

'Get an other life' in Second Life



Nick Zwart

Veel mensen hebben een alter ego in de virtuele wereld. Zo'n virtuele wereld is een werkelijkheid die schijnbaar bestaat, maar in feite niets anders is dan bytes en bites op de computer. Nick Zwart maakt gebruik van die virtuele wereld voor onderwijsdoelinden. Op welke wijze communiceren mensen in de virtuele wereld? Wat zijn de kansen en de valkuilen?

Wat doen mensen in de virtuele wereld?

'In de virtuele wereld komen mensen via het internet met elkaar in contact. Vraag is natuurlijk of ze zichzelf zijn. De mogelijkheden binnen virtuele werelden zijn legio. De meeste mensen die dit doen, meten zich namelijk een andere identiteit aan. Ze zijn niet meer echt wie ze zijn en daar gaan ze zich ook naar gedragen. Second Life is hier een goed voorbeeld van. Het is een *multiplayer online role playing game*, wat zoveel wil zeggen als een online spel waar zeer veel mensen aan kunnen deelnemen en waarin ze niet zichzelf zijn, maar een rol spelen. Op Second Life kan iemand een mens zijn, maar ook een fabeldier, van elf tot eenhoorn, alles is mogelijk. Men krijgt dus een nieuwe identiteit. In Second Life was dat heel sterk doorgevoerd omdat

je daar bij het aanmaken van een account geen eigen naam kon kiezen. Je werd dus gedwongen om een andere naam aan te nemen. Tegenwoordig is dat aan te passen en kun je ook de oude accounts veranderen, zodat je met je echte naam ook te vinden bent.'

Wat maakt het zo aantrekkelijk om een andere identiteit aan te nemen?

'Doordat mensen 'een ander' zijn, kunnen ze ook experimenteren met andere vormen van gedrag dan ze normaal gewend zijn en zijn ze veel meer open voor gesprekken. Je ziet bijvoorbeeld dat mensen met een stoornis, zoals autisme, nu ineens wel iets durven omdat ze veilig achter hun eigen computer thuis zitten. En als het te eng zou worden, kunnen ze gewoon uitloggen. Ook mensen met een handicap hebben in een virtuele wereld veel meer vrijheid om te bewegen dan in het echte leven. Vaak hebben mensen die in het echte leven in een rolstoel zitten, in Second Life een *avatar* die gewoon rondloopt en alles kan doen. Een avatar is het figuurtje dat jou voorstelt op het scherm. Zo'n figuurtje kun naar je eigen wens vormgeven. Deze kan alles wat jij niet kunt, maar ik ben ook een keer iemand tegengekomen die zowel in het echte leven als ook in Second Life in een rolstoel zit.'

‘Dit zijn voor (jonge) mensen kansen om te experimenteren met diverse soorten gedrag. Je kunt een stoere jongen zijn, maar je kunt ook kiezen om als een vrouw rond te lopen of een dier. Dit kom je niet alleen in Second Life tegen maar ook in games zoals *World of Warcraft*.’



Een avatar in een rolstoel in Second Life

Lokt dat geen ongewenste situaties uit?

‘Uiteraard zijn er ook valkuilen, want eenmaal online zijn mensen snel geneigd om hun hart uit te storten bij een ander. Het echte leven en het virtuele leven kunnen in elkaar overlopen en er zijn mensen die alleen nog maar op Second Life te vinden zijn. Seksuele frustraties en behoeften worden in Second Life ook bevredigd. Veel gebruikers zijn op Second Life om virtueel seks te hebben.’



Een virtueel taaldorp

Is het alleen maar vermaak, of kún je er nog iets mee?

‘De hype op internet van Second Life is een beetje voorbij. Maar Second Life wordt nog wel goed gebruikt in het hoger onderwijs. Daarbij is een van de problemen dat we niet zo graag jongeren uit het voortgezet onderwijs op Second Life sturen, omdat we weten dat er zoveel seksuele dingen worden gedaan. Maar daar is een oplossing voor gevonden. Sinds twee jaar is er nu een *open source* versie van Second Life met de naam *Open Simulator*, kort weg OpenSim. Deze versie kan op de server van een onderwijsinstelling worden geïnstalleerd en daarop kunnen dan projecten worden uitgevoerd, waar alleen leerlingen van een school op kunnen. Zeg maar een virtuele wereld met een hekje er omheen.’

‘De laatste jaren zijn er een groot aantal nieuwe virtuele werelden bijgekomen die allemaal met OpenSim zijn gemaakt en elk hun eigen specialiteit hebben. Er zijn een aantal taaldorpen gebouwd waar leerlingen van verschillende scholen met elkaar, in de juiste taal, kunnen converseren. In zo’n dorp moeten leerlingen opdrachten uitvoeren en daarvoor moeten ze uiteraard de taal van het dorp gebruiken. De leerlingen staan er niet alleen voor. Diverse taalopleidingen bemannen de winkels met studenten Engels of Frans. Taaldorpen zijn een andere vorm van leren. Het spreekt voor zich dat leerlingen moeten leren omgaan met deze nieuwe vorm van *social media*. Er is dus goede begeleiding nodig.’

‘In de virtuele wereld is meer te leren dan alleen taal. Ik ben in contact met een universiteit in Australië, die heeft een religieus landschap op Second Life gezet waar gebouwen van diverse religieuze stromingen staan en ook uitgebreide informatie te vinden is over deze stromingen. Zo kunnen mensen van elkaar leren zonder dat ze direct bij elkaar in de buurt wonen.’

*Thom van der Woude
Frans Kerklaan*

Meer info over de virtuele taaldorpen is te vinden op www.digischool.nl/3d of www.chatterdale.nl

Nick Zwart is theoloog, musicus en elektrotechnicus. Hij was docent levensbeschouwing op Het Baken te Almere en docent ICT en Levensbeschouwing op de Fontys Hogeschool. Hij is gespecialiseerd in het ontwikkelen van digitaal onderwijs (*e-learning*) en heeft een eigen bedrijf in de toepassing van OpenSim. Zie ook: www.nixward.net