

# 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.

<http://forskningsnettet.dk/lom>

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 samarbejdsmuligheder 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.

## Læs hele artiklen på:

[http://forskningsnettet.dk/da/lom\\_0309](http://forskningsnettet.dk/da/lom_0309)

## 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 Vest<sup>1</sup> 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 house<sup>2</sup> og Erhvervsakademi Vest (nu Sydvest<sup>3</sup>), 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

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

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

<sup>3</sup> <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 VLab<sup>4</sup>, 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 grupper<sup>5</sup> 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.

---

<sup>4</sup> <http://vlab.dk/>

<sup>5</sup> 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.

[...]

## 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"**