

Læringspotentialiet i virtuelle verdener

Læring og Medier (LOM) – nr. 3, 2009
ISSN 1903-248X

Rasmus Blok

Specialkonsulent

E-læringsenheden
Aarhus Universitet



Inger-Marie F. Christensen

E-læringskoordinator

E-læring, Competenceområdet
Syddansk Universitet



Om temaet: Læringspotentialiet i virtuelle verdener

Igennem de seneste år er interessen for de virtuelle verdener vokset enormt, ikke mindst pga. den store presseomtale som fx den virtuelle verden Second Life har fået internationalt, men også i høj grad via allehånde nationale medier. Store internationale virksomheder som IBM, Nike og Coca Cola etablerede sig hurtigt, og lige i hælene fulgte store offentlige organisationer, herhjemme repræsenteret af bl.a. Røde Kors og Told & Skat. Mindre spektakulært og under mindre medie-bevågenhed gik også en række universiteter og læreranstalter, internationalt fx Harvard

Law School & University of Texas og herhjemme fx Syddansk Universitet og University College Lillebælt, ind i Second Life.

Bevægelsen mod de virtuelle verdener blev tekniske set grundlag i starten af årtusindet med fremkomsten af vektor-baseret animations-værktøjer, som for alvor bragte 3D repræsentationer ind i computerverdenen omkring 2005/06. Og frem mod i dag er væksten af repræsentationer i virtuelle verdener vokset så markant, at mange taler om en lignende og parallel udvikling med den som overgik Internettet og World Wide Web i det forrige årti.

Virtuelle verdener er opbyggelige, skalerbare og stærkt immersive 3D miljøer, som brugeren får adgang til via en avatar. Avataren udgør brugerens repræsentation i den virtuelle verden, og kan bevæges i miljøet, som om man fysisk går (eller flyver i nogle tilfælde). Den virtuelle 3D rendering gør det muligt at opbygge ting, bygninger og sågar byer, der ikke behøver at forholde sig til den virkelige verdens fysiske love om bl.a. tyngdelov og materialeegenskaber. De virtuelle verdener er multi-bruger miljøer, hvor mange brugere kan være repræsenteret i samme miljø og interagere med hinanden i real tid. Mens nogle virtuelle verdener er opbygget omkring et spil (ofte også betegnet som 'spil-verdener'), så er de fleste virtuelle verdener ikke i sig selv spil, og derfor ikke defineret ved et fast formål og sæt af regler.

Virtuelle verdener tilbyder brugerne en mulighed for at mødes og interagere i særlige designede 3D-rammer, der tilvejebringer en følelse af tilstedeværelse, som mange andre medier mangler. De virtuelle verdener kombinerer ofte mange af de elementer, som har gjort web 2.0 interessant: muligheden for at forbinde sig med venner, skabe sociale netværk, og danne fællesskaber, samt oplevelsen af tilstedeværelse i disse fællesskaber og den lette sømløse udveksling af information og medier. Og mens de virtuelle verdener for det meste endnu er bundet til den personlige computer, så er den mobile version allerede hastigt på vej. Således har man allerede på Bowling Green State University udviklet software, som gør 3D virtuelle verdener tilgængelige på mobiltelefonen.

Forståeligt nok har der således været en del 'hype' omkring denne udvikling – på godt og ondt. For mens medierne begejstret fulgte de store virksomheder og organisationer ind i fx Second Life, fulgte de dem også ud et par år senere. Nu var den begejstrede tone imidlertid udskiftet med beskrivelser som "skuffelse", "flop" og "død", ligesom de virtuelle verdeneres potentiale nu blev beskrevet som værende "begrænset" og "uinteressant". Interessant i den henseende er det, at virksomheders og organisationers primære ærinde for at etablere sig i de virtuelle verdener hovedsagligt har været markedsføring og reklame, og at de nedslået har forladt disse verdener igen, da de opdagede, at dette ikke lykkedes ud over nyhedsværdien af deres tilstedeværelse.

I den henseende må man blot konstatere, at de fleste virksomheder og organisationer (og ofte medierne med dem) har haft en endimensionel forståelse af et tredimensionelt medium. De virtuelle verdener – fra

Second Life og Active Worlds til mere gamebaserede verdener som World of Warcraft – er først og fremmest repræsentationer af sociale fællesskaber og indskrives således i rækken af andre web 2.0 teknologier. Dvs. at brugen af dem involverer ”menneskelige” relationer og formål, som deles af fællesskabet, og ikke dikteres af en overordnet kommerciel eller økonomisk logik. Når virksomheder og organisationer således skuffede beklagede sig over, at deres øer stod gabende tomme i fx Second Life, viste de også, at de ikke forstod eller kunne relatere sig til de nye sociale fællesskaber – ligesom de kluntet reproducerede en verdensopfattelse fra den virkelige verden ind i den virtuelle. De forsøgte forgæves at reklamere for sig selv med deres blotte tilstedeværelse, men tilbød intet fællesskab, ingen trofasthed, intet fælles formål og ingen virkelig relation til de besøgende, som de fejlagtigt anså som kunder og forbrugere. De få virksomheder og organisationer, som forstod dette og ikke blot remedierede en virkelighed over i en anden, men søgte de virtuelle verdeneres nye æstetik og fællesskaber, er således stadig at finde og har besøgende på deres øer.

I al denne diskussion om ”hot” eller ”not” mht. virtuelle verdener, er uddannelsesinstitutionernes tilstedeværelse og eksperimenter med undervisning og læring ofte blevet overset i medierne, til trods for at mange uddannelsesinstitutioner selv har været opmærksom på potentialet. I samme periode er uddannelsesinstitutionernes brug af virtuelle verdener vokset betragteligt, og man har fundet anvendelse for virtuelle verdener i en lang række undervisnings- og læringspraksisser: fra sygepleje-simulering og træning til udvikling af lederegenskaber og modellering og visualisering af komplekse dna-strukturerer.

Af samme grund udråbte The New Media Consortium og Educause i 2007, i deres årlige og ansete Horizon Report ([pdf](#)), de virtuelle verdener til at være en teknologi, som man seriøst skulle holde øje med og forholde sig til blandt uddannelsesinstitutionerne, da man forventede, de ville slå aktivt igennem omkring 2010. På samme tid udsendte den anerkendte institution Gartner en [pressemeddelelse](#), hvor de forudså, at i år 2011 ville 80 % af alle internetbrugere også have et ’andet liv’ i en virtuel verden. I samme pressemeddelelse identificerede Gartner desuden 5 love for de som ønskede at ’bosætte’ og manifestere sig i en virtuel verden:

1. Virtuelle verdener er ikke spil, men de er (endnu) heller ikke parallelle universer
2. Bag enhver avatar er der en virkelig person
3. Vær relevant og skab merværdi
4. Forstå og minimer ulemperne
5. Dette er en lang ’rejse’.

Modsat mange virksomheder og organisationer har uddannelsesinstitutionernes ærinde forståeligt nok været fokuseret på de læringsmæssige og undervisningsmæssige potentialer i de virtuelle verdener, selvom enkelte af dem sikkert ikke kan sige sig fri for også at have markedsføring og reklame for øje. Mange har udforsket og eksperimenteret – i rette læringsmæssig og uddannelsesmæssig ånd – og

har opdaget, at virtuelle verdener kan anvendes til at skabe effektive læringsrum og -scenarier, og som pga. den formbare 'virkelighed' kan appliceres i enhver faglig disciplin, hvad enten vi snakker scenarier på nanoniveau eller på kosmisk niveau.

Netop de sociale aspekter af de virtuelle verdener gør dem oplagte til opfyldelse af lærings- og uddannelsesformål, idet den virtuelle verden gør simuleringer af virkelige scenarier mulig igennem rollespil og eksperimenter. En studerende kan midlertidigt forsøge sig som brandslukker eller dommer i en retssag, som bygningsingeniør eller sygeplejerske, eller som tøjdesigner eller landskabsarkitekt, uden at det har den virkelige verdens konsekvenser. Endvidere kan de virtuelle verdener i sig selv danne ramme for studier af økonomisk, antropologisk eller samfundsvidenskabelig karakter, ligesom de også kan skabe rammer for nye kunst- og udtryksformer.

De virtuelle verdeneres læringspotentiale turde være klart for enhver som blot mere end overfladisk har indladt sig på og eksperimenteret med dem. Desværre har vi endnu til gode at denne indsigt rammer flertallet af medier, samt virksomheder og organisationer, idet de desværre ikke har haft læring og undervisning for øje, men udelukkende sensation, markedsføring og hurtig økonomisk gevinst. Men dette kan vise sig at være det rette held i uheld, da uddannelsesinstitutionerne for en gangs skyld således får rig lejlighed til at sætte standarden for de nye 'verdener' og den kultur og æstetik, de får. Her tænkes ikke mindst på den "merværdi" som Gartner omtaler, og som uddannelsesinstitutionerne med rette kan lade basere på et øget læringsudbytte for de lærende.

Rejseguide til Second Life

I erkendelsen af at mange har en mening om virtuelle verdener og at kun få har faktiske erfaringer, indledes LOM #3 med Inger-Marie F. Christensens rejseguide "Turen går til Second Life". Artiklen er optaget uden for review. Formålet med denne artikel er at give et overblik over Second Life for at gøre det muligt for førstegangsbesøgende at orientere sig og planlægge meningsfulde besøg in-world. Artiklen er opdelt i to sektioner. I første sektion har forfatteren samlet en række praktiske oplysninger om bl.a. avatarfænomenet, installation af Second Life, tidsforskel, valuta samt kommunikationsformer og transport/navigation in-world. I anden del af artiklen har en række dedikerede og entusiastiske Second Life brugere bidraget med slurls til og en kort beskrivelse af deres favoritsteder. Der er noget for enhver smag.

Interview med og rundvisning ved avatar Gunhild Soderstrom – 2 Second Life-optagelser

Første optagelse tager seeren med på en rundvisning in-world, hvor Gunhild Soderstrom præsenterer Percipitopia, der bl.a. byder på en rekonstruktion af den irske filosof George Berkeley's hjem "Whitehall" på Rhode Island og The White Room of Disorientation, der illustrerer Berkeley's "Theory of vision". Rundvisningen afsluttes med en solopgang ved klippen Hanging Rock, hvor Berkeley efter sigende har udtænkt flere af sine teorier. Bag avataren Gunhild Soderstrom gemmer sig lektor i

filosofi Cynthia Grund fra SDU, som avataren Inga Miles alias Inger-Marie Christensen i anden optagelse har interviewet i Second Life. Det er blevet til en diskussion om læringspotentialer i virtuelle verdner og om Cynthias konkrete Second Life projekt Percipitopia, der er et eksperiment med 3D mediering af museumsundervisning. Begge produktioner er optaget uden for review.

Rum og rammer i det virtuelle

Efter det indledende afsnit omkring Second Life og det efterfølgende eksempel og interview optaget i Second Life, introducerer Simon Heilesen i "Rum, rammer og biblioteker i den virtuelle verden" til, hvordan den virtuelle verdens miljø anvendes og opleves i en faglig sammenhæng. Heilesen tager udgangspunkt i det danske biblioteksprojekt Info Island DK i Second Life, og sammenligner det med en række andre typiske biblioteker i in-world i relation til design. Han konkluderer, at den virtuelle verden kommer med en række betingelser af både mental og metaforisk art, som både sætter ramme og betingelser for anvendelsen og udfoldelsen.

Litteraturundervisning og virtuelle verdner

Artiklen "Verklig fiktion om virtuell virkelighed" af Ylva Lindberg tager udgangspunkt i spørgsmålet om, hvorfor og hvordan humaniora skal integrere ny teknik, underforstået den virtuelle verden repræsenteret af Second Life. Lindberg tager afsæt i et konkret forsøg på at anvende Second Life i litteraturundervisningen og argumenterer for, at den virtuelle verden er et oplagt sted at lade litteratur og teknik mødes. Afslutningsvis binder Lindberg litteraturen og den virtuelle verden sammen på ny vis, idet hun viser, hvordan to konkrete romaner omhandlende virtuelle verdener, kan knytte an til væsentlige indsigter og diskussioner om litteraturens genstand.

Virtuelt læringsmiljø til sygeplejestuderende

I artiklen "CaseConnexion – udvikling af et virtuelt læringsmiljø til sygeplejestuderende" videregiver Line Zimmer Rasmussen og Linda Hauschildt Nielsen deres erfaringer i forbindelse med udviklingen af et interaktivt 3D læringsmiljø. Læringsmiljøet indeholder hospitalsstuer og patienter, som gør det muligt for sygeplejestuderende at omsætte teori til praksis, og tager udgangspunkt i problembaseret læring, hvor de studerende arbejder med cases og opnår øvelse via simulationer. Artiklen indeholder didaktiske refleksioner over valg af platform samt over de principper, der ligger til grund for det konkrete design af læringsmiljøet, herunder overvejelser mht. professionstænkningens indflydelse på disse designprincipper. Artiklen afsluttes med vigtige anbefalinger ift. hvordan undervisere og studerende klædes på til at gennemføre succesfulde læringsforløb in-world.

Hvad mener de studerende selv?

Lillian Wiese har foretaget en analyse af en gruppe studerendes oplevelser i Second Life med henblik på at vurdere, hvor velegnet den virtuelle verden er som platform for udvikling af et 3D-online læringsmiljø baseret på edutainment og pervasive learning. I artiklen "De virtuelle

verdeners læringspotentiale” videregiver hun resultaterne samt egne konklusioner og anbefalinger. Endvidere peger Lillian Wieses analyse af de studerendes oplevelser på nødvendigheden af at skabe gennemtænkte forløb med interessante og veltilrettelagte aktiviteter. Hun anbefaler, at der skabes trygge rammer både psykisk og fysisk og peger på behovet for mentorer og coaches.

Det er fælles for artiklerne i dette nummer af LOM, at de alle illustrerer, hvordan en remediering af undervisning og andre praksisser til en 3D virtuel verden kræver nytænkning frem for overførsel af traditionelle processer og rammer. Nytænkningen viser sig altafgørende for at kunne skabe meningsfulde forløb for deltagerne. CaseConnexion er et glimrende eksempel på, hvordan de virtuelle verdners helt unikke karakteristika anvendes til at skabe immersiv læring, der sætter det sensomotoriske i spil og giver de lærende mulighed for at opnå praksiserfaring.

Det samme gør sig også gældende i VIA University College projektet ”Innovative Learning”, der er nævnt i artiklen ”Turen går til Second Life”, og som netop har modtaget ”Den Nationale e-Læringspris 2009”. Innovative Learning er et 3D læringsmiljø, der er konstrueret som en byggeplads, og hvor tømmelærlinge uddannes indenfor sikkerhed og miljø. Her viser Second Life sit potentiale som læringsplatform for unge og ældre, der ikke har gode erfaringer med det overvejende boglige uddannelsessystem i Danmark. Virtuelle verdner er unikke på den måde, at de ikke primært er baseret på sproglige erkendelsesformer, men tværtimod har en stærk visuel og kropslig dimension. Måske er det netop virtuelle verdner, der kan være medvirkende til at give det danske uddannelsessystem et løft og bidrage til at opfylde målsætningen om, at flere unge skal igennem dels en ungdomsuddannelse og dels en videregående uddannelse.

Vi ønsker læseren god fornøjelse med dette teamnummer af Læring og Medier med fokus på de virtuelle verdners læringspotentiale. Vi håber de forskellige artikler og bidrag på hver sin vis vil være genstand for inspiration, refleksion og nytænkning i relation til den fremtidige undervisning på de danske uddannelsesinstitutioner.

Velkommen til Læring og Medier!