

## **Abstract:**

Die Rolle der Bibliotheken hat sich im Internetzeitalter drastisch verändert. Anforderungen und Bedürfnisse der KundInnen haben sich gewandelt wie auch die Möglichkeiten darauf zu reagieren. Eine davon bietet die virtuelle Welt Second Life, die bereits von so mancher Bibliothek zur Präsentation und Serviceentwicklung genutzt wird.

Second Life ist ein von ihren UserInnen selbst gestaltetes Abbild der realen Welt. Anfangs wurde sie eher zu kommerziellen Zwecken genutzt, mittlerweile dominiert der Bildungsaspekt. Einige der wichtigsten Vorzüge der zweiten Welt sind die vielfältigen Möglichkeiten der Kommunikation, der Erlebniseffekt und das große Potential, welches durch die Kreativität der UserInnen entfaltet werden kann – durch all diese positiven Erscheinungen kann Second Life durchaus als Weiterentwicklung von Library 2.0 gelten. Nachteile ergeben sich unter anderem auf Grund der nötigen technischen Voraussetzungen und eventuell daraus resultierenden technischen Probleme.

Bibliotheken in der virtuellen Welt können zum einen ihre klassischen Dienste anbieten, zum anderen lässt sich zusätzlich das ganze kreative Potential eines neu zu errichtenden Kosmos nutzen. Trotzdem ist zu bemerken, dass die meist auf dem Infoarchipelago angesiedelten virtuellen Bibliotheken Second Lifes hauptsächlich amerikanischen Ursprungs sind. Aus eben dieser Besonderheit ergibt sich die Frage, wieso deutschsprachige, insbesondere österreichische Bibliotheken die angebotenen Möglichkeiten nicht nutzen.

Im Rahmen dieser Arbeit wurde zuerst durch eine Befragung ein Meinungsbild von österreichischen BibliotheksleiterInnen erstellt, anhand dessen sich einige Thesen zur bibliothekarischen Nutzung von Second Life ableiten ließen. Diese Thesen wiederum bildeten die Basis der Case Studies; fünf in Second Life implementierte Bibliotheken wurden einerseits vorgestellt, andererseits zu ihren Erfahrungen mit der virtuellen Welt bzw. der Effektivität für den realen Standort befragt. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sollen als Hilfe für Bibliotheken dienen, an welchen ein virtueller Aufbau in der zweiten Welt angedacht wird.

**Abstract:**

The role of libraries has changed drastically in the digital age; customers ask for different services due to the many possibilities offered by an internet society. One of the digital age's innovations is the emergence of virtual worlds such as Second Life. This virtual world has already been used by some libraries for promotional reasons and for the development of new services.

Second Life is to be understood as a reflection of the real world, created by its inhabitants. It was used rather for commercial purposes in the beginning, but now many educational organisations have decided to go virtual, and have established a branch in Second Life. Some of its most important advantages are the manifold possibilities of communication, the great experience of walking in virtual surroundings, and the enormous potential that lies in its users' creativity – all these positive aspects make Second Life a true offspring of the concept Library 2.0. Disadvantages may result from individual system requirements causing technical difficulties.

As stated above, in addition to offering traditional services, virtual libraries can benefit from endless new possibilities that derive from the creation of a totally new cosmos. Nevertheless, few libraries have chosen to take part in Second Life and most of them are of American origin. The question is why most European – especially Austrian – libraries do not make use of what Second Life has to offer.

Two studies have been carried out in this paper. First, Austrian academic libraries were consulted to find out how they feel about the virtual world; several theses on libraries' use of Second Life could be derived from this study. Then, these theses formed the basis of the second study: five libraries, which actively use Second Life, have been asked about their experience with virtual libraries and about their effectiveness for the real-life library. The results should be used as a means of assistance for libraries which consider entering Second Life.