

De virtuelle verdens læringspotentiale

– *En analyse af Second Life's
egnethed som platform for et
virtuelt læringsmiljø*

Lillian Wiese

Adjunkt på Erhvervsakademi Vest

@lw@easv.dk



Lillian Wiese er humanistisk datalog og ansat som adjunkt på multimediedesigneruddannelsen og professionsbacheloruddannelsen i vedudvikling på Erhvervsakademi Vest, og har i to år fungeret som initiativtager og projektleder på projektet: "Interaktiv, modulært opbygget innovationscase i virtuelt online miljø".

Abstract

Artiklen er en analyse af Second Life's egnethed som platform for udvikling af et 3D-online læringsmiljø, der er inspireret af ideerne bag edutainment og pervasive learning.

Analysen er hovedsaglig baseret på en undersøgelse foretaget af studerende på multimediedesigneruddannelsens 3. semester i emnet samfund og teknologi. De studerende fik til opgave at se på betingelserne for kommunikation, socialisering, videndeling og samarbejds muligheder på Second life.

I artiklen videregives essenser af de studerendes undersøgelse af Second Life, og sammeholdt med egen viden omkring undervisning og on-line læringsmiljøer, foretages en analyse, der munder ud i en samlet anvisning med inspiration til et spændende, meningsfuldt og engagerende læringsmiljø på Second Life.

Indledning

Formålet med denne artikel er at videregive resultaterne fra en undersøgelse af Second Life's potentiale som platform for udvikling af et læringsmiljø. Undersøgelsen blev gennemført i efteråret 2007, hvor studerende på multimediedesigneruddannelsen fik én projektuge til at lære Second Life (SL) at kende med henblik på at undersøge en række forhold af betydning for skabelse af et læringsmiljø.

Baggrunden for at lade de studerende foretage denne undersøgelse var, at Videnscenter Vest¹ i foråret 2006 opfordrede mig til at søge finansiering til udvikling af et 3D-online læringsmiljø. Det indledende arbejde viste, at læringsmiljøet med fordel kunne være inspireret af principperne bag hhv. edutainmentgenren (Konzack 2000), der lægger vægt på at gøre det sjovt at lære og pervasive learning (Thomas 2006), der foregår som en social proces, hvor den lærende knytter sig til communities bestående af artefakter, personer og situationer, og hvor den lærende inviteres til at konstruere relevant og meningsfuld læring i et miljø, der er tilgængelig hele døgnet, og hvor nøgleordene er community, relationalitet, lokalitet og autonomi.

Det blev IDEA house² og Erhvervsakademi Vest (nu Sydvest³), der bevilligede pengene til udvikling af et læringsmiljø. Da budgettet var begrænset, faldt valg af platform på det allerede eksisterende SL. Målet var udvikling af et miljø, der

¹ <http://www.easv.dk/innoology-center-of-innovation.html>

² <http://www.idea-house.dk/da-dk/forside.aspx> og <http://www.idea-island.dk/Omldealsland.aspx>

³ <http://www.easv.dk/>

på en anderledes og nytænkende måde motiverer og understøtter læring. Et læringsmiljø, der kunne fremme kontakten til erhvervslivet og understøtte iværksætterier ved at tilbyde læringsmoduler inden for innovation, strategi og marketing. Denne udvikling blev varetaget af en projektudviklingsgruppe, som bestod af udviklergruppen VLab⁴, der udvikler virtuelle verdener, simulationer og spil, og Lillian Wiese som projektleder.

På grund af manglende tilgængelige undersøgelser og dokumentation og som inspiration og forberedelse til udvikling af læringsmiljøet, blev studerende på multimediedesigneruddannelsen inddraget i undersøgelsen af SL's muligheder som platform for et læringsmiljø. Formålet var at udforske den virtuelle verdens muligheder for at skabe et læringsmiljø, som på en meningsfuld og engagerende måde kunne gøre det spændende og udfordrende at tilegne sig teoretisk viden, øge den lærendes netværkskompetencer og give den lærende adgang til et læringsrum 24 timer i døgnet.

Analysen af SL som platform for et læringsmiljø er empirisk og baseret på hhv. mine studerendes besvarelser af en opgave stillet i emnet "samfund og teknologi" på uddannelsens 3. semester efteråret 2007, mine observationer af deres arbejde samt egne erfaringer med SL. Seks grupper⁵ deltog i undersøgelsen, og de fik selv lov til at bestemme arbejdsfordelingen. Det betyder, at nogle af de observationer, der beskrives, er gjort af en enkelt studerende fra en gruppe, mens andre observationer blev foretaget af hele gruppen eller af flere grupper. Det står derfor ikke altid helt klart, hvor mange studerende, der står bag den enkelte observation eller kommentar.

Analysen tager udgangspunkt i en række spørgsmål til de studerendes erfaringer med SL, og de muligheder miljøet giver, set i et mediesociologisk perspektiv (Jensen 1997 og Petersen 2000). De studerende blev bl.a. bedt om at undersøge, hvordan adfærd fra den fysiske verden overføres til den virtuelle verden, og de blev spurgt til deres følelsesmæssige involvering i avataren og miljøet. Derudover fik de spørgsmål til, hvordan den individuelle avatar kommunikerer på SL, herunder at se på mulighederne for synkron og asynkron kommunikation, og de blev bedt om at undersøge mulighederne for videndeling, deltagelse i forelæsninger, samarbejde i grupper osv.

⁴ <http://vlab.dk/>

⁵ Grp1: Mélanie Berrut, Helle Nissen, Sandra Johansen

Grp2: Marc Alfuldisch, Elias Toft Hansen, Alexandru Chris, Theodor Mortensen

Grp3: Carina Mortensen, Janne T. Nielsen, David Runge

Grp4: Dögg Káradóttir, Guðrún Anna Óskarsdóttir, Mona Rasmussen

Grp5: Gianna Illenseer, Kristina Serkova, Sara Pedersen

Grp6: Anette Nielsen

Det er resultatet af de studerendes undersøgelse sammenholdt med min egen indsigt i miljøet, min viden om læring og min erfaring som underviser, jeg har valgt at videreformidle i denne artikel. Efterhånden som analysen fremlægges i artiklen, er der opsamling og anbefalinger til, hvordan Second Life's potentiale som platform for undervisning, videndeling, læring og samarbejde kan udnyttes. Det er også denne viden, der ligger til grund for projektudviklingsgruppens udvikling af læringsmiljøet Learning Lab på IDEA-øen i Second Life. Projektet blev afleveret til IDEA house den 1. november 2008.

Hvordan den fysiske verdens adfærd og erfaringer overføres til den virtuelle.

De studerendes opgave blev indledt med en undersøgelse af, hvordan og i hvilket omfang den fysiske verdens adfærd og erfaringer overføres til den virtuelle verden, samt hvilke muligheder den virtuelle verden har for at bryde med den fysiske verdens begrænsninger. Denne indsigt skulle give projektudviklingsgruppen rammer for, hvordan et læringsmiljø kan udnytte den virtuelle verdens muligheder for at være nyskabende og overraskende, uden at den lærende føler utryghed eller føler, at personlige grænser overskrides.

En studerende skriver:

*"Parts of SL are very similar to the real world and many social elements from the real world are adopted into Second Life."
(Grp1. p.20)*

Som den studerende er inde på, er den virtuelle verden meget inspireret af den fysiske verden. Byggestilen og måden hjemmet indrettes på minder også meget om den fysiske verdens måde at indrette sig. Men i mange andre situationer giver den virtuelle verden helt andre muligheder, fx er tyngdekraften ophævet, så man teleporterer sig rundt, og det er også muligt at bygge svævende klasseværelser og grupperum.

Code of conduct

Det er interessant for udviklingen af et online læringsmiljø at undersøge, hvordan adfærd overføres fra den fysiske til den virtuelle verden. Om det skriver en af mine studerende:

"They take the feelings and behaviour they have and place it on their avatar so in situations where they get help they show their

gratitude by using different poses like bowing etc. they might communicate in a way that no one normally would IRL, but because we sit behind a screen, people tends to gain more courage”
(Grp3, p.5)

Dette er et eksempel på, at ens online karakter tilføres følelser fra ens egen personlighed, og på denne måde kommer avataren til at fungere som en 'forlængelse' af personens identitet. Som det også fremgår af eksemplet, tilpasses adfærd til de muligheder SL tilbyder, og den der modtager hjælp bukker. Det ville man ikke gøre i den fysiske verden, men SL inviterer indbyggere og besøgende til at reagere på nye måder. Den virtuelle verden appellerer også til åbenhed, hvilket kommer til udtryk ved, at det er god tone i SL, at avatarerne efter en kort samtale inviterer til at blive venner. Er man åben, øges ens vennekreds og kontaktflade hurtigt.

I SL er det normalt, at man teleporterer sig fra sted til sted på få sekunder. Hvis det sker under en samtale, er der blandt de studerende en generel opfattelse af, at dette er uhøfligt, på samme måde som det opfattes som uhøfligt at gå midt i en samtale. Men en gruppe med erfarne online spillere siger:

”Regarding the teleporting in the middle of a conversation, it differs from person to person. Some people get a bit annoyed while others don't care at all. I think it depends on the conversation you are having, if it's a serious debate about something, people tend to get more annoyed compared to the conversations about 'nothing'”
(Grp2, p.4)

De erfarne brugere ved, at man indimellem vil tabe forbindelsen til nettet eller overbelaste sit eget system, så derfor vil forventningen om mulige tekniske problemer være en formildende omstændighed.

Som det beskrives, er der mange uskrevne regler for, hvordan man optræder, og det er helt normalt at beskrive Code of Conduct på SL.

Dresscode

Alle grupper, også de erfarne online spillere, er enige om, at "dresscode" er meget vigtig, og det er også vigtigt at bemærke, at det er de indbyggere og besøgende, som bevæger sig rundt i miljøerne på de enkelte øer, der udvikler regler for optræden og dresscode. Forretningsfolk, foredragsholdere, undervisere mv. foretrækker sædvanligvis at designe deres avatar i stil med deres fysiske fremtræden (Grp2, p.7). En gruppe

tilføjer troværdighed som en vigtig faktor i forhold til kunder både i den virtuelle og fysiske verden.

” IBM had to force a dress code upon their employees in Second Life, simply because they did not represent the company in a respective manner. Would you for instance buy a computer from a naked man, a cat-humanoid midget. It is all about giving a reliable image to the user and a degree of seriousness”
(Grp2, p.16)

Der er mange eksempler på, at mine studerende var upassende klædt, bl.a. oplevede en af mine studerende, at hendes lidt fe-agtige udseende forekom fejlplaceret, en dag hun deltog i en filosofisk diskussionsgruppe (Grp1, p.7).

En gruppe bestående af rutinerede spillere bemærker:

“The trend in our class was that most of the girls make an avatar that looks pretty much like they do in real life, while most of the boys prefer to have a funny look and use the opportunities to make something that they are not able to do in real life”
(Grp3, p.12)

Blandt de multimediedesignerstuderende, der deltog i undersøgelsen, var der en tendens til at begge køn eksperimenterede med deres onlinekarakter, men som en studerende skrev, var de mandlige studerende mest eksperimenterende. Samtidig fandt alle mine studerende ud af, at de var nødt til at tage hensyn til den dresscode, der var i de miljøer, de besøgte.

Observationer fra mine besøg på universiteter på SL viser, at unge studerende i vid udstrækning vælger tøj inspireret af den fysiske verden, dog ofte over i det lidt mere udtryksfulde, og da miljøet skal designes til bl.a. denne målgruppe, er det min anbefaling, at der skal designes, så det inviterer til mange personlige udtryksformer.

Det viste sig, at alder, køn og erfaring med andre 3D onlinemiljøer samt formålet med at være på SL, havde stor indflydelse på, hvor meget der eksperimenteredes med design af egen avatar. Imidlertid er der mange steder krav til påklædning og fremtoning, og her skal avataren tilpasses den kontekst, den befinder sig i. Det tyder på, at et online læringsmiljø skal tilbyde mange af de muligheder, den studerende kender fra sit fysiske studiemiljø, og at undervisere og andre, der tager imod de studerende i dette online-univers, skal leve op til de studerendes forventninger om et seriøst uddannelsessted.

Atmosfære og tryghed

En gruppe, der fik fortrolighed med miljøet i løbet af få timer skriver:

“The more often you come to the same sim, the more people do you get to know and you feel like you know them better that you actually do, because of the avatar which represents you.”
(Grp2, p.4)

De studerende fortæller her om den betydning, det har at søge tilbage til et kendt sted, og at de føler sig godt tilpas ved at blive bekendt med stedet. Det er formodentlig også et udtryk for, at de lægger vægt på det tilhørsforhold og den tryghed, der er forbundet med det kendte.

En studerende skriver:

“Music and sound in general is very powerful in generating feelings and atmosphere in places”
(Grp1, p.8)

Som min studerende her observerer, er lyde en vigtig dimension på SL. Lyde i miljøet påvirker indbyggere og besøgende. Et lydtæppe af musik, naturlyde eller lyde på objekter, der i et vist omfang svarer til den fysiske verdens lyde, kan fx skabe genkendelighed og bidrage til en følelse af tryghed. SL gør det muligt at redigere lydtæppet, så det passer til den besøgendes egne præferencer, men det kræver en vis erfaring med miljøet at opnå fortrolighed med, hvordan lydtæppet reguleres, så det understøtter og ikke vanskeliggør kommunikationen.

Underholdning og konkurrence

En rutineret World of Warcraft (WoW) spiller skriver:

“WoW players doesn’t feel the same about their avartar in Second Life. The reason for this is because in WoW you strive to get better, there is a goal with your avatar”
(Grp2, p.6)

Den rutinerede spiller viser i dette tilfælde, at han ikke tager sin avatar så højtideligt. Han udviser nærmest en form for ligegyldighed overfor sin avatar, fordi han ikke skal gøre sig fortjent til sit udseende eller det udstyr, han har. Årsagen kan være det manglende konkurrenceelement, og dermed manglende motivation for at engagere sig i sin egen avatar. En anden og lidt ældre, erfaren WoW-spiller brugte derimod megen tid på at udvikle sit landområde i

SL og deltog flittigt i events. Jeg observerede også, at når rutinerede onlinespillere besøgte barer og diskoteker i SL, mødte flere af dem sig med at lege og eksperimentere med deres avatar og dens muligheder for at danse, drikke og more sig. Det var tydeligt at se, at, i det omfang de kunne lege og eksperimentere, kunne miljøet fastholde deres interesse.

Flere af de andre grupper bruger ordet "the game". Det viser, at flere af mine studerende i udgangspunktet tænker på SL som et spil og ikke et miljø for læring. Når man beskriver SL som et spil, kan det indikere forventninger til udvikling af et læringsmiljø bygget op som et læringsspil, og det er ikke muligt i traditionel forstand i SL, da historien ikke er bygget op omkring en forudbestemt handling som i et gameplay. Reglerne for kommunikation, samarbejde og udvikling er skabt af Linden Lab og SL's indbyggere, og er som beskrevet i vid udstrækning en elektronisk kopi af den fysiske verden. Og da SL jo her viser sig som et miljø, der inviterer til leg og underholdning, vil principperne bag edutainment måske være velegnet til at understøtte det læringsmiljø, der planlægges på SL.

Der kan ikke udledes noget generelt af disse erfaringer, men i observationen ligger en invitation til at tænke konkurrenceelementet ind i miljøet som motivationsfaktor.

Som det ses af det foregående, overføres adfærd og erfaring i vid udstrækning fra den fysiske til den virtuelle verden. Fx er det vigtigt at respektere "code of conduct" og dresscode, som har fællestræk med den fysiske verden. Men samtidig åbner den virtuelle verden op for nye muligheder for at udtrykke sig.

Læringsmiljøet må gerne suppleres med konkurrencer, underholdning og events for at give plads til de eksperimenterende og legende avatarer, men samtidig skal det invitere til seriøs deltagelse i et undervisningsmiljø, der fremstår troværdigt og i en atmosfære af tryghed.

Det emotionelle forhold til sin avatar

Det blev undersøgt, hvordan vi som mennesker kan blive knyttet emotionelt til den avatar, vi opretter på SL. Derudover blev det undersøgt, hvordan kropssproget har betydning for kommunikationen mellem avatarerne.

Emnet var relevant for at undersøge, om den måde brugeren følelsesmæssigt går ind i miljøet på, indvirker befordrende eller hindrende i forhold til læring og videndeling.

Second Life – fødsel – identifikation

Når du beslutter dig for at oprette en avatar i SL, skal du vælge køn, fornavn og efternavn, og en studerende skriver:

*”From this moment many people experience emotion and feelings for their avatar like it was a real person”
(Grp3, p.5)*

Ritualet omkring design og navngivning af avatar kan tage tid. Du får at vide, at det ikke er muligt at ændre dit navn, og det kan give anledning til mange overvejelser – på en måde er der tale om fødsel og dåb af dig som person i SL (Grp3, p.5).

Generelt var alle studerende enige om, at avatarernes adfærd er afhængig af de erfaringer og forventninger, hver enkelt studerende tager med sig fra den fysiske til den virtuelle verden. (Grp3, p.5, Grp4, p.12).

Identifikation – en emotionel oplevelse

Der er stor forskel på, hvordan du identificerer dig med din avatar, og hvordan du følelsesmæssigt involverer dig i din avatar. Mine studerendes besvarelse af opgaven viste tydeligt, at medievaner generelt påvirker den måde, du forholder dig til din avatar på. Det viste sig bl.a., at studerende, der brugte meget tid online på computerspil, havde et helt andet afslappet og mindre identificerende forhold til deres avatar, end de studerende, der ikke spillede onlinespil.

En studerende har observeret de af hendes medstuderende, der er rutinerede online spillere, og skriver:

*”I seem to have found a tendency that the people, who normally spent a lot of time playing different computer games, are more experimental about how they build their avatar, and they also seem to identify less with it than other people.”
(Grp1 p.8)*

To grupper har observeret, at personer, der vælger at designe deres avatar i lighed med deres fysiske jeg, er mere knyttet til deres avatar end de, der eksperimenterer, og det giver samtidig en stærkere følelse af realisme (Grp2, p.7, Grp3, p.5).

En pige gruppe skriver:

“If you are getting attached to your character, you can get defended and experience fear, happiness, sadness and anger from communicating with other avatars. We ourselves had bad experience entering an island where we found people doing weird religious sermonise [...]. They got very angry when we entered the island and told us, that if we didn't leave the premises we would be killed. This trip made us feel very uncomfortable and we realized how emotional you can be, to something that is not real”
(Grp4, p.9)

Kropssproget

Der lægges ofte stor vægt på avatarens udseende, navn og hvilke grupper, avataren er knyttet til, og derfor får kropssproget stor betydning for kommunikationen. Om kropssproget skriver en studerende:

“In the game there are different gestures [...] your avatar gets some kind of primitive body language. You can for example use laugh if you think something is funny. Then your avatar gets animated plus there will come a laughing sound to the other avatars near you”
(Grp2, p.5)

I SL er der mange ”gestures”, som gør det muligt at tilføje kropslige udtryksformer til at understøtte den verbale kommunikation. De ”gestures”, der er som default i SL, tilfører en vis realisme til en avatars samlede kommunikation, og SL tilbyder avataren omkring 30 måder at gestikulere på. Kropssproget og evnen til at gestikulere er primitiv, og man oplever hurtigt, at det er for lidt. Ønsker du et mere nuanceret kropssprog, må du enten købe dem eller selv kode animationerne. Begge muligheder kan opleves som en barriere. Men bliver du vant til at færdes i miljøet, finder du hurtigt muligheder for at få eller købe funktioner til dit kropssprog. En erfaren onlinespiller blandt de studerende skriver:

“You can jump in a pool, dance up against a stripper pole and so on. This brings a totally different aspect to the world compared to a normal chat platform. In the past it was impossible to make these kinds of gestures and emotions.”
(Grp2, p.5)

Som det fremgår af den studerendes kommentar, var han umiddelbart imponeret af SL's muligheder for at efterligne den fysiske verdens kropssprog.

Medievaner, online spilerfaringer og forventninger til SL er afgørende for, hvor stærkt man knytter sig emotionelt til sin avatar. Er man følelsesmæssig stærkt knyttet til sin avatar, vil man føle sig godt tilpas, når der sker noget godt, nyt og spændende eller overraskende behageligt, og man vil føle sig ubehageligt til mode, hvis man udsættes for krænkende eller ubehagelige oplevelser. Derfor må miljøet tilbyde omgivelser, der skaber nysgerrighed, glæde og overraskelser, der styrker relationen til SL, og beskytter mod meget ubehagelige oplevelser, overgreb mv.

Kropssproget er også af stor betydning, når avataren vil vise følelser. Det kan derfor være en god ide at gøre opmærksom på, hvordan kropssproget kan gøres mere varieret.

Kommunikation og socialisering mellem individer, grupper og 'communities'

Dynamikken i sociale processer på SL blev undersøgt for at finde ud af, hvordan og under hvilke betingelser, kommunikation foregår mellem to individer, i grupper og i communities. For at få en realistisk oplevelse af socialiseringen i miljøet blev de studerende opfordret til at melde sig ind i grupper og communities samt at deltage i gruppediskussioner.

Problematikken var relevant for at opnå mediesociologisk viden om interaktionen blandt brugere. Et læringsmiljø på SL skal udvikles til at være så imødekommende og tilgængeligt som muligt, og her er brugernes foretrukne kommunikations- og socialiseringsformer vigtige for forståelsen af, hvordan relationer mellem avatarer resulterer i netværk, hvor videndeling og videnstilegnelse kan optimeres.

Lære miljøet at kende - indgangsbarrierer

En studerende fra en gruppe med erfarne online spillere skriver:

” Even though it takes time to be integrated into the community with all the regulars, people are very friendly if you just behave nicely.”

(Grp2, p.4)

Gruppen kom uproblematisk ind i SL, og lærte hurtigt af den fastboende befolknings adfærd og venlige vejledning.

En studerende fra den erfarne spilgruppe skriver:

” Generally, Second Life strikes me as being flooded with symbols, which of course requires some dedication from new comers, in order for them to get acquainted with the world, but it isn’t so confusing that it’s impossible to get to know the world – especially since most of its content is user created, new residents can get very good help from older residents”
(Grp2, p.14)

Hjælpsomheden blandt de erfarne SL-brugere er stor, hvilket får nye indbyggere og gennemrejsende til at føle sig velkomne i miljøet. Efter en relativ kort indlæringstid, er det muligt at navigere i miljøet, hvorimod det kræver længere tid eller forkundskaber fra lignende miljøer at blive fortrolig med de mange muligheder i SL.

Nye i SL forsøgte typisk i starten at placere sig over for hinanden, inden de indledte en samtale, mens erfarne i online spil, hurtigt fandt ud af at chatte uafhængig af, hvor de befandt sig i SL. En af mine studerende skrev:

”I had an experience where I had entered a new place and was welcomed by two other people. Later when I was exploring the place one of them started IM me. I didn’t remember who she was, and I got very confused because I couldn't see her avatar, and therefore had no idea who was talking to me. It was a bit restless for me and I started walking around until I found her, and placed myself in front of her for the rest of the conversation.”
(Grp1, p.8)

Dette er en typisk reaktion, der viser en begynders søgen efter face-to-face kommunikationen. Den samme studerende fortæller, at hun allerede næste gang hun blev “IM-et” (kontakte gennem Instant Messaging) problemfrit skrev med en SL-ven uden at søge “face to face” situationen (Grp1, p.8). I eksemplet her optræder min studerende som newcomer, men hendes erfaring som internetbruger og bruger af chat mv., hjælper hende til at forstå kommunikationen i SL, og hendes indlæringstid er som følge deraf relativ kort.

Imidlertid er hun multimediedesigner på 3. semester, hvilket betyder, at der i den potentielle målgruppe for læringsmiljøet, er studerende, som vil have noget vanskeligere ved at lære de mange måder at navigere og deltage i den virtuelle verden på. Dette medfører, at tilgængeligheden til miljøet må betragtes som en væsentlig faktor for miljøets succes, det vil derfor være

hensigtsmæssigt at udarbejde løsninger, der dæmper op for indgangsbarriererne, så der ikke er så mange vanskeligheder, der skal overvindes, før man føler sig fortrolig med miljøet.

For at yde hjælp til begyndere lader Linden Lab den avatar, der er i gang med at skrive en besked i en chatkommunikation, skrive på et usynligt tastatur. Det gør kommunikationen mellem samtalepartnere mere tydelig, da de visuelt kan følge med i, hvornår en samtalepartner skriver på en chat-meddelelse, og det understøtter således kommunikationen. En gruppe skriver:

“Another way they have done this is by making the avatars type when you are typing on your keyboard IRL.”
(Grp3, p.11)

Imidlertid kan tastaturfunktionen slås fra, og trenden er, at den ikke erstattes af en anden måde at synliggøre kommunikationen på, hvilket igen forringer begynderens mulighed for at følge med.

Socialisering i miljøet

Som nævnt er det normalt at bede om venskab efter en forholdsvis kort samtale, hvilket adskiller sig fra den gængse adfærd i den fysiske verden. Dette viser, at miljøet i SL, er meget åbent og imødekommende, når det gælder udveksling af informationer og muligheder for at skabe relationer mellem mennesker.

En studerende skriver:

“When people start to communicate and perform actions in the virtual world it is not like in the real world, they don't feel that they have to be as polite and honourable as in real life, avatars seems to be much more outgoing and dear to ask questions that real people would never ask face to face”
(Grp4, p.4)

Denne beskrivelse af miljøet bliver tydeliggjort i den følgende kommentar:

“We think that many people that are playing Second Life are behaving differently than they do in real life [...] Nobody is shy, scared or does not want to communicate in Second Life. The communication in Second Life characterises of a entropy you can never expect what kind of an answer or a question you get from

the avatar you are talking to, the conversation are much more open and straight than you have in real life”
(Grp4, p.6)

Denne studerendes refleksion underbygges af hendes erfaring i nattelivet på SL, hvor hun interviewer Fatboy Maximus:

[0:54] fatboy Maximus: im lookin 4 chicks thats all
 [0:54] fatboy Maximus: im new to this
 [0:55] You: ok is that way you are in here....
 [0:55] fatboy Maximus: yes
 [0:55] fatboy Maximus: and u
 [0:55] You: did you create an Avatar to get girls
 [0:56] fatboy Maximus: y is that not good
 [0:56] You: yes that is fine with me....I am just doing a school project
 [0:56] fatboy Maximus: im in a wheel chair so cant have sex in real world
 [...]
 [0:59] fatboy Maximus: im sorry if i affended you im very lonely and you might b young so i should go away if u want
 [1:00] You: no no ok I am not under 18 if that what you think
 [1:00] You: I am near 30
 [1:00] fatboy Maximus: my name is paul

 [1:00] You: hi paul
 [...]
 [1:01] You: I am just interesting if you are playing some whole new character in here....very different from your self
 [1:02] fatboy Maximus: im in australia and yes this is not what im like in real world
 [...]
 [1:03] fatboy Maximus: this is a good escape
 [1:04] You: Yeh ok, so for you this is a bit more than just a game
 [1:05] fatboy Maximus: how long u been doin this and this is better than a game
 [...] (Grp4, p. 7t)

Under den første del af samtalen, før de præsenterer sig for hinanden, gør Fatboy Maximus tilnærmelser til min studerende, og på baggrund af dette og andre erfaringer i løbet af projektugen, konkluderer hun, at folk ikke er så generte, bange eller tilbageholdende med at kontakte hinanden. Som det beskrives her, beforder miljøet nysgerrig adfærd, og de begrænsninger og den tilbageholdenhed, vi ofte oplever i den fysiske verden, bliver tilsyneladende reduceret i den virtuelle verden.

En af mine andre studerende skriver:

“As you easily can see when you make any search is that a lot of people are driven by pure natural instincts regarding sex – the world seems flooded!”

(Grp3, p.5)

Alle grupper bemærkede den stærke fokus, der var på sex mange steder i miljøet. Nogle af mine studerende beskrev ubehagelige oplevelser, hvoraf et af de værste eksempler overgik en af min kvindelige studerende med mindst erfaring i onlinelivet. Hun oplevede, hvordan hendes usikkerhed og mangel på erfaring fra tilsvarende miljøer resulterede i, at hun blev ganske voldsomt forulempet, en oplevelse, der påvirkede hende så stærkt, at det måske havde afholdt hende fra at søge tilbage til miljøet, hvis det ikke havde været et krav for at bestå en obligatorisk opgave. Dette er derfor en faktor, man bliver nødt til at tage med i sine overvejelser omkring miljøet og dets egnethed som platform for uddannelse.

En af mine studerende oplever, at folk er mere lige i SL sammenlignet med andre rollespils game-play, hvor der ofte går lang tid, før man opnår respekt, og det virker tiltalende på hende (Grp1, p.9). Dette er en interessant bemærkning, hvor en forsigtig konklusion kunne være, at kvinder, der ofte beskrives som mindre hierarkiske i deres omgangsform end mænd, vil føle sig tiltrukket af miljøet.

Om venskabet på SL skriver en gruppe:

“Second Life is definitely a first step to developing better virtual worlds and people seem to be drawn to these online communities, you can have friends all over the world now and they will almost be as close to you as the friends you have IRL or maybe they are even closer?”

(Grp3, p.16)

Dette er en positiv oplevelse omkring SL's muligheder for at være en velegnet platform for dannelse af sociale netværk, og som de studerende bemærker, måske ligefrem give endnu tættere relationer.

Læringsmiljøet skal designes, så det er hurtigt at blive fortrolig med, og det skal være nemt at forstå, hvordan man socialiserer med andre. I designovervejelserne skal det også indgå, hvordan man forhindrer overgreb i at ske, så man sikrer, at de studerende kan færdes trygt i miljøet. Det kan bl.a. gøres ved at beskrive regler for, hvordan man omgås hinanden på IDEA-øen.

Den synkrone og asynkrone kommunikation

De studerende blev bedt om at analysere og beskrive den synkrone og asynkrone kommunikation fx Instant Messaging, note cards, e-mail, Voice Chat.

Der er mange muligheder for at kommunikere i SL, både synkron og asynkron, skriftlig og verbal, privat og offentlig, ligesom koblingsmuligheder til internettet er mange. Der kan fx linkes til internettet fra SL gennem note-card, som er en ny måde at kommunikere asynkront på, og websider kan indlejres i miljøet og dermed give adgang til den information, internettet giver adgang til.

Blandt de mange muligheder for synkron kommunikation vil jeg fremhæve lokal Voice Chat, som gør det muligt for to og flere avatarer at tale sammen. Samtale gennem Voice Chat forekommer mine studerende at være en fin måde at kommunikere på. Voice Chat kan høres inden for en radius af 20 meter og simulerer dermed en samtale, der foregår i den fysiske verden. Om Voice Chat har de studerende bl.a. skrevet:

“It’s [...] possible to Voice Chat in SL, which makes the experience even more realistic and makes it much easier to communicate to a crowd e.g. a seminary”
(Grp3, p.11)

“Another thing is the Voice Chat you communicate directly like you would normally, so in many ways SL seems very realistic when it comes to the linguistic part”
(Grp3, p.12, Gpr5, p.14)

Voice Chat er imidlertid også lidt vanskelig at bruge for den uerfarne SL'er, idet du ikke nødvendigvis står i en 'face-to-face' situation.

Mens der tilsyneladende er en tendens til, at begynderen betragter Voice Chat som den mest interessante dialogform, benytter den erfarne bruger gerne den skrevne chat, og kun Voice Chat i situationer, hvor den har flere fordele end den skrevne chat. Årsagen til, at den rutinerede programmør foretrækker tekst-chat, er formodentlig, at den asynkrone kommunikation giver mulighed for at svare og føre samtale, når det passer ind i de implicerede brugeres plan. En anden fortæller dog, at han foretrækker Voice Chat frem for den skrevne chat, fordi det gør oplevelsen mere ægte, mere lig samtalen i den fysiske verden (Grp2, p.9). Her fremstår et noget mere broget billede af, hvilken

kommunikationsform, de enkelte indbyggere på SL, foretrækker. Men dette tager miljøet højde for ved netop at tilbyde flere kommunikationsformer.

Brugere med online spilerfaring foretrækker tilsyneladende at kommunikere gennem synkron tekst-chat (Grp2, p.5). Men i situationer, hvor mange avatarer i flere grupperinger taler sammen, kan det for begynderen virke kaotisk og blive vanskeligt at følge sin egen samtale, da avataren på en måde er inkluderet i alle samtaler inden for en radius af 20 meter. Sådanne gruppediskussioner kræver noget erfaring, da de adskiller sig fra den fysiske verden, hvor du sjældent er i tvivl om, hvem der siger hvad. Til gengæld kompenserer kommunikationsformen en del for dette, ved at man kan blade i historien, og følge konversationen mellem alle de talende, der er inden for høreafstand, hvilket er en stor hjælp, når man som avatar skal orientere sig i samtaler i nærheden.

Miljøet gør det muligt at kommunikere privat synkront gennem tekst med to eller flere avatarer i hele SL ved hjælp af IM, forudsat at man er venner.

Der er en klar tendens til at kombinere SMS-sproget og chat-sproget i en form, der ikke giver meget plads til fordybelse i dialogen, og det kan give et noget overfladisk resultat, når samarbejde og gruppearbejde skal dokumenteres (Grp3, p.12). Det vil derfor ofte være nødvendigt at supplere med web 2.0 teknologier som blog, wiki, e-mail mv., som giver de studerende mulighed for i fællesskab at producere indhold v.h.a. social software. De studerende har dog ikke beskrevet og formodentlig heller ikke set de muligheder, der ligger i at samarbejde dokumenteres på blog eller wikier.

SL understøtter mange kommunikationsformer, den synkrone og den asynkrone og den skrevne og den verbale. Samtidig har Linden Lab integreret internettet i SL, hvilket giver et meget alsidigt miljø for indsamling af viden, videndeling og gruppearbejde. Da Linden Lab fortsat udvikler på SL, bliver integrationen af internettet stadig bedre. Problemet er imidlertid indlæringstiden. Den er afhængig af den enkelte brugers erfaring, og for nybegynderen kan det være vanskeligt at få et samlet overblik over de kommunikationsmuligheder, SL stiller til rådighed, og hvilken kommunikationsform, der egner sig bedst til den enkelte opgave.

Det er positivt, at Linden Lab har skabt et miljø, hvor man inviterer til at blive venner, og som efterfølgende gør det muligt at kommunikere over afstand. Det giver miljøet en positiv ånd og kan således være interessant for den gruppe af studerende, der normalt ville bruge MSN.

Videndeling og brug af eksterne ressourcer

De studerende blev bedt om at undersøge SL's egnethed som platform for videndeling, og i den forbindelse finde ud af, hvordan den individuelle avatar, gruppen og communityet deler viden.

Om det siger en gruppe af studerende:

“In knowledge sharing educational programs etc, you can watch movies and animated illustrations explaining various theories. This combined with the continuous possibility to communicate and interact with the teachers and other group members/students makes these activities quite unique”
(Grp1, p.8)

Her beskriver de studerende, hvilke muligheder miljøet har for på unik måde at understøtte læring. Et muligt scenarie kunne se sådan ud: En lærer vejleder en gruppe studerende 'face-to-face' gennem Voice Chat eller tekst-chat, samtidig med at hun skriftligt chatter med en gruppe studerende, der sidder hos en bankrådgiver for at få råd og vejledning omkring en forretningsplan. Dette er et eksempel på, hvordan pervasive learning kan finde sted i miljøet. Den studerende kan tale med bankmanden i et scenarie, der afspejler en tilsvarende situation i den fysiske verden, men med den ekstra gevinst, at den studerende kan have sin vejleder med på råd, hvis det bliver nødvendigt.

Undervisning, forelæsninger og konferencer

“In SL you can join courses [...]. In such courses the teacher can use big screens [...] to display images and video for the class to see. The Voice Chat function can be activated so it's easy to follow the course simply by watching and listening”
(Grp1, p.12)

Her beskrives Voice Chat funktionen med 'watching' og 'listening', mens det der forsøges beskrevet i virkeligheden drejer sig om et headset med mikrofon, der giver mulighed for at lytte og tale ved konferencer, undervisning, forelæsning m.v. Ofte opfordres deltagere til at slå mikrofonen fra under forelæsninger, og ellers finder du som tilhører selv ud af, at mikrofonen bør slukkes, så du ikke risikerer at forstyrre undervisningen.

Fra min egen erfaring med miljøet kan jeg tilføje, at jeg har deltaget i en forelæsning på Harvard Extension School (Mondays 7:35-9:35pm EST - Fall 2007), hvor de beskriver deres kursus således:

”Today virtual worlds like Second Life are an exciting new frontier. Second Life has a flourishing economy and millions of users doing everything from teaching and taking Harvard courses to shopping at virtual American Apparel and Nike to running a night club. In the future, virtual environments promise to become a substantial part of our online existence. This course is your chance to get on the inside track. We will use Second Life as our classroom and laboratory”.

Dette er skrevet i efteråret 2007 og vidner om de store forventninger, man på det tidspunkt havde til bl.a. undervisning i klasseværelser og laboratorier på SL, men Harvard Extension School er ikke mere på SL.



Figur 1. Afslutningen på en forelæsning på Harvard Extension School. Der var mange studerende til forelæsningen, men på billedet har flere forladt stedet.

Derudover har jeg deltaget i flere poesi aftener på et engelsk universitet. Det foregik på den måde, at vi blev bedt om at slå høretelefoner til og mikrofon fra. Da oplæsningen var forbi, blev vi bedt om at slå mikrofonerne til igen for at kunne deltage i den efterfølgende dialog eller stille spørgsmål. Her oplevede jeg, at det var meget vanskeligt at følge med i dialogen, når flere talte samtidig. Men det betød også, at kommunikationen ændrede sig, idet folk hurtigt holdt inde og høfligt lod én person af gangen gennemføre sit synspunkt, før næste tilhører tog over.

Det er også muligt at installere storskærme, der kan vise web-indhold, slideshow og video, men det var på det tidspunkt vanskeligt eller umuligt at følge med, hvis man ikke stod i perfekt afstand fra skærmen.

Videndeling på SL kombineret med andre medier

I forhold til videndeling understøttet af web 2.0 teknologier, skriver en studerende:

” In Second Life, it is possible to have lessons that students from all over the world can join. This can make the study much more interesting and gives the opportunity for a virtual campus with endless possibilities for students”
(Grp4,p.9)

Fx oplevede en af mine studerende i en diskussionsgruppe på 16 avatarer, hvordan ordstyreren sikrede en hensigtsmæssig dialog, og hvordan en avatar deltog i rollen som tolk for en hollandsk kvinde, der ikke forstod engelsk (Grp1, p.12). Som dokumentation blev et resume af diskussionen uploadet på gruppens hjemmeside, hvor kun medlemmer havde adgang (Grp1, p.13).

Gruppen skriver om læringsprocessen i ‘communities’:

“the group learning methods practiced in online communities are superior to standard student-teacher relationships for cultivating knowledge. Most of all online communities benefit from a constant stream of fresh information, pouring in simultaneously from a wide variety of sources.”
(Grp1, p.13)

Gruppen finder altså, at online miljøet tilbyder et forhold mellem lærer og studerende, der har noget ekstra at byde på, fordi de opfatter miljøet som et sted, hvor ressourcepersoner er til stede i et omfang og med en ballast, der overstiger den traditionelle undervisningssituations ressourcer.

Imidlertid er situationen ikke, som den her beskrives, idet mange af de seriøse undervisningssteder er affolkede eller helt ophørt med at være til stede i miljøet, og besøgende bliver derfor ofte gennemrejsende i en affolket verden, som det er svært at bevare interessen for. Ovenstående kommentar skal derfor mest ses som en mulighed, miljøet har haft.

Om de mange muligheder for at kommunikere, skriver nogle studerende:

”The diverse possibility of communicating in different modes and through different medias even stretching outside SL is building up a complex network between people.”
(Grp1, p.8)

“Many of the communities in SL have a web forum outside the game, where they discuss topics”
(Grp3, p.5)

Og det er ifølge flere af de studerende unikt, at man kan deltage i både offentlig og privat diskussion samtidig (Grp1, p.11, Grp2, p.9). Dette forudsætter naturligvis, at brugeren bag avataren kan håndtere situationen uden at genere sine samtalepartnere og andre, der taler sammen i nærheden. Men generelt er det ikke et problem blandt brugere, der er vant til at kommunikere gennem sociale medier som Facebook, MSN og chatfunktionen på onlinespil, idet de har en fælles forståelse – et ”shared concept” – for den kontekst, de kommunikerer i.

Mulighederne for at kombinere SL med andre medier er store, og stadig voksende. Den enorme fleksibilitet miljøet tilbyder, betyder at underviseren har rig mulighed for at vejlede de studerende, deltage i mange undervisningssammenhænge, fremvise film, PowerPoint osv. Imidlertid var det problematisk at vise indholdet på de store skærme, så alle kunne følge med i fx et slideshow.

SL tilbyder også et miljø, hvor kompetente undervisere og andre vigtige ressourcepersoner kan bidrage til læring og videndeling på nye og engagerende måder. Dette gør, at SL i kombination med internettet og web 2.0 teknologierne kan understøtte videndeling i komplekse netværk mellem mennesker.

Kulturer, subkulturer og gruppeaktiviteter

De studerende blev bedt om at beskrive kulturer, subkulturer og gruppeaktiviteter for at undersøge muligheder for samarbejde på SL.

I den virtuelle verden udvikles virtuelle fællesskaber mellem mennesker, der har et fælles mål med at være der. På SL findes mange interessefællesskaber, og man kan betragte disse både som en forlængelse af og et alternativ til fællesskaber i den fysiske verden.

“Some of the subcultures in Second Life revolve around events. Events include many activities related to arts, culture, charity, support groups, commerce, discussion, education, games, contests, nightlife, entertainment, pageants, and sports”
(Grp5, p.9, Grp3, p.7)

En gruppe skriver:

“By making our own experiences we tried to approach people, telling them we where from some of the 3.world countries, were we noticed that people from Europe did not have much interest in talking to us. But approaching people saying we were from Denmark we got different and much more interest and more positive responses from the people living in the countries around us”
(Grp4, p.4)

Ovenstående er eksempler på, at din adfærd bliver overført direkte fra den fysiske verden til den virtuelle, idet indlærte reaktionsmønstre, kulturelle forskelligheder og forventninger også i den virtuelle verden bestemmer din adfærd.

Samme studerende skriver:

“People from different cultures seek reinforcement in the game for their basic beliefs and values and wish to avoid cognitive dissonance. Many people will play the game with their own values and believes (and provide reinforcement) and avoid the ones that attack their values and beliefs (and generate cognitive)”
(Grp4, p.4)

Gruppen og flere grupper med dem har oplevet, hvordan folk fra forskellige dele af verden i varierende grad forsvare egne kulturelle ideer og fremtrædelsesformer, men som det er beskrevet i det foregående, er miljøerne og minisamfundene ofte også åbne og hjælpsomme. I visse tilfælde, når der opstår situationer med modstridende interesser, er dette ofte ubehageligt for både den, der repræsenterer kulturen og den besøgende. Det kunne forventes, at problemer af denne karakter løses gennem en gensidig påvirkning, efterfulgt af en ny gensidig forståelse og accept, men flere af mine studerende fremhæver eksempler, hvor den besøgende afvises og må forlade stedet.

Kulturer og fællesskaber skaber rammerne for samvær og tilhørsforhold i SL. Der er mange måder at træde ind i fællesskaber i SL på. Man kan ansøge om at blive optaget i en gruppe, inviteret til at blive medlem i en gruppe, eller man kan oprette en gruppe selv og invitere andre avatarer til at blive medlem af denne.

En studerende deltog i en gruppe, der diskuterede religion, og bemærkede:

“The group consists of a broad variety of people, all from different cultures, guarantying a lot of viewpoints on whatever topic is discussed”
(Grp2, p.9)

Og andre studerende skriver:

“big upside is, that you can debate, learn and teach, across the world, and across cultures, and not be limited to seeing things from one viewpoint”
(Grp2, p.10)

“A guy from the class had designed his character to look like a cartoonish futuristic alien monster. With this appearance he entered a medieval role play scene, where he had done some [...] interviews the day before. What happened when he entered looking like this was, that not only did people recognize that it was not his first visit; they remembered his name from the day before, and they got offended that he would come looking like he did, when it was obviously straying completely from the medieval theme “
(Grp1, p.7)

Som beskrevet i eksemplerne ovenfor, er der et pres fra miljøets side om at tilpasse sig de normer og værdier, der har udviklet sig i de forskellige ”minisamfund” på SL. Formår du ikke at bliver fortrolig med miljøet inden for den forventede tid, bliver du betragtet som en nob – en der ikke har forstået miljøet, selv om han har været der længe. Hvis du har et intenst forhold til din avatar, føler du dig personlig berørt, og derfor vil det være en fordel, hvis læringsmiljøet har en fast stab, der kan hjælpe nye avatarer med at blive fortrolige med miljøet.

Typisk for fællesskaber i subkulturerne er, at de er brugerstyrede, og at aktørerne er meget dedikerede og passionerede omkring deres karakter og den form, som samværet mellem indbyggerne har.

Trangen til at gruppere sig og finde tilhørsforhold er en stærkt skabende faktor i SL, men samtidig er miljøet meget åbent for, hvad indbyggere og besøgende gør, og en studerende skriver:

”Having entered Second Life, he realised that it was “whatever you make it to be”
(Grp2, p.11)

hvilket indikerer et miljø, der er under stadig udformning.

Udviklingen af kulturer, subkulturer og minisamfund har stor lighed med den fysiske verden. Der er mange spændende kulturer på SL, og avatarerne viste glæde, når de fik besøg. Ofte gik den besøgende derfra med gode personlige og udviklende oplevelser. Men den meget lette adgang til hele verden afstedkom også situationer, hvor avatarer oplevede ubehagelige reaktioner ved besøg hos afvisende subkulturer eller minisamfund. Dette er situationer, som læringsmiljøet skal tage hånd om.

Det kan være inspirerende at besøge subkulturer og minisamfund, hvor avatarerne er meget engagerede i alle forhold omkring øen, men det stiller ofte krav til den besøgende om øjeblikkelig tilpasning, og sådanne miljøer forekommer derfor mere lukkede. Der er her tale om et samspil mellem engagement og lukkethed, som avataren skal forstå at handle i.

Virksomhederne på SL

En af tankene bag læringsmiljøet var, at de studerende skulle have mulighed for at tale med fagfolk om deres arbejde. Jeg besøgte derfor en jobmesse på SL og søgte folk fra virksomheder, der kunne tænkes at indgå i pervasive delen i læringsmiljøet. Jeg var inde kl. 22:00 dansk tid, hvilket var temmelig sent, men jeg fandt virksomheder som SAXO Bank og Grundfos og interviewede dem om deres formål med at være på SL. Saxo bank svarede mig, at de tilbød folk at handle med valuta eller aktier online.



Jeg fortsatte til Grundfos, hvor jeg havde samtale med Theas Koldbaek og Tine Siddeley. Et udpluk af vores samtale ses i nedenstående tekstcelle (kløkkelslættet er SL-tid):

Figur 2. Samtale med ansatte ved Grundfos

<http://forskningsnettet.dk/lom>

[14:08] Tine Siddeley: Ja - det vil jeg gerne - Først og fremmest vil jeg sige, at det er et eksperiment at vi deltager i aften. Vi synes det kunne være spændende at møde de mennesker som færdes her inde i SL, og vi har valgt en bred tilgang til vores deltagelse

[...]

[14:09] Tine Siddeley: Det vil sige, vi har fokuseret på at præsentere os som arbejdsplads (hvad tilbyder vi som arbejdsplads) ligesom vi har fokuseret på at repræsentere en bred målgruppe i forhold til vores stillingsopslag

Tine Siddeley: I forhold til hvad vi ønsker at formidle med vores stand og deltagelse i aften handler det også om, at vi gerne vil være på forkant

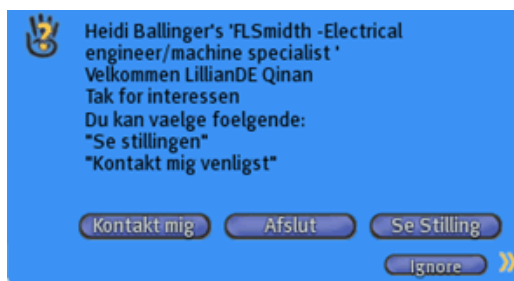
[...]

[14:12] You: ja, det er helt rigtigt, det gælder om at være på forkant

[14:13] You: men der er en del firmaer der taler om at trække sig ud af SL, gælder det ikke jer

[14:13] Tine Siddeley: Der bliver jeg faktisk et svar skyldigt - Det spørgsmål vil jeg overlade til Koldbaek

[14:14] Koldbaek Theas: Vi er her for at teste og eksperimentere med den virtuelle verden



FL Smidth, TDC og IBM var også med på messen, men de havde lukket, da jeg ankom. Imidlertid fik jeg et Note Card fra FL Smidth, med en invitation til at søge job.

Figur 3. Note Card fra FL Smidth

En af mine studerende kommenterer virksomhederne på følgende måde:

“Companies withdraw from SL as we speak due the fact there isn’t enough buyers in the virtual world, so they choose to close their virtual offices and don’t see much reason to keep on going. It has been said that Second life is not as popular as the media makes it seem. [...] The popularity of Second Life is slowly dying, although a few months ago it was so popular that it would be a bad choice of the companies not to follow the trend. Now a lot of the places the companies bought are completely deserted” (Gpr3, p.16)

Samtidig med at nogle virksomheder trak sig ud af SL, indgik Lindenlab i oktober 2007 en aftale med IBM om at fremme udviklingen af 3D internettet⁶, og gav i oktober sidste år interview på SL om forventningerne til fremtidens sammensmeltning af kommunikationsformer⁷.

Når virksomhederne trækker sig, betyder det, at ideen om pervasive learning får vanskeligere vilkår, hvad angår sparring omkring innovation, strategi, forretningsplan og markedsføringsplan i læringsmiljøet.

Mange virksomheder var meget undersøgende i forhold til, hvilke muligheder SL kunne tilbyde dem. Af nysgerrighed og ud fra strategiske ønsker om at være helt fremme på den teknologiske front, købte flere store virksomheder øer på SL, men virksomhedernes interesse for at etablere sig på SL var svingende, og læringsmiljøet manglede således en stabil kerne af kompetente fagfolk inden for iværksætteri, innovation, strategi og markedsføring.

Konkluderende oplæg med forslag til udformning af et læringsmiljø

For at skabe et trygt inviterende læringsmiljø, der inspirerer og fastholder den studerendes interesse for at lære og videndele 24 timer i døgnet, er der mange hensyn, der skal tages. I det følgende gennemgås mange af de problematikker, der optog projektudviklingsgruppen under arbejdet med IDEA-øen.

De studerendes besvarelser viste, hvor vigtigt det var at kunne overføre store dele af den adfærd, der kendetegner den fysiske verden til den virtuelle verden. Det er ligeledes vigtigt at være opmærksom på, at SL er åbent for mange nye måder at interagere på, og at SL inviterer til overskridelse af den fysiske verdens begrænsninger. Åbenheden har imidlertid en bagside, idet adfærden indimellem var kompromitterende, og SL må derfor forsøge at regulere adfærden ved at opfordre til at vise hensyn. Det kan bl.a. gøres ved at beskrive Code of Conduct.

Det emotionelle aspekt er for de fleste brugere af stor betydning for at fastholde interessen for SL. Miljøet skal designes, så det er indbydende og tilbyder en atmosfære af tryghed. Dette kan bl.a. gøres ved at designe de

⁶ IBM and Linden Lab Launch Collaboration to Further Advance the 3D Internet

<http://www-03.ibm.com/press/us/en/pressrelease/22428.wss>

⁷ Second Life interview – med Preben Mejer uploaded på YouTube d. 9. oktober 2008

http://www.youtube.com/watch?v=c_KsZlflJt8

fysiske rammer i stil med byggestile fra den fysiske verden og fx vælge smukke stilfulde bygninger og møbler i trendy farver, kunst på væggene og planter som tegn på liv. Omgivelserne må gerne være varierede og spændende, fx blev læringsmiljøet på IDEA-øen udstyret med en hule, et undervandsakvarium og en lidt mærkelig musikoplevelse.

De fysiske rammer skal designes til at understøtte socialisering og styrke de studerendes netværkskompetencer. IDEA-øen blev derfor indrettet med åbne rum, hvor avatarer kunne mødes med ressourcepersoner. Det anbefales at lave en linksamling, der peger på øer med indhold, der er relevant for iværksætter. Miljøet skal også tilbyde lukkede rum til gruppearbejde. Her egner svævende grupperum sig, idet der skal være en afstand mellem rummene, for at grupperne ikke forstyrrer hinanden, hvis de fx kommunikerer gennem Voice Chat. For at styrke det sociale fik øen også sin egen café/bar med parasoller, stole og borde, samt håndklæder til solbadning.

For at designe et interessant miljø, der inviterer til både underholdning og læring, kan der planlægges konkurrencer og events. Min samarbejdspartner VLab planlagde en skattejagt som juleleg, da de skulle præsentere designet af IDEA-øen for deres investorer. Det blev en stor succes.

Kropssproget har stor betydning i et 3D-online miljø, og da en avatar kun fødes med 30 'gestures', kan IDEA-øen have en info-stand, der bl.a. fortæller, hvordan og hvor kropssproget kan nuanceres.

Da indgangsbarrieren for besøgende kan opleves som høj, kan det være en god idé at ansætte en avatar, der kan byde de besøgende velkommen, og i rollen som både receptionist og coach, vise rundt på øen, forklare om dens læringstilbud og vise, hvordan der navigeres. Lysten til at forblive en del af SL kan understøttes af en nøje udvalgt og vedligeholdt linksamling til steder på SL, der kan være interessante set i relation til læringsmiljøet, og som samtidig giver oplevelser, der kan få den besøgende til at komme tilbage. Det vil være en god ide at udarbejde linksamlingen sammen med ejere og indbyggere på de øer, der linkes til, for at sikre sig, at de linker tilbage til IDEA-øen. På denne måde hjælper miljøet den besøgende til at få en behagelig og lærerig rejse rundt på SL.

Der er mange muligheder for at kommunikere og løse opgaver i SL, og dermed også for at vælge den kommunikationsform og dokumentation, der passer bedst i situationen. Her kan en info-stand oplyse om de muligheder, læringsmiljøet tilbyder, men også her anbefales det at ansætte en avatar i

rollen som receptionist og coach, der kan forklare om muligheder for at samarbejde og vise, hvordan opgaver løses.

Ressourcer som finansfolk, reklamefolk og iværksættere vil kunne være med til at styrke de faktorer, der muliggør pervasive learning som en essentiel del af læringsmiljøet, og i kombination med internettet og web 2.0 teknologierne kunne det understøtte det moderne menneskes og dermed den studerendes behov for at netværke 24 timer i døgnet.

Når studerende deltager i en forelæsning med fx slideshow, er det vigtigt, at skærmen vises tydeligt og i en vinkel, der øger læseligheden. I det tidlige forår 2008, da udviklingen af læringsmiljøet blev sat i gang, sad tilhørerne på de yderste rækker i en vinkel, der gjorde det umuligt at følge med, men i sensommeren 2008 kunne man til dels programmere sig ud af problemet.

Mulighederne for videndeling understøttes i udstrakt grad af web 2.0 teknologierne. Og i det omfang SL bliver klar til at integrere disse teknologier, vil det være en god ide at implementere disse i læringsmiljøet for at tiltrække og fastholde interessen.

Kulturer, subkulturer og minisamfund i SL kan være meget inspirerende og/eller meget afvisende, og avatarerne kan være meget dedikerede og passionerede omkring deres værdier. Jo mere passionerede og dedikerede de er, des større er kravet ofte til den besøgende om at tilpasse sig. Læringsmiljøet på IDEA-house kan lade sig inspirere af det engagement, indbyggere af sådanne kulturer udviser, men hvordan det kan realiseres, har projektudviklingsgruppen ikke undersøgt.

For at gøre læringsmiljøet meningsfuldt og engagerende var det planlagt at bruge de kompetencer, der var hos de forskellige virksomheder på SL. Men efterhånden som virksomhederne mistede interessen for at etablere sig i SL, måtte projektudviklingsgruppen erkende, at pervasive learning ikke kunne blive en fast bestanddel. Hvis pervasive learning skulle implementeres, måtte interessen for at deltage som faglig kompetent person vækkes på anden måde, fx ved at invitere progressive teknologiglade fagfolk blandt skolernes samarbejdspartnere til at deltage i undervisningsseancer, planlagt som events på IDEA-øen. Problemet er imidlertid at finde disse mennesker.

Perspektivering

Formålet med udviklingen af det virtuelle 3D-online læringsmiljø var at udvikle et 'Learning Lab' på IDEA-øen, der, på en meningsfuld og engagerende

måde, kunne gøre det spændende og udfordrende at samarbejde omkring tilegnelse af teoretisk viden og at spare med fagligt kompetente personer.

Da projektet blev sat i gang, trak flere virksomheder sig fra deres engagementer på SL, men samtidig foregik der spændende ting omkring SL. Fx indledte IBM et samarbejde med Linden Lab i foråret 2007 om udvikling af 3D-internettet, hvilket betød, at der stadig var forventninger til virksomhedernes engagement i SL. I et senere interview på SL foretaget af salgsdirektør Spangs fra IBM, fortæller it-specialist Preben Mejer, direktør i Innovation Lab, at han forventer at 3D-miljøerne spiller en vigtig rolle for fremtidens kommunikation.

De 'mennesketomme' øer gjorde og gør stadig tilstedeværelse på SL mindre attraktiv for både forretningsverdenen og uddannelsesinstitutionerne. Men det ændrer ikke på, at SL er en virtuel platform, der giver mange muligheder for videndeling, gruppearbejde, deltagelse i forelæsninger, konferencer mv., ligesom miljøet også understøtter networking i globale communities.

Integrationen mellem de forskellige teknologier bliver stadig bedre, det er dog vanskeligt at udtale sig om SL's rolle i den fremtidige udvikling. Men som Harvard Extension School udtrykker det i efteråret 2007:

"In the future, virtual environments promise to become a substantial part of our online existence".

Referencer

- Jensen, J. F. (1997). 'Interaktivitet'- på sporet af et nyt begreb i medie- og kommunikationsvidenskaberne. I *MedieKultur* nr. 26.
<http://74.125.77.132/search?q=cache:http://komm.ruc.dk/Netpub/MK/MK26.htm>.
- Konzack, L. (2000). Edutainment, - Computerspil og læring. I *Designværkstedet*. <http://design.emu.dk/artikler/0040-edutainment.html>
- Petersen, L. K. (2000). Hvad er mediesociologi? I *Dansk Sociologi*, Nr. 2, p.9 og 15-16
<http://rauli.cbs.dk/index.php/daneksociologi/article/view/615/648>
- Thomas, S. (2006). Pervasive learning games: Explorations of hybrid educational gamescapes. I *Simulation and Gaming*, Vol. 37, No. 1, p. 45-46. <http://sag.sagepub.com/cgi/content/abstract/37/1/41>.