



DIGITALE BIBLIOTHEEK

Games en schermen

Twee dingen vallen op in de Bibliotheek Almere: het grote aantal schermen voor *narrowcasting* en de *gamecirkel*, die als het donker is oplicht als een ufo die op de bovenste verdieping van de bibliotheek is geland. Op de dag van mijn gesprek met **Peter Nugteren**, bibliothecaris Digitale Bibliotheek, is de *gamecirkel* door technische kinderziektes helaas buiten bedrijf.



Games

Nugteren: 'De meest opvallende toevoeging in het nieuwe gebouw aan ons digitale aanbod is toch wel de *gamecirkel*; die is vrij uniek in de wereld, zeker voor een bibliotheek. Het unieke zit hem in het feit dat de bibliotheek al bij de bouw rekening heeft gehouden met een *game*voorziening en die architectonisch heeft ingepast. Ook het grote aanbod is bijzonder. Binnen in de ring zitten acht *game*-pc's. In de buitenring zitten *consolegames*: drie Xboxen, drie Playstations en drie Wii's. Dus een vrij omvangrijke *game*voorziening, waarvan de technologie beheerd wordt door het Game Syndicate. Er is een speciale betaalautomaat voor, die leeftijden registreert. Het werkt nog niet altijd perfect, ook omdat het behoorlijk gecompliceerd is vanwege de communicatie tussen de *gamecirkel*, de betaalautomaat en het beheer dat erachter zit. Het gebruik van de *gamecirkel* kost 50 cent per halfuur. Het *game*n is pas mogelijk vanaf 16 jaar, zodat we geen klachten krijgen dat jonge kinderen 16+ *games* spelen. Daarin speelt de betaalautomaat een rol: die registreert de

leeftijd via de bibliotheekpas. Voor ons is het nooit echt punt van discussie geweest dat we iets gingen doen met *games*. We zien het als een goede manier om een jong publiek te bereiken. Natuurlijk zijn we alert op mogelijke overlast, maar door de registratie via de betaalautomaat hebben we voldoende mogelijkheid om controle en toezicht uit te oefenen. Bovendien is het voor de *consolegames* nodig dat een medewerker het pasnummer invoert via een interface en de kop-telefoon en controller aan de gebruiker overhandigt, waardoor er ook een vorm van toezicht is. Het nadeel hiervan is, omdat de balie zich op een behoorlijke afstand van de *gamecirkel* bevindt, dat de medewerker steeds met de gebruiker heen en weer moet lopen. We denken er dan ook over om de balie te verplaatsen. De *gamecirkel* grenst aan de *achterbank*, de afdeling voor jongeren, zodat andere groepen, zoals ouderen en mensen die rustig willen studeren of lezen, geen geluidsoverlast zullen ondervinden. We zijn van plan om rondom de *gamecirkel* geregeld evenementen te organiseren, *game*- en *lan-party*'s en dergelijke. Zo zal er in juli een groot



'Het gebruik van schermen is een buitengewoon krachtige manier om klanten te informeren'

game-evenement plaatsvinden, met voorrondes in onze filialen en buurthuizen en de finale in de centrale.'

Wifi en e-books

'Verder is er vooral sprake van een mate van opschaling: een sterke uitbreiding van het aantal computers, het netwerk, het systeem. In het oude gebouw hadden we 28 publiekscomputers; dat aantal is ongeveer verdrievoudigd. Dat stelt hogere eisen aan het netwerk en onze ict-afdeling. Wifi hadden we in het oude gebouw ook al, maar dat was een simpele voorziening, met drie *accesspoints* die niet aan elkaar geschakeld waren. Hier is het professioneler aan elkaar geschakeld, zodat het hele gebouw door een wifi-netwerk *gecoverd* wordt. We verwachten dat dat nieuwe gebruikers gaat trekken, die hier op hun laptop komen werken, zoals studenten en zzp'ers.

Daarnaast behoren we in de bibliotheekwereld al enkele jaren tot de voorlopers waar het gaat om *e-books*. Daar gaan we zeker mee door. We willen het aanbod uitbreiden, maar zijn daarbij sterk afhankelijk van het aanbod van NBD/Biblion, aangezien we de *e-books* aanbieden via de *ePortal* van NBD/Biblion. Dat aanbod - nu zo'n 400 titels - groeit wel, maar mij gaat het nog te langzaam. Daarnaast spelen we met de gedachte om via de Aquabrowser rechtenvrije *e-book*titels aan te bieden, bijvoorbeeld van *Gutenberg.org*, maar dat zal nog wat tijd vergen. Bovendien zul je met dat aanbod niet het grote publiek bereiken. Verder lenen we sinds enkele jaren verschillende *e-readers* uit: de *Iliad*, de *Bebook* en *Cybook Gen3*. Uiteraard bieden we ook de gebruikelijke digitale databanken aan: *LiteRom*, *JeugdliteRom*, *Uittrekselbank*, *Uittrekselbank Jeugd*, *FictieRom*, *Actuele Documentatiebank*, *Krantenbank*, *Keesings Historisch Archief*, *Consumententests*, *Publiekswijzer*, *ZW-CD Online*, *SDU Wettenbank*.'

Informatieschermen

In het nieuwe gebouw zijn ook 63 schermen met het systeem *CleverDisplay* van het bedrijf Dionar geplaatst. Jasper Smiit van de nieuwe bibliotheek: 'Via die schermen informeren we onze klanten over diverse dingen. We gebruiken ze om onze evenementen - voorstellingen, workshops en lezingen - onder de aandacht te brengen, maar ook om praktische informatie te geven, zoals onze openingstijden. Daarnaast tonen we op een scherm de antwoorden op de vijf meest voorkomende vragen die aan onze bibliothecarissen gesteld worden.'

Op een aantal plekken gebruiken we de schermen als een sfeerverhogend element. Zo draaien we er in het Nieuwscafé enkele nieuwskanalen op, zoals Journaal24 en Nu.nl tv, weliswaar zonder geluid, maar het voegt toch iets toe aan de sfeer. In de *achterbank*, de jongerenafdeling, draaien zonder geluid TMF en MTV. Binnenkort wordt het mogelijk om op de schermen boektrailers te draaien, korte filmpjes van uitgeverij over boeken, en bij de *game*afdeling kunnen we trailers vertonen van de laatste *games*. Tevens kunnen we er onze aanwinsten voor de collectie laten zien; die worden dynamisch gegenereerd via *rss-feeds*. We onderzoeken ook of we er opnames van lezingen, evenementen en workshops op zullen gaan vertonen, niet zozeer om integraal verslag te doen van die activiteiten, maar om onze klanten te inspireren en te wijzen op bijvoorbeeld het *Kenniscafé* dat we elke maand organiseren, zodat we er meer publiek voor trekken. Studenten van het Instituut voor Information Engineering gaan voor ons onderzoeken of we *narrowcasting* in combinatie met personalisatie kunnen inzetten, zodat je, als je je bibliotheekpasje met *rfid-tag* laat scannen, op het scherm informatie te zien krijgt die op jouw interesse is afgestemd. Maar toepassing hiervan is op korte termijn nog niet te verwachten, want er zou een nieuw systeem voor gebouwd moeten worden.

We hebben ons voor het gebruik van dit informatiesysteem georiënteerd op onder andere het systeem in de Amsterdamse trams en in de OBA, die als een van de weinige Nederlandse bibliotheken zo'n systeem gebruikt. Wij vinden het gebruik van de schermen een buitengewoon krachtige manier om onze klanten te informeren. Aangezien het een beetje beweegt (niet te veel, anders wordt het te onrustig) trekt het sterk de aandacht. We merken dat lezingen en workshops die we op de schermen aankondigen beter worden bezocht. Er zijn nog allerlei leuke toepassingen denkbaar, die we mogelijk in de toekomst gaan uitwerken. Zo zou je enkele jongeren een camera kunnen geven om in de bibliotheek filmpjes te maken, die je vervolgens via het systeem kunt vertonen. Of je kunt foto's van bezoekers maken met hun favoriete boek en die tonen op de schermen. Dat kan heel inspirerend werken. Technisch gezien is dat allemaal geen probleem, het is meer hoeveel redactie je erop wil zetten.'

Tekst: Bart Janssen

Foto's: Bart Janssen, Gerrit Serné, Eimer Wieldraaijer