

Forskningsbiblioteket

i Second Life

Af Nicolas Almann Olsen, Christian B. Knudsen og Simone Schipp von Branitz Nielsen

Virtuelle verdener er et tre-dimensionelt visuelt rum hvor mennesker interagerer med hinanden (ved hjælp af avatarer som er den figur man bevæger sig rundt med) socialt og økonomisk.

Nicolas Almann Olsen
Progressive IT A/S
nao@progressive.dk

Christian B. Knudsen
Forskningsbibliotekar, KB
CBK@kb.dk

Simone Schipp von Branitz Nielsen
Informationsspecialist, KB
SSB@kb.dk

I de fleste definitioner forholder man sig til virtuelle verdener, som om det er spil, men de fleste virtuelle verdener mangler dog mange af de kendetegn, der er ved spil, idet en virtuel verden som f.eks. Second Life ikke som udgangspunkt er underlagt spillignende regler. Det bør bemærkes, at der opereres med begrebet MMORPG (oversat til dansk: "meget stort mangespiller-internet-rollespil"), når man taler om spil universer underlagt spillignende regler.

Københavns Universitetsbibliotek gennemførte et projektforsøg om virtuelle verdener i efteråret 2007, hvor der blev arbejdet i to spor sideløbende. Vi har forsøgt at få overblik over de mange bud, der er på nuværende og fremtidige virtuelle verdener, og vi har etableret et samarbejde med Info Island dk (<http://infoisland.dk/>), som driver et område på 65.000 m² i den virtuelle verden Second Life – med henblik på at kunne gennemføre forsøg i en virtuel verden med fokus på biblioteks- og informationsvirksomhed og om forskningsbibliotekerne kan have en meningsfyldt rolle i de virtuelle verdener.

Second Life er skabt af Philip Rosedale i 1994 og er i virkeligheden små øer, der kører som et program på en computer (i dag med de kraftigere computere er der 2 øer på hver computer). Linden Lab har udviklet det program, der driver øerne og det overordnede program, der binder alle disse små øer sammen til en stor "verden" (De små øer som de ser ud i sin helhed kan ses på <http://surl.com/>). Alle disse mange computere står i Linden Labs bygninger. Linden Labs sørger også for vedligeholdelse af maskinparken.

Oprindeligt var Second Life bygget på Linden Labs fastland (samling af øer, som ligner et sammenhængende land), senere er det blevet muligt at købe øer, som ikke hænger sammen med fast-

landet. Rent fysisk betaler man mellem 7-15.000 kr. for en computer som Linden Lab opstiller og installerer for én. Man betaler mellem 700-1500 kr. om måneden i drift og leje og står selv for at bygge alt indholdet på øen.

Info Island DK er et virtuelt formidlingshus, der er åbent for alle interesserede og gratis at besøge og bruge. Det drives af seks danske folkebiblioteker med støtte af Styrelsen for Bibliotek og Medier. Et 3D firma har bygget en øjeformet bygning på baggrund af tegninger fra Stadsarkitekten i Århus. Formålet med info Island DK er at være et åbent virtuelt rum til udveksling af viden og erfaringer, hvor man kan præsentere, formidle og udforske nye muligheder.

I forbindelse med vores projekt har vi fået mulighed for at placere objekter på Info Island dk, ligesom vi har haft mulighed for at bruge Info Island dk som "adresse" eller hjem for vores aktiviteter.

Drivkraften bag mange af bibliotekernes satsning er, at de tror (eller håber) på Gartners forudsigelse (www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861) om at 80 % af de aktive internetbrugere, vil have en virtuel identitet (et Second Life) i en virtuel verden i 2011. Håbet understøttes af argumentet om, at ingen kunne forudsige, hvilken rolle internettet kom til at spille i dag. Ingen af dem, vi har talt med i løbet af projektet, har dog vist os eller har kunnet forstille sig noget, der kunne være en indikator, der peger i samme retning som Gartner.

Forsøg i en virtuel verden

Da den virtuelle verden kan komme til at spille en vigtig funktion som kommunikation og informationskanal i fremtiden, har vi forsøgt at finde forskellige værktøjer til at understøtte dette i

Second Life. Teknologier, der gør det muligt at kommunikere i Second Life, er chat, IM og tale, men det er også interessant at se på, hvordan man kan "interagere" med objekter i SL.

Vi har opstillet en KUB-Info stand, som er en lille "bod", der i en periode har været bemannet. Derudover har vi opstillet tavler, der gør det muligt at skrive/tegne beskeder der kan ses af andre i Second Life. KUB-Info er oprindeligt en stand, der blev lavet til IBM, da de lige var startet op i Second Life i begyndelsen af 2007. Vi har ændret farven og samtidig fået et banner med KB og ITU logo til at køre henover standen. Ideen har været, at vi kunne indikere, at her var en skranke, som en gruppestyret avatar kunne stå bagved og derved synligt indikere en service funktion. Ved siden af KUB-Info standen har vi stillet fire forskellige tavler, der på hver deres måde gør det muligt at præsentere information inde i Second Life.

Tre medarbejdere har været på Second Life og oplevelsen har været, at alle gæster har haft et ærinde, når de besøgte Info Island dk, og samtalen med gæsterne har drejet sig om disse ærinder. Der har ikke i nævneværdigt omfang været biblioteks relaterede forespørgsler. Info Island dk har været meget lidt besøgt. Folk kommer forbi og tjekker det ud, men der mangler noget, der kan trække folk til øen og især få dem til at vende tilbage.

Da en biblioteks/informations virksomheds vigtigste formål er indsamling, strukturering, og formidling af information og viden har vi forsøgt at finde løsninger til at understøtte dette i Second Life. Vi været på jagt efter teknologier, som må siges at være unikke for netop en virtuel, tredimensionel verden og derfor svært at anvende i f.eks. en webbrowser.



Vores bibliotekskolleger, er generelt ikke specielt innovative i Second Life.

Der findes et udviklingsteam, som arbejder med netop at præsentere information, der udnytter det tredimensionelle rum. De har lavet en kube, som man kan træde ind i. Når man står inden i den, giver den en optisk illusion af, at man står inde i en globus. Fra et instrumentbræt i midten af kuben har man mulighed for at vælge nyheder fra CNN, BBC osv. som fysisk vil blive præsenteret, hvor på kloden nyheden er fra. Desværre er funktionaliteten ikke færdigudviklet endnu, så vi har i stedet anskaffet en mindre globus, som vi har udstyret med søgninger i Primo. En søgning efter bøger om Australien indkøbt af Københavns Universitetsbibliotek i 2007 illustreres og linkes til, af en rød prik på globussen placeret på Australien. Tilsvarende gælder for en række andre lande.

Globussen gør det dermed på en unik måde muligt at præsentere søgninger. Google Earth er internettets svar på en tilsvarende teknologi, men den er afhængig af at folk henter programmet til at se data. Her kan enhver, der er inde Second Life, anvende globussen. Trods den lavteknologiske løsning har globussen givet god respons fra besøgende biblioteksfolk. Vi har ikke opfattet den som særligt revolutionerende eller innovativ, så det kom som en overraskelse, hvor banebrydende den blev oplevet af vores gæster.

Vores bibliotekskolleger, er generelt ikke specielt innovative i Second Life. Praktisk taget alle tilstedeværende forskningsbiblioteker tilbyder mødelokaler, en informationsbod (der har været ubemandet, når vi har været forbi) og, når det går højt, en eller flere power point lignende præsen-

tationer. Public libraries supplerer som regel med en række kulturtilbud, ikke synderligt forskellige fra læseklubberne og forfatterforedragene på Info Island dk.

På den skandinaviske scene er Sverige efter vores undersøgelse ikke repræsenteret på biblioteksfronten, de har derimod en ø med en kopi af en bygning, der huser den svenske ambassade i USA. Norge har fra november etableret sig med en bygning på info island dk. Der er ikke tydelige indikatorer for, at der i det kommende år kommer til at ske meget på fronten med nye biblioteks og informationsvirksomheder i Second Life og de, der har etableret sig, ser ud til at have ramt det samme problem, som vi har oplevet. Det kræver tilstedeværelse i real tid, hvilket er ressourcekrævende.

Second Life er nu gået i dvale, om netværket vågner igen er usikkert. Den grundlæggende teknologi har store perspektiver for formidlingen af viden, men det er tvivlsomt, om den kan udmønte sig i virtuelle verdener, der både kan tiltrække brugere, og være meningsfyldte for forskningsbiblioteker at opholde sig i. Relativt små, men formentligt vanskelige, teknologiske gennembrud har potentialet til at ændre den nuværende situation fundamentalt.

Second Life er på mange måder en spændende indikator for fremtidens muligheder – forudsat at menneskeheden finder det fornuftigt, at vi skal mødes i en virtuel verden og leve et sideløbende (eller sågar et separat liv). Den sociologiske og økonomiske litteratur antyder, at der ikke er nogen øvre grænse for, hvor mange timer folk er

villige til at bruge i virtuelle verdener. Der er dog klare indikationer af, at spil elementet er meget væsentligt for brugen, og det er et åbent spørgsmål om forskningsbibliotekerne i fremtiden vil have en meningsfuld rolle at spille i MMORPG's.

Vi har haft oplevelser af, at Second Life fungerer som et fornuftigt værktøj i realtids interaktion med andre (1 til 1). Det er ikke godt nok, når man er mange sammen, hvor teknologien sætter begrænsninger med såkaldte "elastik" oplevelser (en elastik oplevelse er, at ens avatar går frem, men pga. forbindelsesproblemer ryger ens avatar tilbage til udgangspunktet), hakkende og manglende reaktioner på bevægelser med ens avatar.

En vigtig ting at have med omkring Second Life og dets skabere er, at de alle har været fokuseret på at gøre det umulige muligt, nemlig at få en tredimensional verden ud via et internet, der ikke er hurtigt nok, og kunne køre det på computere, hvor hverken grafik eller computerkræfterne rækker til ret megen belastning. Dette, kombineret med at de har opbygget en maskinpark og programmel til at holde det hele i luften, er i sig selv en bedrift. I de kommende år kommer Linden Lab til at ændre fokus fra de teknologiske begrænsninger, de har været oppe imod og i stedet mod de forbedringer, som skal komme brugeren til gode.

I dag er Hypen død, og der er meget langt mellem de besøgende i Second Life, men det kan ikke udelukkes, at der med 3-4 års udvikling både af klient og den teknologi, der ligger bagom hele verdenen, vil blive skabt en mere intuitiv og lettilgængelig brugerflade.