

## ספריות וספרנים בעולם ה-Second Life World

גולן כרמי<sup>1</sup> ואורלי מן<sup>2</sup>

### תקציר

מאמר זה עוסק במציאות הספריות והספרנים בעולם הווירטואלי Second Life ("חיים שניים") אשר פתוח וזמין לכל המשתמשים באינטרנט. במסגרת זו, מתוארים התפתחות הספריות בעולם ה-Second Life; המניעים לכניסת ספריות לעולם הווירטואלי והסיבות להרחבת פעילותן; פרויקטים מרכזיים של ספריות אקדמיות וציבוריות; סוגי שירותים שהן מציעות וכן קשיים ובעיות שבהן נתקלים אנשי הספריות בבואם ליישם את פעילותן בממד וירטואלי זה ולהפכה לנגישה. נוסף על זה, מוצגים קווים לדמויות הספרנים והמשתמשים הפועלים זה לצד זה בעולם המדומה.

תאריכים: ספריות, ספרנים, מרשתת, עולמות וירטואליים, Second Life

### מבוא

במשך דורות רבים שימשה הספרייה מקום משכן לידע האנושי, אשר נאגר ונשמר בצורות ובאופנים שונים בהתאם לשינויי הזמן, ולהתפתחות התרבות והטכנולוגיה. חרס, קלף, פפירוס, נייר מודפס היו והינם כלים לשימור הידע במשך ההיסטוריה האנושית. עידן המידע הביא עמו לספרייה אמצעי אחסון ושימור חדשים כדי לשמור את המידע והידע בפורמטים טכנולוגיים מתקדמים כמו: מיקרופיש, סליל, קלטת, תקליטון, תקליטור וכדומה, אשר דרשו ציוד אלקטרוני ואמצעי מחשוב. בהדרגה, הספרייה המסורתית משנה את פניה והופכת יותר ויותר למרכז משאבים (שהם, 1993). ברם, על אף השינויים מרחיקי הלכת, עדיין מרבית הפעילות של הספרייה המשיכה להתרחש בין כתלי המבנה הפיזי, בשעות פתיחה מוגדרות כאשר שבהן הספרן משמש מעין "שומר סף" של המבנה (פוזנר, 2001).

כניסתה המרשימה והמהירה של רשת האינטרנט יצרה מהפכה משמעותית בתפיסת הספרייה המסורתית ובתפקיד הספרן. הוא נדרש להתמצא היטב ברזי הטכנולוגיה החדשה מבחינה תוכנית וטכנית, ובהתאם למציאות המתהווה תפקידו הוגדר מחדש והוא הפך למידען.

עלייה בשכיחות הימצאות המחשבים האישיים וזמינותם לכל דורש, יחד עם המידע הרב והמהיר שזורם ללא הגבלה ובמהירות גבוהה – לרוב אף בחינם – דרך האינטרנט, גרמו לספרייה לאבד את הבלעדיות רבת-השנים על הפצת הידע. יישומי הטכנולוגיה העומדים לפתחה של הספרייה יוצרים אתגרים משמעותיים להשרדותה בתור מוסד חברתי עתיק יומין הרלוונטי פונקציונלית. אחת הפעולות לשם הישרדות שבהן נוקטות ספריות, אקדמיות וציבוריות כאחת, היא יצירת נוכחות אקטיבית באינטרנט (להלן – המרשתת) בכלל ובעולמות וירטואליים בפרט.

במאמר זה מוצגת פעילות הספריות בעולם התלת-ממדי Second Life ("חיים שניים") הפועל במרחב הווירטואלי ברשת האינטרנט. במאמר נסקרים בהרחבה תהליך האבולוציה של הספריות בעולם המקוון,

<sup>1</sup> מרצה למערכות וטכנולוגיות מידע ביה"ס הגבוה לטכנולוגיה (מכון לב) ירושלים ולימודי תואר שני במידענות-ספרנות במערכות חינוך המכללה האקדמית לחינוך ע"ש דוד ילין

<sup>2</sup> המחלקה ללימודי מידע, המכללה האקדמית לחינוך ע"ש דוד ילין

השירותים המוצעים על ידיהן, קשיים ובעיות ייחודיות לפעילות בסביבה הווירטואלית וכן תפקידם ותפקודם של הספרנים ודפוסי הפעילות של המשתמשים בשירותי הספרייה בעולם המשני.

## מה זה Second Life?

התבגרותה הטכנולוגית המהירה של המרשתת והשתכללותה מבחינת רוחב הפס, הביאה לעלייה בהיקף השימוש בטכנולוגיות המציעות שימושים מתקדמים. שימושים אלה מאופיינים ברמת תצוגה גרפית גבוהה ותצוגה תלת-ממדית עשירה וויזואלית. יכולות אלו אפשרו יצירת שיתוף פעולה דינמי ובלתי תלוי של קהילות יוצרות תוכן על גבי המרשתת, במעין עולמות וירטואליים בשניים או בשלושה ממדים המקבילים לעולם המציאותי כמעט בכל התחומים.

אחד העולמות הבולטים ביותר במרשתת הוא זה המכונה Second Life (בקיזור SL). זהו עולם וירטואלי תלת-ממדי במרשתת, המשמש פלטפורמה לפעילות מרובת משתתפים. המשתמש במשחק יוצר לו דמות (אוטאר) המייצגת אותו בעולם הווירטואלי; עם דמותו הווירטואלית הוא נע במרחב ופועל בו: יוצר אינטראקציות עם משתתפים אחרים ופועל במגוון צורות על חפצים בדומה לפעילויות בעולם האמיתי. בשונה ממשחקי מחשב שבהם השחקנים נדרשים לפתור בעיות או עומדים בפני אתגרים ומתקדמים לפי שלבים במשחק, עולם זה הוא סימולציה של המציאות האמיתית: אין בו מעבר בין שלבים, אלא עיקרו הוא יצירת קשרים חברתיים בין דמויות וצבירת הון ורכוש (Abram, 2007).

עולם Second Life (להלן – SL) מזמן סימולציה מוחשית למדי, הניצבת על הגבול בין מציאות לדמיון. זהו עולם וירטואלי רחב ממדים, המורכב מאיים רבים, אשר נוצר ומתפתח בידי הגולשים עצמם. הם משתמשים בפלטפורמה טכנולוגית מתוחכמת אשר פותחה בשנת 2003 בידי מתכנתי חברת Linden Lab מסן-פרנסיסקו, המתמחה בפיתוח תוכנות שיתופיות ותלת ממד. בשנת 2008 זכתה התוכנה התלת-ממדית של החברה ב-59 פרסי אמי על קידום אתרים באינטרנט עם "תוכן גולשים" ופיתוחם (Jennings & Collins, 2007). ההשתתפות ב-SL היא חנם, וכל שנדרש מן הגולש הוא לפתוח חשבון משתמש באתר, להוריד את התוכנה למחשב האישי ולהפעיל אותה באמצעות שם וסיסמה. האוטאר, הדמות הווירטואלית של המשתתף, המייצגת אותו בעולם ה-SL, מתחיל לתפקד ברגע ההתחברות, והוא פועל על-פי הרצון, העניין והסיטואציה האישית שבה הוא נתקל. זירת המפגש הווירטואלית בין בני אדם מכל קצווי העולם, מאפשרת ליצור, לשתף ולחוות כמעט כל מרכיב הקיים בעולם הפיזי: פעולות שיווק, מכירה וצריכה, לימודים וביילויים ואף יצירת קשרים חברתיים רומנטיים. הפעילות הכלכלית-עסקית נעשית בעזרת מטבע הנקרא בלשון SL "לינדן". אופן השימוש במטבע זה הוא אמנם וירטואלי, אך הוא ניתן להמרה לדולרים. השחקנים המתקדמים בעולם ה-SL יוצרים ערים שלמות, כמו ניו-יורק ואמסטרדם, קונים אדמות ובונים בתים, מלונות, מועדונים, כבישים, מרכזי קניות וגם מבני ציבור ובהם ספריות. בהיעדר סיכונים מוחשיים בעולם זה, אין בו גבול ליצירתיות – אדרבה, היא היא שם המשחק.

## פוטנציאל הספריות ב-SL

כפי שציינו במבוא, ההתפתחויות הטכנולוגיות ובראשן המרשתת יצרו אומנם הזדמנויות ואתגרים, אך בד בבד גם איומים מממשים על עצם קיומן של הספריות ועל המשכיותן. אחת הדרכים שבהם ספריות פועלות כדי לשמר את הרלוונטיות ואף להיות עדכניות, היא באמצעות כניסה לעולם ה-SL. לדעת קונדיק (Condic, 2009) עולם ה-SL נתפס כעולם המחר, ולכן ספריות חייבות לנכוח שם. לעומתו, וגנר (Wagner, 2008) רואה בחברי קהילת ה-SL, האוטארים, את כתובת המייל של האינטרנט העתידי.



סטימפסון (Stimpson, 2009) מציין כי בעבור מי שמנויים על ספרייה בחיים האמיתיים, נוכחות הספריות ב-SL היא דרך נוספת לנגישות אל מקורות מידע הנוספת להגעה למבנה הפיזי של הספרייה. לדידו, ייתכן מצב שבו חבר קהילת SL שאינו מנוי על "ספרייה פיזית", ייתקל בסניף של הספרייה המקומית ב-SL תוך כדי שיטוט, וישתמש בה. משתמש זה עשוי לשוב לספרייה בביקוריו הבאים ב-SL ואף לגשת אל הספרייה במציאות. עוד הוא מציין, כי לספריות ב-SL יש יכולת ואפשרות למשוך משתמשים מכל רחבי העולם. היכולת להציג אוספים מיוחדים וגדולים בתחומים שונים, שאינם ניתנים, פיזית, להצגה גלובלית, יש בה כדי למשוך משתמשים חדשים מהקהילה הגלובלית ב-SL.

בל, פיטרס ופופ (Bell, Peters & Pope, 2007) מציינים כי SL איננו משחק וירטואלי אלא משמש רשת חברתית. עם זאת, יש בה אלמנט של משחק אשר אפשר להשתמש בו כדי למשוך משתמשים חדשים. לדבריהם, ספריות בעולם האמיתי רואות כיום במשחקים דרך למשוך משתמשים, אך רק מעטות מהן מציעות משחקים בפועל במסגרת הפעילות בספרייה, אם משום בעיות תקציב ואם משום שהממנים אינם רואים קשר בין המשחקים לבין התפקיד המסורתי של ספריות בתחום אוריינות למידה או יצירת תוכן. הספריות ב-SL יכולות להציע משחקים בתור חלק מן האוסף ובתור שירות למשתמשים, כך שאלה ישמשו כעזרים חינוכיים, תרבותיים וחברתיים.

לספריות ב-SL יש אפשרות לספק שירותים אשר אתר ספרייה או ספרייה בעולם הממשי אינה יכולה לספק. מערכי משחקים מיוחדים אינטראקטיביים שבהם אפשר לקחת חלק מכל מקום בעולם ובכל שעה שהיא גנים ואודיטוריומים מוקמים בספרייה ה-SL, שבהם יש מקומות ישיבה המספקים מקום מפגש גלובלי לקבוצות דיון מגוונות, להרצאות, למפגשים ועוד. עלות ההגעה הפיזית נחסכת ומספר המשתתפים שבתנאי החיים האמיתיים היה קטן, עשוי להיות גדול ומגוון הרבה יותר. מפגשים מסוג זה – אשר קשה לארגן בחיים האמיתיים – אפשר שיערכו בספריות SL, מאחר שהם קלים לארגון ולאירוח ויש בהם כדי למשוך קהל רחב ומגוון (Stimpson, 2009).

בתחום שירותי היעץ, אפשר כי ל-SL יש יתרון על פני שירותי יעץ מסורתיים. אלה מהירים יותר, ונוחים, כי מן המשתמש נחסכת התחושה שהוא מעיק על הספרן העסוק או לחילופין נמנעת ממנו התחושה כי הוא בור, מאחר שאינו יודע כיצד לחפש. הספרנים ב-SL נכונים לעזור והעזרה "הכתובה" מאפשרת דו-שיח בין המשתמש לבין הספרן. שירותי היעץ ב-SL מאפשרים גם שמירה על אנונימיות, וייתכן שיש בכך להקל על משתמשים מסוימים הנמנעים לצרוך שירותי יעץ עקב חסמים כאלה ואחרים. נוסף על כך, יש בכך אפשרות להתגבר על מגבלות פיזיות בהגעה לספרייה (Erdman, 2007). כמו כן, האינטראקציה בין הספרן לבין המשתמש היא אינטראקציה סינכרונית, כלומר, התקשרות בזמן אמיתי. עובדה זו תורמת לשיח "שאלות ותשובות" – סביבת שיח שיש בה קירבה גדולה למציאות (Condic, 2009). זאת ועוד, ספריות רבות ב-SL עשויות להיות ספקיות רבות-ערך של יעץ ושל מידע, הן בתוך עולם ה-SL ועליו והן על העולם האמיתי. האפשרות לספק מידע על העולם הווירטואלי ב-SL, מתאפשרת למשל באמצעות סיורים וירטואליים, קישורים לספריות השונות, לאוספים, למאגרי מידע אשר ב-SL, שירותי יעץ ועוד. אפשר ששירותי הספריות ב-SL יהיו ייחודיים ביכולתם לספק מידע גם על העולם האמיתי, על מיקומן של ספריות בעולם האמיתי, כדרך טובה של הספריות הפיזיות להגיע אל משתמשים חדשים ולתת להם ההזדמנות לאמץ את שירותי הספריות בכל זמן ובכל מקום שבו הם נדרשים (Stimpson, 2009).

לדברי כרמי (2003), בתחום הלימודי יש באפשרות SL ליצור למידה בסביבה ממוחשבת תוך בניית ידע באמצעות חוויות והתנסויות בגוף ראשון ובאינטראקציה לא-סמלית עם העולם בעבור קבוצות שונות, החל בספרנים ובמחנכים וכלה בתלמידים. כלים דיגיטליים דוגמת מעבדות וירטואליות, הדמיות מחשב ותוכנות מולטימדיה



אינטראקטיביות המאפשרות התנסות עצמית, יש בהן כדי להגביר למידה ולהבין תהליכים דרך לימוד דינמי וחוויתי. כך למשל טוען קונדיק (Condic, 2009) ששימוש ב-SL ככלי אימון לספרנים הוא חיוני כדרך לתת שירות אופטימלי למשתמשים. האימון ב-SL מאפשר להכיר את העולם הווירטואלי, להיחשף לטכנולוגיה חדשה, להיפגש עם מנחים ועם "מנטורים" (מדריך מומחה) מכל רחבי הגלובוס תוך משחקי תפקידים שיקנו מימיקה לראיון היעץ הווירטואלי, למידה משותפת, סדנאות, הרצאות, קבוצות עבודה, קישור לרעיונות ופעילויות בתוך הרשת ללא צורך לעזוב את הספרייה. כך ילמדו הספרנים שיתוף פעולה מהו, תוך רכישת מודעות לקולגות ולכוחם כפרופסיה, כך יהפוך האימון לאפקטיבי יותר תוך קיום משוב והערכה תמידיים; כל אלה יתמכו במטרות הספרייה כאשר במרכזן מתן השירות הטוב ביותר למשתמשים.

נוסף על כך, יבלונקה (2007) טוענת, כי בעידן הדיגיטלי-ווירטואלי תפקיד הספרייה כמקום לבילוי ופנאי הוא חשוב ביותר, כמו גם היותה מרכז תרבות, שקט יחסית, שבו יכולים אנשים לקיים מפגשים חברתיים באווירה תרבותית. הספריות ב-SL יכולות לענות גם על צורך זה ולשמש מעין "מקום שלישי", להתרגעות מחוץ לשעות העבודה הסביבה הביתית האמיתית. הספריות ב-SL יכולות לספק לחברי הקהילה מקום התכנסות ומפגש קבועים מראש או מזדמנים. הם ייכנסו לעולם וירטואלי, יפגשו חברים אחרים, יבקרו באירועים תרבותיים שונים כגון: הרצאות, ערבי קריאה, דיונים חברתיים, הצגת תיאטרון – כל אלה ועוד, בתוך הספריות. הערך המוסף והגדול בספריות בעולם ה-SL טמון באפשרות והיכולת לבנות וליצור תוכן באופן עצמאי. באופן זה, חברי הקהילה יחד עם הספרנים ועם משתמשים אחרים ב-SL יכולים לבנות וליצור יחד באזורי "קופסת חול" (שטח ציבורי בו מותר לבנות ללא צורך בתשלום) בתוך ארכיפלג הספריות לשימוש ולטובת כלל הציבור. פועל יוצא מכך, הספריות בעולם ה-SL יתפסו בעיני המשתמשים כבעלות ערך ממשי (Stimpson, 2009).

## ספריות ב-SL - סקירה התפתחותית

הספרייה הראשונה ב-SL הוקמה בשנת 2006 על-ידי אחד הארגונים האזוריים במערך הספריות במדינת אילינוי, Alliance Library System, המספק שירותים ל-260 ספריות במדינה. הארגון זיהה את הפוטנציאל הקיים בעולמות הווירטואליים בכלל וזה של ה-SL בפרט והקים את הספרייה הראשונה ב-SL. הכוונה הראשונית הייתה להקים ספרייה או מודל ספרייתי ארצי לצורך שיתוף פעולה בתחום היעץ הווירטואלי ואספקת שירותי ספרייה נוספים. הסיבות לבחירת בניית הספרייה בעולם ה-SL דווקא נבעו מכך שהארגון בדק ומצא כי האתר בטוח, סביבת היישום ורסטילית, האתר פשוט ויחסית קל לשימוש, נתמך מבחינה מוסדית, ומקובל על מגוון רחב של קבוצות משתמשים ממקומות שונים בעולם (Bell, Peters & Pope, 2007).

הספרייה הראשונה הוקמה בתור פיילוט בבניין שכור, וכונתה SL 2.0. שם זה בא לשקף את הזיקה לרשת החברתית בת הדור השני של המרשתת, המאפיינת את הספריות בעולם הווירטואלי (Bell & Trueman, 2008). באותו שלב, הספרייה סיפקה גישה לבסיסי נתונים סטנדרטיים כגון: דואר אלקטרוני ושירותי יעץ וירטואליים בלבד, והמטרה הייתה לבדוק האם קיים צורך בספרייה בעולם הווירטואלי, האם ספריות יכולות לספק שירותים בעולם הווירטואלי ומה הן הדרכים שבהן הן יכולות לעשות כן (Condic, 2009; Floyd et al., 2007).

זמן קצר לאחר מכן, ALS קנתה שטח אדמה קטן ועליו מבנה, לצורך הקמת ספרייה וירטואלית. ספרנים שהיו מעוניינים לקחת חלק במיזם הוזמנו להצטרף, ותוך זמן קצר מנה צוות הספרייה יותר מ-25 ספרנים מתנדבים, בעלי מיומנויות מקצועיות מגוונות. לדעת המייסדים הקמת הספרייה ב-SL הייתה דומה להקמת ספרייה במדינה או בתרבות אשר לא יודעים את שפתה, את מאפייניה ואת דרך ההתנהלות בה. לדבריהם, הספרייה התקבלה בהתלהבות רבה בידי חברי קהילת SL, כמו גם בידי גופים נוספים אשר פנו אל ALS, ובקשו ליצור שיתוף פעולה עם שירותי הספרייה ופיתוח מקורות ומשאבים לתכניות חינוך ספציפיות (Bell & Trueman, 2008).



תרומה כספית שהתקבלה בשנת 2006 הובילה לקניית שטח גדול ב-SL שעליו הוקמה ספרייה בעלת מאפיינים מסורתיים. בעקבות זאת, נולד Info Island, אי וירטואלי ב-SL, המשמש מקום מרכזי של פרויקט הספריות ב-SL. המטרה הראשונית הייתה להקים מחלקות שונות בספרייה דוגמת בנייה ופיתוח אוספים, תכניות יעץ בעבור הקהילה, קישוריות (לינקים) למאגרי מידע בתחומים שונים ועוד (Erdman, 2007). בשלב ראשוני, כללו האוספים אוספי אימה, מדע בדיוני, פנטזיה, רפואה ועוד. במקביל, סמוך לבניין המרכזי החלו לבנות בנייני ספרייה נוספים שכללו אוספים דוגמת: מסמכי ממשלה, חומרי מדע וטכנולוגיה, מדעי הרוח, מנהל עסקים ועוד. במחצית השנייה של 2008 שונה שם הספרייה מ-SL Library 2.0 ל"התאחדות הספריות הווירטואליות", הן כדי לכבד את חברת ALS בתור "המייסדת" והן כדי לשקף את קבוצת הספרנים העובדת בשיתוף פעולה בפרויקט חדשני זה. אזור הספריות אשר כונה "ארכיפלג המידע", הורכב מ-43 איים המקושרים זה לזה ב-SL. האיים המרכזיים בארכיפלג כללו: InfoInternational, Infoisland1, Cybrary City, Cybrary City 2, ALA Arts, אי הרנסנס, אי המידע הרפואי ואי המבוגרים 1,2,3,4. האיים היו מוקפים באיים נוספים, ובהם איים ללא מטרות רווח, כגון: מוסדות חינוך טכנולוגיים וממשלתיים; ספריות אקדמיות אינדיבידואליות דוגמת ספריית אוניברסיטת ברדלי אשר היה לה אי משלה; מחלקות אוניברסיטאיות ללימודי ספרנות ומידענות, למשל בית הספר למידענות באוניברסיטת סן חוזה, בית הספר לספרנות ומידענות באוניברסיטת דרום פלורידה וגופים נוספים (Bell & Trueman, 2008; Condic, 2009; Floyd et al., 2007).

מבחינה ארכיטקטונית, חלק מהספריות הווירטואליות זהות בצורתן למבנה הספרייה בעולם האמיתי, כגון: הספרייה הציבורית של קליבלנד. נוסף לבניין המרכזי של הספריות נבנו ב-SL גם גלריות, אמפיאטרון, גני קריאה, שטחי שח-מט ומשרדים. ראוי לציין, כי בשטח שנתרם על ידי תושבי האזור, נבנתה ספרייה מיוחדת באי ה-SL, בסגנון ובעיצוב ארכיטקטוני של המאה ה-19, ובה חומרים המאפיינים את התקופה (Bell, Peters & Pope, 2007). ב-SL יש גם ספריות צנועות בממדיהן ובתכולתן (תוצאה של אילוצים כספיים), אך גם אלה כוללות מבנה מרכזי בעל קומות אחדות, ביתנים ומרפסות מקורות הכוללות מסכי וידאו לנוחיות המשתמשים. לרוב, הספריות ב-SL יפות יותר מאשר בעולם האמיתי, הארכיטקטורה שלהן מעניינת יותר וריהוטן עשיר יותר, והן מצוידות בטכנולוגיות מעודכנות (למשל ציוד להצגת מצגות) הזמינות למשתמשים (Floyd et al., 2007).

## שירותי הספריות ב-SL

נוכחות הספריות בעולם ה-SL נובעות מתוך מטרה ורצון לקדם את שירותי הספרייה. ישנן ספריות שמבקשות להציג ממד נוסף של נוכחות ספרייתית כדי להגיע אל משתמשים רבים יותר. אלה בתורם ייצרו אינפורמציה, יפעלו ויחזקו את נוכחות הספריות בעולם האמיתי, יקדמו שירותי הספרייה הווירטואלית והפיזית, ישתמשו באוספיה, יתמכו ביוזמות חינוכיות, ויהפכו את הספריות למובילות בעיצוב סביבתן בחינוך, בעסקים ובכלל. הספריות מנסות לשלב את החיובי והטוב שבספריות בעולם האמיתי עם הייחודי והטוב בעולם הווירטואלי במטרה לספק שירותים חדשניים באמצעות SL (Bell & Trueman, 2008).

כחלק ממימוש מטרה זו, הספריות מקיימות סיורים וירטואליים מאורגנים ב-SL, כדי להכירו הן לקהל הפועל כבר ב-SL והן למשתמשים חדשים שנכנסים לאתר. הן מציעות גישה למשאבי מידע מאוחדים קישורים באמצעות קישורים וירטואליים בעיקר למשתמשים חדשים, כדרך לימוד וניסיון לפתח כישורי אוריינות ויזואליים בעלי ערך, בעיקר בקרב מתבגרים. הספריות מספקות שירותי יעץ מסורתיים בדומה לספרייה רגילה, אך גם שירותי יעץ על עולם ה-SL למשל: התמצאות, מה אפשר לעשות, למצוא או ליצור בו, כיצד להתנהל במסגרתו ועוד; צ'אט (בעברית: ש-יחוך) ודואר אלקטרוני המחוברים באמצעות מחשבים לאתרים שונים באי,



במקרה שלא נמצא ספרן זמין בעמדה; קישורים למשאבי מידע או קישורים לאתרים שונים באמצעות לחיצה על "העצם הווירטואלי", כך שנפתחים מאגרי מידע נבחרים. ברוב הספריות, העצמים הווירטואליים למאגרי המידע הם מחשבים ניידים, מסכי מגע או תמונות (Bell, Peters & Pope, 2007).

חלק מהספריות מקדמות אירועי תרבות שונים, ואף מארחות אותם בין כותלי הספרייה או בגנים בחזית בניין הספרייה. ערבי קריאה, דיונים אינטלקטואליים, הרצאות מפי מרצים וסופרים החברים בקהילה. לפעמים אירועים אלה מועברים בשידור חי לספריות או לאולמות אחרים בארכיפלג, ולפעמים משודרים לחללי האודיטוריום השונים ב-Infoisland, כנסים בין-לאומיים העוסקים בטכנולוגיה או בעולמות וירטואליים. בספריות אחדות נפתחו מוזיאונים להצגת אוספי אמנות שונים, כמו גם גלריות לאמנות שמוצגות בהן יצירות של אומנים החברים ב-SL ופועלים בו (Bell & Trueman, 2008).

בלא-מעט ספריות משולבים אלמנטים של בידור, מסחר ופרסום ואף מוצעים שירותים בתחומים אלה. אחד המאפיינים הבולטים ב-SL היא היכולת ליצור עצמים "בארגזי החול", שם יכולים חברי הקהילה לפתח את כישוריהם ולהגדיל את ניסיונם בתחום הבנייה והיצירה בעולם הווירטואלי. בחלק מהספריות זיהו את הצורך של המשתמשים בהוראה או בהדרכה בתחום הבנייה והיצירה ב-SL, ולכן הקצו אזורים שבהם ישנם מסכים המשדרים בווידיאו סרטי הדרכה במגוון נושאים, מבניית עצמים קטנים ועד ניהול כספים ב-SL. נוסף על כך, ב-SL ישנן ספריות המאפשרות לחברי הקהילה לבנות בתוך הספריות קבוצות סגורות בעלות עניין משותף. כך למשל יכולה קבוצה ליידע את חבריה על אירועים קרובים או להיפגש עם קהילת הספרנים במפגשים סגורים – דבר המעניק תחושת שייכות והזדהות של המשתמשים עם הספרייה הספציפית. בדומה לעולם האמיתי, חברי הקהילה אוהבים לקבל מוצרים שונים בחינם, והספריות עושות מאמץ למשוך משתמשים באמצעות "Goody Boxes" ("תיבות ממתקים"), המציעות למבקרים שי סמלי כמו חולצות, ספלים וכדומה (Stimpson, 2009).

בעבור צעירי הקהילה יצרו הספריות ב-SL תכניות מיוחדות. האידיאולוגיה המנחה הייתה שיש לערב את בני הנוער בפעילות הספריות בדרך זו, אחרת לא יהיה להם קשר עם הספרייה כמוסד. לרוב, בני הנוער ב-SL אינם מקיימים כל קשר עם ספריות בעולם האמיתי ו-SL היא דרך להופכם למשתמשים. חלקן פתחו מועדונים לצעירים המקיימים מפגשים סדירים בין בני נוער באמצעות מעבדות מחשבים בספריות או מהבית. הערך המוסף נוצר מיצירת אלמנט השיתוף מתבגרים מכל רחבי העולם, פיתוח כישורי אוריינות ויזואליים, כלים דיגיטליים להבעה עצמית שבני הנוער רוכשים דרך עולם ה-SL. תהליך המוביל ליצירת קהילה חזקה, אשר באפשרותה לעסוק בנושא ספציפי ולבצע פרויקטים שונים דרך מועדונים ספרייתיים. כך לדוגמה, קבוצת בני נוער יכולה לעסוק בבניית מבנה או ביצירת נוף וארכיטקטורה באזורים שונים המדמים את העולם האמיתי בעולם ה-SL, בתור קמפיין לשימור אותם אזורים בעולם האמיתי ולהחייאתם. בחלק מן הספריות אף מוצע תגמול או פרס כספי בעבור היצירה הטובה ביותר. בחלק מהספריות ישנן כיתות לימוד שבהם לומדים נושאים שונים כגון: איך להתנהל ולשוחח ב-SL, כיצד לבנות עצמים ב-SL, וכן שיעורי מוזיקה או ספרות ועוד. נוסף על כך, בספריות נערכים תערוכות אומנות, קונצרטים, סדנאות לבניית בלוגים, והכול בתוך הספרייה ובידי המתבגרים. אירועי הנוער מצוינים בדרך כלל על לוח השנה הווירטואלי של הספרייה; בחלק מן הספריות יש גם אתר מיוחד שבו אפשר לקבל מידע נוסף על פעילויות לנוער ב-SL (Stimpson, 2009).

מחלקות אקדמיות ללימודי מידע מצויות אף הן ב-SL. אחדות מקיימות קורסים אקדמיים בתוך עולם ה-SL, אחרות – דוגמת בית הספר למידענות באוניברסיטת פלורידה – מעמידות שטחים בתוך הספרייה לצורך מפגשים, סמינריונים ועוד. חלק מהספרנים האקדמיים בעולם האמיתי, מעורבים בפועל בספריות ה-SL, ולרשות אלה מעמידות הפקולטות משרדים או מועדונים, ללא עלות כספית, מתוך כוונה שבאמצעותם יוכלו חברי האתר ללמוד ולהתפתח. לא-מעט מרצים מעודדים את הסטודנטים לקחת חלק פעיל גם ב-SL ולקיים



מפגשים וירטואליים באתר. ישנם המקיימים שעות קבלה לסטודנטים באתר ומעמידים לרשותם שרותי ייעוץ, ויש המלמדים ממש קבוצות לימוד בנושאים שונים דוגמת אוריינות מידע, גאולוגיה ותחומים נוספים. נוסף על כך, מתקיימות תכניות לקיום מפגשים ב-SL בין סטודנטים מכל רחבי העולם במטרה להגדיל את הנוכחות של הקהילה האקדמית (Floyd et al., 2007).

## ספרנים ב-SL

היוזמה הראשונית ליצירת ספרייה ב-SL באה מצד הספרנים שהעולם הווירטואלי נחשף בפניהם והם זיהו בו פוטנציאל למימוש ולעשייה. יש כ-600-700 ספרנים מקצועיים פעילים ב-SL, ולצדם עוזרים (לעתים הם סטודנטים לספרנות ולמידענות) המשמשים כאסיסטנטים. חלקם מייצגים את הספריות בעולם האמיתי וחלקם אינם עושים כן. ישנם ספרנים השייכים לצוות אקדמי שמספק שירותי יעץ למוסדות חינוך הפועלים ב-SL, וישנם כאלה המספקים שירותים לספריות ציבוריות (Bradley, Greenhil & Wiebrands, 2008; Kribble, 2007; Parker, 2008). רוב הספרנים ב-SL עושים זאת בהתנדבות בזמנם החופשי ועל חשבונם, ולא במסגרת ספריית הבית שבה הם עובדים בעולם האמיתי. ספריות רבות אומנם מעודדות כניסה לעולם ה-SL, אך לרוב אין להן כלל תקציב לטובת הנושא (אם כבר יש תקציב, לרוב הוא מזערי). הספרנים ב-SL פעילים אפוא ללא תמיכה כלכלית (Baity, et al, 2009).

הספרנים המקצועיים מתנדבים בספריות השונות הקיימות ב-SL לא-אחת בנוסף לספריית האם הווירטואלית. במתחם הספרייה המרכזית, Alliance Library System, ישנם מתנדבים מכל העולם, אשר תורמים יחד 40-50 שעות שבועיות למתן שירותי היעץ. ישנן ספריות וירטואליות שאין להן "ספריות אֵם" בעולם האמיתי, כלומר שהן ספריות עצמאיות הקיימות רק ב-SL, ובהן הספרנים המתנדבים תורמים כ-80 שעות שבועיות. שעות הפעילות העמוסות ביותר למתן שירותים הן שעות אחר הצהריים והערב. מתן שירותים בשעות הבוקר ובשעות הלילה המאוחרות, קטן יחסית, ובהתאם לכך מאוישות עמדות הספרנים (Swanson, 2007).

היות שהספרייה ב-SL משמשת כמרכז תרבותי והיא חלק מרשת חברתית, על הספרנים לנהל את הפן הארגוני והחברתי של הפעילויות והמפגשים השונים המתקיימים בספריות. נוסף לכך, אחריותם אף ליצור אוספים ותצוגות נושאיות. הספרנים ב-SL רואים במיומנותם המקצועית ובכלים העומדים לרשותם משאבים שהם חלק מן האוסף המוצע למשתמשים בספרייה (Trueman, 2008).

ממחקרים שנערכו בספריות ה-SL עולה, כי בידי המשתמשים הועדפו ספרנים (המיוצגים בעולם ה-SL כאווטארים) שבחרו דמויות בעלות תווי פנים ברורים וראליסטיים יותר. תחושת הראליות העלתה את רמת נוכחות הספרנים בממד הווירטואלי, ואלה נתפסו כהומניים יותר, כחביבים יותר וכבעלי אינטליגנציה גבוהה יותר. האינטראקציה בין הספרן לבין המשתמש הייתה פרסונלית יותר – דבר שהביא להארכת משך שיחת היעץ. מחקרים אחרים שעסקו בסוג המידע הנדרש בידי חברי ה-SL, העלו כי רוב המשתמשים בשירותי הספרייה ביקשו לחקור את הספריות כחלק מן העולם הווירטואלי שמציע ה-SL, ולא מתוך צורך באינפורמציה ספציפית בעולם האמיתי. גם כאשר הורחבו שעות פעילות הספריות ומספר הספרנים המתנדבים עלה, נמצא כי מרבית השאלות שהופנו אל הספרנים היו על עולם SL או שאלות התמצאות ב-SL. למעשה, מספר שאלות היעץ האמיתיות היה נמוך (Buckland & Godfrey, 2010).

היעץ הרשמי ניתן בעמדת היעץ של ALS (מערכת איחוד הספריות) הנמצאת במקום הראשון שאליו מגיעים האנשים החדשים ב-SL - Info Island. השאלות הנשאלות הן לרוב טכניות ועוסקות בתפעול האווטאר, כגון: "כיצד הולכים", "איך קופצים", "היכן משיגים", "כיצד בונים" וכדומה. בשלבים מתקדמים יותר השאלות עוסקות באפשרויות ליצירת שיתופי פעולה, הדרכות או מיקום כיתות לימוד. הספרנים מקדמים בברכה את המצטרפים



החדשים, מסייעים להם בשאלות הראשוניות ומציעים סיורים להכרת הסביבה וכן אירועים אטרקטיביים. בחלק מהמקרים הספרנים מסתובבים ב-SL עם תגית "אני ספרן, שאל אותי" (דבר המכונה "שירות לא-רשמי") כדי לענות על שאלות. הספרנים מציינים כי השאלות משקפות את חוסר ההתמצאות בסביבה הווירטואלית, ושהם משתדלים לספק תשובות בכל נושא שנשאל למרות שאין זה מתפקידם או מקצועיותם (Buckland & Godfrey, 2010; Thompson, 2008).

לספרן הפועל ב-SL יש מטרות מרכזיות אחדות בעולם הווירטואלי: להסתגל לעולם החדש ולצרכים המשתנים ולאמצם (Thompson, 2008); לנסות להבין ממקור ראשון את הצרכים של המשתמש הפוטנציאלי (Tehrani, 2008); ללמוד מיומנויות טכנולוגיות כחלק מתפקידו לצורך ביסוס מעמדו כ"מומחה מידע" היודע לכוון את המשתמש לחומר הרלוונטי הנדרש לו, להעריך את צרכיו, ללמדו ולסייע לו למקד את חיפושיו (Abram, 2008); לבנות פלטפורמה של שיתוף פעולה והחלפת ידע מקצועי עם ספרנים אחרים מכל העולם, ובתוך כך לקחת חלק בפרויקטים משותפים בעולם הווירטואלי, שיובילו להעשרת הידע המקצועי העדכני בתחום הפרופסיה (Grassian & Trueman, 2007).

אם כן, נראה כי לספרנים ב-SL שמור תפקיד יסודי: הם מבקשים בראש וראשונה לעצב את סביבת הספריות הווירטואליות ולהשפיע על תפקודם שלהם כחלק ממערך תרבותי, טכנולוגי, עסקי וחינוכי רחב יותר מהפונקציות המסורתיות של הספרייה בעולם הפיזי.

### פרופיל המשתמשים בספריות ב-SL

מבדיקה שעשינו, לא נמצא מחקר רשמי אשר עמד על פרופיל המשתמש המצוי בשירותי הספריות ב-SL. עם זאת, דעה שרווחה בקרב ציבור המשתמשים הייתה, כי רק צעירים (שגילם סביב 20 שנה), ילידי "דור הרשת", הם חברי הקהילה והם המשתמשים ה"כבדים" בשירותי SL בכלל. דעה זו רווחה גם בקרב בספרנים עם תחילת פרויקט הספריות; אולם, התברר כי הגיל הממוצע של המשתמש בשירותי הספריות עומד על 35 ויש גם מבוגרים הרבה יותר (מעטים אף בני 80 שנה ויותר) (Bell, Peters & Pope, 2007) המשתמשים ב-SL באים מכל קצווי תבל (Condic, 2009).

מהתרשמות אישית ומדיווחים של ספרנים ב-SL עולה כי קיים חתך משתמשים מגוון. המבקרים המקריים, הם בדרך כלל חדשים ב-SL, חוקרים ובודקים אזוריים שונים. במקרה זה הספרנים מגלים יוזמה, פונים אליהם כדי ליידע אותם על דבר קיום הספריות והשירותים שהן מציעות. הם מוזמנים להצטרף אל חברי הספרייה ולקבל הודעות על אירועים מתוכננים. מורים ומחנכים, רואים בספרייה ובכישורי הספרנים משאב חשוב וראוי, שאפשר להתחיל להעביר באמצעותו תכניות לימוד מן העולם האמיתי אל העולם הווירטואלי. הספרנים מצדם עוזרים בבניית נושאים ובהקמת אוספים איכותיים בעבור פרויקטים חינוכיים ב-SL. גם חברות גדולות שנכנסו ל-SL ומבקשות ליצור שם נוכחות, פונות לספריות כדי להשתמש במאגרי המידע הקיימים בהן ובניסיוןן לגבי דרכים בהם אפשר לעזור למועסקיהם וללקוחותיהם באמצעות SL. נוספים עליהם, כמובן, גם תושבי קהילה ותיקים ב-SL המחפשים אירועים, מועדונים, שיחות, מפגשים וקשר עם בני קהילה אחרים. אלה נלהבים מנוכחות הספריות ב-SL, ולהם מוצעים שירותי יעץ וכן אוסף של חומרים לקריאה לשם הנאה (Trueman, 2008).





## קשיים ואתגרים הניצבים בפני הספריות ב-SL

כל סביבה חברתית נתקלת בבעיות טכנולוגיות, פסיכולוגיות, תרבותיות, ארגוניות ועוד. סביבת הספריות ב-SL איננה יוצאת דופן מבחינה זו. חלק מהקשיים והאתגרים אופייניים גם לספריות בעולם הממשי, אך חלקם ייחודיים לספריות ב-SL כסביבה וירטואלית חדשה.

מבחינה טכנולוגית, לשם לקיחת חלק ב-SL יש צורך במחשבים חזקים, מהירים, פס גלישה רחב ותוכנה גרפית משוכללת. עובדה זו אינה מסייעת "בצמצום הפער הדיגיטלי" שהוא אחת ממטרות קיום הספריות בעולם הווירטואלי. ספרייה אשר משקיעה את מרב משאביה ב-SL על חשבון שירותי הספרייה המסורתיים, עלולה לאבד משתמשים רבים עקב כך, ומכאן ששכרה עלול לצאת בהפסדה (Thompson, 2008). כמו כן, יש קושי להדביק את קצב הטכנולוגיה המשתנה במהירות רבה ומרחיבה את הפערים הטכנולוגיים בקצב מסחרר (Bell, Peters & Pope, 2007).

כדי להתמצא ב-SL נדרש מאמץ אינטלקטואלי. חסרי ניסיון במשחקים בעולם הווירטואלי, עלולים לחוש ב-SL בדיוק כמו בארץ זרה, כלומר כמו במקרה שאי-ידיעת השפה מקשה על ההתמצאות. כדי להתנהל בצורה אפקטיבית וטובה ב-SL יש צורך ביכולת למידה גבוהה של העולם הטכנולוגי (Burhans, Hill & Spires, 2008). פיתוח מיומנויות התמצאות ב-SL מצריך זמן למידה רב (לדעת מה יש או אין, מה אפשר ומה אי-אפשר, היכן למצוא דבר-מה והיכן לבקר, מה לעשות ועוד פעולות). עולם ה-SL מציע כר אפשרויות עצום, כמעט בלתי מוגבל, אך מגבלת למידת אופי ההתנהלות והזמן הרב הנדרש, עלולים להבריח ספרנים ומשתמשים רבים מהעולם הווירטואלי (Bell, Peters & Pope, 2007).

קושי נוסף העומד בפני ספריות הפועלות ב-SL היא התפיסה, כי SL הוא משחק בלבד, וככזה אין להתייחס אליו ברצינות. שירותים ספרייתיים דוגמת שירותי יעץ הם בזבוז זמן, שהרי SL אינו אלא תחביב זמני בלבד. קושי אחר בנושא היעץ נעוץ בכך שאחת המטרות העיקריות של הספריות הפועלות ב-SL הוא יצירת שיתוף פעולה בין-ספריות, בעיקר במסגרת קונסורציומים, לצורך אספקת שירות יעץ וווירטואלי 24 שעות ביממה. אולם בפועל, חלק מהספריות אינן מעוניינות בכך. הן מבקשות להישאר עצמאיות ולשמר את זהותן הייחודית. דבר זה מגביל את היכולת לתת שירות ללא הגבלה מסביב לשעון (Thompson, 2008).

זאת ועוד, מבחינה מוסדית, אי-אחידות בהרשאות יוצר קשיים ובעיות. לכל ספרייה יש גישה למשאבי מידע שונים שהיא משלמת בעבורם, ולכן רישיון הגישה לבסיסי נתונים אינו אחיד, ורבות הפעמים שמשתמש יכול להיכנס רק לבסיסי הנתונים של הספרייה שבה הוא מנוי. כמו כן, פעמים רבות מוציאים לאור של מקורות אלקטרוניים אינם נותנים הרשאות לשימוש בחומרים בקהילות וירטואליות או הרשאות לשימוש ב"טקסט מלא" (Erdman, 2007).

בדומה לכל מוסד חברתי, גם פעילות הספריות דורשת משאבים ותקציב. השימוש בספרייה פתוח לכולם, אך ממומן בידי נדבנים שברצונם הטוב הספרייה תלויה. כאמור, שירותי הספרייה ניתנים בידי ספרנים מתנדבים, אשר רובם עובדים במשרות אמיתיות, מלאות או חלקיות, ומעבר ליוקרה וכבוד אינם מקבלים שכר בעבור פעילותם ב-SL. הם נדרשים להתמודד עם הטכנולוגיה, להתמצא בפעילויות המתחדשות ב-SL, להכיר מקורות חינוכיים ברשת ועוד כהנה וכהנה דרישות ומשימות. נוכח זאת, מתגלה קושי אמיתי לקיים שיתוף פעולה בין-ספרייתי גלובלי בעולם וירטואלי לאורך זמן, שיאפשר לתחזק את מערך הספריות בעולם ה-SL תחזוק מלא ושוטף (Thompson, 2008).

גם בתחום היעץ ישנן בעיות לא-מבוטלות. לעתים קרובות שעות השירות מוגבלות, דבר הנוגד את התפיסה הרווחת שהאינטרנט פעיל מסביב לשעון 365 ימים בשנה; הספרנים אינם יכולים להנגיש חומר פיזית, ולפעמים



לא נוח למשתמש לקבל שירות און-ליין מבלי להיות נגיש פיזית אל החומר. כמו כן, ביעץ וירטואלי חסר מגע אישי מוחשי, ופעמים רבות יש העדפה ליעץ מסורתי של פנים אל מול פנים (Erdman, 2007). בהיעדר אמצעי תקשורת לא-מילוליים (למשל הבעות פנים, אינטונציה), ספרני יעץ וירטואלי אינם יכולים להיות בטוחים כי הובנו כהלכה וכי קלעו למטרה (Condic, 2009).

בעולם ה-SL לא חסרות בעיות גם עם המשתמשים צורכי השירותים. לעתים מתעוררים ויכוחים עם משתמשים או מתגלה התנהגות לא-נאותה, מצד משתמשים חדשים שאינם מכירים את כללי ההתנהגות בספרייה. אלה מפריעים למשתמשים אחרים, מדברים בגסות, באגרסיביות לא-ראויה, מטרידים רגשית ולעתים מזומנות מפריעים לאחרים בכוונה תחילה. אחרים מפירים בכוונה את כללי הסביבה, מלכלכים ומונעים ממשתמשים גישה למתקנים באתר. לא זו אף זו, לפעמים זוהתה פעילות התנהגותית מינית לא-ראויה, כגון: התערטלות בפרהסיה, דיבור מיני בוטה והטרדות מיניות. תופעות התנהגותיות אלו אומנם אינן ייחודיות לעולם הווירטואלי, אך הן תופעה מטרידה ולא-נעימה, לא-פחות מבעולם הממשי ולעתים אף יותר (Thompson, 2008). נוסף על כך, פעילות האתר מופרעת ומשתבשת לא-אחת בידי האקרים (בעברית: פצחנים), הפורצים למערכת ה-SL ומשבשים את פעילותה. הדבר פוגע בפעילויות המתוכננות השונות וגורם תסכול רב לכלל המשתמשים ובהם גם הספרנים (Bell, Peters & Pope, 2007).

בפני מפעילי הספריות ב-SL עומד אתגר גדול נוסף: התחושה כי מדובר ב"ספריות רפאים" – בניינים גדולים ומפוארים ללא תנועת אנשים ונוכחות מבקרים. מספר האירועים, ההרצאות והשיעורים עדיין אינו משמעותי והוא בהיקף מצומצם, ואלה שכבר מתקיימים, מתקשים למשוך קהל רב. בדומה לעולם האמיתי, גם הספריות ב-SL אינן "משווקות" את עצמן כראוי. הספריות בעולם האמיתי נעדרות קישור לעולם ה-SL; אין בנמצא מספיק אינפורמציה על ספריות SL, על האירועים; התכניות המעטות אף הן אינן משווקות כראוי לחברי הקהילה; גם בלוג הספרייה אינו מעודכן בתדירות גבוהה, כך שגם אם יש התעניינות, אי-אפשר לדעת על האירועים המתוכננים בזמן הקרוב (Stimpson, 2009).

## סיכום

לא-אחת נתפס מוסד הספרייה, כיום, כמוסד אנכרוניסטי המייצג תרבות שלמה שעבר זמנה. בבסיס התפיסה הזו עומדת התחושה, כי זמנו של הספר המודפס עבר מן העולם נוכח המהפכה הטכנולוגית, מאז חדירת האינטרנט והתרחבות הדיגיטציה. התפקידים שמילאה הספרייה המסורתית עד לא מכבר הפכו מבוזרות, מהירות ובלתי תלויות. משתמשי הספרייה, גם הוותיקים שבהם, מגלים עצמאות הולכת וגוברת בכל הקשור לחיפושי מידע, כאשר האמצעים האלקטרוניים מאפשרים השגת מידע מכל מקום, ללא תלות בזמן מוגדר או בצורך להגיע פיזית אל הספרייה. מציאות זו משפיעה על תפקודן הפונקציונלי של הספריות, על הגדרת תפקיד הספרן, על האינטראקציה בין הספרן לבין המשתמש, על הדרכים שבהן המשתמש צורך שירותים ומתקשר עם הספרייה; למעשה, היא מחייבת את הספריות ואת הספרנים להתאים את עצמם למציאות המשתנה, ולמצוא דרכים חדשות למתן שירותים נגישים תוך הבנת צורכיהם המשתנים של המשתמשים.

במאמר זה ביקשנו לעמוד על פעילות הספריות בעולם הווירטואלי ב-SL. בעולם חלופי זה מוצעות אפשרויות מגוונות לשימוש בשירותים המסופקים בספרייה. ניסינו להראות כי בפני הספריות הפועלות ב-SL ניצבים לא-מעט בעיות וקשיים וכן לא-מעט אתגרים כספיים, טכנולוגיים וחברתיים. עם זאת, דומה כי הספריות נחשות לפעול בממד חדשני זה. הסיבה לכך, נעוצה, ככל הנראה, בצורך אמיתי להישאר רלוונטיות ודומיננטיות בעולם שבו הטכנולוגיה המשתנה בקצב מסחרר, מאיימת על עצם קיומה של הספרייה.



בדומה לכל תחום חדש, גם בתחום זה המחקרים בנושא אינם רבים. המחקרים שנערכו עוסקים בתפקיד הספרנים ב-SL, ועל פי רוב הם מושתתים על פרי הניסיון של הספרנים הלוקחים חלק בפרויקט של אחת הספריות או של אנשי בתי ספר למידענות אשר יש להם נוכחות ב-SL. ישנם כמה מאמרים בספרות אשר בדקו את דעתם של המשתמשים ב-SL לגבי שירותים שהספרנים מספקים או יכולים לספק בתחום המידע ולגבי נחיצותם של שירותים אלה. חומרים נוספים שעליהם אפשר להתבסס הם סיפורים אישיים של ספרני SL המדווחים על התנסויותיהם תוך כדי עבודתם בעולם הווירטואלי.

פרויקט הספריות ב-SL משך אליו ספריות מסוגים שונים: אקדמיות, ציבוריות, וירטואליות ועוד. הממד הווירטואלי, בעל האפשרויות הייחודיות ליצירה, למעורבות ולשותפות מצד אנשים מכל רחבי העולם, הפך עד מהרה לפלטפורמה ראויה לקדום מטרות הספרייה. כיום, משמשות הספריות ב-SL בתור מרכזי תרבות, חינוך ופנאי, שבהן מוצגים קונצרטים וגלריות תערוכות אמנות, נישאות הרצאות ונערכים אירועים חברתיים נוספים. נוסף על כך, הספריות ב-SL משמשות מקום מפגש לקיום אינטראקציה חברתית על בסיס יום-יומי בין ספרנים לבין משתמשים מכל רחבי העולם.

הספרן ב-SL מקבל על עצמו תפקידים נוספים של הכוונה ועזר. נדמה כי יש ניסיון ליצור את תדמית הספרן כ"מומחה מידע" ולחזקה. בעולם הווירטואלי, כל דבר הוא מידע; הספרן הוא המומחה שיוכל לכוון לשירותים הקרובים והטובים בצורה הטובה ביותר. דבר זה מעיד, אולי, על מיקום תפקיד הספרן על פרשת דרכים גם בחיים האמיתיים. זהו צומת שבו כיוונים רבים לפנייה, והם משפיעים על קיום מקצוע הספרנות כפרופסיה בעלת ערך חברתי בעולם עתיר טכנולוגיה ועל המשכיותה.

אומנם פרויקט הספריות ב-SL עדיין יחסית "צעיר", ויידרש עוד זמן כדי לדעת אם השיג את מטרותיו, אך עצם הניסיון מראה כי הספריות לא רק שאינן קופאות על שמריהן, אלא הן מנסות להוביל לפחות חלק מהשינויים המתחוללים בעקבות התפתחותה המואצת של הטכנולוגיה. בעתיד הלא-רחוק, כך סביר מאוד להניח, יציעו טכנולוגיות המידע המשתפרות תדיר, אפשרויות מתקדמות עוד יותר ליישום בממד הווירטואלי, ובעקבות זאת ימשכו אליהן משתמשים מגוונים נוספים מכל רחבי העולם.

לדידנו, השינוי הוא באמצעי אך לא במהות. המטרה המרכזית של הספרייה והספרנים, גם בעולם הווירטואלי, לא השתנתה, ונשארה מתן שירות מקצועי ואיכותי לקהילה.

## רשימת המקורות

- יבלונקה, י' (2007). הספרייה הציבורית לאן? חיבור לשם קבלת "דוקטור לפילוסופיה", תשס"ז. רמת גן: אוניברסיטת בר אילן.  
 כרמי, ג' (2008). למידה בסביבה מתוקשרת כמטייבת נטיות חשיבה אינטלקטואלית. חיבור לשם קבלת "דוקטור לפילוסופיה", תשס"ח. רמת גן: אוניברסיטת בר אילן.  
 פוזנר, מ' (2001). האם יש לספרייה עתיד? מרכז משאבי ידע בבית הספר העתידי. ספריות באויר. אוחר מן האינטרנט ביום 9 יוני 2011: <http://www.cet.ac.il/libraries/teachers-librarians/pozner.asp>  
 שהם, ס' (1993). ספרייה/מרכז המשאבים – התפתחותה של תפיסה. ספריות באויר. אוחר מן האינטרנט ביום 22 ליולי 2011: <http://www.cet.ac.il/libraries/teachers-librarians/article.asp>  
 Abram, S. (2007). At Second Life, info pros will find much to see, do, learn, play with, try out. Information Outlook, 11(4), 34-36  
 Abram S. (2008). Web 2.0, Library 2.0, and Librarian 2.0: Preparing for the 2.0 World . SirsiDynix OneSource January 2006. Vol. 2 Issue 1. Retrieved from the Internet at July 5 2011: [http://www.imakenews.com/sirsi/e\\_article000505688.cfm](http://www.imakenews.com/sirsi/e_article000505688.cfm)



- Baity C., Chappell P., Rachlin D., Vinson C. and Zamarripa M. (2009). When real and virtual worlds collide: a second life library. Retrieved from the Internet at July 5 2011: <http://www.desktopcomputing.com/capstone/Documents/WhenVirtualWorldsCollideFinal.pdf>
- Bell, L., Peters, T., Pope, K. (2007). Get a Second Life. *Computers in Libraries*, January, 10-15
- Bell, L., Trueman, R.B. (2008). Introduction. In L. Bell, R.B. Trueman (Eds), *Virtual Worlds Real Libraries: Libraries and Education in Second Life and Other Multi-User Virtual Environments* (pp. xv-xxi). New Jersey: Information Today
- Bradley, F., Greenhil, K. Wiebrands, C. (2008). *Librariesinteract.info: collaboration and community in the Australian library blogosphere*. Retrieved from the Internet at July 7 2011: <http://researchrepository.murdoch.edu.au/623/>
- Buckland, A. & Godfrey K. (2010). Save the time of the Avatar: Canadian Academic Libraries Using Chat Reference in Multi-user virtual Environment. *The Reference Librarian*, 51, 12-30
- Burhans, S., Hill, J.B. & Spires T. (2008). Virtual Worlds Virtual Students: Instructional Possibilities in Second Life. In L. Bell, R.B. Trueman (Eds), *Virtual Worlds Real Libraries: Libraries and Education in Second Life and Other Multi-User Virtual Environments* (pp. 183-192). New Jersey: Information Today
- Condic, S.K. (2009). Using Second Life as a Training Tool in an Academic Library. *The Reference Librarian*, 50, 333-345
- Erdman, J. (2007). Reference in 3-D Virtual World: Preliminary Observation on Library Outreach in "Second Life". *The Reference Librarian*, 47, 29-39
- Floyd, J., Frank, I., McCook, K. & Smith, A. (2007). *Second Life for Librarians*. Florida Libraries, Spring, 4-7
- Grassian E., Trueman, R. (2007). Stumbling, bumbling, teleporting and flying: librarian avatars in Second life. Retrieved from the Internet at July 5 2011: <http://polaris.gseis.ucla.edu/jrichardson/courses/grassianesther.pdf>
- Jennings, N. & Collins, C. (2007). Virtual or virtually U: educational institutions in Second Life. *International Journal of Social Sciences*, 2, 180-186.
- Kribble, M. (2007), Explore the virtual frontier with your colleagues and a whole other world of people. *AALL Spectrum* Nov.2007 pp. 13-15. Retrieved from the Internet at July 7 2011: [http://69.63.136.221/main-menu/Publications/spectrum/Archives/Vol-12/pub\\_sp0711/pub-sp0711-second.pdf](http://69.63.136.221/main-menu/Publications/spectrum/Archives/Vol-12/pub_sp0711/pub-sp0711-second.pdf)
- Parker, L. (2008). More questions than answers: the reflections of Maggie Kohime, a virtual librarian in second life. Retrieved from the Internet at July 5 2011: [http://eprints.whiterose.ac.uk/3624/2/More\\_questions\\_than\\_answers-1.pdf](http://eprints.whiterose.ac.uk/3624/2/More_questions_than_answers-1.pdf)
- Stimpson, J. (2009). Public Libraries in second life. In J. Sanchez & J. Stimpson, *Implementing second life: ideas, challenges, and innovations* (pp. 13-20). Retrieved from the Internet at July 7 2011: <http://www.worldcat.org/title/implementing-second-life-ideas-challenges-and-innovations/oclc/312746283>
- Swanson, B.D. (2007). Second life machinima for libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in virtual world. Retrieved from the Internet at July 6 2011: <http://archive.ifla.org/IV/ifla73/papers/133-DalySwanson-en.pdf>

- Tehrani, M.A. (2008). Librarian avatars in second life: a review of the literature. Retrieved from the Internet at July 5 2011: <http://iris.nyit.edu/~mtehrani/Librarian%20Avatars%20in%20Second%20Life.pdf>
- Thompson, S. (2008). Reference Services in a Virtual world. . In L. Bell, R.B. Trueman (Eds), Virtual Worlds Real Libraries: Libraries and Education in Second Life and Other Multi-User Virtual Environments (pp. 61-68). New Jersey: Information Today
- Trueman, R.B. (2008). Collections in Virtual Envionments. In L. Bell, R.B. Trueman (Eds), Virtual Worlds Real Libraries: Libraries and Education in Second Life and Other Multi-User Virtual Environments (pp. 69-80). New Jersey: Information Today
- Wagner, J. (2008). The making of Second Life. New York: Collins

## Libraries and librarians in the Second Life

Golan Carmi and Orly Man

### Abstract

This article discusses the presence of libraries and librarians in the "Second Life" virtual world, which is open and available to all users on the Internet. We describe the development of the libraries in "Second Life", the motivations and the reasons that cause libraries operators enter to the virtual world; major projects of public and academic libraries; types of services they offer, as well as problems and difficulties that the libraries in the "Second Life" come across in the implementation and realization of activities in this virtual dimension. In addition, we try to describe the librarians and the users characteristics as they work in the virtual world.