

Afsender

DF sekretariatet
Hanne Dahl
Statsbiblioteket
Tangen 2
8200 Århus N



Returneres ved vedvarende adresseændring

Fra Baglinjen

Second Life

Bristet boble eller beskæftigelsesterapi?

Endelig har folk opdaget det – Second Life er spild af tid. Det mente Århus Stiftstidende 17. september, og det har kun taget journalisterne fem år at opdage det. Hypen er død, og folk der vil lyde kloge taler om "The Trough of Disillusionment". Det er fancy for, at der ikke var så mange af forventningerne, der blev opfyldt. De har også opdaget det i Roskilde. Deres "Library Hangout" lukker ned, og Bibliotekspressen dedikerer hele tre sider i sit seneste nummer til at beskrive (s)tilstanden i den virtuelle verden.

Så hvad i himlens navn havde jeg gang i, da jeg forleden stod i en virtuel baggrund og var ansvarlig for, at Københavns Universitetsbibliotek åbnede en referencetjeneste i netop Second Life? Havde jeg bare ikke fattet, at det her var en hype, der døde for flere måneder siden?

Måske ikke, eller også gjorde vi det bare i trods. Der er nemlig gode kontakter at hente derinde, og vores åbning den 1. oktober havde næsten 20 gæster. Indrømmet, de fleste var fra Info Island DK, der generøst lægger lokaler til, eller var kontakter vi har samlet sammen blandt designere, konsulenter mv. gennem den sidste måneds tid. Der var sågar en enkelt studerende, der fik svar på et spørgsmål, så vi erklærede det en succes.

Alligevel sidder der en lille djævel på skulderen af mig, og hævder, at vores gæster var repræsentative for de 4500 danske brugere, der er – og nogensinde har været – af Second Life. Regner man lidt på det, svarer det til, at 4450 bibliotekarer, konsulenter og designere er på stadig jagt efter de 50 "rigtige brugere". Bortset fra at tallet er skruet kunstigt op – det er næppe mere end halvdelen af de 4500 brugere, der har været på inden for de sidste tre måneder. Under alle omstændigheder gider de "rigtige brugere" bestemt ikke bruge tid på at besøge et virtuelt bibliotek, der ikke engang kan levere en rigtig bog. I stedet flyver de rundt i de skumle kroge af SL og leder efter steder, hvor de udklædt som en ræv kan parre sig med en enhjørning.

Det kan nemlig godt være, at Grundfos mener, at de kan sælge virtuelle pumper til virtuelle svømmebassiner i en virtuel verden (for virtuelle penge). Det kan sågar være at Skatteministeriet kan få medieomtale af kampagner mod sort arbejde. Men det eneste, der for alvor sælger i Second Life er sex og gambling, og store dele af Second Life har ligget fuldstændig stille siden firmaet bag lukkede for kasinoerne. Så er der kun sex tilbage, og på trods af hvad en tidligere kulturminister har udtalt om, at det er sjovere at deltage end at se på, gælder det ikke her. I Second Life er ingen af delene særlig interessante.

PS: Erstat "Second Life" med "Internet-tet", og man får ret præcist, hvad jeg for syv år siden ville have skrevet om et andet pop-kulturelt fænomen, der kun leverede skuffede forventninger...

Christian B. Knudsen

Det Kgl. Bibliotek
CBK@kb.dk