

Andrzej Radomski: Wirtualna Akademia jako nowe zjawisko w kulturze współczesnej

Abstrakt:

Rewolucja cyfrowa doprowadziła do ogromnych zmian we wszystkich praktykach społecznych. Jednym z jej efektów jest także olbrzymia transformacja edukacji. Jednym z przykładów wykorzystania technologii ICT do działań edukacyjnych są tzw. wirtualne akademie. Funkcjonują one tylko w sieci i dostarczają przestrzeni do nauki i edukacji. Odgrywają też dużą rolę kulturotwórczą w świecie współczesnym. Funkcjonowanie tych wirtualnych akademii i ich innowacyjna rola w kulturze została pokazana na przykładzie działalności Academia Electronica w świecie Second Life. Artykuł składa się z czterech części: w pierwszej, dokonano krótkiej charakterystyki świata Second Life, w ramach którego funkcjonuje Academia, w drugiej, przedstawiono powstanie i rozwój Akademii, w trzeciej zaprezentowano funkcjonowanie tej wirtualnej uczelni jako placówki dydaktycznej i naukowej i w części ostatniej porównano ten rodzaj instytucji z innymi przedsięwzięciami edukacyjnymi funkcjonującymi w Internecie – czyli w środowisku wirtualnym.

Słowa kluczowe: Rewolucja cyfrowa, wirtualne akademie, Second Life, Academia Electronica

Abstract: A virtual academy as a new phenomenon in contemporary culture

The digital revolution has caused major changes in all social practices. One of its effects is also the enormous transformation of education. One of the examples of the use of ICT technologies for educational activities are the so-called virtual academies. They function only in the network and provide space for learning and education. They also play a large culture-forming role in the modern world. The functioning of these virtual academies and their innovative role in culture has been shown on the example of Academia Electronica in the world of Second Life. The article consists of four parts: in the first, a short characterization of the Second Life world under which Academia functions, in the second, the formation and development of the Academia was presented, in the third presented the functioning of this virtual university as a didactic and scientific

institution and in the last part this type was compared institutions with other educational undertakings operating on the Internet - in a virtual environment.

Keywords: Digital Revolution, Virtual Academies, Second Life, Academia Electronica

Rewolucja cyfrowa, jaka ma miejsce od kilkudziesięciu już lat doprowadziła do ogromnych zmian we wszystkich praktykach społecznych. Jednym z jej efektów jest także olbrzymia transformacja edukacji. Tradycyjnej szkole czy uczelni wyrosła konkurencja w postaci różnego rodzaju kursów, szkoleń, tutoriali, webinarów czy wykładów umieszczanych na platformach i portalach internetowych i to najczęściej darmowych. Khan Academy, Coursera, Udemy czy polski Brainly.pl to najgłośniejsze instytucje nowej edukacji, które zdobyły rzesze zwolenników i zrewolucjonizowały i to na skalę globalną funkcjonowanie nauczania/uczenia się we współczesnym świecie¹.

Jednym z przykładów wykorzystania technologii ICT² do działań edukacyjnych są tzw. wirtualne akademie. Funkcjonują one tylko w sieci i dostarczają przestrzeni do nauki i edukacji. Zawierają także różnego rodzaju zasoby w postaci materiałów dydaktycznych tj. podcastów, poradników, testów, filmów, itp.

Działalność wirtualnych akademii i ich innowacyjność można pokazać na konkretnym przykładzie. Mój wybór padł na Academia Electronica. Powodów tej decyzji jest kilka. Po pierwsze, jest ona darmowa. Po drugie, funkcjonuje w środowisku Second Life, które stwarza nieograniczone wręcz możliwości kreatywne. Po trzecie, sam jestem związany z tą Akademią – praktycznie od początku jej istnienia i mogłem praktykować różne formy działań, które ona umożliwia i to nie tylko na płaszczyźnie edukacyjnej i po czwarte wreszcie, jej działalność nie była do tej pory przedmiotem licznych studiów naukowych – w postaci monografii i artykułów³.

¹ Istnieje też mnóstwo przykładów działań bardziej amatorskich w postaci twórczości pojedynczych osób, które chcą się dzielić swoją wiedzą i umiejętnościami z internautami. Takim przykładem może być na gruncie polskim np. działalność Mirosława Zelenta, którego kursy poświęcone programowaniu oglądają setki tysięcy osób (You Tube).

² ICT – skrót od ang. Information and Communication Technology

³ Z tych nielicznych można wymienić artykuł Pawła Topola: Polska w edukacyjnej przestrzeni Second Life, Neodidagmata, nr 35, 2013, w którym autor poświęca Akademii dosłownie pół strony oraz niewielki tekst Dexa Euromata w czasopiśmie AGH (w świecie fizycznym Dominik Undak).

Swą „wypowiedź” podzieliłem na cztery części: w pierwszej, dokonałem krótkiej charakterystyki świata Second Life, w ramach którego funkcjonuje Academia, w drugiej, przedstawiłem powstanie i rozwój Akademii, w trzeciej zaprezentowałem funkcjonowanie tej wirtualnej uczelni jako placówki dydaktycznej i naukowej i w części ostatniej porównałem ten rodzaj instytucji z innymi przedsięwzięciami edukacyjnymi funkcjonującymi w Internecie – czyli w środowisku wirtualnym.

Świat Second Life

Academia Electronica od początku swego istnienia funkcjonuje w świecie Second Life (SL). Toteż chciałbym na początek poświęcić parę słów temu środowisku – zwłaszcza, że SL nigdy w Polsce nie był jakoś szczególnie popularny (oczywiście w porównaniu z portalami społecznościowymi).

Second Life został udostępniony internautom w roku 2003. Został on założony przez firmę Linden Lab kierowaną przez Philipa Rosedale’a. Początkowo był płatną platformą, lecz szybko jego władze z tego zrezygnowały i wówczas zaczął gwałtownie zdobywać popularność. W szczytowym momencie swego rozwoju SL miał ok. 40 milionów aktywnych użytkowników⁴. Obecnie ta liczba nieco się zmniejszyła co jest tłumaczone działalnością wielkich portali społecznościowych na czele z Facebookiem, które nie wymagają od swych użytkowników zaawansowanych umiejętności informatycznych.

Philip Rosedale po latach wspominał, że: „gdy byłem małym chłopcem, interesowało mnie, jak manipulujemy otaczającym nas światem, zawsze było coś co chciałem zbudować z rzeczy, które mnie otaczały. To było dla mnie magiczne: obserwowanie, jak świat zmienia kształt w odpowiedzi na moje pomysły. Jedną z rzeczy, które chciałem osiągnąć gdy niemal dziesięć lat temu zaczęliśmy rozwijać Second Life, było danie każdemu możliwości władania tą magią [...] to miejsce, w którym możesz zamieniać obrazy z Twojej głowy na swego rodzaju pikselową rzeczywistość”⁵.

Second Life to wirtualny, trójwymiarowy świat on-line, który jest tworzony przez zarejestrowanych użytkowników. Prawie cała jego zawartość została

⁴ Przez aktywnego użytkownika rozumie się w SL osobę, która przynajmniej raz w miesiącu dokonała logowania do swojego konta.

⁵ Michael Rymaszewski, Wagner James Au, Mark Wallace, Catherine Winters, Cory Ondrejka, Benjamin Bastone-Cunningham, Second Life. Przewodnik gracza, wyd. Septem, 2009, s. 4 (fragment przedmowy autorstwa Philipa Rosedale’a).

stworzona przez internautów. Składa się on z gridów⁶. Wirtualny świat SL imituje tzw. świat realny (fizyczny). Składa się on z połączonych regionów zawierających ziemię, wodę i powietrze. Są to tzw. simy⁷. Zaludniają go Awatary, które reprezentują każdego fizycznego użytkownika. Zwykle Awatary odzwierciedlają biologiczną płęć internauty. Co ciekawe, SL to środowisko, w którym kobiety cieszą się taką samą równością, jak mężczyźni: „tutaj jestem tak samo silna, jak dowolny mężczyzna. Nie potrzebuję go prosić, by coś mi przesunął lub podniósł. Naprawdę mogę robić wszystko, co mogą robić mężczyźni. Co więcej, nie istnieją tak zwane męskie układy. Mężczyźni nie mają przewagi wynikającej z samego faktu, że są mężczyznami”⁸.

Second Life przez niektórych jest uważany za rodzaj bardzo wyrafinowanej gry (podobnej np. do The Sims). Jednakże jest to mylne przypuszczenie. Badacze zajmujący się SL przytaczają często tego typu wypowiedzi:” Jeden z mieszkańców Second Life zaproponował następujący sposób rozumowania: Stadiony i kasyna. Miejsca Gry? Tak. Gry? Nie. Płótno i farby. Narzędzia artystyczne? Tak. Gra? Nie. Nie należy mylić pojemnika z zawartością. SL nie jest grą, tak jak nie jest nią pudełko kredek”⁹.

Second Life to jednakże nie tylko próba imitacji środowiska fizycznego, biologicznego i kulturowego. To także świat do nieograniczonej kreacji. Linden Lab udostępnia bowiem narzędzia pozwalające kształtować otoczenie i realizować własne pomysły. Podstawą do budowy własnych światów są primy¹⁰. Budować własne kształty mogą internauci posiadające konta premium (płatne). Użytkownicy konta premium mogą też posiadać wirtualną ziemię w SL, która może być przedmiotem handlu – podobnie jak i inne dobra wytworzone za pomocą narzędzi dostarczanych przez program. Secod Life posiada też własną wirtualną walutę: linden-dollar, za które można kupować wszystko co jest przedmiotem obrotu w SL. Można powiedzieć, że w tym świecie mamy do czynienia z nowym typ gospodarki, który określa się: kapitalizmem kreacjonistycznym. Kapitalizm kreacjonistyczny to taki system, w którym praca jest pojmowana w kategoriach

⁶ To połączenie serwerów zwane jest "siecią" ([ang. grid](#)). W [kliencie](#) gry zawarte są narzędzia, umożliwiające użytkownikom (nazywanym *mieszkańcami* – [ang. residents](#)) modyfikację świata SL oraz uczestniczenia w jego wirtualnej gospodarce (źródło: polska wikipedia).

⁷ Określenie od [ang. simulation](#) (symulacja, w tym wypadku rzeczywistości fizycznej).

⁸ Tamże, s. 27 (fragment wypowiedzi Janifer McLuhan).

⁹ Tom Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, Wyd. UJ, Kraków, 2012, s. 39.

¹⁰ Pierwszy człon od primitives z [ang. kształty podstawowe](#), czyli w tym wypadku trójwymiarowe bryły.

kreatywności, czyli produkcja jest rozumiana w aspekcie twórczości¹¹ Świat ten posiada też własne prawo i kodeks etyczny.

Zaawansowani bywalcy świata SL mogą tworzyć bardziej skomplikowane wytwory i struktury. Co prawda nie muszą oni być profesjonalnymi programistami, lecz przydaje się podstawowa znajomość języka C lub Javy oraz umiejętność pracy w programie Blender (do tworzenia grafiki 3D). Niezależnie od tego Linden Lab opracowało LSL¹² będący wewnętrznym językiem skryptowym, który wykorzystuje składnię wspomnianego C i elementy Javy¹³. W roku 2007 Linden Lab opublikowało aplikację klienta SL zgodnie z licencją GPL¹⁴. Znaczy to, że kod źródłowy programu jest ogólnie dostępny i każdy może go modyfikować¹⁵.

Ogromne możliwości jakie dają środowisko SL spowodowały, że ten wirtualny świat stał się ważnym partnerem dla firm, które chcą prezentować swoje produkty i kreować swoją markę, a także miejscem – gdzie są organizowane różne wydarzenia, spotkania, koncerty, skąd można nadawać audycje radiowe i prowadzić transmisje telewizyjne. Wiele ważnych firm i instytucji ma swoje przedstawicielstwa w SL¹⁶.

Jak każdy odrębny świat SL wykształcił swoją własną kulturę i posiada liczne subkultury, które tworzą się na płaszczyźnie wspólnych zainteresowań uczestników i prowadzonej tam działalności. Stał się też miejscem działalności edukacyjnej i naukowej. Wiele renomowanych uczelni, takich jak np. Harvard czy Stanford posiada swoje przedstawicielstwa w SL. Organizowane są też tam konferencje i seminaria.

¹¹ Tamże, s. 265.

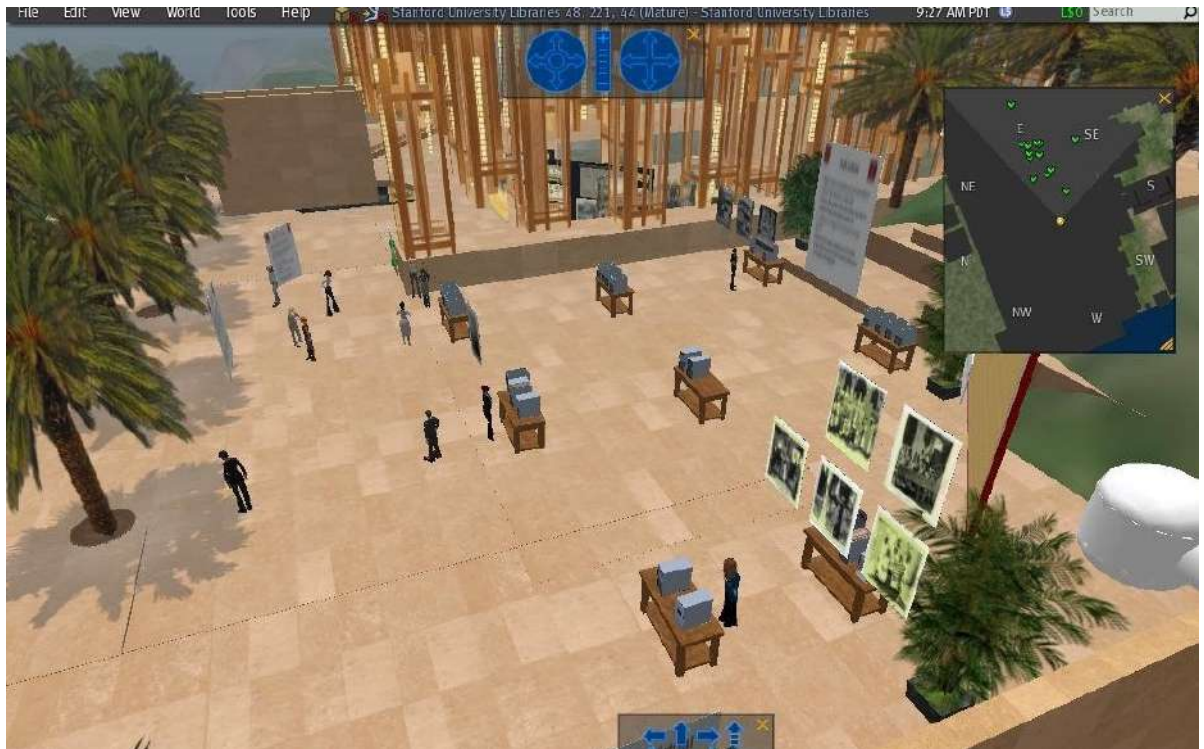
¹² Skrót od ang. Linden Scripting Language.

¹³ Joerg Lindner, Jana Gillespie, *Second Life, Życie, miłość, zarabianie pieniędzy*, wyd. Best Press, 2007, s. 266.

¹⁴ Skrót od ang. General Public Licence.

¹⁵ Tamże, s. 357.

¹⁶ Można tu wskazać takich gigantów, jak: IBM, Adidas, Mercedes-Benz czy agencja Reutersa.



Fot. 1 Uniwersytet Stanforda w SL.

Nowy rozdział w działalności SL przyniósł rok 2017, w którym to uruchomiono (na razie w wersji beta) platformę: Sansar. Od tego czasu na platformie powstało wiele środowisk VR (virtual reality), m.in. ogród Zen (słynny, nigdy faktycznie niezbudowany budynek) oraz fragment Księżyca, na którym wylądowali członkowie misji Apollo 11. Użytkownicy platformy Sansar mają do dyspozycji najnowsze technologie, które umożliwiają dynamiczny rozwój wirtualnych światów¹⁷. Firma Linden Lab udostępniła platformę wraz z narzędziami niezbędnymi do tworzenia najróżniejszych przestrzeni VR. Teraz rozpoczyna się kolejny etap rozwoju platformy – zostaje ona zasiedlona przez użytkowników.

Academia Electronica. Rys historyczny

Po powstaniu Second Life również użytkownicy z Polski zaczęli tworzyć swoje konta w tym środowisku. Szacuje się, że w szczytowym okresie popularności (2009-10) liczba zarejestrowanych polskich uczestników SL sięgała ok. 14 tysięcy. Zaczęły także powstawać różnego typu przedsięwzięcia jak Centrum Polska i przede wszystkim Second Poland, którego celem było odwzorowanie w środowisku wirtualnym starówek różnych polskich miast (Warszawy, Gdańska,

¹⁷ <https://iq.intel.pl/wirtualny-swiat-sansar/>

Poznania, Wrocławia czy Krakowa)¹⁸. Powstało też forum polskich użytkowników SL¹⁹ i strona na Facebooku (Second Life Polska). Zainteresowanie wirtualnym światem wykazywał także polski biznes oraz media²⁰. Wiele firm zaczęło również reklamować swe wyroby i usługi w polskim SL²¹.

Second Life praktycznie od początku swego istnienia przyciągał różnego typu edukatorów wykorzystujących cyfrową rewolucję do zaproponowania nowych modeli edukacji. Zaczęły powstawać różnego typu wirtualne środowiska (pokoje, sale wykładowe, aule, itp.), które albo uzupełniały klasyczne formy kształcenia albo proponowały nowe wzorce. Także w polskiej społeczności SL pojawiły się dwie inicjatywy na tym polu. W latach 2008-11 funkcjonowała: Wyspa Second MCSU – stworzona przez UCZNIKO²². W jej ramach: a) zaczęto budować infrastrukturę wirtualnego uniwersytetu, b) organizowano wydarzenia kulturalne (imprezy, konkursy, itp.), c) realizowano projekty edukacyjne i badawcze²³. Jednakże z powodu trudności finansowych władze UMCS zrezygnowały w roku 2011 z utrzymywania Second MCSU.

W roku 2007 wystartowała natomiast druga platforma edukacyjna w polskim SL, która została nazwana: Academia Electronica. Jej twórcą był Prof. Michał Ostrowicki, który w SL posługuje się nickiem: Sidey Myoo²⁴.

¹⁸ <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/120480,polska-w-second-life.html>. Projekt ten z powodu braku funduszy został przerwany.

¹⁹ <http://SecondLife.pl>.

²⁰ Swoje przedstawicielstwa miały np. sieć komórkowa Play, największy ogłoszeniowy portal motoryzacyjny Gratka czy Tygodnik Powszechny.

²¹ <https://www.pb.pl/polski-biznes-w-second-life-403903>.

²² Uniwersyteckie Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Otwartych działające jako jednostka autonomiczna w ramach UMCS w Lublinie, którego pracownicy na czele z Rafałem Moczadło stworzyli wirtualną wyspę UMCS w SL (Second MCSU).

²³ <http://www.uczniko.umcs.lublin.pl/proj.php?action=details&pID=33>.

²⁴ Co ciekawe swym sieciowym nazwiskiem krakowski filozof opatruje także wydawane przez siebie artykuły i monografie w środowisku fizycznym.



Fot. 2 Sidey Myoo.

Sidey Myoo od kilkunastu lat zajmuje się filozofią technologii i jest bez wątpienia najwybitniejszym przedstawicielem tej dyscypliny w Polsce. Jest autorem głośnej monografii: *Ontoelektronika*²⁵, w której zarysował filozoficzne podstawy wirtualnej rzeczywistości – którą określa bardziej ogólnym pojęciem, a mianowicie: elektroniczną antroposferą. Sidey Myoo konsekwentnie twierdzi, że środowiska elektroniczne wykreowane przez współczesne technologie ICT są nowym, jak najbardziej realnym bytem, w którym człowiek może przebywać i realizować swoje plany i marzenia. To przekonanie legło też u podstaw decyzji o powołaniu przez niego nowej instytucji edukacyjnej w SL.

Jak pisze Sidey Myoo po kilkunastu latach od tego faktu: „Inspirowała mnie wirtualna rzeczywistość, jej możliwości i potencjał dla odmienności w stosunku do rl. W końcu uznałem, że jest to miejsce, pod pewnymi względami, lepsze od rl i postanowiłem zmienić swoje imię i nazwisko w świecie nauki, stając się Sideyem Myoo. Od tego czasu w ten sposób się podpisuję, pod tym imieniem sieciowy biorę udział w konferencjach i kongresach, jak również publikuję [...] Informację o Second Life otrzymałem od żony Beaty, która przesłała mi link z komentarzem, czy nie byłbym tym zainteresowany [...] celem była poznanie i partycypacja w świecie wirtualnym, powodowane ciekawością i chęcią poznania tego świata. Po jakimś czasie, po kilku tygodniach zorientowałem się, że mogę tu kreować samego siebie

²⁵ Sidey Myoo, *Ontoelektronika*, wyd. UJ, Kraków, 2013.

i po części ten świat. Ponieważ filozofia dobrze wpisuje się w takie środowiska i społeczności, okazało się że w pewnym stopniu jestem tam dobrze odbierany²⁶.

Kraków, w którym mieszka i pracuje Sidey Myoo był już odwzorowany w projekcie Second Poland (ściślej mówiąc krakowska starówka) co ułatwiło realizację projektu stworzenia wirtualnej akademii. Po nawiązaniu współpracy z osobami z projektu Second Poland (Zbigniew Borchowski (nick SL) i Magnus Balczo (nick SL)) Sidey Myoo mógł rozpocząć pierwsze wykłady w jednej z kamienic na wyspie Second Kraków (2007)²⁷.

W roku 2009 polskie miasta, w tym i Kraków, przestały istnieć w SL stąd decyzja budowy nowej Akademii, która mogła powstać dzięki wsparciu Polish Community. Ta organizacja w SL powstała na dwóch simach, gdzie również znalazła swoje miejsce Academia Electronica. Po zamknięciu Polish Community Akademię przejęła nowa „spółka”: Creativity. Powstała też strona internetowa Akademii (2009). W dalszej rozbudowie Akademii niepoślednią rolę odgrywało dwoje młodych programistów: szczególnie, od lat zajmująca się całością działalności Akademii Neutrinka Lisle (nick SL) i wspomagający na różne sposoby tę działalność Dex Euromat (nick SL). Ostatnim etapem w budowie Akademii było przeniesienie jej (2010) na wyspę Five Sisters

W roku 2013 Academia Electronica stała się niezinstytucjonalizowaną częścią Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Fakt ten nie zmienił otwartego charakteru Akademii polegającego na tym, że każdy kto ma ochotę może tam prowadzić swoje zajęcia i innego typu spotkania o charakterze edukacyjnym bądź naukowym: „Władze UJ, w tym głównie Instytutu Filozofii, wspierają Akademię. Ta działalność budzi różne odczucia, ale zasadniczo są one pozytywne. Powiedziałbym nawet, że w pewnych, wyrazistych sytuacjach, pojedyncze osoby pomagają, gdy przychodzi do podejmowania jakichś decyzji, „okołoacademickich”, czyli umieszczenia informacji na stronie Instytutu, wsparcia konferencji, czy sprzętem. Zainteresowanie prowadzeniem zajęć nie jest wielkie, raczej robią to osoby z innych uczelni w Polsce – na własną rękę, gdyż dostęp do Akademii jest otwarty”²⁸.

²⁶ Sidey Myoo, O genezie powstania Academia Electronica (maszynopis).

²⁷ Sidey Myoo, Ontoelektronika, s. 192

²⁸ Sidey Myoo, O genezie powstania Academia Electronica (maszynopis)



Fot. 3 Academia Electronica

Obecna wersja Akademii (2018) znajduje się na wyspie Five Sisters. Academia istnieje teraz jako rozbudowany zespół, w którym znajdują się aule wykładowe: Amfiteatr, Niebieskie Miasto, Jaskinia Platona, galerie sztuki: Księżyc, Yellow Submarine oraz Galeria Śródrzeźna, miejsca spotkań: Partenon i Komin. Ponadto, ogrody i wodospad i jezioro, wśród których można spacerować i prowadzić dyskusje.

Jak wskazuje Sidey Myoo Academia działa na niezinstytucjonalizowanych zasadach, co wiąże się z zaangażowaniem w jej funkcjonowanie osób spoza środowiska akademickiego. Przez cały okres istnienia przewinęło się przez uczelnię kilkanaście osób wspomagających ją od strony zabezpieczenia technicznego, jak i kreujących przestrzeń, w której znajduje się akademicki budynek. Na podobnych zasadach, podkreśla, funkcjonuje akademicka strona internetowa²⁹.

Działalność Akademii Electronica

Głównym celem funkcjonowania Akademii jest prowadzenie działalności naukowej i edukacyjnej na poziomie studiów wyższych. Academia Electronica ma charakter otwarty. Każdy może więc tam prowadzić zajęcia ze studentami lub/i organizować konferencje i seminaria.

²⁹ Sidey Myoo, Uniwersytet w sieci. Od e-learningu do e-akademizmu, [w:] E. Wójtowicz, J. Ryczek (red.), „Zeszyty Artystyczne”, nr 21, Edukacja społeczeństwa obywatelskiego – zróżnicowanie kultur edukacji, Fundacja UAP, Poznań 2011, s. 113.

W Akademii prowadzi się wykłady kursowe, cykle tematyczne, wykłady gościnne, seminaria, konferencje, nadania stopni doktorskich, konsultacje ze studentami, a także zebrania naukowe czy sekcje studenckich kół naukowych. Ponadto organizuje się wystawy, wernisaże i koncerty muzyczne.

W roku 2008 ruszył pierwszy kurs dla studentów zatytułowany: "Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka. W roku 2011 następny: "Sztuka elektroniczna", a w 2015: "Filozofia Sieci". Wszystkie były prowadzone przez Sida Myoo. Od roku 2014 realizowany jest kurs Chiefa Salamandra (nick SL)³⁰: „Estetyka performatywna współczesnej przestrzeni miejskiej”. Wszystkie kursy mają charakter otwarty i mogą się na nie zapisywać studenci różnych kierunków z całej Polski. Są one akceptowane przez macierzyste uczelnie kursantów. Trwają jeden semestr. Od początku istnienia Akademii do roku 2018 na wszystkich czterech kursach przewinęło się prawie 600 słuchaczy.

Innym rodzajem wykładów jest cykl: Od Studenta do Profesora. Jest on realizowany od roku 2008. Do dnia dzisiejszego odbyło się 120 takich wykładów. W przypadku tej serii zapraszani są wykładowcy z Polski i z zagranicy, którzy w semestrze letnim każdego roku akademickiego wygłaszają wykłady gościnne na różne tematy z poszczególnych dziedzin wiedzy. Jak wskazuje sama nazwa zapraszani są nie tylko profesorowie, lecz młodszy pracownicy nauki, a nawet wyróżniający się studenci. Wykłady z tego cyklu, jak i te kursowe realizowane są w największej Auli – czyli Amfiteatrze (z wyglądu nawiązującego do swego antycznego odpowiednika). Może on pomieścić do 100 awatarów. Aula umożliwia także pokaz slajdów i dyskusję na czacie.

W Akademii odbywają się także wystąpienia gościnne (do tej pory odnotowano ich 70) i konferencje. Cykl konferencji został zapoczątkowany w roku 2013. Była nią konferencja zatytułowana: Filozofia technologii. Była to druga w polskim SL konferencja przeprowadzona całkowicie w środowisku wirtualnym. Pierwsza miała miejsce w roku 2010 i odbyła się na wyspie Second MCSU: Internet - Nowe Media – Kultura 2.0. Perspektywy rozwoju wirtualnej nauki i edukacji.

W roku 2012 miało miejsce inne ważne w życiu uczelni wydarzenie, a mianowicie pierwsza w polskim SL publiczna i na żywo obrona pracy

³⁰ dr Jakub Petri, wykładowca z Zakładu Estetyki Instytutu Filozofii UJ

doktorskiej³¹. Innym faktem godnym odnotowania był pierwszy egzamin magisterski w świecie wirtualnym, który miał miejsce w roku 2013³².

W roku 2014 dzięki Neutrince Lisle (nick SL), ale także w wyniku szeregu przedsięwzięć Dexa Euromata, nastąpiła rozbudowa akademickiej strony. Zostały uruchomione testy egzaminacyjne oraz nastąpiło przystosowanie strony dla osób nie(do)widzących. Pojawiła się też Sowa-Egzaminatorka, która pohukując przeprowadza egzamin. Jest to pierwszy w Polsce egzamin testowy w środowisku 3D, przeprowadzany przez bota. Ruszyła także ankieta dotycząca partycypacji w Second Life, w której zapytuje się uczestników wirtualnego świata o odczucia związane z przebywaniem w Second Life. Są to badania terenowe, których celem jest stwierdzenie, czy w przypadku Second Life mamy do czynienia z grą komputerową, czy elektronicznym światem.

³¹ Doktorat: *"Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności"*. Doktorant: Radosław Bomba (RL), Radek Baily (SL). Promotor: Andrzej Radomski (RL), An Redinamus (SL). Wydział Humanistyczny, Instytut Kulturoznawstwa UMCS

³² Magisterium: *Ubiquitous Computing i Internet of Things. Nowe, technologiczne paradygmaty ludzkiej egzystencji*, Magistrant: Jan Argasiński (RL), Xavras Burner (SL), Instytut Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego



Fot. 4 Konferencja: Człowiek w świecie technologicznym (2018)

Academia Electronica to także rozwój akademizmu w sieci, miejsce do którego można przyjść w każdej chwili, gdzie można porozmawiać, posłuchać muzyki lub kontemplować. To miejsce, gdzie wchodzący do sieci człowiek jest najważniejszy³³. Twórca Akademii utrzymuje, że: „ celem zawsze było tworzyć e-akademizm, a nie tylko e-learning. Życie coraz częściej toczy się w sieci, więc trudno oczekiwać, że uczelnie mają się temu przyglądać, nie doceniając społeczności sieciowej. Celem jest stworzenie dostępnego dla każdego, niezobowiązującego instytucjonalnie miejsca, satysfakcjonującego pod względem przebywania w nim, miejsca, gdzie można prowadzić zdalne zajęcia, dyżury, organizować konferencje – żyć akademickim życiem. Przy ognisku jest lepiej przeprowadzić dyżur niż przy biurku, dzielącym obydwie strony³⁴.

Jak pisze Sidey Myoo, w Academia Electronica zostaje wykreowana sytuacja edukacyjna, która jest odmienna od sytuacji znanej ze świata fizycznego. Wiąże się

³³ <http://www.academia-electronica.net/>.

³⁴ Sidey Myoo, o genezie powstania, op. cit...(maszynopis)

to, uważa, z otwartością i poczuciem swobody wypowiedzi. Relacje nie są tu tak zinstytucjonalizowane jak w fizycznym uniwersytecie. Co więcej: „edukację w środowisku elektronicznym staram się traktować jako system edukacyjny, całościowo i alternatywnie w stosunku do dydaktyki tradycyjnej. Pisząc o edukacji w sieci, mam na myśli system niezależny w sensie jego działania [...] a nie jako jedynie wspomagający edukację tradycyjną³⁵.

Wirtualna akademia a inne formy sieciowej edukacji (e-learningu)

W tej części chciałbym dokonać zestawienia różnych form edukacji funkcjonujących w Internecie aby na tym tle oszacować zalety i pewne ograniczenia „instytucji” nazywanych wirtualną akademią. Swoje uwagi nakreślę przede wszystkim na podstawie własnych doświadczeń, które nabyłem w wyniku praktykowania różnych form e-learningu.

Bogactwo różnych form sieciowej czy wirtualnej edukacji nie ułatwia oceny ich przydatności w codziennej pracy dydaktycznej. Dla jednych e-learning jest tylko dodatkiem czy uzupełnieniem pracy z uczniami bądź studentami w środowisku fizycznym. Dla innych głównym obszarem nauczania – czasem też o charakterze komercyjnym. Pierwsze stanowisko dobrze oddaje poniższy cytat: „Wśród modeli dydaktyki cyfrowej tuż obok takich koncepcji, jak nauczanie podające z wykorzystaniem ICT, nauczanie problemowe, metoda projektowa, gamifikacja czy idea tzw. odwróconej klasy, występuje kształcenie hybrydowe [...] Jest ono rozumiane jako połączenie dwóch form: e-nauczania, które odbywa się w środowisku cyfrowym oraz kształcenia tradycyjnego, które odbywa się podczas bezpośredniego spotkania uczniów z nauczycielami”³⁶. Przytoczone we wstępie do niniejszego artykułu sztandarowe przykłady e-learningu, takie jak: Khan Academy, Coursera czy specjalistyczne portale typu: Brainly.pl są właśnie traktowane jako dobre uzupełnienie dla tradycyjnej edukacji. Zawierają one bowiem często całościowy zestaw kursów z różnych przedmiotów, do których uczniowie mają zazwyczaj darmowy dostęp z każdego miejsca przez 24 godziny na dobę. W drugim modelu (w pełni wirtualnym) sytuacja zmienia się radykalnie. Ale po kolei.

W swojej praktyce edukacyjnej już od kilkunastu lat posługuję się różnego rodzaju narzędziami ICT. Takim przełomem było okres po roku 2001 – gdy Internet wszedł w fazę Web 2.0 co umożliwiło min. pojawienie się portali

³⁵ Sidey Myoo, *Ontoelektronika*, op. cit..., s. 210

³⁶ Agnieszka Kulig-Kozłowska, *Facebook w szkolnej ławce. Media społecznościowe a edukacja polonistyczna*, Universitas, Kraków, 2017, s. 60.

społecznościowych, w pełni interaktywnych i multimedialnych opartych na szybkich łączach internetowych. Narodziły się w tym czasie: Wikipedia, You Tube, Facebook, Twitter i Second Life, a także portale specjalnie dedykowane dla edukacji takie jak np. platforma Moodle. Początkowo, w swej praktyce traktowałem nowinki technologiczne w oświacie jako zwykłe uzupełnienie klasycznych zajęć prowadzonych w sali czy auli wykładowej. Umieszczałem nagrane przez siebie wykłady na moim kanale na You Tube żeby studenci nie tracili zajęć kiedy nie będą mogli w nich uczestniczyć (np. z przyczyn losowych) lub/i gdy ja z powodu wyjazdu służbowego ich nie wygłoszę. Gdy pojawiła się platforma Moodle to zwiększyłem zakres materiałów umieszczanych w sieci. Czyli już nie tylko wykłady ale i materiały do samodzielnej pracy, zadania do wykonania, testy, quizy, itp. W podobnym zakresie wykorzystywałem popularne portale – na czele z Facebookiem. Szybko jednak zorientowałem się, że tego typu praktyki mają jednak poważne ograniczenia – gdyż są asynchroniczne, czyli nie ma kontaktu z uczniami czy studentami na „żywo”. Stąd, pojawiła się potrzeba zreorganizowania zajęć w czasie rzeczywistym i tu zwróciłem się w stronę Skypa i Google+ i zacząłem organizować tego typu spotkania. Jednakże mogło w nich uczestniczyć maksymalnie do 10-12 osób – co np. uniemożliwiało prowadzenie wykładów. Najlepiej ta forma sprawdzała się w przypadku zajęć seminaryjnych. I wówczas odkryłem świat Second Life. Stało się to za sprawą UCZNIKO w Lublinie, który stworzył w SL wyspę Second MCSU i co za tym idzie możliwość prowadzenia na niej zajęć.

Od samego początku funkcjonowania wyspy UMCS-u zorientowałem się, jaki olbrzymi potencjał edukacyjny tam się znajduje. Po pierwsze bowiem, wszelkie zajęcia można tam było prowadzić w czasie rzeczywistym³⁷, po drugie liczba uczestników w danej sali mogła dochodzić do 100 osób. Wykłady, ćwiczenia czy seminaria można było równolegle komentować na czacie, po trzecie wyspa zapewniała możliwość prezentacji slajdów i po czwarte wreszcie, możliwość nagrywania zajęć i ich archiwizowania. Ponadto, świat SL zapewniał/a możliwość kreowania nowej rzeczywistości, organizowania różnych spotkań i wydarzeń (np. kulturalnych) co ma duże znaczenie w procesie dydaktycznym – gdyż uczy rzeczy bardziej praktycznych. Tytułem przykładu. Studenci kulturoznawstwa UMCS odtworzyli w SL słynny koncert muzyki rockowej w Jarocinie³⁸. Zorganizowano w ramach zajęć wirtualną symulację koncertu z przestrzeni fizycznej, który odbył

³⁷ Podobną możliwość stwarzała np. platforma: Study Room, która oferowała wirtualne szkolne klasy będące imitacją tych z przestrzeni fizycznej.

³⁸ Dzięki pomocy UCZNIKO i osobiście Rafała Moczadły.

się w Jarocinie w roku 1985. Odtworzono ówczesną scenografię, uczestników, zespoły i teksty piosenek. Zaproszono nawet osoby, które brały udział w oryginalnym koncercie. Była to świetna lekcja historii, tworzenia i współpracy.

Po likwidacji wyspy Second MCSU przenieśliem się do Academia Electronica gdzie zintensyfikowałem swą działalność dydaktyczną i naukową. Otwarta formuła Akademii tylko sprzyja tego rodzaju działalności. Przy okazji zorientowałem się, że Academia otworzyła nowy rozdział akademizmu, tj. rozwój sieciowej nauki i edukacji – całkowicie zanurzonej już w środowisku wirtualnym (immersja). Ta forma to także alternatywa dla edukacji w środowisku fizycznym, a nie jej uzupełnienie.

Od kilku lat wszystkie swoje zajęcia seminaryjne prowadzę już tylko w Akademii i dodatkowo wiele wykładów. Studenci i doktoranci bez wychodzenia z domu mogą uczestniczyć w dyskusjach i mieć dostęp do wszystkich zgromadzonych zasobów. Ponadto, większość dyskusji i spotkań o charakterze naukowych również odbywam w Akademii. Coraz częściej także uczestniczę w konferencjach organizowanych w SL³⁹.

Zatem różnica między edukacją w wirtualnej uczelni a tradycyjnym e-learningiem sprowadza się do następujących punktów: a) klasyczny e-learning jest przede wszystkim uzupełnieniem nauczania w środowisku fizycznym, a wirtualna akademia głównym miejscem kształcenia, b) e-learning funkcjonuje w trybie asynchronicznym, uczniowie otrzymują materiał i zadania do wykonania oraz stosowną ilość czasu i dopiero potem są oceniani. W wirtualnej uczelni oprócz tej możliwości, kursanci mogą komunikować się z prowadzącym zajęcia w czasie rzeczywistym, c) platformy do nauczania asynchronicznego (Moodle) praktycznie uniemożliwiają przeprowadzenie wielu typów zajęć – przede wszystkim: wykładów i seminariów na żywo.

³⁹ Dla przykładu w roku 2018 brałem czynny udział w konferencji: Filozofia technologii, która odbyła się w kwietniu w Akademii



Fot. 5 Seminarium doktorskie Ana Redinamusa (2018)

Academia Electronica stanowi nie tylko unikalną na polskim gruncie placówkę naukowo-edukacyjną ale stwarza pole do nieograniczonej wprost kreatywności – jeśli chodzi o wykorzystanie wirtualnych światów do nowego modelu kształcenia i uprawiania nauki. Te światy stają się tak samo realne, jak te dotychczasowe tworzone w środowisku fizycznym. Zmusza to do przeformułowania wielu celów, zasad i metod prowadzenia działalności wiedzotwórczej. Wydaje się, że wzorzec szkoły czy uczelni funkcjonującej tylko w określonym fizycznym miejscu i który ma monopol na dostarczanie wiedzy i tworzenie nowej odchodzi pomału do lamusa. Edukacja i nauka stają się coraz bardziej rozproszone, zróżnicowane, wielopłaszczyznowe i spluralizowane. Jednym z ważnych ogniw tej nowej edukacji są wirtualne akademie.

Na koniec chciałbym postawić pytanie: Zamiast siedzieć w zakurzonej sali, można spotkać się w wykreowanej cyfrowo nowej Akademii. W trakcie filozoficznych dysput można tam rozpalić ognisko, żeglować na liściach, przechadzać się wśród gwiazd. Nad głowami dyskutujących unoszą się złote myśli patronujących danej sprawie filozofów, ale można też zejść do galerii, gdzie czekają na widzów dzieła przygotowane przez historyków sztuki i zaprzyjaźnionych artystów. Czy tak będzie wyglądał za jakiś czas każdy uniwersytet?⁴⁰.

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=v7vIA2yRHao>.