

PAWEŁ TOPOL

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

POLSKA W EDUKACYJNEJ PRZESTRZENI SECOND LIFE

ABSTRACT. Topol Paweł, *Polska w edukacyjnej przestrzeni Second Life* [Polish in the educational space of Second Life]. „Neodidagmata” 35, Poznań 2013, Adam Mickiewicz University Press, pp. 33-45. ISBN 978-83-232-2685-7. ISSN 0077-653X.

The article discusses Polish educational experiences in the virtual world Second Life. First, the project of Second Poland is discussed. Replicas of some Polish main cities, or rather their old towns, were created in Second Life (SL) in 2007. Then, the author presents Polish university teachers at VIRTILANTIS (an island dedicated to teaching and learning languages) and LanguageLab (the largest commercial school of English in SL). Finally, two examples of virtual campuses in SL are described: Second UMCS (Maria Curie-Skłodowska University in Lublin) and Academia Electronica (a virtual academic school). Two of the projects – Second Poland and Second UMCS – have been suspended; however, they still need to be mentioned due to their unquestionable importance among Polish applications in the history of 3D virtual worlds.

Paweł Topol, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Studiów Edukacyjnych, Zakład Penitencjarystyki, ul. Szamarzewskiego 89, 60-568 Poznań, Polska – Poland.

Second Life (SL) jest obecnie największym trójwymiarowym światem wirtualnym „na serio”. Światy na serio (*serious virtual worlds*) są subkategorią światów wirtualnych niebędących grami lub niemających struktury gier. Świat wirtualny na serio (ŚW) po prostu jest ze swoimi miastami i wioskami, budynkami i polami, górami i wyspami. Infrastruktura czy zasoby takich środowisk nie są predefiniowane, przygotowane lub wcześniej zaprogramowane i zaprojektowane. Tworzą je i budują użytkownicy dla ich własnych celów, jakiegokolwiek one są. Owszem, często są to cele towarzyskie, a SL bywa traktowany jak potężna, trójwymiarowa platforma społecznościowa. Jego społeczność jest liczona różnie, niektóre źródła podają, że zarejestrowanych użytkowników jest obecnie ponad 30 mln. Firma Linden Lab – właściciel Second Life – nie podaje niestety, ilu z nich to użytkownicy aktywni.

SL jest wykorzystywany także w celach edukacyjnych – i jako narzędzie dydaktyczne w rękach nauczyciela, i jako środowisko nauczania oraz uczenia się¹.

Powierzchnia SL jest olbrzymia i odpowiada mniej więcej ponad dwudziestu wyspom Manhattan przy podobnej gęstości zabudowy, przy czym w SL osoba – czy raczej jego awatar – ma dostęp do prawie każdego miejsca, budynku i wnętrza. Ponieważ infrastruktura SL nie jest predefiniowana i tworzą ją sami użytkownicy, jest ona tworem dynamicznym, podlegającym zmianom. Bywa, że niektóre instalacje lub całe wyspy (podstawowa jednostka terytorialna SL) znikają czasowo lub na zawsze. Pamiętajmy, że ich dzierżawcy płacą firmie Linden Lab za posiadanie wirtualnej ziemi.

Polskie przykłady wykorzystania środowiska Second Life nie są liczne, jednak niektóre zasługują na szczególną uwagę. Tutaj skoncentrujemy się na zastosowaniach edukacyjnych lub edukacyjno-poznawczych. Będzie zatem i o replikach polskich miast jako miejscach spotkań, i o dydaktyce prowadzonej w wirtualnych kampusach uniwersyteckich. Niektóre projekty trwają nadal i rozwijają się, a inne zniknęły bądź zostały zawieszony. Czy zatem warto wspominać o tych drugich? Oczywiście tak. Po pierwsze dlatego, że niektóre zostały zawieszony czasowo i być może wrócą wkrótce. Po drugie dlatego, że niektóre z tych zamkniętych (przynajmniej deklaracyjnie) zaznaczyły swój ślad w literaturze oraz mediach i zasługują na odnotowanie w historii rozwoju światów wirtualnych 3D.

SECOND POLAND

Na pierwszym miejscu chciałbym umieścić ten właśnie projekt, który został zamknięty lub zawieszony kilka lat temu, jednak który jest, moim zdaniem, historycznie ważny w rozwoju Second Life bądź także światów wirtualnych na serio w ogóle. Tytułem wstępu wspomnę, że chodzi o repliki miejsc autentycznych. ŚW jest traktowany często jako środowisko symulacyjne. W SL znajdujemy repliki znanych miejsc świata fizycznego, zwykle fragmentów miast lub miejsc atrakcyjnych turystycznie. Jest tak zwany Drugi Londyn, Paryż, Berlin, Wenecja, Amsterdam, Arcachon i wiele innych. Projektanci takich miejsc starają się o możliwie dokładne odwzorowanie szczegółów architektonicznych.

Projekt Second Poland prowadziła krakowska agencja reklamowa Supremum Group. Projekt rozbudowywał się znakomicie. Wpierw, w 2007 r.

¹ Zob. P. Topol, *Funkcjonalność edukacyjna światów wirtualnych*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań 2013.

powstał Second Kraków, a konkretnie replika rynku – wierna kopia okolicznych kamienic, kościoła Mariackiego, sukiennic i pozostałych budynków centralnych.



Ryc. 1. Wirtualny Kraków – w ramach projektu Second Poland²

Oto, co pisano w „Gazecie Krakowskiej” 25.07.2007 r.³:

Od dziś możemy w świecie wirtualnym pozwiedzać Sukiennice, kupić precla, pojeździć dorożką i pooglądać podziemia Ryнку. Wszystko to dzięki popularnej grze internetowej Second Life, w której znalazła się wierna kopia Ryńku Głównego. Kraków jest pierwszym miastem w Polsce, a drugim w Europie (po Amsterdamie), które wystąpiło w tej niezmiernie popularnej grze.

Odnutowały to również ogólnopolskie gazety i stacje telewizyjne.

Zwróćmy uwagę, że polskie miasta rosły w SL jako jedne z pierwszych w Europie. Kraków był drugą repliką miasta zaraz po Amsterdamie. Potem był Wrocław, Poznań i Katowice. Fragmenty centralnych miejsc wszystkich tych miast były tworzone na wzór oryginałów. O Poznaniu wzmiankowano w publikacjach, między innymi w Proline:

² Zdjęcie pochodzi z artykułu *Kraków pierwszy w Second Life*, <<http://www.wirtualne.media.pl/artykul/krakow-pierwszy-w-second-life>>, [dostęp: 26.10.2010].

³ <http://www.wiadomosci24.pl/artykul/wirtualny_krakow_w_second_life_35197.html>, [dostęp: 12.01.2009].

Projekt Second Poznań jest realizowany przy współpracy z Urzędem Miasta Poznań. Second Life, dla tak nowoczesnego miasta jak Poznań to świetny pomysł. Mam nadzieję, że wizyta w Second Poznań będzie równie atrakcyjna, co zwiedzanie naszego miasta na żywo. Dzięki temu w każdym zakątku świata będziemy mogli odwiedzić Poznań i poczuć jego wyjątkowy klimat – mówi Prezydent Poznania, Ryszard Grobelny.

Second Poznań jest następnym krokiem w realizacji projektu Second Poland, który stanowić ma wirtualne odbicie mapy Polski wraz z największymi jej miastami i zlokalizowany jest na 73 wyspach – mówi Prezes Supremum Group, Zbigniew Woźnowski⁴.

Wirtualna starówka to nie tylko graficzne wizerunki fasad budynków. Tu i ówdzie lokalizowały się w określonych budynkach instytucje. Zwykle na początku pojawiał się klub, gdzie można było spędzić wieczór: porozmawiać czy potańczyć przy muzyce mechanicznej lub prezentowanej na żywo przez DJ-ów. Powoli jednak powstawały następne. W Poznaniu na przykład widziałem kantor, a właściwie agendę banku, gdzie można było wymienić złotówki (lub inną walutę) na linden dollars (L\$) – walutę obowiązującą w SL. Również w Poznaniu zaczęła reklamować się szkoła językowa. W wirtualnym Krakowie umieściła swoją siedzibę Academia Electronica, pierwsza w Polsce inicjatywa akademicka w świecie wirtualnym 3D, o której będzie mowa w dalszej części tekstu.

Niestety, sytuacja kryzysowa zmusiła firmę do ograniczenia swojej działalności. Skutkowało to zawieszeniem, czyli de facto zdjęciem polskich miast z mapy SL. To wielka szkoda, gdyż moim zdaniem wartość promocyjna miast była absolutnie niedoceniona. Posiadanie ziemi w SL jest oczywiście związane z kosztami na rzecz Linden Lab, ale jestem przekonany, że taka inwestycja opłacałaby się. Szkoda, że władze lokalne polskich miast nie wspomogły autorów w celu utrzymania projektu Second Poland. Byliśmy jednym z pionierów mapowania rzeczywistości fizycznej w trójwymiarowych środowiskach wirtualnych online. Miejmy nadzieję, że projekt powróci.

Trwa w tej chwili rekonstrukcja starówki Lublina w SL, co jest ważnym wydarzeniem, lecz jest to inny projekt. Oby zaowocował podobną inicjatywą w innych polskich miastach.

VIRTLANTIS

VIRTLANTIS powstała w 2006 r. i jest jedną z najstarszych wysp glotto-dydaktycznych w Second Life⁵. Nie jest formą zinstytucjonalizowaną

⁴ Źródło: <<http://www.proline.pl/?n=poznan-kolejne-miasto-second-life>>, [dostęp: 2.01.2009].

⁵ <<http://slurl.com/secondlife/Knowingly/128/128/0/>>, [dostęp: 29.06.2013].

w rozumieniu szkoły w świecie fizycznym, choć jest administrowana centralnie i ma niektóre cechy szkoły. Można by nazwać ją szkołą otwartą, gdyż jest rzeczywiście otwarta i dla nauczycieli, i dla uczniów. Skupia edukatorów-ochotników, którzy prowadzą zajęcia językowe o różnej tematyce i na różnych poziomach zaawansowania. W ofercie języków znajdujemy między innymi języki (alfabetycznie): angielski, arabski, chiński, fiński, francuski, hindi, hiszpański, malajski, niemiecki, portugalski, rosyjski i rumuński. Ten układ zmienia się czasami, gdy któryś z edukatorów zaprzestaje działalności lub gdy pojawia się inny. Językiem wiodącym jest i był angielski – tych zajęć jest najwięcej i od angielskiego rozpoczęła się historia tej wyspy.



Ryc. 2. Parcela Pawlus Twine – narzędzie dydaktyczne quiz chair

Studentka wykonuje zadany test. Jeśli jestem w danym momencie nieobecny, odpowiedzi są automatycznie wysyłane na moją skrzynkę mailową

Polski akcent na VIRTALANTIS to przede wszystkim „English Pronunciation with Włodek Barbosa” – zajęcia z fonetyki (i nie tylko) języka angielskiego

skiego, prowadzone na wysokim, profesjonalnym poziomie. Włodek Barbosa to w świecie fizycznym Włodzimierz Sobkowiak – profesor, pracownik Wydziału Anglistyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Prowadzi te zajęcia regularnie i nieprzerwanie od pięciu lat⁶.

W niedalekiej przeszłości ja również dzierżawiłem nieodpłatnie niedużą parcelę na wyspie, gdzie prowadziłem zajęcia z języka angielskiego („Active Learning with Pawlus Twine”). Zmiana polityki cenowej Language Lab – a konkretnie zniesienie ulg w dzierżawie dla instytucji edukacyjnych – uniemożliwiła właścicielowi i administratorowi wyspy dalszy darmowy przydział ziemi edukatorom. Na wyspie nadal znajduje się wiele instalacji i narzędzi edukacyjnych, a edukatorzy korzystają wspólnie z różnych parceli.

Zajęcia na VIRTALANTIS mają w większości charakter raczej nieformalny. Nie ma klas ani grup uczniowskich, nie ma na nie zapisów. System jest tutaj zupełnie otwarty, czyli każdy może uczestniczyć w dowolnie wybranych zajęciach. Wskutek tego nauczyciel rzadko wie, kto i ile osób przyjdzie. Czasami są to dwie lub trzy osoby, a czasami kilkanaście. Trzeba zaznaczyć, że ta zasada jest typowa w dydaktyce otwartej w środowiskach światów wirtualnych, nawet w szkołach zinstytucjonalizowanych i komercyjnych. Na przykład w LanguageLab – największej komercyjnej szkole językowej w SL, gdzie mam przyjemność być zatrudnionym od dwóch lat – funkcjonuje system zapisów na zajęcia i można dokonać ich z dużym wyprzedzeniem, ale można też zapisać się tuż przed rozpoczęciem lekcji lub po prostu pojawić się w miejscu spotkania. Student nie zostanie wyproszonego. System nie dopuści go do zajęć tylko wtedy, gdy jego poziom znajomości języka znacząco odbiega od poziomu pozostałych uczestników albo gdy zalega z opłatami.

ACADEMIA ELECTRONICA

Academia Electronica została powołana przez Michała Ostrowickiego⁷ (SL: Sidey Myoo) w 2007 r. na kształt ośrodka uniwersyteckiego działającego w środowisku elektronicznym.

⁶ W. Sobkowiak, *Five years in Second Life, or: Phonetically Augmented Virtuality in Second Life English as a Foreign Language*, Wydział Anglistyki UAM, Poznań 2012. Książka w dostępie elektronicznym: <<http://www.scribd.com/doc/108718699/Paving-EFL-in-SL>>, [dostęp: 1.11.2012].

⁷ Michał Ostrowicki jest pracownikiem naukowym i dydaktycznym w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zajmuje się między innymi estetyką, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki współczesnej, w tym interaktywnej sztuki elektronicznej, oraz tematyką środowiska elektronicznego, traktowanego jako rodzaj rzeczywistości człowieka (źródło: usoweb UJ, dostęp: 31.07.2012].

Oto fragment opisu jej profilu:

Powstając w elektronicznej rzeczywistości stała się rodzajem „laboratorium humanistyki” zajmującej się wieloaspektowym oglądem problematyki środowiska elektronicznego, potraktowanego jako rzeczywistość człowieka. Elektroniczna rzeczywistość opisywana jest z perspektywy filozofii, kulturoznawstwa, socjologii, psychologii oraz innych dyscyplin. Tak określona tematyka nakierowuje obserwację i rozważania na fenomeny związane z egzystencją ludzi w środowisku elektronicznym. Celem Akademii jest stworzenie cyklu wykładów otwartych oraz prowadzenie dyskusji poświęconych postępującej implementacji człowieka w elektroniczny świat, w którym odnajduje on rzeczywiste treści⁸.

Od początku istnienia prowadzone były poniedziałkowe wykłady otwarte i dyskusje w trakcie roku akademickiego. W 2008 r. część wykładów została przekształcona w 30-godzinny oficjalny kurs akademicki, odbywający się w semestrze zimowym, zatytułowany „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”. Wykłady w Akademii odbywają się jednak regularnie co tydzień przez cały rok akademicki. Semestr letni poświęcony jest tematowi dodatkowym i uzupełniającym oraz wykładom zaproszonych gości. Wielu spotkaniom towarzyszą wyprawy w różne rejony Second Life, do miejsc poświęconych edukacji lub przydatnych z edukacyjnego punktu widzenia. Academia zmieniała lokalizację w Second Life kilkakrotnie. Zaczęła we wspomnianym wirtualnym Krakowie (Second Kraków). Obecnie znajduje się na wyspie Four Sisters⁹. Więcej informacji na temat Akademii Electronica można znaleźć na jej stronach WWW, gdzie znajduje się również archiwum z nagraniami audio wielu wykładów¹⁰.

Academia Electronica powstała z myślą o poszerzeniu e-learningu o koncepcję sieciowego uniwersytetu. Second Life o tyle się do tego nadał, że ma przestrzeń, w której można prowadzić życie akademickie¹¹. Academia istnieje jako zespół kilku miejsc. W zespole tym, oprócz głównej sali wykładowej, jest miejsce, w którym odbywają się spotkania muzyczne, są galerie sztuki, jest ogród, gdzie prowadzone są pogadanki, albo gdzie można odbyć konsultacje ze studentami. Jest też staw, gdzie można popły-

⁸ <<http://academia-electronica.net>>, [dostęp: 29.07.2012].

⁹ <<http://maps.secondlife.com/secondlife/Four%20Sisters/209/249/21>>, [dostęp: 29.07.2012].

¹⁰ Tamże, w zakładce „Wykłady”.

¹¹ Zob. S. Myoo, *Uniwersytet w Sieci. Od e-learningu do e-akademicyzmu*, [w:] E. Wójtowicz, J. Ryczek (red.), „Zeszyty Artystyczne”, nr 21, *Edukacja społeczeństwa obywatelskiego – różnicowanie kultur edukacji*, Poznań 2011, s. 109–120. Autor opublikował ten artykuł pod swoim, jak to określa, pseudonimem naukowym Sidey Myoo, który jest jego imieniem i nazwiskiem w Second Life. W artykule opisuje dokładniej koncepcję sieciowego uniwersytetu. Artykuł jest dostępny również na stronie autora: <<http://www.ostrowicki.art.pl/Uniwersytet%20w%20sieci.pdf>>, [dostęp: 9.08.2012].

wać na łódce lub powędkować. Academia Eletronica skupia życie akademickie w jego różnorodności, a nie jedynie służy jako miejsce do wygłaszania wykładów.

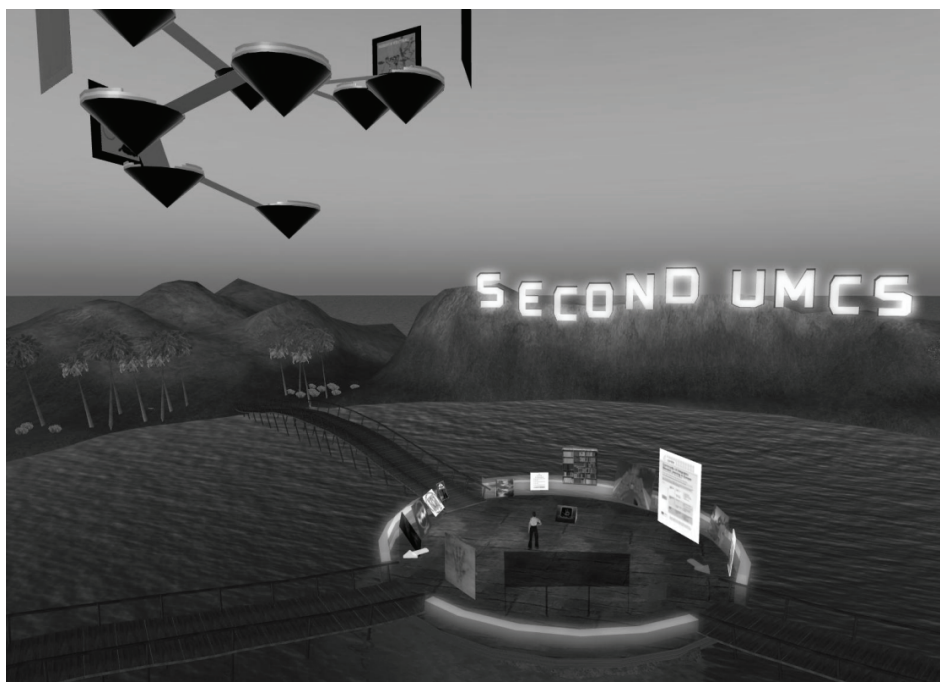


Ryc. 3. Academia Electronica, plansza zapowiadająca pierwszy wykład w roku akademickim 2012/2013

SECOND UMCS

Inny przykład akademicki to wirtualny kampus w Second Life Wydziału Artystycznego Uniwersytetu im. Marii Curie-Skłodowskiej, powstały jako projekt Uniwersyteckiego Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Otwartych¹². Na rycinie 4 przedstawiono miejsce lądowania – mały pomost na jeziorze, z którego rozchodzą się drewniane kładki prowadzące do kilku części kampusu. Na pomoście umieszczono tablice informacyjne i teleportery, między innymi do budynku biblioteki, platformy z wystawami prac studenckich, miejscem zajęć projektowania obiektów 3D, parku i piaskownicy.

¹² Pod adresem <<http://www.uczniko.umcs.lublin.pl/proj.php?action=details&pID=34>>, [dostęp: 20.11.2010] znajduje się opis tego i innych projektów centrum, wykorzystujących środowiska wirtualne.



Ryc. 4. Second UMCS w SL, miejsce lądowania na wyspie

U góry zdjęcia widać zawieszoną w powietrzu platformę o futurystycznym wyglądzie. Jest to jedna z kilku lokalizacji wystaw prac studenckich – obrazów, projektów graficznych lub przestrzennych. Jednym z większych projektów 3D był „Jarocin ’85” – próba odtworzenia w całości scenerii znanego festiwalu. Studenci wybudowali replikę sceny z aparaturą, wioski z namiotami oraz kilku drobniejszych obiektów. Projekt był referowany na pierwszej w Polsce konferencji naukowej organizowanej w SL w listopadzie 2010 r. pt. „Internet – Nowe media – Kultura 2.0 – perspektywy rozwoju wirtualnej nauki i edukacji”¹³. Studenci pozytywnie oceniali ten projekt, podkreślając jego wartość artystyczną i informacyjną. Na jednym ze slajdów towarzyszących wystąpieniu na konferencji¹⁴ pojawił się następujący cytat z wypowiedzi jednej ze studentek:

Dzięki temu projektowi poznałam organizacyjną stronę festiwalu ogólnie. Nauczyłam się pracy przy użyciu niekonwencjonalnych narzędzi o szerokim zasięgu (SL, Hippo, programy graficzne). Wiem już, czym był „Jarocin ’85” – sama tam byłam :).

¹³ <<http://naukawsl.umcs.lublin.pl/>>, [dostęp: 5.11.2010].

¹⁴ Referat: Radosław Bomba, Rafał Moczadło pt. *Projekt Jarocin ’85 w Second Life jako przykład wykorzystania światów wirtualnych w dydaktyce przedmiotów kulturoznawczych*.

We wrześniu 2011 r. wyspa Second UMCS została zamknięta. Jednym z powodów były znów koszty dzierżawy ziemi w Second Life. Nie wiadomo, czy kampus wróci do Second Life, który stał się drogi dla edukatorów. Są plany utworzenia kampusu w innym świecie wirtualnym – OpenSim. Chciałbym zacytować ogłoszenie zamknięcia wyspy zamieszczone na blogu „UMCS w Second Life”, gdyż poza samym komunikatem zawiera ono pewien ogólny przekaz oraz implikacje na przyszłość¹⁵:

Na podstawie doświadczeń, które nabyliśmy w tym czasie rodzą się nowe obszary działań. Projekt UMCS w SL mocno przyczynił się do powstania nowej specjalizacji na wydziale Humanistycznym, czyli Cyberkulturoznawstwa. Przeprowadzone eksperymenty edukacyjne dały solidną podstawę do określenia jakie działania przyniosą dobry efekt. Na Cyberkulturoznawstwie część zajęć prowadzonych będzie również w SL.

Wciąż wiążemy pewne nadzieje związane z niezależnymi środowiskami 3D opartymi o technologię z Linden Labu. W szczególności mamy przygotowany niezależny serwer OpenSim, na którym prędzej czy później przeprowadzimy kolejne eksperymenty.

Czas zmienić kierunek. Myślimy o wykorzystaniu w edukacji rzeczywistości poszerzonej. Wyprowadzeniu działań edukacyjnych poza konkretne środowisko, mieszaniną środowisk wirtualnych z materialnymi. Co z tego wyjdzie, czas pokaże.

Po pierwsze, w wyniku eksperymentu Second UMCS w SL powstała nowa specjalizacja – cyberkulturoznawstwo. Po drugie, projektu nie uważa się za całkowicie zamknięty. Zamknięto wyspę uczelnianą w Second Life, ale planuje się utworzenie nowej na platformie OpenSim. Jest to ważna informacja, gdyż oznacza zmianę środowiska, platformy, a nie zamknięcie projektu. Cyberkulturoznawstwo będzie oparte na darmowych światach wirtualnych¹⁶. Widocznie jednym z czynników powyższych decyzji uczelni był aspekt ekonomiczny, a nie merytoryczny.

Jest jeszcze inny powód, dla którego Second UMCS zapisuje się w historii wirtualnych kampusów. Wśród różnych instalacji na wyspie stworzono również replikę budynku biblioteki uniwersyteckiej w jej wyglądzie rzeczywistym (ryc. 5).

Awatar widoczny na zdjęciu za chwilę wejdzie do budynku i będzie zwiedzał wnętrza. Odtworzono tam kilka kluczowych pomieszczeń: hol główny, katalogi tradycyjne i elektroniczne, wejście do czytelni, punkt kserograficzny, a także izbę pamięci. We wszystkich wnętrzach starano się

¹⁵ <<http://secondumcs.blogspot.com/>>, [dostęp: 5.12.2011].

¹⁶ Gwoli wyjaśnienia, OpenSim jest platformą wspólną dla większej liczby światów wirtualnych, które wszystkie są typu *open access*. Second Life był i jest przedsięwzięciem komercyjnym. Zauważa się obecnie rosnące zainteresowanie światami darmowymi.

oddać wygląd rzeczywisty możliwie najdokładniej. Jaki jest w tym sens? Taka wirtualna wycieczka może być pomocna choćby studentowi pierwszego roku we wstępnym rozpoznaniu miejsca. Student może poznać rozkład pomieszczeń, otrzymuje automatyczne wskazówki, na przykład jak korzystać z katalogu online oraz tradycyjnego, może zajrzeć do czytelni itd. Może, choć z grubsza, oswoić się z nowym miejscem, zanim do niego trafi w Lublinie.



Ryc. 5. Second UMCS, replika budynku biblioteki uniwersyteckiej – widok z zewnątrz

Spójrzmy na rycinę 6, na której przedstawiono wejście do czytelni czasopism i katalogów. Awatar odwiedzający bibliotekę stoi przed przeszklonymi drzwiami, za którymi zaraz po prawej stronie siedzi za biurkiem bot¹⁷. Imituje on pracownika biblioteki. Kliknięcie na bota spowoduje wyświetlenie informacji podstawowych na temat tego pomieszczenia. Wewnątrz sali, po obu stronach, znajdują się szafki z tradycyjnym katalogiem fizycznym, a także stoły ze stanowiskami komputerowymi, przy których można korzystać z katalogu elektronicznego. Przy jednym i przy drugim widnieją luminescencyjne znaki w kształcie litery „i”. Po kliknięciu nań otwiera się okno tekstowe informujące o zasadach korzystania z danego katalogu. W ten sposób każdy odwiedzający bibliotekę po raz pierwszy może zapoznać się z procedurami, zanim odwiedzi prawdziwą bibliotekę. Podobną funkcję pełnią pozostałe repliki pomieszczeń budynku.

¹⁷ W informatyce bot jest programem, który na przykład symuluje dialog z człowiekiem. W ŚW funkcję tę pełni awatar-atrapa i umieszczony wewnątrz program-skrypt.



Ryc. 6. Second UMCS, wewnątrz biblioteki – czytelnia czasopism i katalogi

* * *

Podsumowując, polskie przykłady w przestrzeni edukacyjnej Second Life są znaczące, choć nieliczne. Właśnie z powodu ich wagi, choćby historycznej, nie można pomijać takich projektów, jak Second Poland czy Second UMCS. Na gruncie polskim środowiska wirtualne 3D są ciągle obszarem mało poznanym i nowym. Potwierdza tę tezę między innymi artykuł w serwisie „PAP Nauka Polska”, pt. *Coraz doskonalsza wirtualna rzeczywistość*, w którym – jako nowość w polskiej nauce – anonsuje się innowacyjne i wdrożeniowe działania gliwickiej firmy z grupy „i3D” oraz Politechniki Białostockiej w kierunku tworzenia trójwymiarowych przestrzeni wirtualnych na potrzeby edukacji¹⁸. Czytamy tam, że dzięki wirtualnej rzeczywistości „studenci mogą konfrontować wiedzę książkową z rzeczywistym działaniem maszyn lub innych urządzeń w ich naturalnym środowisku”. W dużym skrócie chodzi o „nowe rozwiązania informatyczne, służące peł-

¹⁸ PAP Nauka w Polsce, 16.10.2012: *Coraz doskonalsza wirtualna rzeczywistość*, <<http://www.naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news,392380,coraz-doskonalsza-wirtualna-rzeczywistosc.html>>, [dostęp: 22.11.2012].

nemu odwzorowaniu świata realnego w wirtualnej rzeczywistości". W artykule podkreśla się znaczenie tego nurtu w edukacji przyszłości.

LITERATURA

- Myoo S., *Uniwersytet w Sieci. Od e-learningu do e-akademicyzmu*, [w:] E. Wójtowicz, J. Rydzek (red.), „Zeszyty Artystyczne”, nr 21, *Edukacja społeczeństwa obywatelskiego – różnicowanie kultur edukacji*, Fundacja UAP, Poznań 2011.
- Sobkowiak W., *Five years in Second Life, or: Phonetically Augmented Virtuality in Second Life English as a Foreign Language*, Wydział Anglistyki UAM, Poznań 2012, <<http://www.scribd.com/doc/108718699/Paving-EFL-in-SL>>, [dostęp: 1.11.2012].
- Topol P., *Funkcjonalność edukacyjna światów wirtualnych*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań 2013.

NETOGRAFIA

- Academia Electronica*, <<http://academia-electronica.net>>, [dostęp: 29.07.2012].
- Academia Electronica @Four Sisters*, <<http://maps.secondlife.com/secondlife/Four%20Sisters/209/249/21>>, [dostęp: 29.07.2012].
- Internet – Nowe Media – Kultura 2.0*, <<http://naukawsl.umcs.lublin.pl/>>, [dostęp: 5.11.2010].
- Kraków pierwszy w Second Life*, <<http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/krakow-pierwszy-w-second-life>>, [dostęp: 26.10.2010].
- PAP Nauka w Polsce*, 16.10.2012, *Coraz doskonalsza wirtualna rzeczywistość*, <<http://www.naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news,392380,coraz-doskonalsza-wirtualnarzeczywistosc.html>>, [dostęp: 22.11.2012].
- Second UMCS*, <<http://www.uczniko.umcs.lublin.pl/proj.php?action=details&pID=34>>, [dostęp: 20.11.2010].
- Uniwersytet w sieci*, <<http://www.ostrowicki.art.pl/Uniwersytet%20w%20sieci.pdf>>, [dostęp: 9.08.2012].
- VIRTLANTIS*, <<http://slurl.com/secondlife/Knowingly/128/128/0/>>, [dostęp: 29.06.2013].
- Wirtualny Kraków*, <http://www.wiadomosci24.pl/artykul/wirtualny_krakow_w_second_life_35197.html>, [dostęp: 12.01.2009].
- Wirtualny Poznań*, <<http://www.proline.pl/?n=poznan-kolejne-miasto-second-life>>, [dostęp: 12.01.2009].