

Second Life 2.0

Eindelijk een bibliotheek waar je gratis boeken kunt krijgen, uit een boekenautomaat, die je nooit meer hoeft terug te brengen. Dat gaat gebeuren op 5 mei 2007 in de nieuwe bibliotheek van Amsterdam. Niet in de *real life* (RL) bieb maar de *Second Life* (SL) bieb.

In het vorige artikel over *Second Life* (*Bibliotheekblad* 4, 2007) heb ik groots aangekondigd dat de Vereniging van Openbare Bibliotheken (VOB) een virtueel eiland zou gaan kopen, maar dat heeft vertraging opgelopen. Gelukkig was de Bibliotheek Amsterdam zich ook aan het oriënteren en zij heeft een 'educatief virtueel eiland' gehuurd, waar de nieuwe virtuele bibliotheek gebouwd kan worden. Daar de Bibliotheek Oss wel ideeën had en enkele erg handige ict-studenten al actief waren op *Second Life*, was de samenwerking snel gevonden.



De OBA-bouwers

Samen met Amsterdam, Rob Visser en Delaney Haar zijn we sinds eind maart 2007 aan het bouwen met *prims*, de bouwstenen in SL. De ict-ers Phuong Hoang en Frank Schel hebben zich in korte tijd ontpopt als echte bouwvakkers en hebben in een maand de virtuele bibliotheek gebouwd, die in SL 70 meter hoog is. Ook zijn een strandbieb en een *danceruimte* gemaakt. We hebben al grachten getrokken door het landschap, waaraan straks grachtenpanden het geheel een Amsterdams accent moeten geven, dit alles is te zien op het OBA-eiland.

Creatief bouwen

Bouwen in SL vereist anders denken. Wie de werkelijkheid kopieert naar een virtuele omgeving krijgt een saaie wereld waar niemand komt. Allerlei bedrijven en overheids-

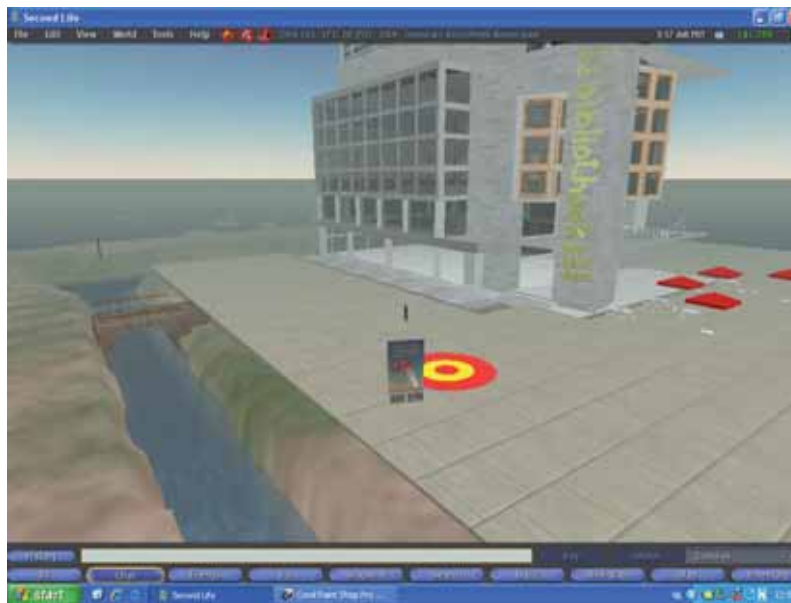
instellingen die zich halsoverkop in SL laten vestigen begaan deze fout, met als gevolg: lege gebouwen en pleinen. Het is al vaker gezegd, maar in een virtuele wereld regent het niet, dus een dak is niet nodig, ook ramen zijn onzin want 'wind' hoor je alleen maar. Daarom maken we de ramen *phantom*: je ziet ze wel, want dat is mooi, maar je kunt er ook doorheen lopen of vliegen.

Bouwen en actief zijn in SL vereist creativiteit en dat kun je alleen maar leren door veel in *Second Life* rond te teleporteren en dan te leren van de fouten en te genieten van de prachtige vondsten van anderen. Zo kan men de nieuwe bibliotheek ook bezoeken vanaf een *skydive* eiland op 300 meter hoogte; men krijgt er zelfs een gratis parachute bij om veilig te landen. Met de programmeertaal in SL kan men de bewoners allerlei leuke dingen laten doen en vooral verrassen. Dat gaan we ook doen.

Wat kun je allemaal met een bibliotheek in *Second Life*? In ieder geval nog heel veel niet. SL staat pas aan het begin van zijn ontwikkeling, zoals internet vijftien jaar geleden. Binnenkort is er spraak mogelijk in SL. Wie nu dicht bij iemand staat, ziet getypte woorden, maar straks zul je overal spraak horen. Verder is SL een *open source* product geworden, waardoor bibliotheeksystemen als *Bicat* en *Vubis* koppelingen kunnen gaan bouwen met SL, met mogelijkheden om lid te worden of te verlengen. Leuker zal zijn als je door een virtuele catalogus kunt lopen en overal boekcovers en schrijvers je aanspreken, maar dat zal nog even dromen zijn.

Lezingen en cursussen

De Bibliotheek Deventer had in april de eer om mijn lezing over *Second Life* te kunnen volgen via een PowerPointpresentatie in SL.



In een virtuele omgeving een lezing geven heeft wel wat, maar in dit geval zat het massaal toegestroomde publiek nog gewoon in een zaal. Maar het zal niet lang meer duren of bibliotheken geven lezingen en uitleg in een virtuele omgeving: geen reistijd en -kosten meer en ook geen koffie. Uit de lezing bleek wel dat mensen erg veel behoefte hebben aan achtergrondinformatie over SL en dat men vooral wil leren hoe men in SL moet komen en welke trucs er allemaal zijn. De lezing deden we met twee beamers en drie personen, want een 3D-wereld moet van verschillende kanten gezien worden. Bibliotheken die in het verleden internetcursussen gaven, moeten zich nu beslist oriënteren op het geven van een cursus 'hoe te overleven in *Second Life*'. Ondanks alle prachtige verhalen is je weg vinden in SL best lastig.

Duidelijk is dat virtuele werelden in de komende jaren een grote vlucht gaan nemen. Jongeren zijn al massaal aanwezig in *World of Warcraft*, de dertigers vooral in *Second Life*. Begin dit jaar had SL 3 miljoen geregistreerde bezoekers, maar de schattingen voor eind mei 2007 bedragen al 7 miljoen. Opvallend afwezig zijn nog Google en Microsoft. De vraag is of zij zelf met een 3D-wereld zullen komen of gewoon SL opkopen. Het wordt digitaal spannend de komende jaren.

Voor wie *Second Life* nog echt niets is, moet maar eerst het boek *Het Babelvirus* van Neal Stephenson uit 1992 lezen. De makers van *Second Life* hebben hun virtuele wereld gebaseerd op dit boek. Met deze technothriller van het informatietijdperk heb je dan iets om in de stemming te komen. ■