

# Łukasz Niedziałek

---

## "Second Life" w bibliotekach - szanse i zagrożenia wprowadzenia systemu w Polsce

---

Bibliotheca Nostra : śląski kwartalnik naukowy 1/1, 19-21

---

2007

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

*Lukasz Niedziałek*

## **„Second Life” w bibliotekach – szanse i zagrożenia wprowadzenia systemu w Polsce**

### **Informacje ogólne o „Second Life”**

Ludzie bardzo często uciekają we własne marzenia, aby być kimś lepszym, mądrzejszym, piękniejszym, dlatego taką popularnością cieszą się gry komputerowe. W tym świecie nie ma prawie żadnych ograniczeń, nawet osoba bezrobotna może być biznesmenem, producentem muzycznym itd. Jedną z takich gier jest „Second Life”, o której chciałbym tu szerzej opowiedzieć. Gra powstała w 2003 roku i stała się swoistym fenomenem ostatnich miesięcy- do grudnia 2006 roku grało w nią ok. 1,5 mln graczy, a obecnie ta liczba wzrosła do ok. 2. „To nie gra, my tworzymy nowy świat” to motto, które przyświecało firmie Linden Lab twórcom gry. Obliczono, że gdyby Linden Lab chciał najać informatyków i stworzyć cały wirtualny świat samodzielnie, musiałby zatrudnić ponad 4 tysiące specjalistów na pełny etat i zapłacić im przez kilka lat 400 mln dolarów - bo tyle jest dziś wart „Second Life”. Miasto w tej grze jest tworzone przez samych graczy i już pod koniec 2006 r. było większe niż Boston. Oczywiście nawet w wirtualnym świecie nie mogło zabraknąć bibliotek, co świadczy o tym, że w dalszym ciągu są one bardzo potrzebne ludziom. Niestety ta przyjemność nie jest darmowa - każdy uczestnik gry musi płacić abonament w wysokości ok. 10 dolarów na miesiąc. Jedynie najprostsze bardzo ograniczone konto jest darmowe. Przy tworzeniu naszej postaci mamy możliwość wyboru imienia, ubioru a także płci. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby mężczyzna był np. długonogą blondynką. Mnie osobiście zaskoczyła bardzo duża mnogość opcji, które możemy wykonywać, np. możemy latać, chodzić, a nawet grać na pianinie. Fenomenem jest także to, iż pomimo tego, że świat wykreowany w tej grze jest wirtualny, to jednak płaci się prawdziwymi dolarami za wszystko, np. za rachunek w restauracji. Każdy, kto się zarejestruje otrzymuje 250 dolarów lindenkich, co jest kwotą małą. Ta gra umożliwia także zrobienie prawdziwego biznesu. W tej chwili można już wymieniać wirtualne dolary na prawdziwe. Możemy sprzedawać praktycznie wszystko: samochody, działki, ubrania, domy itp. Mamy możliwość założenia własnego biznesu praktycznie zaraz po zalogowaniu się w grze. W tym wirtualnym świecie wychodzą gazety, które można kupić i czytać. Oczywiście nic nie jest idealne. Tak samo jak

i w normalnym świecie, tak i w „Second Life” są ludzie, którzy napadają, próbują oszukać itd., Dlatego twórcy dbają o bezpieczeństwo i porządek. Człowiek, który za pośrednictwem swojego awatara (nasze alter ego w grze) rozrabia, musi się liczyć, że zostanie mu skasowane konto i hasło, a pieniądze przypadną. Kolejnym minusem jest pojawienie się pirackiego programu CopyBot, dzięki któremu można wszystko klonować. Było to tak ogromne zagrożenie, że miastu groziła zagłada, bo po co płacić np. 1000 dolarów za motor w grze, skoro można go było kupić o wiele taniej na czarnym rynku albo ściągnąć program i mieć go za darmo. Na szczęście nieprawidłowości szybko wykryto i załatwiono dziurę w systemie. Już ponad 50 firm ma swoje odpowiedniki w „Second Life”, a wartość dziennych transakcji dochodzi do miliona dolarów. Już nawet np. Paryż i Londyn, miasta, które chcą przyciągnąć turystów mają swoje odpowiedniki w grze. Ostatnio w „Second Life” pojawiła się ambasada Szwedzka. Niestety polskich miast tam nie ma. Mimo że jest to świat wirtualny, to funkcjonuje w nim prawo autorskie, np. stroje marki Adidas, choćby tylko wirtualne, może robić tylko firma Adidas. Kara za złamanie prawa jest zawsze taka sama - usunięcie z gry. Jest jeszcze jeden aspekt prawny, do gry mogą się logować tylko osoby pełnoletnie. Aby poznać to miasto, trzeba mieć naprawdę dużo czasu, a przecież, co chwila powstaje w nim coś nowego.

### **Biblioteki w „Second Life”**

Oczywiście w wirtualnym świecie nie mogło zabraknąć bibliotek. Jest ich całkiem sporo - są to jednak w większości biblioteki amerykańskie. Nie są one skupione na jednej ulicy w wirtualnym mieście. Moim zdaniem, biblioteki w „Second Life” to bardzo dobry pomysł. Jest to okazja, aby zapoznać się z katalogami, pomieszczeniami bez wychodzenia z domu. Oczywiście to nie wszystkie możliwości, jakie daje nam taka cyfrowa biblioteka. Jedną z dostępnych opcji, która bardzo mi się spodobała, to możliwość porozmawiania i wymienienia doświadczeń z bibliotekarzami z innych krajów. Oczywiście najczęściej używanym językiem jest język angielski, co może być powodem pewnych trudności. Niewątpliwą zaletą jest także umieszczenie bibliotekarzy, którzy bardzo chętnie odpowiadają na nasze pytania. Interesującym pomysłem jest także zaprojektowanie miejsca, w którym mogą odbywać się konferencje. Wygląda to w następujący sposób: Mamy mównicę, na której referent wygłasza swoje przemówienie, a przed nią w półkolu są rozmieszczone rzędy krzesełek oznaczonych odpowiednią flagą (polskiej póki co niestety nie ma). Pomysł wydaje się być bardzo dobry, bo w ten sposób można zebrać bibliotekarzy o jednej godzinie bez załatwiania wszystkich formalności (bilety, noclegi, termin). Jedynym minusem jest strefa czasowa - kiedy w Ameryce jest wieczór, u nas panuje głęboka noc.

### **Szanse na wprowadzenie systemu w polskich bibliotekach**

Jeżeli jakiejś bibliotece z Polski udało się zaistnieć w „Second Life”, to byłoby bardzo duży sukces. Jest to przede wszystkim olbrzymia reklama danej biblioteki. Jeżeli stworzylibyśmy ciekawą wirtualną bibliotekę, to jest szansa, aby czytelnicy z całego świata ją zwiedzali, a potem opowiadali o niej znajomym. W takiej bibliotece można by było także propagować nie tylko polską literaturę, np. Henryka Sienkiewicza lub Adama Mickiewicza, ale także naszą polską kulturę, mentalność. Wirtualna biblioteka nie musi się ograniczać tylko do książek, można także wzorem amerykańskich bibliotek stworzyć wirtualne kino samochodowe. Bardzo fajnie to wygląda, jak nasze postacie wirtualne podjeżdżają wirtualnym samochodem pod kino i oglądają film.

### **Trudności przy wprowadzaniu „Second Life” do polskich bibliotek**

1. Serwer - zrobienie wirtualnej biblioteki w „Second Life” jest sprawą bardzo trudną. Potrzebne są odpowiednie komputery oraz specjaliści, na których kupno i zatrudnienie bardzo często biblioteki nie mogą sobie pozwolić ze względów finansowych.
2. Język - nie wszyscy polscy bibliotekarze znają język angielski, co mogłoby powodować duże problemy z komunikowaniem się.
3. Finanse - bibliotek polskich bardzo często nie stać na zatrudnianie specjalistów ani na dodatkowy personel odpowiedzialny za np. zbiory, które można by było udostępniać w bibliotece.
4. Sprzęt - w bibliotekach komputery mogą mieć problemy z wyświetlaniem poprawnie i płynnie „Second Life”, bo jest to system dość wymagający pod względem sprzętu (procesor, pamięć, karta graficzna).

*Łukasz Niedziałek jest studentem Informatyki i Bibliotekoznawstwa na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.*

#### **Uwaga!**

Wszystkich zainteresowanych zapraszamy do  
współpracy!  
Jeśli chciałbyś się podzielić czymś z czytelnikami  
Bibliotheca Nostra, napisz artykuł!

Kontakt:  
m.pacha@awf.katowice.pl  
tel. 032 207 51 48