

# **Bibliothek 2.0 und Museum 2.0: Neue Möglichkeiten der Präsentation und Sacherschließung**

Library 2.0 and Museum 2.0: New forms of presentation and indexing

Patrick Danowski  
Staatsbibliothek zu Berlin  
Potsdamer Str. 33 10785 Berlin  
Tel.: +49 (0) 30 / 266 35 36., Fax: +49 (0) 30 / 266 2800  
E-mail: [patrick.danowski@web.de](mailto:patrick.danowski@web.de), Internet: <http://www.bibliothek2null.de>

## **Zusammenfassung:**

Durch neue Dienste, die im Web 2.0 entstehen, müssen Bibliotheken und Museen umdenken. Dieser Beitrag soll zeigen, welche Ansätze bereits existieren, und aufzeigen, wie Bibliotheken und Museen umdenken müssen, um für die neuen Herausforderungen gerüstet zu sein. Mit Bibliothek 2.0 und Museum 2.0 lassen sich mögliche Konzepte beschreiben, die helfen können, dieses Ziel zu erreichen.

## **Abstract:**

Cause of new Services which are created in the web 2.0 libraries and museums have to thing in new ways. In this text should point out which concepts already exists and in hows libraries and museums have to rethink to be ready for the new challenges. Library 2.0 and museum 2.0 are concepts that describe how to reach this goals.

Gemeinsamkeit von Bibliothek und Museum, es werden Objekte präsentiert, erschlossen und der Wissenschaft zur Verfügung gestellt. Der Aspekt der Erhaltung bzw. Langzeitarchivierung ist natürlich auch beiden Einrichtungen gemeinsam, soll aber hier nicht weiter betrachtet werden.

Eine immer größere Rolle spielt die Präsentation im Internet, neben dem klassischen Raum existiert ein virtueller Raum. Die Webseite entwickelt sich zu immer mehr als nur zu einer Visitenkarte. Die virtuellen Kataloge haben schon längst, in den meisten Bereichen, die realen Zettelkataloge abgelöst. Gleichzeitig gibt es neue Werkzeuge im Internet, die es den Benutzern erlauben, ihre eigenen Sammlungen, beispielsweise ihre eigene Bibliothek, von realen und virtuellen Materialien zusammenzustellen. Die Benutzer greifen hier oft auf die von Bibliotheken oder Buchhändlern wie Amazon bereitgestellten Daten zurück. Eine Standardisierung, wie sie im Bibliothek-Archiv-Museums Bereich verwendet wird, ist den Benutzern in den meisten Fällen gleichgültig. Diese Sammlungen werden dann auch von den Benutzern selbst erschlossen. Materialien werden somit in immer neuen Kontexten zusammengestellt. Es wäre also vorstellbar, dass jeder, der dies möchte, in Zukunft Kurator seiner virtuellen Ausstellung werden kann, und Materialien in immer neuen Kontexten zusammengestellt werden. Es ist absehbar, dass nicht der Content King ist, sondern der Kontext, weil Experten sich durch besonders interessante Zusammenstellungen aus der Masse abheben.

Doch dies ist selbstverständlich noch Zukunftsmusik, insbesondere dadurch, dass das Wiederverwenden von Materialien, beispielsweise von Digitalisaten von Objekten von Museen und Bibliotheken, nicht gewollt und somit auch verhindert wird.

Doch kommen wir zurück zu dem Konkreten, was heute bereits geschieht. Hierzu möchte ich fünf Projekte hervorheben. Diese sind [del.icio.us](http://del.icio.us), das Open Library Projekt, Library Thing, Steve.Museum und Second Life.



Bei del.icio.us können Benutzer ihre Lesezeichen speichern und diese mit anderen teilen. Mir ist es möglich zu sehen, was meine Kollegen gerade für interessant halten. Dabei kann jeder ein Lesezeichen mit sogenannten Tags bzw. bibliothekarisch freien Schlagworten versehen. Da es möglich ist, für eine Webseite zu sehen, wer diese alles gespeichert hat und mit welchen Schlagworten diese versehen wurde, erschließen somit alle Benutzer gemeinsam das Internet.

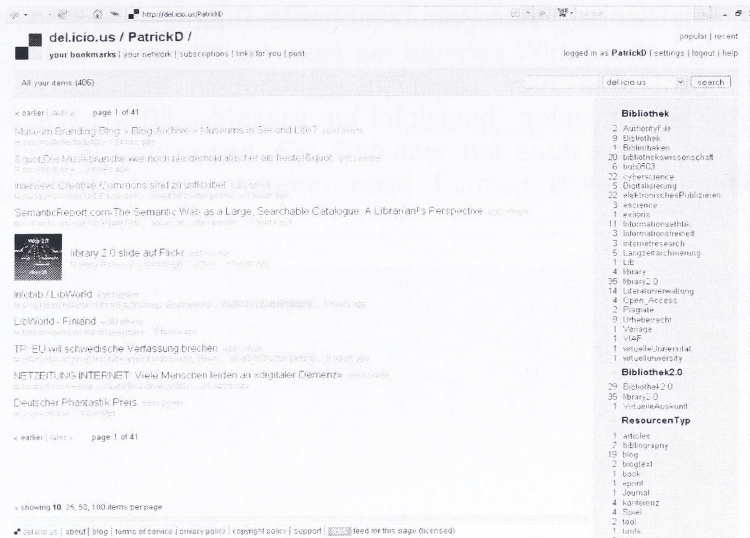


Abbildung 1: <http://del.icio.us>

Das zweite Projekt Library Thing funktioniert ähnlich, nur das Benutzer anstatt ihrer Lesezeichen ihre private Bibliothek verzeichnen. Metadaten zu den Büchern können von Amazon aus verschiedenen Bibliothekskatalogen übernommen werden. Dubletten können von den Benutzern selber zusammengeführt werden, das gleiche gilt für verschiedene Ausgaben eines Buches. LibraryThing hat auf dieser Basis einen Dienst entwickelt, der es Bibliotheken wiederum erlaubt, diese Information mit der sogenannten ThingISBN<sup>1</sup> wieder in den eigenen Katalogen zu verwenden.

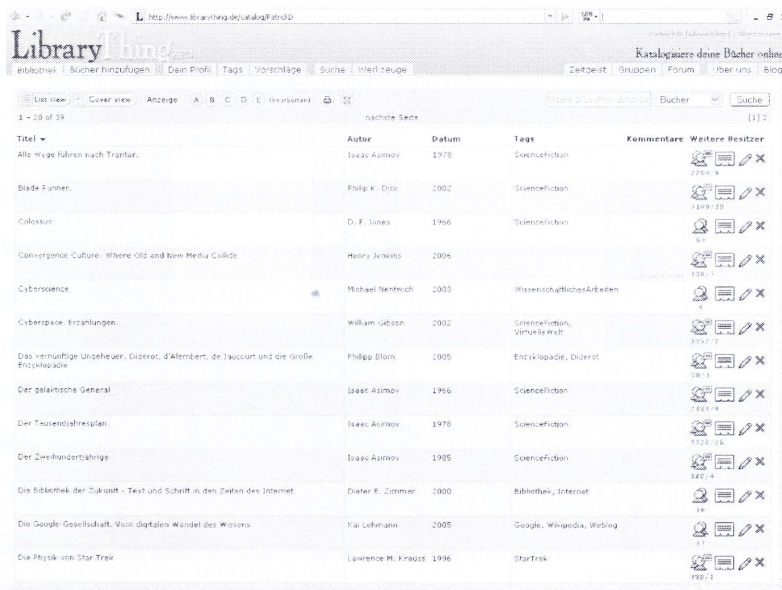


Abbildung 2: <http://www.librarything.de>

<sup>1</sup> vgl auch Spalding, Tim: Introducing thingISBN In: Thingology Blog 14.06.2006 Online: [http://www.librarything.com/thingology/2006/06/introducing-thingisbn\\_14.php](http://www.librarything.com/thingology/2006/06/introducing-thingisbn_14.php) (1.10.07)







Das letzte Projekt, das ich kurz behandeln möchte, ist Second Life. Second Life ist eine dreidimensionale virtuelle Welt, in der jeder seinen eigenen Charakter, seinen Avatar, erschaffen kann. Mit diesem kann man sich durch diese Welt bewegen und mit anderen Avataren Kontakt aufnehmen, so steckt hinter jedem Avatar, den man in Second Life findet, ein wirklicher Mensch. Zusätzlich kann man alles Mögliche in Second Life erschaffen und sogar Häuser bauen. In Second Life gibt es ein eigenes Währungssystem, "Linden Dollars", welche man von der Betreiberfirma Linden Labs gegen echtes Geld erwerben kann, umgekehrt lassen sich Linden Dollars auch wieder in "echtes" Geld umtauschen, so dass ein eigenes Wirtschaftssystem entstanden ist. Um sich dauerhaft in Second Life niederzulassen, muss man eine Insel mieten. Dies haben beispielsweise amerikanische Bibliothekare auf Infoland<sup>4</sup> getan. In der virtuellen Bibliothek gibt es Veranstaltungen und Ausstellungen. Ein Benutzer hat auch schon den gesamten Louvre in Second Live nachgebildet. Hier entstehen neue Formen der Präsentation und völlig neue Möglichkeiten.

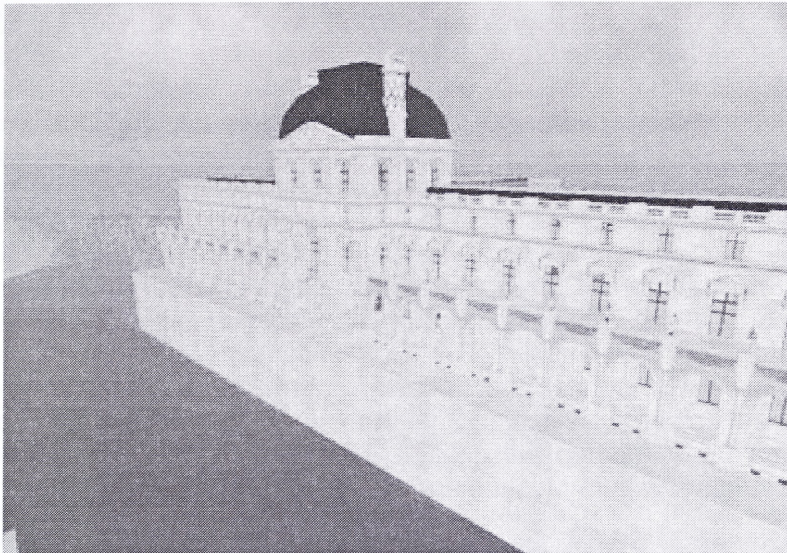


Abbildung 5: Second Life Louvre Quelle: [http://www.archimuse.com/mw2007/papers/urban/urban\\_fig06.jpg](http://www.archimuse.com/mw2007/papers/urban/urban_fig06.jpg)

Nun was können wir aus diesen Beispielen lernen:

1. Benutzer erschließen bereits Inhalte.
2. Bibliothekarische Errungenschaften können zu neuem Nutzen gelangen.
3. Wiederverwendbarkeit von Instrumenten und Inhalten stellt ein wichtiges Element dar.
4. Benutzer können die Arbeit in Museen und Bibliotheken unterstützen.
5. Bibliotheken und Museen können im Web 2.0 neue Aufgaben übernehmen.
6. Das Web 2.0 erlaubt uns, auch im virtuellen Raum da zu sein, wo der Benutzer bereits ist.
7. Neue Medien erlauben uns neue Formen der Präsentation.
8. Durch Spielen können wir neue Wege finden und Fehler müssen erlaubt sein.
9. Ausprobieren geht über Diskutieren.
10. Wir müssen einfach nur anfangen: "Just do it!"

---

4 siehe auch <http://www.infoisland.org/>