



TILBUD: «Virtual Ability» er en sim som gir mennesker med forskjellige funksjonshemninger et tilbud. Med begeistring forteller den døve kvinnen iSkye Chavez om vårens foreleserprogram som hun har satt opp. RL var hun frustrert over å bli oversett og ikke få oppgaver der hun kunne bruke evnene sine. En av svært mange som fortalte om et langt bedre liv etter at de fant denne simmen. Innfelt: Kronikkforfatter Kalle Gjesvik.

## I forkant?

VIRTUELLE VERDENER: Virtuelle verdener er i ferd med å få innpass for alvor. Mulighetene er mange, men det reiser også en rekke problemstillinger.

Av Kalle Gjesvik, universitetslektor UiT  
Publisert 11.02.2013 kl 23:00 Oppdatert 12.02.2013 kl 08:27

Som en videreutvikling av online rollespill er *virtuelle verdener* på trappene – den mest kjente er *Second Life*. Det er flere vesentlige forskjeller fra online-spillene. Her er det ikke noen oppgaver som skal løses, det er ikke om å gjøre å vinne noe.

Derfor er de heller ikke spill i vanlig forstand, men en plattform som innebærer mulighet for virtuell samhandling. Deltakerne må selv bygge de omgivelsene som omgir dem, og de skaper også sine egne personlige avatarer som de selv styrer.

Det tredimensjonale formatet gir anledning til å bevege seg rundt hverandre, gå inn i et hus, sitte sammen rundt et bord eller i et auditorium. Foreløpig er virtuelle verdener bare i beskjeden grad tatt i bruk, spesielt siden den tekniske og grafiske utviklingen er kommet ganske kort og de er svært ustabile.

Ikke minst må en rekke politiske spørsmålene avklares. Undertegnede har tilbrakt mye tid der de siste fire årene, og fulgt med i utviklingen. Den går meget raskt.

## Sosiale samfunn

I de sosiale samfunnene har de faste medlemmene gjerne sine private hus der de kan trekke seg tilbake om de vil ha litt fred, eller får venner på besøk. I tillegg finnes kafeer, samfunnshus, danseplatter og en rekke andre felles møteplasser. *Second Norway* – et svært velfungerende samfunn – er eksempel på et slikt.

Tilsvarende fredelige samfunn, bygget rundt geografi, felles interesser, etnisitet eller lignende finnes det mange av. Reiser kloden rundt, med kulturutveksling og kunnskap om andre levekår og samfunn, samt venner verden over, er bare eksempler.

Men *Second Life* er også arena for mye utagerende sex, grusom utnyttning, kriminalitet og flere andre svært betenkelige aktiviteter.

## Arbeidsliv og markedsføring

Shopping er utbredt, og en svært populær forretningsdrivende er norsk. Hun er klesdesigner i RL (real life) – en meget dyktig sådan. Men når hun har fått en idé og skissert den, skiller utviklingsveiene i forhold til en «ordinær» designer seg.

Der denne ville få kjolen sydd, setter hun seg ved Photoshop. Lager en tekstur, og laster kreasjonen opp i *Second Life*. Der animerer hun skjørtet så det flagrer rundt bena på kvinnen som bærer det, og legger det ut i forretningen sin. Hun har faktisk en kjede «inworld».

Den virtuelle valutaen – Linden dollar – kan deltakerne kjøpe gjennom sitt ordinære kredittkort. For å skaffe seg kjolen klikker man så på et bilde av denne i butikken. Dermed frigjøres kjolen til bruk, men samtidig overføres summen den koster til designerens «inworld»-konto.

Beløpet kan hun så i sin tur ta ut gjennom sitt kredittkort. Denne designeren har en normal årsinntekt gjennom salget i *Second Life*. Den virtuelle økonomien er den raskest voksende i verden.

## Utdanningsplattformen

For en tid siden var Chavez, som min avatar heter, på en internasjonal miljøvernkonferanse. Lokalet var designet som et vanlig auditorium der det satt om lag 50 deltakere. Ved podiet sto de to innleiderne, internasjonalt kjente eksperter, den ene fra Japan, den andre fra USA. De holdt sine innlegg med voice, direkte streamet ned til auditoriet.

Når Chavez stilte et spørsmål, gjennom *sin* voice, kom svaret direkte fra Tokyo. En kommentar fra panelet, den ble formulert i Irland, ble føyet til – og debatten var i gang. Andre avatarer deltok, og til tider steg temperaturen. Ingen var der – og alle var der.

Mulighetene ved distanseundervisning er også store – like ens som en av flere undervisningsplattformer i fremtidens høyere utdanning. Allerede benytter vi oss jo av langt

mer enn det «gammeldagse» klasserommet – nå står vi foran det virtuelle. Dyktige forelesere blir mer tilgjengelige, og undervisningen langt mer demokratisk.

## Det politiske

Et viktig spørsmål er hvem som skal eie og kontrollere dette nettet. *Second Life* er skapt og er eid av det San Fransisco-baserte selskapet Linden Inc., og det hele befinner seg på noen tusen servere i deres lokaler.

Det sier seg selv at det er umulig å bygge og drifte en seriøs plattform når en privat aktør kan «drepe» det hele ved å slå av strømmen, men det er under utvikling en langt mer demokratisk plattform der de virtuelle verdener ligger på et nettverk av servere. Imidlertid har de private et stort forsprang.

## Fremtiden

Det mest interessante er ikke funksjonen som en sosial arena, men de portene som åpnes mot en ny plattform innen utdanning, arbeidsliv, møtevirksomhet, markedsføring samt som arena for rehabilitering og opplysning; praksisplasser, politisk og religiøs virksomhet. For bare å nevne noen. Virtuelle verdener vil utvide dagens muligheter så vesentlig at det rett og slett er utenkelig at de ikke vil bli tatt i bruk i svært mange sammenhenger.

Flere norske universiteter er representert, bl.a. NTNU, Høgskolen i Molde og Universitetet i Agder. Universitetene i Oslo og Bergen ligger i startgropen. De ønsker alle å utvikle nye plattformer for undervisning og kompetansestyrking, men Universitetet i Tromsø har ennå ikke startet dette arbeidet. Det vil imidlertid komme – fordi det må.

Når det gjelder online rollespill ble samfunnet i stor grad «tatt på senga», og mye av den grunn opplever vi et enormt overforbruk – til og med avhengighet. Også i virtuelle verdener finner vi et stort potensial for slikt, men også for utroskap og mange andre problematiske sider.

La oss ikke gjenta «alle feil ifra i går» – verken når det gjelder avhengighet, innholdet, de politiske sidene eller kompetanse på de ulike plattformene. Denne gangen bør vi være i forkant.