

SECOND LIFE IN BIBLIOTHEKEN

DIPLOMARBEIT

Studiengang: Bibliothek
Fachhochschule Potsdam

JIN TAN

Juli 2007

Betreuer: Prof. Dr. Hans-Christoph Hobohm; Lambert Heller

Inhalt

Abstract	6
1 Über Second Life	9
1.1 Was ist Second Life?	9
1.2 Zugang zu Second Life	9
1.3 Überblick in Second Life	11
1.4 Second Life ist kein Spiel	13
1.5 Teen Second Life	15
1.6 Second Life – Multimedia	16
1.7 Second Life – Abbildung der realen Welt	16
1.8 Schwächen von Second Life	18
2 Veränderung des Umfeldes	20
2.1 Bibliothek und Jugendliche	20
2.2 Studien und Statistik	21
2.3 Aktivitäten im Internet	24
2.4 Spielerisches Lernen	28
2.5 Motivation im Lernen	29
2.6 Lernen in Kommunikation und Community	31
2.7 Veränderung des Mediennutzungsverhaltens	32
2.8 Informationsverlust bei Nichtkommunikation	33
3 Bibliothek – Ort der Kommunikation	35
3.1 Das Kommunikationsmittel Schrift	35
3.2 Bibliothek als Ort der Kommunikation	35
3.3 Kommunikation auf der Beziehungsebene	36
3.4 Ziel der Bibliothek	37
3.5 Kommunikation als Informationsangebote	38
3.6 Dreidimensionale Kommunikation	38
4 Service und Angebote von Bibliotheken in der Parallelwelt	45
4.1 Multimedia	46
4.1.1 Links zu Bibliotheksangeboten im Internet	46
4.1.2 Bücher in einer Second-Life-Bibliothek	47
4.1.3 Aktuelle Nachrichten	48
4.1.4 Streaming Audio	50
4.1.5 Streaming Video	52
4.1.6 Virtuelle Ausstellung	53
4.2 Face-to-face-Kommunikation im Auskunftsdienst	55
4.3 Chatbot-Auskunftsdienst	57
4.4 Schulungen und Veranstaltungen in Second Life	59
4.5 Bibliothekare in Second Life	59
4.6 Konzept der Bibliotheken in Second Life	60
4.7 Vorbereitung für den Aufbau einer Bibliothek	61
4.8 Marketing für die Bibliotheken in Second Life	62
4.9 Tutorials für Second Life	63
4.10 User generated content	64
4.11 Liste der Bibliotheken in Second Life	64

5 Welche Vorteile bietet Second Life im Vergleich zur realen Welt?	65
5.1 Identität der virtuellen Welt und Bibliotheksangst	65
5.2 Bessere Kommunikationsmöglichkeit in Second Life	68
5.3 Second Life als Marketinginstrument	70
5.4 Second Life für ein besseres E-Learning	72
5.5 Visualisierung der Information	75
5.6 Kleine-Welt-Phänomen und Kollektive Intelligenz	80
6 Ausblick und Fazit	81
6.1 Wie soll Second Life bei Projektentwicklungen bewertet werden?	81
6.2 Was macht Second Life mit Menschen und was machen Menschen mit Second Life?	82
6.3 Zukunftsprognosen über Second Life	84
6.4 Bibliotheken in Second life	84
7 Abbildungsverzeichnis	86
8 Literaturverzeichnis	87