

**Die Bayerische
Staatsbibliothek
,real world' ...und
,inworld'**



Seit Mitte Mai 2008 gibt es die Bayerische Staatsbibliothek gleich zweimal: zum einen – und das schon seit 450 Jahren – im echten Leben an der Münchener Ludwigstraße, zum anderen in der virtuellen, dreidimensionalen Internetwelt ‚Second Life‘. Dort verfügt die Bayerische Staatsbibliothek jetzt unter dem Namen ‚Insel der Information‘ über eine maßstabsgetreu in 3D-Graphik errichtete Repräsentanz, die nicht nur das weitgehend detailgetreu nachgebildete und virtuell begehbare Bibliotheksgebäude umfasst, sondern auch den Zugriff auf zahlreiche Onlinedienste direkt aus dem ‚Metaversum‘ Second Life heraus ermöglicht. Was genau aber ist Second Life eigentlich, und warum sollte sich eine altherwürdige Kultureinrichtung wie die Bayerische Staatsbibliothek hier engagieren? Und schließlich: Was genau kann ich erleben, wenn ich mich innerhalb von Second Life durch die virtuelle Bayerische Staatsbibliothek bewege?



Die virtuelle Welt „Second Life“

Second Life ist die weltweit bekannteste dreidimensionale virtuelle Parallelwelt, die über das World Wide Web für jedermann unentgeltlich zugänglich ist. Für den virtuellen Besuch von ‚Second Life‘ benötigt man lediglich den kostenlosen Softwareclient des Betreiberunternehmens Linden Lab sowie einen PC mit schnellem Internetanschluss und leistungsstarker Graphikkarte. Neben Second Life existieren in rasch wachsender Zahl weitere so genannte ‚Metaversen‘ wie beispielsweise ‚Twinity‘, ‚There‘ und ‚Entropia‘.

Second Life ging 2003 als Erfindung der Firma Linden Lab aus San Francisco online, die sich für ihre Erfindung den Roman ‚Snow Crash‘ von Neal Stephenson zum Vorbild nahm, aus dem auch der Begriff des ‚Metaversums‘ stammt. Zur Verfügung gestellt wird den Kunden in Second Life eine dreidimensionale Onlineinfrastruktur, mit der Personen, Institutionen und

Eine Welt ist nicht genug – Die Bayerische Staatsbibliothek in „Second Life“

Das dreidimensionale Internet ist im Kommen. Gerade für Wissenschafts- und Kultureinrichtungen bieten virtuelle Welten vielfältige Chancen zur Präsentation und zum Marketing ihrer Services. Die Bayerische Staatsbibliothek lotet mit ihrem Auftritt in Second Life jetzt die Möglichkeiten des 3D-Webs aus.

Von Klaus Ceynowa



Freitreppe mit Statuen

Unternehmen eigene Gebäude auf Landparzellen, so genannten Inseln, bauen oder auch Produkte erschaffen können. Second Life lebt somit ausschließlich von der Kreativität und dem Gestaltungswillen seiner Bewohner und ist damit eine typische Web 2.0-Applikation.

Wer Second Life besuchen will, muss zunächst einen künstlichen, dreidimensionalen Repräsentanten seiner selbst erstellen, einen so genannten Avatar. Auf den Webseiten von Linden Lab ist das eine Sache von wenigen Minuten. Durch diesen virtuellen Stellvertreter hat jeder Second-Life-Nutzer die Möglichkeit, innerhalb der Parallelwelt mit anderen Avataren zu kommunizieren und zu interagieren, sich weiterzubilden, zu spielen, virtuell zu konsumieren, Geschäfte zu tätigen und sich über die Angebote von Unternehmen oder eben auch von Bibliotheken zu informieren. Avatare können virtuelles Land erwerben und bebauen. Mit Stand Mai 2008 haben sich insgesamt 13,8 Millionen Nutzer als Second-Life-Residents angemeldet, pro Woche sind im Durchschnitt eine halbe Million Avatare in Second Life unterwegs. Der Second-Life-Nutzer kann seinen Avatar als Eben- oder Gegenbild seiner selbst erschaffen. In den meisten Fällen sehen die Avatare wie Menschen aus, mancher Nutzer schafft sich jedoch auch eine Phantasiegestalt.

Second Life besteht aus unzähligen so genannten Inseln: zum Teil sehr klein und nur mit einem Gebäude bebaut, oft aber auch riesige Landmassen, die ganze Städte oder Themenparks beherbergen. So gibt es beispielsweise virtuelle Repräsentanzen des Louvre, des Dresdner Zwingers und der Stadt Frankfurt am Main. ‚Inworld‘ findet man hierbei fast alles, was es auch ‚real life‘ gibt: Wohngebiete, Einkaufsstraßen, Büros und Konferenzzentren, Strände und Erholungsgebiete,

Museen, Konzerthallen und Kinos, Firmensitze und Industriegebiete, Restaurants und Clubs.

Der einzelne Second-Life-Kunde kann an seinem PC ganz wie in einem Videospiel die Perspektive der eigenen Figur – die zur schnelleren Fortbewegung übrigens auch fliegen kann – einnehmen, aber auch Szenen aus übergeordneten Perspektiven betrachten. Zurechtfinden kann er sich in dieser vielfältigen und durchaus unübersichtlichen Welt durch implementierte Suchmaschinen und durch selbst gesetzte Landmarken der eigenen Lieblingsorte, zwischen denen man durch so genanntes ‚Teleportieren‘ besonders schnell hin- und herreisen kann.

Das Metaversum Second Life lebt ausschließlich von den Initiativen seiner Bewohner und kennt keine fest vorgegebenen Regeln. Es ist daher nicht als neues Onlinespiel (auch bekannt als MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game) zu verstehen. Lässt man sich auf diese zweite Wirklichkeit ein, kann Second Life vielmehr zugleich Arbeitsplatz, Informationsort, weltweiter Kommunikationsraum und Vergnügungspark sein.

Viele große Firmen haben inzwischen Dependancen und Geschäfte in Second Life eröffnet, darunter beispielsweise BMW, Sony, Mazda und Reebok. Sie nutzen die Plattform vor allem zu Public-Relations-Zwecken, aber auch als virtu-

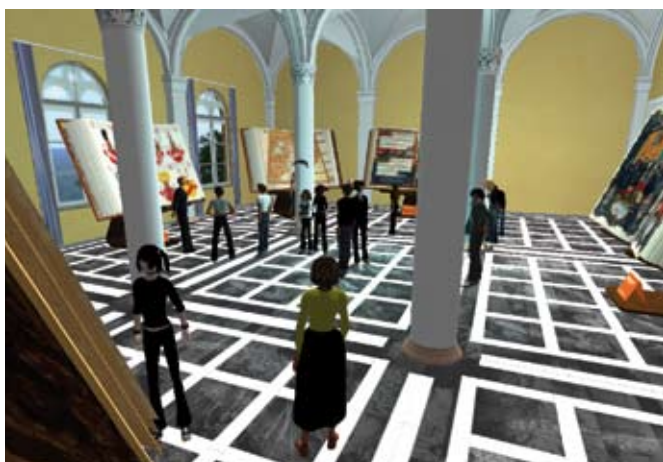
Das virtuelle Prachttreppenhaus



ellen Marktplatz zum Test neuer Produktideen in frühen Entwicklungsstadien oder – wie im Falle von IBM – sogar für die Personalbeschaffung im wirklichen Leben. Bereits circa 10 % der 16.400 derzeit in Second Life vorhandenen Inseln werden von Einrichtungen des Kultur-, Bildungs- und Wissenschaftssektors betrieben.

**3D-Internet:
Das World Wide Web der Zukunft**

Es gibt bereits eine ganze Reihe von Bibliotheken in Second Life, beispielsweise rund um das so genannte ‚Info Island‘. Bisher gingen solche Initiativen vor allem auf US-amerikanische Institutionen zurück. Mit der von der Marketing-Agentur Bokowsky + Laymann erstellten Repräsentanz für die Bayerische Staatsbibliothek ist erstmals eine führende deutsche Bibliothek in Second Life vertreten. Für die Bayerische Staatsbibliothek ist Second Life der derzeit fortgeschrittenste Anwendungsfall einer virtuellen Internetwelt und stellt damit ein ideales Experimentierfeld für neue 3D-Webtechnologien dar.



Done in Virtual Worlds‘ des Marktforschungsunternehmens Forrester konstatiert: „Within five years, the 3D-Internet will be as important for work as the Web is today.“

In der Tat bietet das dreidimensionale Web die größtmögliche Engführung des Internets mit den Erfahrungs- und Handlungsbedingungen des realen Lebens. Im 3D-Internet kann der Nutzer in Form einer virtuellen Face-to-Face-Kommunikation in Echtzeit interagieren und kooperieren. Hierbei wird durch die lebensechte dreidimensionale Umgebung ein intensives, realweltliches Look and Feel vermittelt, während gleichzeitig der große Vorteil netzbasierten Arbeitens, die Kommunikation über gegebenenfalls weltweit verteilte Standorte hinweg, gewahrt bleibt.



links:
**Fürstensaal
mit digitalen Hand-
schriften**
rechts:
**Das Informations-
zentrum mit Online-
angeboten**

In den Augen zahlreicher Spezialisten aus Wirtschaft und Wissenschaft ist das dreidimensionale Internet nichts weniger als „das nächste große Ding“ im Bereich der Webtechnologien. Die Harvard Business Review listet es unter den „Breakthrough Ideas for 2008“ und schreibt: „The next dominant internet interface is likely to be the metaverse, where people interact and do business through avatars that actually inhabit the virtual space.“ In einer Anhörung vor dem Subcommittee on the Telecommunications and the Internet des US-amerikanischen Repräsentantenhauses zur Zukunft virtueller Welten im April 2008 betonte der Chief Executive Officer des renommierten New Media Consortiums, Laurence F. Johnson: „We see these spaces as nothing less than the evolution of the Internet from the flat two dimensional web in which it resides now into three dimensions, with all the richness and depth that implies.“ Und der Report ‘Getting Real Work

Im Unterschied zum ‚flachen‘ zweidimensionalen Web interagieren die Nutzer des 3D-Metaversums nicht nur mit den jeweiligen Inhalten, sondern auch unmittelbar miteinander, oder besser: sie können sich in direkter gemeinsamer Interaktion auf die jeweils interessierenden Inhalte beziehen. Da sich gerade für Informationsdienste vielfältige Anwendungsmöglichkeiten im 3D-Internet ergeben, ist es für Bibliotheken durchaus sinnvoll, sich frühzeitig und experimentell in diesen virtuellen Welten zu positionieren. Wie sieht der Auftritt der Bayerischen Staatsbibliothek in Second Life nun konkret aus?

**Die Bayerische Staatsbibliothek
in „Second Life“**

Das historische, 1832 bis 1843 von Friedrich von Gärtner erbaute Bibliotheksgebäude wurde für Second Life maßstabsgerecht mit allen für das Bauwerk charakteristischen Räumlichkeiten, Fassaden- und Architekturelementen nachgebildet. Hierzu zählen unter anderem das bekannte

Prachttreppenhaus mit den Galerien und der so genannte Fürstensaal. Vermittels seines Avatars kann sich jeder bauhistorisch oder touristisch Interessierte so einen lebendigen Eindruck vom Bibliotheksgebäude in Form einer virtuellen Begehung verschaffen. Im Fürstensaal findet der Besucher sechs der wertvollsten Handschriften der Bibliothek in digitalisierter Form ausgestellt, durch die man per Mausclick blättern und kunstvolle Buchmalereien bewundern kann. Der Allgemeine Lesesaal ebenso wie der Friedrich-von-Gärtner-Saal sind als virtuelle Treffpunkte und Kommunikationsforen ausgelegt. Große Schautafeln im virtuellen Flur zum Gärtner-Saal stellen die 450-jährige bewegte Geschichte der Bayerischen Staatsbibliothek dar.

In einem virtuellen Informationszentrum im Erdgeschoss ist direkt aus Second Life heraus der Zugriff auf die meistgenutzten digitalen Dienste und Angebote der Bibliothek möglich: die Website und der Onlinekatalog, die im Münchener Digitalisierungszentrum digitalisierten Bücher und Dokumente sowie die Bayerische Landesbibliothek Online als kulturwissenschaftliches Internetportal des Freistaates. Besonders hervorzuheben ist der als virtuelles Veranstaltungs- und Kongresszentrum gestaltete nördliche Innenhof, in dem künftig ‚inworld‘ regelmäßige Vortrags- und Schulungsveranstaltungen zu den Angeboten der Bayerischen Staatsbibliothek stattfinden werden. Geplant ist darüber hinaus ein zu bestimmten Zeiten verfügbarer virtueller Auskunftsservice in Gestalt eines Bibliotheksavatars.

Für die Bayerische Staatsbibliothek ist der Auftritt in Second Life, wie gezeigt wurde, eine



Der Allgemeine Lesesaal in Second Life

ausgezeichnete Chance zur experimentellen Nutzung dreidimensionaler Webtechnologien. Langfristig wird es aber nicht primär darum gehen, die digitalen Dienste und Angebote der Bibliothek in Second Life oder in anderen virtuellen Welten zu platzieren, sondern vielmehr darum, diese Dienste und Angebote selbst als 3D-Applikationen zu gestalten. Hierzu wird gegenwärtig beispielsweise mit Tools zur Generierung dreidimensionaler digitaler Bücher aus zweidimensionalen Imagescans experimentiert. Diese 3D-Bücher können dann – ganz nah an der haptischen Erfahrung eines realen Buches – in alle Richtungen gedreht und virtuell geblättert werden. Dem virtuellen Buch wird so ein Stück der Aura echter Bücher zurückgegeben, die Viele bei der Bildschirmlektüre digi-

Virtuelles Konferenzzentrum



taler Dokumente vermissen. Darüber hinaus ist in der Langfristperspektive auch die zum herkömmlichen Webauftritt komplementäre Gestaltung der Website der Bayerischen Staatsbibliothek als begehbare digitale 3D-Bibliothek vorstellbar, in der eine Vielzahl von Nutzern gleichzeitig mittels ihrer Avatare auf die Onlineangebote der Bibliothek zugreifen, miteinander interagieren und sich wechselseitig bei der Nutzung dieser Angebote beraten und unterstützen. Ganz beiläufig würde so auch die Teaching Library in eine nutzerzentrierte Social-Software-Applikation transformiert werden.

Second Life stellt so für die Bayerische Staatsbibliothek einen ersten Schritt in das dreidimensionale Internet dar, dem aller Wahrscheinlichkeit nach die Zukunft gehören wird. Wenn Sie bereits über einen Second-Life-Avatar verfügen, erreichen Sie die ‚Insel der Information‘ direkt unter der Second-Life-URL <http://slurl.com/secondlife/Insel%20der%20Information/132/23/22>. Viel Spaß beim Erkunden der virtuellen Bayerischen Staatsbibliothek!



DER AUTOR
Dr. Klaus Ceynowa
ist Stellvertreter
des Generaldirektors
der Bayerischen Staatsbibliothek.