

Dirk Wissen

Bibliotheken als »Vierter Ort«

Eine smarte virtuelle Realität als Pendant bzw. Ergänzung zum »Dritten Ort« oder eine digitale Utopie?

Ein Selbstverständnis von Bibliotheken ist es, als Aufenthaltsort, Lernraum und Treffpunkt zu fungieren. Hierzu werden unterschiedlichsten Menschen Informationen, Medien und Objekte in einem öffentlichen Raum geboten. Nach dem Motto »zuerst die Menschen, dann die Bücher« bieten Bibliotheken für diverse Altersgruppen, Bildungsschichten beziehungsweise Milieus vielseitige Angebote. Viele Bibliotheken verstehen sich hierbei als »Dritter Ort«, als zusätzlicher Ort neben der Wohnung und der Arbeitsstätte, wozu sie entsprechende Raumkonzepte entwickelt haben. Auch wurde der Einsatz neuer Techniken und Services vorangetrieben; so lassen sich nicht nur digitale Medien ausleihen, sondern manche Bibliotheken nutzen digitale Technik bereits für bibliothekspädagogische Veranstaltungen oder für die einfache Auskunft. Digital nutzbar sind zudem Kataloge, Leitsysteme und mediale Vernetzungsangebote. Zu diesen Digitalangeboten werden Coworking Spaces, Escape Rooms, Gaming Bereiche oder Makerspaces geboten. Für die Möglichkeit der Teilhabe und Einbindung von Nutzern bieten Bibliotheken die nötige Infrastruktur und Moderation. Doch wird es zukünftig gegenüber der Bibliothek als physischer »Dritter Ort« virtuelle Räume als »Vierter Ort«, also eine »Bibliothek 4.0« oder einen »Space Room« geben, der diesen partizipativen Ansatz ermöglicht?

Begriffsfindung »Vierter Ort«

Der Begriff »Vierter Ort« leitet sich zunächst von dem vom amerikanischen Soziologen Ray Oldenburg geprägten Begriff »Dritter Ort« ab und könnte als eine Fortführung dessen verstanden werden.¹ Nach seinem Konzept dient der »Erste Ort« dem Familien- und der »Zweite Ort« dem Arbeitsleben. Oldenburg beschreibt aus soziologischer Sicht einen Ort der Gemeinschaft als eine Form der Kompensation zwischen Wohn- und Arbeitsstätte, welcher als Treffpunkt für die nachbarschaftliche Gemeinschaft den nötigen Raum bietet. An dieser Stelle knüpft der »Vierte Ort« als virtueller Raum an, der online eine Ergänzung dieses nachbarschaftlichen Gemeinschaftsorts ermöglicht.

Der »Dritte Ort« bietet räumliche Atmosphäre, persönliche Kontakte, haptisch wahrnehmbare Angebote, ein Sicherheitsgefühl und technisch hochwertige Ausstattung.² Die Charakteristika des »Dritten Orts«, sich auf neutralem Boden zu befinden, allen Bevölkerungsschichten offen zu stehen und keine sozialen Unterschiede zu machen, sollten

auch beim Konzept eines »Vierten Orts« gegeben sein. So kann jeder in diesen virtuellen Raum hineinkommen, egal ob als Stammgast oder als User, der neu oder nur gelegentlich vorbeischaut. Dieser virtuelle Ort sollte einfach zu erreichen beziehungsweise dessen Zugang barrierearm, niedrigschwellig und verständlich sein und hätte die Vorteile einer räumlichen und zeitlichen Unabhängigkeit. Hierdurch werden Bibliotheken zu elektronischen, aber auch sozialen Knotenpunkten, zu multifunktionalen öffentlichen Einrichtungen als Arbeitsplatz, Begegnungsstätte, Lounge und Veranstaltungsort.³

Demokratische Funktion

Des Weiteren fungieren Bibliotheken als Informations- und Kommunikationsorte und werden gern als »Wohnzimmer der Stadt« bezeichnet. Durch ihre technische Ausstattung werden diese »Dritten Orte« immer mehr zu »Smart Libraries« beziehungsweise »Urban Mediaspaces«, in denen Wissen geteilt wird⁴, wie wir es beispielsweise von Wikipedia kennen. Bibliotheken gelten von je her als »Wiege der Demokratie«, sind Bewahrer und Beschützer des kulturellen Erbes und tragen gesellschaftlich zur Demokratisierung von Wissen bei und als Bildungs- und Kulturzentrum sind sie bürgernahe Pole der Gesellschaft. So ist unsere »Mobile Informationsgesellschaft« bereits eine »Digitale Dialoggesellschaft« mit starkem Bewusstsein zu Partizipation, zu deren Lebens- und Berufsalltag KI-Anwendungen wie selbstverständlich und oft unbewusst genutzt werden.

Und für diese Gesellschaft sind Bibliotheken zu Orten der Kompetenzerweiterung, der Kulturförderung, der Inklusion, der Meinungsbildung, der Partizipation und der Wissensvermittlung geworden. Konzeptionell achten sie hierbei auf interkulturelle Strukturen, bedienen ortsnahe Milieus und reagieren flexibel auf den demografischen Wandel. Da ein fehlender Zugang oder Unkenntnis im Umgang mit smarter Technologie zu einer digitalen Spaltung der Gesellschaft führt, bieten viele Bibliotheken nicht nur Informationszugang, sondern tragen auch zur Vermittlung im Umgang mit smarten Technologien bei, wozu entsprechende Räume, physisch wie virtuell, benötigt werden.⁵ Als »Dritter Ort« bieten Bibliotheken die hierzu nötigen unterschiedlichen Räumlichkeiten, für die Recherche, zum Lernen, zum Lesen, für die Kommunikation, für die Freizeitgestaltung und für Vieles mehr und das mit Neutralitäts- und Sicherheitsanspruch. Nur an virtuellen Varianten hierzu fehlt es.

Multimediale Digitalisierung

Und es stimmt, immer mehr Menschen gehen trotz Digitalisierungsangeboten und Internet in Bibliotheken. Doch würden sie nicht auch gerne virtuelle Räume betreten? Neben den vielfältigen Bibliotheksangeboten, wie einem multimedialen Medienservice und einem umfänglichen Veranstaltungsangebot, ist vor allem die Atmosphäre und deren Räumlichkeiten das entscheidende Kriterium, weshalb Bibliotheken besucht werden. Die Qualität von Bibliotheken zeichnet sich dadurch aus, dass sie nicht nur bestimmte Interessengruppen oder Stadtbezirke bedienen, sondern in ihrer Angebotsvielfalt allen Menschen offen stehen. Hierzu nehmen uns bereits in manchen Bibliotheken Roboter an die Hand, führen uns durch den physischen smarten »Dritten Ort« zum passenden Medienregal, geben Auskunft oder lesen vor. Es ist also nur noch ein Schritt von diesem »Dritten Ort«, bei dem bereits KI angewendet wird, zu einem



In manchen Bibliotheken, wie hier in Hannover, nehmen uns bereits Roboter an die Hand und führen uns durch den physischen smarten »Dritten Ort«. Foto: Dirk Wissen

virtuellen »Vierten Ort«, in den uns unser Avatar hineinführt.

Doch wie ist ein solcher »Vierter Ort« als multimedialer Informationsraum in einer vernetzten, sphärischen und bedarfsgerechten virtuellen Umgebung im Internet zu realisieren? Die Virtualität ist keine Zukunft mehr und auch Bibliotheken stehen mitten in diesem digitalen Transformationsprozess. So entwickeln sich neue Prozesse, in denen sich auch die Struktur der Wissenswelt ändert, in der wir es bisher mit der einfachen Digitalisierung zu tun hatten und nun den Beginn einer erweiterten virtuellen Transformation durch KI erleben.⁶ Bibliotheken könnten hier zwischen Theorie und realer Praxis proaktiv agieren und ein virtuelles Pendant eines »Dritten Ortes« bieten, um nicht den gesellschaftlichen Anschluss zu verlieren.

Physischer Ort

Kernaufgaben von Bibliothek sind die Auskunft, die Medienbereitstellung und die Ermöglichung des Besuchs – die früher hierzu dienenden Zettelkataloge sind nur noch ein räumliches, dekoratives Element, da es heute Online-Kataloge gibt. Doch könnte der OPAC nicht nur als Datenbank fungieren, sondern

zu einem virtuellen Zugangsbereich der »Vierten Bibliothek« werden. Und der physische Raum, mit dessen geordneten Medien, wird durch einen virtuellen Raum mit einer vernetzter Datenkorpora ergänzt.⁷ Weitere Kernbereiche könnten als virtuelle Räume die Lobby, der Lesesaal und diverse Arbeitsnischen sein, wie in realen Bibliotheken, die sich für den User individuell anpassen oder ergänzen lassen.⁸

Da sich Bibliotheken als lernende Institutionen verstehen, die sich weiterentwickeln und sich gesellschaftlichen und technischen Veränderungen stellen, sollten sie sich auch virtuellen Räume annehmen. Ein virtueller Ort, der die Sinne anspricht und mit nötiger Atmosphäre den Menschen Sicherheit bietet und dessen Umgebung digital mit Informationen, Medien und Objekten angereichert ist. Denn jeder Mensch benötigt unterschiedliche Orte zum Arbeiten, für die Freizeit oder um sich allein oder in Gruppen aufhalten zu können und das auch virtuell. Physische Bibliotheken bedienen diese Bedürfnisse und bieten hierzu umfassende Digitalangebote, stellen E-Publikationen und nötige E-Reader zu Verfügung und bieten zur Orientierung und Medienkompetenzvermittlung passende Veranstaltungen beziehungsweise Schulungen in Hinblick auf ihre vielfältigen Digitalisierungsangebote an. Sie vermitteln die nötigen Kenntnisse und Kompetenzen als »Digital Literacy«, welche den Umgang mit neuen technischen Geräten sowie den damit gebildeten Informations- und Kommunikationsnetzwerken beinhaltet. Und solche Kenntnisse und Kompetenzen sind nötig, um die durch die Digitalisierung umgewandelten analogen Informationen, Medien und Objekte nicht nur betrachten zu können, sondern sie beispielsweise nutzbringend abspeichern, vervielfältigen, mobil durchsuchen, weiterverarbeiten oder mit anderen Menschen teilen zu können.

Für Bibliotheksnutzer sollte dies einen medienbruchfreien, smarten und vernetzten Informationszugang und entsprechende Kommunikation ermöglichen. Für Bibliotheken bedeutet dies nicht nur die Möglichkeit einer platzsparenden Langzeitarchivierung, sondern auch, mit den Bibliotheksnutzern in Form von Social Media kommunizieren und durch Nutzerprofile bedarfsgerechtere Angebote machen zu können. Und da sich die Digitalisierung zunehmend dynamisch durch Forschung und Kreativwirtschaft auf die Bildungs- und Kulturbereiche und somit auch auf Bibliotheken auswirkt, ist mit einer Erwartungssteigerung seitens der Bürger zu rechnen.⁹ Diese erwarten, dass Services, wie zum Beispiel die Anmeldung, Bezahlung und Terminvergabe smart, also jederzeit und mobil, angewandt werden können. Für die Informationen, Medien und Objekte bedeutet dies, dass diese sowohl von den Nutzern selbst als auch durch KI-Anwendungen angereichert werden oder als veränderte Versionen vervielfältigt werden können.

Vierdimensionalität

Zudem bietet uns die »Virtuelle Realität« (VR) neue Möglichkeiten der Simulation und die Betrachtung vierdimensionaler Räume. In diese Räumen können wir als User hineintauchen,

eintreten und uns in ihnen fliegend, schwimmend oder anders bewegen. Der Mensch bildet hierbei einen beweglichen Betrachtungspunkt und der ihn umgebende Raum kann rotieren. Hierdurch erhält die Dreidimensionalität mit den Dimensionen physischer Ort, Zeit und dem Menschen eine vierte Dimension: die virtuelle Umgebung. Doch muss dies kein in sich abgeschlossener Raum sein, es ist ein öffentlicher Raum, mit Kreuzungen, Plätzen und Wegen, bei denen beispielsweise Katalogschränke und Medienregale frei auf einer Wiese stehen könnten. Ein Ort, der den Menschen neben einer urbanen Infrastruktur und räumlicher Orientierung durch einfachen Zugang und zwischenmenschliche Kommunikation auch ein soziales Bezugssystem bieten könnte.

Kernfunktion in dieser virtuellen Realität hat die »Virtuelle Bibliothek« im freien Informations-, Medien- und Objektzugang, welcher sich individuell nutzen und gestalten lässt. So ließe sich nicht nur die räumliche Umgebung und der Avatar nach eigenen Vorstellungen gestalten, sondern auch die nutzbaren Medien und Objekte individuell anpassen und so zum Beispiel deren Schriftgröße oder Sprache verändern. In diesen Räumen sollten Familien genauso zusammenkommen können wie sich Arbeitsgruppen finden und treffen können sollten, und dies in einer gegebenenfalls spielerischen Atmosphäre, bei der Konversation wie auch Ruhe möglich sind.

Überträgt man die Charakteristika des »Dritten Orts« in ein virtuelles Format, wird der »Vierte Ort« durch das Charakteristikum »Virtualität« ergänzt, dessen Raum online jeder Person 24 Stunden täglich offensteht und mobil, frei sowie individuell nutzbar ist. Durch VR lässt sich so nicht nur etwas darstellen, sondern für den Zeitraum der Betrachtung lassen sich die Umgebung und Objekte interaktiv mitgestalten und durch Projektionen sinnlich wahrnehmen. Wir kennen dies vor allem durch VR-Brillen, um virtuelle Raumumgebungen zu verwandeln. Auch in einem »Vierten Ort« wäre es möglich, mittels KI-Anwendungen die Umgebung, den Avatar und die Objekte interaktiv mitzugestalten, in der die bereits von Bibliotheken digitalisierten Informationen, Medien und Objekte zur Verfügung stehen. Hier bietet KI ein großes Potenzial für Bibliotheken, denn bei dieser Mitgestaltungsmöglichkeit wird die emotional geprägte »Natürliche Kreativität« angesprochen.

Und gerade die Kreativität wurde ja in den letzten Jahren bei den Beteiligungsprozessen zur Gestaltung von Bibliotheken zum »Dritten Ort« abgefragt. Mit der Prozessmethode des Design Thinking werden kreative Ideen als Lösungsansätze von Problemen, die aus Kundensicht innovativ und sinnvoll sind, erzeugt.¹⁰ Bezogen auf KI ist dies also nicht nur ein durch Algorithmen bestimmter Prozess, der durch Nutzerverhalten geprägt ist, sondern KI ermöglicht die Unterstützung des menschlichen Handelns und kann die Kreativität der Anwender fördern.

Künstliche Intelligenz

Bei der KI wird zwischen einer »Schwachen«, »Starken« und einer »Superstarken« KI unterschieden. Die »Schwache KI« kennen wir beispielsweise von der Bild-, Sprach- und

Worterkennung, die durch Algorithmen erzeugt wird.¹¹ Diese versetzen Programme in die Lage, Lösungen für bestimmte Aufgaben zu berechnen, die beispielsweise bei der Verarbeitung von »Big Data« zu »Smart Data« erforderlich sind. Durch eine systematische Analyse von umfangreichen Datenmengen lassen sich so, automatisiert neue Muster erkennen und Erkenntnisse erzeugen, was man als »Data-Mining« bezeichnet. Data Mining ist die Anwendung statistischer Verfahren auf in digitaler Form vorliegende Daten wie Texte, Töne oder Bilder, um neue Erkenntnisse zu gewinnen oder Trends zu erkennen.

Bei einer »Starken KI« wird dieses »Dazugelernte« dann mit unseren Emotionen verknüpft. Wer beispielsweise Spamfilter, Siri oder Alexa als digitale Assistenten nutzt, die Bild-, Sprach-, Stimm- und Texterkennung oder auch Navigationssysteme anwendet, kennt den Umgang mit einer »Schwachen KI«, bei der eine Kommunikation und Interaktion zwischen dem Menschen und der Maschine stattfindet. Für Bibliotheken ermöglicht der Einsatz von KI, gleich ob schwach oder stark, viele Einsatzmöglichkeiten: von der Worterkennung beziehungsweise -ergänzung bei Recherchen, der Auswertung von Publikationsinhalten durch Volltexterfassung und dessen inhaltlicher Analyse bis hin zu Auskünften durch Robotersysteme. Auch die Medienlieferung per Roboter oder Drohne mittels Navigationssystem wäre denkbar, wie dies bereits von Lieferservices im Dienstleistungsgewerbe vielfältig erprobt wird.

Doch ist der Schritt von der schwachen, hin zur starken KI, die auch Gefühlserkennung ermöglicht, bis hin zu einer superstarken KI, bei der Hologramme, Androide, Avatare beziehungsweise Roboter auf Emotionen eingehen können, noch im Entwicklungsstatus. Diverse Filme wie »Ex Machina« oder aktuell »Ich bin Dein Mensch«, zeigen Szenarien, wie dieser zwischenmenschliche Bezug zu Avataren beziehungsweise Robotern möglich sein könnte. Und Filmszenen aus Zukunftsfilmen wie AI, I-Robot, Matrix oder Star Trek zeigen uns in atmosphärischen Darstellungen, wie solche virtuellen Räume aussehen und nutzbar sein könnten. So wird beispielsweise im Film »Robot und Frank« ein Roboter am Auskunftspunkt der Bibliothek eingesetzt.¹² Darüber hinaus gibt es Online-Spiele, wie »Second Life« oder »Minecraft«, die Ansichten solcher virtuellen Räume veranschaulichen. So wurden in den letzten Jahren in Bibliotheken nicht nur physische Gamingbereiche eingerichtet, sondern es entstehen auch virtuelle Bibliotheken in Online-Portalen.¹³

Virtuelles Ich

Der technische Zugang sollte hierbei nicht nur über einen Account erfolgen, sondern jeder sollte sich einen Avatar anlegen und seine virtuelle Umgebung individuell selbstentscheidend gestalten können, was durch KI unterstützt wird. Diese Individualität bedeutet auch, sich mit einer eigenen virtuellen Identität auseinanderzusetzen, was für eine Identifikation mit der virtuellen Bibliothek sorgen kann. Durch diese Individualität ist es möglich, als Avatar sein eigenes soziales Umfeld im virtuellen Raum und so seine eigene individuelle Identität, ein »Virtuelles Ich« zu schaffen.

Dieses »Virtuelle Ich« kann vom Profil her der realen Person entsprechen, aber auch ein Pseudonym oder eine Fiktion sein. Dies lässt sich kritisch betrachten, kann aber auch als eine Form von Förderung der Aktivität und Kreativität in einer digitalen Umwelt verstanden werden. Dieser Online-Raum muss aber nicht ein bestimmter Raum im Netz sein, sondern könnte auch durch Vernetzung oder Kooperation zahlreicher Akteure, eine Landschaft oder ein anderes topografisches Gebilde sein, welches über eine App zugänglich ist. Zudem wird dann nicht mehr nur der physische oder der virtuelle Raum zugänglich sein, sondern eine Mischform beziehungsweise Vernetzung beider. So ließe sich die physische mit der virtuellen Realität hybrid verbinden. Hierbei spricht man von »Mixed Reality« oder erweiterte Realität (»Augmented Reality«).¹⁴ Diese wird bereits in der Medienkommunikation, im Bildungs- und Kulturbereich zum Beispiel in Kunst und Musik und auch in anderen Disziplinen angewendet. Mittels 3D-Technik werden diese Anwendungsmöglichkeiten zu »Virtuellen Welten«, zu vierdimensionalen »Vierten Orten«, zu »Cyberspaces« oder »Hyperräumen« eines physischen Umfelds.

Bedeutungszuwachs

Doch nicht nur die physischen und virtuellen Räume der Bibliotheken verändern sich, darüber hinaus stellt sich die Frage, ob und wie sich unser Beruf bezüglich KI und Virtualität weiter verändern wird. Und auch ethischen Fragen wird sich die Bibliotheksfachbranche stellen müssen, da sich durch KI das Nutzungsverhalten beeinflussen lässt, wie es in der politischen Willensbildung oder beim Kaufverhalten bereits geschieht. Hierbei spricht man von »Nudging«, wenn große Menschenmengen einer sanften Führung beziehungsweise Beeinflussung unterliegen und dies kaum merken. So wird politisch und gesellschaftlich vielfach Einfluss genommen, wie beispielsweise beim Trump-Wahlergebnis, der Brexit-Abstimmung oder im Fall von »Cambridge Analytica«, durch die mittels KI Beeinflussungen vorgenommen wurden.

Hier stellt sich die Frage, wie eine virtuelle Bibliothek mittels KI nutzbar sein wird oder ob sie doch eine Utopie bleibt, da hierbei zu viele Risiken gesehen werden. Vielleicht sollten Bibliotheken dies aber auch als Chance begreifen und bezüglich KI und virtueller Angebote in Richtung »Vierter Ort« proaktiv agieren und planerisch vorgehen, um neue Potenziale schöpfen zu können.

Potenziale

Zukünftig wäre diese »Vierte Bibliothek« technisch betrachtet als reales virtuelles Projekt umsetzbar. Vielleicht sollten Bibliotheken hierzu in der virtuellen 3D-Umgebungen von »Metaverse« ansetzen und die Möglichkeit, virtuelle Erlebnisse mit den Informationen, Medien und Objekte von Bibliotheken als Echtzeit-3D-Inhalte miteinander verknüpfen. Bibliotheksnutzer könnten sich so durch Avatare in einen vierdimensionalen virtuellen Raum hineinbegeben. Dies zu realisieren wäre

allerdings eine Mammutaufgabe, die nicht nur Tatkraft durch Fachkolleginnen und -kollegen, entsprechendes Budget und technische Voraussetzungen, sondern auch einer Infrastruktur und externer Unterstützung bedarf.

An dieser Stelle wird dennoch nach dem Konzept »The Great Good Place« in Form einer Großraumbibliothek im Internet unter dem Motto »The Space is the Place« als übertragbar verstanden. Sehr unterschiedliche Ansätze dieses Gedankens bieten beispielsweise die Projekte »Library of Babel« und »Uncensored Library«. (hier eine Fußnote mit beiden URLs) So gibt es neben vielen kleinen Bibliotheken beispielsweise im Online-Spiel »Minecraft« die international frei zugängliche »Uncensored Library«, die durch zahlreiche Journalisten von »Reporter ohne Grenzen« bereits vor dem Krieg gegen die Ukraine initiiert wurde, um durch freien Informationszugang der Zensur vorzubeugen. Und in der »Library of Babel«, bezogen auf Jorge Luis Borges philosophisch-futuristische Erzählung, wird jede Buchseite von einem Algorithmus erstellt, sodass sich die Bibliothek wie ein Universum mit unendlichen, hexagonal angeordneten Galerien darstellt. Solche Entwicklungen hin zu virtuellen Bibliotheken sind also möglich. Doch benötigt dies eine längerfristige Umsetzungsstrategie, wie es physische Raumprojekte mittels Design Thinking gezeigt haben.¹⁵

Denn einerseits sind in Zeiten der vierten industriellen Revolution, die technischen Voraussetzungen gegeben, andererseits stellt sich für die bibliothekarische Community die Frage, ob das nötige Know-how und der mutige Wille für eine souveräne Umsetzung gegeben sind. Für eine Realisierung würden Strukturveränderungen, technische Veränderungen und entsprechende Personalentwicklungen, insbesondere in der Aus- und Fortbildung, um mit diesem gesellschaftlichen Wandel Schritt halten zu können, benötigt. Denn eine der größten Problematiken wird es sein, dass wir uns bereits inmitten der digitalen Transformation befinden und die bibliothekarische Branche dabei ist, hier den Anschluss zu verlieren.

Doch könnte vielleicht ein solches Vorhaben, eine »Vierte Bibliothek« umzusetzen, auf bereits vorhandene Volltext-Portale aufsetzen. Es gibt in Deutschland seit Jahren qualitätsvolle Projekte, wie den »Karlsruher Virtuellen Katalog« oder die »E-Ausleihe«, um nur zwei zu nennen – also Projekte ganz unterschiedlicher Art, mit unterschiedlichen Ansätzen und Infrastrukturen, doch einem gemeinsamen Ziel: offen für jeden online zugänglich zu sein und damit »Open Data« beziehungsweise »Open Media« zu bieten. Doch wie ließen sich solche unterschiedlichen Datenbanken, Portale oder Web-Interfaces, die Bibliotheken zahlreich bieten, in virtuell nutzbare Räume überführen? Und gibt es Raumkonzeptionen zu »Open Library«, »Makerspaces«, »Co-Working-Spaces« und »Smart Library«, an die das Konzept einer »Vierten Bibliothek« anknüpfen kann?

Fazit

Sicherlich bleibt das hier formulierte Gedankenmodell erst mal nur ein theoretischer Ansatz. Offen bleibt die Frage, welche Institutionen ein solches Vorhaben initiieren, finanzieren und

die hierzu nötigen Ressourcen und Infrastrukturen aufbringen könnten. Doch vielleicht lässt sich dieses Szenario als Modellansatz nehmen, um eine Umsetzung herbeizuführen, damit der »Vierte Ort« als Bibliothek keine Utopie bleibt. Denn wenn sich für eine »Vierte Bibliothek« nicht die großen, repräsentativen Bibliotheken international zusammenschließen und erfahrene, kompetente Köpfe unserer Fachbranche und anderer Fachbereiche dessen Umsetzung nicht zustimmen und motiviert in die Wege leiten, dann werden dies vielleicht andere realisieren. Denn durch die Data-Cloud stehen online bereits mehr Informationen und Daten zur Verfügung, als Bibliotheken je bereitstellen könnten.¹⁶

Wir erinnern uns an die Debatten um unter anderem Google Books und Amazon. Wir sollten also bedenken, ob wir dieses mögliche Datenmonopol beziehungsweise die marktbeherrschende Stellung über sehr große Datenmengen anderen überlassen wollen. Am Ende steht über dem hier beschriebenen Gedankenmodell die Frage der Finanzierung und der Infrastruktur. Sollte es eine zentrale »Vierte Bibliothek« sein, die weltweit Zugriff ermöglicht, oder sollten es viele nationale oder gar lokal angesiedelte kleinere virtuelle Bibliotheken sein, die sich nachbarschaftlich nutzen und sich online miteinander verknüpfen beziehungsweise global vernetzen lassen?

Vorstellbar ist auch beides zugleich, indem diverse Eingangsmöglichkeiten in ein zentrales Foyer dieser »Vierten Bibliothek« führen und die User in zahlreiche individuelle virtuelle Räume, die den Nutzerbedürfnissen oder Lokaltäten entsprechen, weitergeleitet werden – Bereiche, die es bei »Dritten Orten« für partizipative Formate gibt, wie beispielsweise der Bastelraum, der Debattierclub, der Gaming-room, das Musikzimmer und dergleichen. Denn gerade in der Pandemie, wenn die Bibliothek als »Dritter Ort« nicht oder nur eingeschränkt nutzbar war beziehungsweise ist, wird die Fehlstelle eines »Vierten Orts«, der stattdessen beziehungsweise ergänzend hätte genutzt werden können, deutlich.

Eine solche »Vierte Bibliothek« böte ergänzende virtuelle Aufenthaltsräume, Lernräume, wäre Nachbarschaftstreffpunkt und hätte so das Potenzial, neue Nutzergruppen zu erreichen. Doch zur Umsetzung bedarf es eines Konzepts, das eine Pro- und Kontra-Betrachtung beinhaltet, in dem genauestens Aspekte wie die Datensicherheit und Datenschutz, rechtliche Vorgaben und Normierungen, die soziale Kontrolle und letztlich der Nutzen und Zweck einer solchen »Vierten Bibliothek« beleuchtet werden. Nur so wird die Vorstellung von der Bibliothek als »Vierter Ort« als smarte virtuelle Realität und Pendant



Neben vielen kleinen Bibliotheken gibt es im Online-Spiel »Minecraft« die international frei zugängliche »Uncensored Library«, die durch Journalisten von »Reporter ohne Grenzen« initiiert wurde. Screenshot: www.uncensoredlibrary.com/de

beziehungsweise Ergänzung zum »Dritten Ort« keine Utopie oder Imagination bleiben, sondern als partizipative Aktion beziehungsweise partizipatives Projekt mithilfe vieler Köpfe und Institutionen umsetzbar.

1 Vgl. Oldenburg, Ray: *The Great Good Place*, 1989

2 Vgl. BuB: *Die Bibliothek als Dritter Ort*, Heft 7/2015

3 Vgl. Prisching, Manfred: *Die Bibliothek nach dem Ende der Bibliothek*; in *Künstliche Intelligenz in Bibliotheken*, S.43, 2019

4 Vgl. Freyberg, Linda und Wolf, Sabine: *Smart Libraries*, 2019

5 Vgl. Lankes, Richard David: *Erwarten sie mehr!*, 2017

6 Vgl. Prisching, Manfred: *Die Bibliothek nach dem Ende der Bibliothek*; in *Künstliche Intelligenz in Bibliotheken*, S.59, 2019

7 Vgl. Krämer, Sybille: *Kulturtechnik Digitalität*; in *Künstliche Intelligenz in Bibliotheken*, S.59, 2019

8 Vgl. Eigenbrodt, Olaf und Stang, Richard (Hrsg.): *Formierung von Wissensräumen*, 2014

9 Vgl. Lankes, Richard David: *Erwarten Sie mehr!*, 2017

10 Vgl. Voss, Aat: *How to Create a Relevant Public Space*, 2017 und <http://designthinkingfuerbibliotheken.de>

11 Vgl. Zweig, Katharina: *Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl*, S. 126, 2019

12 Vgl. Engelkenmeier, Ute: *Künstliche Intelligenzen und Roboter in fiktionalen Bibliotheken und damit verbundene berufsethische Fragestellungen*; in *Künstliche Intelligenz in Bibliotheken*, S.86, 2019

13 Vgl. Deeg, Christoph: *Gaming und Bibliotheken*, 2013

14 Vgl. Zeiller, Michael und Geyer-Hayden, Barbara: *Potenzial von Augmented Reality für Hochschulbibliotheken*; in *Künstliche Intelligenz in Bibliotheken*, S.94, 2019

15 Vgl. <https://libraryofbabel.info> und www.uncensoredlibrary.com

16 Vgl. BBSR: *Virtuelle und Reale Räume*, 2015, S.21 - <https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/bbsr-online/2015/ON072015.html>