

Let's go blue!

Ein Fachaufenthalt an der Hatcher Graduate Library der University of Michigan, Ann Arbor (MI)

Fabienne Kneifel

Hatcher
Graduate Library



■ „Let's go blue!“¹ hieß es für mich im September 2008, als ich, mithilfe eines Stipendiums von Bibliothek und Information International,² einen vierwöchigen Fachaufenthalt an der Hatcher Graduate Library (Grad Library) der University of Michigan (U-M) in Ann Arbor absolvierte. Ziel des Aufenthalts war es, einen Einblick in das Angebot und die Gestaltung verschiedener Web 2.0-Services der Grad Library zu gewinnen und außerdem mehr über den angebotenen Chat-Service, die Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz sowie die Arbeit im Bereich der Digitalen Bibliothek zu erfahren. Die wichtigsten Eindrücke des Aufenthalts werden in diesem Artikel vorgestellt.³

Die U-M Library

Die U-M⁴ ist mit ca. 41.000 Studenten eine der größten öffentlichen Universitäten in den USA. Sie wurde 1817 gegründet und hat seit 1837 ihren Hauptsitz in Ann Arbor. Die U-M Library ist eines der größten universitären Bibliothekssysteme der USA und umfasst insgesamt 19 Bibliotheken in 11 Gebäuden, besitzt über 8 Mio. Bände, 72.000 laufende Zeitschriften und kann jährlich ca. 4 Mio. Nutzer sowie 1 Mio. Ausleihen verzeichnen.⁵ Die Grad Library ist (auch von ihrer Lage mitten auf dem Central Campus her gesehen) die Zentralbibliothek der U-M Library und beherbergt den primären Forschungsbestand im Bereich der Geistes- und Sozialwissenschaften; der Altbestand ist jedoch campusweit für alle Fakultäten relevant. Der Bestand umfasst ca. 3,5 Mio. Bände, inklusive 11.000 Zeit-

schriften und Zeitungen. Zusätzlich haben die Nutzer Zugriff auf mehr als 20.000 elektronische Zeitschriften und 500 lizenzierte Online-Datenbanken.

Web 2.0

Die U-M Library beschäftigt sich intensiv mit dem Thema „Web 2.0 in Bibliotheken“, zuletzt im Rahmen der „MLibrary 2.0 Forum Series“,⁶ die im Sommer 2007 stattfand und eine Reihe von Workshops umfasste, in denen interessierte Mitarbeiter Web 2.0-Anwendungen ausprobieren und sich mit Fragen zu „Bibliothek 2.0“ auseinandersetzen konnten. Unter dem Motto „Create. Share. Network“ wurde darüber diskutiert, was „Bibliothek 2.0“ ist und wie z. B. Videospiele oder soziale Netzwerke in die Bibliotheksarbeit eingebunden werden können. Außerdem wurden praktische Fähigkeiten vermittelt und verschiedene Web 2.0-Anwendungen spielerisch ausprobiert. Obwohl die „Series“ mittler-

¹ So lautet der zum Anfeuern der U-M-Sportmannschaften genutzte Cheer, der den sehr starken „School spirit“ deutlich macht und sich überall in Ann Arbor wiederfindet.

² <http://www.bi-international.de>. Alle Links wurden zuletzt am 08.01.2009 aufgerufen und sind unter folgender Adresse gesammelt: <http://www.tinyurl.com/fachaufenthalt>.

³ Der Artikel basiert auf meinem für BII verfassten Fachaufenthaltsbericht: http://bi-international.de/download/file/FA-USA2008_Kneifel-2.pdf

⁴ Vgl. dazu auch <http://www.lib.umich.edu> und http://en.wikipedia.org/wiki/University_of_Michigan.

⁵ Siehe dazu und zu weiteren Zahlen http://www.lib.umich.edu/libinfo/stathighlight_2006-2007.html.

⁶ <http://www.lib.umich.edu/lib20/>

weile abgeschlossen ist, wird das Projekt mit sogenannten „Brownbags“, Vorträgen, die einmal monatlich zu einem bestimmten Thema aus dem Bereich des Web 2.0 stattfinden, weitergeführt. Die MLibrary 2.0-Webseite und das dazugehörige Wiki⁷ sind umfassende Ressourcen zum Thema Web 2.0 sowie konkreten Projekten der U-M Library und einiger Mitarbeiter, wo man sich z. B. darüber informieren kann, was Blogs sind, wie sie in Bibliotheken eingesetzt werden und welche Mitarbeiter bloggen (u. a. auch der Direktor der U-M Library, Paul Courant, in seinem Blog „Au Courant“⁸). Im Gespräch mit einer der Hauptbeteiligten zeigte sich, dass diese Veranstaltungsreihe einem großen Teil der Mitarbeiterschaft eine Basis für die Konzepte und Technologien, die hinter dem Begriff „Bibliothek 2.0“ stehen, gegeben und sogar etwas wie einen „library-wide enthusiasm for Library 2.0“⁹ ausgelöst hat,

lyn, dem Online-Katalog der U-M Library, sowie digitale Bilder aus dem Bestand der U-M Library (siehe Abb. 2). Die U-M ist sowohl in Second Life (SL) als auch in Facebook vertreten (siehe Abb. 3).¹¹ Im Oktober 2008 gab es ein offizielles Kickoff von „Wolverine Island“, der U-M Community in SL. Vor allem die Bibliothekare der Health Sciences Libraries sind mit bibliothekarischen Dienstleistungen in SL vertreten – und die U-M Library ist nach Aussage einer Bibliothekarin „the heart and soul of Wolverine Island“. Für Facebook bietet die U-M Library verschiedene „Pages“ an, die über die einzelnen Bibliotheken informieren, sowie Applikationen, die Facebook-Nutzer ihrem persönlichen Profil hinzufügen bzw. in Facebook nutzen können, wie die Suche in Mirlyn, eine Übersicht über die Öffnungszeiten einer ausgewählten Bibliothek und Anzeige der „Subject Guides“.¹²

lenwert. Ich hatte die Gelegenheit, mehr über die Arbeit der Usability-AG¹⁶ zu erfahren und war beeindruckt über die Projekte, die dort durchgeführt wurden und werden.¹⁷ Zurzeit stehen die Verbesserung von „Hathi Trust“ sowie der Wechsel zu einer Katalog 2.0-Plattform im Vordergrund der Arbeit. Ich habe an einem Meeting der AG teilgenommen, in dem VuFind¹⁸ als potentielle Plattform (mit Web 2.0-Funktionalitäten wie Suchergebnisfilter, Tagging, Anzeige von „Similar items“ sowie Integration der e-Ressourcen und externer Informationen) untersucht und über das weitere Vorgehen in einer sehr entspannten, aber kreativen und ergebnisorientierten Runde diskutiert wurde. Die Arbeit an einem „Katalog 2.0“ ist nach vielen kleineren Projekten der nächste logische Schritt (und zurzeit auch einer der größten Schritte) auf dem Weg zu einer „MLibrary 2.0“.

Digitale Bibliothek

„Hathi Trust“¹⁹ startete an der U-M Library als das Digitalisierungsprojekt „MBooks“, das zum Ziel hat(te), den gesamten Print-Bestand der U-M Library zu digitalisieren. Mittlerweile kooperiert die U-M Library mit Google sowie zur Zeit 13 Universitäten des Committee on Institutional Cooperation, der University of California sowie der University of Virginia, um gemeinsam die „Hathi Trust Digital Library“ als ein geteiltes Repository zu schaffen und darüber „the digitized collections of some of the nation’s great research libraries available for all“²⁰ zugänglich zu machen; sie ist offen für weitere Institutionen und versteht sich als Komplettierung der Google Buchsuche. Die Webseite von „Hathi Trust“, die Suchfunktion sowie der „Page Turner“²¹ werden an der U-M Library betreut. Der Digitalisierungsprozess selbst wird zum größten Teil komplett von Google übernommen; nur ein kleiner Teil des Bestands, wie z. B. Rara, wird vor Ort eingescannt. Die TIF-Dateien werden von Google mittels einer OCR-Software bearbeitet und anschließend für „Hathi Trust“ zur Verfügung gestellt. (Durch-)Suchbar sind alle digitalisierten Bestände der U-M Libra-



Abb. 2: MTagger im Katalog und auf der Homepage

der auch für mich an vielen Stellen noch spürbar war. Und die durch die Veranstaltungen angestoßenen Projekte zeigen, dass das Konzept einer Bibliothek 2.0 schon in so manche neue Dienstleistung umgesetzt wurde, wie z. B. den „MTagger“,¹⁰ das Tagging-Tool der U-M Library. Mittels des „MTagger“ können Nutzer verschiedene Angebote und Internetseiten der Bibliothek mit Tags versehen und so für den späteren Zugriff mit für sie relevanten Schlagworten beschreiben, ordnen und leichter zugänglich machen. Getaggt werden können z. B. die Seiten der Bibliothek, Einträge in Mir-

Kontinuierlich werden neue Tools unter Einsatz von Web 2.0-Technologien entwickelt und während der Beta-Phase über die „MLibrary Labs“¹³ zum Ausprobieren zur Verfügung gestellt. Nutzer werden ausdrücklich zum Testen der Tools eingeladen und um ihr Feedback gebeten. In diesem „Lab“ werden zurzeit u. a. der Library RSS Feed Browser¹⁴ sowie ein iGoogle Gadget¹⁵ angeboten. Neben dem Feedback der Nutzer haben Usability-Studien einen hohen Stel-

7 http://webservices.itcs.umich.edu/mediawiki/ml2sig/index.php/Main_Page
 8 <http://paulcourant.net/>
 9 <http://www.lib.umich.edu/about/libraryaccomplishments.pdf>, S. 7.
 10 <http://www.lib.umich.edu/mtagger/>

11 Vgl. dazu <http://slum.wetpaint.com/>, <http://tinyurl.com/u-mfacebook>, http://apps.facebook.com/mlibrary_hours/, <http://apps.facebook.com/mlibrary/>.
 12 <http://www.lib.umich.edu/grad/guide/>
 13 <http://www.lib.umich.edu/labs/>
 14 Aggregator der verschiedenen RSS Feeds der U-M Library.
 15 Widget zur Einbindung in iGoogle, mit dem in Mirlyn gesucht werden kann.

16 <http://www.lib.umich.edu/usability/>
 17 Nachdem festgestellt wurde, das „SFX“ als Funktion von den Nutzern oft nicht richtig verstanden wurde, wurden mehrere Usability-Studien durchgeführt und „SFX“ schließlich in „MGet It“ umbenannt sowie der Standard-SFX-Button durch einen maßgeschneiderten „MGet It“-Button ersetzt - was eine verstärkte Nutzung dieser Funktion zur Folge hatte.
 18 www.vufind.org
 19 Vgl. dazu <http://www.hathitrust.org> und <http://www.lib.umich.edu/mdp/>.
 20 <http://www.hathitrust.org/faq>
 21 Tool zum Anzeigen und Durchblättern der eingescannten Seiten.

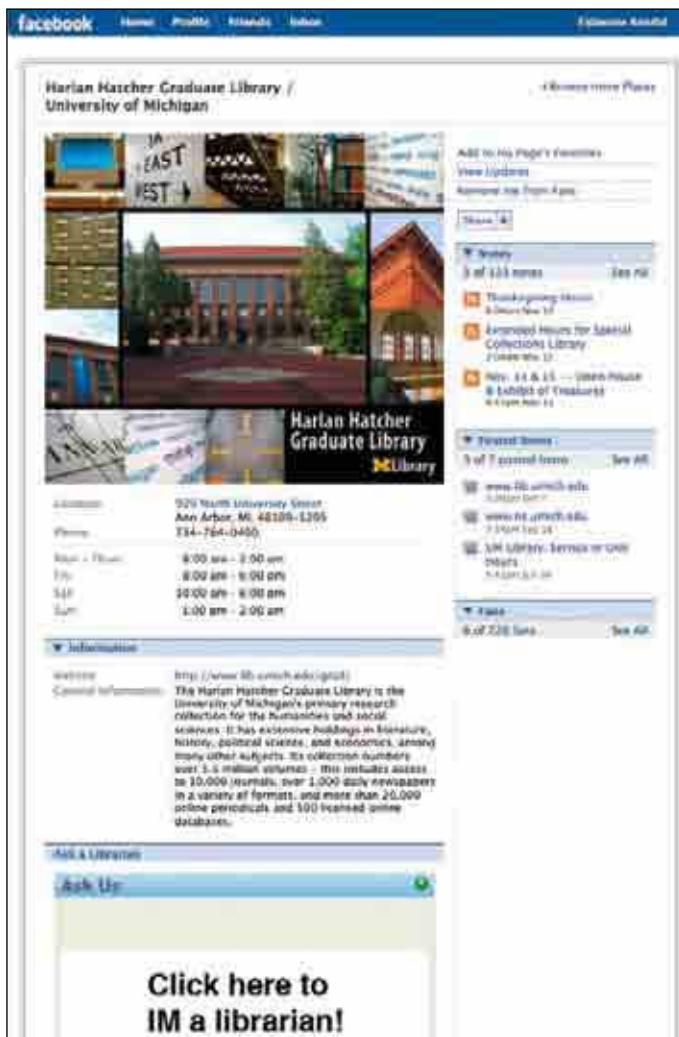


Abb. 3: Facebook page der Grad Library, Abb. 4: Hathi Trust Page Turner und Abb. 5: Ask a Librarian-Service

ry auf vier verschiedenen Wegen: über die „Public Collections“,²² in Mirlyn,²³ über die Google Buchsuche²⁴ und die „Hathi Trust“-Suchfunktion, die sich allerdings noch in der Beta-Phase befindet.²⁵ Im Volltext werden nur die Werke angezeigt, die nicht mehr urheberrechtlich geschützt sind oder in die „public domain“ fallen (siehe Abb. 4). Die Ende Oktober erreichte Vereinbarung von Google mit Autoren und Verlagen (als „Google Book Search Settlement Agreement“²⁶ bezeichnet) wird auch Auswirkungen auf die Zusammenarbeit von Google und der U-M Library haben.²⁷

Informations- und Medienkompetenzvermittlung

Die Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz erfolgt schon lange nicht mehr nur über die klassischen For-

men wie Auskunftsdienst oder Schulungen. Informationsvermittlung auf virtuellem Weg wird mit dem „Ask a Librarian“-Service²⁸ (siehe Abb. 5) nicht nur per E-Mail sondern auch Chat angeboten, seit 2007 sogar mittels zwei verschiedener Technologien: Nutzer haben entweder die Möglichkeit, die U-M Library als sogenannten „Buddy“ in die Kontaktliste eines von ihnen verwendeten Instant Messaging-Services (wie z. B. AOL) hinzuzufügen, um dann aus diesem IM-Service heraus mit den Bibliothekaren in Kontakt zu treten. Oder sie nutzen das in diverse Seiten der Bibliothek eingebundene Chat-Fenster, um mit den Bibliothekaren auch ohne einen IM-Account chatten zu können. Dieses sogenannte „Meebo Me“-Widget ist nicht nur auf den Webseiten der Bibliothek eingebunden, sondern z. B. auch in „Hathi Trust“ und einigen der lizenzierten Datenbanken (wie z. B. First-Search). Monatlich gehen so im Schnitt 273 Fragen ein. Der Chat ist während des Semesters an 7 Tagen die Woche zu ca. 80 Stunden besetzt, außerhalb des Semesters zu 30 Wochenstunden. Betreut werden

beide Chat-Technologien gleichzeitig in ein- oder mehrstündigen Schichten jeweils von einem Bibliothekar aus einem Pool von über 40 Mitarbeitern der Grad Library und 5 weiteren Bibliotheken der U-M Library. Im Bereich der Medienkompetenzvermittlung geht die U-M Library einen Schritt über die gewohnten Dienstleistungen einer Bibliothek hinaus, indem sie mit dem Knowledge Navigation Center (KNC)²⁹ und dem Faculty Exploratory (FE)³⁰ im 1. Stock der Grad Library zwei Anlaufstellen für Fragen und Probleme rund um Computer, Computertechnologien und -programme bietet: Alle Nutzer der U-M Library können sich an die Mitarbeiter des KNC wenden, um Tipps und Hilfestellungen zu einer breiten Auswahl an Hard- und Software sowie Vorschläge für den Einsatz bestimmter Technologien zu erhalten; am eigenen Computer können diese unter Anleitung installiert und ausprobiert werden. Außerdem werden Schulungen für einige Programme (wie EndNote und Photoshop) angeboten. Das FE hat ähnliche Aufgaben wie das KNC, ist

22 <http://babel.hathitrust.org/cgi/m>
 23 http://mirlyn.lib.umich.edu/F/?local_base=hathitrust
 24 <http://books.google.com>
 25 <http://babel.hathitrust.org/cgi/l>
 26 <http://books.google.com/intl/de/googlebooks/agreement/>
 27 Siehe dazu http://www.lib.umich.edu/mdp/google_settlement.html.

28 <http://www.lib.umich.edu/ask/>

29 <http://www.lib.umich.edu/knc/>
 30 <http://www.lib.umich.edu/exploratory/>

jedoch auf die Universitätsmitarbeiter und deren Bedürfnisse ausgerichtet, die dort „spielend“ neue Tools unter Anleitung oder im Rahmen eines Workshops ausprobieren und erlernen können. Außerdem stehen in den Räumlichkeiten des FE über 20 Computer mit unterschiedlichen Betriebssystemen und vielen verschiedenen Programmen zur Benutzung zur Verfügung. Die Mitarbeiter des FE sind so u. a. beim Digitalisieren von AV-Medien und dem Herstellen von Präsentationen behilflich, erklären, wie man Webseiten erstellt oder mit Basis-Anwendungen wie Word und E-Mail umgeht. Außerdem stellen beide Abteilungen verschiedene Tutorials und Guides (zu Themen wie „Bibliographic Management“, „Web Design“ oder auch MS Office) zusammen. Über diese Dienstleistungen hinaus bietet die Bibliothek auf ihren Webseiten weitere Informationen und Dokumente, um die Lehre an der U-M zu unterstützen (wie z. B. Library Guides und Tutorials, „Citation guides“ und Informationen zum Urheberrecht).³¹ Hinzu kommt eine starke Integration und Präsenz in der Online-Lernplattform „CTools“.

Während meines Besuchs der Art, Architecture, and Engineering Library konnte ich das zu diesem Zeitpunkt noch im Aufbau befindliche „Computer and Video Game Archive“³² besichtigen. Der zuständige Bibliothekar hatte kurz vor meinem Besuch die Räumlichkeiten des Archivs bezogen und diese – wie auf Abb. 6 erkennbar ist – mit dem für das Videospielen benötigten Equipment ausgestattet. Im Archiv werden alte, aber auch neueste Computer- und Videospiele sowie die dazugehörigen Abspiegelgeräte zu Forschungszwecken vorgehalten, um Forschern „hands-on access to the broad and diverse history of video games, from the pioneering consoles of the past to today’s multimedia interactive experiences“³³ zu geben. Zurzeit besitzt das Archiv etwa 20 Konsolen und 400 Spiele. Über diese Angebote hinaus habe ich während meiner Zeit in Ann Arbor noch weitere Bibliotheken der U-M Library und ihre Services kennengelernt, an mehreren Veranstaltungen und Schulungen der Grad Library sowie der School of Information teilgenommen. Außerdem besuchte ich die Zentralbibliothek der Chicago Public Library und verbrachte zwei Tage an der Ann Arbor District Library (AADL),³⁴ die im Bereich des Web 2.0 ebenfalls sehr aktiv ist und viele neue Services anbietet:



Abb. 6: Computer and Video Game Archive

- eine mittels Drupal erstellte Webseite, die als „one stop shop“ alle Online-Angebote unter einer Oberfläche zusammenfasst und die Integration von Web 2.0-Technologien wie Blogs, RSS Feeds und Tagging ermöglicht;
- die Katalog-Plattform „SOPAC“ („social OPAC“), die eine Reihe von „sozialen“ Anwendungen (sprich: Web 2.0-Technologien wie Tagging, Kommentierung und Bewertung) im Online-Katalog ermöglicht;
- Gaming events wie die „AADL-GT video game tournament series“,³⁵ die Jugendlichen über ein ganzes Jahr hinweg einen Anreiz zum Besuch der Bibliotheken bietet;
- Nutzung von Twitter,³⁶ MySpace³⁷ und Facebook³⁸ als „virtuelle Zweigstelle“.

Fait

Ich habe in nur vier Wochen einen umfassenden Einblick in die Arbeit der U-M Library gewinnen können. Konkrete Ideen für meine eigene Arbeit lieferte vor allem die Diskussion um die Weiterentwicklung von Mirlyn zu einem „Katalog 2.0“ und die Beschäftigung mit der Katalog-Oberfläche der AADL, da sich die Stadtbücherei Frankfurt am Main zurzeit ebenfalls auf dem Weg zu einem Online-Katalog der nächsten Generation befindet. Durch meinen Aufenthalt in Ann Arbor wurde auch deutlich, dass trotz aller Beschäftigung mit Online-Angeboten, neuartigen digitalen Services und Web 2.0-Technologien nach wie vor die „traditionellen“ bibliothekarischen Dienstleistungen und Angebote, moder-

ne und funktionale Gebäude sowie eine konsequente Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Nutzer einen hohen Stellenwert in der Arbeit einer Bibliothek haben sollten – und dies in den besuchten Bibliotheken auch der Fall ist. Durch eine Ausrichtung an den Bedürfnissen der Nutzer, die z. B. durch Usability-Studien erforscht werden können, kann sich eine Bibliothek den Herausforderungen der Zukunft gut stellen – denn die Wünsche der Nutzer können (und werden) bei der Entwicklung neuer Services, der Priorisierung von anstehenden Veränderungen sowie der Verbesserung der bereits existierenden Dienstleistungen helfen. Gerade im Zeitalter des Internets und des Web 2.0 sollte nach wie vor gelten, dem Nutzer den Zugang zu Informationen und Wissen so leicht wie möglich zu machen und ihn auch mit den entsprechenden Kompetenzen dafür auszustatten. Vom „digital divide“ wird vermehrt gesprochen – und Angebote wie das KNC helfen, diese Spaltung zu überbrücken sowie die heutzutage immer wichtiger werdenden Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien und Technologien zu vermitteln; und sie zeigen den Nutzern, dass Bibliotheken weit mehr sind als Büchersilos oder -ausgabestellen, sondern nutzerorientierte Dienstleistungseinrichtungen, die auch im Web 2.0 vertreten sind und soziale Software für neue, innovative Services nutzen.

■ AUTORIN

FABIENNE KNEIFEL

Stadt Frankfurt am Main
– Der Magistrat –
Stadtbücherei
44.32 Zentrale Medienbearbeitung – Katalog
Hasengasse 4
60311 Frankfurt am Main
fabienne.kneifel@stadt-frankfurt.de



31 <http://www.lib.umich.edu/rts/isupport.html>

32 Vgl. dazu <http://libgames.blogspot.com/search/label/cvga> und <http://www.lib.umich.edu/aael/article.php?articleID=297>.

33 <http://www.lib.umich.edu/aael/article.php?articleID=297>

34 <http://www.aadl.org>

35 <http://www.aadl.org/aadlgt>

36 <http://twitter.com/aadl>

37 <http://www.myspace.com/annarbordistrictlibrary>

38 <http://www.facebook.com/profile.php?id=684126525&ref=profile#/pages/Ann-Arbor-MI/Ann-Arbor-District-Library/7324260778?ref=mf>