

Julia Bergmann und Patrick Danowski

Ist Bibliothek 2.0 überhaupt noch relevant? - Eine Einleitung

Mit diesem Buch möchten wir einen Überblick der aktuellen Diskussion zum Thema Bibliothek 2.0 geben und den Stand der tatsächlichen Umsetzung der Web 2.0-Ansätze in deutschsprachigen Bibliotheken beleuchten. An dieser Stelle ist die Frage erlaubt, warum es zu einer Zeit, in der es bereits die ersten "Web 3.0"-Konferenzen gibt, eines Handbuches der Bibliothek 2.0 noch bedarf. Und warum es überhaupt ein deutschsprachiges Handbuch zur Bibliothek 2.0 braucht, wo es doch bereits verschiedenste Publikationen zu diesem Thema aus anderen Ländern, insbesondere des angloamerikanischen Raums gibt. Ist dazu nicht bereits alles gesagt?

Zum Begriff "Bibliothek 2.0"

Es ist sicher richtig, dass der Blick bereits in Richtung des „Web 3.0“¹ geht, worunter z. Z. das Semantic Web verstanden wird und teilweise auch das Social Semantic Web². Wenn man aber in diesem Zusammenhang überhaupt von Versionsnummern spricht, sollte man dabei von einem evolutionären Ansatz ausgehen statt von einem ersetzenden, wie es oft in der Diskussion um die Bibliothek 2.0 geschieht.

Stefan Gradman sagte auf dem 1. BibCamp in Berlin³, dass die Begriffe Bibliothek 2.0 und Web 2.0 schlecht gewählt seien, da sie unterstellen, die Vorgängerversion sei schlecht oder zumindest fehlerhaft. Er bezieht sich hier auf das Thema Versionsnummern aus der Softwareentwicklung. Genau betrachtet sieht es jedoch etwas anders aus. Versionsänderungen mit Zahlen vor dem Punkt (also 1.0, 2.0, 3.0, 4.0) bezeichnen in der Regel wesentliche Änderungen. Bei kommerzieller Software bedeutet dies zeitgleich, dass ein solch großes Update kostenpflichtig ist. Jeder hat schon erlebt, dass ihm in einer Einrichtung nicht die neueste Version einer Software (beispielsweise Word 2003 anstatt Word 2007) zur Verfügung stand. Technisch war dies unbedenklich, aber manche Probleme lassen sich mit

1 Auch wenn diese Bezeichnung von vielen in der Semantic Web Community abgelehnt wird.

2 Blumauer; Pellegrini, 2008

3 Workshop „Kritik der Marke Bibliothek 2.0: von der Praxis zur Theorie!“. Dokumentation unter: <http://bibcamp.pbworks.com/Kritik+2-0>

der neuen Softwareversion komfortabler und einfacher lösen. Doch wenn man diese neuen Funktionen noch nie genutzt hat, werden sie einem auch kaum fehlen. Zurück zum Verhältnis von Bibliothek und Bibliothek 2.0. In unseren Augen stellt die Bibliothek 2.0 eine wesentliche Verbesserung der Bibliothek dar; denn mit den neuen Werkzeugen des Web 2.0 ist es wesentlich einfacher, Ranganathans Ideal der Bibliothek als lebendem Organismus⁴ zu verwirklichen oder auch dem alten Ideal der nutzerorientierten Bibliothek besser zu genügen. Hinderlich beim Erreichen dieses Ziels ist oft weniger, dass sie einen Kostenfaktor darstellen oder für schwer verständlich gehalten werden, sondern vielmehr ein tief sitzendes Widerstreben gegen die Prinzipien des Web 2.0, die mit konservativen "bibliothekarischen" Werten nicht vereinbar scheinen.

Aber ist der Begriff Bibliothek 2.0 nicht schon wieder am verschwinden? Ist es für ein Buch zu diesem Thema nicht schon zu spät? Wir haben daher Michael Stephens bei seinem Besuch in Europa nach seiner Meinung gefragt, wie es mit der Bibliothek 2.0 weitergehen wird.

Seine Antwort scheint uns hier auch sehr passend:

Der Begriff Bibliothek 2.0 wird vielleicht in Zukunft verschwinden, die Ideen, Konzepte und Veränderungen, die er gebracht hat aber werden bleiben. Daher ist eine Darstellung dieser Konzepte und Ideen sowohl in der Theorie (Teil A) als auch in der Praxis (Teil B) nach wie vor von großem Nutzen.

Die Prinzipien des Web 2.0

Die Auswirkungen, Ideen und Konzepte des Web 2.0 sind mit Sicherheit ein spannendes Feld für Bibliotheken in der Zukunft. Legt man aber die Auswertungen des "Hype Cycle for Web and User Interaction Technologies 2009"⁵ zugrunde, sieht man, dass sich das Web 2.0 gerade erst dem "Plateau of Productivity" nähert. Damit ist es im Mainstream angekommen, hat das Tal der "Ernüchterung" durchschritten und hält nun auch in den Alltag von Unternehmen und Organisationen Einzug. Nur wenige Unternehmen können es sich noch leisten, nicht in den Social Media (Twitter, Facebook und Co) präsent zu sein. So schreibt der CEO der SAS Group (Fluglinie) in Scanorama, dem Bordmagazin: „Social Media is here to stay. No modern corporation can deny that, and it is particularly true for any company working in the service industry, Airlines are no exceptions“. Wenn Fluglinien keine Ausnahmen sind, wieso sollen dann Bibliotheken eine sein? Doch was genau ist Web 2.0? Tim O'Reilly hat eine Definition in seinem berühmten Artikel „What is Web 2.0?“⁶ aufgestellt, die sieben Punkte umfasst:

4 Shiyali Ramamrita Ranganathans 5. Gesetz der Bibliothekswissenschaft: „The library is a growing organism“.

5 Phifer, Gene et al. Hype Cycle for Web and User Interaction Technologies, 2009 17.07.2009, The Gartner Group

6 O'Reilly, 2005

- Das Web als Plattform
- Kollektive Intelligenz
- Daten als „Intel Inside“
- Software ohne Lebenszyklus
- Lightweight Programming Models
- Software über Gerätegrenzen hinweg
- Rich User Experience

Diese Ansätze lassen sich auch auf die Bibliothek übertragen.⁷

Noch ein Buch zum Thema Bibliothek 2.0?

Inzwischen gibt es bereits einige Bücher zum Thema Bibliothek 2.0. Da wäre zum einen die Diplomarbeit von Ronald Kaiser⁸, die jedoch mehr darauf eingeht, was mit Web 2.0-Technologie und im Bereich der Filmproduktion für Bibliotheken möglich ist. Zum zweiten die Publikation von Ben Kaden⁹, bei der es sich aber um eine sehr theoretische Abhandlung handelt.

Hinzu kommen eine Fülle von Abhandlungen aus dem angloamerikanischen Raum. Als Beispiel seien hier nur die beiden Hefte von Michael Stephens in der ALA-Reihe „Library Technology Trends“,¹⁰ Phil Bradley's "How to use Web 2.0 in Your Library"¹¹ und Michael E. Casey und Laura C. Savastinuk's "Library 2.0: a Guide to participatory library service" (Casey 2007) genannt. Die in diesen Werken entwickelten Annahmen und Ideen lassen sich zwar durchaus verallgemeinern und auf die Bibliothekslandschaft allgemein übertragen, die Ansätze und praktischen Umsetzungen orientieren sich aber an der eigenen Gesellschaft und Bibliothekslandschaft. Und hier liegen doch einige Unterschiede zwischen der deutschen und der amerikanischen Gesellschaft, ihrem Umgang mit Technik und der jeweiligen Gestaltung der Bibliothekslandschaft vor. Daher ist es notwendig, einen klaren Blick auf die Umsetzung und die Diskussion im deutschsprachigen Raum zu werfen. Dies wollen wir mit dem vorliegenden Buch versuchen. Gleichzeitig wollen wir Theorie und Praxis in einen gesamten Kontext stellen.

Was Sie in diesem Buch erwartet

Im ersten Teil möchten wir einen Überblick geben sowie einzelne grundlegende Aspekte in den Fokus nehmen. Einen dieser Aspekte spricht Dr. Karsten Schuldt in seinem Artikel «Openness» an. Hierzu nimmt er Bezug auf politische Entwick-

7 Vgl. auch Heller; Danowski, 2007

8 Kaiser, 2009

9 Kaden, 2009

10 Stephens, 2006; Stephens, 2007

11 Bradley, 2007

lungen im Netz und setzt sie in Beziehung zur Bibliothek 2.0. Fabienne Kneifel definiert in ihrem Artikel «Katalog 2.0», welche Funktionen dieser neuen Generation von Katalogen gemeinsam sind und liefert zur Veranschaulichung einige Beispiele aus dem amerikanischen Raum. Eine besondere Facette der Kataloge der nächsten Generation, den des Taggings, betrachten Christof Niemann und Stephan Müller in ihrem Artikel «Ein Tag sagt mehr als tausend Worte?» etwas genauer. Sie untersuchen die Frage «Welche Chancen entstehen aus dem Tagging für Erschließung mit kontrollierten Vokabularen?». Eine weitere Sicht auf das Thema Katalog 2.0 ist die Anwendung von Suchmaschinentechologie. Hierzu wird Prof. Dr. Dirk Lewandowski in seinem Artikel «Der OPAC als Suchmaschine» einen Überblick geben.

Denken wir über zukünftige Kataloge und Webangebote nach, wird schnell klar, dass auf diese nicht nur mit PCs oder Laptops zugegriffen wird, sondern zunehmend auch mit Hilfe von anderen mobilen Endgeräten wie Smartphones. Der Frage, welche Möglichkeiten sich Bibliotheken bieten, Dienste für Smartphones zu gestalten, wird Regina Pfeifenberger in ihrem Artikel «Bibliothek für unterwegs» nachgehen.

Ein wichtiger Aspekt zukünftiger Bibliotheksdienstleistungen wird sein, wie diese durch Andere weiterverwendet werden können. Carsten Schulze erklärt uns hierzu in seinem Artikel «Mikroformate» das Prinzip von verschiedenen Möglichkeiten Metadaten so auszuzeichnen, dass man vorhandene Daten leichter weiterverwenden kann. Er liefert außerdem einen Ausblick, welche Rolle diese Ansätze in der Entwicklung des Semantic Web spielen werden.

Manfred Nowak, Lambert Heller und Sascha Korzen zeigen in ihrem Artikel «Mashups und Bibliotheken» die Möglichkeiten auf, die sich aus dem Kombinieren unterschiedlicher Dienste und Inhalte aus dem Web für zukünftige Bibliotheksdienstleistungen ergeben. Hierbei gehen sie auch der Frage nach, «welche strategischen Veränderungen Bibliotheken dabei helfen könnten, das Potential von Mashups besser auszuschöpfen.»

Anschließend an diese Aspekte neuer Bibliotheksdienstleistungen wenden wir uns verschiedenen Blickwinkeln von Social Media zu (denen im weitesten Sinne auch die Social Networks zugerechnet werden). Christian Spließ befasst sich in seinem Artikel «Podcasting: Das ungeliebte Social-Media-Stiefkind» mit einem im Bibliotheksbereich kaum verwendeten Medium, betreibt aber zugleich auch Ursachenforschung, wo die Hindernisse liegen. Anastasia Schadt, Jessica Euler und Dierk Eichel stellen uns in ihrem Artikel «Raus in die Öffentlichkeit mit Facebook & Co» verschiedene Dienste wie Facebook, Twitter, Blogs, Wikis, Social Bookmarking und Librarything im Überblick vor, deren Nutzung in der Praxis wir dann im 2. Teil (Teil B) des Handbuches wieder begegnen werden.

Sprechen wir über die Nutzung von Sozialen Netzwerken im Zusammenhang mit Bibliotheken, darf natürlich der Aspekt des Datenschutzes nicht fehlen. Bernd Juraschko zeigt in seinem Artikel «Datenschutz in der Bibliothek 2.0» auf, welche Dinge zu beachten sind und welche Möglichkeiten sich auch unter Beachtung des Datenschutzes für die Bibliotheken im Web 2.0 bieten. Er stellt auch heraus, welche Chancen sich für Bibliotheken in der Benutzerberatung bzw. Informations-

kompetenz in diesem Bereich bieten. In diesem Artikel wird nochmals deutlich, dass sich Datenschutz und die Beteiligung an sozialen Diensten im Web nicht ausschließen müssen. Im Anschluss bietet uns Dr. Rudolf Mumenthaler in seinem Artikel «E-Book-Reader und ihre Auswirkungen auf Bibliotheken» einen Überblick über die Vergangenheit und die mögliche Zukunft von E-Book-Reader, eReader und Tablets. Selbstverständlich hat er auch bereits das iPad in seine Betrachtung integriert und dies nicht auf der Basis von theoretischen Überlegungen. Den Abschluss des ersten Teils bildet Christoph Deeg mit seinen Gedanken zum Thema «Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema», in der er einen Blick auf die Verschmelzung von Web 2.0 und Gaming wirft und versucht, die Bedeutung dieser Entwicklung für Bibliotheken aufzuzeigen.

Im zweiten Teil unseres Handbuchs (Teil B) werden wir einen Blick auf die tatsächliche Umsetzung der in Teil A angesprochenen Themen werfen. Hier berichten Bibliotheken von ihren Projekten, was gut und was vielleicht gar nicht funktioniert hat und warum. Hier finden Sie kleine wie große, öffentliche wie wissenschaftliche Bibliotheken. Wir möchten uns ganz besonders bei diesen Bibliotheken dafür bedanken, dass sie ihre Erfahrungen mit uns teilen, und zwar die erfolgreichen wie auch die nicht so erfolgreichen. Hier spiegelt sich in schöner Art und Weise wider, was im Zusammenhang mit der Bibliothek 2.0 und der damit verbundenen Kultur immer wieder (zu Recht) gefordert wird: Zu jedem kreativen Lernprozess gehört auch die Möglichkeit des Scheiterns. Dies muss in einer Organisation, die sich dieser prozesshaften Entwicklung im Web stellt, möglich sein und Teil der Kultur werden.

Den Anfang der Praxisberichte macht Sibylle Rudin, die in ihrem Artikel «Tuben, Festzeiten und Gesichtsbücher: Die Wahrnehmung einer neuen Informationswelt in einer öffentlichen Bibliothek» über die Umsetzung verschiedener Dienstleistungen im Bereich Web 2.0 aus der Kantonsbibliothek Baselland berichtet. Daran schließt sich der Bericht «Web 2.0 in einer Kleinstadtbibliothek» von Jochen Dudeck aus der Stadtbücherei Nordenham an. Jochen Dudeck war mit seiner Stadtbücherei in vielen Bereichen des Web 2.0 ein Vorreiter. Bereits 2005 setzte er LibraryThing für die Darstellung seiner Neuerwerbungen ein. Früh wurde hier die Kultur entwickelt, neue Dienste neugierig und kontinuierlich auszuprobieren, um sie in die bibliothekarische Praxis einzubinden - immer verbunden mit der Offenheit, auch mal ein Projekt wieder fallen zu lassen, wenn es sich nicht bewährt hat.

Darauf folgt der Artikel «Universitätsbibliothek Dortmund 2.0» von Hans-Georg Becker, Iris Hoepfner und Christian Kirsch aus der UB Dortmund, in dem sie besonders auf die drei Schwerpunkte Kommunikation, Erschließung der Bestände und Zugänglichkeit der Daten der Bestände („Öffnen der Datensilos“) eingehen.

Eines der sehr angenehm zu lesenden institutionellen Blogs im deutschen Bibliotheksbereich ist das Blog der Stadtbibliothek Salzgitter. Claudia Rietdorf teilt in ihrem Artikel «"Man nehme..." Zutaten für ein abwechslungsreiches Blog à la Stadtbibliothek Salzgitter» ihr „Geheimrezept“ für eine erfolgreich Strategie zum Thema Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit mit.

Von hier gehen wir dann erneut zu dem Thema Katalog 2.0. Hier berichtet Oliver Flimm in seinem Artikel «Anreicherungen, Mashups und Vernetzungen von Titeln in einem heterogenen Katalogverbund am Beispiel des Kölner UniversitätsGesamtkatalogs KUG» über den Aufbau des KUG-Kataloges, der mehr als 140 verschiedene Kataloge der Universität Köln verbindet, gemeinsam durchsuchbar macht und mit Hilfe von Datenanreicherung und Mashups zusätzliche Dienstleistungen bereitstellt. Danach berichtet Anne Christensen in ihrem Artikel «Katalog 2.0 im Eigenbau: Das beluga-Projekt der Hamburger Bibliotheken» über die Eigenentwicklung eines Katalog 2.0 in Hamburg. Das Projekt beluga wird von sechs wissenschaftlichen Bibliotheken in Hamburg unter der Federführung der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg durchgeführt. Hier wird eine Rechercheplattform erstellt, die Elemente aus dem Web 2.0, Suchmaschinentechologie und Erkenntnisse zum Verhalten der Kunden bei der Suche nach Informationen verbindet und eine Integration in die verschiedenen Lernplattformen der Studenten ermöglichen soll.

Silvia Czerwinski und Jakob Voß geben im Anschluss in ihrem Artikel «LibraryThing – die kollaborative Bibliothek 2.0» einen interessanten Einblick in den Dienst LibraryThing. Ein Soziales Netzwerk und Werkzeug, dessen Potenzial für Bibliotheken in weiten Teilen der Bibliothekslandschaft noch nicht erfasst und erkannt wurde. Gerade mit den neuen Diensten wie „LibraryThing for Libraries“ und als rein community-betriebenes Produkt ist es ein hoch spannendes Thema für Bibliotheken.

Bei soviel Wandel drängt sich die Frage nach einer adäquaten Form der Weiterbildung auf. Wie können wir die Mitarbeiter auf dem Weg begleiten, wie können sie sich zu diesen Themen weiterbilden? Hierzu stellen Christian Hauschke und Edlef Stabenau in ihrem Artikel «Lernen 2.0 - Bericht aus der Praxis» ihre eLearning-Projekte auf Basis der 23 Things von Helen Blowers vor, Selbstlernkurse zum Web 2.0, und erläutern die Entstehung und Hintergründe dieses Projekts. In ihrem Fazit ziehen sie eine Bilanz der bisherigen drei Durchläufe und geben einen kurzen Ausblick auf die weitere Anwendung dieses Selbstlernkurses.

Jürgen Plieninger und Wolfgang Thieme machen sich im Anschluss daran in ihrem Artikel «Welche Vorteile bringen Anwendungen des Web 2.0 für Weiterbilder in Bibliotheken?» Gedanken dazu, wie Weiterbilder die neuen Technologien konsequent für die Weiterbildung von Mitarbeitern in Bibliotheken anwenden können und was diese Entwicklungen auch für die Weiterbilder selbst (sowohl für jeden einzelnen als auch die Weiterbildungsinstitutionen) bedeuten.

Doch die Frage bleibt: Wohin geht die Reise?

Die alte aber schon etwas abgedroschene Weisheit «Der Weg ist das Ziel» gilt nach wie vor. Wie lassen sich neue relevante technologische Veränderungen erkennen? Was sind kurzzeitige Hypes und welche haben eine anhaltende Relevanz. Schon bei Schreiben des Buches haben wir das Gefühl, dass die Entwicklung uns

überholt. Z.B. Apple, die mit dem iPad erfolgreich der Geräteklasse der Tablet-Computer Ansbuch verleiht. Oder wie das einflussreiche Computermagazin „Wired“ titelt « Rise of the Machines – How Tablets will change the worlds. The iPad is only the beginning» (Ausgabe 18.04). Wie genau diese Geräteklasse unser Arbeiten verändern wird, ist heute nicht absehbar. Mit Sicherheit lässt nicht nur sagen, die Veränderung bleibt. Aus diesem Grund werden wir anhaltend und immer wieder zum Nachdenken über die Anpassung von Bibliotheksdienstleitungen gezwungen sein. Was bedeutet dies für die Strukturen in Bibliotheken? Die Einrichtung eines organisatorisch eingebundenen Innovationsmanagements für Bibliotheken wird hier unumgänglich sein. Dies kann dann auch nicht nur von einer Person in der Bibliothek geleistet werden, sondern muss fester Bestandteil der Kultur in der Bibliothek werden. Was können wir hier von hoch innovativen Organisationen wie z.B. Google lernen? Mit Sicherheit zwei Dinge:

1. Innovation braucht „Spielraum“¹²,
2. Jeder kreative Lernprozess ist sowohl von Erfolgen wie auch von Scheitern begleitet.¹³

Kann sich eine Bibliothek in den neuen Sozialen Netzwerken bewegen und Dienstleistungen sowohl im virtuellen wie physischen Raum entwickeln ohne auch seine Kultur dem heutigen Lebensgefühl und Arbeitsweisen anzupassen? Auch hier können wir von den gelungenen Projekten in diesem Bereich lernen, dass der Erfolg eines Projektes auch immer mit einer Änderung der Kultur hin zu mehr Transparenz und Dialog einhergeht. Und dies gilt nicht nur in Bezug auf die Kunden, sondern auf die Arbeit miteinander. Das Verstehen der hinter dieser Dynamik der neuen Technologien stehenden Kultur ist somit ein wichtiger Lernprozess, wenn nicht der wichtigste Aspekt beim Erarbeiten neuer Dienstleistungen. Die Technik ist zwar vielfältiger, doch auch in den meisten Bereichen einfacher als vorher geworden, was das Erlernen der reinen „Bedienung“ dieser Tools mit relativ geringem Aufwand möglich macht.

Zurück also zu unserer Frage: Wohin geht die Reise? Hier sind vielleicht einige Punkte herauszustellen.

Mobile Endgeräte

Der Trend ist heute schon abzusehen: der Nutzer und das Web werden mobiler. Es wird leichter, immer und jederzeit online zu sein. Dies ermöglicht auch neue Funktionen und Dienstleitungen auf diesen Endgeräten. Dabei sind die Anwendungsmöglichkeiten von Smartphones sowie von Tablet Computern zwar ähnlich,

-
- 12 Google erlaubt allen Mitarbeitern an einem Tag in der Woche (also an 20% ihrer Arbeitszeit) an eigenen Projekten zu arbeiten. Auf diese Weise sind Dienste wie Google Maps oder auch Google News entstanden. vgl. Auletta, 2009, S. 18, S. 286 und S.288
 - 13 Obwohl Google Wave mit sehr großen Erwartungen vor der Veröffentlichung verbunden war, hat sich dieses Projekt noch nicht besonders stark durchgesetzt.

jedoch aufgrund der unterschiedlichen Größe der Bildschirme können sich hier durchaus verschiedene Anwendungsmöglichkeiten ergeben. Auch die weitere Verbreitung des Touch Screen und damit der Rückkehr des Haptischen gibt Raum für neue Entwicklungen.

Location based Services

Moderne mobile Endgeräte werden wir nicht nur immer bei uns haben, sondern die Endgeräte werden dank GPS-Sensoren auch immer wissen, wo wir gerade sind. Hieraus ergibt sich eine Reihe von neuen möglichen Diensten.

Öffnen Sie z.B. die amerikanische Seite von Google¹⁴, gibt es hier in den Optionen bereits eine Suchfunktion „nearby“. Natürlich werden Suchmaschinen wie Google auch von mobilen Endgeräten aus genutzt und entwickeln sich in diese Richtung weiter.

Auf der anderen Seite erlaubt Geotagging Bildern (z.B. bei Flickr), Artikeln (beispielsweise in der Wikipedia¹⁵) oder auch Webdiensten und Webseiten Metadaten über die Position in der realen Welt hinzuzufügen.

Der Begriff Location Based Services bringt nun diese beiden Entwicklungen zusammen. Dienste können zum einen abhängig sein von der Position, an der man sich befindet, oder auch die angebotenen Informationen können sich bei gleicher Anfrage abhängig von der Position des Benutzers unterscheiden. Dass dies nicht nur ein Trend für mobile Endgeräte ist, zeigt sich auch darin, dass seit der Version 3.5 der Firefox Browser die W3C Geolocation Specification¹⁶, unterstützt¹⁷.

Hierzu möchten wir noch kurz auf zwei Beispiele eingehen. Zum einen auf die in den insbesondere in den USA sehr beliebte Anwendung Foursquare.

Foursquare ist eine Anwendung für das iPhone, die es erlaubt, sich an realen Plätzen „einzuloggen“ und somit allen Bekannten anzuzeigen, dass man gerade hier ist. Zusätzlich kann man Tipps und Informationen über diesen Platz für seine Freunde hinterlassen. Zusätzlich hat Foursquare eine spielerische Komponente. Man kann verschiedene Trophäen erhalten, z.B. wenn man die Person ist, die sich an einem Platz am häufigsten angemeldet hatte. Foursquare erlaubt es sogar Bars, diese Personen besondere Belohnungen anzubieten.

Eine zweite Anwendung ist die Miles and More-Anwendung der Lufthansa. Diese bietet die Option, nach anderen Personen zu suchen, die sich ein Taxi teilen möchten, beispielsweise vom Flughafen in die Innenstadt.

14 Siehe <http://www.google.com/>

15 WikiProjekt Georeferenzierung in der Wikipedia http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProjekt_Georeferenzierung. Zuletzt besucht am 22.05.2010

16 <http://dev.w3.org/geo/api/spec-source.html>

17 siehe dazu: <http://de.www.mozilla.com/de/firefox/geolocation/> Zuletzt besucht am 22.05.2010

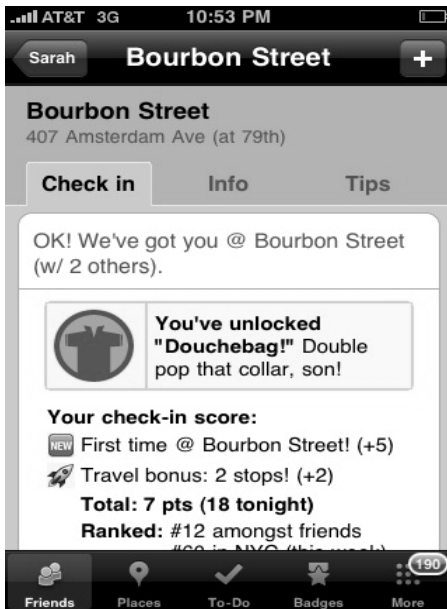


Abbildung 1 „OMG! Unlocked Douchebag badge on @foursquare for my UWS checkin! Best day ever“ Gewinn der „Douchebag Belohnung by dpstyles™ CC-BY <http://www.flickr.com/photos/dpstyles/3722694984/>

In der iPhone-Applikation der Öffentlichen Bibliotheken in Hongkong kann ich beispielsweise direkt sehen, wo sich die nächste Bibliothek befindet und ob diese noch geöffnet ist.

Aber hier beginnen die Möglichkeiten erst. Verknüpft man z.B. bibliographische Daten mit geographischen Tags, könnte man z.B. ermitteln, welcher Roman in meinem nächsten Reiseziel spielt. Hier wären viele weitere Varianten denkbar und führen direkt zur spannenden Schnittstelle des Semantic Web.

Augmented Reality

Eine weitere Ausbaustufe ergibt sich mit den Möglichkeiten der „Augmented Reality“ (AR): Unter „Augmented Reality“ versteht man die Erweiterung der Realität um zusätzliche Informationen. Hierzu wird beispielsweise über das Kamerabild eines Mobiltelefons eine Ebene mit digitalen Informationen gelegt.

Es gibt bisher zwei Ansätze. Zum einen das zusätzliche Erfassen der Blickrichtung. Hierzu sind die Anforderungen an die Endgeräte noch etwas höher als beim Location Based Service, da das Gerät zusätzlich einen Kompass enthalten muss.

Der zweite Ansatz ist, zusätzliche Information mittels CyberCode¹⁸ eines 2DBarcode Systems zu kodieren. Dieses System wurde in dem Computerspiel „Eye of the Judgment“¹⁹ verwendet, um Sammelkarten, auf die CyberCodes gedruckt sind, in das Computerspiel mittels einer Webcam zu integrieren und zum Leben zu erwecken. Aber auch die Buchindustrie versucht hier bereits verschiedene Ansätze, um Bücher um eine weitere Dimension zu erweitern. Dies können beispielsweise Lehrbücher über Vulkane mit Animationen sein, die man mittels einer Webcam sichtbar machen kann²⁰. Die Firma Lego benutzt eine ähnliche Technik bereits in ihren Läden, um animierte 3-D Modelle auf die Schachteln projizieren zu können²¹.



Abbildung 2: Plantronics_Worksngug_Oranienburger Straße_2 by plantronicsgermany cc-by-nd <http://www.flickr.com/photos/plantronicsgermany/4540852750/>

Hier ist ein großartiges Themenfeld für Bibliotheken. In der Bibliothek selbst können Hilfen zu Diensten eingeblendet werden. In den Benutzungsbereichen

18 Rekimoto Ayatsuka, 2000

19 Homepage des Computerspiels mit weiteren Informationen und Videos <http://www.eyeof-judgment.com/>

20 Projekt von HITLabsNZ, mindspace solutions und science alive. In diesem Projekt wurde noch ein eigenes Geräte zum Sichtbarmachen der Inhalte verwendet. http://www.hitlabnz.org/wiki/AR_Volcano

21 Henke, Rüdiger: Augmented Reality in der Realität ...im Lego-Store in quo blog 31.12.2009 <http://www.queo-blog.com/2009/12/augmented-reality-in-der-realität-im-lego-store/H>

können zum Beispiel mit Hilfe von Cybercodes Benutzungsvideos zu Datenbanken oder Katalogen angeboten werden, und in der Stadt können bei uns gespeicherten Informationen mit Orten, Denkmälern etc. in Anwendungen verknüpft werden.

Open Linked Data Bewegung in Bibliotheken

Wenn wir bibliographische Daten mit anderen Informationen verknüpfen möchten, so müssen diese Daten auch Teil des Internets sein. Teil des Internets meint nicht, dass sie nur über unsere Kataloge online recherchierbar sind, sondern dass es mit Hilfe von Permalinks möglich sein muss, einzelne Datensätze zu verlinken. Dies ist auch für die immer stärker werdende Bewegung des Linked Data relevant. Linked Data ist ein Begriff, der von Tim Berners Lee mit den folgenden vier Regeln definiert ist²²:

1. Verwende zur Bezeichnung von Objekten URIs!
2. Verwende HTTP-URIs, so dass sich die Bezeichnungen nachschlagen lassen!
3. Stelle zweckdienliche Informationen bereit, wenn jemand eine URI nachschlägt (mittels der Standards RDF und SPARQL)!
4. Zu diesen Informationen gehören insbesondere Links auf andere URIs, über die weitere Objekte entdeckt werden können.

Mit unseren bibliographischen Daten haben wir auf diesem Feld sehr gute Voraussetzungen, da wir bereits verschiedene Datensätze verlinken wie die Titelaufnahmen, Normdaten von Namen (beispielsweise die Personennormdatei (PND)), die wiederum schon mit der Wikipedia verknüpft ist. Hinzu kommen kontrollierte Vokabulare in der Erschließung und Klassifikationen. Wir müssen nur das Format, in dem diese Daten vorliegen, den Gebräuchen im Web anpassen, (Ausdruck der Daten in RDF). Gleichzeitig gilt es jedoch zu überlegen, inwiefern wir uns wünschen, dass die von uns hergestellten Daten auch in anderen Feldern verwendbar sind.

Während Publikationen den Bedingungen der Berlin Declaration genügen, wenn sie entweder unter der Creative Commons Attribution oder der Creative Commons Attribution Share-Alike Lizenz stehen²³, ist die Situation bei Daten etwas komplizierter.

Ähnlich wie sich durch die Arbeit an der Wikipedia die zunächst verwandte GFDL-Lizenz nicht als das Optimum herausstellte und nach einem sehr langen

22 Original in Tim Berners-Lee: Linked Data - Design Issues 27.07.2006 <http://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html> Übersetzung ins Deutsche nach Seite „Linked Open Data“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 10. 03.2010, 09:32 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Linked_Open_Data&oldid=71684418 (Abgerufen: 24. 05. 2010, 08:21 UTC)

23 Unter einer dieser beiden Lizenzen stehen übrigens alle Beiträge des Handbuchs Bibliothek 2.0

Prozess eine nachträgliche Doppellizenzierung unter einer Creative Commons CC-BY-SA erreicht wurde, zeichnet sich bereits jetzt schon ab, dass das Lizenzchaos bei der unterschiedlichen Lizenzierung von Daten zu Problemen bei der Entwicklung von integrierten Diensten führen wird.

Aus diesem Grund wird in der Open Bibliographic Data Bewegung ein Verzicht auf die Ausübung der Rechte an der Datenbank favorisiert. Dazu können sogenannte Public Domain Waiver verwendet werden, da eine Public Domain-Lizenzierung nach vielen Gesetzgebungen nicht möglich ist. In 2010 hat das CERN begonnen, bibliographische Daten als frei verfügbare Daten in das Netz zu stellen. Diesem Beispiel folgten bisher die Universitätsbibliothek in Gent und eine Reihe von Bibliotheken in Köln²⁴ in Kooperation mit dem hzb-Verbund. Weitere Bibliotheken in Deutschland wie Tübingen planen diesen nächsten logischen Schritt des Open Access. Hier können Bibliotheken zeigen, dass es ihnen Ernst mit dem „Open Access“ ist und dass sie nicht nur andere dazu auffordern. Diese Chance sollten wir nutzen.

Das Web mehr als eine Zukunft

Neben dem Web of Data (in dem einige Protagonisten den Term Web 3.0 beanspruchen, dieser aber von anderen kategorisch abgelehnt wird) und dem mobilen Web (das auch schon als nächste Generation des Webs diskutiert wurde) gibt es eine Reihe von weiteren interessanten Ansätze, in welche Richtungen sich das Internet weiterentwickelt. Eine weitere Vision ist die Verschmelzung des Web 2.0 mit Computergames, wie es Christoph Deeg in seinem Artikel beschreibt - eine Entwicklung, die bereits in vollem Gange ist. So hat kürzlich die Firma GameHouse, eine Firma, die zu RealNetworks zählt, verkündet, dass sie nun eine Plattform anbietet, auf der Gamesentwickler ihre Spiele ablegen können, um sie dann auf verschiedensten Plattformen wie Gamesplattformen, Sozialen Netzwerken und Mobiltelefonen anzubieten²⁵. Den Kunden dieser Spiele wird wiederum angeboten, sich plattformübergreifende Profile anzulegen und so ihre Spielfortschritte und Highscores auf den verschiedenen Plattformen mit ihren Netzwerken zu teilen. Auch Apple plant in der 4. Version des iPhone-Betriebssystems²⁶ den Dienst Gamecenter zu integrieren, in dem Benutzer ihre Highscores in verschiedenen Spielen miteinander teilen und so in einen Wettbewerb miteinander treten können.

24 Universitäts- und Stadtbibliothek Köln, die Hochschulbibliothek der Fachhochschule Köln, die Stadtbibliothek Köln, die Bibliothek/Mediathek der Kunsthochschule für Medien Köln und das Landesbibliothekszentrums Rheinland-Pfalz sowie etwas später die ZBSport

25 Siehe dazu http://www.zdnet.de/news/digitale_wirtschaft_internet_ebusiness_real_networks_startet_plattform_fuer_social_games_story-39002364-41531577-1.htm, zuletzt besucht 15.05.2010

26 vgl.Zusammenfassung: Apple stellt iPhone OS 4.0 vor in MacLife Online 08.04.10 <http://www.maclife.de/iphone-ipod/software/zusammenfassung-apple-stellt-iphone-os-40-vor> Zuletzt besucht: 21.05.2010

Es gibt eine Reihe weiterer Indikatoren für diese Entwicklung. So zählen Spiele im sozialen Netzwerk Facebook zu den Standardfunktionen. Aus dem Computerspiel World of Warcraft (WoW) kann man twittern und Twitternachrichten empfangen. Dies hat nicht nur Einfluss auf mögliche zukünftige Dienste im Web, sondern auch auf das Lern- und Problemlösungsverhalten unserer Kunden bei der Suche, und wir sprechen hier bewusst nicht von der Recherche nach Informationen.

Eine weitere Perspektive ist die zunehmende Verschmelzung von Konsumergäten wie Fernsehern mit dem Internet²⁷. Auch dies ermöglicht eine neue Betrachtungsweise, wie und wann Informationen konsumiert werde. Welche der Zukunftsvisionen des Internets für uns die wichtigste ist, lässt sich nur schwer sagen. Wir sollten alle diese Trends im Auge behalten, da sie wesentliche Veränderungen für die Herangehensweise an unsere Arbeit sein können und gleichzeitig Einfluss haben sollten auf die Dienste, die wir gestalten.

Heutige Relevanz der Bibliothek 2.0

Sind wir hier schon am Ende der technologischen Entwicklungen angekommen? Ganz sicher nicht. Wandel wird uns also weiterhin begleiten und zwar ein Wandel, der sich schneller vollzieht als je zuvor und von uns eine organisatorische und kulturelle Anpassung unserer Institutionen fordert.

Wir denken, dass die Idee der Bibliothek 2.0 tiefer greift als nur auf die Anwendung der technologischen Ebene. Hinzukommen der Willen zum Ausprobieren und die Möglichkeit, auch einmal Fehler zu machen. Außerdem muss die Idee der perpetual Beta, die auf ständiger Anpassung basiert, viel stärker in den bibliothekarischen Alltag integriert werden. Was die Integration von Web 2.0-Technologie angeht, machen wir bereits immer mehr Fortschritte, jedoch die Integration der dahinter stehenden Ideen in die Organisationen steckt noch in den Kinderschuhen. Viele der Praxisartikel lassen sich daher auch aus zwei Blickwinkeln lesen: zum einen dem der Anwendung der Technologie, aber zum anderen, und dies ist manchmal vielleicht sogar der interessantere Aspekt, wie die Ideen des Web 2.0 auch in die Einrichtung integriert werden, damit aus einem innovativen Projekt ein erfolgreicher Service entsteht.

Wir denken, so können Bibliotheken wieder zu vitalen und zentralen Institutionen der Gesellschaft werden.

Legen Sie los, probieren Sie aus! Dies ist die Basis jeder Entwicklung und der einzige Weg herauszufinden, was für IHRE Zielgruppen die richtigen Werkzeuge und Dienstleistungen sind.

27 Auch Google ist mit dem Projekt Google TV dabei, diesen Markt zu besetzen. Vgl: Google TV bringt das Netz ins Fernsehen in heise.de 20.05.2010 <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Google-TV-bringt-das-Netz-ins-Fernsehen-1004831.html> Zuletzt besucht: 21.05.2010

Wir möchten uns an dieser Stelle herzlich bedanken für die Hilfe, die uns bei unserem Buchprojekt zuteil geworden ist. Wie wir ja im Web 2.0 lernen, ist man immer nur so stark wie seine Community;0)

Wir möchten Michael Stephens für sein Vorwort zu diesem Handbuch danken und dafür, dass er seit Jahren seine Ideen zu diesem Thema mit uns allen teilt. Wir möchten uns bei unseren Autoren bedanken für ihre fantastischen Beiträge, ohne die es dieses Handbuch nicht gäbe, und für ihre Geduld mit uns und unserem ersten Buchprojekt. Wir möchten Frau Dr. Renate Rosenthal-Heginbottom für ihre Bereitschaft danken, den Text von Michael Stephens für uns ins Deutsche zu übersetzen. Unser ganz besonderer Dank gilt Hans-Jürgen Schmidt, der dieses Handbuch in tagelanger Detailarbeit immer und immer wieder Korrektur gelesen hat um Schreib-, Denk- und Tippfehler zu korrigieren. Ganz herzlichen Dank!

Wir möchten auch dem Verlag danken, der das Experiment mit uns eingeht, dieses Buch gleichzeitig in Print als auch als kostenlose eBook-Ausgabe zu publizieren. Danke für Ihren Mut!

Wie immer, wenn man ein so großes Projekt durchführt, sind es die nächsten Angehörigen, also Partner und Familie, die dies am meisten zu spüren bekommen. Hier möchten wir uns ganz herzlich für Zuspruch und Support sowie exzellente Verpflegung bedanken. Auch gilt unser Dank dropbox²⁸, einem Tool, das unsere Arbeit deutlich erleichtert hat.

Bedanken möchten wir uns auch bei Ihnen, liebe Leser, dass Sie sich dafür entschieden haben, dieses Buch zu lesen, und wir hoffen, dass es bei Ihnen viele Ideen freisetzt und Mut wie Willen es anzupacken.

Literaturverzeichnis

- (Bradley, 2007) Bradley, Phil: How to Use Web 2.0 in Your Library. Facet Publishing, 2007
- (Casey; Savistinauk, 2007) Casey, Michael E.; Savistinauk, Laura C . 2007. Library 2.0: A Guide to Participatory Library Service. Information Today Inc.
- (Chad; Miller, o.J.) Chad, Ken und Paul Miller. o. J. "Do Libraries Matter? The Rise of Library 2.0." http://www.talis.com/applications/downloads/white_papers/DoLibrariesMatter.pdf.
- (Danowski; Heller, 2006) Danowski, Patrick, und Lambert Heller. 2006. "Bibliothek 2.0 - Die Bibliothek der Zukunft?." Bibliotheksdienst 40:1250–1271. http://www.zlb.de/aktivitaeten/bd_neu/heftinhalte2006/DigitaleBib011106.pdf.
- (Danowski; Heller, 2007) Danowski, Patrick, und Lambert Heller. 2007. "Bibliothek 2.0 ? Wird alles anders?." Bibliothek - Forschung und Praxis 31:130–136.
- (Heller, 2008) Heller, Lambert. 2008. "Bibliothek 2.0 - Perspektiven, Probleme, Handlungsbereiche." <http://eprints.rclis.org/13808/> (Zugegriffen November 29, 2008).

28 <http://www.dropbox.com>

- (Hünnekens, 2010) Hünnekens, Wolfgang. 2010. Die Ich-Sender: Das Social Media-Prinzip - Twitter, Facebook & Communities erfolgreich einsetzen. 2. Aufl. Businessvillage.
- (Kaden 2009) Kaden, Ben.: Library 2.0 und Wissenschaftskommunikation. Berlin : Simon, 2009
- (Kaiser 2009) Kaiser, Ronald.: Bibliotheken im Web-2.0-Zeitalter : Herausforderungen, Perspektiven und Visionen, B.I.T. online : Innovativ. Wiesbaden : Dinges & Frick, 2008
- (Miller, o.J.) Miller, Paul. o. J. "Web 2.0: Building the New Library." Ariadne. <http://www.ariadne.ac.uk/issue45/miller/>.
- (Rekimoto Ayatsuka 2000) Rekimoto, Jun; Ayatsuka, Yuji: CyberCode: designing augmented reality environments with visual tags. In: *Proceedings of the 2000 ACM Conference on Designing Augmented Reality Environments (DARE 2000)*. Helsingør|Helsingør, Denmark : Association for Computing Machinery, 2000, S. 1–10
- (Stephens, 2006) Stephens, Michael. 2006. Web 2.0 & libraries. Chicago, IL: ALA TechSource.
- (Stephens, 2007) Stephens, Michael. 2007. Web 2.0 & libraries Part2: Trends & Technologies. Chicago, IL: ALA TechSource.

