life im Vergleich zur realen Welt?</b>	<b>65</b>
5.1 Identität der virtuellen Welt und Bibliotheksangst	65
5.2 Bessere Kommunikationsmöglichkeit in Second Life	68
5.3 Second Life als Marketinginstrument	70
5.4 Second Life für ein besseres E-Learning	72
5.5 Visualisierung der Information	75
5.6 Kleine-Welt-Phänomen und Kollektive Intelligenz	80
<b>6 Ausblick und Fazit</b>	<b>81</b>
6.1 Wie soll Second Life bei Projektentwicklungen bewertet werden?	81
6.2 Was macht Second Life mit Menschen und was machen Menschen mit Second Life?	82
6.3 Zukunftsprognosen über Second Life	84
6.4 Bibliotheken in Second life	84
<b>7 Abbildungsverzeichnis</b>	<b>86</b>
<b>8 Literaturverzeichnis</b>	<b>87</b>

# 1 Über Second Life

## 1.1 Was ist Second Life?

Die Vorstellung einer virtuellen Welt ist nicht neu. Schon Neal Stephenson hat sie in seinem Science-Fiction-Roman „Snow Crash“ beschrieben, das im Jahr 1992 erschien. Stephenson hat eine virtuelle Welt beschrieben, in der die Menschen mit einem digitalen „Avatar“ in einem virtuellen Paralleluniversum leben und dort miteinander kommunizieren. Diese Welt wurde von ihm als „Metaversum“ bezeichnet, die man als virtuelle Realität verstehen kann. Die Entwicklung von Second Life wurde von Stephensons Buch maßgeblich inspiriert.

Second Life wurde 2003 von Linden Lab, einem Softwareunternehmen mit Sitz in San Francisco, ins Leben gerufen. Es handelt sich um eine sich permanent verändernde dreidimensionale Umgebung, die über das Internet zugänglich ist und die reale Welt abbildet. Alles darin kann von seinen Bewohnern erfunden, erschaffen und besessen werden. Die Nutzer können einen virtuellen Vertreter „Avatar“ kreieren und mit diesem Avatar dort in einer parallelen Welt leben.

Second Life hat sich rasant entwickelt und ist zwischen 2006 und 2007 weltweit bekannt geworden. Bis Juni 2007 stieg die Anmeldezahl<sup>1</sup> bereits auf weit über sieben Millionen User, dies entspricht einer jährlichen Wachstumsrate von 600 Prozent. Bemerkenswert ist auch, dass viele wirtschaftliche Unternehmen, Bildungseinrichtungen und weitere Organisationen sich für Second Life interessieren und versuchen, sozusagen eine zweite Filiale in der virtuellen Welt zu eröffnen. Momentan befindet sich Second Life noch in der Entwicklungsphase, doch wird Second Life vom Betreiber Linden Lab technisch ständig verbessert, und eine steigende Zahl von Einzelanwendern und Institutionen probieren das neue System aus.

Die jetzige Entwicklung von Second Life lässt sich in gewisser Hinsicht mit der Anfangszeit des Internets Mitte der 90er Jahre vergleichen;<sup>2</sup> so versuchen verschiedene Einrichtungen, sich in dieser digitalen Welt zu präsentieren, Marketing zu betreiben, Kunden zu erreichen und Dienstleistungen anzubieten.

## 1.2 Zugang zu Second Life

Um ein zweites Leben in der virtuellen Welt zu beginnen, müssen die Nutzer folgendes tun:

### Registrierung:

Die Nutzer müssen zunächst einen Account einrichten und einen Name für ihren Avatar bestimmen; dabei werden die Nachnamen aus einer Liste ausgewählt, die Vornamen sind frei wählbar. Bei den Accounts werden zwei Typen unterschieden, ein Basis-Account und ein Premium-Account. Basis-Accounts sind kostenfrei, ermöglichen es aber bereits, ein zweites Leben zu starten. Nach erfolgreicher Registrierung bekommt jeder neu Angemel-

---

<sup>1</sup> In Second Life unterscheidet sich die Anmeldezahl stark von der aktiven Anwenderzahl, unter sieben Millionen Angemeldeten sind nur 10 bis 15 Prozent der Nutzer aktiv.

<sup>2</sup> <http://pages.citebite.com/o1t8s2s3w9nei>

dete von der Betreiberfirma Linden Lab 250 „Linden Dollar“<sup>3</sup> als Startguthaben. Mit dem Basis-Account dürfen die Nutzer nur in bestimmten Orten, zum Beispiel einer Sandbox, Gegenstände erstellen. Mit dem Premium-Account können die Nutzer auch Land kaufen und auf diesem Land beliebig Häuser oder andere Dinge aufbauen. Für den Premium-Account zahlen die Nutzer monatlich circa 10 Dollar in realer US-Währung.

### **Software:**

Für Second Life bietet Linden Lab eine spezielle Software an; nur mit diesem Programm<sup>4</sup> und einem registrierten Account kann Second Life geöffnet werden. Die Nutzer können sich die Software kostenlos auf der Internetseite<sup>5</sup> von Second Life herunterladen und auf ihrem lokalen Rechner installieren.

### **Systemvoraussetzung:<sup>6</sup>**

Für die dreidimensionale grafische Darstellung werden ein relativ leistungsfähiger Computer und eine schnelle Internetverbindung verlangt:

#### **Für PCs:**

- Prozessor mindestens Pentium III 800 MHz, mit 256 MB RAM
- Betriebssystem Windows XP mit Service Pack 2
- Grafikkarte nVidia Geforce 2 (32 MB RAM); ATI Radeon 8500 (32 MB RAM) oder eine bessere Karte
- DSL-Internetanbindung, Kabelmodem oder LAN (mindestens 256 kbps Downstream)

#### **Für Macs:**

- Mac OS 10.3.9 oder besser
- Computer Prozessor: 1 GHz G4 oder besser
- Speicher: 512MB RAM
- Grafikkarte nVidia Geforce 2 (32 MB RAM); ATI Radeon 8500 (32 MB RAM) oder eine bessere Karte
- DSL-Anbindung

---

<sup>3</sup> Linden Dollar ist die virtuelle Währung in Second Life.

<sup>4</sup> Die Webbrowser-Expertin Snyder von Mozilla vermutet, dass zukünftige virtuelle Welten wie Second Life mit Installation einer Erweiterung auch im Webbrowser laufen können. <http://pages.citebite.com/k1y8m2f4o5qbr>

<sup>5</sup> <http://secondlife.com/community/downloads.php>

<sup>6</sup> <http://secondlife.com/community/downloads.php>

### 1.3 Überblick in Second Life

#### Erleben

Das Leben in Second Life beginnt sozusagen mit einem „Bummel“: Die Nutzer können mit ihrem Avatar verschiedene Sehenswürdigkeiten, Einkaufszentren, Kinos, Theater, Ausstellungen, Clubs, Veranstaltungen usw. besuchen. Wie in der realen Welt können die Nutzer in Second Life viel unternehmen und viel erleben.

In der Such-Funktion können die Nutzer nach einem bestimmten Ort suchen; wenn man nach der Auswahl eines Ortes auf „Teleport“ klickt, wird der Avatar direkt zu diesem Ort „teleportiert“. Um schnell einen Überblick über eine relativ große Landfläche zu bekommen oder ein relativ kurzes Ziel zu erreichen, können die Anwender in Second Life auch fliegen. Jeden Tag finden tausende Veranstaltungen in der virtuellen Welt statt, die Nutzer können rund um die Uhr und unbegrenzt an spannenden Präsentationen, Konzerten, Workshops und Ähnlichem teilnehmen und auch neue Leute aus der ganzen Welt kennenlernen.



Abbildung 1: Überblick in virtueller Welt

#### Gestalten

Mit einem Premium-Account können die Nutzer in Second Life virtuell ein Grundstück erwerben und etwas darauf aufbauen, wobei die Nutzer mit verschiedenen Tools dreidimensionale Objekte, von kleinen Pflanzen bis zu großen Gebäuden, erzeugen können. Was immer ein Anwender kreiert hat, ist sein persönliches Eigentum, und er kann das Objekt auch an andere Anwender in Second Life weiterverkaufen.

Außerdem können die Nutzer ihren Avatar nach Wunsch gestalten. Sein Körper, Gesicht<sup>7</sup> und seine Kleidung können beliebig verändert werden. Die Nutzer können zum Beispiel Textilien hochladen und für die Kleidung ihres Avatars verwenden, sie können virtuelle Geschäfte aufsuchen und dort von anderen Nutzern kreierte Kleidung kaufen.

<sup>7</sup> Linden Lab plant in der Zukunft eine neue Funktion in Second Life anzubieten, damit die Nutzer ihre Fotos hochladen und auf den Leib des Avatars kleben können.

<http://www.second-life-info.de/sl/dein-eigenes-gesicht-auf-deinem-avator/>



Abbildung 2: Avatars in Second Life<sup>8</sup>

## Kommunikation<sup>9</sup>

Kommunizieren gehört zu einer der wichtigsten Beschäftigungen in Second Life. Die Menschen versammeln sich überall in der virtuellen Welt und lernen sich stetig neu kennen. Dabei finden verschiedene Arten von Kommunikation statt:

- Öffentlicher Chat:

Der öffentliche Chat wird sehr häufig für Konferenzen, Veranstaltungen und öffentliche Gespräche verwendet. Dabei können alle Avatars in einem Umkreis von 20 Metern eine Nachricht empfangen. Während des Gesprächs macht der Avatar automatisch eine Tippbewegung, und gleichzeitig ist das Klappern einer Tastatur zu hören, damit die anderen Gesprächspartner mitbekommen, wer im diesem Moment gerade „spricht“ (eigentlich schreibt man). Um das Gemeinte in der virtuellen Welt noch genauer auszudrücken, können sich die Anwender beim Chatten einer vorgegebenen Körpersprache bedienen oder die Bewegungen des Avatars durch eine Scriptsprache selbst programmieren.

<sup>8</sup> [http://www.secondstyle.com/downloads/Second\\_Style\\_Issue8.pdf](http://www.secondstyle.com/downloads/Second_Style_Issue8.pdf)

<sup>9</sup> <http://www.sl-inworld.com/sl-help/tutorials/aktuelle-artikel/kommunikation.html>

- Instant Message:

Die Instant Message (IM) wird für private Gespräche eingesetzt. Der Anwender klickt auf seinen Gesprächspartner (Avatar) und öffnet das IM-Chatfenster; der Chat funktioniert dann so, wie es auch bei anderen Instant-Message-Programmen im Internet üblich ist. Über IM können die Nutzer in Second Life eine Nachricht an Freunde schicken, auch wenn sie gerade nicht da sind. Wenn sie sich zu gleicher Zeit in Second Life befinden, werden sie unmittelbar benachrichtigt; ansonsten erhalten sie die Nachricht beim nächsten Einloggen in Second Life.

- Dreidimensionales Voice Chat:

Seit Mai 2007 können die Nutzer auch ihre echte Stimme in Second Life verwenden. Die Stimme ist sogar dreidimensional zu hören; der Laut der Stimme wird relativ zur Position des Avatars so verändert, wie dies auch in der realen Welt je nach Distanz des Sprechpartners der Fall ist.

### **Kaufen und Verkaufen**

Die Währung der virtuellen Welt ist der „Linden Dollar“. Damit können die Nutzer von Second Life wie in der realen Welt handeln, also zum Beispiel verschiedene Objekte gegen Linden Dollar an andere Nutzer weiterverkaufen. Was man verdient hat, kann man nun wieder in reale Währung umtauschen, und umgekehrt können die Nutzer auch ihr reales Geld in Linden Dollar umtauschen. Der Kurs des Linden Dollars schwankt allerdings sehr stark, im Durchschnitt entsprechen etwa 270 Linden Dollar einem US-Dollar.

Wie in der realen Welt kann man mit allem Möglichen handeln, von Kosmetik über Bekleidung bis hin zu Fahrzeugen, Immobilien oder sonstigen virtuellen Objekten. Dazu sind eine Reihe von Berufssparten in Second Life entstanden, und mit Einsatz der virtuellen Währung bildet Second Life ein erstes Rudiment eines Wirtschaftsmarktes. In diesem Markt können die Anwender als Hersteller auftreten, Handel treiben oder Dienstleistungen anbieten.

## ***1.4 Second Life ist kein Spiel***

Technisch gesehen gehört Second Life zu der Gattung „massively multiplayer online role-playing game“ (MMORPG) oder, einfacher gesagt, zur Gattung der Online-Rollenspiele. Die Umgebung von Second Life wird dreidimensional dargestellt, und die Nutzer haben im „Spiel“ einen virtuellen Vertreter, den „Avatar“. Jedoch unterscheidet sich Second Life in einigen wesentlichen Punkten von anderen MMORPGs oder Spielen wie „World of Warcraft“:<sup>10</sup>

### **Fantasie in Second Life**

In Second Life können die Anwender ihrer Fantasie freien Lauf lassen. So können die Nutzer zum Beispiel alles aufbauen, was sie sich vorstellen können, sowohl dreidimensionale Objekte als auch den eigenen Avatar. Was immer man in der virtuellen Welt kreiert hat, gehört einem ebenso wie der virtuelle Vertreter oder Avatar einem selbst zuzuordnen ist.

---

<sup>10</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

## Kein Ziel

Im Vergleich mit anderen MMORPGs entbehrt Second Life aber eines wichtigen Merkmals anderer Spiele. Beim Konzept von Second Life geht es nämlich nicht darum, mit einem System von Belohnungen zu operieren, die psychologisch der Befriedigung des Spielers dienen. In dem weltweit bekannten Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ zum Beispiel müssen die Spieler vorgegebene Ziele erreichen, um auf eine höhere Stufe zu steigen. In Second Life gibt es kein gemeinsames Ziel, das vom Betreiber vorgegeben wäre; die verschiedenen Nutzer gehen nach eigenem Gutdünken ihren verschiedenen Beschäftigungen in der virtuellen Welt nach.

## Second Life ist eine Plattform

Web 2.0 ist eine neue Entwicklung des Internets, bei der sich das Web für die Nutzer nicht mehr nur als eine Sammlung von Informationen darbietet, sondern bei der die Inhalte des Internets von einzelnen Nutzern bestimmt werden, die verschiedenen Communities angehören (z.B. MySpace, Youtube, Blog usw.). Second Life ist eine Weiterentwicklung dieser Plattform, bei der die Inhalte komplett von den Nutzern und für die Nutzer gestaltet werden (user generated content).

## Second Life kann man spielen, aber Second Life ist kein Spiel

Sicherlich können die Anwender viele interessante Orte<sup>11</sup> in Second Life finden, an denen sie spielen können, aber Second Life selbst kann nicht als bloßes Spiel definiert werden. Ebenso wenig ließe sich das Internet als Spiel beschreiben, auch wenn die Nutzer darin auch spielen können. Spiele sind ein Teil der virtuellen Welt, aber die virtuelle Welt selbst ist kein Spiel.



Abbildung 3: Spiele in Second Life

---

<sup>11</sup> <http://www.sl-inworld.com/shopping-guide/games.html>

### 1.5 Teen Second Life

Teen Second Life<sup>12</sup> ist eine weitere virtuelle Plattform, ähnlich wie Second Life, die von Linden Lab unter gleichen Bedingungen speziell für Kinder und Jugendliche kreiert worden ist. In der virtuellen Welt von Teen Second Life dürfen sich nur Nutzer im Alter von 13 bis 17 Jahren anmelden. Lehrer und Bibliothekare dürfen ihre Teilnahme bei der Betreiberfirma Linden Lab beantragen und als Sondergruppe mitwirken. Die Public Library of Charlotte & Mecklenburg County hat zusammen mit Alliance Library System<sup>13</sup> und SirsiDynix<sup>14</sup> die erste Jugendbibliothek in Teen Second Life gebaut und bietet folgende Bibliotheksdienste an:<sup>15</sup>

- *streamed in audio or video authors, politicians, or other teen related speakers*
- *building, scripting, and designing classes taught by teens and adults*
- *book discussions*
- *walk-throughs of book or movie scenes*
- *machinima (creating videos of SL)*
- *book publishing*
- *art displays*
- *CosPlays - dress and act like your favorite anime or manga character*
- *music and drama performance*
- *contests*
- *dancing*



Abbildung 4: Teen Second Life<sup>16</sup>

<sup>12</sup> <http://teen.secondlife.com/>

<sup>13</sup> <http://www.alliancelibrarysystem.com/>

<sup>14</sup> <http://www.sirsidynix.com/>

<sup>15</sup> <http://plcmc.org/teens/secondlife.asp>

<sup>16</sup> <http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/687/104583/>

### **1.6 Second Life – Multimedia**

*„Multimedia“ bedeutet: die Integration von Leistungen bisher nebeneinander bestehender Medien – sei es Fernsehen, Video, Hörfunk, Audio oder Print- samt Computer in einem Supermedium oder Medienbünde.<sup>17</sup>*

Durch verschiedene Möglichkeiten können Texte, Bilder, Audiodaten und Videos in Second Life integriert werden. In Zukunft sollen sogar Informationen aus dem Internet in Second Life erscheinen<sup>18</sup>. Bei fortschreitender Entwicklung werden vermutlich weitere Medien in Second Life eingebunden werden. Das bedeutet, dass Second Life nicht als neues Medium an sich zu sehen ist, sondern als Plattform, die sich mit anderen klassischen Medien verbindet, um Informationen aus beiden und für beide Welten zu vermitteln.

Die Agentur „Reuters“ konzentriert sich in Second Life auf Neuigkeiten in der virtuellen Welt und fungiert als Schnittstelle, die Neuigkeiten aus Second Life in die reale Welt aussendet und ebenso die Nachrichten aus der realen Welt in Second Life bekannt macht.

Second Life bietet nicht nur eigens gegründete Radiosendungen; die Fernsehstation „Life for You“ dreht und sendet eigene Programme in Second Life, die von den Nutzern kostenlos auf einem speziellen Fernsehengerät betrachtet und in der eigenen virtuellen Räumlichkeit aufgestellt werden können.

### **1.7 Second Life – Abbildung der realen Welt**

Als virtuelle Welt ist Second Life nicht ein Universum außerhalb der Vorstellung, vielmehr gibt es viele Ähnlichkeiten im Vergleich zur realen Welt. Dies reicht von der gesamten virtuellen Umgebung bis zum Aussehen der Avatars. Second Life bildet fast die gesamte reale Welt ab, auch die Zeit<sup>19</sup>. So gibt es in der virtuellen Welt auch Tage und Nächte. Durch die Abbildung der realen Welt wird den Nutzern der Eindruck vermittelt, dass Second Life zwar virtuell, aber eine Realität ist.

---

<sup>17</sup> Berghaus, 1997. S.73.

<sup>18</sup> Linden Lab plant eine Schnittstelle zwischen Internet und Second Life aufzubauen, damit die Nutzer in Second Life auch einen Browser in Second Life öffnen und die Information auch vom Internet bekommen können.

<sup>19</sup> Die Pazifikzeit wird in Second Life als einheitliche Zeit verwendet.  
<http://secondlife.com/knowledgebase/article.php?id=286>



Abbildung 5: Second Life bildet die reale Welt ab.

Philip Rosedale, Geschäftsführer der Betreiberfirma von Second Life, stellt vor:

*„When you look through a computer screen, everything will look real, like you're looking through window glass.“<sup>20</sup>*

Die Nutzer werden in der Zukunft nicht nur die technische Möglichkeit haben, auf dem Bildschirm eine Realität zu betrachten, sie können mit ihren Avatar in Second Life auch interaktiv soziale Kommunikation erleben.

Second Life schafft eine virtuelle Realität, auf der die Nutzer ihre Erfahrungen und Informationen austauschen können. Aber wie verhalten sich die Nutzer als Avatars in der virtuellen Welt, wie weit unterscheidet die menschliche Wahrnehmung zwischen Second Life und „First Life“? Eine Studie<sup>21</sup> über das Verhalten der Avatars wurde von Nick Yee<sup>22</sup> von der Stanford University durchgeführt. In dieser Studie wird gezeigt, dass das menschliche Verhalten in beiden Welten sich nicht sehr unterscheidet. Genau wie in der realen Welt pflegen Frauen in der Regel eine geringere Distanz zu ihren Gesprächspartnerinnen als es zwischen Männern der Fall ist. Selbst die Art des Blickkontakts zwischen verschiedenen Geschlechtern unterscheidet sich in Second Life kaum von der real zu beobachtenden Face-to-face-Kommunikation.

### Verbindung von „First“ und „Second“ Life

Die virtuelle Welt von Second Life ist nicht unbedingt als eine eigenständige Welt zu sehen. Vielmehr betrachten die Nutzer Second Life als ein Medium, das eng mit der realen Welt und dem Leben der realen Menschen verbunden ist. Nicht nur die Wirtschaftsunternehmen nutzen Second Life als Werbepattform, auch die Politik versucht, über Second Life Terrain zu gewinnen.

<sup>20</sup> <http://pages.citebite.com/k1k8k8q4c3nct>

<sup>21</sup> [http://www.stanford.edu/group/vhil/papers/second\\_life\\_nonverbal.pdf](http://www.stanford.edu/group/vhil/papers/second_life_nonverbal.pdf)

<sup>22</sup> <http://www.nickyee.com>

- Bei der vergangenen Präsidentschaftswahl in Rumänien hat eine Werbekampagne<sup>23</sup> in Second Life stattgefunden, die gleichzeitig live im Fernsehen der realen Welt übertragen wurde.
- Während der Präsidentschaftswahl in Frankreich wurde in Second Life ein offizielles Büro eingerichtet, wo die Besucher mit den Kandidaten diskutieren, an Debatten teilnehmen oder protestieren konnten.
- Auch die Globalisierungsgegner haben im Zusammenhang mit dem G8-Treffen in Heiligendamm ihren Protest in Second Life vorgetragen.
- Vodafone will eine Kommunikation zwischen First Life und Second Life ermöglichen.<sup>24</sup>

Second Life wird sich sicher nicht zu einem isolierten Universum entwickeln, sondern lediglich die Kommunikation im „First“ Life unterstützen. Für das reale Leben bleibt Second Life ein digitales Medium, das Teil der realen Wirklichkeit ist.

### *1.8 Schwächen von Second Life*

Kritik, die gegenüber Second Life vorgebracht wird, bezieht sich meistens auf technische Aspekte. Es ist zu erwarten, dass diese Schwächen in Laufe der Zeit von der Betreiberfirma behoben werden.

#### **Macht der Betreiberfirma Linden Lab**

Die wirtschaftliche Dimension der Betreiberfirma Linden Lab ist kaum zu unterschätzen, da Linden Lab in der virtuellen Welt fast die Funktion einer Zentralbank zufällt, die über die virtuelle Währung des Linden Dollar mit der realen Welt verbunden ist. Es ist durchaus vorstellbar, dass sich Entscheidungen von Linden Lab auf der virtuellen Ebene auf den realen Markt auswirken könnten.

#### **Problem beim Lesen in Second Life**

Im Vergleich mit vielen anderen Medien hat Second Life den Vorteil, dass Objekte dreidimensional dargestellt werden. Bei reinen Bildern mag dies von Vorteil sein; jedoch sind Texte, auch wenn sie durchaus als wichtiges Informationselement in Second Life anzusehen sind, für das reine Lesen deutlich im Nachteil gegenüber traditionellen Medien.

Die meiste Texte sind in Second Life in einer so genannten Notecard integriert. Beim Anklicken eines Objekts wird die Information als Text in einem kleinen Fenster geöffnet, ähnlich einem Pop-Up-Fenster im Internet. Meist wird der Text dabei als Bild-Datei hochgeladen und verändert sich relativ zu Stellung des Avatars. Durch die dadurch notwendige Steuerung der Position des Avatars wird das Lesen in Second Life oft sehr unangenehm.

---

<sup>23</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=2tg1GEK1gPk>

<sup>24</sup> <http://pages.citebite.com/i1p8v0h4l8xdl>

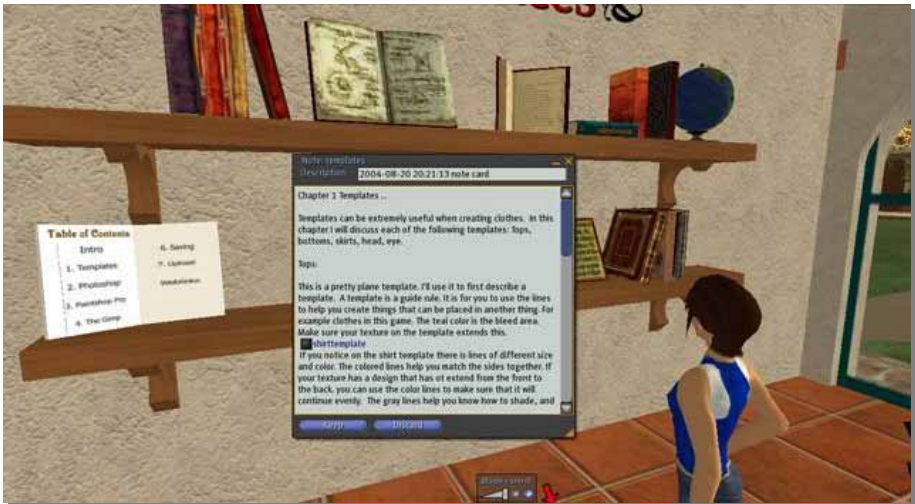


Abbildung 6: Notecard in Second Life<sup>25</sup>

## Hohe Systemanforderung

Nicht jeder Computer kann die virtuelle Welt verarbeiten. Second Life stellt eine relative hohe Anforderung an Hardware sowie eine schnelle Internetanbindung. Die technischen Probleme treffen nicht nur einzelne Nutzer, vor allem Einrichtungen mit geringem Budget werden ein Problem mit alten Rechnern haben, die den Systemanforderungen nicht genügen.

## Unstabilität des Systems

- Zur Zeit dürfen nur maximal 50 Avatars gleichzeitig an einem Ort erscheinen
- wenn mehr als 40.000 Nutzer gleichzeitig in Second Life eingeloggt sind, wird das System deutlich langsamer
- Ständiges Downtime: für das Update des Systems ist jeden Mittwoch eine „Downtime“ erforderlich. Während dieser Zeit ist Second Life für mehrere Stunden nicht erreichbar.
- Update: für jedes Update muss die Software für Second Life neu installiert werden. Dies stellt bisher das größte Problem für Zentraleinrichtungen dar, da für die Installation einer Software Administrator-Rechte verlangt sind.

<sup>25</sup> <http://www.flickr.com/photos/40034470@N00/248148170/>

## 2 Veränderung des Umfeldes

### 2.1 Bibliothek und Jugendliche

Als die Menschen noch keine Computer besaßen und keinen Zugang zum Internet hatten, war die Bibliothek ihre Hauptinformationsquelle. Allerdings sind nicht nur heutige Eltern über die stetig zurückgehende Nutzung von Bibliotheken durch die jüngere Generation enttäuscht. Auch Bibliothekare können oft nicht nachvollziehen, warum all die vielen Bücher, von denen die Kinder früher geträumt haben, jetzt für sie plötzlich nicht mehr attraktiv sind.

*The library is more removed from their lives, it's a last-ditch place to go if they need to find something out.*<sup>26</sup>

Für die junge Generation stehen Bibliotheken leider nur noch auf dem letzten Platz der bestehenden Informationsmittel. Nur wenn sie im Internet nichts mehr gefunden haben, kann es sein, dass sie tatsächlich einmal eine Bibliothek aufsuchen. Aber gerade Nutzer, die mit dem Computer aufgewachsen sind, wissen meist gar nicht, wie man in einer Bibliothek recherchiert.

Die 22-jährige Elly Gilchrist vertritt aber auch eine Gegenposition. Sie arbeitet als Bibliothekarin und beantwortet die Fragen älterer Kunden nicht durch Hinweise auf Bücher, sondern durch eine Recherche im Internet. So beschreibt sie ihre Aufgabe in der Bibliothek so:

*We're like their Google.*<sup>27</sup>

Diese Aussage gibt durchaus Anlass zu der Frage, worin der Wert einer Bibliothek eigentlich besteht und was sie ihren Kunden in der Informationsgesellschaft des digitalen Zeitalters anbieten kann. Wenn viele jüngere, aber auch ältere Menschen nicht mehr den Weg in die Bibliothek finden, ist dies nicht primär ein Problem der Bibliotheksbenutzung und auch nicht unbedingt eine Folge der explodierenden Information. Der einfache Sachverhalt ist, dass die Nutzer ihre Informationsbedürfnisse jetzt auf vielen Wegen schneller und einfacher befriedigen können, als dies die Bibliothek und ihre Medien leisten können.

Mit der technischen Entwicklung verändert sich das Medienverhalten von Bibliotheksnutzern. Diese Entwicklung ist besonders bei Kindern und Jugendlichen ausgeprägt. Für sie sind die digitalen Informationen viel attraktiver als die Printmedien. Zwar nimmt die Bibliothek an dem Digitalisierungsprozess teil und stellt ihre Informationen im Internet zur Verfügung, etwa in Form von Datenbanken, fraglich ist nur, ob die Bibliothek, wie dies früher der Fall war, noch als Informationszentrum in der Mitte der Gesellschaft steht und lediglich darauf warten muss, dass ihre Kunden nun statt auf die Bücher auf die Daten der Bibliothek zugreifen werden.

Einerseits kann die Bibliothek aufgrund der schier Menge an Informationen nicht das gesamte Wissen der Menschheit speichern,<sup>28</sup> andererseits läuft die Information durch die Ent-

---

<sup>26</sup> <http://pages.citebite.com/h1o6t5v1x2qui>

<sup>27</sup> <http://pages.citebite.com/o1u8u8j6k8uau>

## 3 Bibliothek – Ort der Kommunikation

### 3.1 Das Kommunikationsmittel Schrift

Vilém Flusser zufolge ist die menschliche Kommunikation ein Code, nämlich ein System von Symbolen. Zweck dieses Systems ist es, Kommunikation zwischen Menschen zu ermöglichen.<sup>57</sup> Der Ursprung der menschlichen Kommunikation ist die gesprochene Sprache. Da diese Kommunikationsform ephemere ist, hat man Bilder und Zeichen entwickelt, um eine Kommunikation über den Moment des Sprechens hinaus zu ermöglichen. Das so entstandene Kommunikationsmittel „Schrift“ hat sich durch die Erfindung des Buchdrucks sehr weit verbreitet.

Blickt man auf die Geschichte der menschlichen Kommunikation zurück, lässt sich leicht erkennen, dass die Menschen durch verschiedene Arten der Codierung – seien es Sprache, Bilder, Schrift oder andere Medien – versucht haben, sich miteinander zu verständigen. Für die Art, wie sie dies tun, ist die Entwicklung der Technik in der Regel der entscheidende Punkt. Durch die Erfindung von Papier, Kamera, Telefon, Radio, Fernsehen, Internet usw. haben die Menschen jeweils versucht, mit verschiedenen Medien über ihre physischen Grenzen hinaus zu kommunizieren. Heute sind es die Menschen gewohnt, über einen relativ komplizierten Code – die Schrift – Informationen zu vermitteln. Eine Rückkehr zu dem Urzustand der Kommunikation, bei der es neben der gesprochenen Sprache (Face-to-face-Kommunikation) lediglich Bilder gibt, würde daher ungewöhnlich erscheinen.

Folgen wir der Theorie von Flusser, könnten die Menschen noch ein Schritt weiter gehen und dazu übergehen, die (sozusagen) klassische digitale Kommunikation in einer virtuellen Realität darzustellen. In der 3D-Umgebung von Second Life wird eine virtuelle Welt gestaltet, bei der es möglich ist, den Ursprung der menschlichen Kommunikation abzubilden, also eine virtuelle Face-to-face-Kommunikation.

### 3.2 Bibliothek als Ort der Kommunikation

Um die Bibliothek als Ort der Kommunikation zu verstehen, muss man sich zunächst klar machen, was Kommunikation beinhaltet, in welchen Medien Kommunikation gestaltet wird und worin das Ziel der Kommunikation besteht.

Günter Bentele und Klaus Beck definieren Kommunikation so:

*Zusammenfassend kann Kommunikation als intentionale Informationsübertragung zwischen zwei oder mehr Systemen, die der Informationsabgabe und -aufnahme fähig sind, definiert werden.*<sup>58</sup>

In diesem Sinn beruht die menschliche Kommunikation im Prinzip auf Erfindungen, auf Werkzeugen und Instrumenten, nämlich auf Codes oder geordneten Symbolen.<sup>59</sup> Musik, Schrift, Sprache, Zeichen sind Symbole, mit denen sich die Menschen miteinander verständigen.

<sup>57</sup> Flusser; Bollmann, 2005. S. 23

<sup>58</sup> Bentele; Beck, 1994. S. 21

<sup>59</sup> Flusser; Bollmann, 2003. S. 9

diqen können. Bücher sind als Medium Träger von Information. Sie werden in Bibliotheken gesammelt, damit die Bibliotheksnutzer über dieses Medium mit den Autoren kommunizieren können.

### 3.3 Kommunikation auf der Beziehungsebene

Die menschliche Kommunikation ist ein künstlicher Vorgang, sagt Flusser. Das Erlernen der Codes (zum Beispiel der Sprache oder Schriftzeichen) ermöglicht es den Menschen, miteinander zu kommunizieren. Durch den Einsatz verschiedener Medien kann die Kommunikation erweitert oder auch archiviert werden.

Klaus Brinker<sup>60</sup> unterscheidet fünf verschiedene Formen der Kommunikation, und zwar danach, welches die Träger oder Medien der Kommunikation sind: (1) Face-to-face-Kommunikation; (2) Telefon; (3) Rundfunk; (4) Fernsehen und (5) Schrift. Die Schrift ist also lediglich eine von mehreren Kommunikationsformen. Seitdem es Bibliotheken gibt, bildet dieses Medium den Primärbestandteil dessen, was in der Bibliothek gesammelt und angeboten wird. Dagegen werden die übrigen Kommunikationsformen, die auch wichtige Informationen vermitteln, von der Informationseinrichtung Bibliothek nicht als primäres Angebot gesehen.

Die Funktion der Kommunikation besteht darin, Information zu übermitteln.<sup>61</sup> Die unterschiedlichen Medien entscheiden darüber, wie viele und welche Informationen übermittelt werden können. Über das Medium Buch kann zum Beispiel die nonverbale Kommunikation,<sup>62</sup> die bei der Informationsvermittlung in einem Gespräch eine ganz entscheidende Rolle spielt, nicht oder nur schwer vom Autor zum Leser übertragen werden.

Grundsätzlich wird Information kommuniziert. Dies gilt für das Medium Buch ebenso wie die Face-to-face-Kommunikation. Die Stadtbibliothek Marzahn-Hellersdorf in Berlin hat dazu ein Experiment durchgeführt, dem man den Projektnamen „Lebende Bücher“<sup>63</sup> gab. Zusätzlich zu dem weiter bestehenden „konventionellen“ Angebot lud die Bibliothek verschiedene Persönlichkeiten ein, die von den Bibliotheksnutzern über einen „Bibliothekskatalog“<sup>64</sup> in dem Sinne „ausgeliehen“ werden konnten, dass die Nutzer nun mit diesen „lebenden Büchern“ ein Gespräch führten. Durch diese Gespräche sollten persönliche Erfahrungen als Informationen der Bibliothek angeboten werden. Man hat also neben den Büchern auch veritable Menschen ins Angebot genommen und das Medium „Buch“ um das Medium „Gespräch“ erweitert, um Informationen auch durch andere Kanäle an die Nutzer zu vermitteln. Das Echo war erstaunlich positiv:

*So wurden durch die Aktion in der Bibliothek Kontakte und Dialoge zwischen Menschen ermöglicht, die sonst kaum die Gelegenheit haben, sich im Alltag zu begegnen.*<sup>65</sup>

<sup>60</sup> Brinker, 2001. S. 138

<sup>61</sup> Scherer; Wallbott, 1984. S. 17

<sup>62</sup> Ebd. S. 5

<sup>63</sup> <http://pages.citebite.com/e1g8a9y2i7vvo>

<sup>64</sup> <http://pages.citebite.com/a1v8v9w2b8vtq>

<sup>65</sup> <http://pages.citebite.com/y1k9x1e0d3rvh>

## 4 Service und Angebote von Bibliotheken in der Parallelwelt

Second Life ist eine Parallelwelt neben der realen Welt, die sie abbildet. Natürlich gibt es in dieser Parallelwelt auch Bibliotheken, also Orte der Information und Kommunikation. Wie in der realen Welt haben sie als Informationseinrichtung die Funktion, Information zu vermitteln und Kommunikation anzuregen. Wenn sich also Bibliotheken in dieser virtuellen Welt positionieren, bedeutet dies nicht einen Paradigmenwechsel der Bibliotheksarbeit, sondern lediglich eine Weiterentwicklung des Angebotes, die darin besteht, dass man in der virtuellen Welt präsent ist.

Die Frage, wie man sich eine Bibliothek in der virtuellen Welt vorstellen und welche Dienste sie anbieten könnte, bezieht sich auf die Ergebnisse des dritten Kapitels (siehe oben S. 35), in dem davon die Rede war, dass die Bibliothek ein Ort der Kommunikation ist. Es wäre durchaus denkbar, das Kommunikationsmedium „Buch“ in Second Life anzubieten, aber das Buch ist nicht das Hauptinformationsangebot virtueller Bibliotheken. Bei einer Second-Life-Bibliothek geht es nicht primär darum, Bücher zu lesen und auszuleihen, ihr Hauptangebot ist die virtuelle Face-to-face-Kommunikation.

An sich sind die Angebote der Bibliothek in beiden Welten dieselben, nämlich Information. Lediglich die verwandten Medien unterscheiden sich. In einer „analogen“ Bibliothek sind die Printmedien die Hauptträger der Information, während in einer digitalen Bibliothek die Information dank der technischen Möglichkeiten in Kommunikationsformen dargeboten wird, die über das gedruckte Buch weit hinausgehen. Stephen Abram hat einige Bibliotheksangebote aufgelistet, die für Second Life in Frage kämen, wobei er das gesamte Alphabet in Anschlag bringt:<sup>78</sup>

- a. *A science center*
- b. *An art gallery*
- c. *Book Talks*
- d. *Authors as visitors and as events*
- e. *Publishers*
- f. *A mystery castle*
- g. *A science fiction and fantasy collection*
- h. *Information literacy and library research skills classes*
- i. *A huge theater*
- j. *Training and education spaces*
- k. *A health information island*
- l. *A medical library*
- m. *A walk-in book*
- n. *Games*
- o. *Search databases like PubMed*
- p. *TechSoup*
- q. *Educational courses*
- r. *OCLC database trials*

<sup>78</sup> [http://www.imakenews.com/sirsi/e\\_article000739028.cfm?x=b11,0,w](http://www.imakenews.com/sirsi/e_article000739028.cfm?x=b11,0,w)

- s. *Politicians!*
- t. *Programming parties*
- u. *Wine and cheese parties (yep - virtual food)*
- v. *Magazines*
- w. *Dances*
- x. *Artists' discussions, with books and art*
- y. *Chats with fellow patrons, locally and globally*
- z. *Books*

## 4.1 Multimedia

Wie bereits betont, stellt Second Life für sich alleine kein völlig neues Medium dar, vielmehr wird die reale Welt lediglich abgebildet, und dem entsprechend werden die klassischen Medien auch in der virtuellen Welt eingesetzt. Die virtuelle Kommunikation vollzieht sich über die gleichen Medien, die auch in der realen Welt verwendet werden, nur sind sie in Second Life sozusagen virtualisiert.

### 4.1.1 Links zu Bibliotheksangeboten im Internet

Um Bibliotheksangebote in Second Life einzubringen, wird gerne ein entsprechendes Objekt – zum Beispiel ein Buch oder ein Lesesaal – gestaltet und mit einer einschlägigen Bibliothekswebseite verlinkt. Die meisten virtuellen Bibliotheken, die in Second Life auftreten, werden ähnlich einer realen Bibliothek gestaltet. Das heißt, dass sich dort nicht nur ganz konventionelle Bücherregale abgebildet finden, sondern auch Computer mit Bildschirmen, über die man durch Anklicken zu Bibliothekskatalogen oder sonstigen digitalen Ressourcen geführt wird, indem die entsprechende Seite im Webbrowser geöffnet wird.

Nicht selten wird die Frage gestellt, ob es überhaupt sinnvoll ist, solche Verlinkungen zu digitalen Ressourcen in Second Life einzubringen. Schließlich lässt sich das Auffinden dieser Informationsquellen einfacher über das Internet realisieren. Welchen Nutzen bringt es, dies über Second Life vorzunehmen? Die Frage zielt darauf, was Informationsangebote von Bibliotheken in Second Life leisten können. Hier wäre etwa an folgendes zu denken:

- **Bibliotheksatmosphäre:** Wie ausgeführt, ist die Bibliothek ein Ort der Kommunikation. Durch die Erzeugung eines virtuellen Raumes mit entsprechendem Ambiente kann die Bibliothek somit einer ihrer Hauptaufgaben nachkommen, und sie kann dies sogar in einer optimalen Form tun, der Face-to-face-Kommunikation. Die Umgebung, in der die Kommunikation stattfindet, ist für eine erfolgreiche Informationsvermittlung von entscheidender Bedeutung. Man könnte sich auch vorstellen, eine Lesung zum Beispiel in einer Diskothek stattfinden zu lassen, doch wäre das nicht die geeignete Umgebung. Das Prinzip des adäquaten Umfelds gilt auch in der virtuellen Welt, so dass es durchaus sinnvoll erscheint, die Atmosphäre von Bibliotheken in der virtuellen Welt nachzubilden, um das spezifische „Bibliotheksgefühl“ zu erzeugen. Ohne die Abbildung von Büchern und Regalen dürfte dies nur schwer möglich sein, und selbst Datenbankangebote bedürfen vermutlich der virtuellen Abbildung von Computern. Kurzum: Bibliotheken sollten in Second Life so aufgebaut werden, dass sie den wirklichen Bibliotheken möglichst ähnlich sind.