

Izobraževanje v virtualnem svetu Second Life

Learning in Second Life Virtual World

Irena Podveržen, Dejan Dinevski

Šolski center Velenje in Pedagoška fakulteta, Univerza v Mariboru
irena.podverzen@gmail.com, dejan.dinevski@uni-mb.si

Povzetek

Virtualni svet, kot rečemo navideznim svetovom, je računalniško ustvarjeno okolje, ki živi na internetu. Takšna okolja so prikazana v tri ali dvodimenzionalni grafiki in so zelo podobna resničnemu svetu. V njih veljajo podobna pravila (gravitacija, gibanje, čas, komunikacija ...), dogajajo se podobne stvari. Uporabniki v njem ustvarijo željeno podobo, se z njo predstavljajo drugim in z njimi komunicirajo. Čas se v virtualnem nikoli ne ustavi, kar pomeni, da je navidezni svet aktiven in dostopen 24 ur na dan, vsak dan. Virtualni svet, kot je Second Life, odpira nove možnosti in priložnosti na različnih področjih in eno od teh področij je tudi učenje in razvoj posameznika. Aplikacija predstavlja eno največjih socialnih mrež na svetu v 3D-prostoru, ki omogoča opravljanje raznovrstnih, predvsem pa koristnih nalog pri procesu izobraževanja in usposabljanja. Je nov in bolj privlačen način izobraževanja in usposabljanja ter ponuja veliko možnosti oziroma alternativo sedanjemu učenju na daljavo, predvsem pa predstavlja nov sistem, ki ga lahko univerze ponudijo kot dodatno izobraževanje. Second Life ne uporabljajo le univerze in druge izobraževalne ustanove, ampak jo za različne namene uporabljajo tudi podjetja. Nekatera se bolj posvečajo zgolj oglaševanju in promociji, nekatera pa izkoristijo vse možnosti, ki jih ponuja. Ena največjih prednosti uporabe je odstranitev geografskih in časovnih ovir, ki jih ima neko globalno podjetje.

Ključne besede: virtualni svet, Second Life, izobraževanje na daljo, priložnosti za izobraževanje, virtualna knjižnica

Abstract

Virtual world is a computer-generated environment, which resides on the Internet. Such environments are displayed in three or two-dimensional graphics and are very similar to the real world. They are subject to similar rules (gravity, motion, time, communication ...), similar things are happening. Users must create a desired avatar, representing it to others and communicate with them. Time never stops in a virtual world, which means that the virtual world is active and accessible 24 hours a day,

every day. The virtual world like Second Life opens up new possibilities and opportunities in various fields and one of these areas is learning and development. The application is one of the largest social networks in the world in 3D-space, giving access to diverse, especially useful tasks in the process of education and training. It is a new and more attractive way of education and training, and offers many options and alternatives to the present distance learning, in particular, a new system that can be offered as an additional education at a university. Second Life is not used only by universities and other educational institutions, but also for different purposes by companies. Some are more concerned with advertising and promotion, and some take advantage of the opportunities it offers. One of the biggest advantages is the removal of geographical and time barriers, which a global company has.

Keywords: virtual world, Second Life, distance learning, learning opportunities, virtual library

1 Uvod

Danes se v večini šol v izobraževalnih procesih vedno več uporabljajo različni mediji (tekst, zvok, slika, video, računalniške aplikacije ipd.), saj je učni učinek dokazano boljši. Uporabniški vmesniki postajajo vedno bolj interaktivni. Na nekaterih fakultetah po svetu, ki omogočajo izobraževanje na daljavo, že učinkovito uporabljajo koncept virtualnih predavalnic in podajanja učnih snovi v virtualnem svetu. Danes najbolj znan virtualni svet je Second Life ni namenjen le razvedrilu in zabavi, temveč omogoča veliko več.

2 Virtualni svet in Second Life

Virtualni svetovi obstajajo v kibernetnem prostoru, v njih vstopamo preko interneta in zaradi 3D virtualnega posnemanja realnosti, v kateri dejansko živimo, sodijo v kategorijo virtualne resničnosti.

Virtualni svetovi niso enakovreden nadomestek fizične realnosti. Tudi ne morejo biti, ker fizično telo samo v virtualnem svetu ne more živeti, saj ne more zadovoljevati svojih fizičnih potreb. Kibernetni prostor je prostor, preko katerega danes poteka večina komunikacije. Ni radikalno drugačen od realnega prostora, ker v njem sodelujejo realni ljudje v realnem času. Ni ločen od ekonomske realnosti, ker se v njem odvija realna ekonomika. In ni enak virtualni resničnosti, ker ni vsaka komunikacija preko kibernetnega prostora virtualna resničnost. Virtualni svet se pravzaprav v zelo malo stvareh razlikuje od realnega sveta. Naše zmožnosti (dotiki) so sicer omejene, ampak so dodane nove (lahko letimo, se teleportiramo ipd.) Je pa res, da samo v virtualnem svetu ne moremo obstajati.

Začetki razvoja virtualne resničnosti nas popeljejo med simulatorje letenja za pilote bojnih reaktivnih letal in astronautov pri NASA. Sposobnost simuliranja je zelo pomemben dejavnik človeške zgodovine in je v nekaterih pogledih celo socialni pogoj preživetja. V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja so na področju treniranja bodočih pilotov lahko vadili v simulatorju, namesto pravih letal, kar je drastično izboljšalo varnost in znižalo stroške izobraževanja. V devetdesetih letih se je kot naslednik starejših virtualnih svetov pojavili novi, ki so že uporabljali 2D, nekoliko pozneje pa tudi 3D grafična virtualna okolja.

Kasneje se je razvila posebna veja okolij, ki so ponujala alternativo. To so okolja, v katerih se dogajanje ne odvija v fantazijskem svetu, ampak poskušajo v večji meri posnemati realni svet. Pri tovrstnih svetovih je poudarek na socialnih interakcijah med uporabniki, zaradi česar so lahko virtualni svetovi tudi učinkovita orodja za komunikacijo, poslovanje in izobraževanje. Med tovrstnimi svetovi so Second Life, There, HipiHi, ViOS, ActiveWorlds, Entropia Universe.

Najbolj razširjen med njimi je Second Life (SL) - virtualni svet, ki ga je razvilo podjetje [Linden Lab](#) in je od 23. junija 2003 dostopen preko interneta. Prosto dostopen program, imenovan Second Life Viewer, omogoča svojim uporabnikom t. i. prebivalcem, da med seboj komunicirajo preko avatarjev (virtualnih osebnih podob). Prebivalci lahko raziskujejo, srečujejo druge prebivalce, se družijo, sodelujejo v posameznih skupinah in dejavnostih, ustvarjajo in delijo virtualne dobrine ter storitve med seboj, kakor tudi potujejo po vsem svetu. Namenjen je ljudem starim 18 let in več, medtem ko je Teen Second Life za mlade od 13. do 17. leta starosti.

Konec marca leta 2008 je bilo registriranih približno 13 milijonov računov. Čeprav jih je velik odstotek neaktivnih, obstaja na drugi strani veliko tistih, ki imajo po več odprtih računov, zato je nemogoče govoriti o zanesljivi statistiki uporabe. Kljub svoji uglednosti pa ima SL pomembne tekmece, vključno z IMVU, There, Active Worlds, Kaneva.

Simobil je bilo prvo slovensko podjetje z virtualno podružnico v SL, vendar je danes zaprta (možni razlog – recesija in premalo slovenskih rezidentov). Prav tako je RTV-slo v okviru svojega multimedijskega centra odprl svojo virtualno podružnico (in jo iz podobnih razlogov tudi ukinil). Tudi [Šolski center Velenje](#) je ima »virtualno šolo« v okviru dijaškega projekta (šolski projekt povezan z občino Velenje), kjer se občasno prirejajo srečanja, informativni dnevi.

V Second Lifu deluje okoli 1000 podjetij, nekatera bolj, nekatera manj aktivno. Med njimi so tudi največja podjetja na svetu, kot so Toyota, IBM, Nokia, Intel, Manpower. Slovenskih podjetij je malo oziroma jih trenutno skoraj ni več, saj se je prvo slovensko podjetje Simobil pred kratkim umaknilo, kot tudi RTV-jev multimedijski center. Obstaja torej več pristopov, ki jih podjetja uporabljajo v virtualnem življenju. Nekatera nastopajo zgolj z marketinškega vidika in oglašujejo svoje izdelke ter storitve, nekatera pa so vložila več v sam projekt in izvajajo programe, ki omogočajo izobraževanje svojih zaposlenih, virtualne konference, sestanke in podobno.

V Second Life v Sloveniji še ni vstopila nobena visokošolska ustanova. Glede na pozornost, ki so jih dobile prej našteje organizacije v slovenskem medijskem prostoru, je vstop v virtualni svet vsekakor priložnost za povečanje prepoznavnosti. Študenti vstopajo v novo okolje, ki se lahko izrabi za njihove projekte.

Pogosto se razpravlja o SL kot virtualnem svetu, računalniški igri ali nekem sofisticiranem orodju za komunikacijo. Za razliko od tradicionalnih računalniških iger, SL nima končnega cilja, niti klasične strukture igre ali pravil. Prav tako je brezpredmetno govoriti o zmagi ali porazu, saj SL nima točno določenih ciljev. SL zajema obsežen svet, ki ga lahko prebivalci raziskujejo in uporabljajo zgolj kot ustvarjalno orodje, če tako želijo.

V računalništvu, v kontekstu Second Life izraz Resident pomeni človeka, ki ima imetje v svetu. Prebivalci so uporabniki SL in njihova zunanja podoba je njihov [avatar](#). Osnovni avatar ima človeško obliko, moški ali ženski spol in široko izbiro fizičnih lastnosti ter oblačil. Avatarji so lahko ustvarjalni pri svojem videzu ali pa so podobni osebam, po lastnih željah, ki jih predstavljajo. Osebe, ki imajo odprtih več uporabniških računov, se lahko predstavljajo kot različni prebivalci. Toda, če oseba ustvari več uporabniških računov, mora razen za prvega za ostale plačati (osebe z večjimi računi so znane tudi kot »alts«).

Vzpostavitev računa v Second Life in uporaba le tega je v vsakem trenutku in kateremkoli časovnem obdobju brezplačna. Za vstop v virtualni svet SL je potrebno narediti dvojce: registracija uporabnika in namestitev odjemalčevega programa.

Second Life ima interno valuto imenovano Linden dolar (L \$). L \$ se lahko uporabi za nakup, prodajo, najem ali zamenjavo zemljišča ali blaga in storitev z drugimi uporabniki. L \$ je mogoče kupiti z ameriškimi dolarji in drugimi valutami, ki kotirajo na LindeX.

3 Izobraževanje in priložnosti za izobraževanje v Second Life

Second Life velja za enega najbolj kreativnih in inovativnih virtualnih prostorov, kjer lahko vsak posameznik oblikuje svoje t. i. drugo življenje po lastni želji. Pri tem ima odprto pot, kaj si želi početi in kako bi rad to dosegel. Poglavitne funkcije, ki jih SL ponuja: raziskovanje, spoznavanje drugih prebivalcev, nakupovanje, podjetniško delovanje, spodbujanje ustvarjalnosti, zaposlitev, poslovanje z drugimi podjetji, izobraževanje (predavanj, odprte konference, študije primerov, okrogle mize).

Področji, ki sta trenutno v ospredju in predstavljata prihodnost v virtualnih svetovih, sta predvsem izobraževanje ter poslovanje s podjetji. Podjetje, ki je ustanovilo SL, je poleg osnovne aplikacije razvilo tudi oddelek oziroma področje, ki je namenjeno izključno samo izobraževanju in poslovnemu svetu. SL je vodilno na področju virtualnih sestankov, dogodkov, izobraževanj, izdelav prototipov oziroma simulacij, ki spodbujajo inovativne rešitve, pri tem pa gre za zmanjševanje stroškov poslovanja ter potovanja od subjekta do subjekta, saj vse poteka virtualno (Linden Lab, 2009) [1].

S pomočjo SL se lahko izobraževanje naredi vznemirljivo in zanimivo. Zgraditi se da virtualno dvorano za zbiranje večjega števila ljudi (konference, sestanki, simpoziji, okrogle mize). Možen je VIDEO stream. Virtualni svet SL ima vse potrebne elemente za učinkovito usposabljanje in uravljanje članov projektnih timov.

Ena izmed največjih prednosti virtualnega sveta je, da nam omogoča občutek, kot da se nahajamo v istem prostoru. Ljudje, ki bi naj med seboj sodelovali, morajo imeti občutek pripadnosti skupini in to je zelo težko doseči, če se osebe ne nahajajo v isti geografski enoti. »Kavice s kolegi/sodelavci služijo svojemu namenu.« V povezavi z ostalimi internetnimi tehnologijami lahko predstavlja okolje, kjer se spoznavajo, srečujejo in združujejo ljudje z znanjem, denarjem in dobro voljo in izjemnimi zamislimi, ki se potem lahko realizirajo. Mogoče ima nekdo zelo dobro idejo, nima pa denarja, da bi jo uresničil in spet nekdo drug ima kakšna dodatna proračunska sredstva za kakšen projekt – nima pa nobene ideje za projekt

ali pa so sredstva za kakšen večji projekt prenizka in se tako projektna sredstva porabijo za kakšne malenkosti – hrana, izlet, majice ...

Uporaba virtualnega okolja za sodelovanje med študenti lahko omogoči nove stvari, nova spoznanja, nove projekte. Seveda zdaj to ne pomeni, da bi se morali odreči svojemu življenju in se »zabubiti« in izgubiti v drugem življenju. V virtualni svet se lahko prenesejo le tiste aktivnosti, katere lahko ta izboljša/optimizira. Recimo nek določen enourni sestanek se opravi prek virtualnega okolja od doma in posameznik si prihrani dve uri vožnje, ki ju raje uporabi npr. za zmenek. Prihranek je na energiji in času.

Eschenbrenner, Nah in Siau (2008, str. 101) menijo, da je pri virtualnih svetovih treba upoštevati več dejavnikov, da lahko uporabimo aplikacijo kot orodje za izobraževanje. Gre za to, da moramo pri tem upoštevati vse morebitne težave, jih skušati odpraviti ter z izkoristkom vseh zmožnosti aplikacije in s svojimi izkušnjami v njej ter to uporabiti v svoj prid kot priložnost za izobraževanje [2].

Za uresničitev dobrih pogojev za izobraževanje je potrebnih več dejavnikov. Pri tem se pojavijo določene težave, ki jih je treba odpraviti in se jim prilagoditi. Primer je primerna tehnologija ali sposobnost posameznika, ki se prilagaja aplikaciji virtualnega sveta, in njegovo dojetje v pravilno smer, kajti kaj hitro se lahko zgodi, da posameznik zaide s poti in se ukvarja z nečim, kar ni povezano s samim izobraževanjem. Na drugi strani imamo mnogo zmožnosti, ki jih aplikacija ponuja in katere prinašajo izkušnje, ki so nato uporabne tudi v resničnem življenju. Kot primer za to lahko navedem komunikacijo v aplikaciji. Komunikacija poteka preko različnih kanalov, tako tekstovno kot tudi vizualno s premikanjem avatarja, kar pomeni bolj naravno interakcijo, ki lahko v posamezniku poveča njegovo sposobnost sodelovanja in integriranja v skupine. Gre torej za več dejavnikov, ki skupaj prinašajo nove priložnosti za izobraževanje v virtualnem svetu, kot je SL. Zmožnosti so naslednje: simulacije (nekaterne niso mogoče v resničnem življenju)/igranje vlog, vizualizacija, razni eksperimenti (manj tveganja), sodelovanje (večja raznolikost), različni komunikacijski kanali (tekst, zvok, slika), alternativni prostori za druženje/učenje/raziskave/poslovanje, možnost kopiranja realnega stanja ali stvarjenje novega »sveta« oziroma opravila, informacije dostopne na zahtevo, bolj naravna komunikacija (avatarji), možnost opravljanja funkcij podobno kot v resničnem življenju, priložnosti za vaje, izobraževanje in študije primerov pri nižjih stroških in tveganjih, promocija in marketing, enostaven dostop oziroma povezava do različnih virov.

4 Aktivnosti pri procesu izobraževanja in usposabljanja ter dejavnosti univerz v Second Life

V Second Life je danes že preko 700 izobraževalnih ustanov, od tega 150 univerz, ki aktivno sodelujejo v tem virtualnem svetu, vendar jih več kot 100 prihaja iz ZDA, saj je ta način izobraževanja oziroma učenja na daljavo na splošno tam bolj popularen. Kljub temu pa so tudi v Evropi univerze, ki zastopajo svoj položaj v SL. Med njimi sta Univerza Molde ter švedska Univerza Kalmar. Prav univerza v Harvardu pa je med tistimi, ki se je najbolj poglobila v virtualne procese s ponujanjem predavanj o pravu, ki se jih lahko udeležijo študenti vsega sveta. Število se še povečuje, saj je vedno več zanimanja za aktivnosti, ki se lahko opravljajo na daljavo.

Poleg vseh aktivnosti, ki so na voljo, sta Kay in Fitzgerald (2008) razvila kategorije, ki predstavljajo trenutne izobraževalne aktivnosti, ki se dogajajo v SL: virtualne knjižnice, razstave in 3D-predstavitve, poglobljene predstavitve z dodatnimi sestanki in okroglimi mizami, igranje vlog in simulacije, delo s podatki na vizualen način in simulacije, povezovanje med univerzami z vsega sveta in delo na skupnih projektih, neprestano in poglobljeno raziskovanje, jezikovna in kulturna vpetost ter učenje korak za korakom s pomočjo mentorjev [3].

Med naštetimi se najbolj uveljavljajo prav virtualne knjižnice. Nekatere aktivnosti nato uporabljajo tudi univerze in druge izobraževalne ustanove, ki v svoje namene predstavljajo tiste, ki najbolj koristijo njihovim programom. Tak primer so recimo ustanove na področju zdravstva, kjer se največ uporabljajo simulacije in igranje vlog. Prvi prelomni dogodek se je zgodil aprila 2006, ko je knjižnica Alliance Library System (ALS) v Illinoisu začela s projektom virtualne knjižnice. Že leto kasneje je imela ta skupina več kot 800 članov in preko 50 knjižnic v virtualnem svetu SL. Kasneje so se podobnih projektov lotile tudi druge knjižnice. Izobraževanje in knjižničarstvo se je torej spremenilo s tem, ko se odprle nove možnosti z virtualnimi svetovi, ki ponujajo spletno izobraževalno okolje z novimi interaktivnimi orodji (Skiba, 2007, str. 156) [4]. Po drugi strani pa Spencer (2008) meni, da je eden poglavitnih razlogov, zakaj so knjižnice vstopile v virtualne svetove, ta, da so pri tem opazile priložnost v boljši kolegialnosti in skupnem sodelovanju na področju knjižničarstva [5].

Naslednja rešitev, ki jo aplikacija v okviru virtualnih knjižnic ponuja, so predstavitve v živo. Menimo, da je tovrstna rešitev ena najbolj pomembnih pri namenih izobraževanja in dela z ljudmi. Pri tem gre za vse primere, ki jih srečujemo v resničnem življenju, torej za predavanja, konference, sestanke ter vaje. Če vzamemo primer predavanja, se podobno kot v resničnem življenju prebivalec SL lahko udeleži vsakega predavanja. Pri tem je pred vsakim predavanjem v bližini virtualne predavalnice tabla, ki prikazuje prihodnje dogodke, vsak ima tudi možnost, da preko mikrofona sodeluje in pove svoje mnenje, kar pride zelo prav pri kakšnih sestankih in seminarjih.

Virtualni svet ponuja orodje, s katerim lahko oblikujemo izobraževalno okolje skoraj na podoben način kot v resničnem življenju. Aplikacija ima možnost, da lahko ustvarimo učilnico z mizami in stoli, predavalnico, sejno sobo, skratka skoraj vse, kar v resničnem življenju uporabljamo.

Podobno kot pri internetnih naslovih pa ima SL tudi drugo zelo uporabno orodje, in sicer beležke. Uporablja jih lahko vsak prebivalec, v njih lahko piše internetne naslove, lokacije otokov, opise in podobno. Nekdo, ki išče neko informacijo, jo lahko dobi od nekoga, ki dela na tem področju in ima v svoji beležki zabeležene vse uporabne informacije. Velikokrat se zgodi, da že takoj, ko obiščeš nek otok, dobiš beležko nekoga, ki vsebuje informacije o otoku.

Pojem, ki se v zadnjem času pojavlja v aplikaciji, je »Machinima«. Gre za nov termin, ki se uporablja v virtualnih svetovih. Sam pojem je sestavljen iz dveh besed, in sicer »machine«, kar pomeni stroj, ter »cinema«, ki predstavlja video predstavitev. Machinima tako predstavlja video, v katerem je predstavljeno vse, tako besedila, ki jih najdemo v SL, kot tudi vse vizualne animacije, ki jih sproti doživljamo. Skratka, gre za nov način izražanja oziroma predstavitve v virtualnem okolju, ki jo lahko prebivalci ustvarijo in prenesejo tudi na splet.

Naslednje uporabno orodje v aplikaciji so tudi skupine, v katere se lahko prebivalec včlani in mu pomagajo pri reševanju skupnih projektov in učenju novih sposobnosti. Učenje na daljavo je v zadnjem času čedalje bolj popularno, saj poleg nižjih stroškov, ki jih prinaša tako s strani univerz kot tudi študentov, več fleksibilnosti in možnosti prilagajanja. V ZDA je 81 % od vseh izobraževalnih ustanov ponudilo najmanj eno izobraževanje na leto, ki je potekalo preko interneta oziroma virtualnega sveta. Kljub temu pa je učenje na daljavo na tak način doživelo kar nekaj kritik, saj se s tem zmanjšuje fizična medosebna interakcija ter tudi sodelovanje študentov s profesorji na bolj osebni ravni (Liu, 2008) [6].

New Media Consortium je združenje izobraževalnih ustanov, ki raziskujejo nove možnosti, ki jih prinaša tehnologija za izobraževanje in usposabljanje. Leta 2008 so naredili raziskavo o potencialu SL za namene izobraževanja. Raziskavo so opravili tako, da so uporabnike aplikacije vprašali, kako lahko glede na svoje izkušnje in uporabo opredelijo potencial, ki ga SL ponuja za namene izobraževanja. Več kot 50 % vprašanih je bilo mnenja, da ima aplikacija velik potencial za predavanja in seminarje, in več kot 80 % jih je bilo mnenja, da je aplikacija primerna za razne simulacije oziroma študije primerov (New Media Consortium, 2008) [7].

Hill in Lee (2009) sta po raziskavi, ko sta se sama vključila v proces izobraževanja v učilnicah, ugotovila, da virtualne učilnice ponujajo interakcijo med učitelji in študenti v živo na veliko bolj kreativen in pomemben način kot razprave, ki potekajo v e-klepetalnicah in podobnih komunikacijskih orodjih. Poleg tega menita, da je za učinkovito učenje v virtualnem svetu nujna dobra komunikacija in sodelovanje [8].

Raziskavo na področju uporabe aplikacije Second Life za učenje in razvoj kadrov je izvedla mednarodna poslovna fakulteta v Jönköpingu na Švedskem (Anderson, Hristov & Karimi, 2008). Študija je obravnavala pet univerz, ki so bile intervjuvane na virtualen način, torej v SL-u, in sicer Univerza Kalmar (Švedska), Univerza Molde (Norveška), Univerza Central Missouri (ZDA), Univerza Oakland (ZDA), Univerza Abo Akademi (Finska). Kvalitativna metoda, ki jo je fakulteta uporabila, je torej vsebovala intervju, ki so ga avtorji raziskave opravili s petimi različnimi univerzami. Ge za raziskavo, kakšna so pričakovanja univerz glede uporabe aplikacije in kakšen rezultat je implementacija prinesla. Pri tej raziskavi so prišle univerze do naslednjih ugotovitev:

- Prihod nove tehnologije je omogočilo učenje na daljavo.
- Izboljšala se je komunikacija med študenti in profesorji (omogočena je zanesljivo in produktivno komunikacijo med profesorji in študenti).
- Izboljšala se je komunikacija in okrepilo se je sodelovanje z drugimi univerzami.
- Boljša je postala tudi komunikaciji s študenti, saj so se lažje vključili v razpravo.
- Stroškovna učinkovitost (predavanja lahko obiskujejo študentje z vsega sveta, ne da bi za to morali potovati v določeno državo).
- Pritegnili so pozornost drugih univerz in študentov z vsega sveta.
- Projekt je dosegel veliko zanimanja tako s strani študentov kot s strani drugih univerz.
- Povečala se je prepoznavnost univerze tako na Švedskem kot tudi drugod po svetu.
- Izboljšale so se marketinške in ustvarjalne sposobnosti svojih študentov.

Pri vsem tem pa so opozorili na naslednje pomanjkljivosti, in sicer s strani nekaterih študentov, da je aplikacija morda preveč računalniško zahtevna, nekateri študentje imajo težave z uporabniškim vmesnikom, ker njihov računalnik ni dovolj zmogljiv, visoke tehnične zahteve za optimalno delovanje aplikacije in skrb pred nepridipravi, ki bi lahko ogrozili

projekte na njihovem ozemlju. Kljub tem je ključno spoznanje, da je čimprejšnja uporaba tovrstnega sistema dobrodošla in lahko predstavlja prednost, vendar pa pri vsem tem še vedno ni toliko zanimanja, da bi lahko tak način izobraževanja postal glavna alternativa trenutnemu [9].

Jarmon in Sanches (2009, 461) menita, da virtualno okolje omogoča možnosti za učenje in razvoj, kjer je sodelovanje uporabnikov zelo produktivno in kjer se da produktivnost prenesti tudi v resnično okolje. Delež izobraževanja in poslovanja s podjetji se je v aplikaciji v zadnjih letih povečal in tako postaja ta dejavnost vodilna med vsemi dejavnostmi v Second Life. Univerze in druge izobraževalne ustanove so ugotovile, da danes tak način izobraževanja uporablja čedalje več ljudi, saj prinaša ogromno prednosti in priložnosti. Enako velja tudi za podjetja, ki svojo dejavnost razširjajo v virtualne svetove, kot je Second Life [10].

5 Primer uporabe aplikacije Second Life

Tudi v prostoru slovenskega izobraževanja se v virtualnem svetu Second Life nekaj dogaja. V Šolskem centru Velenje je bila februarja 2008 otvoritev Virtualnega Šolskega centra Velenje v Second Life. Na odprtje je prišlo več kot 200 obiskovalcev. Vključilo se je vodstvo šole, mediji, številni dijaki, ki so se vselili, plesali, pogovarjali, spuščali balončke in uživali ob virtualnem ognjemetu. Hostese so stregle navidezni šampanjec in vsi obiskovalci so zelo uživali v plesnih ritmih.

Skupina Virtual Frix je za Šolski center Velenje ustvarila virtualni kompleks, ki se je nahajal na otoku Sciences, kjer je imel Šolski center zakupljen del zemljišča. S tem se je odprl nov način izobraževanja in druženja. Obiskovalci so si lahko ob odprtju ogledali sodobni stavbi, učilnice, konferenčno dvorano, predstavitve posameznih šol, kavarno ter prijetno okolje za druženje in klepet.

Dijaki Elektro in računalniške šole so v sklopu gibanja Mladi raziskovalci za razvoj Šaleške doline leta 2008 ustvarili v virtualnem okolju, na dveh parcelah, dve stavbi. To delo je bilo zajeto z dvema raziskovalnima nalogama, in sicer »Predstavitve Šolskega centra Velenje v virtualnem svetu Second Life« in »Učna orodja v 3D-virtualnem svetu Second Life«. V njih predstavljajo vseh šest šol Šolskega centra Velenje ter druge dejavnosti, s katerimi se ukvarjajo dijaki in učitelji centra. V virtualnem Šolskem centru Velenje so bile na voljo predavalnica, kjer so učitelji izvajali predavanja za obiskovalce, in prostor za zabavo obiskovalcev. Dijaki so predstavljali svoje izdelke in dosežke na šolskem in obšolskem področju.

V letu 2008 smo med prvimi med vsemi šolskimi ustanovami nasploh izvedli informativni dan za učence in dijake kar v virtualnem svetu, ki je potekal vzporedno s tistim v resničnem življenju. VirtualFrix-i, kot se imenujejo, pa so prav gotovo vzpodbudili takšne zamisli. Dve leti smo na Šolskem centru imeli za dijake krožek Second Life, kjer so dijaki skozi virtualni svet »Drugega življenja« vodili druge dijake pod mentorstvom. Kakršnokoli predznanje ni bilo potrebno, pomembno je le, da so se dijaki pripravljeni zabavati in se obenem kaj novega naučiti. Naše aktivnosti v okviru SL ocenjujemo za uspešne. S pridobljenimi izkušnjami smo potrdili našo predpostavko, da ima virtualna resničnost izjemne (večinoma še neizkoriščene) potencialne v procesih vzgoje in izobraževanja.

6 Sklep

Virtualni svet, kot je Second Life, odpira nove možnosti in priložnosti na različnih področjih in eno od teh področij je tudi učenje in razvoj posameznika. Aplikacija predstavlja eno največjih socialnih mrež na svetu v 3D-prostoru, ki omogoča opravljanje raznovrstnih, predvsem pa koristnih nalog pri procesu izobraževanja in usposabljanja. Predstavlja nov in bolj privlačen način izobraževanja in usposabljanja, ponuja veliko možnosti oziroma alternativo sedanjemu učenju na daljavo in gradi nov sistem, ki ga lahko univerze ponujajo za dodatno izobraževanje. Z vidika univerz je vstop stroškovno ugoden, dodatna vrednost v tej investiciji pa je investicija v ljudi ali bolje investicija v znanje. S tem univerze pridobijo tudi na marketinškem področju, saj so z vstopom bolj prepoznavne, privabijo več študentov in tudi sodelovanje z drugimi univerzami se okrepi, če je njihov pristop pravilen. Menim, da Second Life poveča vključenost študentov v sam proces izobraževanja, kajti današnja družba je vedno bolj informacijsko usmerjena.

Aplikacije Second Life pa ne uporabljajo le univerze in druge izobraževalne ustanove, ampak jo za različne namene uporabljajo tudi podjetja. Nekatera se bolj posvečajo zgolj oglaševanju in promociji, nekatera pa izkoristijo vse možnosti, ki jih ponuja (za namene lastne promocije in oglaševanja, uporaba za namene učenja in razvoja kadra v podjetju – nakup/izgradnja virtualnih predavalnic, sejnih sob, kjer lahko podjetja izvajajo razna izobraževanja, usposabljanja in pa tudi sestanke oziroma konference). Menim, da je to ena največjih prednosti uporabe Second Life za podjetja, saj ni lažjega načina odstranitve geografskih in časovnih ovir, ki jih ima neko globalno podjetje. Timsko delo, skupno projektiranje in sodelovanje so vse aktivnosti, ki jih podjetje lahko izvede.

Naš predlog za nadaljnji razvoj pri uporabi aplikacij se nanaša tudi na možnost povezave univerz in podjetij v SL, kar bi prineslo še boljše sodelovanje obeh deležnikov in tudi boljše pogoje za študente pri iskanju svoje prve zaposlitve. Prihodnost z modernimi tehnologijami odpira nove načine učenja in razvoja posameznikov, vendar je pri tem zelo pomembno, da je pristop k tem načinom pravilen tako s strani razvijalcev aplikacij kot s strani uporabnikov.

Viri in literatura:

- [1] Linden Lab. (2009). Dosegljivo: iz http://lindenlab.com/pressroom/releases/22_09_09 (Feb 2010)
- [2] Eschenbrenner, B. Nah, F., Siau, K. (2008). *3D Virtual Worlds in Education: Applications, Benefits, Issues, and Opportunities*.
- [3] Kay, J., Fitzgerald, S. (2008). *Educational uses of Second Life*. Dosegljivo na <http://sleducation.wikispaces.com/educationaluses> (20. 2. 2010).
- [4] Skiba, D. J. (2007). Nursing Education 3.0: Second Life. *Nursing Education Perspectives*. 28(2).
- [5] Spencer, B. (2008). Librarians in Second Life. *Mississippi libraries*. 27(1).
- [6] Liu, S. (2008). Student Interaction Experiences in Distance Learning Courses – A Phenomenological Study. University of Southern California. Dosegljivo na <http://www.westga.edu/~distance/ojdla/spring111/Liu111.html> (20. 2. 2010).
- [7] NMC. (2008). Second Life survey. Dosegljivo na <http://www.nmc.org/pdf/2007-sl-survey-summary.pdf> (20. 2. 2010).

- [8] Hill, V, Lee, V. (2009). Libraries and immersive learning environments unit in Secon Life. *Library Hi Tech*. 27(3).
- [9] Anderson, A., Hristov, E., Karimi, H. (2008). *Second Life: New opportunity for higher educational institutions*. Jonkoping: Jonkoping Internacional Business School.
- [10] Jarmon, L., Sanches, J. (2009). *The Educators coop experience in Second Life: a model for collaboration*. Journal of the Research Centre of Educational Technology. 4(2).