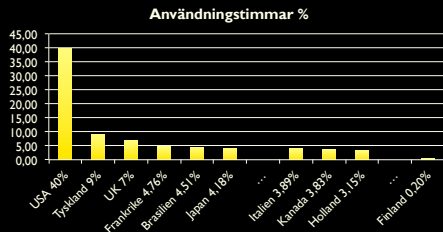


## Användningstimmar (10/09)



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

## Den virtuella världen

- 2050 km<sup>2</sup>
- 31044 öar (sims)
- 4739 'general' områden
- 23316 'moderate' områden
- 2940 'adult' områden

Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

## Läsetips

Malaby, T. M. Making virtual worlds : Linden Lab and Second Life. *Cornell UP*, 2009.

Boellstorff, T. Coming of age in Second Life : an anthropologist explores the virtually human. *Princeton UP*, 2008.

Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

**April 2011**

- 14 900 områden
- 189 000 användare

OpenSimulator

Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

## Hypergrid



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

**”Those of us who take Second Life seriously like to compare it to the Web in 1994.”**

Mitch Wagner 2007

Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

**"The key to Second Life is that it's a shared experience."**

Mitch Wagner 2007

Isto Huvila 2011 | fornamn.efernamn@abm.uu.se

**Virtuella världar som en miljö**

Isto Huvila 2011 | fornamn.efernamn@abm.uu.se



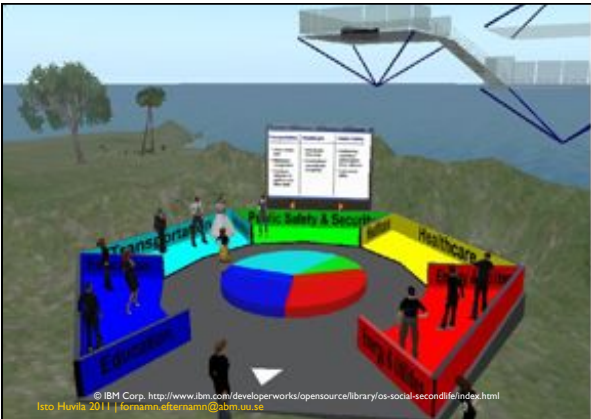
**"Studying Marco Polo? Why not meet him? Learning about different types of rocks? Why not go inside of one?"**

Horizon Project

Isto Huvila 2011 | fornamn.efernamn@abm.uu.se





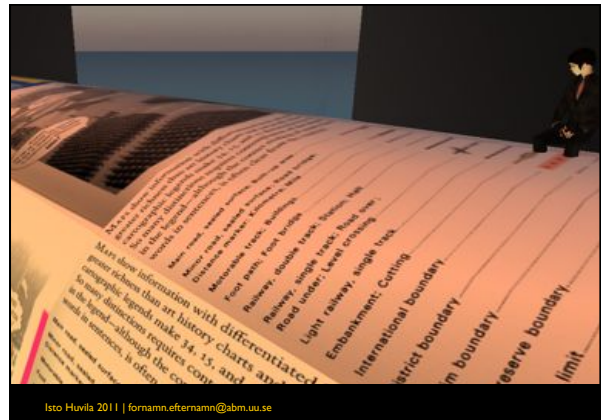




**”There is very little about  
Second Life that truly parallels  
Real Life”**

(Bettina Tizzy, NPIRL)

Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se

**Inte bara en inlärningsmiljö**

Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se



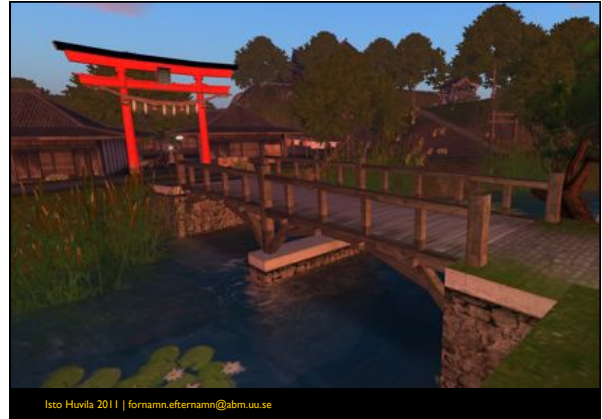
Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornarn.efernamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se




Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

### Kostnader?

- 'Gratis' för enstaka användare
- Klientprogram
- Möjlighet att hyra land (Second Life och OpenSim) eller använda en egen server (OpenSim)



Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se

### Vad fungerar i virtuella världar?

- Social interaktion, samarbete, kommunikation
- Kontekstualisering
- Konkretisering
- Emotionsbaserad deltagande och inläring
- Erfarenhetsbaserad interaktion
- Rollspel
- Simulering
- Visualisering

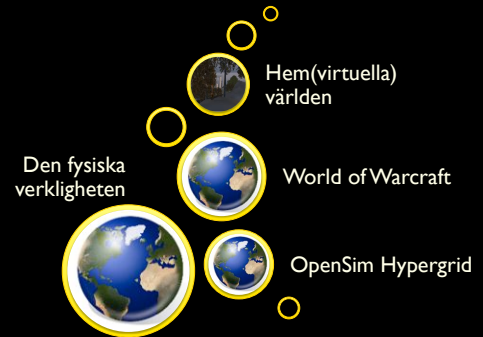
Isto Huvila 2011 | fornamn.efternamn@abm.uu.se



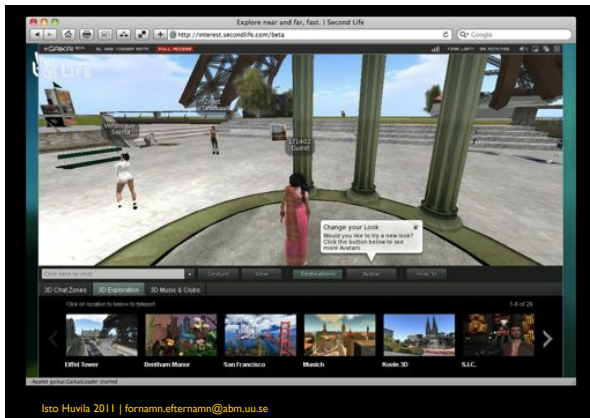
## Läsetips

Researching learning in virtual worlds. Peachey, A.; Gillen, J.; Livingstone, D. & Smith-Robbins, S. (ed.) Springer, 2010.  
Learning, Media and Technology, 2010, 35 (2).  
Journal of Virtual Worlds Research 2(1)  
Sköld, Olle: The effects of virtual space on learning: A literature review. Forthcoming in *First Monday* ([www.firstmonday.org](http://www.firstmonday.org))

Isto Huvila 2011 | [fornamn.efternamn@abm.uu.se](mailto:fornamn.efternamn@abm.uu.se)



Isto Huvila 2011 | [fornamn.efternamn@abm.uu.se](mailto:fornamn.efternamn@abm.uu.se)



Isto Huvila 2011 | [fornamn.efternamn@abm.uu.se](mailto:fornamn.efternamn@abm.uu.se)



Isto Huvila 2011 | [fornamn.efternamn@abm.uu.se](mailto:fornamn.efternamn@abm.uu.se)

