

e-edukacja 3d
rzeczywistość wirtualna
grafika second life



[www.cittru.uj.edu.pl/
/projektor/19.pdf](http://www.cittru.uj.edu.pl/projektor/19.pdf)



tel. (12) 663 38 21
e-mail:
bozena.podgorni@uj.edu.pl



[www.facebook.com/
/nimb.cittru](https://www.facebook.com/nimb.cittru)

19

Laboratorium humanistyki w Second Life

Wirtualny uniwersytet nie musi być tylko zdalnym odpowiednikiem rzeczywistego. Otwiera nową przestrzeń, a także wyzwala szczególne zaangażowanie ze strony społeczności akademickiej.

Platforma **Second Life** daje dużo możliwości, nie tylko umożliwia udostępnienie wykładu, ale także prowadzenie go w czasie rzeczywistym, daje przestrzeń do wspólnych konsultacji, spotkań i dyskusji – i właśnie dlatego spełnia wszystkie warunki dobrego i skutecznego e-learningu. Dr hab. Michał Ostrowicki z **Zakładu Estetyki Instytutu Filozofii UJ**, wykorzystuje te zalety, działając w **Academia Electronica** pod pseudonimem naukowym – imieniem sieciowym: Sidey Myoo. Prowadzi wykłady w Second Life, badając jednocześnie zagadnienia dotyczące wirtualnej rzeczywistości (VR).

Wirtualna akademia

„Academia Electronica istnieje w Second Life na wzór uniwersytecki. Nie jest zinstytucjonalizowana w dosłownym sensie, ale przeprowadzam tam semestralny, obejmujący 30 godzin, ogólnopolski kurs akademicki, dotyczący środowiska elektronicznego potraktowanego jako rodzaj rzeczywistości człowieka” – mówi Sidey Myoo.

Do Akademii słuchacze przybywają pod postacią **awatarów**. Budynek akademicki zmienia się mniej więcej co pół roku: od budynku w formie nowoczesnej architektury do jaskini wykutej w skale lub tęczowego półokręgu. Przestrzeń elektronicz-

na, w której znajduje się Academia, zagospodarowana jest najczęściej w postaci **ogrodu z ogniskiem**, gdzie można odbywać dyżury lub prowadzić rozmowy, również przy muzyce.

Oprócz utworzenia wspólnoty akademickiej w sieci, projekt ten obejmuje dostosowywanie praktyki akademickiej, np. sposobu prowadzenia wykładów i komunikowania się ze studentami, do nowych warunków, jakie stwarza sieć. Chodzi o zachowanie wartości uniwersyteckich na zasadach jakie dyktuje współczesność. Dogodnym do tego miejscem jest środowisko **VR**, przyjazne dla powstawania międzyludzkich kontaktów, ponieważ stwarza poczucie przebywania we wspólnym świecie, obecności we wspólnie wykreowanym miejscu, pomijając bariery przestrzenne. Second Life jest w tym znaczeniu dobrym miejscem dla międzynarodowych kontaktów.

„Jestem przekonany, że Academia Electronica to przykład uczelni przyszłości. Wynika to z rozwoju technologii 3D i coraz bardziej widocznej potrzeby zaangażowania człowieka w technologię interaktywną” – mówi Sidey Myoo, który ma nadzieję na kontynuowanie projektu i poszerzanie oferty Academia Electronica.

