

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala, media- ja kulttuuriyrittäjyys

2020

Kristiina Kulhelm

# "ONKS MUL SIIVET JA MÄ MENEN TUOL JOSSAIN KORKEELLA KU LINTU"

– Teatterillisin keinoin lisättyä elämyksellisyyttä  
virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen

Kristiina Kulhelm

## "ONKS MUL SIIVET JA MÄ MENEN TUOL JOSSAIN KORKEELLA KU LINTU"

- Teatterillisin keinoin lisättyä elämyksellisyyttä virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen

Tämä opinnäytetyö käsittelee sitä, millaisin teatterillisin keinoin virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen voi lisätä elämyksellisyyttä. Opinnäytetyöprosessin aikana syntyi esityspilotti Virtuaalinen elämyslääke -hankkeen puitteissa järjestetyn *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivän yhteyteen. Seminaaripäivä pidettiin turkulaisessa Kotikunnaan palvelutalossa 3.12.2019.

Esityspilotista muodostui kuumailmapallolenoksi käsikirjoitettu, moniaistillinen kokemus. Pilotin aikana esiintyjä johdatti osallistujia tähän kokemukseen huoneessa, jonka seiniin ja kattoon oli projisoitu virtuaalista videokuvaa. Esityspilotti toteutettiin seminaaripäivän aikana kahdelle viisihenkiselle, palvelutalon kokoamalle, osallistujaryhmälle. Ensimmäinen ryhmä koostui kokonaan hoitotyöntekijöistä. Toisessa ryhmässä oli kolme ikäihmisiä ja kaksi hoitotyöntekijää.

Opinnäytetyö toteutettiin tutkimuksellisenä kehittämistoimintana konstruktivisella otteella. Konstruktiona syntyi esityspilotti. Tutkimus toteutettiin tutustumalla aihetta koskevaan kirjallisuuteen sekä aikaisemmin muualla toteutettuihin, aihepiiriä sivuaviin, hankkeisiin internetin kautta. Lisäksi kerättiin empiiristä aineistoa esityspilotista havainnoimalla ja ryhmähaastatteluilla.

Tutkimus osoitti, että hoitohenkilökunta pitää tämänkaltaisen toiminnan kehittämistä hyvänä asiana. Kaikki vastaajat myös pitävät toimintaa sopivana kenelle vain, kaikille kohderyhmille. Erityisen positiivisena koettiin tuoksujen, äänien ja projisoidun videokuvan käyttäminen. Ikäihmiset kokivat esityspilotin aikana olevansa oikeasti korkealla yläilmoissa.

Tutkimukseni tulosten perusteella ikäihmisille voi suositella rakennettavaksi tämänkaltaista toimintaa. Teatterin keinoin virtuaaliprojision yhteyteen lisätty toiminta voi lisätä yhteisöllisyyttä, auttaa synnyttämään muistoja sekä irtautumaan hetkeksi arjesta.

### ASIASANAT:

elämyksellisyys, moniaistisuus, virtuaalisuus, virtuaalidellisuus, vanhuksat, kulttuurihyvinvointi

MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Master's Degree in Culture and Arts, Cultural and Media Entrepreneurship

2020 | 48 pages, 11 pages in appendices

Kristiina Kulhelm

## “DO I HAVE WINGS AND I’LL FLY LIKE A HIGH FLYING BIRD”

- Theatrically added experientiality to a room with a virtual projection

This thesis is about what kind of theatrical methods can be used to add experientiality to a room with a virtual projection. During the thesis process a performance pilot was created to the *Better quality of life from virtuality* -seminar day, organized by The Virtual Medicine project. The seminar was held at the Kotikunnas service house in Turku on December 3, 2019.

The performance pilot became a multi-sensory experience, which was written into the form of the hot air balloon flight. During the pilot, the performer led the participants into the experience in a room, where virtual video was projected on the ceiling and walls.

The performance pilot was implemented during the seminar day for two groups each with five participants. The groups and their composition were decided by the service house. The first group consisted entirely of nursing personnel. The second group included three seniors and two from nursing staff.

The thesis project was carried out as a research and development activity with a constructive approach. The constructive research resulted in a performance pilot. The research material was gathered by reading the relevant literature on the topic. Previous and related studies and projects were also examined from the Internet. In addition, the material has been collected through observation and group interviews during the process.

As a result of the study, the nursing personnel advocated the development of the piloted activities. All respondents consider it suitable for everyone, for all target groups. The use of scents, sounds and projected video, was perceived as particularly positive by the participants. The remarkable thing was, that the seniors felt like they were flying high in the sky during the performance pilot.

The results of the study can be used to recommend this kind of activities for the elderly. With theatrical methods, which are included to a virtual projection, can increase communality, can help to create memories and break away from everyday life for a moment.

### KEYWORDS:

experientiality, multisensory experience, virtuality, virtual reality, elderly, cultural wellbeing

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 TOIMINTAYMPÄRISTÖ</b>	<b>9</b>
2.1 Virtuaalinen elämyslääke -hanke	9
2.2 Kotikunnaan palvelutalo	10
<b>3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS</b>	<b>11</b>
3.1 Tutkimusmenetelmät	11
3.2 Tutkimusetiikan huomioiminen	13
<b>4 VANHUUS JA VIRTUAALISUUS</b>	<b>15</b>
4.1 Vanhuus elämänvaiheena	15
4.2 Virtuaalisuus	16
4.3 Immersio	17
4.4 Elämys	17
4.5 Elämuskolmio	18
4.6 Virtuaalisuus voi aiheuttaa huonovointisuutta	20
4.7 Virtuaalisuuden vaikutus vanhuksiin	20
4.8 Pehmeyttä teknologian rinnalle	21
<b>5 LISÄTTYÄ ELÄMYKSELLISYYTTÄ</b>	<b>23</b>
5.1 Tutustumiskäyntejä palvelutaloilla	23
5.1.1 Virtuaalilasien testaus	23
5.1.2 Aistihuoneeseen tutustuminen	24
5.2 Tutustumista vanhusten kanssa tehtyihin projekteihin	25
5.2.1 Virtuaaliluonnon elementtejä	25
5.2.2 Aistihuoneiden elementtejä	26
5.2.3 The Box	26
5.3 Yhteenvetoa lisäystä elämyksellisyydestä	27
<b>6 ESITYSPILOTTI</b>	<b>28</b>
6.1 Elämyksellisyyttä lisäämässä	28
6.2 Broomx MK Player 360	29
6.3 Käsikirjoituksen laatiminen	31
6.4 Esitysvalmistelut	33

6.5 Esityspilotin toteutus 3.12.2019	34
6.6 ”Korkeella oltiin joo” – osallistujien kokemuksia esityspilotista	38
<b>7 LOPUKSI</b>	<b>43</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>46</b>

## **LIITTEET**

- Liite 1. Tiedote opinnäytetyöstä.
- Liite 2. Suostumus opinnäytetyötutkimukseen osallistumiseen.
- Liite 3. Tietosuojailmoitus.
- Liite 4. Haastattelukysymykset ryhmähaastatteluun.
- Liite 5. Esityspilotin käsikirjoitus.

## **KUVAT**

Kuva 1. Elämyskolmio (Tarssanen & Kylänen 2009, 12).	18
Kuva 2. Broomx MK Player 360.	30
Kuva 3. Odotustila huoneen ulkopuolella.	35
Kuva 4. Kuumailmapallo alussa ja lopussa maan tasalla rantamaisemassa.	36
Kuva 5. Tuoksukoneena toiminut diffuusori.	37
Kuva 6. Metsän ylle nousua.	38

# 1 JOHDANTO

Ihminen voi löytää elämäänsä tarkoituksellisuutta kokemalla elämyksiä. Elämysten merkitys korostuu erityisesti, kun ihmisen oma toimintakyky ja tekemisen mahdollisuudet heikentyvät. Toimintakyvystään riippumatta ihminen voi kuitenkin aina vastaanottaa kokemuksia ja saada tuntea elämyksiä. ”Kauniilta tuntuva hetki, ihmisen sisintä koskettava elämys tai ihmisten välisen yhteyden kokeminen ovat aina mahdollisia.” (Laine 2013, 27.)

Opinnäytetyöni kehittämistehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa turkulaiseen Kotikunnaan palvelutaloon kokemuksellinen esityspilotti. Tämä esityspilotti oli osa Virtuaalinen elämyslääke -hankkeen *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivää joulukuussa 2019. Virtuaalinen elämyslääke -hanke yhdistää kulttuurialan ja sosiaali- ja terveysalan toimijoita, sekä edistää erilaisten virtuaalisuutta sisältävien elämysreseptien tuotteistamista (Virtuaalinen elämyslääke n.d.). Esityspilotin tavoitteena oli näyttää, kuinka teatterillisuutta lisäämällä virtuaaliprojisiota sisältävä huone voi muuttua kokemukselliseksi elämysympäristöksi. Tutkimuskysymykseni on seuraava: Millaisilla teatterillisillä elementeillä vanhuksille voi lisätä elämyksellisyyttä virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen?

Toteutin esityspilotin huoneessa, jonka seiniin ja kattoon projisoitiin 360-asteista videokuvaa. Tähän projisoituun ympäristöön lisäsin käsikirjoittamaani materiaalia, joka auttoi kokemuksen elävöittämisessä ottamalla huomioon erilaisia aisteja. Tarjosin kokijoille kuumailmapallolentoelämyksen, jonka aikana he saivat aistia esimerkiksi metsän tuoksua ja tuulen tuntua. Myös Yleisradion tekemä teknologian ilmiökartta mainitsee laajennettujen aistihavaintojen olevan tärkeä tulevaisuuden ilmiö. Tällaisissa laajennetuissa aistihavainnoissa on mukana esimerkiksi juuri tuoksua, tuntoa ja ilmavirtaa. Näin saadaan luotua rikkaampia elämyksiä. Tällaisen ilmiön ajatellaan näkyvän arjessa vuonna 2023. (Arto 2019.)

Toimin itse tilassa matkaopastuyllisenä hahmona, joka johdatti osallistujia tällä lennolla. Esityspilottiin mahtui viisi osallistujaa kerrallaan, jotta kokemuksesta sai tehtyä kaikille osallistujille mahdollisimman intensiivisen. Pidin seminaaripäivän aikana saman esityspilotin kaksi kertaa, kahdelle palvelutalon kokoamalle osallistujaryhmälle. Ensimmäiseen esityspilottiin osallistui Kotikunnaan hoitohenkilökuntaa viiden hengen ryhmänä. Toiseen ryhmään piti alunperin osallistua viisi talon ulkopuolista, vapaaehtoista eläkeläistä, mutta

heitä tulikin paikalle vain kolme. Ryhmää täydennettiin kahdella hoitohenkilökunnan jäsenellä, joten tämäkin oli viiden hengen osallistujaryhmä. Kummassakin ryhmässä kaikki osallistujat olivat naisia. Kummankin esityspilotin kesto oli kymmenen minuuttia. Hankkeen toimesta esityspilotit välitettiin streamaus- eli suoratoistotekniikalla reaaliaikaisesti seminaarisaliin seminaariyleisön nähtäväksi.

Virtuaaliympäristö toteutettiin nimenomaan videoprojisoinnin avulla, koska huomasimme vanhusten kanssa virtuaalilaseja testatessamme, että vanhusten voi olla haasteellista toimia virtuaalilasien kanssa. Pään kääntäminen ei välttämättä enää onnistu, ja näin olen lasien reunoille sijoittuvat tai nopeita päänkääntöliikkeitä vaativat tapahtumat jäävät heiltä helposti huomaamatta. Videoprojisoitussa tilassa he sen sijaan pääsevät kokemaan ympäristön täysin omin jaloin kävellen, tai pyörätuolissa istuen, ilman virtuaalilasien vaatimaa pään kääntelyä.

Toteutin opinnäytetyöni tutkimuksellisenä kehittämishankkeena. Tutkimuksellisenä lähestymistapana oli laadullinen, konstruktivinen tutkimus. Hankin tietoa kirjallisuudesta ja aiemmin toteutetuista, samaa asiaa sivuavista hankkeista internetin kautta. Lisäksi keräsin empiiristä aineistoa havainnoimalla hanketapaamisten ja esityspilottien aikaista toimintaa, sekä toteuttamalla esityspilottien jälkeen osallistujille ryhmähaastattelut. Varsinainen kehittämishankkeeni käsittelee esityspilottini rakentamista ja toteuttamista 3.12.2019 pidetyn *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivän yhteyteen. Tavoitteenani oli tutkia, miten saisin lisättyä elämyksellisyyttä vanhuksille virtuaalisesti projisoituun huoneeseen teatterin keinoja hyödyntäen. Konstruktiona syntyi esityspilotti.

Ammatilliset tavoitteeni ovat ohjaajuuteni ja taiteilijuuteni kehittämisessä. Työskentelen pääsääntöisesti ohjaajana sekä teatterin, elokuvan ja videon, että jonkin verran myös vauva- ja perhesirkuksen parissa. Näin ollen minulle oli luontevinta keskittyä kokemuksellisuuden lisäämisen osalta nimenomaan taiteelliseen puoleen ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Taiteellinen toiminta ja ohjaajuus, aistimaailman mukaan ottaminen ja kokonaisvaltainen kokeminen kiehtovat minua. Myös näyttelijäntyössä olen kiinnostunut luontevuudesta ja aitoudesta. Näin ollen myös aitojen kokemusympäristöjen luominen, joissa voi uppoutua tunnelmaan ja kokemukseen, kiinnostaa minua suuresti. Elämys tuotteiden osalta nimenomaan kokemuksen aitous onkin ratkaiseva kilpailutekijä (Tarssanen & Kylänen 2009, 17). Teknologiapuoli uudistuu jatkuvasti, joten tekniikkaan keskittyminen ei ole tässä yhteydessä tarkoituksenmukaista enempää kuin todeten, että virtuaalisuutta ja projisoiteja voidaan lisätä tuottamaan kokemuksellisuutta.

Opinnäytetyöni aluksi kerron kehittämistoimintani ja tutkimukseni toimintaympäristöstä sekä tutkimusmenetelmäni. Tämän jälkeen käyn tutkimuskirjallisuuden ja tutustumiskäyntien kautta läpi sitä, mitä virtuaalitodellisuuden hyödyntämisen mahdollisuuksia ja haasteita vanhusien kohderyhmän kanssa on. Seuraavaksi kerron esityspilottini toteutuksesta. Lopuksi analysoin saamaani palautetta ja omia havaintojani esityspilottini toimivuudesta ja jatkokehitysmahdollisuuksista.



## 2 TOIMINTAYMPÄRISTÖ

Aluksi kerron opinnäytetyössäni toteuttamani kehittämistoiminnan ja tutkimuksen toimintaympäristöstä. Esittelen siis Virtuaalinen elämislääke -hankkeen sekä Kotikunnaan palvelutalon.

Kehittämistoimintaa tehdään monesti verkostoissa, jotta innovatiivisuus voi lisääntyä eri alojen toimijoiden törmäyttämisen seurauksena. Verkostoon voi kuulua toimijoita korkeakouluista, yritysmaailmasta ja julkiselta sektorilta. (Toikko & Rantanen 2009, 17.) Tässä yhteydessä oli mukana Virtuaalinen elämislääke -hankkeen Turun osatoteuttaja eli Turun ammattikorkeakoulu, Kotikunnaan palvelutalo, sekä erillisiä yhteistyökumppaneita, esimerkiksi videotuotantoyritys ja minä teatteritaiteilijana.

### 2.1 Virtuaalinen elämislääke -hanke

Vuosina 2018–2020 käynnissä oleva Virtuaalinen elämislääke -hanke yhdistää kulttuuri- sekä sosiaali- ja terveysalojen toimijoita ja tuottaa näin luovaa osaamista sosiaali- ja terveysalalle (Arvio 2019). Hanke kasvattaa sosiaali- ja terveysalan henkilöstön ymmärrystä luovista aloista ja virtuaalisuuden hyödyntämisestä. Se pyrkii lisäämään virtuaalisuuden avulla ihmisille miellyttäviä asiakaskokemuksia ja kehittämään elämyksiä. (Virtuaalinen elämislääke n.d.)

”Hankkeen tavoitteena on:

- Lisätä luovan alan ja sote-alan toimialojen ja toimintatapojen välistä yhteistyötä
- Edistää uusien teknologioiden ja elämysreseptien tuotteistamista ja kaupallistamista
- Kehittää monialainen koulutusmalli osaamisen yhdistämiseksi
- Levittää elämysreseptin toimintamallia valtakunnallisesti”

(Virtuaalinen elämislääke n.d.)

Hanketta koordinoi Tampereen ammattikorkeakoulu. Sen rinnalla osatoteuttajina toimivat Turun ammattikorkeakoulu, Oulun ammattikorkeakoulu ja Helsingin Metropolia ammattikorkeakoulu. Kaikki näistä toteuttavat hankkeen puitteissa omia pilottejaan.

Hankkeen aikana on toteutettu muun muassa pelisuunnittelukerho ikäihmisille, hevosvideoita muistisairaille henkilöille sekä sairaalaympäristöön tarkoitettuja 360-asteisia "Virtuaaliset sairaalaklovnit" -videoita, joissa kaksi klovnia esiintyy. (Virtuaalinen elämyslääke n.d.)

Hankkeen Turun osatoteuttajatahon projektipäällikkö, Arvio, kertoi Virtuaalinen elämyslääke -hankkeessa toteutettavien elämysreseptien olevan erilaisia hankkeen puitteissa kehitettäviä palvelukonsepteja. Näillä elämysresepteillä on tarkoitus parantaa ihmisten elämänlaatua. (Arvio 2019.)

Hankkeen puitteissa toteutettiin *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaari-päivä 3.12.2019. Tähän seminaaripäivään toteutin esityspilotin, jossa lisäsin teatterillisiä elementtejä virtuaaliprojsiota sisältävään huoneeseen. Seminaaripäivään yleisöksi osallistui hoitohenkilökuntaa paikallisista hoitolaitoksista, yritysysteistyökumppaneita ja hankkeen ohjausryhmää eri ammattikorkeakouluista.

Osallistuin useisiin palavereihin turkulaisissa, hankkeessa mukana olleissa palvelutaloissa. Näistä Kotikunnaan palvelutalo hankki itselleen Broomx MK Player 360 -projektorin, ja näin ollen esityspilotti toteutettiin kyseisessä palvelutalossa.

## 2.2 Kotikunnaan palvelutalo

*Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaari-päivä pidettiin 3.12.2019 Kotikunnaan palvelutalossa Turussa. Se on Turun lähimmäispalveluyhdistys ry:n ylläpitämä palvelutalo, jossa asuu noin sata asiakasta. Talo noudattaa sosiokulttuurisen vanhustyön toimintafilosofiaa, edistäen toiminnallaan ikäihmisten tasa-arvoista hyvinvointia. Talon toimintaan osallistuu myös vapaaehtoisia henkilöitä talon ulkopuolelta. (Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry 2019.)

Esityspilotin pääsi seminaaripäivän aikana kokemaan kaksi viiden hengen ryhmää, jotka palvelutalo oli koonnut. Yksi ryhmä oli Kotikunnaan omaa hoitohenkilökuntaa. Toisessa ryhmässä oli kolme Kotikunnaan ulkopuolista, vapaaehtoista, eläkeläistä sekä kaksi hoitohenkilökunnan jäsentä.

## 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa kerron tutkimuksessani käyttämästä tutkimusmenetelmästä sekä tutkimuseettisistä käytänteistä.

### 3.1 Tutkimusmenetelmät

Toteutin opinnäytetyöni tutkimuksellisenä kehittämistoimintana. Tutkimuksellisenä lähestymistapana oli laadullinen, konstruktiiivinen tutkimus. Laadullisessa tutkimuksessa tutkittavaa ilmiötä pyritään ymmärtämään, selittämään ja tulkitsemaan (Anttila 2006, 275). Tutkimuksellisessa kehittämistoiminnassa yhdistyvät tutkimuksellinen lähestymistapa ja konkreettinen kehittämistoiminta (Toikko & Rantanen 2009, 19). Tieto, jota kehittämisprosessin aikana tuotetaan, on kehitystyötä tukevaa, käytännöllistä tietoa (Toikko & Rantanen 2009, 113). Kehittämisen aikana syntyneet tulokset ja tuotokset ovat kontekstisidonnaisia (Toikko & Rantanen 2009, 126).

Opinnäytetyöni tutkimuskysymys on: Millaisilla teatterillisillä elementeillä vanhuksille saisi lisättyä elämyksellisyyttä virtuaaliprojeksiota sisältävään huoneeseen? Opinnäytetyöni varten keräämäni ja tuottamani tutkimustieto käsittelee sitä, millaisin teatterillisin keinoin elämyksellisyyttä voisi lisätä, ja kehittämistoimintani keskittyy esityspilotin rakentamiseen *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivän yhteyteen.

Kehittämistyötä tehtäessä valitaan ensin lähestymistapa, jolla kehittämiskohdetta lähestytään. Tässä opinnäytetyössä lähestymistapana oli konstruktiiivinen tutkimus. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 51.) Konstruktiiivisessa tutkimuksessa ratkaistaan käytännön ongelma luomalla jokin konkreettinen tuotos, eli konstruktio. Se voi olla esimerkiksi tuote, malli tai suunnitelma. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 38, 66.) Opinnäytetyöni konstruktiona syntyi esityspilotti. Konstruktiiivisessa tutkimuksessa aineisto kannattaa kerätä monin eri tavoin, koska tutkimuksen tavoitteena on kehittää organisaatioon jotakin uutta. Kehittämistutkimuksessa painotetaan myös yhteistyötä. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 68.) Keräsin aineistoa usealla tavalla. Perehdyin kirjallisuuden ja internetin kautta aiheeseen ja samantyyliisiin, muualla toteutettuihin tutkimuksiin ja hankkeisiin. Osallistuin Virtuaalinen elämyslääke -hankkeen tapaamisiin ja palavereihin ja tein niissä havainnointia. Käsikirjoitin ja toteutin esityspilotin keräämäni kirjallisuus- ja havainnointiaineiston pohjalta. Pidin tämän esityspilotin *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -

seminaaripäivän aikana kaksi kertaa, kahdelle eri osallistujaryhmälle. Kummassakin ryhmässä oli viisi osallistujaa, jotta kokemus pysyi heille mahdollisimman intensiivisenä. Suoritin havainnointia myös pilottien aikana sen verran kuin roolihahmona ehdin havaita. Heti pilottiin osallistumisen jälkeen toteutin osallistuneille henkilöille ryhmähaastattelutilanteen. Seminaaripäivän sujuvuuden varmistamiseksi tämän haastattelun veti toinen henkilö antamieni ohjeiden ja kysymysten pohjalta. Yhteistyötä oli tässä projektissa muutenkin paljon eri toimijoiden, kuten Virtuaalinen elämyslääke -hankkeen, Kotikunnaan palvelutalon ja videotuotantoyrityksen, kanssa.

Tarkkailevassa havainnoinnissa tutkija ei itse osallistu tutkimuskohteensa toimintaan, vaan hän havainnoi kohdettaan ulkopuolisena. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija sen sijaan osallistuu tutkimuskohteensa toimintaan ja on mukana tutkittavassa yhteisössä. Tämä tapahtuu ennakkoon sovittuna ajanjaksona, tutkimuskohteen omilla ehdoilla. (Vilka 2006, 43-45.) Opinnäytetyössäni havainnointi oli osallistuvaa. Olin mukana palavereissa ja suunnittelussa tasavertaisena jäsenenä ja esityspilotissa esiintyjänä. Havainnoinnin tulokset kirjoitetaan muistiin joko heti havainnointitilanteessa tai välittömästi sen jälkeen (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 104). Kirjoitin havaintojani palavereista sekä turkulaisissa palvelutaloissa toteutetuista tapaamisista, muun muassa virtuaalilaisien testauspäivän, aistihuoneessa vierailun ja pilottihuoneessa käyntien jälkeen. Kirjoitin myös käsikirjoitusvaiheessa ja esityspilottien yhteydessä tekemiäni havaintoja heti kun olin pilotit pitänyt; ensimmäisen pilotin havainnot kirjoitin ennen toisen pilotin pitämistä heti, kun henkilöt olivat poistuneet huoneesta.

Keräsin esityspilottiin osallistuneilta henkilöiltä heidän kokemuksiaan pilotista havainnoimalla heitä esityspilotin aikana, ja toteuttamalla kummallekin ryhmälle oman ryhmähaastattelun pilottiin osallistumisen jälkeen. Kaikki kymmenen esityspilotteihin osallistunutta henkilöä osallistuivat ryhmähaastattelutilanteeseen. Ryhmähaastattelut toteutettiin samoina viiden hengen ryhminä kuin esityspilottiin osallistuminenkin, ja ne tehtiin erillisessä haastattelutilassa välittömästi esityspilottiin osallistumisen jälkeen. Ryhmähaastattelussa ryhmän dynamiikka vie keskustelua uudelle tasolle (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 100). Haastattelija ohjaa keskustelua varmistaen, että keskustelussa käydään läpi oikeita aihepiirejä. Apunaan hänellä voi olla teemalista. On hyvä jos ryhmähaastattelua vetää organisaation ulkopuolinen henkilö. Hän on osallistujille neutraali henkilö, ja hänen seurassaan keskustelu voi sujua vapautuneemmin. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 101.) Ryhmähaastattelu oli vapaamuotoinen, kahvikuppien ääressä tapahtunut, rento keskustelutilanne, ennalta määrittelemieni kysymysten pohjalta (Liite 4).

Haastattelijana oli henkilö, joka ei osallistunut pilotin suunnitteluun tai toteutukseen. Vastaajien ei siis tarvinnut tiedostamattaankaan pyrkiä miellyttämään esiintyjää vastauksissaan, vaan he pääsivät vastaamaan neutraalimmin ja vapaammin. Haastattelijalla oli haastattelutilanteessa mukanaan etukäteen laatimani teemahaastattelurunko, mutta itse haastattelutilanne sujui rungon ympärillä vapaamuotoisesti. Rungon avulla vain varmistin, että ryhmä keskusteli oikeista asioista ja pidin näin haastattelun raamit kasassa. Haastattelija ohjasi keskustelun kulkua ja varmisti, että kaikki pääsivät ääneen. Haastattelija äänitti molemmat ryhmähaastattelut Zoom H6 -ääninauhurillani. Nauhuri oli haastattelijan hallussa ryhmähaastatteluhuoneessa haastattelujen ajan. Sen jälkeen hän palautti nauhurin muistikortteineen minulle.

### 3.2 Tutkimusetiikan huomioiminen

Noudatin tutkimuksessani Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeistusta tutkimuksen tekemisestä. Ohjeistuksen mukaan tutkittavalle henkilölle tulee ennen tutkimukseen osallistumista tiedottaa tutkimuksen tarkoituksesta ja osallistumisen vapaaehtoisuudesta, sekä henkilötietojen ja tutkimusaineiston käsittelemisestä. Tiedottaminen voidaan tehdä joko suullisesti, kirjallisesti tai sähköisesti. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8–9.)

Esityspilottiin osallistumaan tulleeille henkilöille jaettiin tiedote (Liite 1) sekä henkilötietojen käsittelemistä koskeva tietosuojailmoitus (Liite 3). Heille myös kerrottiin ennen huoneeseen astumista, että tutkimuksessa kerättävää aineistoa käytetään ainoastaan tässä tutkimuksessa, eikä yksittäisen vastaajan henkilöllisyyttä voi saada tietää opinnäytetyöraportista. Tutkimukseen osallistuminen oli osallistuneille täysin vapaaehtoista ja heillä oli lupa keskeyttää tutkimus koska tahansa. Osallistujia pyydettiin allekirjoittamaan suostumuslomake (Liite 2) ennen esityspilottiin osallistumista. Allekirjoitetut suostumuslomakkeet jäivät haltuuni.

Pyysin luvan tutkimuksen toteuttamiseen palvelutalolla myös talon toiminnasta vastaavalta henkilöltä. Tapahtumapäivänä käytettyyn 360-asteiseen videomateriaaliin on oma lupansa videotuotantoyritykseltä. Lupa videomateriaalin käyttämiseen koskee vain kyseistä tapahtumaa ja siellä kyseisen päivän aikana pidettyjä esityspilotteja. Huoneessa otettuja valokuvia, joissa videomateriaali saattaa näkyä, saan käyttää tämän opinnäytetyöraporttini osana. Lisäksi pyysin hankkeen projektipäälliköltä luvan käyttää hankkeen nimeä ja hankkeen tapaamisissa syntyneitä huomioita sekä hänen kommenttejaan

osana opinnäytetyötä. Haastatellun henkilön antamia nimi- ja taustatietoja voidaan hänen suostumuksellaan sisällyttää tutkimusjulkaisuun (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 12).

Vain sellaisia henkilötietoja, jotka ovat tutkimuksen kannalta tarpeellisia, saa kerätä. Pääsääntöisesti henkilötiedot on poistettava aineistosta heti kun ne eivät ole tutkimuksen toteuttamisen ja tutkimustulosten analysoinnin kannalta enää tarpeellisia. Tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden yksityisyyttä on suojeltava. Aineistoihin pääsy tulee sallia vain sellaisille henkilöille, joille se on tietojen käsittelemisen kannalta välttämätöntä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 12.) Tutkimuksen yhteydessä kerättyjä havainto-, haastattelu-, ääni- ja videomateriaaleja käytin ainoastaan opinnäytetyöni toteuttamiseen. Kirjoitin äänitetyn ryhmähaastattelumateriaalin puhtaaksi haastattelun jälkeen. Tässä yhteydessä käsitelin materiaalin henkilöiden osalta tunnistamattomaksi, ja materiaali muuttui ilman tunnistetietoja olevaksi tekstimassaksi. Tuhosin äänitetyn haastattelulähteen tässä vaiheessa. Sain myös seminaarisaliin streamatun materiaalin muistitikulla itselleni yhtenäisenä tiedostona havainnointikäyttöön. Katsoin tiedoston läpi, mutta se ei lopulta tuonut lisäinformaatiota omien paikan päällä tekemiäni havaintojen lisäksi, joten tuhosin muistitikulla olevan tiedoston käyttämättä sitä materiaalina. Kirjallisen haastatteluaineiston tuhoan opinnäytetyöraporttini valmistuttua. Myöskään organisaatiot, joissa vierailimme, eivät tule opinnäytetyöraportistani esille, vaan puhun niistä yleisluontoisesti. Valokuvia en osallistujista ottanut missään vaiheessa. Käsitelin ja säilytin tutkimusaineistoa luottamuksellisesti lain edellyttämällä tavalla, salasanalla suojatulla tietokoneen ulkoisella kovalevyllä, johon ei ole pääsyä ulkopuolisilla.

## 4 VANHUUS JA VIRTUAALISUUS

Tässä luvussa käyn tutkimuskirjallisuuden kautta läpi sitä, mitä vanhuudella, virtuaalisuudella ja elämyksellisyydellä tarkoitetaan, ja miten virtuaalisuus vanhuksiin vaikuttaa. Sen jälkeen kerron pehmeiden arvojen, esimerkiksi empatian kaipuusta teknologisoitumisen lisääntyessä.

### 4.1 Vanhuus elämänvaiheena

Sosiaali- ja terveysministeriö (2017) määrittelee ikääntyneen väestön olevan: “vanhuuseläkkeeseen oikeuttavassa iässä”. Kelan myöntämä vanhuuseläke alkaa 65-vuotiaana (Kansaneläkelaitos 2019). Räsänen (2018) mukaan 75 vuotta täyttäneet henkilöt ovat ikääntyneitä, mutta varsinaisiksi vanhuksiksi kutsutaan kuitenkin vasta pitkälti yli 85-vuotiaita (Räsänen 2018, 8). Tässä opinnäytetyössä vanhuksilla tarkoitetaan vanhuuseläkeiän ylittäneitä ihmisiä. He voivat asua joko palvelutalossa tai kotonaan. Esityspilottiin osallistuneet ikäihmiset olivat kotonaan asuvia eläkeläisiä.

lökkään henkilön fyysinen, psyykinen, kognitiivinen tai sosiaalinen toimintakyky heikentyy. Korkeaan ikään voi liittyä alkaneita, lisääntyneitä tai pahentuneita sairauksia tai vammoja, sekä ikään liittyvää rappeutumista. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2017, 34.) Liikuntakyky, yleinen jaksaminen ja aistihavainnot saattavat heikentyä (Korhonen & Liski-Markkanen 2013, 29). Kun ihmisen terveydentila, toimintakyky tai yleinen elämäntilanne muuttuvat, hän joutuu etsimään elämäänsä tarkoituksenlähteitä uudelleen (Laine 2013, 25). Esimerkiksi kulttuuritarjontaan osallistumisen koetaan vaikeutuvan terveydellisten syiden takia: 50–69-vuotiaista joka kymmenes, 70–79-vuotiaista joka neljäs ja yli 80-vuotiaista 39 prosenttia on kokenut ikääntymisestä johtuvien terveydellisten syiden, esimerkiksi näön ja kuulon heikkenemisen, vaikeuttavan osallistumistaan (Pynnönen & Mitchell 2012, 115).

lästä riippumatta ihminen kaipaa elämäänsä tarkoituksellisuutta. Ihmiset jotka pitävät omaa elämäänsä tarkoituksellisena, kokevat usein myös terveytensä ja toimintakykynsä paremmaksi. (Laine 2013, 9.) Pienetkin asiat, esimerkiksi arkipäiväiset toiminnot, mielen hyvinvointia tukeva asenne tai pientenkin elämysten kokeminen, tuovat elämään arvokasta sisältöä (Laine 2013, 25).

## 4.2 Virtuaalisuus

Kielitoimiston sanakirja määrittelee virtuaalisuuden olevan “tietokonesimulaation tuottamien aistimusten avulla todentuntuiseksi luotu” (Kielitoimiston sanakirja). Virtualitodellisuus, eli VR, on keinotekoinen maailma, joka on luotu joko tietokonegrafiikan tai 360-asteisen videokuvan avulla. Se voi joko jäljitellä tosimaailman ympäristöä tai ympäristöstä voi olla luotu kuvitteellinen fantasiamaailma. (Laine & Dufta 2018.) Virtuaalitodellisuus voi huijata aivoja luulemaan sitä todeksi; katsoja voi kokea olevansa itse osa esitettävää maailmaa (VRS 2017).

Ensimmäisiä keinoja, joilla ihmiset ovat päässeet kokemaan paikkoja ja tilanteita, joissa he eivät oikeasti fyysisesti ole läsnä, ovat olleet 360-asteiset, panoraamatyyliset muraalimaalaukset. Nämä 1800-luvun maalaukset täyttivät katsojan koko näkökentän ja saivat hänet tuntemaan olevansa läsnä maalausten esittämissä historiallisissa tapahtumissa. (VRS 2017.) Saksalainen Piscator käytti projisoinnein heijastettua kuvamateriaalia teatterilavalla jo 1920-luvulla (Heinonen 2011, 51). Tietokirjailija Weinbaum kirjoitti 1930-luvulla tarinan, jossa oli erikoiset silmälasit. Ne auttoivat käyttäjänsä kokemaan kuvitteellisen maailman makujen, tuoksujen, kosketuksen ja hologrammien kautta. Tarinassa oli samankaltaisia piirteitä kuin nykyajan virtuaalitodellisuudessa, joten Weinbaumia voidaan pitää kentän visionäärinä. (VRS 2017.)

1950-luvun puolivälissä elokuvantekijä Heilig kehitti Sensorama-laitteen, joka patentoitiin vuonna 1962. Se oli arcade-pelikonetyylinen, suurikokoinen laite, joka stimuloi kaikkia aisteja. Sensoramassa oli stereokaiuttimet, 3D-näyttö, värisevä tuoli, hajugeneraattoreita ja tuulettimia. Tarkoituksena oli saada katsoja täysin uppoutumaan elokuvakokemukseensa. (VRS 2017.) Nykyisenkaltaisen virtuaalitodellisuuden alkuna voidaan pitää Sutherlandin vuonna 1965 kuvailemaa ”Ultimate Display” -konseptia, jonka mukaan todellisuutta voitaisiin stimuloida niin, ettei sitä voisi erottaa reaali maailmasta. Mukana olisi aidon kuuloista 3D-ääntä ja tuntoon perustuvaa palautetta. Virtuaali maailman luominen ja ylläpitäminen tapahtuisi tietokoneella, ja käyttäjät voisivat olla erilaisten objektien kanssa aidontuntuisesti vuorovaikutuksessa. (VRS 2017.)

Virtuaali maailmaan pääsee sisälle tavallisimmin virtuaalilasien avulla. Tämän lisäksi virtuaalisten sisältöjen toistamiseen tarvitaan joko tietokone, älypuhelin tai pelikonsoli. Sisältöjä toistettaessa on hyvä olla käytössä myös laadukkaat kuulokkeet. Ne suodattavat



ulkopuolista melua pois, jotteivät todellisen maailman äänet kuulu kokemuksen aikana häiritsevästi ja ristiriitaisesti läpi. (Laine & Dufta 2018.)

Virtuaalitodellisuudessa käyttäjä voi siis kokea olevansa läsnä kuvitteellisessa maailmassa, ja olla vuorovaikutuksessa virtuaalimaailmaan kuuluvien objektien kanssa.

### 4.3 Immersio

Sanana immersio (“to immerse”) tarkoittaa kastautumista tai uppoamista nesteeseen. Immersoituminen (“to immerse oneself” tai “be immersed”) tarkoittaa henkilön syvää uppoutumista tiettyyn toimintaan tai kiinnostuksen kohteeseen. (Machon 2013, 21.) Myös Suomisanakirja määrittelee immersiiivisen tarkoittavan uppouttavaa. Ihminen uppoutuu esimerkiksi taideteoksen kuvitteelliseen maailmaan niin vahvasti, että hän kokee itse olevansa sen sisällä. (Suomisanakirja.) Virtuaalimaailmaan täydellisesti uppoutunut henkilö kokee keinotekoisien tapahtumien totena ja unohtaa ympäröivän todellisuuden. Jos jokin asia ei tunnu virtuaalimaailmassa aidolta, immersio usein katoaa. (Laine & Dufta 2018.)

Immersiivisyyteen sisältyy myös useille aisteille tarjottavaa informaatiota tai stimulaatiota (Machon 2013, 21). Ihmisellä on viisi perusaistia: näkö-, kuulo-, haju-, maku- ja tuntoaisti. Näiden lisäksi on tasapainoaisti, asento- ja liikeaisti sekä sisäelimestöstä tulevia aistiärsyksiä sisältävä viskeraalinen aisti. Aistien välityksellä ihminen saa tietoa itsestään ja ympäristöstään. Aivot yhdistävät yksittäisten aistien antamat tiedot kokonaisuudeksi, ja näin ihminen voi toimia tehokkaasti eri tilanteissa. Esimerkiksi käveleminen vaatii moniaistisuutta; ihminen näkee mihin on menossa ja onko jossain esteitä, hän kuulee mitä hänen takanaan tapahtuu, ja hän pääsee etenemään tasapainoaistinsa sekä asento- ja liikeaistiensa tuottaman tiedon avulla. (Saarinen 2016, 15.)

### 4.4 Elämys

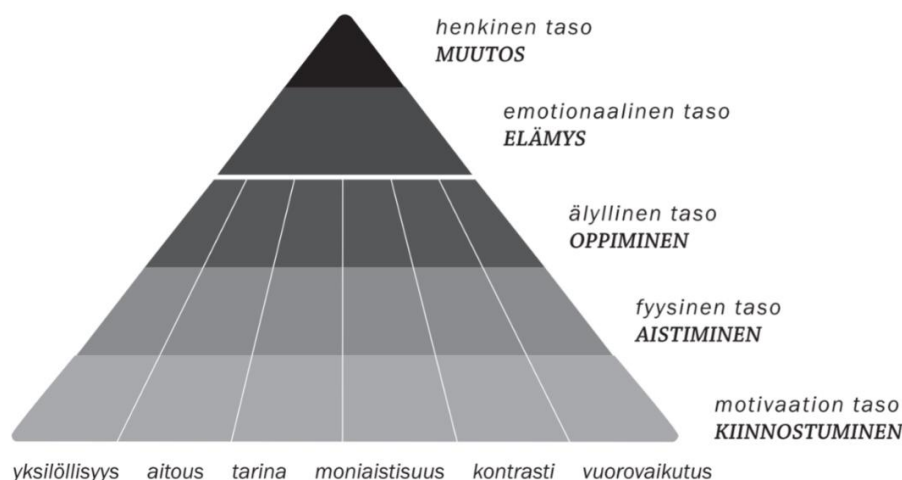
“Elämys on merkittävä, positiivinen ja ikimuistoinen kokemus, joka voi tuottaa kokijalleen henkilökohtaisen muutoksen” (Tarssanen & Kylänen 2009, 11). Kun kiinnitetään huomiota yksilön kokemukseen, voidaan vaikuttaa myös elämyksen syntymiseen. Kuitenkaan elämyksen syntymistä ei voida taata, sillä se on aina yksilön oma, henkilökohtainen, kokemus. (Tarssanen & Kylänen 2009, 10.) Deweyn mukaan kaikki uudet

kokemukset kietoutuvat aiempien kokemusten tuottamiin muistikuviin. Kokeminen ei siis toteudu pelkästään tässä ja nyt tapahtuvia asioita havainnoimalla. (Alhanen 2013, 95.) Aikaisemmat kokemukset, ennakkomielikuvat ja kokijan kulttuurinen tausta vaikuttavat nimittäin myös (Tarssanen & Kylänen 2009, 18). Iäkkäät ihmiset saattavat elää nykyhetken aikana menneisyyttään; vanhat muistikuvat niin hyvistä kuin ahdistavistakin kokemuksista suodattuvat nykyhetkeen (Räsänen 2018, 46).

Flow-kokemuksessa on samankaltaisia piirteitä kuin aiemmin mainitussa immersiossa-kin: keskittymisen intensiivisyys ja tämän kautta syntynyt uppoutuminen toimintaan. Flow-tilan aikana mikään ulkoinen epäolennaisuus ei mahdu tarkkaavaisuuden piiriin, ei myöskään ajantaju. (Csikszentmihalyi 2005, 113.) Koko tarkkaavaisuus keskittyy vain toiminnan kannalta tarkoituksenmukaisiin ärsykkeisiin, ja henkilön toiminnasta tulee lähes automaattista. Hän on täysin uppoutunut tekemiseensä ja hänen tietoisuutensa omasta itsestään erillisenä toimijana katoaa. (Csikszentmihalyi 2005, 88.) Jos keskittyminen herpaantuu, flow-tila katoaa (Csikszentmihalyi 2005, 89).

#### 4.5 Elämyskolmio

Elämystuotteiden, muun muassa virtuaalimaailmojen, elämyksellisyyttä voi analysoida ja kehittää elämyskolmio-mallin (kuva 1) avulla. Kolmion vaaka-akselilla tarkastellaan elämystuotteen elementtejä ja pystyakselilla asiakkaan kokemusta. Täydellisessä elämystuotteessa kaikki elämyskolmion elementit ovat mukana. (Tarssanen & Kylänen 2009, 11–12.)



Kuva 1. Elämyskolmio (Tarssanen & Kylänen 2009, 12).

Elämystuotteen elementtejä ovat yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistisuus, kontrasti ja vuorovaikutus (Tarssanen & Kylänen 2009, 12–14). Yksilöllisyys on tuotteen ainutlaatuisuutta: täysin samanlaista kokemusta ei löydy muualta. Tuotteen voi myös räätälöidä asiakkaille heidän yksilöllisten tarpeidensa ja mieltymystensä mukaiseksi. Aitous täytyy jos asiakas kokee tuotteen aitona ja uskottavana. (Tarssanen & Kylänen 2009, 12.) Tarina sitoo elämystuotekokonaisuuden elementit toisiinsa, Se tekee tuotteesta mukaansatempaavan ja houkuttelee osallistujan kokemaan tuotteen. Tarinan on oltava huolellisesti käsikirjoitettu ja siinä on huomioitava kohdeyleisön tarpeet. (Tarssanen & Kylänen 2009, 13.)

Moniaistisuus tarkoittaa tässä sitä, että monia eri aisteja pitkin tulevia ärsyksiä käytetään vahvistamaan elämystuotteen teemaa (Tarssanen & Kylänen 2009, 14). Kuten luvussa 4.3 todettiin, ihmisellä on viisi perusaistia, näkö, kuulo, haju, maku ja tuntoaisti. Näiden lisäksi on vielä tasapainoaisti sekä asento- ja liikeaisti. Kaikkien aistien kautta tulisi saada informaatiota, jotta syntyisi mahdollisimman aito kokemus. Kuitenkin jos aistiärsyksiä on liian paljon tai ne ovat keskenään ristiriitaisia, kokemus voi häiriintyä (Tarssanen & Kylänen 2009, 14).

Kontrasti on erilaisuutta suhteessa asiakkaan arkeen: asiakas saa kokea jotain uutta ja tavallisuudesta poikkeavaa. Onnistuneessa vuorovaikutuksessa kommunikaatio sujuu osallistujan ja ohjaajan välillä, sekä lisäksi elämystuotteen ja sen tuottajien kanssa. Vuorovaikutukseen kuuluu myös yhteisöllisuuden kokeminen: elämystuote koetaan yhdessä, osana porukkaa. (Tarssanen & Kylänen 2009, 14.)

Asiakkaan kokemuksen tasoja ovat: motivaation taso, fyysinen taso, älyllinen taso, emotionaalinen taso ja henkinen taso. Motivaation tasolla asiakkaan kiinnostus ja odotukset tuotteesta heräävät. Fyysisellä tasolla tapahtuu aistimusten kautta tuleva tiedostaminen: ihminen ymmärtää missä hän on, mitä hän on tekemässä ja mitä hänen ympärillään tapahtuu. Kokemus on myös fyysisesti turvallinen, eikä kokija koe sen aikana vaaraa tai perustarpeidensa puutosta, esimerkiksi janoa. Extreme-elämykset ovat poikkeus tähän, niissä vaaran tunnetta kaivataankin. Älyllisellä tasolla asiakas prosessoi ympäristöstä saamia aistiärsyksiä ja toimii niiden mukaisesti. Hän voi myös kokea oppimista tai harjaantumista, jolloin hän voi joko tietoisesti tai tiedostamattaan saada uutta tietoa ja näin oppia ja kehittyä. (Tarssanen & Kylänen 2009, 15–16.)

Emotionaalisella tasolla koetaan varsinainen elämys. Mikäli kaikki aikaisempien tasojen elementit on otettu tuotteessa huomioon, asiakas todennäköisesti kokee positiivisen

tunnereaktion. Hän voi kokea onnellisuutta, liikutusta, onnistumisen iloa tai muuta itselleen merkityksellistä. Henkisellä tasolla yksilö saattaa kokea myös henkilökohtaisen muutoksen. Hän saattaa esimerkiksi omaksua kokonaan uuden ajattelutavan tai harrastuksen, tai omaksua uusia asioita osaksi persoonaansa ja kehittyä ihmisenä. Esimerkiksi arka ihminen huomaakin rohkeutensa laskuvarjohypyn jälkeen. (Tarssanen & Kylänen 2009, 16.)

#### 4.6 Virtuaalisuus voi aiheuttaa huonovointisuutta

Virtuaalitodellisuus vaikuttaa varsinkin näkö-, kuulo-, tunto- ja tasapainoaisteihin (Laine & Dufta 2018). Osa ihmisistä kokee pahoinvointia virtuaalisen kokemuksen aikana tai jälkeen. Pahoinvointi virtuaalitodellisuudessa on samankaltaista kuin liikepahoinvointi tai merisairaus. Virtuaalitodellisuudessa ihmiset pysyvät usein itse paikallaan, mutta he kokevat liikkuvansa. Visuaaliset ärsykkeet ja tasapainoaisesti tarjoavat tässä ristiriitaista tietoa: aivot eivät osaa käsitellä viivettä, joka seuraa esimerkiksi nopeasti liikkuvasta ympäristöstä ja paikallaan pysyvistä ihmisistä, tai nopeasti päätään kääntävästä ihmisestä ja paikallaan pysyvistä, liikettä seuraamattomasta, ympäristöstä. (Steinicke 2016, 48; Laine & Dufta 2018.)

Myös virtuaalilasien näytön virkistystaajuus ja kuvatarkkuus, sekä liikkeiden seurannan tarkkuus, voivat aiheuttaa päänsärkyä ja pahoinvointia (Laine & Dufta 2018). Lisäksi heiluva ja tärisävä 360-asteinen videokuva voi aiheuttaa pahoinvointia virtuaalilaseilla katsottaessa, koska tässäkin ihminen havaitsee ympäristössään omituista liikettä, vaikka hän on itse paikallaan. Lisäksi jos kameraa on pyöritetty kuvaustilanteessa akselinsa ympäri, ihminen kokee sen kummallisena; hän on tavallaan kääntynyt ympärillään olevassa maailmassa, vaikka hän ei todellisuudessa ole kääntänyt päätään ollenkaan. Kamera kannattaakin pitää paikallaan, tai ainakin tehdä liikkeestä tasaista ja suoraan eteenpäin suuntautuvaa. (Pänkäläinen 2016.) Rauhallisia 360-asteisia videoita katsellessa pahoinvointia ei juuri esiinny (Häkkinen 2017).

#### 4.7 Virtuaalisuuden vaikutus vanhuksiin

Palvelutaloissa asuvien ikäihmisten kanssa on testattu virtuaalilaseja LähiVerkon toteuttamissa työpajoissa vuonna 2016. Niissä tutkittiin millaisia mahdollisuuksia virtuaalitodellisuus voisi tuoda ikäihmisille. Osallistuneiden ikäihmisten mukaan erityisesti

vuodepotilaat, jotka eivät itse enää pääse heikentyneen toimintakykynsä takia kokemaan asioita, voisivat saada vaihtelua elämäänsä virtuaalisuudesta. Virtuaalilasien avulla ihminen nimittäin pääsee vierailemaan erilaisiin ympäristöihin todentuntuisesti; hän voi käydä vaikka museossa, tai jopa sukeltaa meren syvyyksiin. Muistisairaiden uskottiin saavan hyviä muistoja tuttuja maisemia nähdessään. (Eläkeliitto 2018, 4–5.)

Virtuaalipelien pelaaminen on alkanut kiinnostaa iäkkäämpää väestöä. Kuntoutusta varten kehitetyt virtuaalipelit voivat kehittää muun muassa muistia, huomiokykyä ja nopeutta. Khazanchi on tutkinut virtuaalisia mahdollisuuksia vanhuksille. Hänen tutkimuksessaan vanhukset pelasivat vedenalalaista virtuaalipeliä. Tutkimuksen mukaan vanhukset kaipaavat mentaalista stimulaatiota, eli he haluavat oppia ja tutkia erilaisia asioita. Lisäksi he haluavat olla vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa. Virtuaalitodellisuus voi auttaa harjoittamaan iän heikentämiä motorisia ja kognitiivisia kykyjä. Muistisairaille virtuaalitodellisuus voi synnyttää nostalgisia, positiivisia tunteita ja vähentää stressiä. Tämä johtuu jälleen siitä, että virtuaalitodellisuudessa kokemus tuntuu aidolta, aivan kuin olisi itse siellä mukana. Läsnäolemisen tunteen kautta muistot voivat tulla mieleen tehokkaammin kuin vanhoja valokuvia katselemalla. Virtuaalitodellisuus voi auttaa hallitsemaan myös kroonista kipua; ihminen pääsee pakenemaan uppouttavaan maailmaan, ja tämä voi jopa saada aivot lääkkeettömästi torjumaan kipukokemusta. (Khazanchi 2018.)

Eryteisesti luontoaiheet, maisemat ja eläimet kiinnostavat ikäihmisiä. Matkailuaiheetkin kiinnostavat, sillä ne voivat herätellä muistoja itse aikaisemmin tehdyiltä matkoilta. Muistisairaankin saattavat kokea mukavia muistoja, mutta on silti vaarana että heidän ajan ja paikan tajunsa häiriintyvät. (Eläkeliitto 2018, 9.)

#### 4.8 Pehmeyttä teknologian rinnalle

Teknologian kehittymisen rinnalla on puhuttu pehmeistä arvoista. Yleisradion tekemän teknologian ilmiökartan mukaan tämä kehityssuunta tulee jatkumaan. (Arto 2019.) Teknologian kehittyessä onkin hyvä pohtia myös inhimillisyyttä. Se ei saa jäädä tekniikan jalkoihin. Inhimillinen kohtaaminen, joka sisältää muun muassa vuorovaikutusta, kosketuksia, tunteita ja empatiaa on tärkeää. Sitä ei kone, vielä ainakaan, voi tarjota. Taide sen sijaan on oiva keino päästä käsiksi inhimillisyyteen. Kulttuuri- ja taidetoiminta tarjoavat tunteita, kokemuksia ja elämyksiä (Liikanen 2003, 151). Monet vanhukset saavatkin elämäänsä sisältöä taiteen, musiikin, ystävyyden tai hengellisyyden kautta (Laine 2013, 27). Pienetkin ihmisen sisintä puhuttelevat hetken tuovat tarkoituksellisuuden tuntua

elämään (Laine 2013, 27). Merkityksellisyyden tunnun ja mielekkäiden, elämää rikastavien sisältöjen lisäksi taide virkistää myös muistia (Rinne 2019, 295).

Kulttuuri- ja taidetoiminta vaikuttaa ihmisen hyvinvointiin ainakin neljällä tavalla. Taide antaa taidenautintoja, elämyksiä ja merkityksiä sellaisenaan. Taiteella on yhteyttä myös hyvän elämän kokemuksiin sekä hyvään terveyteen ja työkykyyn. Kulttuuritoiminta ja kulttuurin harrastaminen tuovat ihmisille myös yhteisöllisyyttä ja verkostoja. Lisäksi taiteen avulla saa luotua viihtyisämpiä ympäristöjä, ja ne taas, yhdessä luonnon kanssa, voivat auttaa kuntoutumisessa ja mielen virkistymisessä. (Liikanen 2003, 151.)

## 5 LISÄTTYÄ ELÄMYKSELLISYYTTÄ

Tässä luvussa kerron hankkeen aikana tehdyistä tutkimuskäynneistä, joissa kokeilimme vanhusten kanssa virtuaalilaseja ja tutustuimme erään turkulaisen palvelutalon aistihuoneeseen. Lisäksi tutustuin internetin kautta aikaisempiin, samankaltaista toimintaa sivuaan, projekteihin.

### 5.1 Tutustumiskäynntejä palvelutaloilla

Kävimme Virtuaalinen elämyslääke -hankkeen puitteissa vierailukäynneillä muutamassa turkulaisessa palvelutalossa. Kerron tässä yhteydessä kahdesta, opinnäytetyöni kannalta tärkeästä käynnistä: toisessa testasimme virtuaalilaseja vanhusten kanssa, ja toisessa kävimme tutustumassa aistihuoneeseen.

#### 5.1.1 Virtuaalilasien testaus

Maanantaina 11.3.2019 testasimme virtuaalilaseja vanhusten kanssa eräässä turkulaisessa palvelutalossa. Testaamisen jälkeen keskustelimme havainnoista. Arvio ja Eloranta (2019) ovat kirjoittaneet testaamisesta myös blogikirjoituksen hankkeen Virtu-blogiin. He olivat testanneet jo ennen mukaantuloani laseja vanhusten kanssa toisessakin turkulaisessa palvelutalossa. He olivat etukäteen tiedustelleet mitä vanhukset kaipaisivat näiltä vierailulta. Vanhukset toivoivat enimmäkseen tavanomaisia, heidän nykyisessä elämässään haasteellisia asioita, esimerkiksi metsässä kävelemistä ja luonnon kohtamista, tai vanhassa kotikaupungissaan vierailemista. Arvio ja Eloranta kertovat blogissa myös nähneensä kuinka pyörätuolissa istunut henkilö, joka oli harrastanut nuorempaan laskuvarjohyppäämistä ”koki virtuaalisen vapaapudotuksen”. Hän oli ohjannut varjon kulkua ja jarruttanut vauhtia lihaskäytönsä avulla käsillään. Hän oli myös kertonut testaajille muistojaan aiemmista kokemuksistaan. (Arvio & Eloranta 2019.)

Osa vanhuksista ei halunnut kokeilla virtuaalilaseja, koska he vierastivat teknologiaa ja koko testaustilannetta (Arvio & Eloranta 2019). Saman huomasi itsekin yhteisellä käynnilläämme. Osa vanhuksista koki virtuaalilasit liian teknologisiksi ja jopa uhkaaviksi: he väistivät laseja ojentavaa henkilöä, eivätkä halunneet kokeilla niitä.

Tällä käynnillä vanhuksia oli paikalla kaksitoista. Heistä kahdeksan katsoi virtuaalilaseilla videokuvaa. Monet halusivat katsoa luontoon liittyviä videoita. Neljä henkilöä ei halunnut katsoa videoita nyt ollenkaan. Yksi heistä mainitsi, ettei hän halunnut katsoa virtuaalilasien kautta näkyvää maisemaa, koska hän on oikeasti ollut siellä ja tietää, ettei voi enää koskaan päästä sinne. Tästä ajatuksesta voi herätä hänelle ikäviä tunteita ja muistoja.

Monilla vanhuksilla näytti olevan ongelmia kääntää päätään. Virtuaalilasien reunoilla tapahtuva toiminta ei näy vanhuksille joiden päät eivät käänny joko ollenkaan tai eivät käänny tarpeeksi nopeasti. Eli reunoilla ei voi tapahtua merkittäviä asioita, eikä nopeita päänkääntöliikkeitä voi vaatia tarinan, tai muun virtuaalisen näkymän, seuraamiseksi.

Vanhukset halusivat jakaa kokemuksiaan katselutilanteessa ja heti katsomisen jälkeen. He selvästi innostuivat näkemästään ja monet heistä kertoivatkin kuinka he ovat olleet näkemänsä kaltaisessa maisemassa nuorempina. He kaipasivat kuuntelijaa, henkilöä, joka oli valmis kohtaamaan heidät sekä kokemuksen aikana että sen jälkeen.

#### 5.1.2 Aistihuoneeseen tutustuminen

Eräässä toisessa turkulaisessa palvelutalossa tutustuimme heidän aistihuoneeseensa. Aistihuoneessa 27.5.2019 vieraillessamme kiinnitin huomiota erilaisten aistimuksia tarjoavien elementtien käyttämiseen. Huoneessa oli muun muassa erivärisiä verhoja erilaisten tunnelmien luomiseen. Siellä oli myös vesielementti sekä cd-soitin. Huoneen valo saatiin himmennettyä. Aistihuoneessa oli sänky ja sängyn vierellä siliteltävä ja halattava pehmolelukoira.

Tässä palvelutalossa oli aistihuoneen lisäksi myös erillinen aistinurkkaus. Nurkkauksessa oli keinutuoli, jonka ympärillä tuolissa istuja voi kuulla linnun laulua. Lisäksi nurkkaukseen oli tehty lintuja, joita vanhukset voivat kosketella ja jopa puristella.

Aistihuoneessa ei kuulemma ole aikapulan vuoksi juurikaan käyntejä nykyisin. Aiemmin huone oli enemmän käytössä. Jonkun pitää saattaa vanhus huoneeseen, eivätkä hoitajat ole tähän enää ehtineet. Aistinurkkaus vaikutti toimivan paremmin, koska vanhukset voivat itse pysähtyä siihen, eikä heitä tarvitse saattaa erilliseen huoneeseen. Käytävillä tosin kävelee jatkuvasti ihmisiä, joten rauhallinen tunnelma ja kokemukseen uppoutuminen saattavat häiriintyä ympäröivän hälinän vuoksi.



## 5.2 Tutustumista vanhusten kanssa tehtyihin projekteihin

Etsin kirjallisuudesta ja internetistä tietoa aikaisemmin tehdyistä, samaa aihepiiriä sivuavista projekteista ja hankkeista. Otan tässä tarkasteluun kolme löytämäni, samaa aihepiiriä eniten sivuavaa projektia. Vanhusten kanssa on esimerkiksi katseltu virtuaalilaseilla 360-asteista luontomaisemaa ja heille on tehty videokuvanäytöllä varustettu aistihuone. Lähimmäksi Kotikuntaan palvelutalolle kaavailtua toimintaa osui Haaga-Helian The Box-hanke, jossa on myös käytetty Broomx MK Player 360 -projektoria ja lisätty mukaan elämyksellisyyttä.

### 5.2.1 Virtuaaliluonnon elementtejä

Helanderin ja Nybyn (2018) tutkimuksessa seitsemänkymmentä, iältään 64–91-vuotiasta naista, joilla ei pääsääntöisesti ollut aiempaa kokemusta virtuaaliodellisuudesta, katsoivat virtuaalilaseilla 360-asteisen luontovideon (Helander & Nyby 2018, 35). Video oli kuvattu osallistujille tutussa luontoympäristössä (Helander & Nyby 2018, 20). Tutkimuksessa selvitettiin ikäihmisten kokemuksia virtuaalisesta luonnosta ja virtuaaliodellisuudesta sekä ennen että jälkeen videon katsomisen (Helander & Nyby 2018, 2).

Monet ikäihmisistä kokivat virtuaalisen maiseman positiivisena kokemuksena. Heille tuli siitä mieleen myös muistoja. Yli puolet tutkimukseen osallistuneista tunsivat suuresti olleensa luonnossa, ja lähes neljäsosa koki melko paljon olleensa luonnossa. (Helander & Nyby 2018, 41–42.) Monet ikäihmisistä virkistyivät maisemaa katsoessaan, ja heidän kokemansa kivun määrä väheni. Koetun kivun määrää kuitenkin lisäsi hankalaksi ja painavaksi koettu katselulaite. (Helander & Nyby 2018, 44–45.) Osalla kokemusta hankaloitti myös huonosti näkeminen, koska omia silmälaseja ei voinut käyttää testin aikana. Tutkimuksessa selvisi, että osallistujat haluavat mieluummin mennä oikeaan luontoon, mikäli heillä on mahdollisuus päästä sinne. Mutta jos tämä mahdollisuus puuttuu, he ovat valmiita käyttämään virtuaalista luontoa. (Helander & Nyby 2018, 42–43.)

Jotkut osallistuneista pitivät virtuaalista maisemaa liian tyynenä. He olisivat kaivanneet maisemaan enemmän tapahtumia. (Helander & Nyby 2018, 42.) Osallistujien kommentista tuli ilmi, että virtuaalisen luonnon ääniä pidettiin toden tuntuina, mutta luonnon tuoksu ja ilma sen sijaan puuttuivat. Lisäksi joku osallistuneista oli kokenut maiseman liian liikkumattomaksi, aivan kuin olisi katsellut postikorttia. (Helander & Nyby 2018, 47.)

### 5.2.2 Aistihuoneiden elementtejä

Vanhusten kanssa on käytössä aistihuoneita, eli elämystiloja, joissa aisteja aktivoidaan. Huoneeseen luodaan kuvamateriaalien, äänien, valojen ja erilaisten tekstuurien avulla moniaistinen ympäristö. Huoneessa voidaan käyttää esimerkiksi säkkituoleja istumiseen. Aistihuoneessa henkilö voi rentoutua ja rauhoittua. Tällaiset rentouttavat kokemukset voivat johtaa jopa vähentyneeseen lääkityksen tarpeeseen. (Hyypiä & Ahonen 2017.)

Lappeenrannassa sijaitsevan palvelukodin takkahuoneeseen toteutetussa aistihuoneessa on hyödynnetty myös videoprojisoitua. Huoneeseen hankituilla videoprojektorilla ja äly-tv-ominaisuuksia sisältävällä jättitabletilla voidaan huoneen seinälle heijastaa HD-tasoisista kuvamateriaalia. Jättitabletilla voi käyttää myös erilaisia aisti- ja muistisovelluksia sekä pelata pelejä ja katsoa videoita. Huoneessa on myös laajakulmainen webkamera, sekä ääneen reagoiva valojärjestelmä. (Hyypiä & Ahonen 2017.)

Täysin uuden teknologian haltuun ottaminen on koettu hankalaksi hoitohenkilökunnan keskuudessa. Sovelluksia ja erilaisia sisältöjä on paljon, ja niiden opettelemiseen ja hyödynnettävyyden testaamiseen kuluu runsaasti aikaa. (Hyypiä & Ahonen 2017.)

### 5.2.3 The Box

Haaga-Helian The Box -hankkeessa on käytössä samanlainen Broomx MK Player 360 -projektorit kuin Kotikunnaan palvelutalollakin.

”The Box -hanke tutki ja kehitti vuosina 2016-2018 uudenlaisen aisteihin vaikuttavan, teknologiaa hyödyntävän elämiskonseptin. Kansainvälisesti testatussa The Boxissa aisteihin vaikutetaan mukautuvilla tilaratkaisuilla, visuaalisilla projektiopinnoilla, tuoksuilla, tilaan vievällä immersiiivisellä äänimaailmalla sekä tuntoaistiin perustuvan haptisen palautteen mahdollistavilla rakenneratkaisuilla.” (The Box.)

The Boxissa kokemus tapahtuu ilman virtuaalilaseja. Liikkuvaa ja vaihtuvaa kuvamateriaalia voidaan projisoida käytettävän tilan kaikkiin pintoihin: seiniin, kattoon ja lattiaan. Mukana kokemuksessa on myös muun muassa tuoksuja ja ääniä. (Nieminen 2016.) Ensimmäinen The Box -kokemus järjestettiin vuoden 2016 Gastro-messuilla. Messukeskuksen hallissa sijainneeseen tavarakonttiin oli rakennettu ravintola, jossa osallistujat saivat nauttia heille tarjottuja ruoka-annoksia virtuaaliympäristössä. Kontin seiniin ohjattiin videotykeillä virtuaalista videokuvaa erilaisista vaihtuvista maisemista. Ääninä kuului lintujen laulua ja meren kohinaa. Mukana oli myös metsän tuoksua. (Rantanen 2016.)

Sittemmin kokemuksia on järjestetty useissa ympäristöissä, esimerkiksi tallinnalaisessa ruokatapahtumassa ja suomalaisessa eläinpuistossa (Nieminen 2016).

Haaga-Helian Vierumäen kampuksella on kokeiltu The Box -konseptia hyvinvointi-, liikunta- ja urheiluvalmennuksessa. Kokeilu tapahtui 30 neliömetrin suuruudessa luentotilassa, johon mahtui 12 henkilöä projektorin lisäksi. Tilassa muun muassa toimistotyöntekijät pääsivät irtautumaan työarjestaan vesi- ja delfiiniteeman parissa, ja taitoluistelijat saivat tehdä avaruusteemaisia lihaskunto- ja tasapainoharjoitteita. The Box -ympäristöstä hyödyttiin eniten tilanteissa, joissa osallistujille ohjattiin rentoutumista, lihashuoltoa ja palautumista, ja kun osallistujille annettiin tarpeeksi aikaa seurata heijastetun kuvamaailman tapahtumia. Osallistujat kokivat luontoon ja veteen liittyvät projisioympäristöt miellyttävimmiksi. (Korhonen 2019.)

The Boxin kaltaisessa projisoidussa tilassa olevat henkilöt pääsevät yhtäaikaaisesti näkemään ja kokemaan saman ympäristön ja kokemaan samalla yhteisöllisyyttä. He voivat myös kulkea tilassa vapaasti ja turvallisesti ilman virtuaalilasien mahdollisesti aiheuttamaa liikkumisen epävarmuutta tai pahoinvointia. (Korhonen, 2019.)

### 5.3 Yhteenvetoa lisätystä elämyksellisyydestä

Oltuani mukana tutustumiskäynneillä sekä tutustuttuani muualla tehtyihin hankkeisiin ja projekteihin, havaitsin niissä toistuvan tiettyjä asioita. Hoitohenkilökunnalle haasteellisinta on ollut uuden tekniikan oppiminen sekä ajan löytäminen erilaisten sovellusten halluunottamiseen. Virtuaalilasien käyttämiseen on liittynyt vaikeuksia: osa vanhuksista kokee lasit hankaliksi ja ne voivat lisäksi aiheuttaa pahoinvointia. Videoprojisoointia sisältävässä tilassa hyvää on yhteinen kokeminen ja vapaa liikkuminen ilman virtuaalilaseja ja pahoinvointia.

Vanhukset kaipaavat kohtaamisia ihmisten kanssa sekä kuuntelijaa kokemuksensa aikana ja jälkeen. Katseltavan materiaalin osalta luontomateriaali on koettu miellyttävimmäksi. Virtuaalisesta maailmasta on mainittu puuttuvan esimerkiksi tuntoaistin tuomia ärsykeitä, kuten tuulen tuntua. Myös tuoksut ovat puuttuneet ja kuva on tuntunut liian staattiselta.

## 6 ESITYSPILOTTI

Tässä luvussa kerron Kotikunnaan palvelutaloon toteuttamani esityspilotin suunnittelu- ja toteutusvaiheista. Esityspilotin tavoitteena oli näyttää *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivän aikana, miten teatterillisin keinoin voisi lisätä elämyksellisyyttä virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen.

### 6.1 Elämyksellisyyttä lisäämässä

Virtuaalilaseja vanhusten kanssa testatessamme huomasimme siis, että osa vanhuksesta koki lasit hankaliksi ja liian teknologisiksi, eikä osa vanhuksista pystynyt kääntämään päätään. Näin ollen päädyimme siihen, että emme tule käyttämään vanhusten kanssa nyt virtuaalilaseja, vaan rakennamme heille seminaaripäivään seinäprojisoinnin avulla kokemuksellisen, moniaistillisen elämysympäristön.

Kuten edellisessä luvussa havaittiin, vanhuksat kaipaavat ja haluavat kokea elämyksiä, joihin liittyy luontoa ja tuttuja maisemia. Tällaiset tutut ympäristöt voivat luoda heille muistoja ja tunnekokemuksia.

Luonnossa voikin kokea monenlaisia elämyksiä: puron pulputusta, kasvien kasvamista, lintujen laulamista ja niin edelleen. Nämä pienet hetket ovat tärkeitä ja muistoja herätteleviä. Ne myös luovat ihmisille jatkuvuuden tunnetta. (Korhonen & Liski-Markkanen 2013, 25; Laine 2013, 27; Suomi 2019, 281.) Luonto tuottaa myös konkreettisia terveys- ja hyvinvointivaikutuksia. Se rauhoittaa, rentouttaa ja kohentaa mielialaa. Luonnossa tarkkaavaisuus ja keskittyminen voivat lisääntyä, ja syke, verenpaine ja stressihormonipitoisuudet puolestaan vähentyä. Luonto voi myös vahvistaa elimistön immuunipuolustusjärjestelmää. (Metsämieli n.d.; Rantakokko 2019, 272; Tourula & Rautio 2014, 30.) Jo pelkkä ikkunanäkymä luontoon, sekä luontoaiheiset kuvat edistävät terveyttä (Tourula & Rautio 2014, 58). Liikuntakyvyttömille vanhuksille voi tuoda luontomateriaaleja sisätiloihin, katsella heidän kanssaan luontoaiheisiä kuvia ja kuunnella luonnon ääniä sisältäviä ääninauhoja. Erilaisten luonnonmateriaalien koskettelu, haistelu ja maistelu herättää muistoja. (Korhonen & Liski-Markkanen 2013, 28–30; Rantakokko 2019, 273.)

Kuten luvussa 4.2 totesin, vuorovaikutteisuus ja uppouttava läsnäolemisen kokemus ovat virtuaalimaailmalle tyypillisiä piirteitä. Toinen paikka, jossa nämä piirteet toteutuvat

on immersiivinen teatteri. Siinä katsoja on kokijana ja häntä joko kuljetetaan tilassa, tai hän saa itse valita, mitä reittejä hän kulkee tilassa. Immersiivinen teatteri yhdistelee aisteja ja ottaa yleisön mukaan esityksen maailmaan. Immersiivisissä kokemuksissa, joissa ihminen on täysin uppoutuneena, hänen kaikki aistinsa on manipuloitu mukaan esitykseen. (Machon 2013, 21–22.) Immersiivisessä teatterissa osallistuja astuu joko itse tai näyttelijän johdattamana uuteen maailmaan ja on kokonaan sen ympäröimä. Hän ei näe esiripun nousemista, tai istu erillisessä katsomossa, niinkuin perinteisessä teatterissa. Osallistuja on aktiivisessa suhteessa näyttelijään. Hän ei katso esitystä ulkopuolelta, vaan on itse osana sitä. Hän voi kommunikoida näyttelijän kanssa ja näin edistää tarinan etenemistä omilla valinnoillaan ja toiminnallaan tilassa. Esitys ei myöskään pääty loppukumarruksiin ja aplodeihin kuten perinteisessä teatterissa, vaan näyttelijä joko poistuu osallistujien luota, tai saattaa heidät pois tilasta. (Machon 2013, 54–55.)

Immersiiviseen teatteriin kuuluu osallistumissopimus, joka on lupaus huolehtia niin yleisön kuin esiintyjienkin turvallisuudesta esityksen aikana. Se on sopimus siitä kuinka pitkälle aististimulaatioissa ja kosketuksissa voi mennä, ja millä tavalla osallistuja voi halutessaan keskeyttää esityksen. Sopimuksen voi tehdä joko suullisesti tai kirjallisesti, joko ennen esitystä tai esityksen maailmaan kuuluvana. (Machon 2013, 99–100.) Myös draama-alueella on käytössä oma sopimuksensa, draamasopimus. Siinä prosessin alussa sovitaan yhdessä draaman aikaisen toiminnan periaatteista. Ohjaaja varmistaa, että luottamuksellisuus tulee mukaan. Tämä sopimus tosin tehdään enemmän yhteisesti ja tietoisesti. (Öystilä 2019, 158.) Immersiivisen teatterin osallistumissopimus saattaa siis olla osa esitystä.

## 6.2 Broomx MK Player 360

Broomx MK Player 360 on pienikokoinen, helposti siirrettävissä oleva laite (kuva 2), jota ohjataan langattomasti älypuhelinsovelluksen avulla. Laitteen voi sijoittaa joko lattialle tai kattoon. Laitteella voi saada aikaan immersiiivisiä kokemuksia heijastamalla virtuaalista videokuvaa tavallisen huoneen seiniin, kattoon ja lattiaan. Heijastus täyttää katsojan näkökentän 180 asteen korkeudelta ja 120 asteen leveydeltä, full HD -resoluutioisella videokuvalla. (Broomx Technologies.)

Kotikunnaan palvelutalossa laitteen ohjaus tapahtui iPadilla. Laite on tarkoitus pitää Kotikunnaassa siirrettävänä, eli sitä on tarkoitus voida jatkossa viedä mihin tahansa tilaan. Sitä ei sijoiteta kiinteästi mihinkään huoneeseen. Laite sijoitettiin seminaaripäiväksi

huoneen seinustalle, jolloin se heijasti projisoitavan materiaalin kolmelle seinälle ja kattoon. Jos projektori sijoitettaisiin kattoon, se projisoisi kaikki seinät.

Kotikunnaan palvelutalo hankki itselleen tämän Broomx MK Player 360 -projektorin loppuvuodesta 2019. Projektorin saapumista jouduttiin odottamaan melko kauan siihen ulkomailta tehtyjen päivitysten takia. Tämä toi epävarmuustekijöitä toimintaamme: ehtiikö laite perille ennen seminaaripäivää ja ehditäänkö sitä testata ja sen käyttö oppia? Entä ehtiikö käsikirjoitukseni ylipäätään valmistua ennen esityspilottien toteuttamista seminaaripäivässä, koska käsikirjoituksen viimeistelemistä varten videomateriaali tulisi nähdä tilassa projisoituna.



Kuva 2. Broomx MK Player 360.

### 6.3 Käsikirjoituksen laatiminen

Tarkoitukseni oli luoda aidon oloinen, elämyksellinen kokemus keinotekoisessa ympäristössä. Seinäprojisio toteutettiin Broomx MK Player 360 -laitteella, jolla huoneen kolmelle seinälle ja kattoon heijastettiin 360-asteista videokuvaa. Koska vanhukset pitävät luonnosta, ja koska yhteistyökumppanina toimivalta videoalan yritykseltä saatiin luontoaiheista, heidän jo aiemmin drone-lennättimellä kuvaamaansa 360-asteista ilmakuvaa metsän yltä, päädyin tekemään esityspilotiksi kuumailmapallolennon. Siinä yhdistyvät toiminta ja luonto, ja siihen saa lisättyä mukaan aistimuksia.

Pidin mielessäni, että laitteen tarjoama näkymä on itsessään jo näköaistia stimuloiva vahva kokemus. Näin ollen pidin hyvänä ajatuksena sitä, että lisäsin enemmänkin muihin aisteihin liittyviä asioita tukemaan tarinaa. En halunnut täyttää tilaa liiallisella ärsyketulvalla ja joka puolella tapahtuvalla toiminnalla. Vanhusten aistit voivat nimittäin olla heikentyneet iän myötä, ja muutenkin uppoutuminen voi kadota liiallisella ärsykemäärällä.

Vahvistin siis videoprojisiomateriaalin tapahtumia erilaisilla aistielämyksillä ja tarinallistamisella. Tarinaa rakentaessani huomioin kuvassa tapahtuvan toiminnan ihan kellon kanssa: kauanko ilmakuva nousee ylöspäin, milloin ilmalennon suunta vaihtuu, missä kohtaa kuva on metsän yllä ja niin edelleen. Rakensin yksityiskohdat sen mukaan, mitä kuvassa kulloinkin tapahtui ja mikä oma kokemukseni kussakin kohdassa oli katselun aikana ollut.

Aloitin käsikirjoituksen laatimisen miettimällä ja listaamalla millaisia aistimuksia luontoon ja kuumailmapallolentoon voisi mielestäni kuulua. Erilaisia värikoodailtuja listoja syntyi paljon. Käytin suunnittelussa post it -lappuja ja erivärisiä kyniä. Näin huomasin heti mitä aistimuksia ja tuntemuksia mikin asia missäkin kohdassa minulle merkitsi ja millä keinoin niitä voisi kulloinkin yrittää saavuttaa. Siirtelin lappujen paikkoja useita kertoja ennen lopullisen käsikirjoituksen kirjottamista.

Otin käsikirjoituksessani kaikki aistit huomioon. Kun jokin asia havaitaan aisteilla, se koetaan olemassaolevaksi (Ryan 2001, 69). Näköaisti sai vahvaa stimulaatiota jo videoprojision luontomaisemasta. Kuuloaistimuksiksi lisäsin luonnon ääniä, muun muassa veden liplatusta, cd-levyltä. Käytössäni olevasta tuulettimesta tuli aika kova ääni lennon aikana. Tämän voi ajatella olevan myös kuumailmapallon alla normaalisti olevan tulen ääni. Tuulettimen avulla tarjosin myös tuntoaistimuksia kolmella eri voimakkuudella tehtynä. Nouisissa ja laskuissa tuuli oli miedointa, pienen ilmakuopan aikana voimakkainta, ja muun

lennon aikana melko tasaista. Tein tämän tuulettimen voimakkuutta asteittan säädellen. Lisäksi osallistujien oli mahdollista halutessaan kokea esiintyjän kosketus palloon astuessaan. Tasapainoastiin sekä liike- ja asentoastiin liittyivät käveleminen palloon ja pois, astuminen pallon koriin, köysien vedot ja laskut sekä kuumailmapallon reunalla käynti. Hajuaiastia stimuloitin tarjoamalla metsätuoksua diffuuserin avulla kun lensimme metsän yllä. Makuaiastia herättelin lopuksi toivottamalla osallistujat haastattelijan kahvilaan maistelemaan kahvia ja haistelemaan kuumia kahvihöyryjä viileän lennon päätteeksi. Kahvia he saivat ryhmähaastattelun aikana.

Videoprojisoiteja käytettäessä on mietittävä millaisessa suhteessa esiintyjä on videoituun materiaaliin (Helavuori 2011, 107). Johdatin esiintyjänä kokijoita matkaopas-tyylisenä hahmona. Näin ollen olin koko ajan suhteessa videomateriaaliin ja kuumailmapalloon. Osallistujat eivät kuljeskelleet yksin tilassa, vaan yhteisenä ryhmänä.

Asioiden ja tapahtumien on jatkuttava loogisesti osallistujan kokemusmaailmassa. Jos osallistuja esimerkiksi lyö virtuaalista golppalloa, se ei voi muuttua yhtäkkiä lyönnin jälkeen linnuksi, vaan sen pitäisi pudota pallona maahan. (Ryan 2001, 68.) Kun halutaan kokea ja elää tässä hetkessä on asioiden jatkuttava loogisesti. Videomateriaali oli kuitenkin nyt koottu aiemmin kuvatusta, valmiista ilmakuvamateriaalista. Sitä ei oltu tehty juuri tätä tilaisuutta varten, joten siihen sisältyi muutama jatkuvuutta häiritsevä leikkauskohta. Oli tärkeää, että sain osallistujien huomion suunnattua pois kuvasta näiden leikkauskohtien aikana.

Osallistujien huomiota voi kiinnittää haluttuun toimintaan äänen, liikkeen ja valojen avulla. Usein käytetään spatiaalista ääntä, jolloin ääni tulee eri voimakkuuksilla kumpaankin korvaan, jotta se tuntuisi kuuluvan eri puolilta päätä. Toiminnan voi myös pysäyttää niin pitkäksi aikaa kunnes katsoja katsoo oikeaan kohtaan. Ihmiset eivät myöskään halua kuunnella monologeja. Virtuaalitodellisuus on heille itsessään jo kiehtova kokemus, jossa on paljon havainnoitavaa. (Bailenson 2018, 221–222.) Kuumailmapallon maasta nousun lähtö täytyi saada peitettyä muulla toiminnalla. Varsinaista nousuun lähtöä ei videokuvassa nimittäin ole. Kuva on aluksi rannasta. Tämän jälkeen kuva leikkautuu jo ylös metsän ylle nousemiseen. Pyysin ennen nousuun lähtöä kahta reunimmaista osallistujaa tarttumaan palloa paikallaan pitäviin köysiin ja vetämään ne pallon korin sisäpuolelle. Myöhemmässä vaiheessa lentoa, kun videokuva vaihtui yhtäkkiä aivan eri paikkaan metsän yllä, pallo kääntyikin esityspilotissani ympäri tuulettimen voimakkuutta lisäämällä ja repliikin sanomalla. Laskeutumisesta puuttui myös pätkä, jossa konkreettisesti laskeudutaan maahan. Tässä pyysin osallistujia sulkemaan silmänsä ja



keskittymään luonnon ääniin, ettei laskeutumiskuvan leikkauskohta näkyisi heille. Ohjeistin siis matkaopashahmona konkreettista toimintaa, johon osallistujien huomio kiinnittyi.

Näyttelijällä on hyvä olla improvisointitaitoja. Roolissa on pysyttävä vaikka esityksen aikana tapahtuisi mitä, esimerkiksi joku laite ei toimi, tai joku aistiärsyke myöhästyy. Uskottavuutta ei saa viedä ryhmältä myöskään silloin, jos joku osallistujista haluaa keskeyttää osallistumisensa, tai alkaa puhua yhtäkkiä jotakin, joka voi viedä koko ryhmältä immersion pois. Improvisaatio on spontaania toimintaa, josta puuttuu ennakkosuunnittelu. Siinä reagoidaan tilanteen tarjoamiin ärykkeisiin, esimerkiksi johonkin tuntemukseen tai vaikkapa johonkin asentoon. (Öystila 2019, 150.)

Tämänkaltaisessa esityksessä tila on suunniteltava jokaisesta kulmasta, kaikialta. Näyttelijä ei voi piilottaa tilaan muistilappuja repliikkejään varten, eikä odotella iskurepliikejään jossakin nurkassa. (Warren 2017, 17–18.) Lavasteeksi suunnittelin köysistä tehdyn kuumailmapallokorin rajauksen. Huoneessa oli kiinteänä muutamia kalusteita sekä käsienspesuallas, ja lisäksi siellä oli broomx-projektori. Laitoin huoneeseen vihreitä ja ruskeita kankaita tuomaan mukaan luonnon värejä ja piilottamaan kyseiset kalusteet ja elementit. Huoneen ulkopuolella olevaan erilliseen odotustilahuoneeseen, jossa osallistujat täyttivät lupalaput ja odottivat ennen kokemushuoneeseen pääsyä, tein palvelutalosta löytyneillä viherkasveilla luontotunnelmaa. Näin ollen kokemus alkoi ja loppui luontomateriaalien ympäröimänä. Omassa vaatetuksessani päädyin käyttämään kevyitä, ilmavia ja lepattavia vaatteita, joilla sain tuotua mukaan lentämisen ja ilmapallon tuntua.

#### 6.4 Esitysvalmistelut

Lavasteiden pystytys ja laitteen testauspäivä oli perjantaina 29.11.2019. Hankkeissa tulee usein yllätyksiä, niin tälläkin kertaa. Laite saatiin talolle vain muutamaa päivää ennen tapahtumaa, joten sitä ei päästy testaamaan aikaisemmin. Lavastaminen meni pitkälti laitteen sijoitteluun ja sen toiminnan testaamiseen. Minä ja kaksi Kotikunnaan työntekijää jäimme illaksi vielä tilaan tekemään lavastusta ja testaamaan videomateriaalin toimivuutta. Huomasimme, että kuva ei toimi vaalealla seinäpohjalla ja suuressa tilassa. Käänsimme tämän johdosta toiminnan kapeammalle seinätilalle ja lavastimme kuumailmapallosta paljon aiemmin ajattelemani pienemmän.

Tilaan voi luoda rajoja esineillä, valoilla ja toiminnalla (Warren 2017, 24). Rajasin kuumailmapallon korin tuoleilla, jotka sidoin köysillä yhteen. Köyttäminen toimi sekä lavastuksena että tuolien paikkojen merkitsijänä. Tuolien oli nimittäin oltava tietyssä asennossa, jottei laitteesta tuleva voimakas valo paista ihmisiä silmiin mistään suunnasta. Minun oli nyt tyydyttävä alkuperäistä ajatustani pienempään rajaukseen tilan suhteen, eli pienempään kuumailmapalloon, jossa kaikki osallistujat vieläpä istuivat lähes koko ajan. Olin alunperin ajatellut, että osallistujat voivat halutessaan joko seisoa tai istua. Seisomisesta kuitenkin muodostui suuria varjoja kuvan eteen, joten oli mahdoton ajatus, että viisi osallistujaa ja esiintyjä seisoisivat tilassa. Näin ollen päädyin toteuttamaan lentomatkan istuen, mutta ohjeistamaan osallistujia käymään lennon aikana yksi kerrallaan myös seisomassa ja kokeilemassa maisemien katsomista kuumailmapallon yhdellä reunalla.

Esitystä edeltävänä päivänä, maanantaina 2.12.2019, viimeistelin vielä lavastusta siistimällä ja yhtenäisemällä kuumailmapallosi rajattua aluetta köysineen. Testasin myös esityspilotin aikaista toimintaa useampaan kertaan videomateriaalin, luonnon ääniä sisältävän cd-levyn, sekä tuulettimen ja metsätuoksua tuottavan diffuusorin kanssa. Lisäksi tein kenraaliharjoituksen tilassa. Siinä kävin koko toiminnan läpi laitteiden painalluksineen kaikkineen; missä kohtaa tulevat metsän tuoksu, tuulet eri voimakkuuksineen, luonnon äänet, kuumailmapallon reunalla seisominen, narujen vetäminen ja kiinnittäminen ja miten sujuu tilasta poistuminen. Yksi henkilökunnan jäsen osallistui kenraaliharjoitukseen kokijana.

### 6.5 Esityspilotin toteutus 3.12.2019

Toteutin esityspilotin huoneessa, jonka seiniin ja kattoon projisoitiin 360-asteista videokuvaa. Tähän projisoituun ympäristöön lisäsin kuumailmapalloonnonoksi käsikirjoittamani materiaalia. Toimin itse tilassa matkaopastuslaisena hahmona, joka johdatti osallistujia tällä lennolla. Esityspilottiin mahtui viisi osallistujaa kerrallaan, jotta kokemuksesta sai tehtyä kaikille osallistujille mahdollisimman intensiivisen. Kummankin esityspilotin kesto oli kymmenen minuuttia. Esityspilotit streamattiin reaaliaikaisesti seminaarisaliin hankkeen toimesta.

Osallistujat odottivat huoneeseen pääsyä ja täyttivät samalla suostumuslomakkeen huoneen oven ulkopuolella, erillisessä odotustilassa (kuva 3). Huoneen ovesta oli lappu, jolla oven kiinnipysyminen varmistettiin esitysten aikana ja välillä.



Kuva 3. Odotustila huoneen ulkopuolella.

Sain puhelimeeni tekstiviestin seminaarisalista kun siellä oli streamaus valmiina ja streamin näkevä yleisö paikalla. Aloitin pilotin vastaamalla tekstiviestiin ja laittamalla iPadin avulla Broomx-laitteesta esityspilottini kuvamateriaalin käyntiin. Videomateriaalista oli koostettu yhtenäinen kokonaisuus, joka pyöri loppuun asti pilotin ajan ja vähän pilotin jälkeenkin, jotta osallistujat pääsivät poistumaan tilasta materiaalin ollessa vielä esillä. Alussa ja lopussa oli toivomaani paikallaan olevaa rantamaisemakuvaa (kuva 5). Näin pääsimme osallistujien kanssa aloittamaan ja lopettamaan lennon samasta kohdasta.



Kuva 4. Kuumailmapallo alussa ja lopussa maan tasalla rantamaisemassa.

Projisoitavan materiaalin käynnistämisen jälkeen avasin huoneen oven ja tein roolihahmona suullisen osallistumispimuksen osallistujien kanssa. Kerroin siis heille lentomatkan turvallisuudesta, sekä taakse katsomisen välttämisestä, koska siellä ei näy maisemia vaan ainoastaan kuumailmapallon ohjauslaitteisto, ja lisäksi keskeyttämisen mahdollisuudesta. Keskeyttäminen oli mahdollista ojentamalla oma käsi minulle. Kerroin myös, että olemme yhteisellä matkalla, ja kuumailmapallo on turvallinen, eikä sieltä voi kukaan tippua. Lopuksi toivotin osallistujat tervetulleiksi kuumailmapallolenolle.

Tämän jälkeen kävelimme yhdessä huoneeseen ja astuimme sinne lavastettuun kuumailmapallon koriin. Autoin henkilöitä koriin tarjoamalla heille mahdollisuuden tarttua käteeni. Projektori sijaitsi osallistujien selkien takana, kuumailmapallokorin ulkopuolella. Tuuletin, tuoksukone ja cd-soitin olivat kuumailmapallokorin sisällä. Käytössäni ollut luontoaiheinen cd-levy sisälsi veden solinaa. Sitä oli kuuluvilla aluksi, sitten häivytti sen nousun aikana pois, ja laskeutuessa nostin äänet takaisin kuulumaan henkilöiden poistumisen ajaksi. Minä istuin kuumailmapallolennon ajan lattialla, pallon korin sisällä. Aluksi vedin pallon korin ulkopuolella roikkuvia köysiä kuten ohjeistin myös kahta

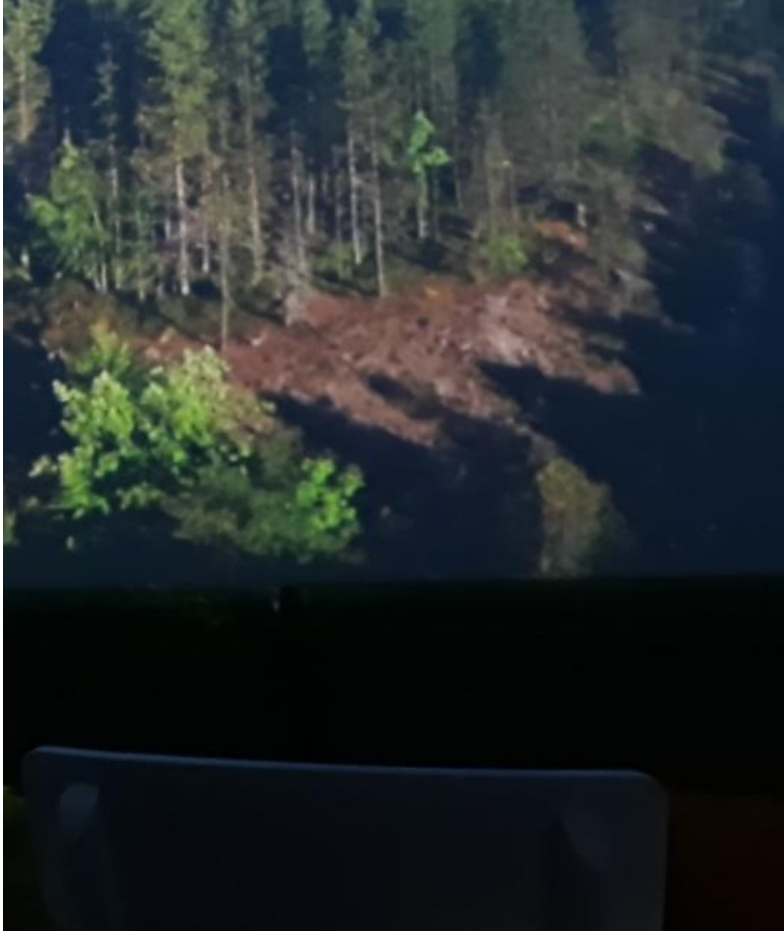
osallistujaa tekemään. Matkan varrella käynnistin myös tuoksukoneen (kuva 4) ja tuuletin, säädellen niitä lentomatkakokemuksen aikana eri voimakkuuksiin.



Kuva 5. Tuoksukoneena toiminut diffuusori.

Pidin tarinallisuuden mukana läpi koko kuumailmapallolentokokemuksen. Tarina alkoi kun vastaanotin henkilöt ja tervehdin heitä osallistumissopimuksen muodossa. Tarina päättyi kuumailmapallolennon jälkeiseen kahvillemenotoivotukseen. Roolihahmoni oli tavattavissa vain hahmona, ei omana itsenäni.

Ryhmähaastattelun vetäjä odotti huoneen oven ulkopuolella ja otti ryhmän heti mukaansa, kun esityspilotti heidän osaltaan päättyi. Pilottien välissä laitoin kaiken huoneessa takaisin alkukuntoon. Tarkistin, että narut ovat paikoillaan pallon reunan ulkopuolella, tuolit siististi muodossaan ja testasin, että cd-soitin, tuuletin, tuoksukone ja broomx-projektori lähtevät käyntiin oikeasta kohdasta.



Kuva 6. Metsän ylle nousua.

#### 6.6 ”Korkeella oltiin joo” – osallistujien kokemuksia esityspilotista

Litteroin, eli kirjoitin puhutut ryhmähaastatteluvastaukset tekstimuotoon sanatarkasti (Vilkkä 2005,115). Tämän jälkeen tuhosin äänitallennetiedostot ja käsittelin haastatteluvastauksia kahtena erillisenä, osallistujaryhmäkohtaisena, tekstimassakokonaisuutena.

Tässä tutkimuksessa vastaajina olivat palvelutalon kokoamat kaksi viiden hengen osallistujaryhmää. Ensimmäinen ryhmä koostui kokonaan hoitotyöntekijöistä. Toisessa ryhmässä oli kolme ikäihmistä ja kaksi hoitotyöntekijää. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimusaineiston laatu on tärkeämpi kuin sen määrä (Vilkkä 2005, 126). Talo itse hankki nämä ryhmät, joten sen myötä osallistujat olivat esityspiloteille tarkoituksenmukaista

kohderyhmää, ja heidän kokemuksensa kiinnostavat toimintaa talolla eteenpäin jatkossa kehitettäessä.

Esityspilotin koki siis kymmenen henkilöä, kahtena viiden hengen ryhmänä. Kummassakin ryhmässä kaikki osallistujat olivat naisia. Ryhmä 1 koostui viidestä hoitohenkilökunnan jäsenestä. Puhun tästä hoitajien ryhmänä. Ryhmä 2 koostui palvelutalon hankkimista ulkopuolisista, vapaaehtoisista ikäihmisistä, joita piti tulla alunperin viisi. Heitä kuitenkin tuli paikalle vain kolme, joten ryhmä täydentyi kahdella hoitohenkilökunnan jäsenellä. Puhun tästä ryhmästä sekaryhmänä. Lisäksi niissä sekaryhmän vastauskohdissa, joissa vastaaja on selkeästi ikäihminen, puhun ikäihmisestä.

Ryhmähaastattelutilanteet kuulostivat erilaisilta. Hoitajien ryhmä oli palautteissaan kriittisempi ja analyttisempi. Ikäihmisten vastaukset sen sijaan kertoivat jo näinkin pienellä aineistolla heidän erilaisesta, elämyksellisemmästä, kokemuksestaan esityspilotin aikana. He pääsivät kokemuksessaan syvemmälle kuin hoitajat. He olivat selvästi innostuneita kokemastaan ja puhuivat ryhmähaastattelun aikana paljon päällekkäin. Esityspilotti oli toteutettu juuri ikäihmisiä ajatellen. Näin ollen heidän vastauksiaan voi pitää esityspilotin tutkimus- ja kehittämistyön onnistumista arvioitaessa merkittävämpinä.

Kaikki vastanneet pitivät kokemusta positiivisena. Hoitajien ryhmässä sitä kuvailtiin miellyttävänä ja mukavana. Yksi hoitajista puhui myös rauhallisuudesta:

”Se rauhallisuus et mä niinku nautin siitä. Mun poika lentää nopeita lentokoneita vr-laseil ja kaikil niin mä saan käyttää niit, ni siin mennää tosi nopeesti, niin se oli kyl miellyttävä se rauhallisuus siinä”

Sekaryhmässä kokemusta kuvailtiin sanoilla ihana, miellyttävä ja nautittava. Ikäihmiset kiinnittivät myös heti huomiota luontomaisemaan ja aistimuksiin, eli ”veden solisevaan ääneen”, ”hyvään hajuun mettästä” ja tuuleen, joka oli ”mukava”. Lisäksi he puhuivat kokemuksen olleen rauhoittava, rentouttava ja päätä tyhjentävä:

”Jotenki rentouttavaa, rauhottavaa”

”Tyhjensi pään”

”Ei ajatellu muuta kun sitä mitä näkys”

”Siinä oli kyl kaikki muut ajatukset pois, et siin eli siel ilmas”

Pään tyhjentyminen johti myös oikeaan korkealla liitämisen kokemukseen:

”Mä aattelin, et onks mul siivet ja mä menen tuol jossain korkeella, ku lintu”

Ikäihmiset siis todella kokivat olevansa korkealla metsän yllä:

“Joo ihan niinku olis siellä korkeel ollukin”

“Niin korkeella oltiin joo”

“Ihan semmonen, [...] et melkein niinku ois itse ollu siel metsässä”

Pallon reunalla käyminenkin loi sekaryhmään kuuluville ikäihmisille tunnetta korkealla metsän yllä olemisesta:

“Mää olin siinä kun mä seurasin siin reunas sitä kuvaa, et mä pidin sitä niinku semmosena oikein, mää laitoin silmät kii”

Silmät kiinni laittaminen on yllättävää paikassa jossa projisoitu videokuva on suuressa roolissa. Silti osallistujan kokemus vahvistui silmät kiinni laittaen. Hän eli selvästi ylätuolilla, lentomatalla. Sen sijaan hoitajat kokivat kokemuksen aikana pääosin istuvansa tuolilla. Yksi heistä tosin mainitsi olevansa meren ystävänä, ja nähdessään kuvassa vesistöä, hän oli päässyt “hetkellisesti hyvään oloon”.

Virtuaalitodellisuus voi tuntua niin aidolta, että osa korkeanpaikammasta kärsivistä voi saada siitä ihan fyysisiä reaktioita. Tällöin heidän kämmenensä voivat alkaa hiota ja sydämen sykkeensä nousta. (Laine & Dufta 2018.) Kumpaankin osallistujaryhmään mahtui yksi korkeanpaikankammoinen. Sekaryhmässä tämä ei häirinnyt kokemusta. Hoitajien ryhmässä sen sijaan eräs osallistuja mainitsi, ettei hän uskaltanut mennä kokeilemaan pallon reunalla seisomista korkeanpaikankammonsa takia:

“Mul on niin kauhee korkeenpaikankammo, niin mul meni oikeestaan siihen, et mä jännitin et miten mun käy. Sen takia mä en halunnu mennä sinne reunallekaan, kun mä aattelin, et jos siel on, ni mul meni oikeestaan se keskittyminen pelkästään siihen.”

Videokuvassa olleissa leikkauskohdissa minun oli saatava osallistujien huomio käännetyä pois kuvamateriaalista juuri oikealla hetkellä, jotta leikkauskohta häiritsisi heitä mahdollisimman vähän. Sekaryhmässä eräälle ikäihmiselle tuli voimakas tuntemus metsän yllä lentäessämme, kun pallo kääntyikin esityspilotissani kuvitteellisesti ympäri. Tein tämän ympärikäynnön lisäämällä tuulettimen voimakkuutta ja replikoimalla hieman ääntäni painottaen ja omaa päätäni heilauttaen. Eräs osallistujista todella koki ilmakuopan tässä kohtaa:

“En tiää huomasiks muut, mut mul ainaki vatsanpohjas tuntus se ku ilmakuoppa meni”



Alussa, kun pallo nousi ilmaan, osallistujien huomio oli köysissä ja niiden vetämisessä pallon sisään. Tämän vetämisen olisin tehnyt toiminnaksi joka tapauksessa, mutta nyt se lisäksi peitti videokuvassa esiintyvää leikkauskohtaa. Osallistujien huomio oli köysissä, ja heti kun ne saatiin irti, pallo olikin jo sopivasti hieman ilmassa, matkalla kohti korkeuksia. Köysien vetäminen ja samanaikainen nousu tuntui eräästä hoitajasta vaikuttavalta:

“Mun mielestä kun se alko ja otettiin köydet, ni mul meni oikein, mul oli oikein kannalialle mä menin ku sit ku se alko nousemaan samaan aikaan oikeesti, ku ne köydet otettiin “

Laskeutumisvaiheessa, kun pyysin osallistujia sulkemaan silmänsä ja keskittymään luonnon ääniin, kaikkien hoitajien ryhmässä olleiden silmät eivät pysyneet kiinni. He eivät malttaneet olla katsomatta kuvaa. Kuvasta puuttui alaslaskeminen, joten heille, jotka seurasivat kuvamateriaalia, eivätkä malttaneet sulkea silmiään, maailmaan tuli pieni katko. Kuva oli ensin ilmassa menossa alaspäin, ja yhtäkkiä se olikin jo pompannut paikalleen rannalle. Niille, jotka maltoivat pitää silmänsä kiinni, kokemus alkoi alasmene- misestä ja sen jälkeen he saivat silmät kiinni kuulla kuinka luonnon äänet, ja samalla maa, tulevat lähemmäksi. Silmät avattuaan he olivat samassa rantamaisemassa, samojen luontoäänien keskellä kuin kuumailmapalloglennolle lähtiessäänkin. Tästä syystä kuvaleikkaukset ovat hankalia tämänkaltaisessa toiminnassa. Maailman tulisi jatkua katkeilemattomana ja tilanteen sujuvana.

Osallistajat mainitsivat kokemuksensa tärkeimmiksi asioiksi tuoksun, äänet ja videokuvan, sekä sen, että köydet toivat tuntua kuumailmapallosta. Myös tuuli koettiin pääosin mukavana. Yhdelle hoitajien ryhmään kuuluneelle se oli tosin tuntunut hieman viileältä.

Äänimaailmaan kaivattiin realistisuutta lennon aikana. Hoitajien ryhmässä puhuttiin siitä, kuinka oikeasti kaikki ympärillä olevat luonnon äänet muuttuvat toisen kuuloisiksi yläilmassa, esimerkiksi liitovarjolla liidellessä. Sekaryhmäläiset mainitsivat, että ilmaan noustessa olisi voinut olla suhisevampaa ääntä mukana. Tuulettimen ääni oli päällä koko lennon ajan, lähinnä tietysti siksi, koska sitä ei saa tuulettimesta kytkettyä pois. Mutta sen oli tarkoitus merkata myös pallon ääntä. Mukana olisi silti voinut olla lisänä suhisevampaa kaasun päästämisen ääntä nousun aikana.

Tuoksusta osa puhui sen tulleen todella voimakkaana, osa ei kokenut sitä juuri ollenkaan. Vaikuttikohan osallistujien istumapaikka tähän? Kummassakin ryhmässä kommentit olivat nimittäin samankaltaisia: joku haistoi tuoksun, joku ei. Jatkossa voisi ehkä

olla useampikin tuoksulähde eri puolilla tilaa. Tietenkin myös käveleminen tilassa auttaa kokemaan erilaisia asioita voimistuen tai heikentyen. Nyt ei kävelemään päästy, koska mustia varjoja olisi tullut ihmisten liikkeessä niin paljon, että kokemus olisi jäänyt vajaaksi ja epäaidoksi. Kuva olisi kadonnut hetkittäin kokonaan ja olisi näkynyt vain mustaa varjoa.

Hoitajat kaipasivat lisäksi selkeämpää projisiokuvaa. Immersio voikin kadota myös epätarkan kuvan takia (Laine & Dufta 2018). Huoneen on oltava täysin pimennettävissä ja seinän olisi myös hyvä olla tummempi. Nyt vaalea seinä imi liikaa kuvaa itseensä, ja kuva oli tästä syystä hetkittäin aika hailakka.

Kummassakin osallistujaryhmässä kaivattiin lisää pituutta. Kuten eräs ikäihminen totesi:

”Oltais voitu vähän kauemmas lentää kyl”

Tämänkaltainen kokemusympäristö sopii kaikkien vastanneiden mielestä kenelle vain, kaikille kohderyhmille, jopa korkeanpaikankammoisille. Tosin eräs normaalisti korkeanpaikankammosta kärsivä hoitaja mainitsi, että:

”Mää rupesin pelkäämään kuin korkeel täs mennään, ja mieltisin, et miten se oli, mitä mun piti tehdä, et mä pääsen pois”

Esityksen alkuun kuulunut osallistumissopimus ja poispääsemisen mahdollisuus olivat jääneet hänelle mieleen. Kukaan ei kuitenkaan poistunut lennolta kesken kaiken.

Hoitajat pitivät tämänkaltaisen toiminnan kehittämistä hyvänä asiana. He keskustelivat myös siitä, että on hyvä kun osallistuvan ryhmän koko ei ole liian suuri, ja että tämänkaltaista toimintaa voisi mahdollisesti tehdä yksilöllisestikin. Lisäksi he mainitsivat, että talon omille muistisairaille asukkaille tämänkaltainen kokemus on hyvin todennäköisesti oikea elämys.

## 7 LOPUKSI

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tehdä esityspilotti, jossa voin näyttää millaisilla teatterillisillä elementeillä voisin lisätä elämyksellisyyttä virtuaaliprojisiota sisältävään huoneeseen. Sain rakennettua *Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta* -seminaaripäivän yhteyteen yhtenäisen kuumailmapalloon, johon osallistui kaksi Kotikunnaan palvelutalon kokoamaa viiden hengen ryhmää. Osallistujilta saamani palautteen perusteella tällaisen toiminnan kehittämistä pidetään hyvänä asiana.

Tuotaessa taidetta mukaan hoitolaitosten arkeen, on hyvä jos hoitajat voivat osallistua ja kokea toimintaa itsekin, sekä jakaa omia kokemuksiaan ja tietojaan aiheesta (Räsänen 2018, 148). Onkin todella hyvä, että niin monta hoitajaa osallistui esityspilotteihin kokijoina, ja näin pääsin analysoimaan pilotteja ja pohtimaan jatkokehittämistä myös heidän vastaustensa perusteella.

Kehittämistoiminnan luotettavuus arvioidaan käyttökelpoisuutena: voidaanko kehittämissprosessin aikana syntyneitä tuloksia hyödyntää (Toikko & Rantanen 2009, 121, 125). Tässä syntyneitä tuloksia ja esityspilotteihin osallistuneiden henkilöiden omia kokemuksia voidaan hyödyntää toiminnan jatkokehittämiseen.

Tämänkaltainen kokemusympäristö sopii kaikkien osallistuneiden mielestä kenelle vain. Mutta koska esityspilotti oli suunnattu tietyn ikäisille, oli juuri sen ikäisten kohderyhmä enemmän mukana. Onkin tärkeää ajatella alusta asti kenelle mikäkin kokemusympäristö on suunnattu, ja säätää siellä tapahtuva toiminta sen mukaan aina tapauskohtaisesti. Teatterillisina keinoina tässä esityspilotissa käytin immersiiivisestä teatterista tuttuja osallistumissopimusta ja aististimulaatioita, sekä lisäksi tarinankerrontaa käsikirjoituksineen, esiintyvänä hahmona toimimista ja tarinan tukemista lavastuksen, rekvisiitan ja puvutuksen avulla.

Nykyteatterissa puhutaan usein yhteisestä kokemuksesta, ei niinkään katsojien ja esiintyjien erilaisista rooleista. Yleisö voi olla kanssaesiintyjänä. (Helavuori 2011, 113.) Esiityksen vastaanottamisen kokemus syntyykin katsojassa, lähes taiteilijan vaikutuspiirin ulottumissa. (Laitinen 2011, 246.)

Tämänkaltainen toiminta toimii ikäihmisillä kokemuksilla ja yhteisöllisyyttäkin lisäten. Eriytyisen positiivisina osallistujat kokivat tuoksut ja äänet sekä projisoidun kuvaympäristön,

jossa sai olla itse mukana. Ikäihmiset pääsivät esityspilotin aikana hetkeksi irtautumaan arjesta; käymään korkealla virtuaaliprojisoidun metsän yllä.

Tilassa voisi jatkossa järjestää vanhuksille esimerkiksi aistihuonetyylisiä kokemuksia. Siellä voisi käydä rauhoittumassa ja rentoutumassa projisoitua videokuvamateriaalia katsellen, ja tilaan voisi sijoittaa esimerkiksi luonnonmateriaaleja, joita kävijä voi kosketella omatoimisesti. Mahdollisesti mukana voisi olla myös helppokäyttöisiä, napinpainalluksella toimivia tuoksu- ja äänilähteitä. Ääniksi voisi valita esimerkiksi joko tunnelmamuusiikka tai luonnon ääniä.

Tilassa voisi järjestää myös kohtaamisia, jotka on sijoitettu eri ympäristöön. Esimerkiksi rannalla kävelemistä ja tutussa katumaisemassa vierailamista. Näyttelijä voi myös olla mukana tukemassa vierailuja ja johdattaa kokijoita läpi tapahtumien.

Lisäksi vanhuksille voisi saada yhteisöllisiä kokemuksia tekemällä heille huoneeseen heidän omiin, itse kertomiinsa positiivisiin muistoihin suuntautuvia matkoja. Näitä muistomatkoja voisi kuvittaa esimerkiksi vanhoista valokuvista, tunnelmaan sopivista väreistä ja muusta vastaavasta rauhallisesta kuvamateriaalista tehdyllä videoprojisiolla. Myös luontoaiheista videomateriaalia voisi käyttää, sillä se kiinnostaa vanhuksia paljon.

Tämä oli pienimuotoinen esityspilotti, jossa olemassaolevaan videokuvamaailmaan lisättiin teatterillisiä elementtejä. Ajan kanssa moniammatillisena yhteistyönä rakennettuna voisi asioita huomioida vieläkin tarkemmin ja kellottaa täsmällisemmin. Videomateriaalia tulisi mielestäni miettiä yhdessä alusta lähtien. Jos videomateriaalista ja teatteritoiminnasta vastaavat henkilöt ovat jo alusta asti suunnittelussa yhdessä mukana, voisi videokuvauksetkin tehdä tarkasti ajoittaen, elokuvallisesti etukäteissuunnitelman mukaan. Lisäksi olisi hyvä välttää kuvaleikkauksia. Etukäteen ei voi ennustaa mitä kukakin katsoo. Jos henkilö on intensiivisesti keskittynyt katsomaan jotakin asiaa kuvassa, ja se yhtäkkiä leikkautuu pois, katoaa aito kokemus välittömästi.

Erilaisten nappuloiden painamista oli esityspilotin aikana paljon. Tosin tämän olin onnistunut käymään mielessäni läpi ja testaamaan tilassa ennen pilotteja. Tämä onnistui tässä pienessä tilassa, kun laitteet olivat vierekkäin minun lähelläni ja kun en itse liikkunut. Mutta jos esitykseen sisältyy enemmän liikkumista, eivät laitteet voi olla näin lähekkäin, enkä välttämättä edes pääsisi itse niitä kaikkia oikea-aikaisesti säätämään. Eli automatisaatiota olisi hyvä olla laitteiden osalta, tai sitten useampi roolihenkilö laitteiden käyttäjinä. Huoneen seinä on myös hyvin vaalea, ja tämä söi projisiokuvan tehoa, tehden siitä osittain haaleahkon. Voisiko seinän maalaamista harkita? Entä voisiko projektorille tehdä

jonkinlaisen erillisen kehikon tai vastaavan, joka veisi projektorista tulevaa tujua valoa hieman pois kokijoiden luota?

Stressitekijöitä tuli matkan varrella paljon ja stressinsietokyky oli koetuksella. Esimerkiksi projektorista jouduttiin odottelemaan lähes tapahtumapäivään asti, ulkomailla tehtävien päivitysten takia. Projektori saapui lopulta talolle alle viikko ennen tapahtumapäivää, ja itse pääsin näkemään sen vasta lavastuspäivänä, eli tiistaista tapahtumapäivää edeltävänä perjantaina. Aika lennosta jouduin siis lopulta säätämään esityspilotissa tapahtuvan, projisoituun materiaaliin yhdistyvän, toiminnan tilassa. Mutta kaikki meni lopulta hyvin. Itselleni muistutin, että kyseessä on pilotti, jossa näytän, mitä voisin tehdä tämänkaltaisessa kokemusympäristössä, mikäli aikaa olisi enemmän. Luovuin samalla monista taiteellisista tavoitteistani kuumailmapallolennon osalta. Ammatilliset tavoitteeni täyttyivät kuitenkin pääosin hyvin. Sain ohjaajana ja esiintyjänä toteutettua kokemusympäristön, joka sisälsi aistimaailman mukaan ottamista ja uppouttavaa tunnelmaa.

Tämä oli pilotti. Tämä oli testi. Tämä oli alku. Tästä lähdetään jatkamaan ja kehittämään toimintaa eteenpäin. Olemme jo suunnitelleet uusien kokemusympäristöjen rakentamista samaiseen huoneeseen, ja näissä tulen olemaan mukana.

## LÄHTEET

- Alhanen, K. 2013. John Dewey'n kokemusfilosofia. Helsinki: Gaudeamus.
- Anttila, P. 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisuus, teos, tekeminen. 2. painos. Hamina: Akatiimi Oy.
- Arto, M. 2019. Yle Beta. Teknologia viekoittelee unohtamaan inhimillisyyden – teknologian ilmiökartta maaliskuussa 2019. Viitattu 25.11.2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/03/15/teknologia-viekoittelee-unohtamaan-inhimillisyyden-teknologian-ilmio-kartta>.
- Arvio, J. 2019. Henkilökohtainen tiedonanto. Palaveri hankkeen projektipäällikön kanssa. 10.4.2019. Muistiinpanot opinnäytetyöntekijän hallussa.
- Arvio, J. & Eloranta, S. 2019. Onnea ja pitkä ikää virtuaalivälinein. Talk-verkkolehti. Julkaistu 15.4.2019. Viitattu 20.11.2019. <https://talk.turkuamk.fi/hyve/onnea-ja-pitkaa-ikaa-virtuaalivälinein/>
- Bailenson, J. 2018. Experience on demand. What virtual reality is, how it works, and what it can do. New York: W. W. Norton & Company.
- Broomx Technologies. MK Player360. Broomx Technologiesin internetsivusto. Viitattu 10.2.2020. <http://www.broomx.com/mk-player360.php>
- Csikszentmihalyi, M. 2005. Flow: elämän virta. Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu. Suom. R. Hellsten. Helsinki: Rasalas.
- Eläkeliitto. 2018. Virtuaalitodellisuustyöpajat ikäihmisille: kokemuksia, läsnäoloa ja tunnetta. Eläkeliitto ry & Ehyt ry. Lähiverkko-projektin materiaaliuutantoa. Viitattu 30.10.2019. <https://elakeliitto.fi/sites/default/files/2018-08/Virtuaalitodellisuustyöpajat%20ikäihmisille%2C%20kokemuksia%2C%20läsnäoloa%20ja%20tunnetta.pdf>
- Heinonen, T. 2011. Näyttämön, ihmisen ja teknologian keskeneräinen kysymys. Teoksessa A. Ruuskanen (toim.). Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene. Helsinki: Like. Sivut 40–56.
- Helander, A. & Nyby, T. 2018. USVA – Virtuaaliluonto ikäihmisille. Opinnäytetyö. Tietojenkäsittely & sosiaalialan koulutusohjelmat. Liiketalous & Sosiaali- ja terveysala. Vaasan ammattikorkeakoulu. Viitattu 30.10.2019. <https://www.theseus.fi/handle/10024/156469>
- Helavuori, H. 2011. Mitä esiintyjä tekee nykyteatterissa? Teoksessa A. Ruuskanen (toim.). Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene. Helsinki: Like. Sivut 101–116.
- Hyypiä, M. & Ahonen, P. 2017. Mikä ihmeen aistihuone? Digikumous-blogi. Julkaistu 22.5.2017. Viitattu 25.10.2019. <http://www.digikumous.fi/blogi/uncategorized/mika-ihmeen-aistihuone/>
- Häkkinen, J. 2017. Estääkö pahoinvointi virtuaalitodellisuuden yleistymisen? Yle.fi. Tiedeblogi. Julkaistu 13.4.2017. Viitattu 3.9.2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/04/13/estaako-pahoinvointi-virtuaalitodellisuuden-yleistymisen>
- Kansaneläkelaitos. Vanhuuseläke Kelasta. Viitattu 26.8.2019. <https://www.kela.fi/vanhuuselake>
- Khazanchi, A. 2018. How Virtual Reality Benefits Seniors. Shattering assumptions to meet unique needs. Microsoft Design. Medium.com. Viitattu 24.9.2019. <https://medium.com/microsoft-design/how-virtual-reality-benefits-seniors-a1896aa41e7e>
- Kielitoimiston sanakirja. Virtuaalinen. Internetsivu. Viitattu 19.2.2020. <https://www.kielitoimiston-sanakirja.fi/netmot.exe?SearchWord=virtuaalinen&dic=1&page=results&UI=fi80&Opt=1>

- Korhonen, A. & Liski-Markkanen, S. 2013. Metsä ikäihmisten hyvinvoinnin lähteenä. ”Metsä on turvallinen, rauhoittava, voimaannuttava elementti.” TTS:n julkaisuja 418. Nurmijärvi: Työteho-seura ry (TTS). Viitattu 12.2.2020. <https://www.tts.fi/files/317/tj418.pdf>
- Korhonen, E. 2019. Teknologia-avusteinen moniaistitila tuo lisäarvoa terveystoimintaan. Haaga-Helia e-Signals. Julkaistu 24.5.2019. Viitattu 2.9.2019 <https://esignals.haaga-helia.fi/2019/05/24/teknologia-avusteinen-moniaistitila-tuo-lisaarvoa-terveysliikuntaan/>
- Laine, H. & Dufva, P. 2018. 7 kysymystä virtuaalitodellisuudesta. Virtual Outdoors Finland. Viitattu 19.2.2020. <https://virtual.outdoorsfinland.com/2018/03/7-kysymysta-virtuaalitodellisuudesta/>
- Laine, M. 2013. Mielen Voimaa. Logoterapeuttisia näkökulmia mielen hyvinvoinnin vahvistamiseen. Opas ikääntyville ihmisille. Helsinki: Ikäinstituutti. Viitattu 25.2.2020. [https://www.ikainstituutti.fi/content/uploads/2016/08/Mielen\\_voimaa-1.pdf](https://www.ikainstituutti.fi/content/uploads/2016/08/Mielen_voimaa-1.pdf)
- Laitinen, T. 2011. Katsoja esityksen tekijänä. Teoksessa A. Ruuskanen (toim.). Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene. Helsinki: Like. Sivut 246-255.
- Liikanen, H-L. 2003. Taide kohtaa elämän. Arts in Hospital -hanke ja kulttuuritoiminta itäsuomalaisten hoitoyksiköiden arjessa ja juhlassa. Helsinki: Suomen Mielenterveysseura.
- Machon, J. 2013. Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Metsämieli. N.d. Viitattu 12.2.2020. <http://metsamieli.fi>
- Nieminen, H. 2016. Suomalaishanke tutkii ja tuottaa siirrettäviä elämyksiä. Turun Sanomat 25.9.2016. Viitattu 17.11.2019. <http://www.thebox.fi/turun-sanomat-25-9-2016-suomalaishanke-tutkii-ja-tuottaa-siirrettavia-elamyksia/>
- Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2009. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro Oy.
- Pynnönen, K. & Mitchell, R. 2012. Ikääntyvät ja ikääntyneet taiteen ja kulttuurin kentillä: 50+ Kulttuuribarometrin tuloksia. Cuporen julkaisuja 20. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämisyhdistys Cupore.
- Pänkäläinen, T. 2016. 360 videotuotanto virtuaalilaseille, Facebookiin tai Youtubeen. Julkaistu 27.1.2016. Viitattu 26.2.2020. <https://www.virtuaalimaailma.fi/360-videotuotanto/>
- Rantakokko, M. 2019. Elinympäristö aktiivisen arjen ja hyvinvoinnin tukena. Teoksessa J. Kulmala (toim.). Hyvä vanhuus. Menetelmiä aktiivisen arjen tukemiseen. Jyväskylä: PS-Kustannus. Sivut 259–276.
- Rantanen, T. 2016. Gastro Box tarjosi rikastetun ravintolaelämyksen. Kotiliesi. Himahella-blogi. 16.3.2016. Viitattu 17.11.2019. <https://kotiliesi.fi/himahella/gastro-box-tarjosi-rikastetun-ravintolaelamyksen/>
- Rinne, V. 2019. Taiteen ja kulttuurin hyödyntäminen osana iäkkään aktiivista arkea. Teoksessa J. Kulmala (toim.). Hyvä vanhuus. Menetelmiä aktiivisen arjen tukemiseen. Jyväskylä: PS-Kustannus. Sivut 290–302.
- Ryan, M-L. 2001. Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Räsänen, R. 2018. Hyvää elämänlaatua ikääntyneille. Käytännönläheistä tietoa vanhusten hoito- ja palvelututkimukseen. Keuruu: Printek.

Saarinen, SL. 2016. Aistiseikkailu. Elämyksiä ja toimintaa koko vuodeksi. 2.painos. Jyväskylä:PS-kustannus.

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2017. Laatusuositus hyvän ikääntymisen turvaamiseksi ja palvelujen parantamiseksi 2017–2019. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2017:6. Viitattu 26.8.2019. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/80132>

Steinicke, F. 2016. Being Really Virtual. Immersive Natives and the Future of Virtual Reality. Switzerland: Springer International Publishing.

Suomi, A. 2019. Green Care – Luonnon merkitys vanhusten hyvinvoinnille. Teoksessa J. Kulmala (toim.). Hyvä vanhuus. Menetelmiä aktiivisen arjen tukemiseen. Jyväskylä: PS-Kustannus. Sivut 277–289.

Suomisanakirja. Immersiivinen. Internetsivu. Viitattu 19.2.2020. <https://www.suomisanakirja.fi/immersiivinen>

Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2009. Elämys – mikä se on? Teoksessa S. Tarssanen (toim.). 2009. Elämystuottajan käsikirja. 6. painos. Rovaniemi: LEO Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus. Sivut 8-23. Viitattu 16.8.2019. <http://www.kulmat.fi/images/tiedostot/Artikkelit/elmystuottaja%20käsikirja.pdf>

The Box. 2016. The Box. Haaga-Helia: The Box -hanke. Viitattu 27.2.2020. <http://www.thebox.fi>

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisssessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. 3. painos. Tampere: Tampere University Press.

Tourula, M. & Rautio, A. 2014. Terveyttä luonnosta. Oulu: Thule-instituutti Oulun yliopisto, Metsähallitus ja Oulun seutu. Viitattu 12.2.2020. [https://www oulu.fi/sites/default/files/content/Terveyttä\\_luonnosta.pdf](https://www oulu.fi/sites/default/files/content/Terveyttä_luonnosta.pdf)

Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry. 2019. Kotikunnas. Internet-sivusto. Viitattu 19.2.2020. <https://kotikunnas.fi>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Viitattu 19.2.2020. [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2019.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf)

Vilka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Virtuaalinen elämyslääke – luovaa osaamista sote-alalle. N.d. Internetsivusto. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viitattu 27.2.2020. <https://projects.tuni.fi/virtu/>

VRS. 2017. History Of Virtual Reality. Virtual Reality Society: Internet-sivusto. Viitattu 26.2.2020. <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html>

Warren, J. 2017. Creating Worlds. How to Make Immersive Theatre. London: Nick Hern Books.

Öystilä, S. 2019. Draaman mahdollisuudet ohjaustyössä. Teoksessa AL. Karjalainen (toim.). Luovan toiminnan työtavat. Käsikirja sosiaali- ja terveysalalle. Jyväskylä: PS-kustannus. Sivut 141–196.



# Tiedote opinnäytetyöstä

3.12.2019

## TIEDOTE OPINNÄYTETYÖSTÄ

Opinnäytetyön työnimi:

**”Teatterillisin keinoin lisättyä elämyksellisyyttä 360-projisioympäristöön – esityspilotti Kotikunnaan palvelutalossa”**

Pyyntö osallistua opinnäytetyötutkimukseen

Pyydän Teitä osallistumaan Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian kulttuurialan YAMK-opintoihini kuuluvaan opinnäytetyöhöni. Osallistuminen tapahtuu 3.12.2019 ”Virtuaalinen elämyslääke” -hankkeen ”Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta” -seminaaripäivän yhteydessä toteuttamassani esityspilotissa, sekä sen jälkeisessä ryhmähaastattelutilanteessa.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja voitte keskeyttää tutkimuksen koska tahansa. Mikäli keskeytätte tutkimuksen tai peruuttate suostumuksen, teistä keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja tallenteita voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimusaihe

Tutkin opinnäytetyössäni kokemuksellisuuden lisäämistä virtuaaliseen ympäristöön teatterillisyyden avulla.

Tutkimusmateriaalin kerääminen

Toteutan seminaaripäivän aikana kahdelle viisihenkiselle kohderyhmälle esityspilotin. Pilotin yhteydessä kerään osallistuvilta henkilöitä heidän omia kokemuksiaan pilotista havainnoimalla heitä esityspilotin aikana, sekä toteuttamalla kummallekin ryhmälle oman ryhmähaastattelun pilottiin osallistumisen jälkeen (ryhmähaastattelutilanteesta vastaa eri henkilö erillisessä haastattelutillassa). Pilotti ja haastattelut äänitetään ääninauhurilla.

Näitä äänitettyjä aineistoja, sekä havaintojani esityspilotin aikaisesta toiminnasta, käytän opinnäytetyössäni tutkimusmateriaalina.

Esityspilotti myös videoidaan ja äänitetään (streamataan) seminaarin järjestäjien toimesta seminaariosallistujien nähtäväksi reaaliaikaisesti seminaarisaliin. Tästä videomateriaalista syntyvä tallenne säilytetään ainoastaan opinnäytetyön tekijän hallussa tutkimuksen lisähavaintomateriaalina.

Tutkimusmateriaalien käsittely

Tutkimuksen yhteydessä kerättyjä havainto-, haastattelu-, ääni- ja videomateriaaleja käytetään ainoastaan opinnäytetyöni toteuttamiseen. Tutkimusaineistoa käsitellään ja säilytetään luottamuksellisesti lain edellyttämällä tavalla. Kaikki aineistot säilytetään vain opinnäytetyön tekijän omalla, salasanalla suojatulla tietokoneen ulkoisella kovalevyllä, eikä niihin ole pääsyä ulkopuolisilla.

Opinnäytetyössä osallistujista puhutaan anonyymeinä henkilöinä. Äänitetty materiaali kirjoitetaan puhtaaksi haastattelun jälkeen. Tässä yhteydessä materiaali käsitellään henkilöiden osalta tunnistamattomaksi, ja jatkossa käsitellään vain tunnistetiedot poistettua tekstimassaa. Äänitetty haastattelutallenne tuhoaan tässä kohtaa. Yksittäiset henkilöt eivät

ole tunnistettavissa opinnäytetyöraportista. Kirjallinen haastatteluaineisto ja videotallenne tuhotaan opinnäytetyön valmistuttua keväällä 2020.

Opinnäytetyön valmistuminen ja tutkimuksen päättymisen  
Opinnäytetyö valmistuu, ja samalla opinnäytetyötutkimus päättyy, keväällä 2020. Tällöin valmistun opinnoistani tutkintonimikkeellä Medianomi (YAMK). Valmis opinnäytetyö tulee luettavaksi Theseus-tietokantaan keväällä 2020.

Tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää suunniteltaessa kyseisenkaltaista toimintaa eteenpäin.

Lisätiedot ja yhteystiedot

Vastaan mielelläni kysymyksiin ja annan tarvittaessa lisätietoja opinnäytetyöstäni.

Kristiina Kulhelm  
Kulttuurialan YAMK-opiskelija, Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia  
[kristiina.kulhelm@edu.turkuamk.fi](mailto:kristiina.kulhelm@edu.turkuamk.fi)  
puh. [REDACTED]

Liite

Tietosuojailmoitus

# Suostumus opinnäytetyötutkimukseen osallistumiseen

3.12.2019

## SUOSTUMUS OPINNÄYTETYÖTUTKIMUKSEEN OSALLISTUMISEEN

Opinnäytetyön työnimi:

**”Teatterillisin keinoin lisättyä elämyksellisyyttä 360-projisiioympäristöön  
- esityspilotti kotikunnaan palvelutalossa”**

Ennen virtuaalitalaan astumistani olen lukenut ja ymmärtänyt saamani kirjallisen tutkimustiedotteen, ja suostun allekirjoituksellani tiedotteessa mainittuihin tiedonhankintakeinoihin.

- Olen ymmärtänyt esityspilotin tarkoituksen ja suostun siihen, että pilotin aikana tapahtuvaa toimintaa voidaan havainnoida sekä äänittää ja videoida. Havaintoja, haastatteluvastauksia sekä videotallennetta voidaan käyttää opinnäytetyön tutkimusaineistona.
- Suostun osallistumaan ryhmähaastatteluun heti esityspilotin jälkeen. Haastattelutilanne äänitetään ja haastattelumateriaalia voidaan käyttää opinnäytetyön tutkimusaineistona. Haastateltavia ei tunnista opinnäyteraportista.

Ymmärrän, että tietojani käsitellään luottamuksellisesti eikä niitä luovuteta sivullisille.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän tutkimuksen tai peruutan suostumukseni, minusta keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja tallenteita voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän opinnäytetyötutkimukseen ja suostun vapaaehtoisesti tutkimushenkilöksi.

Paikka ja aika

-----  
-----

Pilottiin osallistujan allekirjoitus ja nimenselvennys

-----  
-----

# Tietosuojailmoitus

TIETOSUOJAILMOITUS  
EU:n yleinen tietosuoja-asetus, artikkelat 13 ja 14  
30.11.2019

## Henkilötietojen käsittely opinnäytetyössä

Opinnäytetyön työnimi: ”Teatterillisin keinoin lisättyä elämyksellisyyttä 360-projisiioympäristöön -esityspilotti Kotikunnaan palvelutalossa”

Rekisterinpitäjä	Kristiina Kulhelm Kulttuurialan YAMK-opiskelija Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia <a href="mailto:kristiina.kulhelm@edu.turkuamk.fi">kristiina.kulhelm@edu.turkuamk.fi</a> Puh. [REDACTED]
Vastuu- ja yhteyshenkilö	Kulhelm, Kristiina, Kulttuurialan YAMK-opiskelija
Henkilötietojen käsittelyn tarkoitus	Henkilötietoja kerätään opinnäytetyön tutkimusaineistoksi, ja niitä käsitellään vain opinnäytetyön tutkimusmateriaalina.
Henkilötietojen käsittelyn oikeusperuste	Oikeusperuste on rekisteröidyn suostumus.
Rekisterinpitäjän tai kolmannen osapuolen oikeudet	Rekisterinpitäjällä on oikeus käyttää kerättyjä aineistoja opinnäytetyönsä tutkimusmateriaalina.  Kolmansilla osapuolisilla ei ole pääsyä kerättyyn tutkimusaineistoon.
Käsittävät henkilötietoryhmät ja henkilötietojen säilytysajat	Henkilötietojen käsittelyn kohteina ovat ”Virtuaalinen elämyslääke” -hankkeen ”Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta” -seminaaripäivän yhteydessä 3.12.2019 toteutettavaan esityspilottiin sekä sen jälkeiseen ryhmähaastatteluun osallistuvat henkilöt.  Esityspilottiin yhteydessä osallistuvilta henkilöiltä kerätään heidän omia kokemuksiaan pilotista havainnoimalla heitä pilottiin aikana, sekä toteuttamalla heille ryhmähaastattelu pilottiin osallistumisen jälkeen. Pilotti ja haastattelut äänitetään ääninauhurilla. Näitä äänitettyjä aineistoja, sekä havaintoja esityspilottiin aikaisesta toiminnasta, käytetään opinnäytetyön tutkimusmateriaalina.  Esityspilotti myös videoidaan ja äänitetään (streamataan) seminaarin järjestäjien toimesta seminaariosallistujien nähtäväksi reaaliaikaisesti seminaarisaliin. Tästä videomateriaalista syntyvä tallenne säilytetään ainoastaan opinnäytetyön tekijän hallussa tutkimuksen lisähavaintomateriaalina.  Käsitteltäviä henkilötietoja ovat ääni- ja videotallenne, sekä suostumuslomakkeen allekirjoitus ja nimen selvitys. Haastattelussa tai esityspilottitilanteessa

TETOSUOJAILMOITUS  
EU:n yleinen tietosuoja-asetus, artikkelit 13 ja 14  
30.11.2019

	<p>osallistujilta ei kysytä nimeä tai muita henkilötietoja, mutta kasvojen ja äänen tunnistettavuuden vuoksi äänitallenne ja videotallenne tulkitaan itsessään henkilötiedoiksi.</p> <p>Tutkimuksessa kerättyjä haastatteluvastauksia ja havaintomateriaalia säilytetään opinnäytetyön valmistumiseen asti, kevääseen 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opinnäytetyössä osallistujista puhutaan anonymieinä henkilöinä.</li> <li>• Äänitetty materiaali kirjoitetaan puhtaaksi haastattelun jälkeen. Tässä yhteydessä materiaali käsitellään henkilöiden osalta tunnistamattomaksi, ja jatkossa käsitellään vain tunnistetiedot poistettua tekstimassaa. Äänitetty haastattelutallenne tuhoetaan tässä kohtaa. Yksittäiset henkilöt eivät ole tunnistettavissa opinnäytetyöraportista.</li> <li>• Kirjallinen haastatteluaineisto ja videotallenne tuhoetaan opinnäytetyön valmistuttua keväällä 2020.</li> <li>• Allekirjoitettu tutkittavan suostumus jää opinnäytetyöntekijän arkistoon.</li> </ul>
Säännönmukaiset tietolähteet	<p>Henkilötiedot saadaan ”Virtuaalinen elämyslääke” -hankkeen ”Parempaa elämänlaatua virtuaalisuudesta” -seminaaripäivän yhteydessä 3.12.2019 toteutetusta esityspilotista ja sen jälkeisestä ryhmähaastattelusta.</p> <p>Henkilötietoja voidaan kerätä seuraavista lähteistä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suostumuslomake (allekirjoitus ja nimenselvennys. Säilytetään erillään tutkimusaineistosta, eikä yksittäistä osallistujaa voi tunnistaa)</li> <li>• Äänitallenne</li> <li>• Videotallenne</li> </ul>
Henkilötietojen vastaanottajat tai vastaanottajaryhmät	<p>Henkilötiedot ovat ainoastaan opinnäytetyöntekijän hallussa.</p> <p>Henkilötietoja ei siirretä tai luovuteta eteenpäin kolmansille osapuolille.</p>
Olennaiset tiedot henkilötietojen siirrosta kolmansiin maihin (EU:n tai ETA:n ulkopuolelle)	<p>Henkilötietoja ei siirretä kolmansiin maihin.</p>
Tietojen suojauksen periaatteet	<p>Äänitetyn materiaalin puhtaaksikirjoittamisen, eli litteroimisen, yhteydessä mahdolliset tunnistettavat kohdat haastattelun sisällöstä anonymisoidaan. Näin ollen litteroitu haastatteluaineisto ei sisällä henkilötietoja eikä ole yhdistettävissä yksittäisiin osallistujiin.</p> <p>Tietoihin on pääsy vain opinnäytetyöntekijällä itsellään.</p> <p>Tutkimuksen yhteydessä kerättyjä havainto-, haastattelu-, ääni- ja videomateriaaleja käytetään ainoastaan opinnäytetyön toteuttamiseen.</p>

TETOSUOJAILMOITUS  
EU:n yleinen tietosuoja-asetus, artikkelit 13 ja 14  
30.11.2019

	<p>Tutkimusaineistoa käsitellään ja säilytetään luottamuksellisesti lain edellyttämällä tavalla. Kaikki aineistot säilytetään vain opinnäytetyön tekijän omalla, salasanalla suojatulla tietokoneen ulkoisella kovalevyllä, eikä niihin ole pääsyä ulkopuolisilla.</p>
<p>Rekisteröidyn oikeudet</p>	<p>Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja rekisteröity voi keskeyttää tutkimuksen koska tahansa. Mikäli rekisteröity keskeyttää tutkimuksen tai peruuttaa suostumuksensa, hänestä keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja tallenteita voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.</p> <p>Rekisteröidyllä on tietosuoja-asetuksen mukaan oikeus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saada tietoa henkilötietojen käsittelystä, ellei laissa ole erikseen säädettyä poikkeusta</li> <li>• tarkastaa itseään koskevat tiedot ja korjata virheelliset tai puuttuvat tiedot</li> <li>• poistaa tietonsa (ei sovelleta, jos käsittelyperuste on lakisäätöinen tai yleisen edun mukainen tehtävä)</li> <li>• rajoittaa tietojensa käsittelyä</li> <li>• vastustaa tietojensa käsittelyä, jos käsittelyperuste on yleinen tai oikeutettu etu</li> <li>• pyytää itse toimittamiensa henkilötietojen siirtämistä rekisterinpitäjältä toiselle, jos käsittelyperuste on suostumus tai sopimus</li> <li>• peruuttaa antamansa suostumus</li> <li>• henkilötietojen oikaisua/poistoa/käsittelyn rajoitusta koskeva rekisterinpitäjän ilmoitusvelvollisuus</li> <li>• olla joutumatta automaattisen päätöksenteon kohteeksi</li> </ul> <p>Henkilötietojen käsittely kuvataan mahdollisimman kattavasti ja läpinäkyvästi tässä tietosuojailmoituksessa ja pyrkien kehittämään ilmoituksen sisältöä. Ilmoitamme merkittävistä muutoksista lain edellyttämällä tavalla.</p> <p>Rekisteröity voi käyttää oikeuksiaan ottamalla yhteyttä ilmoituksessa mainittuun rekisterinpitäjään. Lisätietoja rekisteröidyn oikeuksista antaa rekisterinpitäjä.</p> <p>Jos henkilötietojen käsittely ei edellytä rekisteröidyn tunnistamista ilman lisätietoja eikä rekisterinpitäjä pysty tunnistamaan rekisteröityä, niin oikeutta tietojen tarkastamiseen, oikaisuun, poistoon, käsittelyn rajoittamiseen,</p>

TIETOSUOJAILMOITUS  
EU:n yleinen tietosuoja-asetus, artikkelit 13 ja 14  
30.11.2019

	<p>ilmoitusvelvollisuuteen ja siirtämiseen ei sovelleta.</p> <p>Sinulla on oikeus tehdä valitus Tietosuojavaltuutetun toimistoon, mikäli katsot, että henkilötietojesi käsittelyssä on rikottu voimassaolevaa tietosuojalainsäädäntöä. Rekisterinpitäjän yhteystiedot on mainittu tietosuojailmoituksen alussa. Kaikki pyynnöt käsitellään tapauskohtaisesti.</p>
--	---

# Haastattelukysymykset ryhmähaastatteluun

Kristiina Kulhelm

## HAASTATTELUKYSYMYKSET RYHMÄHAASTATTELUUN

- 1. Miltä äskeinen kokemus mielestänne tuntui?**
  1. (oliko kokemus miellyttävä tai epämiellyttävä, ja miksi?)
- 2. Mitä kokemuksen aikana tapahtui?**
  1. Missä koitte olevanne?
- 3. Mikä asia teille jäi kokemuksesta erityisesti mieleen?**
- 4. Kaipasitteko kokemukseen jotakin lisää?**
  1. Mitä?
- 5. Kenelle tämänkaltainen kokemusympäristö mielestänne sopii?**
- 6. Mitä muuta haluatte sanoa äskeisestä kokemustilanteesta?**



# Esityspilotin käsikirjoitus

ESITYSPILOTTI 3.12.2019

## KÄSIKIRJOITUS

### VIDEO + CD (noin 11 min kohdalta!) PÄÄLLE

Osallistumissopimus:

"Mitä tahansa tapahtuu, ollaan yhdessä matkalla.

Taakse katsomista kannattaa välttää, koska siellä on pallon toiminnan kannalta tärkeää tekniikkaa, eikä maisema sen läpi näy.

Jos mistä tahansa syystä joku haluaa keskeyttää matkan, sen voi ilmaista katsomalla minuun ja kurkottamalla kädellä minua kohti. Otan kädestä kiinni ja annan poistumisohjeet pallosta.

Matka on kaikille turvallinen, pallon kori on koko ajan vakaa, eikä kukaan voi pallosta tippua.  
Tervetuloa kuumailmapallolennoille."

Kävellään huoneeseen

"Astutaan koriin yksi kerrallaan"  
(voi auttaa kädestä)

### (OVI/IAUKKONARUN KIINNITYS)

"Yleensä kuumailmapallolennoilla seistään, mutta koska nyt on luvattu pientä tuulta, on hyvä istua."

KÖYSIEN VETO

"Teillä reunimmaisilla on siellä köydet, jotka pitää pallon paikallaan. Voitte varovasti vetää ne pallon sisäpuolelle.

Mulla on vielä varmistusköysi."

(Silmät kiinni jos kuva/pallo ei heti nouse!)

"Tässä kohtaa suosittelen laittamaan silmät hetkeksi kiinni ja nauttimaan luonnon äänistä.  
Irrotan varmistusköyden hitaasti, pitäkää silmät vielä kiinni"

ESITYSPILOTTI 3.12.2019

**TUULETIN HITAASTI (Ykkösellä)****CD FEIDATEN POIS**

"Ja nyt avatkaa hitaasti silmät, ollaan ilmassa"  
*(nousun alku ei näy, huomio naruissa)*

**(TUULETIN VOIMISTUMAAN, Kolmoselle)**

"Meillä näyttää tänään olevan vähän tuulinen sää, joten matkalla voi olla pieniä ilmakeppuja."

Kannattaa laittaa peppu tiukasti penkkiin ja jalat maahan.

Pallo saattaa pompata ilmakeppujen kohdalla... hums metsän ylle, pallo menikin ihan ympäri"

**METSÄN TUOKSUA**

"Metsän tuoksun voi haistaa tänne asti"

"Mennään nyt aika haipakkaa, mutta vauhti alkaa pian tasaantua"

**TUULETIN PIENEMMÄKSI (Kakkoselle)**

"Nyt on tasaisempaa"

"Ketkä haluaa käydä pallon reunalla katsellessaan maisemia?"

"Mennään 2 kerrallaan, reunimmaiset henkilöt vastakkaisista päädyistä ensin, ettei pallo keikahda. Lento on aika lyhyt, joten käydään vain hetki katsomassa."

"Reunalla ollessa kannattaa pitää reunanarusta kiinni"

"Kun edelliset on päässeet takaisin istumaan, voi seuraavat (2-3) keskeltä lähteä"

"Kun olette päässeet istumaan, aletaan valmistautua laskeutumiseen. Tullaan sinne samaan paikkaan josta lähdettiin liikkeelle."

ESITYSPILOTTI 3.12.2019

**TUULETIN YKKÖSELLÄ**

"Ollaan menossa alaspäin."

"Laskua kannattaa tunnelmoida silmät kiinni,  
antaa tuulen ja tuoksujen tuntua ja maan  
kutsua"

**CD FEIDATEN KUULUVIIN**

"Päästiin maahan. Päästetään ne lähtiessä  
vedetyt köydet vielä sinne reunojen yli, että  
saadaan pallo paikalleen."

KÖYSIEN LASKU

"Kiitos lennolle osallistumisesta."

**(OVI-AUKKONARUN AVAUS)**

Siellä polun päässä on kahvila jonne  
(haastattelijan nimi) teidät opastaa.  
Kannattaa nauttia kahvin mausta ja kuumista  
höyryistä vielä lennon päätteeksi"

**HUOMIOITA**

- *Keskityttävä tuuleen ja metsän tuoksuun kun on leikkauskohtia:  
osallistujien huomio on saatava käännettyä pois leikkausten  
hyppämisestä!*