Skutečné vzdělávání v neskutečném světě

Internetové virtuální 3D prostředí Second Life (http://secondlife.com/) bylo založeno v roce 2000. Ve své kategorii patří jednoznačně k nejúspěšnějším. V současné době má již přes milion obyvatel a začíná mít značný vliv i na reálný svět. Hraní rolí a kontakt s jinými uživateli totiž přináší kromě zábavy též celou řadu dalších efektů. Vzdělávání zde má nezanedbatelný význam.

Současná podoba internetových virtuálních prostředí vznikala dlouhým vývojem z původně společenských a později počítačových her, v nichž se lidé převtělují do určitých postav, pohybují se ve specifickém prostředí a řeší určitý úkol. Během vývoje se změnilo jak prostředí tak samotné cíle. Prostředí, které bývalo původně víceméně dáno, je dnes spoluvytvářeno samotnými uživateli a cíle, které dříve byly jasně definované (např. hledání pokladu), se transformovaly do simulace života, jež nemá jednoznačný cíl ani konec. Zájemci o historii a vývoj virtuálních prostředí před rokem 2000 mohou bližší podrobnosti najít v mé zprávě *Víceuživatelské virtuální prostředí a možnosti jeho využití ve vzdělávání*, jež je k dispozici online.

V současném alternativním internetovém „druhém životě" (Second Life – SL) se obrovské množství uživatelů v podobě tzv. avatarů (postava vybraného vzhledu reprezentující svého majitele) pohybuje po rozsáhlém virtuálním světě, jež je do značné míry odrazem světa reálného. Lidé se zde spolu seznamují, komunikují, vytvářejí zájmové skupiny, baví se, učí se, cestují, prodávají a nakupují, zkrátka dělají téměř vše, co ve skutečnosti – včetně toho, co se dělat nemá. Vzhled a funkci prostor, kde se druhý život odehrává, si s pomocí systému vytvářejí uživatelé sami. K dispozici je kromě nástrojů grafických též specializovaný skriptovací jazyk. Rozsáhlá krajina posetá sídly všech možných druhů proto odpovídá představám svých tvůrců.

Projekt Second Life je pochopitelně aktivitou výdělečnou. Nikoho proto asi nepřekvapí, že byznys je hnací silou většiny činností, které se uvnitř odehrávají. SL má vlastní měnu tzv. Linden dolary (Linden Lab je firma ze San Francisca, která tuto aplikaci vyvinula a provozuje). Počáteční registrace umožňující vstup je zdarma. Uvnitř se však bez placení daleko nedostanete. Začne to hned, jakmile budete chtít svého avatara lépe obléci. Chcete-li např. tvořit vlastní prostory, musíte si nejprve koupit pozemek. Nechcete-li se zdržovat tvorbou vlastních staveb, můžete si je koupit nebo nechat vytvořit podle návrhu architekta. Různých dalších služeb a obchodů je velké množství. Náklady jsou minimální, a tak jsou platby směšně malé proti realitě. Vše, co sami vytvoříte, je vaším osobním vlastnictvím. Když budete chtít, můžete to prodat. Je snadné vyrobit třeba musicbox, umístit ho na vhodné místo, naplnit ho nahrávkami své vlastní kapely a nechat zájemce za poslech platit.

Díky značnému počtu obyvatel a perspektivě dalšího růstu je SL v centru zájmu mnoha moderních inovativně myslících firem. Je docela možné, že právě zde se vytváří model budoucího kontaktu se zákazníky. Například nutná výměna skutečných peněz za Linden dolary neprobíhá, jak by možná někdo čekal, přes statické formulářové Webové rozhraní. To prostě jdete v SL tradičním způsobem do banky a u přepážky, za níž sedí virtuální bankéř, požadovanou transakci provedete.

Podobně jako banky pořizují si zde své provozovny i jiné firmy. Celkový roční obrat obchodů v SL činí v současné době 64 milionů opravdových dolarů. Není daleko doba, kdy bude mít vchod do podobné 3D virtuální provozovny na svých stránkách každý internetový obchod. Je celkem snadno představitelné, že takový trojrozměrný avatar-prodavač může zákazníkům předvádět zboží téměř na stejné úrovni jako opravdový, a nejen to – může i opakovaně vysvětlovat, jak se s ním zachází (např. ovládání různých přístrojů).

K nejznámějším firmám působícím v SL patří výrobce aut Toyota, hudební nakladatelství Sony BMG, výrobce počítačů Sun Microsystems, zpravodajský kanál CNET News.com nebo Adidas prodávající oblečení pro avatary. Síť hotelů Starwood zde již dnes testuje novou budovu, která bude hotová až v roce 2008.

Celkem nedávno otevřela v SL kancelář známá agentura Reuters. Publikuje zde své skutečné zprávy. Každý uživatel může svého avatara vybavit mobilním zařízením, které tyto zprávy přijímá. U každé zprávy je k dispozici tlačítko, které umožňuje přechod do atria, kde se o aktuálních zprávách mezi obyvateli SL diskutuje.

Některé společnosti využívají SL též jako pracovní prostor pro své zaměstnance. Vytvoří si zasedačku nebo rovnou konferenční sál, kde se řeší úkoly, jsou k dispozici potřebné dokumenty nebo se scházejí projektové týmy. Realizace hybridních setkání zčásti v reálu a zčásti online již byla též úspěšně ověřena. To je třeba skutečnou událost snímat kamerou, živě ji vysílat v SL a naopak v reálu pomocí počítače zobrazovat pro akci určený virtuální prostor. Toto řešení umožňuje mezi účastníky skutečnými a virtuálními interakci podobnou video-konferenci.

Jak SL roste, poskytuje stále více příležitostí ke vzdělávání. Paradoxně se může dokonce zdát, že je pro učení vhodnější než život skutečný. Potkávají se zde lidé z celého světa, různých národností, vyznání, sociálního postavení, …. Zakládají se zde komunity různých zájmů, kde výměna znalostí i zkušeností probíhá snadněji než ve skutečnosti.

Možná právě proto s tímto prostředím již experimentuje více jak 60 amerických vysokých škol. Patří k nim např. Montana State University, University of Tennessee, Ball State University, Pepperdine University, Missouri State University, Bradley University ad. Známý architekt Terry Beaubois učí hlavně prostřednictvím SL a pochvaluje si, jak snadno zde lze vytvářet a prohlížet 3D modely budov.

Letos poprvé využívá SL také právnická fakulta Harvard University. Virtuální campus má podobu skutečné budovy (na obrázku). Asi 90 studentů se zde účastní prvního online kurzu CyberOne, za nějž získají skutečné kredity. Je pozoruhodnou skutečností, že tento kurz je volně přístupný veřejnosti, takže se do něj zapojili též studenti z daleké ciziny, např. z Jižní Koreje a Číny.

„Tradiční systémy distanční výuky používají statický Web, video a e-mail. Komunikace s učitelem v nich probíhá většinou asynchronně (nespojitě). SL nám narozdíl od nich dává pocit skutečné účasti ve třídě," říká Rebecca Nesson, jež se podílí na realizaci tohoto pilotního harvardského kurzu.

Současná úroveň počítačové grafiky a animace dovoluje, aby avatar mimikou vyjadřoval pocity nebo aby si členové určitého týmu ve virtuální třídě vzali čepici stejné barvy. Vizuální kontakt se spolužáky je velice užitečný. Umožňuje sledovat se navzájem při práci - třeba když se vyvíjí nějaký program, tvoří model budovy, molekuly apod. Prostřednictvím avatarů však výuka probíhá přece jen trochu odlišně než ve škole. Studenti si například mohou mezi sebou během práce posílat osobní vzkazy, aniž by vyrušovali ostatní.

Většina experimentujících univerzit si prostě zakoupí pozemek a vybuduje svůj virtuální campus. Např. Ball State University mu dala podobu ostrova jménem Ball State's Middletown. Kromě výukových prostor na něm studenti najdou též kavárnu, bar, taneční sál a ubytovnu, kam se mohou uchýlit, aniž by si museli kupovat vlastní pozemek. Studenti si ji sami zařídili a teď si v ní vyměňují např. cenné informace o průběhu zkoušek.

Nejen univerzity se v SL cíleně věnují vzdělávání. Existují zde projekty podnikového vzdělávání zaměstnanců i akce plošné. K takovým patří např. výchova k rozumnému zacházení s vlastními financemi, nácvik správného chování při tsunami, simulace biologického útoku teroristů ad.

Podle Johna Lestera, manažera zodpovědného v Linden Lab za vzdělávání, „je SL stále ještě spíše prostorem experimentálním, ty nejvhodnější postupy hledajícím. Lidé zde mohou dělat věci, které ve skutečnosti dělat nelze, a úkolem vývojového týmu je jim k tomu poskytnout příležitost. Takové prostředí probouzí představivost a významně posiluje osobní kreativitu."

Na závěr si dovolím našim angličtinou disponujícím učitelům připomenout, že existuje též prosperující čistě jen na výuku orientované 2D virtuální prostředí TappedIn, kde mohou potkat nejen své kolegy řešící podobné problémy jako oni ale též celou řadu vrcholných světových odborníků specializujících se na moderní výukové metody.

zdroje: Gregory M. Lamb - Real learning in a virtual world, The Christian Science Monitor, October 05, 2006
Annalee Newitz - Your Second Life is Ready, POPSCI.com, September, 2006
Reuters opens virtual news bureau in 'Second Life', CNET News.com, October 16, 2006
připravil: Bořivoj Brdička