

Paweł Topol
topol@amu.edu.pl
Pracownia Edukacyjnych Zastosowań Informatyki
Wydział Studiów Edukacyjnych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
Poznań

Przyjeźdź na konferencję do Second Life

Tytuł niniejszego tekstu jest nieco przewrotny, gdyż mowa o trójwymiarowym wirtualnym świecie graficznym, jakim jest właśnie Second Life. Czy można tam „przyjechać” i czy można tam „być”? O tym będzie później. Wpierw wyjaśnimy podstawowe kwestie definicyjne samego środowiska.

Second Life (SL) jest największym obecnie trójwymiarowym światem graficznym: jego twórcy i właściciele, kalifornijska firma Linden Labs, mówi o 16 milionach zarejestrowanych kont¹. Firma nie podaje, ile z nich to aktywni użytkownicy, ale w tej dyskusji nie ma to znaczenia. Wirtualne światy (WŚ) są czasami utożsamiane z grami, lecz niesłusznie. Przynajmniej nie wszystkie były tworzone jako gry. SL należy do tzw. *serious virtual worlds*, czyli światów wirtualnych „na serio”, „na poważnie” (SWŚ). Wszystkie zasoby takiego środowiska są tworzone przez samych użytkowników dla swoich własnych celów: rozrywkowych, towarzyskich, edukacyjnych i komercyjnych. Są firmy, które prowadzą regularną działalność gospodarczą w SL.

Jednym z obszarów zastosowań SL jest oczywiście edukacja, w bardzo różnych formach – choćby jako przestrzeń spotkań o charakterze edukacyjnym lub jako środowisko dla działalności instytucji, np. wirtualnych szkół [Wankel, Kingsley, 2009]. Wiele znanych uczelni ma swoje wirtualne kampusy w Second Life. Istnieją także instytucje edukacyjne działające wyłącznie wirtualnie. WŚ „żyją” również naukowo [Researching..., 2010]. Organizowane są regularne konferencje, spotkania i wymiana myśli naukowej.

SWŚ są stosunkowo nowymi środowiskami w ogóle, a dla edukacji i pedagogiki szczególnie. Moje doświadczenia z WŚ 3D przekraczają trzy lata. Poznawalem zasoby różnych światów względem ich zastosowań edukacyjnych. Jest ich wiele, ale ponieważ Second Life jest zdecydowanie największy, swoje przykłady będę opierał właśnie na nim. W zeszłorocznym artykule [Topol, 2010, s. 290-296] dokonałem ogólnego wprowadzenia w tematykę WŚ. Opisałem pokrótce SL jako środowisko wirtualne o wielkim potencjale edukacyjnym i wskazałem kilka jego cech charakterystycznych, m.in.: immersyjność (poczucie zanurzenia, ucieleśnienia i współobecności), interaktywność (wchodzenie w interakcję z innymi awatarami, jak również z obiektami tam zainstalowanymi), działanie w określonej przestrzeni trójwymiarowej i w czasie rzeczywistym (jestem „tu i teraz” lub „tam i teraz”). Przedstawiłem też hasłowo kilka konkretnych projektów edukacyjnych w SL: zagranicznych i polskich.

W niniejszym opracowaniu chciałbym przedstawić pokrótce problematykę akademicką z osobistej perspektywy i na podstawie własnej trzyletniej intensywnej działalności w SWŚ, a w szczególności w SL. Podam przykłady wydarzeń akademickich

i przedsięwzięć, w których sam uczestniczyłem lub uczestniczę. Z racji objętości tekstu będzie to wybór bardzo skrócony i ograniczę go do pojedynczych przykładów typowych dla swojej klasy.

Zainteresowanie trójwymiarowymi światami wirtualnymi rośnie wśród edukatorów na świecie. Warto podkreślić, że środowiska te są coraz popularniejsze również w obszarze wymiany myśli naukowej. Formy takiej współpracy naukowców i badaczy mogą być różne. Spójrzmy na Second Life. Po pierwsze, w SL funkcjonuje usługa grup użytkowników. Każdy może tworzyć własne grupy: i jako użytkownik indywidualny i jako przedstawiciel organizacji lub instytucji. Działania i funkcje danej grupy też są różne i przeważnie wynikają z jej profilu i celów, ale oczywiście są również wypadkową aktywności członków. Organizują dyskusje, spotkania, prezentacje, warsztaty, a także konferencje naukowe. Jestem obecnie członkiem 36 grup w SL. Oto kilka przykładowych w kontekście niniejszej dyskusji, w kolejności alfabetycznej:

Tab. 1. Przykładowe grupy w Second Life

Nazwa grupy w SL	Rozwinięcie
Academia Electronica	Niezinstytucjonalizowana placówka polska o charakterze akademickim, prowadząca kurs „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”
Association of SL Academic Research	Grupa poświęcona badaniom naukowym prowadzonym w SL na studentach i edukatorach pracujących w SL
AVALON	Access to Virtual and Action Learning live Online – projekt pod egidą Komisji Europejskiej, poświęcony edukacji w wirtualnych środowiskach 3D
EDTECH Community	Spółeczność skupiająca technologów kształcenia
ISTE Educational Technology Association	ISTE: International Society for Technology in Education
Real Life Education in Second Life	Edukacja świata rzeczywistego realizowana w SL
SLexperiments Language Teachers	Grupa skupiająca nauczycieli praktyków uczących języków obcych w SL
Virtual Worlds & Language Learning	Grupa dyskusyjna szerokiej problematyki WŚ i glottodydaktyki

Po drugie, edukatorzy skupieni wokół różnych instytucji, organizacji lub formalnych *special interest groups* (SIG) prowadzą cykliczne spotkania w SL, gdzie podejmowana jest problematyka WŚ w edukacji i nauce. Treści i tematyka takich spotkań jest różna, m.in.:

- dyskusje panelowe nt. pedagogiki i teorii edukacji w wirtualnych środowiskach w ogóle i wirtualnych światach w szczególności – wymiana myśli naukowej przedstawicieli ośrodków naukowych praktycznie z całego świata;
- prezentacje metod i technik nauczania i uczenia się w WŚ – nierzadko są to wystąpienia podobne do wykładów i poparte prezentacjami multimedialnymi;
- prezentacje narzędzi dydaktycznych w SL – konkretnych materiałów dla nauczyciela i ucznia, a także narzędzi w postaci wirtualnych obiektów trójwymiarowych w SL.

Uczestniczę regularnie w kilkunastu takich cyklicznych wydarzeniach: glottodydaktycznych z racji swojej specjalności, ale nie tylko. Wielokrotnie okazywało się, że spotkania poświęcone innym dziedzinom edukacji były równie kształcające. Wyniki dyskusji szczegółowych, prezentacje technik i metod nauczania można było uogólnić i przenosić na inne dydaktyki szczegółowe. Oto tylko kilka wybranych przykładów spotkań naukowych różnych specjalności pedagogicznych:

Tab. 2. Cykliczne spotkania naukowe w Second Life

Nazwa	Opis
ARVEL SIG	Applied Research in Virtual Environments for Learning. A SIG affiliated with American Education Research Association (AERA)
IATEFL Learning Technologies SIG	IA TEFL = International Association of Teachers of English as a Second Language ²
ISTE tours in Second Life	International Society for Technology in Education
SLexperiments Meetings	Group of passionate language teachers interested in or already teaching in Second Life
VILLAGE EVO Sessions	Virtual Language Learning and Group Experience

Odbyłem też kilka certyfikowanych szkoleń w Second Life, poświęconych nauczaniu i uczeniu się w trójwymiarowych światach wirtualnych oraz jedno nt. projektowania kształcenia w SL. Szkolenia trwały zwykle dwa lub trzy miesiące i były organizowane przez znane instytucje edukacyjne, a także w ramach projektów pod egidą UE. Dodam na marginesie, że w maju 2011 zostałem zaproszony do współpracy przez największą w SL szkołę językową, LanguageLab, gdzie pracuję do dzisiaj prowadząc dydaktykę języka angielskiego dla studentów z całego świata. LanguageLab działa całkowicie wirtualnie i posiada potężny areał w SL, nazwany „The English City”. Rzeczywiście, jest to trójwymiarowe miasto wirtualne, gdzie odbywają się wykłady, zajęcia, warsztaty i praktyki językowe. Równoległe z nauczaniem prowadzę tam badania nt. funkcjonalności wirtualnych instalacji względem sukcesów językowych studentów. O tym bardzo ciekawym doświadczeniu napiszę w następnym opracowaniu.

Czas wreszcie na omówienie „klasycznych” konferencji. W Second Life odbywają się regularne lub okazjonalne konferencje naukowe podobne do tych, w których wielokrotnie

uczestniczymy w świecie fizycznym. Warunkiem uczestnictwa jest oczywiście posiadanie swojego awatara w SL. Nie jest jednak wymagane doświadczenie ani zaawansowane umiejętności korzystania z wirtualnego środowiska, poza poruszaniem się i kilkoma podstawowymi umiejętnościami. Konferencje mogą odbywać się całkowicie w środowisku wirtualnym lub hybrydowo: jednocześnie w świecie rzeczywistym i w SL.

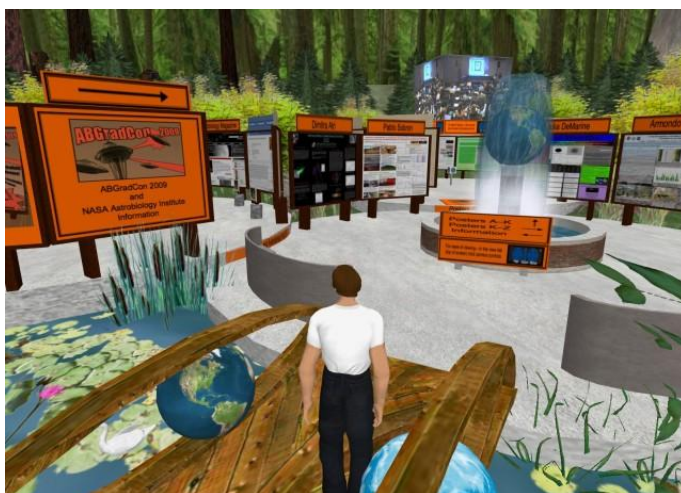
Przykładem pierwszej, całkowicie wirtualnej jest „SLanguages” – największa cykliczna konferencja poświęcona uczeniu się i nauczaniu języków w SL oraz badaniom nad nimi. Oto odrobina statystyki odnośnie ostatniej, zeszłorocznej edycji. „SLanguages 2010”: 42 wystąpienia i prezentacje, 377 uczestników występujących w SL poprzez swoje awatary oraz 78 osób na platformie Adobe ConnectPro. Na konferencję złożyły się 3 sesje plenaryjne i 1 unconference, 8 warsztatów, 2 spektakle teatralne (w Second Life), 5 wypraw poświęconych zwiedzaniu edukacyjnych zasobów SL, 1 sesja Dogme oraz 2 lekcje demonstracyjne (jak uczyć języka w WŚ). Na stronach AVALON można znaleźć podsumowanie konferencji, szczegółowy program, nagrania wystąpień i sesji oraz obszerny materiał foto i wideo³.

Konferencje hybrydowe to np. „Immersive Education Initiative Boston Summit”. Jest ona skierowana do edukatorów, badaczy i administratorów zajmujących się uczeniem się i nauczaniem w wirtualnych środowiskach, ze szczególnym uwzględnieniem WŚ i SWŚ. Ostatnia edycja, w której uczestniczyłem odbyła się w dniach 23-25.04.2010. Tę hybrydową konferencję zorganizowano w Boston College, MA, USA, ale była w dużej części emitowana równoległe w SL. Wystąpienia i prezentacje dotyczyły zagadnień teoretycznych i praktycznych edukacji organizowanej i prowadzonej w środowiskach immersyjnych⁴. Formuła takich konferencji jest często podobna: występujący wygłaszali referaty w Bostonie, a uczestnicy w Second Life gromadzili się przed dwoma ekranami: na jednym widzieli referującego, a na drugim jego prezentację multimedialną lub inne materiały, którymi wspomagał swoje wystąpienie. W Bostonie z kolei umieszczono w sali konferencyjnej ekran pokazujący wirtualny amfiteatr w SL wraz z uczestnikami-awatarami. Po referacie zadawano pytania i odbyła się dyskusja. Dla porządku najpierw wypowiadali się uczestnicy w sali konferencyjnej w Bostonie, a później uczestnicy w SL. Bywają jednak inne konferencje hybrydowe, gdzie miejscem podstawowym jest Second Life, a jedna lub więcej instytucji edukacyjnych w świecie fizycznym transmituje obraz i dźwięk. W ten sposób można obejrzeć obiekty, instalacje lub uczestniczyć w warsztatach wirtualnych bez konieczności tworzenia awatarów i logowania się do WŚ.

Rysunki 1 i 2 przedstawiają sceny z astrobiologicznej konferencji hybrydowej AbGradCon 2009, odbywającej się w Washington University w Seattle w USA oraz w Second Life.



Rys. 1. Konferencja AbGradCon. Ludzie zbierają się w Second Life. Przed sobą widzą (od lewej): planszę z interaktywnym planem konferencji, przekaz bezpośredni z Seattle, prezentację multimedialną występującego



Rys. 2. Konferencja AbGradCon. Obok amfiteatru: bogata wystawa konferencyjnych materiałów multimedialnych oraz miejsce spotkań awatarów (dyskusje, wymiana doświadczeń itd.)

Nie mogę nie wspomnieć o pierwszej polskiej konferencji w Second Life w listopadzie 2010 roku. „Internet – Nowe media – Kultura 2.0 – perspektywy rozwoju wirtualnej nauki i edukacji” została zorganizowana przez Zakład Teorii Kultury i Metodologii Nauk o Kulturze Instytutu Kulturoznawstwa UMCS. Współorganizatorami byli: Portal Naukowy Wiedza i Edukacja, Uniwersyteckie Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów

Otwartych w Lublinie, Academia Electronica – Polish Community oraz Polskie Towarzystwo Kulturoznawcze Oddział w Lublinie. Konferencja odbyła się całkowicie w SL, na terenie wirtualnego kampusu Second UMCS.

Podsumowując swoją trzyletnią bytność w Second Life, brałem udział w kilkudziesięciu konferencjach i wydarzeniach naukowych. Cechą wspólną i jednocześnie wielką zaletą wszystkich było właśnie „bycie tam”, w środowisku immersyjnym. Jest to nie tylko nowe wrażenie, ale nowa jakość. Nie chodzi mi o wykazywanie ich wyższości nad konferencjami transmitowanymi na stronach WWW lub wideokonferencjami. Te w WS są po prostu inne. W SL jestem i poruszam się wśród innych uczestników. Widzę i słucham prelegenta, lecz mogę jednocześnie porozmawiać „na boku” z dowolnie wybraną osobą. Mogę oglądać instalacje trójwymiarowe towarzyszące konferencji i wchodzić w interakcję z obiektami wirtualnymi umieszczonymi na tamtym terenie, nie tracąc wątku prezentowanego referatu. Mogę przejść do innych pomieszczeń dedykowanych grupom dyskusyjnym „na żywo”: siadam i biernie przysłuchuję się rozmowie, bądź włączam się do dyskusji. Mogę teleportować się w zupełnie inne miejsce w SL z osobą, która np. chce pokazać i porozmawiać o swojej działalności w WS, albo ja o swojej. W ten właśnie sposób poznałem wielu ciekawych ludzi i nawiązałem współpracę z wieloma edukatorami i instytucjami edukacyjnymi. Dlatego też regularnie „jeżdżę” i „latam” na konferencje i inne wydarzenia akademickie w Second Life. Przyjedź i Ty. Warto.

Przypisy

¹ Dane z początku 2011 roku (przyp. aut.).

² Jest to bardzo znana i poważana instytucja o zasięgu światowym, działająca od kilkudziesięciu lat (przyp. aut.).

³ http://avalon-project.ning.com/page/slanguages-2010-summary?xg_source=msg_mes_network. [dostęp 17.10.2010]

⁴ Opisy, wyniki, podsumowanie i materiały uzupełniające tej konferencji są dostępne pod adresem: http://mediagrid.org/summit/2010_Boston_Summit_Outcomes.html. [dostęp 25.08.2010]

Literatura

Researching Learning in Virtual Worlds. Red. A. Peachey, J. Gillen, D. Livingstone, S. Smith-Robbins. Springer, UK, 2010

Topol P.: *Wirtualność 3D i Second Life*. [W:] *Człowiek – Media – Edukacja*. Red. naukowy J. Morbitzer. Wydawca: Katedra Technologii i Mediów Edukacyjnych, Uniwersytet Pedagogiczny, Kraków 2010

Wankel Ch., Kingsley J.: *Higher Education in Virtual Worlds: Teaching and Learning in Second Life*. Emerald Group Publishing, London 2009

Materiały online

Academia Electronica. <http://www.academia-electronica.net/> [dostęp 30.05.2011]

AVALON: Access to Virtual and Action Learning live Online. <http://avalon-project.ning.com/> [dostęp 14.03.2011]

ISTE: International Society for Technology in Education. <http://www.iste.org/> [dostęp 06.06.2011]

SLexperiments Wiki. <http://sl experiments.pbworks.com/w/page/11306631/FrontPage> [dostęp 06.06.2011]

VILLAGE (Virtual Language Learning and Group Experience):

Grouply: <http://village.grouply.com/> [dostęp 26.06.2011]

Wiki: <http://village2011.pbworks.com/w/page/31834289/FrontPage> [06.06.2011]