

Computer Mediated Communication (CMC) e Second Life

Annalisa Boniello

ANITEL (Associazione Nazionale Insegnanti Tutor e-Learning)

Abstract

In questo contributo sono riportate alcune esperienze e sperimentazioni didattiche che descrivono occasioni di comunicazione formativa (Computer Mediated Communication – CMC) attraverso ambienti 3D quali Second Life (SL). Sono inoltre evidenziati e descritti i principali strumenti di comunicazione in SL e il loro utilizzo.

Parole chiave: Mondo virtuale, Comunicazione, Second Life.

Summary

This paper reports some experiences and educational experiments that describe opportunities for communication training (Computer Mediated Communication – CMC) through 3D environments like Second Life (SL). Also, it describes the main tools of communication in SL and their usage.

Keywords: Virtual World, Communication, Second Life.

Introduzione

Second Life nasce nel 2003, prodotto dalla Linden Lab come gioco di ruolo multiutente «Multi User Virtual Environment» (Muve). Gli utenti possono registrare un account gratuito (un Avatar), giocare creando letteralmente il mondo virtuale e usare la chat e la voce per comunicare. Ora esiste un nuovo visualizzatore che permette di utilizzare quasi tutte le applicazioni del web all'interno della piattaforma 3D. In Second Life lo scopo del gioco non è definito dal gioco stesso ma dall'utente, che può costruire l'ambiente modellandolo a suo piacere. Questo ha permesso di utilizzare il gioco a scopi didattici, diffondendo le esperienze dal 2003 ad oggi in campo internazionale e nazionale. Un esempio dei risultati ottenuti è rappresentato dalle esperienze educative proposte nella conferenza annuale «Virtual Worlds Best Practices in Education»¹ del 2010. Fin dagli anni Novanta gli ambienti virtuali sono stati definiti come mondi tridimensionali interattivi che simulano la realtà, ma non necessariamente la rappresentano. La principale caratteristica di un ambiente tridimensionale è fornire esperienze sensoriali immersive in situazioni per l'apprendimento attraverso un approccio esperienziale, con simulazioni e giochi di ruolo, opportunità di collaborazione e creazione in modo cooperativo, che non possono essere facilmente sperimentate utilizzando altre piattaforme di e-learning. L'interazione avviene attraverso un «avatar», ovvero una rappresentazione virtuale dell'utente. L'enorme numero di possibilità, offerte oggi da Internet, di collegamento da ogni punto della Terra, permette un ampio campo di sperimentazioni rivolte non solo a studenti formali, ma anche a situazioni di apprendimento informali. In tal modo ogni persona (e-learner) può utilizzare le proprie modalità, i propri tempi di apprendimento o il tempo a disposizione, per apprendere. L'utilizzo di un ambiente tridimensionale soddisfa le esigenze di quegli utenti che privilegiano luoghi di apprendimento molto interattivi e iconograficamente rilevanti.

Sperimentazioni didattiche in Second Life

Storicamente, in ambito didattico, l'ambiente 3D più conosciuto prima di Second Life è stato Active World con il progetto denominato in Italia Scuola3D² rivolto principalmente alle scuole elementari e medie. Second Life in Italia si diffonde dal 2006, la community di Second Life sviluppa un gergo tipico a cui i nuovi utenti devono essere introdotti. Non esistono regole del gioco, sono gli utenti stessi che le creano. Potenzialmente un docente in questo luogo virtuale può costruire un ambiente di apprendimento a proprio piacimento, sia creandolo simile alla realtà di un'aula, sia rendendolo totalmente immaginario; nascono isole virtuali dedicate a tematiche specifiche come Genome, un'isola dedicata allo studio del DNA in cui si può far entrare il proprio avatar in una cellula tridimensionale e cliccare sulle diverse parti ricevendone informazioni. E' un luogo di apprendimento socio-costruttivista dove gli studenti possono lavorare insieme e aiutarsi a vicenda, imparando a usare strumenti e risorse informative per il raggiungimento comune di obiettivi d'apprendimento e attività di problem solving (Wilson, 1996). Inizialmente utilizzato come gioco, pian piano e spontaneamente si diffondono corsi svolti dagli utenti più esperti rivolti ai nuovi arrivati (newbie), per

¹ <http://www.vwbpe.org>: sito della conferenza Virtual Worlds Best Practices in Education.

² <http://www.scuola3d.eu>: sito di Scuola3D.

agevolarli nell'utilizzo di Second Life. I corsi sono principalmente basati sull'apprendimento di elementi di costruzione dell'ambiente (building) e di programmazione (scripting). In un secondo momento si diffondono anche corsi di lingua, accorgendosi che tale ambiente altamente interattivo è potenzialmente utilissimo per l'acquisizione di competenze linguistiche, anche attraverso attività ludiche. In ambiente 3D l'apprendimento avviene informalmente; l'utente-avatar, muovendosi nel mondo tridimensionale, si trova a dover utilizzare principalmente la lingua inglese, producendo un miglioramento della competenza, deve costruire o utilizzare gli script, imparando «giocando». In tal modo, insieme alla competenza linguistica, si sviluppano anche la creatività e la capacità di risolvere problemi complessi (problem solving). La diffusione di corsi ha poi abbracciato anche altri ambiti come quello storico-letterario, musicale-artistico e scientifico-matematico. In Italia dal 2007 ad oggi sono state svolte diverse sperimentazioni didattiche utilizzando Second Life. In particolare dal 2009, nell'ambito del piano di formazione dell'Associazione nazionale Insegnanti Tutor E-Learning «Anitel»³ sono state realizzate attività formative rivolte a docenti in Second Life in un'area virtuale denominata SecondAnitel. I corsi sono stati svolti utilizzando un'integrazione tra Moodle e Second Life, attraverso un plug in di Moodle: Sloodle⁴. In particolare Sloodle si compone di strumenti visualizzabili come oggetti tridimensionali, con funzioni corrispondenti alle attività proposte in Moodle; alcuni esempi sono la Chat che in Sloodle è rappresentata da un cubo su cui cliccare per entrare in conversazione e che collega la chat di Second Life con la chat interna di Moodle, o il PrimDrop, rappresentato in 3D da una cassetta postale dove inserire i compiti, tale consegna è poi registrata anche in Moodle, o ancora la Quizchair (Figura 1), una sedia su cui l'avatar può sedersi e svolgere un test che sarà registrato come test in Moodle; nel complesso esistono 14 tipologie di oggetti Sloodle utilizzabili per realizzare un corso o semplicemente svolgere attività in collegamento tra la piattaforma Moodle e Second Life.



Fig. 1 – Il test con la QuizChair

Il collegamento può ora essere effettuato anche tra Moodle e Open Sim⁵, una versione opensource di Second Life, gestibile privatamente da qualsiasi utente. Con quali modalità

³ <http://www.anitel.org> : sito dell'Anitel.

⁴ <http://www.sloodle.org>: sito del progetto Sloodle.

⁵ <http://www.opensimulator.org>: sito di Open Sim.

si apprende in ambiente 3D? Gli ambienti 3D come Second Life sono ambienti sociali, in cui si sviluppano spontaneamente comunità di pratica. L'apprendimento avviene in modo informale anche se esistono realtà formali come enti formativi e Università. L'utente è spinto ad apprendere per esplorazione e scoperta, attraverso la collaborazione con altri utenti. Nella struttura sociale dell'ambiente esiste il «gruppo» che può essere creato da ogni utente per scopi differenti. Esistono gruppi di ambito educativo (Virtual Pioneers, Edunation, Development Education in SL), per le lingue (Second Life English), per le scienze, per la musica e per il solo divertimento. Il tutor ha una funzione fondamentale in Second Life in quanto il suo ruolo è istituzionalizzato; esistono infatti i Mentor, utenti esperti che hanno la funzione di orientare i nuovi utenti e moderare l'ambiente. Nell'ambito dei corsi che abbiamo svolto utilizzando un ambiente come Second Life, è stato opportuno creare gruppi di apprendimento dedicati al corso stesso. In qualsiasi momento gli appartenenti al gruppo potevano comunicare tra loro attraverso gli strumenti del gruppo (chat di gruppo vocali o testuali) lavorando in modo collaborativo. Le strategie didattiche utilizzabili in tali ambienti sono molteplici, dalla semplice lezione al modellamento, dal lavoro di gruppo guidato dal tutor al Case Study fino al Role Playing. Il modellamento «consiste nell'osservazione e nell'imitazione da parte dello studente di una prestazione esemplare eseguita da parte del docente o di un esperto che dimostra, eseguendo la prestazione, come portare a termine un certo compito» (Ranieri, 2005, pag. 83). Questa è stata la strategia che abbiamo maggiormente utilizzato insieme al Role Playing. La modalità in cui sono stati seguiti i discenti è molto vicina alla figura dell'e-moderator illustrato da Gilly Salmon e alle cinque fasi di insegnamento-apprendimento da lei descritte. La stessa Salmon ha sperimentato con il progetto SEAL⁶ le potenzialità didattiche di Second Life creando un'isola virtuale «Media Zoo» (Figura 2).



Fig. 2 – Isola virtuale “Media Zoo” del progetto SEAL

Strumenti di comunicazione in Second Life

La comunicazione in Second Life si avvale di strumenti differenti: la chat testuale, la chat vocale, l' Instant Message (IM), la notice o comunicazione di gruppo, le animazioni dell'avatar.

Tutte le forme di comunicazione in SL sono in ambiente 3D, ciò crea un setting immersivo che fa da sfondo alla comunicazione stessa e ne arricchisce il significato.

⁶ <http://www.le.ac.uk/seal>: sito del progetto di Ricerca SEAL di Gilly Salmon.

La chat in Second Life è la forma più semplice di comunicazione che troviamo anche nel web. Essa è però visualizzata sullo sfondo del setting 3D o in una finestra a parte. La chat può essere aperta in privato e, in tal caso, essere letta anche quando i due utenti non si trovano nella stessa area virtuale, quando è pubblica, invece, è leggibile fino a una distanza limitata (circa 20 metri virtuali). Un utente può anche comunicare con gli altri utenti in modo asincrono inviando un messaggio in privato (un Instant message) che viene visualizzato all'ingresso in Second Life o inviato per e-mail. Inoltre la possibilità di inserire un traduttore automatico nella chat permette la conversazione sincrona tra utenti di lingua differente; esistono infatti traduttori che utilizzano più di trenta linguaggi. Alla chat testuale si aggiunge la chat vocale, sviluppata in Second Life solo nel 2008. Da allora alla comunicazione testuale si sono aggiunti altri significati come il tono della voce. Questi due strumenti di comunicazione sono utilizzati insieme o singolarmente. Nel caso della comunicazione in voce, questa può essere anche in forma privata, permettendo di comunicare anche quando i due utenti non si trovano nella stessa area virtuale, oppure essere pubblica, cioè udibile da tutti gli utenti fino ad un certo limite di spazio virtuale (100 metri). La chat vocale permette una conference con moltissimi utenti contemporaneamente. Riunioni virtuali vocali in Second Life si possono svolgere con quasi 100 utenti contemporaneamente; tutti possono usare il microfono simultaneamente ma, per evitare di creare confusione, si sono sviluppate alcune regole di comportamento (netiquette) in SL, come chiudere il microfono dopo aver parlato. Un'altra forma di comunicazione è la chat testuale di gruppo e la chat vocale di gruppo (Figura 3).



Fig. 3 – La chat di gruppo

Questi strumenti permettono una conference con un numero molto alto di utenti anche quando questi sono in luoghi virtuali diversi in SL; è molto utilizzata per organizzare attività, tour virtuali e dare appuntamenti o pubblicizzare un evento o avvenimento. Poiché in un gruppo in Second Life possono esserci anche più di mille associati, esiste uno strumento di comunicazione di gruppo, la notice o avviso, che con cui è possibile avvisare tutto il gruppo di un evento o mandare informazioni contemporaneamente.

Quando un utente si iscrive ad un gruppo in Second Life, viene informato sulle attività di questo attraverso le notice. Tuttavia, un eccesso di notice provoca spesso un sovraccarico di informazioni, determinando a volte l'abbandono del gruppo stesso. Inoltre, un utente può gestire i propri flussi informativi mettendosi in occupato o invisibile, bloccando l'arrivo di IM o di notice dal gruppo.

La caratteristica che maggiormente differenzia gli strumenti di comunicazione in SL dagli altri strumenti di comunicazione nel web è la presenza di un avatar che interagisce con l'ambiente e gli altri utenti. Possiamo dire che la comunicazione è mediata dall'avatar stesso. La rappresentazione virtuale, l'avatar, ha una serie infinita di animazioni e movimenti con la funzione che hanno le emoticons nella chat e che simulano la prossemica dell'utente, inserendo parzialmente nell'ambiente virtuale quella parte di comunicazione in presenza che manca online. In tal modo la comunicazione assume maggiori significati, si arricchisce ed è più efficace.

Esperienze internazionali, italiane e sviluppi futuri

Molte esperienze didattiche sono state sviluppate da Università ed enti educativi internazionali e nazionali. In ambito internazionale in Second Life possiamo citare alcuni istituti come Harvard, Illinois University, Michigan University, Princeton, mentre in Italia sono presenti l'Università di Torino, di Macerata, di Catania, di Cagliari, Indire con SecondLearning dell'Ansas e Anitel (Associazione nazionale insegnanti tutor e-learning).

La possibilità di creare ambienti 3D online autonomamente tramite il software Open Sim (Opensimulator) ha notevoli potenzialità per il futuro. Molte Università ed enti di formazione hanno iniziato a spostarsi in tali ambienti creando community autonome rispetto alla community gestita da Linden Lab, anche se queste comunità nascenti sono tuttavia ancora povere di utenti.

Bibliografia

- Wilson B.G. (1996), *Costructivist learning environments. Case studies in instructional design*, Educational Technology Publications, Englewood Cliffs.
- Ranieri M. (2005), *E-Learning: Modelli e strategie didattiche*, I quaderni di Form@re, collana diretta da Antonio Calvani, Trento, Erickson.
- Salmon G. (2000), *E-moderating. The key to teaching and learning online*, Kogan Page, London-Sterlin.