

Pelaa ja kokeile

Päivikki Karhula

Web 2.0 on tehnyt näyttävästi tuloaan kirjastomaailmaan kuluneen vuoden aikana. Tässä numerossa aiheesta kirjoitetaan Internet Librarian –konferenssimatkan kuulumisina. Vaikka jo itse konferenssista on ehtinyt kulua aikaa, sen anti ei ole vanhentunut. Kaksipäiväisen Library 2.0 teemalla kulkeneen tapahtuman aikana päästiin harvinaisen monipuoliseen kuvaan siitä, mitä yhteisöllisillä palveluilla olisi kirjastoille annettavanaan. Lisäksi paikanpäällä olivat monet hakuteknologioiden huippuasiantuntijat, mikä antoi puheelle syvyyttä.

Puhe Web 2.0 tai yhteisöllisistä verkkopalveluista herättää usein jonkinasteista hämmennystä. Aiheen ympärille on syntynyt paljon puhetta, mutta siitä, mitä se tarkoittaa, on vähemmän käsitystä. Miten blogeista, wikeistä, RSS-seurannasta, asiakkaiden äänistä, arvioista ja kommentteista saadaan vakuuttava palvelupaketti? Web 2.0 sovellukset antavat välineitä, mutta kirjastojen on rakennettava niiden aineksista näköisensä sisällöt ja palvelut itse.

Web 2.0 maailman lähtökohtana on ensinnäkin se, että kirjastojen tulisi parantaa aineistojensa ja palvelujensa löytyvyyttä verkossa. Kirjastojen kotisivut ja kirjastojärjestelmät eivät enää riitä. Käyttäjä haluaa palvelut ja aineistot sinne, missä hän verkossa liikkuu, kuten blogeihin, wikeihin, yhteisöllisiin asiasanoituspalveluihin ja virtuaalimaailmoihin.

Kirjastojen tietojärjestelmissä on myös uudistuspainetta siihen suuntaan, että ne saadaan keskustelemaan käyttäjien kanssa. Käyttäjä haluaa arvioida, arvostella, äänestää, kommentoida, keskustella ja verkostoitua muiden käyttäjien kanssa. Kun tiedonhausta on paineita saada ”google-like”, pitäisi julkaisuiden ympärillä voida käydä keskustelua ”amazon-like”.

Arvaukseni on, että halusimmepa tai emme, on työskentelykulttuuriin tulossa muutoksia. Yksisuuntainen viestintä verkossa ei enää riitä. Asiakkaiden kanssa on kuljettava rinnakkain ja myös opittava heiltä. Myös sisältöjen kanssa on mentävä syvemmälle. Viitetietojen lisäksi on kaivattu elektronisia julkaisuja verkkoon, mutta käyttäjä haluaa vieläkin enemmän. Oleelliset aineistot olisi tarjottava esille ja yksittäisten julkaisujen kohdalla lisäarvoa näkökulmista ja arvioista varmistamaan se, kannattaako julkaisuun paneutua.

Toimintakulttuuri verkossa muuttuu nopeasti. Siinä eivät ole vaikuttajina vain tunnetuimmat palvelut, vaan sen rinnalla monet toimintamallit, joihin uudet käyttäjät nopeasti oppivat hyvässä ja pahassa.

Oulun yliopiston kirjaston tiedonhaun opetuksesta kertova artikkeli luo tässä numerossa oivaltavalla tavalla historiallista katsoausta siitä, miten tiedonhaun opetuksen suuntautuminen on muuttunut. Jos amerikkalaisiin Pew Internet –tutkimuksiin on uskomista, voi ennakoida, että askel eteenpäin on edelleen taitumassa. Uudet käyttäjäskupolvet näyttävät olevan nopeampoisempia ja taipuvaisempia ratkaisemaan asiat pelillisesti ja kokeilemalla, pikemmin kuin verbaalisesti. Tämä kuulostaa seuraavalta haasteelta tiedonhallinnan koulutukselle.

Yhteisöllisten palvelujen maailma ei kaikilta osin vakuuta laadukkaaseen tietoon suuntautuneita ammattilaisia. Olisiko kirjastoammattilaisten tulevaisuudessa sitten mentävä eteenpäin sieltä, mistä aita on matalin?

Tuskinpa tämä on toivottavaa. Lienee kuitenkin hyvä tunteaa tiedonhaun väylät ja toimintamallit, joita käyttäjät ”pienimman ponnistelun” toimintatavalla hyödyntävät. Tarpeen mukaan kirjastoammattilainen voi myös tilanteissa tehokkaammin luotsata asiakasta syvemmälle verkkoon tai painetun tiedon lähteille. Ja samoja välineitä ja toiminnallisuutta voidaan käyttää hyvin erilaisiin tarkoituksiin - myös laadukkaiden sisältöjen ja palvelujen tarjontaan. Internet Librarian –konferenssissa esitelmöineen Michael Stephensin viesti kirjastoille Web 2.0 maailmaan oli yksinkertainen – pelaa ja kokeile.