

Erfarenheter från Second Life – Yhdessä oppiminen erillään

"Neljällä viidestä aktiivisesta Internetin käyttäjästä on 'toinen elämä' jossain virtuaalisessa maailmassa vuonna 2011." – Gartner Research

Second Life (SL) on kolmiulotteinen virtuaalinen maailma joka on kokonaan käyttäjiensä luoma ja joka siksi heijastaa käyttäjiensä mielenkiinnon kohteita, luovuutta ja mielikuvitusta. Käyttäjät voivat luoda kaiken omista hahmoistaan (avatareistaan), rakenteista ja kulkuneuvoista sosiaalisiin ryhmiin, peleihin ja kokemuksiin. SL on miksi käyttäjät tekevät sen.

Second Life herättää keskustelua ja se onkin saanut suuret määrät palstamillimetrejä lehdissä ja useita artikkeleita eri medioissa. Mikä tekee SLstä erityisen kiinnostavan on miten monet yliopistot, koulut ja kirjastot ovat perustaneet toimintaa sinne. Yliopistoilla kuten Harvard, Oxford ja Ohio:lla on laajat kampukset SLssä. Åbo Akademi, ja pioneirit informaation tutkimuksen oppiaineessa, oli ensimmäinen yliopisto Suomessa joka käytti SLää opetuksessa. Tutkijat Kim Holmberg ja Isto Huvila ovat pitäneet luentoja SLssä ja valvoneet oppilaiden ryhmätyöskentelyä. Oppilailta saatu palaute on ollut pääasiassa positiivista. Holmberg ja Huvila ovat myös tutkineet oppilaiden mielipiteitä SLn käytöstä opetuksessa. Tärkeimpiä SLn käyttöä puoltavia tekijöitä oppilaiden mukaan oli että SLssä on helpompaa ottaa osaa keskusteluun, kynnys esittää kysymyksiä oli matalampi ja että oppiminen SLssä on hauskaa. Tutkimuksen tuloksista voidaan todeta että opiskelijoiden mielestä SL toimii hyvänä lisänä muiden teknisten ratkaisujen ja työkalujen rinnalla.

"Second Lifen myötä minulle on avautunut Kokonaan uusi maailma täynnä uusia mahdollisuuksia. Kokemukseni on erittäin positiivinen." Eräs opiskelijoista Åbo Akademin Informaatiotutkimuksen laitoksen kurssilla Interaktiva medier.



VTM Kim Holmberg
kim.holmberg@abo.fi
www.webometrics.fi



VTT Isto Huvila
isto.huvila@abo.fi
www.istohuvila.fi

Informaation tutkimuksen oppiaine, Åbo Akademi