

Małgorzata Górska

BIBLIOTEKA 2.0 — PRZYSZŁOŚĆ CZY WARIANT ROZWOJU BIBLIOTEK TRADYCYJNYCH?

Trwająca obecnie rewolucja cyfrowa nie jest procesem liniowym. Począwszy od pierwszych komputerów, powstałych w połowie lat 40., postępowi technologicznemu stale towarzyszyły zaskakujące zwroty w zakresie parametrów i możliwości sprzętu, programów, nośników danych, a nawet ogólnych koncepcji roli i znaczenia informatyzacji w rozwoju cywilizacyjnym człowieka. Ślady przestarzałych już komputerów czy systemów odnaleźć można jeszcze w Internecie¹ i w wielu przypadkach trudno sobie dziś wyobrazić, że mogły one kiedykolwiek stanowić najnowsze osiągnięcie myśli technicznej. Dynamicznemu rozwojowi technologii komputerowej w drugiej połowie XX w. towarzyszył jednak wspólny wyznacznik — przekonanie o oszałamiających możliwościach komputerów jako narzędzi komunikowania, oraz ich zdolności do zastąpienia w krótkim czasie pozostałych mediów. Najczęściej tego typu rozważania dotyczyły wyeliminowania tradycyjnej książki, lecz przyszłość mediów masowych (czasopism, radia czy telewizji) również poddawana była w wątpliwość. Trudno byłoby co prawda wskazać jeden konkretny element technologii komputerowej, który miałby zastąpić książki drukowane (wśród różnych propozycji pojawiały się dyski optyczne i czytniki dedykowane — tzw. e-booki, literaturę tradycyjną miała wyeliminować twórczość typu *hypertext fiction* itd.) ale brak sukcesu na tym polu nie zniechęca potencjalnych proroków do zgłaszania kolejnych kandydatów.

Obecnie teoretycy nowych mediów coraz rzadziej jednak wspominają o re-mediacji, czyli zastępowaniu wcześniejszych środków przekazu przez nowe. Kierunek zmian w komunikacji społecznej wywołanych przez rewolucję cyfrową charakteryzowany jest za pomocą innej kategorii pojęć. Henry Jenkins opisuje to zjawisko w następujący sposób: „O ile w paradygmacie rewolucji cyfrowej przyjmowano założenie, że nowe media mogą zastąpić stare, o tyle w rodzącym

¹ Por. stronę Bruce’a Sterlinga „Dead Media Project”, dostępną pod adresem: <http://www.deadmedia.org/> [dostęp: 30 grudnia 2008].

się paradygmacie konwergencji zakłada się, że stare i nowe media będą wchodzić w bardziej złożone interakcje². Konwergencję Jenkins rozumie jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę”³. W podobny sposób istotę zmian komunikacyjnych, związanych przede wszystkim z dynamicznym rozwojem zasobów i usług sieciowych, charakteryzuje Manuel Castells. Dla niego internetowa sieć komunikacji staje się fundamentalną konfiguracją przestrzenną (przestrzenią przepływów), kształtującą nasze życie gospodarcze, polityczne, a także symboliczne. Jej podstawowymi wyznacznikami są następujące obszary przepływów: kapitału, informacji, technologii, organizujących interakcje oraz obrazów, dźwięków i symboli⁴.

Tak więc dotychczasowy rozwój komunikacji cyfrowej zdążył przyzwyczaić nas do swoistej płynności, dynamiczności i zmienności wszystkiego, co wiąże się z komputeryzacją. Żywotność wielu wytworów technologii komputerowej trwa zazwyczaj kilka, najwyżej kilkanaście lat, choć w początkowych deklaracjach producentów związanych z rynkiem komputerowym promujących nowe produkty i usługi jest ona niemal nieograniczona.

Problemy z wytyczaniem nowych kierunków rozwoju komunikacji elektronicznej są szczególnie widoczne w przypadku Web 2.0. Już sam sposób wyjaśnienia istoty tego zjawiska, jako „serwisów internetowych, powstałych po 2001 roku, w których działaniu podstawową rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników danego serwisu”⁵ budzi wątpliwości. Trudno bowiem uznać, że do tego momentu tworzeniem zasobów sieciowych zajmowało się jedynie wąskie grono specjalistów, którzy realizowali z pełną konsekwencją jakiś pierwotny zamysł zapewnienia World Wide Web określonymi informacjami. Takie ujęcie przeczy samej idei Internetu jako miejsca swobodnej wymiany — poglądów, opinii czy wiedzy — między ludźmi, którzy pozostają w znacznym nawet przestrzennym oddaleniu od siebie. Zamknięte serwisy różnych instytucji funkcjonowały wraz z tymi, które były tworzone przy mniejszym lub większym udziale „zwykłych” internautów praktycznie od początków istnienia sieci. Na tę prawidłowość zwracają uwagę niektórzy krytycy Web 2.0., dla których powoływanie się na „społecznościowy” charakter tego zjawiska jest właśnie powrotem do korzeni. Jednak przyjęcie takiej

² H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 12.

³ *Tamże*, s. 9.

⁴ M. Castells, *Spoleczeństwo sieci*, przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2007, s. 412.

⁵ Web 2.0, *Wikipedia. Wolna encyklopedia*, [online] tryb dostępu: http://pl.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [dostęp: 30 grudnia 2008].

interpretacji najnowszych, mogłoby się wydawać, tendencji w rozwoju komunikacji elektronicznej może prowadzić do konkluzji, że pomimo coraz doskonalszych rozwiązań technologicznych pod względem funkcjonalności czy komunikatywności komputery nie mają już nam wiele nowego do zaproponowania, z czym raczej trudno będzie się pogodzić wizjonerom traktującym komputery jako jedyne medium przyszłości.

Coraz większą popularność zyskuje również idea Biblioteki 2.0 — współtworzonej i współzarządzanej przez samych użytkowników. Pomysł, by zadania zarezerwowane do tej pory dla wykwalifikowanych bibliotekarzy wykonywali czy też ukierunkowywali sami czytelnicy — niedoświadczeni w praktyce bibliotekarskiej — może wydawać się nieporozumieniem, a nawet zagrożeniem dla istnienia tradycyjnych bibliotek. Jednak często kontrowersje wzbudza nie tyle sama koncepcja Biblioteki 2.0, co raczej sposób jej przedstawiania. W charakterystyce tego zjawiska często pojawia się na przykład wezwanie do przekształcenia tradycyjnych nawyków bibliotekarskich: „Library 2.0 to zmiana koncepcji usług bibliotecznych i zerwanie z przestarzałą i jednostronną ofertą biblioteki tradycyjnej. Podstawową zmianą, jaka musi się dokonać w strategii działania jest zorientowanie na użytkownika.” Prezentacja systemu tworzenia w Internecie wirtualnej przestrzeni bibliotecznej nowego typu, przez jej przeciwstawienie zasadom funkcjonowania tradycyjnych instytucji, może sugerować, że do tej pory kwestia użytkownika (oraz jego potrzeb) była zupełnie ignorowana w bibliotekach. Tymczasem podręczniki, poradniki, książki fachowe z zakresu bibliotekarstwa (i to nie tylko współczesne, ale również te z przeszłości) podkreślają konieczność poznania przez bibliotekarzy preferencji, nawyków i potrzeb czytelników korzystających z zasobów i usług bibliotecznych. Józef Grycz w *Bibliotekarstwie praktycznym w zarysie* z 1951 r. wspominał o tym, że bibliotekarz musi pozostawać w ścisłym kontakcie z czytelnikami, a nawet wciągnąć ich do czynnej współpracy⁶. Według Grycza istnienie odpowiedniego porozumienia między czytelnikiem i bibliotekarzem wiąże się z korzyściami dla każdej ze stron. Dzięki współpracy bibliotekarze mają świadomość, w jaki sposób rozbudowywać księgozbiór, a czytelnicy dysponują pełniejszą wiedzą dotyczącą dostępnej oferty książek. Przykładem istnienia konkretnych związków między zapotrzebowaniem na lekturę a rozwojem kolekcji bibliotecznych są również współczesne witryny WWW bibliotek — na wielu z nich coraz częściej pojawia się zachęta dla użytkowników, aby przekazywali bibliotekarzom informacje o zapotrzebowaniu na publikacje, w postaci opcji „zaproponuj książkę”. Uwzględniając zatem te i wiele innych przykładów wzajemnych interakcji między bibliotekarzami i czytelnikami, pochodzących zarówno z opracowań teoretycznych, jak i codziennej praktyki bibliotekarzy, przedstawianie idei Biblioteki

⁶ J. Grycz, *Bibliotekarstwo praktyczne w zarysie*, Wrocław 1951, s. 149.

2.0 w kontekście całkowitego odejścia od tradycji bibliotekarskiej (podczas gdy tak naprawdę proponuje ona jedynie nową formę jej realizacji) jest co najmniej zbytym uproszczeniem.

Zestawienie tradycyjnej (stacycznej) biblioteki z dynamicznym modelem 2.0, umożliwiającym aktywną postawę czytelników w znacznym stopniu przypomina przeciwstawienie literatury drukowanej (w której dominującą rolę odgrywa autor — hegemon) z jej hipertekstową, czy też interaktywną wersją elektroniczną. Autorzy hiperfikcji (ang. *hypertext fiction*) oraz teoretycy tego nurtu twórczości elektronicznej zaproponowali swego czasu nowy sposób tworzenia i odbierania dzieł literackich. Według nich dotychczasowa działalność tradycyjnych pisarzy, polegająca na sprowadzaniu utworu do kompletnej i zamkniętej postaci, miała charakter despotyczny. Co więcej, skazywała ona czytelnika na „pasywną” lekturę, ponieważ jego rola była ograniczona do zapoznania się z taką postacią dzieła, jaką miał do zaproponowania twórca. Jay D. Bolter użył takich określeń, jak: „wszechwładny autor” i „pomnikowa literatura”, które są charakterystyczne dla tradycyjnej kultury książki⁷. Twórca utworu hipertekstowego — w przeciwieństwie do autora publikacji drukowanych — nie jest już dłużej przewodnikiem, który byłby odpowiedzialny za całkowity kształt dzieła. Zadaniem nowego autora-partnera jest zaproponowanie pewnej kompilacji połączonych ze sobą fragmentów tekstu. Odbiorca takiego komunikatu jest po części jego współautorem, ponieważ to on nadaje mu ostateczny kształt przez dokonanie wyboru odpowiednich połączeń między poszczególnymi segmentami tekstu. Jednak pomimo atrakcyjności perspektywy współtworzenia poznawanych przez czytelników utworów, hiperfikcje jak do tej pory rozwinęły się w licznych opracowaniach teoretycznych lepiej niż w praktyce i trudno postrzegać je w kategoriach prawdziwego zagrożenia dla tradycyjnej literatury. Nieliczne przykłady dzieł hipertekstowych (przynajmniej na gruncie polskim) nie zwojowały jeszcze serc i umysłów czytelników-użytkowników na szeroką skalę. Przyczyny tego stanu rzeczy mogą być bardzo różne: począwszy od wysokiego stopnia trudności tworzenia utworów hipertekstowych (autor musi dysponować pewnymi umiejętnościami informatycznymi i wykreować nie tylko komunikat tekstowy, ale również system połączeń między jego fragmentami), na preferencjach samych czytelników skończywszy (zbyt przywiązanych do tradycyjnej literatury, która w zupełności zaspokaja ich potrzeby czytelnicze).

Nie inaczej wygląda sytuacja z książką interaktywną lub multiksiążką (czyli książką elektroniczną, której tekst jest współtworzony przez grupę autorów, nadzorowanych przez moderatora), zakładającą większe nawet niż w hiperfikcjach

⁷ J. D. Bolter, *Writing space. The computer, hypertext, and the history of writing*, Hillsdale 1991, s. 153.

zaangażowanie dotychczasowych „biernych” czytelników we współtworzenie tekstu. W utworze hipertekstowym bowiem użytkownik może się poruszać jedynie w obrębie zbioru leksji zaproponowanych przez autora, natomiast w projektach interaktywnych sam dopisuje kolejne partie tekstu. Warto zastanowić się jednak, jaki efekt przynosi takie zbiorowe tworzenie literatury przez samych internautów. Dostępne w sieci projekty tego typu⁸ nie napawają raczej optymistycznie, a dodawane przez użytkowników fragmenty opowieści często mają raczej karykaturalny niż zniewalający charakter. Po ich lekturze zaczynamy tęsknić za tym jednym autorem-hegemonem dysponującym odpowiednimi kompetencjami językowymi, który konsekwentnie prowadzi nas w spójnym i logicznym stylu przez całą historię od jej początku do zakończenia.

Wymienione tu przykłady nowych form wypowiedzi funkcjonujących w środowisku cyfrowym i konkurencyjnych wobec dotychczasowego piśmiennictwa tradycyjnego wskazują na istotną prawidłowość odnoszącą się do wszelkiego rodzaju zmian: nie wszystkie modyfikacje sposobów tworzenia, przekazywania i odbierania przekazów, związane z rozwojem technologii komputerowej, skutkują automatycznym doskonaleniem ich treści. Stosowanie najnowszych narzędzi usprawniających komunikację, przetwarzanie i prezentację danych tekstowych, multimedialnych itp. sprawdza się w przypadku wielu projektów sieciowych, ale rodzi również pytania, czy za udoskonaleniami technologicznymi podąża wartościowa zawartość treściowa. Z kolei kwestia ta jest szczególnie istotna w kontekście popularności, jaką zyskuje idea Web 2.0. Dynamiczny rozwój różnych serwisów społecznościowych jest bowiem często krytycznie oceniany właśnie ze względu na poziom oferowanych treści. Krytycy podkreślają szerzenie się tą drogą nawet nie tyle informacji błahych czy niepotrzebnych, co wręcz fałszywych. Andrew Keen, w książce *Kult amatora*, stwierdził: „Przed epoką Web 2.0 naszą kulturę intelektualną stymulowało staranne kolekcjonowanie prawdy — poprzez profesjonalnie redagowane książki i materiały źródłowe, gazety, radio i telewizję. Ale w miarę jak wszystkie informacje stają się cyfrowe i zdemokratyzowane oraz dostępne w sposób uniwersalny i ciągły, Internet staje się medium naszej pamięci, a tam dezinformacja nigdy nie znika. W rezultacie ten zbiór informacji jest zainfekowany przez błędy i oszustwa. [...] Nie uda się zatrzymać postępującej dezinformacji, nie mówiąc już o zidentyfikowaniu jej źródła. Kolejni czytelnicy otrzymują ją w spadku, powielają, pogłębiając w ten sposób problem i tworząc

⁸ Tego typu projekty inicjowała m.in. redakcja „Polityki”. Oprócz projektu tworzenia powieści *Rok bez siedmiu minut* w r. 2001, gdzie moderatorem był Jerzy Pilch, wymienić można tu również zapoczątkowany w r. 2006 *Bloody Blog* — pierwszy kryminalny blog w polskim Internecie (redaktorem całości oraz autorem początku powieści był Mariusz Czubaj). Pierwsza strona tego projektu dostępna jest pod adresem: <http://kryminalny.blog.polityka.pl/?p=1> [dostęp: 30 grudnia 2008].

zbiorową pamięć, na którą składają się także poważne błędy”⁹. Kolejne narzędzia programowe lub sprzętowe pomagają w przygotowywaniu przekazów tekstowych (np. sprawniejsze edytory tekstów, pojemniejsze nośniki pamięci zewnętrznej, szybsze łącza telekomunikacyjne itd.), ale w niewprawnych rękach pozostaną tylko zwykłą zabawką. Dobry, wartościowy i poczytny tekst przecież tak naprawdę nie zależy od wersji edytora, z którego korzystał jego autor. Pełna mechanizacja procesu twórczego prowadzi zresztą do patologii. Noam Cohen opublikował w „The New York Times” artykuł pt. *He Wrote 200 000 Books (but Computers Did Some of the Work)*, w którym opisuje działalność pisarską Philipa M. Parkera¹⁰. Liczba publikacji zawarta w tytule musi budzić podziw nawet wśród najpłodniejszych twórców. Jednak „autorstwo” Parkera jest w tym przypadku dosyć dwuznaczne, ponieważ tak naprawdę opracował on algorytmy komputerowe, zbierające publicznie dostępne informacje na konkretne tematy (niekiedy bardzo od siebie odległe), które następnie przez liczne komputery i programistów zamieniane są w książki. Czy zatem ostateczną konsekwencją informatyzacji kultury ma stać się pełna automatyzacja procesu twórczego?

Entuzjaści Web 2.0 pewnie mogliby w tym miejscu przytoczyć argument, że w odpowiadających tej koncepcji projektach nie chodzi o komputerowe generowanie treści, ale o jej wspólnotowy wymiar. Dzięki aktywności i współpracy licznych internautów, kumulacji mądrości, którą dysponuje każdy z nich, powstawać będą coraz to nowe zasoby danych oraz wiedzy odpowiadające na różne potrzeby informacyjne użytkowników, pozwalające na rozwiązywanie złożonych problemów itd. Tyle tylko, że „mądrość” internautów wynika najczęściej z realizowania przez nich swoich zainteresowań, a nie z dogłębnych, mozolnych i często wieloletnich studiów w danej dziedzinie. Keen stwierdza: „W świecie, w którym wszyscy jesteśmy amatorami, nie ma ekspertów”¹¹. Co więcej, liczni przedstawiciele tych kręgów refleksji humanistycznej, która odwołuje się do tradycyjnych wartości kulturowych, wskazują na to, że tak naprawdę wcale nie potrzebujemy więcej informacji, ponieważ ta, którą już dysponujemy i tak jest nie do „przetrawienia”¹², a większości z nich nigdy nie będziemy potrzebowali¹³. Z kolei „to,

⁹ A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, wpraw. K. Krzysztofek, Warszawa 2007, s. 84.

¹⁰ N. Cohen, *He Wrote 200,000 Books (but Computers Did Some of the Work)*, „The New York Times”, [online] tryb dostępu: http://www.nytimes.com/2008/04/14/business/media/14link.html?_r=1&scp=1&sq=Noam%20Cohen%20Philip%20M.%20Parker%20&st=cse&oref=slogin; [dostęp: 30 grudnia 2008].

¹¹ A. Keen, *op. cit.*, s. 54.

¹² W. J. Burszta, W. Kuligowski, *Sequel. Dalsze przygody kultury w globalnym świecie*, Warszawa 2005, s. 53.

¹³ T. H. Eriksen, *Tyrania chwili. Szybko i wolno płynący czas w erze informacji*, przeł. G. Sokół, Warszawa 2003, s. 225.

czego nam potrzeba, to sensowna odpowiedź na pytanie, jak zorganizować bity informacyjne w system wiedzy, aby ten z kolei prowadził do mądrości”¹⁴. A zatem w największym stopniu brakuje nam nie tyle więcej informacji, ile „sprawnych urządzeń filtrujących”¹⁵.

Szeroki napływ danych, wiadomości, opinii o różnej proveniencji jest niebezpieczny, ponieważ jak podkreślił Thomas Hylland Eriksen w *Tyranii chwili*: „Kiedy występuje nadmiar, a nie niedobór informacji, stopień rozumienia maleje proporcjonalnie do wzrostu ilości informacji”¹⁶. Wśród przytłaczającej liczby danych coraz większy wysiłek należy po prostu poświęcić na jej poznanie i przetwarzanie, a wówczas trudno o ich weryfikację, konstruowanie na podstawie istniejących przesłanek tez i teorii, czy w ogóle głęboki namysł nad treścią. Na zjawisko zanikania autorytatywnej wiedzy zwrócił również uwagę Castells, który stwierdził, że w sieciowej przestrzeni przepływów informacje wybierane i dobierane są przez samych konsumentów zgodnie z ich aktualnymi potrzebami, ale i zachciankami. Trywializacja informacji widoczna jest chociażby na przykładzie takiego sztandarowego dla Web 2.0 projektu, jak Wikipedia. Ta encyklopedia nowej generacji chwalona często za szybkość w charakteryzowaniu najnowszych zjawisk pojawiających się w rzeczywistości społecznej, technologicznej czy kulturowej stanowi właśnie przykład totalnego mieszania informacji ważnej z błahą, fundamentów cywilizacyjnych i pospolitych momentów współczesności. W Wikipedii hasło Wisława Szymborska (11 kB — 1428 słów) jest mniej więcej o połowę krótsze niż Dorota Rabczewska (22 kB — 3135 słów), hasło Moherowe berety (7 kB — 1104 słowa) obszerniejsze niż hasło Liberum veto (5 kB — 686 słów) itd. Można zrozumieć, że opisywanie zjawisk wzbudzających ogromne (ale często również chwilowe) emocje, których internauci są często naocznymi świadkami, przychodzi im znacznie łatwiej niż tych z odległej niekiedy przeszłości, ale obraz świata wyłaniający się z tego zestawienia jest charakterystyczny raczej dla brukowców niż rzetelnych publikacji informacyjnych.

Na podstawie tych różnych przesłanek można mieć poważne wątpliwości, czy awansowanie wszystkich internautów do rangi specjalistów, zdolnych do tworzenia wartościowych zasobów informacji elektronicznej, ma rzeczywiście sens. Tym bardziej, że wcześniejsi entuzjaści inicjatyw nawiązujących do Web 2.0 obecnie sami często stają się ich zagorzałymi krytykami. Wspomniany wcześniej Keen, powołując się na doświadczenia Larry’ego Sangera z Wikipedią, stwierdził jednoznacznie: ”demokratyzacja informacji nie działa”¹⁷. Z kolei różnicę między kompetencjami osób z różnym wykształceniem i doświadczeniem

¹⁴ W. J. Burszta, W. Kuligowski, *op. cit.*

¹⁵ T. H. Eriksen, *op. cit.*, s. 210.

¹⁶ *Tamże*, s. 209.

¹⁷ A. Keen, *op. cit.*, s. 171.

Keen podsumował w następujący sposób: „W rzeczywistości, wiedza eksperta naprawdę przewyższa zbiorową „mądrość” amatorów”¹⁸. Co więcej, fałszywe wydaje się również założenie, że wszyscy internauci korzystają z zasobów sieciowych tylko po to, aby je współtworzyć. Wizja współczesnej komunikacji cyfrowej tworzona przez propagatorów idei Web 2.0 nie uwzględnia tej kategorii internautów, którzy tylko (lub aż) korzystają z istniejących już treści. Problem ten jest dosyć istotny i funkcjonowanie w środowisku sieciowym „biernych” użytkowników nie powinno być ignorowane. Oni bowiem nie będą uszczęśliwieni perspektywą korzystania z konkretnych witryn jedynie na zasadach aktywnego uczestnictwa. Ta kategoria użytkowników informacji elektronicznej oczekuje możliwości zaspokajania swoich potrzeb przez dostęp do gotowych zasobów wiedzy, opracowanych i zweryfikowanych przez specjalistów oraz fachowców z konkretnych dziedzin.

W tym kontekście mogą zastanawiać, a nawet niepokoić entuzjastyczne i ochocze wezwania różnych autorów pojawiające się w literaturze do przekształcenia stron WWW związanych z działalnością biblioteczną w platformy społecznościowe. Witryny WWW bibliotek różnych typów stanowią przecież obecnie w wielu wypadkach funkcjonalne i wysoko oceniane platformy informacyjno-usługowe. Zazwyczaj zestaw informacji dotyczących samej biblioteki jest na nich dosyć kompletny, ale jak lubią podkreślać autorzy piszący o modelu Biblioteki 2.0 — „nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej”. Zwiększenia atrakcyjności bibliotecznych stron WWW nie upatrywałabym jednak tylko w oferowaniu nowych narzędzi i usług łączących się z ideą Web 2.0. Tym bardziej, że niektóre z nich nie cieszą się specjalnym uznaniem wśród użytkowników bibliotek (np. niektóre fora dla czytelników, pomimo pewnej liczby odwiedzających je osób, rejestrują zerową aktywność w przypadku dyskusji na jakikolwiek temat). Równie istotnym, jak wykorzystywanie nowinek technologicznych czynnikiem jest tworzenie nowych oraz doskonalenie istniejących zasobów informacyjnych oferowanych na bibliotecznych witrynach, a opracowywanych przez samych bibliotekarzy. Wśród tego typu elementów istotną rolę spełniają z pewnością: kompletne bazy katalogowe i bibliograficzne; biblioteki cyfrowe, kolekcje dokumentów elektronicznych lub wystawy wirtualne — niekoniecznie rozbudowane, ale ciekawie przygotowane; informatory oraz poradniki dla wszystkich poszukujących informacji, zarówno w źródłach tradycyjnych, jak i elektronicznych, zainteresowanych metodyką bibliograficzną itd. Wydaje się również, że takim niewykorzystanym do końca przez biblioteki narzędziem informacji są katalogi tematyczne. Wobec lawinowo wzrastających zasobów sieciowych wszelkie mechanizmy ułatwiające poruszanie się w ich gąszczu stają się coraz cenniejsze, pod warunkiem, że mają

¹⁸ *Tamże.*

użytkownikowi do zaproponowania coś więcej niż kilka standardowych linków (często ograniczonych do baz Biblioteki Narodowej, serwisu EBIB, urzędu miasta itp.).

Wszystkie te zastrzeżenia dotyczące realizacji idei Web 2.0 i w konsekwencji Biblioteki 2.0 nie powinny jednak całkowicie dyskredytować samych koncepcji oraz możliwości, jakie stwarza ich realizacja dla bibliotek. Tym bardziej, że w Internecie nie brakuje pozytywnych przykładów ciekawych i wartościowych rozwiązań odnoszących się do czytelniczych platform społecznościowych. Jednym z nich jest niewątpliwie serwis Library Thing (<http://www.librarything.com/>), umożliwiający nie tylko skatalogowanie — za pomocą profesjonalnych opisów — własnej biblioteki, ale również kontakt oraz wymianę poglądów z innymi czytelnikami. Niewątpliwie, poza korzyściami dla samych czytelników, serwis ten stanowi nieocenione źródło wiedzy o ich preferencjach czy nawykach lekturowych dla bibliotekarzy. Wśród innych inicjatyw, w których narzędzia sieciowe dla czytelników modernizowane są konsekwentnie i z sukcesem, wymienić można z pewnością biblioteki cyfrowe tworzone na podstawie oprogramowania dLibra. W coraz większej liczbie tych bibliotek zarejestrowani użytkownicy otrzymują do dyspozycji pakiet funkcji, łącznie z możliwością oceny publikacji oraz sugerowania słów kluczowych do ich opisu. Niewątpliwie tego typu narzędzia pozwolą rozwinąć biblioteki dlibrowe w kierunku pełnej realizacji modelu Biblioteki 2.0. Amatorzy spersonalizowanego dostępu do konkretnych zasobów sieciowych, chcący aktywnie je współtworzyć, powinni być usatysfakcjonowani tymi zmianami. Jednak pomimo podziwu dla tytanicznej pracy twórców polskich bibliotek cyfrowych stworzonych na podstawie oprogramowania dLibra trochę żal, że oprócz stałego powiększania ich zawartości oraz usprawniania mechanizmu zarządzającego tymi kolekcjami nie podejmują oni działań, których celem byłoby zaprezentowanie przynajmniej wybranych publikacji w naturalniejszej (czyli w większym stopniu przypominającej tradycyjną książkę) postaci. Przy obecnych możliwościach technologicznych przedstawianie cyfrowych kopii cennych książek w formie zestawu skanów często wydaje się niewystarczające i mało atrakcyjne. Przykład aplikacji „Turning the pages”, wykorzystywanej w galerii online na stronach British Library (<http://www.bl.uk/onlinegallery/index.html>) pokazuje, że można stworzyć w środowisku elektronicznym warunki lekturowe w znacznym stopniu przypominające te, z którymi mamy do czynienia w świecie rzeczywistym. Co więcej, efektowna prezentacja cyfrowego substytutu w znacznym stopniu przyczynia się do budowania pozytywnego wizerunku książki elektronicznej.

Bogactwo i złożoność występowania w Internecie cyfrowych odpowiedników takich pojęć, jak biblioteka, książka, dokument, informacja, ale także bibliotekarz, czytelnik czy użytkownik, świadczą niewątpliwie o tym, że jest to środowisko, w którym piśmiennictwo odgrywa ważną rolę. Co więcej, rozwój technologii

komputerowej, wbrew wcześniejszym obawom, wcale nie musi oznaczać upadku kultury książki. Dotychczasowe działania związane z wykorzystaniem komputerów i sieci do upowszechniania informacji o produkcji wydawniczej, a także samych publikacji, wskazują raczej na pozytywny wpływ technologii komputerowej na rozwój komunikacji piśmienniczej. Podobnie sytuacja wygląda w przypadku różnych instytucji książki (przede wszystkim wydawnictw i bibliotek), które komputery i Internet z powodzeniem wykorzystują do zmodernizowania i poszerzenia tradycyjnych działań. W tym kontekście zagrożeniem dla bibliotek w przyszłości mogą okazać się nie tyle same sieciowe zasoby informacji elektronicznej, co raczej brak wiedzy i pomysłów na ich najlepsze wykorzystanie, współtworzenie i udostępnianie różnym kategoriom użytkowników. Stąd też zorientowanie bibliotekarzy na czytelników, którzy w aktywny sposób (z mniejszym lub większym doświadczeniem, kompetencjami czy wiedzą) partycypują w tworzeniu zasobów internetowych, nie powinno eliminować z kręgu ich zainteresowań tych internautów, którzy z różnych powodów (np. czasowych) pragną znaleźć na witrynie biblioteki konkretną informację, a nie miejsce dyskusji.