



Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelu virtuaaliympäristössä

Oskari Adler

Julkaisuvuosi **Laurea**





Laurea-ammattikorkeakoulu

Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelu virtuaaliympäristössä

Oskari Adler
Sosionomi
Opinnäytetyö
Marraskuu, 2022

Oskari Adler

Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelu virtuaaliympäristössä

Vuosi

2022

Sivumäärä 58

Tämä opinnäytetyö on muodoltaan laadullinen kehittämistyö, jonka tarkoitus oli selvittää virtuaalilasien soveltumista Laurea ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden käyttöön. Työn tavoitteena on madaltaa Laurea ammattikorkeakoulun kynnystä käyttää VR-teknologiaa osana opintotarjontaa. Opinnäytetyön tilaajana toimivat Laurea-ammattikorkeakoulun koordinoimat hankkeet Developing wearable intelligence learning environment - WeaLE ja Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY. WeaLE-hanke on toiminut osana sosionomin tutkintoa 45 opintopisteen verran. Puettavan älykkyyden soveltamista on pilotoitu YLY-hankkeen tapahtumassa VR-pajan suunnittelulla ja toteuttamisella Riihimäen lukion opiskelijoille.

Laadullisessa kehittämistyössä ei ole keskeisiä tutkimuskysymyksiä, vaan asiaa on lähestytty tutkimalla VR-teknologian syntyhistoriaa, kehitystä ja merkitystä, sekä perehtymällä tiedossa olleisiin suomalaisiin VR-hankkeisiin sosiaali- ja terveysalalla. Varsinaisena kehittämistyönä toimi korkeanpaikanpelkoisille sosionomiopiskelijoille pidetty VR-ohjaus, jossa pelattiin kiipeilypelejä, käytettiin Anne Frank-museosovellusta, sekä tutustuttiin rentoutusharjoituksiin terapiasovelluksen avulla.

Sosiaalinen kohtaaminen ilmentyi ohjauksessa ohjaajan ja osallistujien välille syntyvänä dialogina, sekä ohjaajan kannalta ratkaisu- ja voimavarakeskeisenä lähestymisenä niin yksilö- kuin ryhmätyöskentelyssä. Työn tuloksia on lähestytty käytännöllisin menetelmin, joita ovat olleet pelillistäminen sekä ohjauksen strukturoimaton havainnointi, sekä yhteinen palautekeskustelu.

Kehittämistyöstä saatujen tulosten avulla huomattiin, että VR-ympäristössä voidaan harjoitella erilaisia pelitapahtumia turvallisesti, vaikka käsiteltävä aihe aiheuttaisi osallistujille pelkoa. Tulosten perusteella VR-teknologia oli helppo omaksua ja se tarjoaa monia mahdollisuuksia sosiaali- ja terveysalan asiakastyössä ja koulutuksessa. Kehittämistyön tulosten avulla Laurea ammattikorkeakoulu saa valmiudet organisoida VR-ohjaustapahtumia osana opintotarjontaansa.

Asiasanat: Virtuaaliympäristö, Virtuaalilasit, Sosiaalinen kohtaaminen

Oskari Adler

Practicing social encounter in VR surroundings.

Year

2022

Pages

58

This is a qualitative developmental thesis.

The purpose of this thesis is to find out the usability of virtual glasses to the social services students at Laurea University of Applied Sciences. The goal of this thesis is to prevent obstacles for students of Laurea University of Applied Sciences to use VR technology as a part of the studies. This thesis is commissioned by Laurea University of Applied Sciences, and the current work expands the knowledge of wearable intelligence brought by Laurea's international Wearable Intelligence - project WeaLe project. The project has functioned as a part of the Bachelor of Social Services degree studies. The project has also been sidelined with the YLY project which consisted of planning and executing a VR workshop for Riihimäki's high school students.

There are no research questions in the qualitative development work, but the research has been approached by studying the birth history, development, and significance of VR technology, as well as familiarizing with well-known Finnish VR projects in the social and health sector. The actual developmental task was to hold a VR guided session for those social services students who are afraid of heights. In this session players played a climbing game, using the Anne Frank Museum application, and learned about relaxation exercises with the help of a therapy application.

The social encounter is showing itself in a guidance and as a dialogue between the instructor and the participants. From the instructor's point of view as a solution- and resource-oriented approach in both one-on-one and group work. The results of this thesis have been approached with practical methods, which have been gamification and unstructured observation, and feedback discussion. With the help of concrete results, it was noticed that different game events can be practiced safely in a VR environment, even if the topic causes fear for the participants. The results showed that VR technology is easy to adopt, and that it offers multiple opportunities in the field of social health care sector. For example, collaborating with clients or training workers on this sector. With the results of the work, Laurea University of Applied Sciences will be ready with a possibility to organize VR guidance events as part of its studies for both social service students and its students in general

Keywords: Virtual reality, Virtual glasses, Workshop guidance

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Toimintaympäristönä Laurea ammattikorkeakoulu.....	8
2.1	Sosionomiopiskelijat sekä Laurean tulevaisuuden tavoite	8
2.2	Etäopiskelun haasteita	9
2.3	Covid-19 etäännyttää fyysisestä kanssakäymisestä	9
2.4	Laurean VR-hankkeet	10
3	Sosiaalinen kohtaaminen	12
3.1	Dialogisuus, kommunikatiivinen toiminnan teoria & empatia	12
3.2	Sosiaalityön konkreettinen määrittäminen	13
4	VR-teknologia	13
4.1	VR-teknologian käyttö sosiaali- ja terveysalalla.	15
4.2	Pelkojen käsittely, fobia & altistus.....	19
4.3	Virtuaaliympäristöjen kehitys	20
4.4	Virtuaalilasien käyttö.....	21
4.5	Pelillistäminen.....	22
4.6	Turvallisuus ja riskit	23
5	Opinnäytetyön prosessi ja toteutus.....	24
5.1	kehittämistyön tavoite ja tehtävä	25
5.2	Kehittämistyössä käytetyt menetelmät	26
6	Toiminnallisen kerran kuvaus.....	28
6.1	Laitteiden valmistelu	29
6.2	Tilan valmistelu	31
6.3	VR-kiipeilypelejä	31
6.4	Anne Frank-sovellus.....	33
6.5	The Tripp-terapiasovellus.....	34
7	Arviointi	35
7.1	Palautekeskustelu	39
7.2	Toimeksiantajan palaute	40
7.3	Eettisyys ja luotettavuus	40
8	Oman työn kriittinen tarkastelu.....	41
8.1	Kehittämistyön kriittiset pisteet.....	42
8.2	Kriittisen tarkastelun yhteenveto.....	44
	Lähteet.....	47

1 Johdanto

Covid-19 pandemia on osaltaan pakottanut ihmiset koteihinsa etäyhteyksien päähän toisistaan. Etäyhteyksien avulla on pyritty luomaan mahdollistavia ratkaisuja niin etätöihin, harrastuksiin kuin myös etäkouluun. Pandemian ajoitus yhdessä tekniikan kehityksen kanssa on myös mahdollistanut uudenlaisten sovellusten käyttöasteen madaltumisen, ja näin ollen markkinoille on ilmestynyt erilaisia tietoteknisiä ratkaisuja erilaisten käyttötarkoitusten ja kohtamistarpeiden tyydyttämiseksi. Etänä opiskeleminen ei kuitenkaan ole automaattisesti positiivinen asia, ja monet etäluennolle osallistuvat tekevätkin luennon aikana jotain muuta, kuin kiinnittävät huomiota varsinaiseen luentoon (Andersen, Nelson & Ronex 2021, 29). Opiskelijoiden tulevaisuuden kilpailukykyyn, ja oppimiskokemuksen parantamiseksi on syytä luoda ajankohtaista katsausta uusiin vaihtoehtoihin menetelmiin.

Tämä opinnäytetyö on laadullinen kehittämistyö, jonka tarkoitus on selvittää virtuaalilasien soveltumista Laurea ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden käyttöön. Työssä toteutettiin toiminnallinen osuus, joka koostui teemapäivänä pidettävästä ohjaustapahtumasta sosionomiopiskelijoille virtuaaliympäristössä. Tavoitteena oli madaltaa uuden teknologian käyttöönoton kynnyksiä sosiaalialan opinnoissa, sekä herätellä tulevaisuuden sosionomien havainnointikykyä esimerkiksi siihen, että millaisiin erilaisiin ohjauksiin, ja asiakaskohtaamisiin virtuaaliympäristöjä voidaan tosiasiallisesti hyödyntää. Ohjauksen yhteydessä pidettiin aiheeseen liittyvä palauttekeskustelu ja toteutusta arvioitiin strukturoimattoman havainnoinnin avulla.

Tietoperustassa käsitellään virtuaaliympäristöjen käyttömahdollisuuksia ja kehityskulkua yleisellä tasolla, sekä luodaan katsausta kotimaan reaaliaikaiseen kehitystilanteeseen sosiaaliryönn kannalta relevanttien esimerkkien avulla. Tietoperusta kuljettaa lukijansa aloittaen etäopiskeluiden mukanaan tuomista haasteista, ja rakentaa tätä kautta siltaa VR-teknologian tuomista hyödyistä eri toimialaesimerkein. Tietoperustassa käydään lävitse ohjauskokonaisuudessa käytetyt menetelmät, turvallisuus ja riskit mukaan lukien. Tietoperustan lukemisen myötä työn ymmärretään paremmin VR-teknologian syntyhistoriaa, merkitystä yhteiskunnassa ja sen tuomia mahdollisuuksia osana opintoja, tai työelämää.

Tämän kehittämistyön toimeksiantajana toimii Laurea ammattikorkeakoulu. Työstä saatujen tulosten avulla voidaan havainnollistaa virtuaaliympäristön hyödyntämisen mielekkyyttä, ajankohtaaisuutta, riskejä, sekä opettamisen kehityssuuntaa opiskelijoiden näkökulmasta. Aiheesta tekee kiinnostavan se, että vastaavaa kehitystyötä ei olla tehty vielä Laurea

ammattikorkeakoulussa. Sosiaalityön kehitys yhdessä teknologiakehityksen kanssa on Suomessa kokemassa suurta murrosta. Tulevaisuuden työskentelymenetelmät sekä käytettävissä olevat asiakastyön työkalut voivat olla aivan erinäköisiä, kuin mihin nyt on totuttu.

2 Toimintaympäristönä Laurea ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyön toimeksiantajana on Laurea-ammattikorkeakoulu, ja työ on toteutettu Lohjan kampuksen monimuotoisen sosionomikoulutuksen yhteydessä. Opinnäytetyössä hyödynnetään virtuaalilaseja sekä virtuaalilaseille ladattavia sellaisia sovelluksia, joita voitaisiin hyödyntää opetuskäytössä, sekä sosionomin työskentely-ympäristössä. Opinnäytetyössä on käytetty opiskelijan omaa kokemusta 45 opintopisteen laajuisesta kansainvälisestä Developing wearable intelligence learning environment - WeaLE ja Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY-projekteista. WeaLE-hanke on toiminut osana sosionomin tutkintoa 45 opintopisteen verran. Puettavan älykkyyden soveltamista on pilotoitu YLY-hankkeen tapahtumassa VR-pajan suunnittelulla ja toteuttamisella Riihimäen lukion opiskelijoille (Yes ry 2022).

Organisaationa Laurea-ammattikorkeakoulu toimii Uudellamaalla, ja siihen kuuluu kuusi erillistä kampusta. Kampukset sijaitsevat Hyvinkäällä, Leppävaarassa, Lohjalla, Otaniemessä, Porvoossa, sekä Tikkurilassa. Laurea ammattikorkeakoulu tarjoaa 18 erilaista AMK-linjaa, joista kuusi (6) on toteutettu englannin kielellä. Koulutusalat ovat liiketalous, sosiaali- ja terveysala, matkailu-, ravitsemis-, ja talousala (Laurea-ammattikorkeakoulu 2022).

Laureassa on tällä hetkellä aktiivisia opiskelijoita noin 7 700, joista valmistuu vuosittain noin 1500 AMK-opiskelijaa, ja n. 300 YAMK-opiskelijaa. 2019 kevään yhteishaussa Laureaa pidettiin Suomen vetovoimaisimpana ammattikorkeakouluna, kun sillä oli peräti 7.68 ensisijaista hakijaa per aloituspaikka. Vuoden 2019 tilaston mukaan, Laurean opiskelijoilla on 96,4 %:n työllistymisprosentti vain vuosi valmistumisen jälkeen (Laurea-ammattikorkeakoulu 2022). Laurean liikevaihto on ollut vuonna 2020 55,1 m€, josta tilikauden tulos on ollut 3,0 m€ (Finder 2022).

2.1 Sosionomiopiskelijat sekä Laurean tulevaisuuden tavoite

Laurea ammattikorkeakoulussa koulutetaan sosionomiopiskelijoita, joiden tarkoitus on toimia tulevaisuuden ammattilaisina sosiaalityön kentällä. Pitääkseen kiinni kilpailukyvyistä tulee opiskelijoiden päästä kiinni osaamisen kompetensseihin sekä sosionomikoulutuksen peruspilareihin, joita ovat esimerkiksi sosiaalialan eettinen osaaminen, asiakastyön osaaminen, palvelujärjestelmäosaaminen, kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen, tutkimuksellinen kehittämistyö ja innovaatio-osaaminen sekä työyhteisö-, ja johtamis- ja yrittäjäosaaminen (Raatikainen, Rahikka, Saarnio & Vepsä 2008, 20-21). Yhdistämällä ja sisäistämällä nämä peruspilarit päästään sisemmäksi varsinaisen osaamisen teoreettiseen ymmärtämiseen (Raatikainen ym. 2008, 22). Tästä päästään siihen, että vaikka yhteiskunta muuttuu, ja teknologia

kehittyä, niin teoreettisella tasolla osaamisen kompetensseja ja pilareita tuntuvat yhdistävän muuttumattomasti se, että kaikkien pilareiden keskiössä olisi kohtaaminen toisen ihmisen kanssa.

Laurea ammattikorkeakoulu on tunnistanut yhtenä korkeakoulun kriittisenä muutostarpeena sen, että saavuttaakseen yhteisesti määritellyn tahtotilan olla vuonna 2030 työelämäosaamisen ja elinvoiman kansainvälinen kehittäjä Uudellamaalla, tulee Laurea ammattikorkeakoulun kiinnittää huomiota esimerkiksi osaamisperusteisuuden, oppimisen laadun ja opintotehokkuuden vahvistamiseen tutkintokoulutuksessa, sekä opiskelijoille annetun palvelulupauksen lunastamisessa (Laurea ammattikorkeakoulu 2022 B). Korkeakoulusta valmistuvan tulisi olla osaaja, joka pystyy kehittämään yrityksen toimintaa sekä omaa työtään (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 14).

2.2 Etäopiskelun haasteita

Opintojen siirtyminen erilaisille verkkoalustoille on paljastanut, että 65 prosenttia etänä kokouksiin osallistuvista tekee kokouksen aikana jotain muuta kuin seuraa kokousta (Andersen, Nelson & Ronex 2021, 29). Tämän lisäksi etäopiskelun tuomat hyödyt tuntuvat ilmenevän varsin kaksijakoisesti, ja opettajien näkökulmasta suurimmat haasteet ovat ilmentyneet digiloikan myötä uusien omaksuttavien työkalujen käyttöönottamisessa ja niiden viemisestä opetuskäytäntöön. (Jyväskylän yliopisto 2020). Oppilaskokemuksen puolella etäopiskelusta on katsottu olleen hyötyä, sillä se on tuonut esimerkiksi koulurauhaa kiusatuille, sekä sellaisille persoonille, jotka eivät ole pystyneet opiskelemaan tavanomaisesti luokkahuoneympäristössä (Jyväskylän yliopisto 2020).

Haittojen näkyminen on puolestaan ilmentynyt heikoissa kotiloissa, sekä ohjauksen puutoksena henkilöillä, joilla on ollut enemmän ohjaamisen tarvetta. Jyväskylän yliopiston teettämän kyselytutkimuksen mukaan tällaisissa tapauksissa on kuitenkin kartoitettu mahdollisuuksia siirtää etäopiskelija takaisin fyysiseen kouluympäristöön poikkeusolojenkin aikana (Jyväskylän yliopisto 2020).

2.3 Covid-19 etäännyttää fyysisestä kanssakäymisestä

Suomessa korkeakoulujen opiskelijoilla on THL:n tutkimuksen mukaan enemmän mielenterveysongelmia sekä masennusoireita kuin millään muulla väestön ikäryhmällä. Esimerkiksi koulunkäynnin suhteen esiin on noussut opintonsa vuonna 2020 aloittaneet opiskelijat, joille ei ole kertynyt kosketuspintaa fyysiseen opetukseen, ja tämän opiskelijat ovat kokeneet erityisen raskaaksi (Yle 2021). On kuitenkin huomioitava, että nuorten aikuisten mielenterveydelliset ongelmat ovat olleet noususuuntaisia jo ennen Covid-19-pandemiaa ja etäopetukseen siirtymistä (Yle 2021). Tulevaisuudessa nuorten korkeakouluopiskelijoiden mielenterveyteen

liittyvän hoidollisen tutkimusdatan vertailukelpoisuus tulee kuitenkin kasvamaan, kun palveluiden piiriin liitettiin myös ammatikorkeakoulujen opiskelijat. YTHS:n palveluiden piirissä on noin 270 000 opiskelijaa (Yle 2021).

Jasmiina Niininen kirjoittaa omassa opinnäytetyössään, että Korona-aikana kolmannen asteen opiskelijat olisivat kokeneet ainakin yhteisöllisyyden ja ryhmäytymisen puutetta, yksinäisyyden tuntemuksia sekä yhteistyön haasteita etäopintoihin siirtymisen jälkeen (Niininen 2021, 19-20). Aiheenaan Niininen käsittelee yhteisöllisyyden kokemusta korona-ajan etäopinnoissa. Niinisen opinnäytetyö toimi Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY-hankkeen alkukartoituksessa laadullisena tutkimustyönä, jonka tavoitteena on lisätä lukioiden, työelämän sekä ammattikorkeakoulujen välistä yhteistyötä (Niininen 2021, 7).

Koronapandemian edetessä myös nuoremmat työssäkäyvät ovat joutuneet eristykseen sekä taloudelliseen ahdinkoon. Vuonna 2020 perustoimeentulotukea saavien määrä kasvoi viisi prosenttia vuoteen 2019 verrattuna. Eniten kasvanut ryhmittymä oli 18-24-vuotiaat naiset. Tämän lisäksi vuonna 2020 perustoimeentulotuen saajia oli 21 000 enemmän kuin vuonna 2019, ja uusia yleistä asumistukea saavia ruokakuntia oli 20 500 enemmän kuin vuonna 2019 (Kela 2021).

Ihmisten ajautuessa koteihinsa tulee myös sosiaalityön kentän kehittää kärkeään yhdessä teknologiakehityksen voimin. On suunnattava katse sinne missä ihmiset viettävät aikaansa, ja onnistuttava tavoittamaan, motivoimaan ja auttamaan heitä uudellaisiin keinoihin. Jotta opiskelijat pääsevät taloudellisesta ahdingostaan, heidän on työllistytävä mahdollisimman nopeasti heti valmistuttuaan. Jotta opiskelijat pärjäävät mielenterveydellisten ongelmien parissa, tulee heidän saada apua ja ohjausta riittävän ajoissa varhaisen puuttumisen ja ehkäisevän toiminnan tukemina. Ja jotta opiskelijat päätyisivät tulevaisuuden työympäristöihin mahdollisimman kilpailukykyisinä, on oppimisen tehokas sisäistäminen sekä uusien työkalujen omaksuminen erityisen tärkeässä asemassa.

2.4 Laurean VR-hankkeet

Virtuaalimaailman hyödyntäminen on Laurea ammattikorkeakoulussa konseptitasoista, eikä aiheesta ole ollut saatavilla avointa, riittävää tutkimusmateriaalia. Joillain koulutusaloilla on saatettu pyytää luennoille vierailijoiksi alan pioneereja kertomaan käytössä olevista ratkaisuista. Esimerkiksi lastensuojeluun liittyvällä opintojaksolla keväällä 2022 on sisällytetty tämän kaltainen opintovierailu luennolle. Kyseessä on yksityisen sosiaalityön palveluntarjoaja, Avosylin yhtymä. Yhtymän kanssa toteutetaan VR-hanketta, jossa tuodaan sosiaalityön kentältä kokemuksellisesti esiin erilaisia skenaarioita lastensuojelun kannalta oleellisiin tekijöihin, kuten turvalliseen ympäristöön, päihteisiin, tai vaikka syntymättömän lapsen tunne-

elämän säätelyyn. Hanke oli alun perin suunnattu Avosylin yhtymän henkilöstölle, mutta nyt prosessia tuodaan myös Laurea ammattikorkeakouluopiskelijoiden tietoon. Avosylin yhtymä koostuu seuraavista yksiköistä: Perhehoitokumppanit Suomessa Oy, Neljä astetta Oy, Avosylin Asumispalvelut Oy, sekä Pallo-Kodit Oy.

Laurea ammattikorkeakoulu julkaisi 2021 artikkelin, jossa tuotiin esiin virtuaalitodellisuuden ja liikunnan pelillistämistä mielenterveyskuntoutujilla (Laurea ammattikorkeakoulu 2021). Artikkelissa käytiin lävitse fysioterapian koulutusohjelman opinnäytetyötä, jossa tuotiin esiin liikkumattomuuden suhdetta mielenterveyteen, ja miten esimerkiksi VR-tekniikalla voidaan ylläpitää fyysistä toimintakykyä sen edelleen vaikuttaessa mielenterveyteen masennuksesta kärsivillä henkilöillä (Laurea ammattikorkeakoulu 2021). Liikunnan katsottiin olevan yksi hoitosuositus mielenterveyspotilaiden hoidossa. Työssä myös tuotiin esiin, että liikkumattomuus voi aiheuttaa tuki- ja liikuntaelinsairauksia. Tästä esimerkkinä voidaan pitää laskelmaa, jonka mukaan vuonna 2019 Suomessa työkyvyttömyyseläkkeelle siirtyi yli 20 000 henkilöä. Näistä 33 prosenttia eläköityi mielenterveysperusteilla, ja 31 prosenttia tuki- ja liikuntaelinsairauden perusteella (Yle 2020). Työkyvyttömyyseläkkeelle siirtyvän keski-ikä oli 54-vuotta, mikä on peräti 11-vuotta ennen tavoiteltua eläkeikää (Yle 2020). Virtuaalilasien ja VR-ympäristön tuoma hyöty juuri mielenterveys- sekä liikuntaelinsairauksien hoidossa, ja kuntoutuksessa olisi erittäin perusteltua, ja tätä kautta oleellisen merkittävää sosiaali- ja terveysalan työympäristöä ja resurssia tarkasteltaessa.

Laureassa tutustuttiin Project WeaLen myötä puettavaan älykkyyteen, mutta myös vaihtoehtoihin virtuaalisiin toimintaympäristöihin. WeaLe:ssä viiden hengen ryhmä projektioipiskelijoita tutustuivat VR-laseihin, sekä niiden käyttöön. WeaLe:stä saadun kokemuksen myötä Laurean projektiryhmän opiskelijat pitivät keväällä 2022 VR-työpajan Riihimäen lukiolle osana yhteistä, Yhdessä lisää Yritteliäisyyttä - YLY- hanketta. VR-pajan tavoite oli tuoda lukiolaisille tutuksi VR-tekniikkaa, sekä vaihtoehtoinen GLUE-virtuaaliympäristö, jossa voidaan suorittaa erilaisia tehtäviä nykyisiä Zoom & Teams - sovelluksia monipuolisemmin.

Toteutuspäivää voitiin pitää onnistuneena, mutta käytössä oli aikaisemman sukupolven VR-lasit, ja ohjaukseen oli käytössä vain vähän aikaa, ja kohdattavia opiskelijoita oli kymmeniä. Osittain tähän kokemukseen ja tietoon perustuen saatiin tilaajalta tämän opinnäytetyön aihe, jonka tarkoituksena oli tutkia VR-tekniikan sopivuutta Laurean opiskelijoille.

Haikara Tero kirjoittaa laajennettua todellisuutta käsittelevässä opinnäytetyössään, että esimerkiksi laajennettun todellisuuden käyttäminen asiakastyössä ja ohjaustyössä tuo hyötyjä työnantajille, mutta myös työntekijöille (Haikara 2021, 23). Haikaran tekemien tulosten mukaan laajennettua todellisuutta voidaan hyödyntää useilla eri toimialoilla konkreettisesti työssä, mutta myös ohjaamisessa, sekä kohtaamisissa (Haikara 2021, 24). Haikaran

opinnäytetyön aiheena oli laajennetun todellisuuden teknologia etätyöskentelyn tukena, ja työ oli osana Yhdessä lisää Yritteliäisyyttä - YLY - hanketta.

3 Sosiaalinen kohtaaminen

Sosiaalisella kohtaamisella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä vähintään kahden ihmisen välistä vuorovaikutustilannetta, jossa sosiaaliset taidot sekä syntynyt dialogi ovat keskenään merkityksellisessä asemassa luodakseen kohtaamiselle tarkoituksenmukaisen ratkaisun. Sosiaalisuus terminä tarkoittaa tässä työssä ihmisen sosialisointia kenttään kuuluvia tekijöitä, kuten sosiaalista statusta, sosiaalista ympäristöä, vallitsevia elämäntilanteita, sekä toimintoja näiden tekijöiden ympärillä (Nivala & Rynänen 2019, 18).

Harjoittelu terminä on pedagogiikkaan viittaava, oppimiseen kannustava, toistojen tuoman varmuuden avulla pienentyneen riskimahdollisuuden edelleen pienentämistä puhtaamman sekä toivotumman tuloksen aikaansaamiseksi. Harjoittelulla saadaan siis varmistettua parempi ja toivotumpi lopputulos. Pedagogisesti harjoittelun tarkoituksenmukaisuus ja tavoite on jonkin tietyn asian oppimista, omaksumista- tai ylläpitämistä. Varsinaisen oppimisen määritelmänä voidaan pitää kuitenkin kognitiivisen psykologian oppimiskäsitystä: Erialaisten toimintojen suhteellista ja pysyvää, kokemusperäistä muutosta (Pitkäranta 2020). Näin ollen sosiaalisen kohtaamisen harjoittelulle saadaan luotua viitekehys, joka on edelleen redusoitavissa selkeiden käsitteidensä avulla.

3.1 Dialogisuus, kommunikatiivinen toiminnan teoria & empatia

Dialogisuus on sosiaalipedagogiikan teoreettisena käsitteenä jotain sellaista, johon liittyy erityislaatuinen suhde sekä vuorovaikutus (Nivala ym. 2019, 112). Dialogisuus on sen kaltaista kommunikaatiota tasavertaisten henkilöiden välillä, jossa etsitään ja koetellaan näkemyksiä, tutustutaan ja opitaan maailmasta sekä toisista ihmisistä. Dialogisuus ei tarkoita samanmielisyyttä käsiteltävän asian suhteen, mutta se vaatii molemminpuolista kunnioittamista sekä arvokkaan kohtaamisen ymmärtämistä. Nivala ym. (2019, 112-117) kirjoittavat lisäksi, että esimerkiksi saksalainen yhteiskuntafilosofi ja sosiologi Jürgen Habermaksen mukaan toisen ihmisen ja tämän kokemusten ja näkemysten kunnioittaminen sekä pyyteetön tavoite löytää yhdessä paras ymmärrys preemiossa olevan asian suhteen täyttäisivät Habermaksen luoman kommunikatiivisen toiminnan teorian kriteerit. Sosiaalipedagogiikassa kommunikatiivisen toiminnan teoria voidaan ainakin osittain sisällyttää osaksi dialogisuutta, sillä dialogisuudessa kaikkein keskeisimpinä voidaan pitää sitä, että pyritään näkemään ja kohtaamaan toinen ihminen juuri sellaisena kuin hän on, samalla vastaanottaen signaalia tulla nähdyksi ja kohdetuksi.

Sosiaalisessa kohtaamisessa ja siihen liittyvässä dialogisuudessa on olennaista tunnistaa myös empatia. Sosiaalipedagogiikassa empatia tunnistetaan kykynä suunnata näkemystään elollisten olentojen ainutlaatuisuuteen, arvokkuuteen ja edelleen ohjata toimintaa näiden hyväksi (Nivala ym. 2019, 128). Empatiaa toimii tässä tapauksessa moraalien perustana.

3.2 Sosiaalityön konkreettinen määrittäminen

Sosiaalityön kentän ollessa erittäin laaja-alainen, työn määrittäminen konkreettisenä tekemisenä auttaa havainnollistamaan sosiaalityötä käsitteenä irrottamalla tekemisen sosiaalityön arvoista ja teorioista (Raunio 2009, 67). Tekemisen osiin jakamalla saadaan tarkemmin selvitettyä, että kuka tekee, kenelle tekee, mitä tekee, miten tekee, miksi tekee, ja millä vaikutuksella sitä tekee (Raunio 2009, 68). Asiakastyöskentelyssä kysymys ei kuitenkaan ole niinkään työskentelymenetelmistä, vaan enemmän työorientaatiosta, sekä suuntautumisperustoista. Lisäksi Raunio kirjoittaa (2009, 68), että perinteisen sosiaalityön muotoja ovat pelkistettynä yksilötyö, ryhmätyö sekä yhdyskuntatyö. Toimintatapoja tutkiessa sosiaalityö voidaan määritellä niin laajasti, kuin välittömästi tietyssä organisaatiossa tapahtuvaksi asiakastyöksi (Raunio 2009, 185). Tässä kehittämistyössä tämä näkyy sillä, että pidetyn ohjaustapahtuman aikana ei kiinnitetty huomiota ohjattavien taustoihin, mahdollisiin ongelmakohtiin sosionomin työn kannalta, tai pyritty muuttamaan mitään tekijöitä osallistujan elämään liittyen. Ohjauksessa kohdattiin ohjattavat sellaisina kuin he ovat, ja ohjauksessa päästiin keskittymään konkreettiseen tekemiseen, eli VR-ympäristössä pelaamiseen.

Sen lisäksi, että sosionomin ammattia ymmärtääkseen tulee sisäistää työn kentän laaja-alaisuus, tulee hahmottaa se, että sosionomi voi työskennellä sosiaalisen tuen, kasvatuksen, neuvonnan sekä ohjauksen eri asteisissa tehtävissä (Raatikainen, Rahikka, Saarnio & Vepsä 2020, 69). Sosionomin työ on myös aina itsenäistä sellaista sosiaalialan työtä, joka edellyttää omaa ammatillista osaamista, harkintaa, vastuuta ja velvoitteita. Ammattihenkilölaissa ei säädetä erikseen kelpoisuuksista sosiaalihuollon eri tehtäviin (Raatikainen, Rahikka, Saarnio & Vepsä 2020, 71). Tällä tavoin ajateltuna vastaavan teknologian hyödyntäminen vain tietyssä konseptissa olisi todennäköisesti hyvin kapeakatseista etenkin koska sosiaalityön kenttä on laaja.

4 VR-teknologia

Virtuaalilasien kehitystyöllä on yhteiskunnallisesti merkittävä asema, sillä niiden avulla voidaan tutustuttaa käyttäjä vaarallisiin tilanteisiin ja ympäristöihin ilman todellista hengenvaaraa. Virtuaalilaseja hyödynnettiin aluksi erilaisten liikeratojen opiskeluun ja suoritusten parantamiseen. Tekniikan kehittyessä ensimmäisiä kaupallisia kohteita olivat esimerkiksi lentosimulaattoreiden valmistaminen yhdysvaltalaisen keksijän Edward Linkin avulla (Bailenson

2018, 24). Edward Link aloitti kehitystyönsä vuonna 1929, ja vuoteen 1958 mennessä yli kaksi miljoonaa pilottia oli koulutautunut Link Trainer-sovelluksen kautta 35:ssä eri maassa. Luku sisälsi myös toisen maailmansodan pilottien valmennusta (Bailenson 2018, 24).

Virtuaalilasien kehitystyön jatkuessa voitiin luoda turvallisia oppimisympäristöjä esimerkiksi kirurgeille, sekä potilastyöskentelyyn kuntoutumisen piiriin. Vuosikymmenien 1980 ja 1990 välillä tapahtunutta kehitystä ohjasi suuresti alan pioneeri, nykyisen psykiatrisen käyttäytymistieteen professori Albert Rizzo (Bailenson 2018, 25). Rizzo työskenteli Etelä-Kalifornian yliopiston tutkimusryhmässä tutkien VR-lasien mahdollisuuksia psykiatrisessa sekä neuropsykiatrisessa kuntoutuksessa sellaisten potilaiden kohdalla, jotka olivat kärsineet erilaisista aivoverenkiertohäiriöistä, tai esimerkiksi aivoihin kohdistuneista traumaperäisistä onnettomuuksista. VR-laseilla pystyttiin myös tutustuttamaan kuntoutujia proteesien käyttöönnotossa.

Nykyisin Albert Rizzo työskentelee saman Etelä-Kalifornian yliopiston tutkimusryhmän alla, mutta on kohdistanut työtään VR-ympäristössä tehtävään altistusterapiaan post-traumaattisesta stressihäiriöstä kärsivien sotilaiden, sekä muiden hoidosta hyötyvien kuntoutujien parissa (University of Southern California 2022). Albert Rizzolle myönnettiin vuonna 2010 American Psychology Associationin toimesta ”Award of Outstanding Contribution of Trauma” - tunnustus (University of Southern California 2022). Rizzo toimii myös lukuisissa muissa luottamus-tehtävissä, kuten esimerkiksi MIT:n Press Senior Editorina (The MIT Press 2021).

VR-lasien kehitystyön ansiosta, myös erilainen harrastustoiminta sekä ammattiurheilu on voinut kehittyä tehokkaammin. Jo vuonna 2005 Stanfordin teknologisissa kehitystutkimuksissa on voitu osoittaa, että esimerkiksi liikeratojen ulkoa opettelu Tai Chi:n muodossa VR-laseilla on tuottanut 25 prosenttia paremman tuloksen sellaisten henkilöiden kohdalla, jotka harjoittelivat liikkeitä VR-laseilla verrattuna ryhmään, jotka harjoittelivat liikkeitä seuraamalla ohjattua videota ruudulta (Bailenson 2018, 27). Kohderyhmän yksilöiden tuli harjoittelun päätteeksi mukailta seuraamiaan Tai Chi-liikkeitä ulkomuistinsa varassa, ja VR-harjoittelua suorittaneet henkilöt suoriutuivat neljänneksen paremmin.

Vuoteen 2014 mennessä VR-teknologia oli kehittynyt siihen pisteeseen, että kyettiin rakentamaan omia järjestelmiä myös kalliiden laboratorioden ulkopuolelle. Uusi kehittynyt potentiaali valjastettiin esimerkiksi amerikkalaisen jalkapallon valmennustyössä, jossa pelinrakentajan tuli ulkoa opetella jopa kaksi sataa pelikuviota, ja kyetä ratkaisemaan ja mukauttamaan joukkueensa peliä suhteessa kilpailevaan tiimiin (Bailenson 2018, 33). VR-teknologian myötä liikeharjoittelu, lihasmuisti, sekä kognitio kehittivät oleellisesti suhteessa lukemiseen tai videolta seuraamiseen, ja seurattavat VR-tekniikkaa käyttävät joukkueet sekä pelaajat ylsivät huomattavan korkeisiin tuloksiin suhteessa joukkueisiin, jotka eivät hyödyntäneet VR-teknologiaa.

Nyt vuonna 2022, VR-tekniikkaa hyödynnetään jo laajamittaisesti sosiaali- ja terveysalalla pääpainon sijoituessa kuitenkin vielä mielenterveydelliseen sekä fysiologiseen kuntoutukseen. Tulevaisuuden kehityksen, sekä suuren potentiaalin valossa voidaan kuitenkin todeta, että VR-tekniikan hyödyntäminen olisi poikkeuksetta perusteltua myös käytännönläheisessä opiskelussa Laurea-ammattikorkeakouluympäristössä.

4.1 VR-tekniikan käyttö sosiaali- ja terveysalalla.

VR-tekniikasta hyötyy Suomessa esimerkiksi neurofysiologinen kuntoutussektori.

Erikoiskuntoutuksen moniosaaja Tutoris Oy on käyttänyt VR-tekniikkaa kuntoutuksessaan jo useita vuosia. Tutoriksen mukaan kuntoutujat kertaavat mielellään erilaisia harjoituksia VR-ympäristössä. Käytännön esimerkkinä on meren pohjaan visuaalisesti ulottuva harjoittelu, jossa tehdään puheterapeutin avustuksella ääntämisen harjoituksia (Tutoris 2022). Lisäksi vuorovaikutus ohjaustilanteessa säilyy hyvänä ohjaajan seurattessa harjoitetta tabletilla, tai tietokoneella samassa tilassa ohjattavan kanssa (Tutoris 2022). Lasten kohdalla kuntoutuksissa hyödynnetään enemmän pelillisiä piirteitä, jolloin yhdessä tekeminen ja kuntoutuminen koetaan mukavammaksi tavaksi toimia. Tutoris Oy toteuttaa nykyisin VR-muotoista puhe- toiminta- sekä fysioterapiaa kaiken ikäisille.

Julkisten ja Hyvinvointitoimialojen liitto JHL on selvittänyt teknologiakehitystä suhteessa sosiaali- ja terveydenalan henkilöstöön. Esimerkiksi ikääntymisen ja hoivan tutkimuksen huippuyksikkö CoE AgeCare on käynnistänyt JHL:n kanssa kyselytutkimuksen vanhustyön muutoksesta ja digitalisaatiosta. Ensimmäinen kyselytutkimus julkistettiin vuonna 2019, ja vastanneita oli n. 6 900 alan työntekijää. Alustavien tulosten mukaan valtaosa vastanneista kertoi käyttävänsä erilaisia digisovelluksia- ja laitteita noin neljäsosan työajastaan. Kotihoidossa laitteiden käyttöön kului aikaa enemmän. Yli puolet vastaajista koki, että työ kärsii tekniikan toimintahäiriöiden vuoksi, tai työn aloittaminen viivästyi toimintahäiriöiden vuoksi (JHL 2022). Tämän voidaan olettaa johtuvan siitä, että henkilöstöllä on käytössään useita erilaisia ohjelmia sekä laitteita, eivätkä ne ole kovin laadukkaita. VR:ssä hyödynnettyä tekniikkaa sekä algoritmeja voitaisiin hyödyntää myös kotihoidossa tehostamaan niin resurssipulaa kuin selkeyttämällä teknisiä toimintoja tai sovellusten päällekkäistä tarvetta.

Vuonna 2018 JHL teki Tampereen yliopiston työhyvinvoinnin tutkimusryhmän kanssa selvityksen, jonka mukaan digitalisoituvaa vanhustyötä voitaisiin kehittää siten, että tekniikkaa otettaisiin enemmän apuvälineeksi, ja että työntekijöitä otettaisiin enemmän toiminnan kehittämiseen. Tämän lisäksi työntekijät kokivat, että osaamisen päivittäminen on työntekijän oikeus sekä työnantajan etu (JHL 2022).

Vuonna 2020 Motiivi uutisoi VR-tekniikan mullistavan terveydenhuollon tulevaisuuden. Sotevi-hanke toteutettiin Kuopion yliopistollisen sairaalan kanssa, ja hankkeen tarkoituksena oli pilotoida VR-kokemuksia sairaanhoitajien sekä lääkäreiden potilastyöskentelyssä. Käytännön esimerkkinä toimi tilanne, jossa työhaastatteluun tulevalle sairaanhoitajalle asetettiin VR-lasit, joilla esitettiin 3D 360-video potilaan hoitotapahtumasta. Videon jälkeen alkoi reflektiivinen osuus haastattelussa (Motiivi 2020). Hankkeessa oli mukana Savonia AMK:n simulaatiokouluttaja ja VR4Healthcare-yrityksen perustaja Mikko Myllymäki. Myllymäen mukaan VR:ään liitettävää tutkimuskirjallisuutta löytyi sosiaali- ja terveysalalta yllättävän vähän, joka sittemmin kannusti Myllymäkeä kirjoittamaan aiheesta oman kandin sekä maisterin työt (Motiivi 2020).

Sosiaali- ja terveysalaan liittyvä Folkhälsan on hyödyntänyt VR-tekniikkaa vuodesta 2017 osana vanhustyötä. Toiminnakohteina ovat lihaskuntoharjoitteet. Prototyyppeiden ja pelien suunnittelussa kesti arviolta kolme kuukautta, mutta pilotoinnin jälkeen VR-lasit ovat jääneet pysyvästi vanhustyöhön. Folkhälsan käyttää myös toiminnallista peliä, jossa vanhuksat voivat rakentaa erilaisia objekteja virtuaalisesti (Motiivi 2020).

Motiivi uutisoi myös HUS-yhtymän hyödyntävän VR-tekniikkaa erilaisiin piloteihin, kuten esimerkiksi tarkkaavaisuushäiriöistä kärsivien lasten kohdalla. Tutkimuksessa on mukana Aalto-yliopiston akatemitutkija Juha Salmitaival, jonka mukaan VR-ympäristössä tehtävien tehtävien suorittamista voidaan tarkkailla todella tarkasti, ja siitä saatava tieto auttaa lisäämään tutkimuksellisuutta VR-lasien hyödyntämisestä tarkkaavaisuushäiriöisten lasten kohdalla (Motiivi 2020).

Vuonna 2021 Avosylin yhtiö uutisoi käynnistetyistä omasta VR-hankkeestaan omassa asiakasjulkaisussaan. Hankkeeseen otettu tekninen toteuttaja oli Antser Group (Avosylin Oy 2022). Tuolloin Avosylin yhtiön koulutusjohtaja Jukka Sihlmannin haastattelun mukaan käynnistetty koulutus oli suunnattu henkilökunnalle, ja koulutuksen aikana päästiin tutustumaan VR-ympäristössä erilaisiin sosiaalityön kannalta kriittisiin tilanteisiin kokijan silmin. Tarkennettuna näitä olivat esimerkiksi videot vanhempien päihteiden käytöstä, henkisestä väkivallasta heitteillejättöön, ja esimerkiksi esittely sikiöajan lapsen kokemuksellisuudesta. Vastaavaa VR-tekniikkaa on käytetty myös perhehoitajien PRIDE-valmennuksissa, sekä sosiaalityöntekijöiden ja perhehoito-ohjaajien välisissä piloteissa (Avosylin Oy 2022).

VR-laseja voidaan hyödyntää myös suoraan potilastyöskentelyssä siten, että hoidettavalle havainnollistetaan magneettikuvauksessa löytynyttä kasvainta ja sen ympäristöä. Kolmiulotteisella kuvalla voidaan antaa parempi kuva potilaan kehon terveydentilasta. Potilastyöskentelyyn liittyvän kommentin oli antanut Tuukka Takala, joka toimii Takedan yliopistossa Japanissa virtuaalitodellisuuden parissa (Motiivi 2020).

Suomessa Terapiapsi.fi-verkkosivusto on listannut erilaisia sovelluksia, joita voidaan käyttää toimintaterapiamuotoisesti asiakastyöskentelyssä suoraan asiakkaan kanssa (Ideoiden 2022).

Valikoiman pelit sisältävät niin loogista päättelykykyä harjoittavia harjoitteita, kuin esimerkiksi origamien taittelua, pulmapelejä, yhdellä kädellä esineiden hallintaa ym. Erilaisia vaihtoehtoja on paljon erilaisia. Terapiasi-sivustolla on myös sovelluksia VR-tekniikan ohella tavallisimmille käyttöjärjestelmille, kuten Windowsille, Applen järjestelmille, sekä kännyköille (Ideoiden Oy 2022)

Laurean kanssa kilpailevilla ammattikorkeakouluilla on myös teknologiakehitykseen liittyviä hankkeita. Esimerkiksi Tampereen ammattikorkeakoulun YAMK-sosionomiopiskelijoista koostunut ryhmä teki VR-pilotin vuonna 2019, jonka aikana tutkimusryhmä toteutti virtuaalikokeuksen 80:lle luonnolliselle henkilölle ja 20:lle hoitohenkilökunnan jäsenelle. Luonnolliset henkilöt koostuivat vangeista, vanhuksista sekä vammaisista henkilöistä. Hoitohenkilökunta näiden hoitajista. Tutkimukseen osallistuneen sote-alan henkilöstön mielestä virtuaalitodellisuudessa on tulevaisuuden kannalta erilaisia potentiaalisia mahdollisuuksia, mutta tekniikan ja käytettävyyden tulisi parantua nykyisestä. Tutkimuksessa mukana olleet luonnolliset henkilöt muodostivat kokeilun aikana vahvoja tunnereaktioita, ja tutkimustulokset osoittivat kaikkien kohderyhmien kohdalla erilaisten hyvinvointivaikutuksien puolesta (Tampereen ammattikorkeakoulu 2021).

Myös LAB-ammattikorkeakoulun alla tehdyssä kehittämiskokeilussa vuonna 2021 on osoitettu, että VR-tekniikan avulla sosiaali- ja terveydenalan työympäristöt sekä asiakkaat hyötyisivät suuresti VR-tekniikan käyttämisestä. Sosionomiopiskelijoiden Nikanderin ja Tiaisen mukaan yksi kehityskokeilun tuloksista johtaisi juuri erilaisten elämysten luomiseen ikääntyville, kehitysvammaisille, tai mielenterveyskuntoutuksen asiakkaille (LAB Focus 2022). LAB-ammattikorkeakoulun kehittämiskokeilussa oli myös havaittu samoja ilmiöitä VR-tekniikan hyödyllisyydestä kuin mitä Avosylin Oy, eduskunnan tulevaisuusvaliokunta, Tutoris Oy, Julkisten ja Hyvinvointialojen Liitto JHL, Vipuvoimaa EU-hankkeen osallistujat, sekä muutkin tämän opinnäytetyön lähteissä käytetyt tahot ovat osoittaneet. VR-tekniikka hyödyttää asiakkaita, sekä työntekijöitä ja työyhteisöjä sosiaali- ja terveysalalla konkreettisesti. Haasteena on vain teknologian tietämys, sekä laitteiden käyttömahdollisuudet ja resurssit.

Ojasalo ym. (2014, 12) ovat tulkinneet, että sosiaalialan kehittämistyön merkitys on kasvanut, eikä menestykseen enää riitä pelkästään se, että organisaatiot sopeutuvat erilaisiin tapahtuviin muutoksiin. Menestyjät syntyvät erityisesti niistä, jotka pystyvät itse arvioimaan toteutunutta, mutta tulevaisuuden kannalta relevantteja skenaarioita. Esimerkiksi nopeasti muuttuva, verkottunut, sekä digitalisoitunut toimintaympäristö luo uudenlaisia asiakastarpeita ja ansaintamalleja työelämän piiriin.

Samoilla linjoilla etenee tutkimuksissaan Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan lehtorin, Mauno Saksion mukaan Sosiaali- ja terveysalan muutokset sekä teknologian mahdollisuudet muovaavat sosionomien tulevaisuuden osaamistarpeita. Kirjoituksessaan XAMK:n

verkkojulkaisussa 2017 hän toteaa, että tulevaisuuden sosionomit kohtaavat työssään entistä enemmän polarisaatiota ja eriytymistä eri asiakasryhmien kanssa. Lisäksi kasvava digitalisaatio luo uutta haastetta sosiaalialan työkenttään, mutta myös sosionomien opintokokonaisuuksiin. Sosionomien tulevaisuutta silmäillen XAMK käynnisti vuonna 2017 sosiaalialan opettajien sekä Essoten (Etelä-Savon sosiaali- ja terveystalveluiden kuntayhtymän) perhe- ja sosiaalipalveluiden työntekijöiden kanssa vuoropuhelun aiheenaan ”Oman tulevaisuuden osaaminen”. Vuoropuhelun yhtenä tavoitteena oli varmistaa Essoten tulevaisuuden työntekijöiden motivaatio, osaaminen ja yleinen ammattitaito. Vuoropuhelun aikana esiin nostettiin konkreettisia teesejä sosionomin tulevaisuuden osaamistarpeille; palveluohjaus, Digitaalinen osaaminen, palvelumuotoilu sekä toimiminen uudenaissa toimintaympäristössä. Ydinkysymys Mauno Saksion mukaan on siinä, että miten tuetaan ja kehitetään opettajia sekä koulutusta tulevaisuuden tarpeita parhaiten vastaavaksi. Sosionomin työssä taito sekä tarve vuorovaikutuksen rakentamiselle, sekä luottamussuhteen luomiseen asiakkaan ja työntekijän välille on korostetussa asemassa, eikä se tule muuttumaan (XAMK 2017).

Huhtikuussa 2020 Talentia-lehti julkaisi artikkelin, jossa esiteltiin vipuvoimaa EU:lta -hankkeen turvin rahoitettua ”virtuaalinen elämyslääke”-projektia, jossa kehitettiin valtakunnallisesti luovien alojen sekä sote-alojen yhteistyötä VR-maailmassa eri pilotein (Talentia 2020). Pilotteihin osallistui n. 80 henkilöä eri kohderyhmistä, joita olivat esimerkiksi kehitysvammaiset nuoret, ikäihmiset, sekä erilaiset vangit (Talentia ry 2020). Kokonaisuuteen sidottiin Tampereen ammattikorkeakoulun YAMK-opinnäytetyö. Toteutuksessa kävi ilmi, että VR-tekniologian avulla voidaan välittää myös sellaisia kokemuksia henkilöille, jotka eivät muuten voisi osallistua esimerkiksi ikänsä, terveydentilan, tai muun vallitsevan seikan takia. VR-tekniologian avulla voitiin käydä kuussa, tehdä aikamatkoja, kouluttaa osallistujia esteettömästi sekä turvallisesti (Talentia ry 2020). Yleisesti ”Virtuaalinen elämyslääke”-hankkeen myötä kasvatettiin sote-alan henkilöstön valmiuksia virtuaalimaailmaa kohti. Hankkeeseen osallistui Suomessa Tampereen ammattikorkeakoulu, Metropolian ammattikorkeakoulu, Turun ammattikorkeakoulu, sekä Oulun ammattikorkeakoulu (Tampereen ammattikorkeakoulu 2022).

Merkittävää työelämään linkitettävää teknologista kehitystä sosiaali- ja terveysalalla tutkii esimerkiksi eduskunnan tulevaisuusvaliokunta. Vuoden 2018 selvityksessään Suomen sata vuotta mahdollisuutta 2018-2037, tulevaisuusvaliokunta antaa erinomaisen taustakartoituksen teknologiakehityksen tilasta yhteiskunnallisesti. Yhtenä kappaleena mainitaan VR-lasit ja lisätty todellisuus. Vuoden 2018 selvityksessä VR-lasit ovat uusi alue myös tulevaisuusvaliokunnan selvityksessä, mutta selvityksestä ilmenee kuitenkin se, että VR-tekniologiaa on alettu seurata, ja sen suurimpia toimijoita on osattu listata sekä VR-lasien toimintoja selkeytetysti kuvata (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2018, 234). Tutkimuksen mukaan VR-lasien resursointi sekä kehitysmotiivi nojaa vahvasti markkinaehtoisuuteen, sekä asiakastarpeen nousujohtanteiseen kasvuun.

Kaksi vuotta myöhemmin, vuonna 2020 eduskunnan tulevaisuusvaliokunta julkisti selvityksen: Kohti parempaa tulevaisuutta. Teknologian mahdollisuudet kestävän kehityksen edistämisessä. Tässä selvityksessä etävaikuttamisen visio on tehostunut jo siihen pisteeseen, että videoneuvottelut, sekä erilaiset etäkohtaukset tulevat muuttamaan muotonsa virtuaaliympäristöissä tapahtuviksi kohtaamisiksi lähivuosina. Selvityksessä tuotiin esiin myös erilaisten reunaehtojen täyttymiset, joista oleellisimpana ovat riittävät verkkoyhteydet, sekä riittävä resursointi VR-laseihin (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2020, 32). Selvityksessä tuotiin esiin, että teknologian kehittyessä riippuvuus ajasta ja paikasta vähenee, ja että työn tuottavuus nousee. Tämä tarkoittaa sitä, että VR-teknologian ja virtuaaliympäristöjen avulla voidaan poistaa esimerkiksi työmatkoja sekä koulumatkoja. Ja kun tilojen sekä matkojen kustannukset jäävät pois niin samalla tasa-arvo kohentuisi yhteiskunnassa siinä määrin, kun matkojen kustannukset tulevat helpommin saavutettaviksi virtuaalisesti. Selvityksessä tulevaisuuden opettaminen olisi etäopetusta virtuaalisesti luonnollista opetusta mukauttavasti, mutta yhteiset käytettävät tilat sekä havainnointivälineet olisi virtualisoitu. Tämän lisäksi myös tekoälyllä olisi suuri rooli opetukseen osallistumisessa pelillistämisen näkökulmasta (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2020, 32).

Vuonna 2022 eduskunnan tulevaisuusvaliokunta julkaisi selvityksen: Tekoälyratkaisut tänään ja tulevaisuudessa. Kyseisessä selvityksessä otettiin enemmän kantaa tekoälyn hyödyntämiseen yhteiskunnassa kokonaisvaltaisesti. Sosiaali- ja terveysaloja koskettaen selvityksessä tuotiin esiin esimerkiksi tekoälyn ja virtuaalitekniikan hyödyntämisen mahdollisuuksista syrjäytymisen ehkäisemisessä (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2022, 105). Nykyteknologialla voitaisiin luoda avoimempia virtuaalisia data-altaita, joissa dataa voisi turvallisesti käsitellä pseudonymisoinnilla siten, että vaaraa tunnistettavuudesta ei koidu. Lisäksi näiden altaiden yhteyteen olisi muodostettu syrjäytymisen syy-seurauskaavioita, erilaisia algoritmeja, joiden avulla voidaan määritellä ja selvittää ja tunnistaa syrjäytymisen polkuja tehokkaammin. Ja VR-teknologia voisi toimia myös tässä yhtenä työvälteenä. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta käyttää selvityksessään esimerkkiä maahanmuuttajien kotouttamisen ja osaamiskeskuksen virtuaalista tietoa, joka on käynyt lävitse aggregoinnin sekä anonymisoinnin. Jos testaus läpäistään, niin data-altaan tekemiä tuloksia voidaan jakaa edes päin tutkijoilla ja julkaista. Prosessia voitaisiin tehdä automaattisesti aina, kun jokin osa alkuperäisistä datarekistereistä muuttuisi. Tämä takaisi tuloksien jatkuvan ajantasaisuuden (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2022, 106).

4.2 Pelkojen käsittely, fobia & altistus

Suomen Käypähoito-ohjeistuksessa on mainittu, että esimerkiksi sosiaaliselle ahdistuneisuudelle erilainen altistus ja altistaminen ovat vähentäneet ahdistusta tutkimuksissa mukana

olleiden potilaiden kohdalla (Suomalainen Lääkäriseura Duodecim 2022). Kun altistus ja altistaminen on yhdistetty kongitiivis-behevarioaaliseen psykoterapiaan tulokset ovat olleet lupaavia. Hoidosta saatiin kaikkein kustannustehokkainta silloin, kun toteutusmuotona toimi ryhmämuotoinen kongitiivis-behevarioaalinen psykoterapia (Suomalainen Lääkäriseura Duodecim 2022).

Psykiatrian erikoislääkäri, Matti Huttunen kirjoittaa, että fobiolla tarkoitetaan määräkohtaista pelkoa, joka on kohteeseen tai tilanteeseen nähden liiallisia, tai epärealistisia, tai sellaisia, joka kohdistuu tiettyyn kohteeseen tai tilanteeseen (Huttunen 2018). Kysymyksessä voi tällöin olla esimerkiksi korkean paikan pelko. Huttunen jatkaa, että erilaisia pelkoja voidaan hoitaa itse siten, että pelosta kärsivä altistaa itsensä kyseiselle pelolle kohtaamalla tätä turvallisesti mielikuvilla, tai muilla harjoituksilla (Huttunen 2018). Pelon altistusasteen löydyttyä ja kulloisenkin harjoitteen tulee kuitenkin edetä seuraavalle tasolle, mikäli aikaisemman tason pelon kohtaamisen tunne laantuu (Huttunen 2018). Kirjoittaja jatkaa kuitenkin, että mikäli pelko aiheuttaa suurta haittaa, tulisi pelosta kärsivän henkilön hakeutua avun piiriin.

4.3 Virtuaaliympäristöjen kehitys

Virtuaalisen ympäristön ensimmäisiä kehitysaskelia kuvaa parhaiten projekti nimeltä Sensorama. Virtuaalisen ympäristön ottaessa ensimmäisiä kehitysaskelia vuonna 1955 valmistettiin laite, joka mallinsi elävää kuvaa, ääntä, sekä toi muita aistinvaraisia elementtejä käyttäjälle. Laite toimi siten, että käyttäjä istuutui laitteen tuolille painaen pänsä laitteen sisäänrakennettuun näyttöön. Näytössä käynnistyi video moottoripyöräajelusta New Yorkin kaupungin halki. Videon pyöriessä Sensoraman sisälle rakennettu puhallin imitoi tuulta, ja onnistui puhaltamaan esimerkiksi pizzan tuoksua käyttäjää kohti. Tällä tavoin järjestettiin ensimmäinen virtuaalimaailmaa määrittelevä kokemus (Turi, 2014). Kuitenkin vielä 1950-1960 vaihteessa virtuaaliympäristön määritelmä oli varsin hapuileva. Sensoraman luokitteluun mahduttuun myös osittain lisätyn todellisuuden määritelmään (Turi, 2014).

Cambridgen yliopisto määrittelee immersiiivisen kokemuksen sellaiseksi, jossa osallistuja / osallistujat viedään ympäristöön, jonka vuorovaikutus synnyttää heille vahvan osallisuuden tunteen (Cambridge University 2022). Immersiosta voidaan puhua vaikkapa teatteriesityksen yhteydessä, tai pelillisesti virtuaalimaailmassa. Jokin tapahtuma on immersiiivinen. Täydellinen immersio kuvaa parhaiten sellaista tilannetta, jossa käyttäjä sijoitetaan täysin virtuaaliseen ympäristöön, joka tuntuu mahdollisimman realistiselta (Cambridge University 2022). Täydellisen immersion tavoittelu on kuitenkin haastavaa, mutta sitä kohti pyritään pääsemään erilaisten apuvälineiden kautta, esimerkiksi VR-lasien, sensorien sekä liikkeentunnistuksen myötä (Tsyktor, 2019).

Virtuaaliympäristöt vuonna 2022 mahdollistavat monia vaihtoehtoja kohtaamiseen, kouluttamiseen, opettamiseen, sekä harrastustoimintaan, ja sisällön kehittämiseen. Tästä esimerkkinä vuonna 2011 lanseerattu Zoom-sovellus (Zoom Video Communications 2022). Sovellus mahdollistaa etätapaamiset videoyhteyksin, sekä erilaisten pienien applikaatioiden käyttämisen sovelluksen sisällä. Microsoft kehitti tästä askelta pidemmälle viedyn Teams-virtuaaliympäristön vuonna 2017 (Microsoft 2022). Teamsin ideana on tarjota kokonaan virtuaaliset työskentelytilat omien tunnettujen työkalujen ja aputoimintojen kanssa (Microsoft 2022).

Vuonna 2016 suomalainen Glue Collaboration lanseerasi virtuaalisen työskentelytilakonseptin, joka kantaa nimeä Glue. Gluen tiimissä työskentelee noin 30 työntekijää, ja virtuaalialusta tarjoaa mahdollisuudet hyödyntää 3D-äänimaailmaa, sekä viedä oma avatar-hahmo osaksi virtuaalista työskentelytilaa joko pelkän tietokoneen avustuksella, tai VR-lasien kanssa (Glue Collaboration 2021).

4.4 Virtuaalilasien käyttö

Virtuaalilaseista käytetään usein lyhennettä HMD, joka tulee termistä Head Mounted Display. Kyseessä on päähän asennettava järjestelmä, jossa on valmiudet kytkeä käyttäjä joko lisättyyn todellisuuteen, tai kokonaan virtuaalimaailmaan (Cornell University 2019). virtuaalilasit sisältävät erilaista teknologiaa, josta kaikkein tärkeimpänä pidetään lasien kykyä seurata, renderöidä, ja näyttää. englanninkieliset termit ovat: tracking, rendering & display (Bailenson 2018, 21).

Seurannalla (tracking) tarkoitetaan prosessia, jossa mitataan vartalon liikkeitä, sekä käyttäjän pään rotaatiota eri suuntiin. Stanfordin teknologiatutkijaprofessorin, Jeremy Bailensonin mukaan liikkeenseurannalla ja sen mallintamisella on VR-laseissa kaikkein korkein prioriteetti, jolloin taakse jäävät muut sekundaariset prioriteetit kuten resoluutio, kuvasuhde, etäisyyksien todentuntuisuus, sekä ääniteknologia. Bailenson tuo ilmi, että Stanfordin VR-tutkimuksen tuloksena liikeratojen realistisella seurannalla ja mallintamisella on suuri psykologinen vaikutus käyttäjään, ja siksi sen tulee olla mahdollisimman realistista (Bailenson 2018, 22).

Renderöinnillä (rendering) tarkoitetaan 3D-mallien matemaattista mallintamista virtuaaliympäristöön (myös äänen mallintamista). Aina kun kohdehenkilö kääntää päätään edes hieman, VR-tilassa olevan objektin kuvasuhde muuttuu suhteessa käyttäjään, jolloin objekti tulee renderöidä suhteessa liikkeentunnistukseen ja sen mallintamiseen. Renderöinti on siis jatkuvaa uudelleen piirtämistä ja muotoilua ympäristössä liikkumisen seurauksena, joka taas vaatii laitteelta paljon laskentatehoa (Bailenson 2018, 22).

Kuvan näyttäminen / näyttö (display) tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että fyysiset linssit vaihtuvat digitaaliseksi näkymäksi käyttäjälleen. Näytön tarkoitus on osoittaa liikkeentunnistuksen sekä renderöinnin tulos mahdollisimman sulavasti virtuaalimaailman, tai lisätyn

todellisuuden muodossa (Bailenson 2018, 22). Yhdessä nämä kaikki osa-alueet muodostavat yhtenäisen määritelmän virtuaalilaseille.

Virtuaalilasit toimivat yleisimmin joko itsenäisesti omana yksikkönään, tai osana yhdenmu-
kaista simulaatiokokonaisuutta. Virtuaalilaseilla voidaan myös täydentää joidenkin sovellusten
immersiivistä kokemusta.

Tässä opinnäytetyössä käytettävien Meta Oculus 2.0 lasien avulla lasien käyttöä voidaan
streamata suoraan esimerkiksi luokahuoneessa olevalle näytölle, tai tietokoneelle. Tämä
mahdollistaa käyttäjäkokemuksen jakamisen opetustilanteessa, tai ryhmätyöskentelyssä il-
man, että kaikkien olisi käytettävä laseja vuorollaan.

4.5 Pelillistäminen

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksella (THL) on hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen johta-
misen alla osallisuuden edistämisen ohjelma (THL 2021). Osallisuuden edistämisen ohjelmassa
on etsitty erilaisia asiakastyötä uudistavia luovia menetelmiä, jolloin pelillistäminen on otettu
osaksi tutkimusta sekä asiakastyötä (THL 2021). Pelillistämällä tarkoitetaan voimavarakes-
keistä menetelmää, jossa pelien tavoitteellisella pelaamisella halutaan käsitellä asioita konk-
reettisesti, sekä käyttäjälle mieluisalla tavalla (THL 2021).

Vuonna 2019 pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskuksen tekemän pelillisyyttä koske-
van julkaisun mukaan pelillistäminen tuo hyötyjä sellaisiin tilanteisiin, joissa työskennellään
kotona paljon digipelejä pelaavien nuorten aikuisten kanssa, tai henkilöille, joiden on muuten
vaikea lähteä liikkeelle, tai joille sosiaaliset tilanteet ovat haastavia. Pelillistämisestä hyötyi-
vät lisäksi erityisesti pitkäaikaisesti työttöminä olleet maahanmuuttajat. Pelillisyyttä tutkinut
selvitys sisältyi PRO SOS-hankkeeseen (Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus 2019,
2). Vuonna 2020 sosiaali- ja terveysministeriön, terveyden- ja hyvinvointilaitoksen Sosiaalisen
osallisuuden edistämisen koordinaatiohankkeen (SOKRA) alla toteutettiin pelaaminen sosiaali-
sesti vahvistavana toimintana-hanke 2020 (Innokylä 2022). Hankkeen tarkoituksena oli sosiaa-
lisen toimintakyvyn ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen. Vastaavanlaisen tutkimushanke-
työn ohella Kansallinen audiovisuaalinen instituutti on lanseerannut pelillistämiseen liittyvän
pelikasvatus.fi-verkkosivuston (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2022). Verkkosivustolla
pyritään tarjoamaan tietoa pelillistämisen sekä pelikasvatuksen hyödyistä yleisellä tasolla.
Instituutin asiantuntijat toimivat niin yliopistollisissa, kuin ehkäisevän päihdetyön tehtävissä.
Instituutin mukaan sivustoa voi käyttää vapaasti opetuksessa sekä pelikasvatustoiminnassa.

Tässä opinnäytetyössä pelillistäminen näkyy virtuaalilasien, sekä pelillisen kokemuksen yhdistävässä VR-ohjauksessa. Tästä syystä pelillistäminen kuuluu kehittämistyön menetelmiin, ja sitä varten on avattu kokonaan oma lukunsa.

4.6 Turvallisuus ja riskit

Virtuaaliympäristön sekä siihen liittyvän teknologian hyödyntämisen riskit koostuvat pääsääntöisesti koetun simulaation todentuntemuksen kasvamisesta. Haittavaikutuksia on lisäksi raportoitu esimerkiksi huonovointisuudesta ja huimaamisesta. Laseja käytettäessä ympäristön tulisi olla esteetön, mutta Meta Oculus 2.0 -laseissa voidaan asettaa peliympäristöksi myös staattinen istumatila, jolloin pelit eivät ohjeista käyttäjää liikkumaan samoin tavoin ympäristössään kuin seistessä (Facebook Technologies, LLC 2022).

Kansallisella tasolla, esimerkiksi Suomessa teknologiaa voidaan pitää yleisesti vanhentuneena, koska siihen ei investoida tarpeeksi, ja useat yliopistot ja ammattikorkeakoulut kilpailevat keskenään, jolloin kehitystyö ja tutkimuksellisuus jäävät heikommalle tasolle. Tämän lisäksi työnantajien ja tutkijoiden välinen kehitystyö ei etene suhteessa muihin EU-maihin (Yle 2021). Korkeakoulutettujen joukossa Suomi ei ole onnistunut sitouttamaan kansainvälisiä tutkijoita, vaan lähinnä tarjoamaan ilmaisen koulutuksen, jonka jälkeen alojen huippututkijat lähtevät töihin esimerkiksi Ruotsiin, Sveitsiin, tai Yhdysvaltoihin. Vuosien 2005-2016 noin 660 tutkijakoulutettua on jättänyt Suomen taakseen. Kansallisissa ongelmissa Suomen kohdalla korostuvat myös varsin huono palkkataso suhteessa muihin maihin (Almamedia 2020).

Virtuaaliympäristöjen tietoturvaan liittyvät riskit eivät ole korkeampia, kuin tavallisen sähköiseen käyttöjärjestelmään liittyvät riskit. Tekniikan kehittyessä ja tunnistautumisen vahvistuessa, voidaankin hyödyntää jo erilaisia sovelluksia, kuten esimerkiksi kasvojentunnistukseen käytettäviä ohjelmia, erilaisia iris-skannereita, ja sormenjälkitunnistimia. Näiden avulla suojataan käyttäjää paremmin. Kasvojen tunnistuksessa eniten tunnistettu riski liittyy deepfake teknologiaan, jossa tietokoneella jäljiteltyjä käyttäjän kasvoja pyritään käyttämään siten, että kasvojentunnistusohjelma voisi hyväksyä deepfake-teknologialla mukailut kasvot oikeiden kasvojen sijasta. Kuuluisin esimerkki deepfake-teknologian käytöstä, on TikTok-tilillä, jolla esiintyvällä videolla näyttää esiintyvän näyttelijä Tom Cruise. Videolla hän kertoo yhteisestä tutustumisestaan venäläiseen poliitikkoon Mihail Gorbatšoviin, ja elehtii sekä nauraa ja kuulostaa autenttiselta Tom Cruiselta (Otavamedia 2021).

5 Opinnäytetyön prosessi ja toteutus

Opinnäytetyö käynnistyi suunnitteluvaiheella. Ensimmäinen vaihe oli yhteydenotto Laurea ammattikorkeakouluun, ja oman työn ajatuksen esittäminen ja toimeksiantosuunnitelman toteuttaminen. Yhteydenpito ammattikorkeakoulun kanssa tapahtui pääsääntöisesti sähköpostitse, mutta myös muutama puhelinkeskustelu käytiin zoom-alustalla opinnäytetyön edetessä.

Opinnäytetyön tutkimuslupa haettiin Laurean ammattikorkeakoululta. Tutkimuslupa oli haettava, koska opinnäytetyöhön osallistui Laurea ammattikorkeakoulun opiskelijoita. Tutkimusluvan kannalta oli oleellista tuoda ilmi opinnäytetyön kuvaus, sekä todentaa kerättävän aineiston vastuullinen käyttäminen. Tutkimusluvan myöntämisen kannalta oli myös selvää, että tietoa ja aineistoa sai kerätä vain sen verran ja siltä osin, kuin mitä tosiasiallisesti opinnäytetyön läpivieminen vaatii. Henkilötietoja ei kerätty, osallistujilta todennettiin vain koulutusohjelma Laurea ammattikorkeakoulussa.

Koulutusohjelmana toimi sosionomiokoulutus, ja opiskelijoita haettiin ensisijaisesti vain opinnäytetyötä kirjoittaneen henkilön vuosikurssilta. Kohderyhmäksi ilmoittautui 5 sosionomiopiskelijaa, jotka ilmoittivat jonkin asteisesta korkean paikan pelosta. Korkean paikan pelkoa potevien opiskelijoiden hakeminen osaksi opinnäytetyötä oli tärkeää siksi, että voitaisiin kokeilla, voidaanko pelolle löytää altistumisaste VR-ympäristössä, ja jos sellainen löytyisi niin voidaanko silti toimia ja pelata omasta korkean paikan pelosta huolimatta turvallisesti hallitussa ympäristössä. Tämä taas edesauttaisi sosionomiopiskelijoita havainnollistamaan VR-ympäristöjen hyödyntämistä osana omaa asiakastyötä. Varsinaiseen ohjaukseen osallistui viidestä ilmoittautuneesta opiskelijasta kolme.

Oppilaat tavoitettiin opiskelijoiden omasta Whatsapp-ryhmästä, jonka jälkeen heidän kanssaan keskusteltiin mahdollisuudesta osallistua opinnäytetyöhön. Ajankohta valittiin opiskelijoiden kesken kahden viikon päähän opinnäytetyön kutsun saamisesta. Paikaksi valittiin Laurea Lohjan kampus. Viidestä opiskelijasta kolme pääsi osallistumaan varsinaiseen ohjaukseen ohjauspäivänä. Kolmen osallistujan myötä ohjaukselle jäi enemmän aikaa, jonka takia ohjaukseen pystyttiin lisäämään historiallinen Anne Frank VR-museokierros, sekä rauhoittavan terapiasovelluksen kokeilemistä. Ohjaustapahtuma oli suunniteltu siten, että yksien virtuaalilaisien avulla pystyttäisiin kiertämään viiden pelaajan kanssa riittävästi. Osallistujien tiukka rajaus oli tärkeää, sillä VR-lasien akkukesto on 1-2 tuntia riippuen laitteen kuormituksesta. Mikäli osallistujia olisi ollut enemmän, jäisi kokemus varsin pieneksi, ja useat joutuisivat odottamaan omaa vuoroaan varsin pitkään.

Osallistujista jokaiselle vuorollaan luotiin peliympäristönä kiipeiltävä haaste voitettavaksi virtuaalimaailmassa. Pelinä käytettiin Climb 2 -peliä, ja ympäristönä toimi erikseen Laurealta

varattu kokoustila. Pelikokemuksen aikana, kukin pelaaja vuorollaan yritti tavoitella erilaisia tasoja kiipeämällä sekä tutustua VR-lasien käyttöön. Kiipeilypeleihin osallistuneista kaikilla oli jonkin asteista korkeanpaikanpelkoa. Kiipeilypeleiden jälkeen ryhmä tutustutettiin interaktiiviseen virtuaalimuseokierrokseen, sekä immersiiiviseen rentoutusharjoitukseen VR-ympäristössä. Ohjauksen jälkeen pidettävän aivoriihen yhteydessä käytiin avointa keskustelua kokemukseen liittyen. Havainnoinnilla oli myös tärkeä rooli tässä työssä, ja tarkoituksena olikin löytää yhteneväisyyksiä onnistumisen kokemuksen luomiseen, kannustamiseen, sekä immersiiivisen kokemuksen täydentämiseen niin yksin- kuin ryhmässä. Tarkoituspäätös perustellaan yksinkertaisesti sillä, että näitä kaikkia taitoja tarvitaan sosiaalityön asiakaskohtaamisissa.

Opinnäytetyön suunnittelu- ja toteutusvaiheessa pidettiin tiiviisti yhteyttä Laurea Ammatti- korkeakouluun, ja työn edetessä keskusteltiin työn sisällöstä, sekä ohjauksen järjestämisestä. Laurea osallistui työn tarkasteluun sekä suunnitteluun kiitettävän aktiivisesti, eikä työtä tehdessä tullut esiin sellaisia asioita, jotka olisivat olleet haitaksi työssä edistymiselle.

Erityistä kiitosta saatiin tilaajalta, kun ohjauksesta oli videoitu ohjaustapahtuman eri osia, mukaan lukien ohjauksen lopuksi käyty 10-minuuttinen palautekeskustelu. Videot lähetettiin tilaajalle sekä opinnäytetyötä ohjaavalle lehtorille, sekä ohjauksessa mukana olleille opiskelijoille. Videoita seuraamalla pystyy havainnollistamaan kokonaisuutta, sekä opinnäytetyön tarkoitusta helpommin. Vaikka kuvauslupa tapahtumaan saatiin, oli osallistuneet opiskelijat kuitenkin kaikki yhtä mieltä siitä, että eivät halua videoita julkaistavan opinnäytetyön ohessa julkiseen käyttöön. Tätä opinnäytetyötä tehtiin ajallisesti helmikuusta 2022 lokakuuhun 2022.

Varsinaista prosessikaaviota ei käytetä tässä opinnäytetyössä koska työtä tehdessä on arvioitu, että työn prosessi on helposti kuvattavissa, ja että sisällysluettelo on riittävän selkeä antamaan kokonaisvaltaisen kuvan työstä. Lisäksi arvioitiin myös, että työn tilaajalla ja sen lukijalla on kohderyhmäkohtaisesti riittävät valmiudet ymmärtää ja omaksua käsiteltävää aihetta sellaisenaan, ja että aikaisempi yhteistyö, kokemus ja ymmärrys WeaLE-projektista sekä YLY-projektista voi osoittaa, että prosessikaavion erikseen lisääminen ei toisi työlle erityistä lisäarvoa.

5.1 kehittämistyön tavoite ja tehtävä

Tämä opinnäytetyö on laadullinen kehittämistyö, jonka tavoite on selvittää virtuaalilasien soveltumista Laurea ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden käyttöön. Laadullisessa kehittämistyössä ei ole erillistä tutkimuskysymystä, vaan kehittämistyössä paneudutaan kehittämään erilaisia kohteita ja tarttumaan niihin tavoitteellisesti, hankkimaan tietoa tehokkaasti, arvioimaan kriittisesti eri lähteistä saatua tietoa, ratkomaan työelämän ongelmia, luomaan

uusien ratkaisujen ja tietoa työelämästä viedessä uutta tietotaitoa suunnitelmallisesti lävitse työn tilaajalle (Ojasalo ym. 2014, 13).

Osana kehittämispohjaista työskentelyä, toteutettiin toiminnallinen osuus, joka toimii kehittämistyön tehtävänä. Ohjaus koostui teemapäivänä pidettävästä ohjaustapahtumasta sosionomiopiskelijoille virtuaaliympäristössä. Virtuaaliympäristöön perustuvalla ohjauksella oli lisäksi tavoitteena madaltaa uuden teknologian käyttöönoton kynnystä sosiaalialan opinnoissa, sekä herätellä tulevaisuuden sosionomien havainnointikykyä esimerkiksi siihen, että millaisiin erilaisiin ohjauksiin, ja asiakaskohtaamisiin virtuaaliympäristöjä voidaan tosiasiallisesti hyödyntää. Ohjauksen yhteydessä pidettiin aiheeseen liittyvä palautekeskustelu ja toteutusta arvioitiin havainnoimalla, sekä kerätyn palautteen perusteella.

Kehittämistehtävän tarkoituksena oli käynnistää sosionomiopiskelijoille VR-ympäristössä peli, jota pelaamalla he voivat kokea immersiiivisen kokemuksen. Pelisession jälkeen opiskelijat kokoontuivat yhteiseen palautekeskusteluun, ja toivat esiin käytännön esimerkkejä VR-pelin hyödyntämisessä sosionomin työkuvaan, sekä Laurean oppimisympäristössä.

Kehittämistehtävästä saaduilla tuloksilla voidaan arvioida VR-teknologian käyttöönoton hyödyllisyyttä osana opintoja, mutta samalla opinnäytetyön tietoperustasta sekä tehdystä taustatutkimuksesta saadaan sellaista ajankohtaista tietoa teknologisesta kehityksestä sosiaali- ja terveysalalla, mikä auttaa lukijaa hahmottamaan alan kehityssuuntaa, sekä ymmärtämään teknologisen kehitystarpeen muutosta.

5.2 Kehittämistyössä käytetyt menetelmät

Kehittämistyössä suositellaan käytettäväksi useita erilaisia menetelmiä, sekä myös sellaisia menetelmiä, joita ei yleensä tieteellisessä tutkimuksessa ole käytetty (Ojasalo ym. 2014, 104). Koska opinnäytetyöksi valikoitui kvalitatiivinen kehittämistyö, koottiin käytettävistä menetelmistä kokonaisuutta parhaiten palveleva kokonaisuus. Laadullisessa tutkimuksessa todellisen elämän kuvaaminen toimii työn lähtökohtana, ja on varsin tavallista, että tutkija on hyvin lähellä tutkittavia, sekä osallistuu heidän toimintaansa (Ojasalo ym. 2014, 105).

Yhtenä tiedunkeruumenetelmänä toimi osallistujien kanssa ohjauksen päätteeksi pidettävä palautekeskustelu. Palautekeskustelu oli muodoltaan täysin strukturoitu 11 kysymyksen kokonaisuus. Kysymykset käytiin lävitse ohjauksen lopuksi ohjaajan ollessa haastatteleva osapuoli. Strukturoidussa palautteessa kysymykset ovat ennalta määritellyjä, mutta vastauksen sisältö jätetään avoimeksi. Tämä erottaa menetelmän esimerkiksi kyselytutkimuksesta (Ojasalo, ym. 2014, 108). Kysymykset olivat toteutuksen kannalta tärkeä ennakkoon, jotta saadut vastaukset palvelisivat kehittämistyön tarkoitusta. 11 kohdan strukturoitu palautelomake on

tämän työn liitteenä, ja palaute käydään lävitse sille varatussa omassa kohdassa, palautekeskustelu (Liite1).

Osallistujien havainnointi toimi toisena tiedonkeruumentelmänä. Havainnointia tunnutaan yleisesti vierastettavan opinnäytetöissä, vaikka havainnoinnin avulla on mahdollista terävöittää tietoa siitä, miten osallistujat käyttäytyvät, ja mitä tapahtuu luonnollisessa ympäristössä (Ojasalo ym. 2014, 114). Havainnointi valikoitiin opinnäytetyön toiseksi tiedonkeruumentelmäksi myös sen takia, koska se sopii erinomaisesti sellaisiin kehittämistehtäviin, joiden toiminnan kohteena on yksilön toiminta ja vuorovaikutus toisten kanssa. Tässä opinnäytetyössä havainnointia käytettiin teemapäivän ohjaustapahtuman yhteydessä strukturoimattoman havainnoinnin menetelmin, mikä tarkoittaa sitä, että havainnointia ei olla jäsennetty etukäteen liian tarkaksi (Ojasalo ym. 2014, 116). Tämän takia opinnäytetyössä ei käytetty erillistä havainnointimatriisia. Työtä valmistellessa arvioitiin, että strukturoimattoman havainnoinnin avulla saadaan riittävästi monipuolista tietoa ohjauksen aikana tapahtuvista asioista, koska havainnoinnin kohteet ovat helposti tunnistettavissa.

Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelua virtuaaliympäristössä havainnointiin opiskelijoiden reaktioita virtuaaliympäristössä. Koska opiskelijoiksi valikoitiin korkeanpaikanpelkoisia henkilöitä ja yhtenä pelinä toimi kiipeily-peli, oli mielenkiintoista selvittää, että voidaanko virtuaaliympäristössä harjoitella erilaisten pelkojen kohtaamista turvallisesti, ja miten se näyttäytyisi ohjauksessa ohjaajalle, ryhmälle, ja miltä se tuntuisi peliä pelaavan henkilön mielestä. Havainnointia jatkettiin Anne Frank-museosovelluksen kanssa siten, että haluttiin selvittää opiskelijan kokemuksellisuutta ja reaktioita historiallisesti merkittävien tapahtumien keskiössä. The Tripp-terapiasovelluksen kanssa havainnointiin VR:n mahdollisuuksia toimia mieltä rauhoittavana ja stressiä vähentävänä ympäristönä.

Ohjauksessa havainnointiin myös laitteiden käytön omaksumisen helppoutta, sillä VR-tekniologia on uutta, eikä kaikilla opiskelijoilla ole kokemuspintaa kyseisen teknologian käyttämisestä. Jos VR-tekniologiaa haluttaisiin hyödyntää osana sosionomiopintoja, niin tekniikan tulisi olla helposti saavutettavissa sekä omaksuttavissa.

Ohjauksessa havainnointiin myös ohjaajan näkökulmasta vastaavanlaisen virtuaalipajan järjestämisestä, sillä oikeanlaisten laitteiden ja ympäristön toimivuuden kannalta kokemus tämänkaltaisten ohjausten ja pajojen järjestämisestä olisi todennäköisesti tärkeää. Lisäksi työkuorman mittaaminen ja valmisteluiden riittävyden arviointia voitiin havainnoida ohjauksen aikana, mutta myös sen jälkeen.

Ryhmä- ja yksilöohjauksen kannalta Ratkaisukeskeinen, sekä voimavarakeskeinen ohjaus valikoitui ohjausmenetelmäksi virtuaaliympäristön fasilitoinnin onnistumiseksi. Tämä sen takia, koska voimavarakeskeinen lähestymistapa rakentaa fokusta asiakkaan kyvyissä, tiedoissa, mahdollisuuksissa sekä tavoitteissa (Näkki & Sayed 2015, 12). Tällöin ohjauksessa keskitytään

jo toimivien mallien hyödyntämiseen, olemassa olevan motivaation etsimiseen ja hyödyntämiseen siten, että jokin tavoite saadaan täytettyä tai ratkaistua. Ohjaustilanteessa käytössä on kiipeilypeli, joka toimii esimerkiksi korkeanpaikanpelkoa omaavalle henkilölle voimavara- ja ratkaisukeskeisenä työkaluna kohdata omia pelkoja. Osallistujalla on jo käytössä oma motivaatio ja tahtotila kohdata pelkoaan turvallisessa työskentely-ympäristössä. Ohjauksessa voidaan myös säätää haluttua tasoa, ja siten vaikuttaa koettuun pelon määrään esimerkiksi asettamalla kiipeilylle erilaisia toiminnallisia funktioita kuten ympäristön vaihtelua, tai vaikka korkeusalojen vaihtelua osallistujan omien voimavarojen ja halukkuuden mukaan.

Ratkaisukeskeisessä työskentelyssä on lisäksi tärkeää keskittyä ongelmien sijasta myönteisiin poikkeuksiin. Tämä tarkoittaa sitä, että ohjauksessa tarkastellaan ohjattavan mahdollista menneisyyttä käsiteltävän asian suhteen, mutta pelot ja menneet kokemukset muovataan voimavaroiksi. Tämän lisäksi keskitytään ohjauksen kannalta oleellisesti ohjattavan onnistumisen kokemuksiin ohjauksen aikana. Millaisilla otteilla onnistumisiin on päästy, ja miten onnistuminen on havaittu (Näkki & Sayed 2015, 14). Käytännössä tämä voi tarkoittaa sitä, että korkeanpaikan pelkoa omaava osallistuja voi olla ylittänyt itsensä jo pelkästään kokeilemalla virtuaalilasien kiipeilypeliä sen matalimmalla tasolla.

Viimeisenä menetelmänä käytettiin pelillistämisen menetelmää. Pelillistäminen voidaan kuitenkin osittain sisällyttää myös voimavarakeskeisen menetelmän sisään, mutta tämän opinäytetyön kannalta se on kuitenkin hyvä eriyttää omaksi erilliseksi menetelmäkseen (THL 2022). Pelillisuus tarkoittaa pelien ja leikkien tavoitteellista käyttämistä tilanteissa, joissa kontekstia halutaan käsitellä mielekkäällä ja miellyttävällä tavalla. Pelillistämiseen rinnastetaan usein videopelit, mutta myös kortti- ja lautapelit, sekä erilaiset pelillistävät leikit ja roolipelit (THL 2022). Tässä opinäytetyön kuvauksessa, myös VR-ympäristössä tapahtuvat toiminnot lasketaan osaksi pelillistämisen menetelmää.

6 Toiminnallisen kerran kuvaus

Toteutuksen aikana kukin opiskelija tutustui ensin vuorollaan virtuaaliympäristöön VR-laseilla, ja sen jälkeen yhteiseen pidettyyn aivoriheen, jossa käytiin ohjauskokemusta lävitse puolistrukturoidun palautelomakkeen avulla. Osallistujia oli ilmoittautunut viisi kappaletta, mutta toteutukseen saapui paikalle kolme. Tämä mahdollisti pidempiä käyttövuoroja VR-laseille, sekä mahdollitti kiipeilypelin lisäksi kaksi muutakin eri segmentin VR-kokeilua, joita olivat Anne Frank-museosovellus, sekä The Tripp-terapiasovellus. Ohjaustapahtumista otettiin videokuvaa, mutta osallistujat eivät halunneet videoita suorituksista julkaistavan yleisesti. Lisäksi noin kymmenen minuutin mittainen palautekeskustelu, joka videoitiin. Videot lähetettiin opinäytetyön yhteistyökumppanille, sekä työtä valvovalle lehtorille opiskelijoiden luvalla.

Tilan ja laitteiden valmistelun lisäksi huomioitavaa oli, että ohjaukseen oli käytettävissä kahden ja puolen tunnin aikaikkuna. Aikaikkunan kriittinen hyödyntäminen toimii olennaisena osana VR-pajan toteutuksessa, sillä lasien sisäänrakennettu akku kestää vain 1-2 tuntia jatkuvaa käyttöä kerrallaan. Lasien lataaminen olisi myös mahdollista niiden käytön aikana pidemmällä latausjohdolla, mutta tämä estäisi joidenkin liikkeiden tekemistä, tai ainakin hankaloitaisi lasien käyttöä immersiiivisen kokemuksen kannalta merkittävästi.

Ohjaustapahtuma alkoi opiskelijoiden vastaanottamisella sekä yhteisten briefin pitämisellä. Briefissä kerrottiin ytimekkäästi VR-tekniologiasta yleisellä tasolla, ja briefin avulla kartoitettiin tulevan ohjauksen nyansseja, jolloin ohjaajalle syntyisi paras mahdollinen kuva siitä minäkälaiset tekniset valmiudet osallistuvilla oli. Saadun tiedon perusteella ohjaaja pystyy valitsemaan eri sovellusten vaikeustasoja ohjattaville, rajaamaan tai lisäämään toimintoja ja pelejä. Lisäksi briefissä tarkistettiin osallistujien korkeanpaikanpelon tasoa sekä valmisteltiin osallistujia kuvailemalla lyhyesti eri pelien sisällöt sekä tapahtuman etenemisen kulku.

Kaikki osallistajat olivat sosionomiopiskelijoita Laurea ammattikorkeakoulun monimuotoryhmästä, ja kaikki osallistajat toimivat sosionomin työtehtävissä työelämän eri tasoilla. Kolmesta osallistujasta kaksi oli kokeillut VR-laseja aiemmin yhden tai kaksi kertaa. Kolmas osallistuja ei ollut kokeillut VR-laseja koskaan aiemmin. Ohjauksen kannalta ohjaajan tuli ottaa huomioon, että täyden uuden tekniikan omaksuminen kahdessa ja puolessa tunnissa ei tulisi olemaan mahdollista, mutta tutkimusten mukaan liikeratoihin perustuva oppiminen olisi kuitenkin verrattain nopeaa. Ohjaustapahtuman kannalta ohjaaja pitäytyi strategiassaan käydä lävitse kolme erilaista peliä niiden helpoimmilla asetuksilla. Ohjaajan kannalta etua oli siinä, että ohjaaja oli itse tutustunut laitteisiin sekä pelattaviin peleihin hyvissä ajoin ennen ohjaustapahtumaa. Mikäli osallistuneita olisi ollut täydet viisi, tällöin ohjaustapahtuma olisi pitäytynyt vain kiipeily-pelin ympärillä. Pienempi osallistujamäärä oli ohjauksen kannalta etu, sillä nyt pystyttiin tarjoamaan kokonaisvaltaisempaa virtuaalilasielämystä niin pelaamisen, museokierroksen, kuin terapisovelluksen kautta.

6.1 Laitteiden valmistelu

Ohjaustapahtumaa varten oli ostettu Meta Oculus Quest 2-virtuaalilasit tehokkaammalla sisällöllä muistilla. Hinta laseille oli ostohetkellä 448 € Sis. Alv24%. Ohjaustapahtumassa käytetyistä sovelluksista, vain The Climb 2-kiipeily-peli oli maksullinen. Peli maksoi 35 € Sis. Alv24%. Anne Frankista kertovan interaktiivisen sovelluksen sai ladattua veloitusetta sovelluskau-pasta, kuten myös The Trip-terapisovelluksen.

Koska ohjauksen kannalta kriittisimpänä tekijänä voidaan pitää lyhyttä 1-2 h akkukestoa, oli lasien lisäksi valmisteltava lataamiseen liittyvät laitteet, joita olivat laturi sekä latausjohto. Lisäksi langattomat käsiohjaimet käyttävät kumpikin yhtä AA LR06-paristoa, joten paristojakin oli syytä varata mukaan ohjaustapahtumaan. Virtuaalilasien mukana tuli myös pieni sovittin-kappale silmälasikäyttäjää ajatellen. Kappale on muovinen kehikko, joka asetetaan lasien ja lasien välissä olevan pehmusteen väliin tuomaan muutama millimetri lisää tilaa, jotta silmälasit mahtuvat virtuaalilasien kanssa samaan aikaan käytettäväksi.

Mukaan pakattiin myös ylimääräinen HDMI-kaapeli, sekä kannettava tietokone, USB-hiiri, ja puhelin. HDMI-kaapeli oli ohjauksen kannalta varmistava tekijä, jonka avulla pystyttäisiin siirtämään kuva kannettavan tietokoneen näytöstä ohjaustilassa olevaan suurempaan näyttöön. Kannettava tietokone oli mukana sen takia, että sen selainruudulle pystyttiin streamaamaan VR-lasien näyttämää kuvaa reaaliajassa muulle ryhmäläisille. Tietokoneen käyttöjärjestelmänä oli Windows 11, ja selaimena Google Chrome. Aktiivista virusturvaa ei erikseen ollut päällä, sillä nykyajan tietokoneiden omat käyttöjärjestelmäsuojaukset ovat varsin riittäviä.

Streamauksen kannalta tärkeää on, että VR-lasit sekä streamausalusta käyttävät molemmat samaa verkkoyhteyttä. Tätä varten matkapuhelimesta jaettiin riittävän nopea 5G-yhteys molempiin laitteisiin. Streamauksen aloitus Oculus Quest 2-laseilla toimii siten, että selaimesta mentiin Oculuksen verkkosivujen kautta streamausta varten omaan välilehteen, ja VR-laseista päävalikosta jakamisen kohdasta valittiin suoratoisto, ja jakamisen kohteeksi tietokone. Tällöin streamayhteys aktivoituu, ja kuva heijastuu tietokoneen näytölle selaimen välilehteen. Selain tunnistaa Oculuksen lähetyksen automaattisesti ja streamaus alkaa muutaman sekunnin kuluessa. Joissain tapauksissa selainta voi päivittää streamauksen alkamiseksi.

Koska tietokoneen näyttö on pienehkö, sama kuva ja ääni siirrettiin HDMI-kaapelilla edelleen suurempaan näyttöön muiden nähtäväksi. HDMI-johto siirtää äänen ja kuvan molemmat yhden johdon avulla, joten erillisiä johtoja ei tarvita. Riittää, että kohteena olevasta suuremmasta näytöstä valitaan näytettäväksi ruuduksi HDMI-lähde.

Edellä mainittu toiminta mahdollistaa ohjaustapahtuman pitämisen esimerkiksi kokonaiselle luokalle siten, että laseja käyttää yksi henkilö, jolloin luokan muut henkilöt pystyvät seuraamaan lasien käyttäjän toimintoja reaaliajassa. Vastaavia streameja voidaan linkittää myös useammasta käyttäjästä samanaikaisesti niin haluttaessa. Oculus Quest 2-virtuaalilaseja käytettäessä tulee myös huomioida se, että lasien käyttö on mahdollista vain luomalla erillinen Metatili yhtiön verkkosivuilla. Elokuun 23 päivä 2022 Meta ilmoitti luopuneensa vaatimuksesta, jonka mukaan jokaisella käyttäjällä tulisi olla erillinen Facebook-tili. Ohjauksen aikana käyttöjärjestelmään kirjaututtiin opinnäytetyötä tekevän henkilön Facebook-tunnuksilla. Vaihtoehtoisia tapoja streamata tapahtumia on esimerkiksi Google Chromecastin avulla, mutta tässä ohjaustapahtumassa ei käytetty kyseistä teknologiaa.

6.2 Tilan valmistelu

Toteutuksen paikaksi valittiin Laurea ammattikorkeakoulun Lohjan kampus. Kampukselta varattiin pieni kokoushuone, josta siirrettiin ylimääräiset huonekalut pois. Kokoushuone valittiin tilaksi avoimen käytettävän tilan sijasta sen takia, että ohjattavat oppilaat saisivat omaan performanssiinsa parhaan mahdollisen fokuksen ilman ulkopuolisia häiriötekijöitä. Lisäksi ohjaajan toiminta pysyy tiukasti ohjattavan tilanteen parissa. Kokoustilaan jätettiin istumapaikat ryhmäläisille, sekä erillinen esteetön 1-2 neliömetrin kokoinen tila aina ohjausvuorossa olevalle pelaajalle.

VR-kokemuksen kannalta on oleellista tietää, että VR-lasien käyttämisen alussa asetetaan jokaiselle istunnolle aina oma pelialue erikseen. Lasit huomaavat ympärillä olevat esteet ja ilmoittavat tästä käyttäjälle. Pelialue voidaan pitää liikkuvana, tai rajata kokonaan paikallaan pelattavaksi, jos esimerkiksi ympäröivät tilat ovat ahtaat. Jokaisella kerralla, kun VR-lasit otetaan pois päästä automatiikka huomaa, että virtuaalilaseja liikutetaan tai jos virtuaalilasit jätetään pitkäksi ajaksi käyttämättä, automatiikka käskee vahvistamaan uuden pelialueen aina uuden session aloittamisen yhteydessä. Pelialueen luominen ei siis ole vapaaehtoista: Ilman turvallista pelialueen varmistamista VR-laseja ei voi käyttää.

Laurean omassa kokoustilassa oli suuri näyttö valmiina, sekä erilliset adapterit esimerkiksi HDMI-johdoille. Tilassa oli myös mahdollista tehdä muistiinpanoja. Tila oli varsin nykyaikainen ja ääniltään hyvin eristetty, joten ohjaustapahtuman pitäminen vastaavassa ympäristössä on erittäin helppoa esimerkiksi Laurean omaa opetuskäyttöä silmällä pitäen.

6.3 VR-kiipeilypelejä

Ohjaus aloitettiin The Climb 2-kiipeilypelillä, joka maksoi ladattaessa 35 € sis. Alv24% Oculusin sovelluskaupassa. Ohjattavat saivat kukin vuorollaan valita haluamansa kiipeily-ympäristön, jollaisia olivat esimerkiksi lumiset Alpit, urbaani kaupunkiympäristö pilvenpiirtäjineen sekä erilaiset muut vuoristoympäristöt erilaisine maisemineen. Ympäristön valikoimisen jälkeen valittiin helpoin ja yksinkertaisin vaikeustaso, jolloin ohjaimia käytetään liikkeentunnistamisen lisäksi vain liipaisimista erilaisiin objekteihin tarttumista varten. Vaikeustasoa lisäämällä voidaan lisätä kiipeilyn haastavuutta, virtuaalikäsien väsymistä, pidon vähenemistä, sekä painallusten voimatasojen seuraamista. Ohjaustapahtuman sijoittuessa tilanteeseen, jossa VR-teknologia saattaa olla osallistujille uudehko kokemus, oli päätetty, ettei haastava vaikeustaso ollut avainasemassa ohjauksen tarjoaman kokemuksellisuuden kannalta. Pääpaino

oli tuottaa onnistumisen tunnetta, kokemusta, sekä korkean paikan pelon kohtaamista virtuaaliympäristössä.

Kolmesta osallistujista kahdella oli jonkin asteinen korkeanpaikan kammo, ja kolmesta osallistuneesta kaksi olivat kokeilleet virtuaalilaseja yhden, tai kaksi kertaa aiemmin. Yleisesti voitiin kuitenkin katsoa, että VR-teknologia oli varsin uutta sekä tuntematonta osallistujille.

Kiipeilypelin aloitti osallistuja 1 jolla ei ollut korkeanpaikanpelkoa. Osallistuja 1 oli myös kokeillut virtuaalilaseja aikaisemmin, ja hän suoriutui pelin pelaamisessa varsin omatoimisesti. Virtuaalilasien käyttö ja käsien liikkeet ohjainten kanssa pysyivät hallinnassa. Nopeatempoinen kiipeily virtuaalimaailmassa tosin rasitti osallistujan käsiä myös fyysisesti, sillä pelissä kurkottaakseen objekteihin tulee pelaajan myös kurkottaa käsillään haluttuun suuntaan. Osallistuja 1 pelasi peliä noin 15-minuutin ajan. Ohjauksen kannalta oli oleellista osata opastaa käyttäjää etenemään pelin valikoissa, sekä tukemaan tämän pelaamista opastamalla ohjainten käytössä, mikäli niissä ilmenisi haasteita. Osallistuja 1:en kohdalla erillistä opastusta ei juurikaan tarvittu.

Osallistuja 2:lla oli korkeanpaikan pelko, ja hän oli kokeillut virtuaalilaseja yhden kerran aikaisemmin. Peliympäristöksi valikoitui kaupunkinäkö pilvenpiirtäjineen. Osallistuja sai puettua virtuaalilasit nopeasti ylleen ja löysi ohjaimet nopeasti. Liikkeiden harjoittaminen osoittautui helpoksi pienen harjoittelun jälkeen. Kun virtuaaliympäristö avautui, niin osallistuja koki, että hänen jalkojaan olisi alkanut heikottamaan. Tällä hän tarkoitti sitä, että korkeanpaikan pelko oli saanut jonkinlaisen altistusvasteen VR-ympäristössä. Ympäristöä tarkasteltuaan hän aloitti kiipeämisen, joskin vältti katselemasta liikaa alaspäin pilvenpiirtäjän tasoilta. Kiipeäminen oli hitaampaa, mutta se sujui koko ajan nopeammin sekä virtaviivaisemmin. Osallistuja 2 pelasi kiipeilypeliä n. 8 minuutin ajan, jonka jälkeen hän sanoi kiipeilyn riittävän. Varsinaiseen peliin osallistuja 2 vaikutti kuitenkin tyytyväiseltä, ja hän ilmoitti halukkuutensa katsoa myös muiden osallistujien pelaamista korkeilla paikoilla, sekä tiedusteli mahdollisuutta katsoa kiipeilypelin pelaamista jonkun toisen suorittamana myös vaikeimmilla vaikeusasteilla.

Osallistuja 3:lla ei ollut aikaisempaa kokemusta virtuaalilaseista. Osallistuja 3:lla oli myös korkeanpaikan pelko. Ohjauksessa keskityttiin ensimmäiseksi tuomaan virtuaalilasien käyttö pelin kannalta yksinkertaisesti esiin siten, että laitteen käyttäminen olisi mahdollisimman sujuvaa. VR-laseja säädettiin hieman istumaan paremmin, ja ohjaimet ripustettiin kiinnityslenkeistä ranteisiin siltä varalta, jos ne putoaisivat kädestä. Osallistuja 3 vaikutti rauhalliselta sekä uteliaalta ohjauksen alussa, mutta ilmoitti VR-lasien näkökentän osoittautuvan hieman sumeana, jolloin laseja tuli liikuttaa ylösalaisella liikkeellä kohti kasvoja muutaman kerran. Mikäli liike ei toimisi, niin lasien linssejä voidaan liikuttaa muutama portaallinen naksahdus lähemmäs tai ulommas toisistaan, jolloin näkökenttä ilmestyisi selkeämpänä.

Osallistuja 3 valitsi ympäristöksi Bay:n (lahti), ja pelin alussa katsoi paljon alas tutustuen peliympäristöön ennen kiipeilyn aloittamista. Osallistuja kertoi, että jos olisi oikeasti kyseisessä paikassa korkealla kalliolla, ei hän voisi toimia ollenkaan mutta koska kyseessä on virtuaaliympäristöön sijoittuva kiipeily, hän pystyisi siitä suoriutumaan. Osallistuja 3 pelasi peliä n. 10 minuutin ajan.

6.4 Anne Frank-sovellus

Anne Frank-sovellus valittiin käytettäväksi, jotta VR-tekniikan tarjoamaa kokemuksellisuutta voidaan osoittaa interaktiivisen virtuaalimatkan myötä ohjattaville. Anne Frank-sovellus oli veloituseton, ja sen pystyy lataamaan Oculuksen sovelluskaupasta, tai Anne Frankin omalta sivustolta. Julkaisun aikaan 2018 sovellus voitti korkeimman mahdollisen tunnustuksen Euroopan VR-messuilla. Sovellus voitti ”Gold Award for Best non-fiction VR” - tunnustuksen, mutta myös ”Bronze award for Best VR-Cinematics VR” - tunnustuksen (Vertigo-Studios 2022).

Sovelluksessa pelaaja pääsee matkalle Amsterdamiin Anne Frankin piilopaikkaan ullakkohuoneistoon. Peliä käynnistettäessä pelaajalle esitetään n. 5 minuutin mittainen videokooste toisen maailmansodan tapahtumista Anne Frankin kannalta. Peli käynnistyy pelaajan siirtäessä kirjahyllyä pois salaoven tavoin sivulle. Tästä alkaa interaktiivinen historianmatka, jossa pelaaja voi tutustua eri objekteihin, tarkistella kuvia, videoita, ja samalla kuunnella Anne Frankin päiväkirjasta otteita. Ohjauksen aikaikkunan kannalta sovittiin, että kaksi ohjattavaa seuraavat sivusta, kun yksi ohjattava pelaa peliä.

Pelaajaksi valikoitui osallistuja numero 3, jolla ei ollut aikaisempaa kokemusta virtuaalilaseista. Pelaaja oppi hahmottamaan ympäristöä sekä virtuaalilasien ohjauksen nopeasti, alle 5-minuutissa. Pelisession aikana pelaaja katsoi pelin introvideokoosteen, liikkui ullakkohuoneistossa, kuunteli päiväkirjamerkintöjä, ja katseli valokuvia. Pelaaja pelasi peliä noin 20 minuutin ajan.

Käytännön kannalta sovellus ohjasi välillä kurkottamaan esineitä pelialueen pitkältä horisontilta, joka tarkoittaisi suljetussa pelitilassa esimerkiksi mahdollisuuksia osua kalusteisteisiin tai seiniin. Tähän sovellukseen on siis syytä varata reilumpi, 2-3 neliömetrin esteetön tila, ellei valitse käytettäväksi istuttavaa, staattista pelialuetta.

Sovellus tempaisi kerronnallaan ja miljööllään kaikki mukana olleet henkilöt mukaansa, ja tietynlainen alakulous oli aistittavissa ohjauksen koko pelisession ajan tämän sovelluksen kohdalla. Palautekeskustelun myötä ohjauksen purussa pohdittiin tämän kaltaisten sovellusten tuomia mahdollisuuksia kokea historiallisesti merkittäviä hetkiä eri tavalla kuin aiemmin on

totuttu. Lisäksi kokemuksellisten tapahtumien ja elämysten tuottaminen VR-lasien avulla vaikutti osallistujien mielestä kiinnostavalta.

6.5 The Tripp-terapiasovellus

The Tripp-sovelluksesta ladattiin veloitukseton demoversio ohjaustapahtumaan. Demoversiossa on vain yksi ympäristö, sekä rajatut toiminnot. Ohjaustapahtuman kannalta merkityksellisempää oli siinä, että sovelluksen alussa pyydetään valitsemaan eri vaihtoehtoista oma sen hetkinen mielen tila numeraalisesti 0 sekä 10 välillä. Lisäksi pelaaja pystyi valitsemaan sen hetkisestä tunnetilastaan sopivimman vaihtoehdon. Vaihtoehtoja oli esimerkiksi kireä, rentoutunut, stressaantunut, huvittunut ym. Ohjattavista kaksi halusi pelata koko demon lävitse.

Pelissessio alkaa pimeällä ruudulla, jonka jälkeen ympäristössä alkaa kajastamaan valoa. Taustalla soi binauraalinen ääniraita, ja selostaja aloittaa esittelemällä ympäristöä rauhallisella pehmeällä äänellä. Binauraalisella tarkoitetaan tietyllä taajuudella soivia ääniaaltoja, jotka tutkitusti vähentävät stressiä muokkaamalla aivojen omia sähköisiä aaltoja ja siten syvä rentouttaa, tai virkistää kuulijaansa (Yle 2019). Rentouttavan äänimaailman lisäksi ympäristö alkaa toistamaan rauhallisesti erilaisia värejä, ja pelaaja voi tutustua pelialueeseen kääntymällä ja tutkimalla näkymää pään eri asennoilla. Pelissessio käynnistyi hengitysharjoituksilla, jonka jälkeen pelaaja vietiin hypnoottiseen tunneliin, jonka jälkeen pelaajaa käsketään osoittamaan katseensa horisontissa leijuvaan objektiin. Objekti on sidottu pelaajan näkökentän keskiöön, ja katsetta siirtämällä objektia siirretään haluttuun suuntaan. Hypnoottisen tunnelin kohdalla pelin valmentaja kehottaa pelaajaa ensin osumaan toivottuihin elementteihin, mutta samalla myös väistämään ei toivottuja esteitä. Tällä tavoin peli kohdentaa pelaajan keskittymiskykyä olennaiseen. Tunnelin jälkeen pelaaja viedään valtavaan avaruusmaiseen ympäristöön, jonka keskellä kasvaa värikäs kasvi. Pelaajaa liikutetaan lähemmäs ja lähemmäs, jonka jälkeen hänet nostetaan kaiken ylle. Leijuessaan kasvin yllä pelaajaa kohtaan kohdistetaan valo, jota kohtaan opastetaan katsomaan. Samalla kerrataan hengitysharjoituksia, joihin sovellus lopettaa demokierroksensa. Demokierroksen jälkeen pelaajaa pyydetään uudestaan arvioimaan oma mielen tila asteikolla 0-10.

Pelattaessa ensimmäinen ohjattava koki seisomisasennon hieman haastavana, koska pelissä leijutaan ympäristössä. Ohjauksen kannalta pelaajalta tulisi kysyä, haluaako pelata peliä seisoltaan vai staattisesti istuma-asennosta käsin. Rentoutusharjoituksista hengitysharjoitukset tuntuivat ensimmäisestä pelaajasta mielenkiintoiselta ja rentouttavalta, mutta istumista toivottiin jatkossa vastaavan pelissession kannalta. Toinen ohjattava halusi kokeilla pelin algoritmia, ja valitsi itselleen huonoimman mahdollisen mielentilan sekä kireimmän lähtötunteuksen. Sovellus itsessään käytti demotasolla samaa ympäristöä, mutta äänimaailman sekä värimaailma erosivat ensimmäisestä kokeilusta hieman. Toinen ohjattava koki, että pimeä

ympäristö ja näytetyt värit eivät olisi olleet sellaisia, jotka saisivat hänet juuri rauhoittumaan. Toinen ohjattava toisaalta koki, että keskittymisharjoitus katseen avulla oli hyödyllinen lisä terapiasovelluksessa.

7 Arviointi

Laadullisen kehittämistyön viimeisenä vaiheena on arviointi. Koska laadullisen tutkimuksen tavoitteena tulisi olla vanhojen ajatusmallien kyseenalaistaminen, sekä ilmiön ja kokonaisuuden argumentointi siten, että työ antaisi mahdollisuuden ajatella toisin, tulee arvioinnissa pystyä osoittamaan mielenkiinnon kiinnittyminen johonkin uniikkiin sekä sen avulla yleisen tiedon lisääntymiseen (Vilka 2015, 195).

Tässä työssä on käsitelty sosiaalisen kohtaamisen harjoittelua virtuaaliympäristössä Laurea ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden keskuudessa. Työ on sisältänyt opinnäytetyölle ominaisimmat työskentelyvaiheet, sekä kehittämistehtävän kannalta oleellisen ohjauksen kokonaisuuden, jota ilman tämän kaltaista laadullista kehittämistyötä ei olisi voinut toteuttaa. Kehittämistyön ohjauksen tuloksia voidaan parhaiten arvioida nojautuen siihen, mitä ja miten ohjausta havainnointiin.

Ohjauksen aikana havainnointiin opiskelijoiden reaktioita virtuaaliympäristössä. Menetelmänä havainnointi tuntui tehokkaalta tavalla saada informaatiota ohjauksesta. Ojasalo ym. (2014, 114) kirjoittavatkin havainnoinnin olevan menetelmä, jonka avulla saadaan lisää tietoa yksilön toiminnasta valitussa ympäristössä, sekä nähdään osallistujien vuorovaikutusta toistensa kanssa. Ohjauksessa havainnoijan rooli oli aktiivinen, jolloin havainnoijan tehtävänä oli osallistua kohteen toimintoihin vuorovaikutuksen jäädessä pitkälti ohjattavien ehdoille (Ojasalo ym. 2014, 116). Aktiivinen havainnointi osoittautui toimivaksi jo pelkästään sen takia, että VR-ympäristön käytössä tarvittiin ulkopuolista henkilöä avustamaan tekniikan käytössä, mutta virtuaaliympäristössä pelaaminen ja eteneminen tapahtui ohjattavien omasta tahdosta omaehtoisesti.

Ohjauksessa onnistuttiin löytämään korkean paikan pelolle pelon altistumisaste. Ohjauksen aikana yksi ohjattava kertoi, että jalat katoaisivat hänen altaan oikeasti, vaikka hän oli fyysisesti turvassa lattiaa vasten. Tuntemus jalkojen katoamisesta siis syntyi virtuaaliympäristössä pelatessa. Tästä huolimatta pystyttiin jatkamaan peliä ohjattavan omilla ehdoilla. Pelaamisen lisäksi ohjattavien keskinäistä vuorovaikutusta havainnointiin ohjauksen aikana. Ohjauksen havainnoinnin avulla pystyttiin huomaamaan, että ohjattavat kannustivat toisiaan erilaisten esteiden suorittamiseen. Huomattiin myös, että etenkin korkean paikan pelkoiset tuntuivat auttavan toisiaan herkemmin, ja eläytymään toisen pelaamiseen tarkemmin, ja tuntuivat olevan käsiteltävästä aiheesta erityisen kiinnostuneita. Havainnointiin, että korkean

paikan pelkoiset halusivat kuitenkin lopettaa korkealla paikalla pelaamisen aikaisemmin, kuin henkilö, jolla ei ollut vastaavaa pelkoa. Tämä auttaa puolestaan tunnistamaan sitä seikkaa, että harjoittelemalla pelottavan asian kohtaamista, pelaaja osaa kuitenkin itse määritellä itselleen sopivan altistusasteen, ja tällä tavoin pystyisi todennäköisesti itse harjoittelemaan pelottavien asioiden kohtaamista itselle parhaiten sopivalla tavalla. Tämä vahvistaa lisäksi sen, että ohjauksessa kiipeilypelin valikoiminen korkean paikan pelkoisille toimi sekä ratkaisukeskeisenä, että voimavarakeskeisenä menetelmänä (Näkki, Sayed 2015, 13-14), sillä voimavaruusautuneessa työskentelyssä keskiössä on asiakkaan kyvyissä, tiedoissa, mahdollisuuksissa sekä tavoitteissa. Näkki & Sayed mainitsevat samassa asiayhteydessä myös, että ratkaisukeskeisessä toimintatavassa olennaista on asiakkaan menneisyyden ja kokemuksen ymmärtäminen voimavaroina, ja että ohjauksessa tulee keskittyä ongelmien sijasta myönteisiin poikkeuksiin. Konkreettisenä esimerkkinä tämä voitiin havainnoimalla varmentaa, kun henkilö koki pelon tunnetta, mutta siitä huolimatta halusi jatkaa peliä, löytää uusia tasoja ja näin ollen voittaa omaa pelkoaan itselleen sopivalla tavalla virtuaaliympäristössä.

Siirryttäessä Anne Frank-sovelluksen pariin oli merkille pantavaa, miten aihe tuntui käsinkosketeltavalta ohjauksen aikana. Toisen maailmansodan tapahtumat heijastettuna virtuaaliympäristöön saivat ohjauksen aikana kaikki henkilöt mieleltään normaalia vakavammaksi. Anne Frank-sovellus ei kuitenkaan vain näyttänyt videokuvaa, tai kerrontaa juutalaisvainoista, vaan pelillistämällä antoi virtuaaliympäristöä käyttävän pelaajan tehdä päätöksiä, että minne liikutaan, ja mitä asioita tarkastellaan missäkin tahdissa. Tähän tietoon nojaten voidaan huomata, miten esimerkiksi THL:n (2021) tutkimukset pelillistämisestä menetelmänä pätevät myös virtuaaliympäristöjen ja vaikkapa interaktiivisten museokierrosten järjestämiseen. Anne Frank-sovellusta käyttäessä pelattiin ennalta määriteltä ympäristöä tarkoituksenmukaisesti. Tarkoituksena oli tuottaa pelaajalle immersiiivinen kokemus ja lisätä tietoa Anne Frankista sekä toisen maailmansodan juutalaisvainoista. Havainnointia käyttämällä voitiin huomata, että koska osallistujien mielet osoittautuivat sovelluksen käynnissä oloaikana varsin raskaaksi verrattuna tilannetta ennen Anne Frank-sovellukseen siirtymistä, tai sovellukseen Anne Frankin jälkeen, että pelillistäminen menetelmänä vaikuttaa tehokkaalta VR-lasien kanssa tehtynä, jos halutaan tutustuttaa ohjattavia esimerkiksi historiallisesti merkittäviin aiheisiin. Raskas tunnelma ei kuitenkaan pysäyttänyt pelin pelaamista, vaan pelaaja halusi edelleen tutkia Anne Frankin ullakkohuoneiston sisältöä, nähdä ja kuulla tämän ympäristöstä ja silloisesta elämästä.

The Tripp-terapiasovelluksen kanssa havainnointiin VR:n mahdollisuuksia toimia mieltä rauhoittavana ja stressiä vähentävänä ympäristönä. Pelin pelaamista havainnoimalla voitiin huomata, että osallistuneet henkilöt kokivat rentoutuksen eri tavoin. Korkeanpaikan pelosta enemmän ilmoittanut pelaaja koki, että hänen olisi ollut helpompaa rentoutua istuma-asennossa, koska pelissä leijuttiin, ja liikuttiin korkealla. Toinen pelaaja koki, että ympäristön väriteema ei tuntunut rentouttavalta, vaan enemmän synkeältä ja ahdistavalta. Yhtä mieltä pelaajat olivat kuitenkin siitä, että hengitysharjoitukset tuntuivat miellyttäviltä, lisäksi äänet

olivat hienot. Terapiasovellus käytti myös pelillistämistä menetelmänä sitouttamaan pelaaja osallistumaan sovelluksen tarkoituksenmukaiseen käyttöön. Ohjauksen aikana havainnointiin, että osallistujat pelasivat koko rentoutusharjoituksen alusta loppuun keskeytyksettä, vaikka kokemukset pelin tuomasta rentoutuksesta vaihtelivat suuresti. Tämä indikoi sitä, että vaikka kiipeily-pelin sekä Anne Frank-sovelluksen käyttö jouduttiin ohjaajan toimesta katkaisemaan VR-lasien akkukeston ja järjestetyn aikaikkunan takia, niin hyvin suunnitellulla VR-applikaatiolla saadaan käyttäjä sitoutumaan tarkoituksenmukaiseen tekemiseen ennalta määritellyksi ajaksi. Tämä tukee THL:n (2021) tutkimuksia pelillistämiseen liittyen, ja vahvistaa argumenttia siitä, että VR-teknologia lisää ja syventää keskittymiskykyä käsiteltävään aiheeseen liittyen. Ohjauksen aikana yksikään osallistuja ei kertonut tylsistymisestä, tai siitä, että heidän olisi ollut vaikea keskittyä annettuun tehtävään.

Ohjauksessa havainnointiin myös laitteiden käytön omaksumisen helppoutta, sillä VR-teknologia on uutta, eikä kaikilla opiskelijoilla ole kokemuspintaa kyseisen teknologian käyttämisestä. Ohjaustapahtuman laitteiden käyttö oli kaikille osallistujille helppoa pienen opettelu-jälkeen. Tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että ohjauksen kolmen tunnin aikana, osallistujat pystyivät omaksumaan kolme erillistä peliä, niiden liikeradat, ja näiden pelien pelimekaniikan siten, että he pystyivät itsenäisesti suoriutumaan peleistä virutaaliympäristössä. Tämä puolestaan vahvistaa Stanfordin teknillisen VR-tutkimuksen tuloksen (Bailenson 2018, 27), jonka mukaan esimerkiksi VR-teknologialla liikeradat voidaan omaksua peräti 25 % nopeammin kuin muilla menetelmillä. Havainnoimalla pelaajien liikeratoja ja pelimekaniikan hallintaa voitiin ohjaustapahtuman aikana jo huomata, että mekaniikan ja liikeratojen hallinta omaksumaan huomattavan nopeasti.

Ohjauksessa havainnointiin myös ohjaajan näkökulmasta vastaavanlaisen virtuaalipajan järjestämisestä, sillä oikeanlaisten laitteiden ja ympäristön toimivuuden kannalta kokemus tämänkaltaisten ohjausten ja pajojen järjestämisestä olisi tärkeää. Ohjaustapahtuman pitämisen jälkeen voidaan pitää selvänä, että ilman tässä kehitystyössä osoitettuja työkaluja, laitteita, sekä soveltuvaa ympäristöä tämän kaltaista ohjausta ei voida järjestää. Tämä tarkoittaa sitä, että tämän kehittämistyön avulla tuotetulla tiedolla voidaan antaa lisäarvoa tilanteissa, joissa VR-ympäristöön perustuva työpaja, tai pelikokemus olisi järjestäjän taholta esimerkiksi harkinnan alla. Olennaista ohjaukseen valmistautumisessa on se, että ohjaaja tietää millaista on toimia virtuaaliympäristössä, sekä ohjaajan kyky auttaa etenemään pelivalikoissa, sekä pelimekaniikassa ohjauksen aikana. Jos ohjauksessa on useampi henkilö, niin peliympäristön streamaaminen suuremmalle näytölle on hyvä vaihtoehto, sillä tällä tavoin muut ohjattavat pystyvät seuraamaan pelitilannetta reaaliajassa, eivätkä tylsisty niin nopeasti odottaen omaa vuoroaan. Virtuaalilasien akkukesto tulee myös ottaa hyvin huomioon, joten niiden lataaminen erilaisten taukojen aikana on käytännössä välttämätöntä.

Ohjauksessa onnistuttiin myös tunnistamaan sosiaalisen kohtaamisen kriteerit jolle Nivala & Rynnänen (2019, 18) ovat muotoilleet tunnuksenomaisesti, että täytyäkseen sosiaalisessa kohtaamisessa sosiaaliset taidot sekä syntynyt dialogi ovat keskenään merkityksellisessä asemassa luodakseen kohtaamiselle tarkoituksenmukaisen ratkaisun. Ohjauksessa tarkoituksen mukainen ratkaisu on ollut voittaa omia pelkoja, sekä noudattaa pelillistämisen menetelmää. Dialogisuus ikään kuin syntyi ohjattavien keskuuteen ohjaustapahtuman alussa, ja se oli omiaan tuomaan kannustavaa ilmapiiriä pelaajille, jotka edelleen halusivat kohdata omia pelkojaan ohjaustapahtuman aikana. Havainnoinnin kannalta oli oleellista huomata, että dialogisuutta ei käynnistetty, vaan dialogisuus kuin syntyi ohjattavien keskuuteen. On syytä siis huomata, että sosionomiopiskelijat itse saattoivat olla tietoisia tästä asiasta, ja siten vahvistaa dialogisuutta. Joten ohjauksen mahdollisessa uudelleen järjestelyssä tulisi ohjaajan huomioida tämä seikka siten, että ohjaaja olisi valmiina käynnistämään dialogia pelaajien kesken.

Mutta kuten havainnoinnin ja palautekeskustelun avulla voidaan huomata, näitä taitoja tulee harjoitella, jotta niissä voi kehittyä, ja jotta esimerkiksi pelottavien asioiden kohtaaminen virtuaaliympäristössä olisi tuloksellista. Harjoittelulla Pitkäranta (2020) tarkoittaa jonkin asian toistuvaa uudelleen tekemistä, minkä avulla ylläpidetään vanhaa, tai opitaan uutta, tai tehostetaan ja muovataan jo äsken tehtyä. Toistamalla VR-harjoituksia voidaan siis olettaa, että niitä tekevät tulevat siinä edistyneimmiksi ja paremmiksi. Lisäksi he voivat kehittyä siinä sellaiseen suuntaan, mihin haluavat itse omaa kehitystään viettävän. Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelulla tarkoitetaan tässä asiayhteydessä juuri sitä, että toistolla, ja uudelleen tekemisellä tuodaan syvyyttä sosiaaliseen kohtaamiseen, joka voi olla käytännössä mitä tahansa sellaista, jossa sosiaaliset taidot, sekä syntynyt dialogi ovat merkityksellisessä asemassa ratkaisun kannalta. Sosionomin työn kannalta tämä vaikuttaisi kaikkein olennaisimmalta erilaisissa asiakaskohtaamisissa työn menetelmänä. Kun halutaan tuoda ratkaisukeskeisesti asiakkaalle mieluisalla tai ”siedettävällä” tasolla jotakin ratkaisukeskeistä siten, että asiakas voi kokea siinä kehitystä ja onnistumista. Vaikka asiakasta itseään pelottavan aiheen ympärillä! Viemällä tämä konsepti virtuaaliympäristöön voidaan oikeuttaa ja synnyttää uusi termi: Sosiaalisen kohtaamisen harjoittelu virtuaaliympäristössä”.

Arviointi voidaan kulminoida näin ollen seikkoihin, että tässä kehitystyössä käytetyt menetelmät tukivat toisiaan, ja olivat keskenään verrannollisia. Valitut menetelmät olivat sopivia ohjaukseen nähden, ja niiden avulla voitiin tuottaa riittävästi tarvittavaa tietoa. Menetelmien avulla voitiin vahvistaa lisäksi eri alojen tutkimusta aiheeseen liittyen ja työn tuloksien avulla voitiin luoda kokonaan uutta konkreettista tietoa sosiaalisen kohtaamisen harjoittelusta virtuaaliympäristössä. Opinnäytetyötä tekevän näkökulmasta tämä opinnäytetyö koettiin olevan tarkoituksenmukainen, ajankohtainen sekä uniikki.

7.1 Palautekeskustelu

Palautekeskustelu käytiin ohjauksen lopussa, ja se oli kestoltaan kymmenen minuuttia. Palautekeskustelun rakenne on laitettu tämän opinnäytetyön liitteeksi. Palautekeskustelu videoitiin ja videosta lähetettiin linkki opinnäytetyötä ohjaavalle lehtorille, sekä toimeksiannosta vastaavalle lehtorille. Ohjauksen osallistujien toiveiden mukaisesti videon linkki ei ole julkinen.

Virtuaalitekniikka herätti osallistujissa aidon tuntuuutta, sekä uudenlaisia tuntemuksia. Virtuaalilasien käyttäminen koettiin helpoksi, mutta niihin totuttelu vaati hieman aikaa.

Osallistujat vahvistivat palautekeskustelun aikana, että pelkäävät korkeita paikkoja. Osallistujat kokivat, että VR-lasien avulla voitaisiin kohdata itselle pelottavia asioita, mutta siihen ei riittäisi vain yksi tai kaksi kokeilukertaa, vaan ympäristön pitäisi olla turvallinen ja itselle epämieluisien asioiden kokeminen täytyisi olla asteittaista sekä toistuvaa mikäli sitä haluttaisiin tehdä VR-lasien avulla.

Ohjattavat kokivat, että jos Laurea ammattikorkeakoululla olisi esimerkiksi kirjastojen yhteyteen sulautettu VR-lasien lainaus / käyttöpiste, niin tämä madaltaisi sosionomiopiskelijoiden käyttökynnystä tekniikan suhteen. Lisäksi mikäli sosionomin opintoihin voitaisiin sisällyttää opintokokonaisuuksia VR-lasein tehtäväksi, niin ohjattavat kokisivat tämän luovan Laurealle kilpailuetua, mutta myös laajentaisi opiskelijoiden valmiuksia kohdata erilaisia kohderyhmiä ja laajentaisi ohjauksiin tuotavien työkalujen määrää.

Virtuaaliympäristöstä yleisesti opiskelijat kokivat, että ihan kaikkia opintokokonaisuuksia ei sinne kannattaisi lähteä viemään, mutta esimerkiksi dialogisuuden harjoituksia voitaisiin syventää VR-ympäristössä, tai haastavien kohtaamisten sekä kriisitilanteiden harjoittelu voisi olla mielenkiintoista virtuaaliympäristössä. Lisäksi VR-ympäristö poistaisi ulkopuoliset häiriötekijät verrattuna esimerkiksi etäluentoon. Ohjattavat kokivat, että vuorovaikutus todennäköisesti myös lisääntyisi.

Yhteenvedon voidaan tuoda ilmi, että sosionomiopiskelijat kokivat virtuaalilasien käyttämisen potentiaalisena ja mielenkiintoisena vaihtoehtoisena kokemuksena, ja opiskelijat myös arvelivat käyttävänsä VR-tekniikkaa tulevaisuudessa jossain vaiheessa sosionomin työtehtäviä.

7.2 Toimeksiantajan palaute

Toimeksiantajan palaute on lisätty liitteeksi (Liite3).

Toimeksiantajalta kerättiin palautetta Laurea ammattikorkeakoulun omalla palautelomakkeella. Palautelomakkeessa kysyttiin, että miten tilaajaorganisaatio aikoo hyödyntää tehtyä opinnäytetyötä, mitä uutta tai odottamatonta tuli esille opinnäytetyön prosessin aikana, tai sen tuloksista, sekä miten toimeksiantaja kuvailisi yhteistyötä toimeksiantajan sekä opiskelijan välillä, ja miten yhteistyötä voisi jatkaa tulevaisuudessa.

Toimeksiantajan mukaan tämä laadullinen kehittämistyö on täyttänyt sille annetut tavoitteet. Lisäksi opinnäytetyön avulla toimeksiantaja voi hyödyntää saatuja tuloksia ja tutkimusta Yhdessä lisää yritteliäisyyttä -YLY-hankkeen seuraavissa kehitysaskelissa (Liite3).

Toimeksiantaja kertoo palautteessaan, että tämä opinnäytetyö on tuonut esiin erilaisia mahdollisuuksia hyödyntää virtuaalilaseja sekä ympäristöjä niin työelämässä kuin osana opintoja. Uutena tietona on voitu luoda tietoa VR-lasien käyttömahdollisuuksista osana sosionomiopintoja ja opintoja yleisesti.

Toimeksiantajan mukaan yhteistyö opinnäytetyötä tekevän sekä toimeksiantajan välillä on ollut sujuvaa, ja työskentelyote on ollut proaktiivinen sekä määrätietoinen. Palautteessa mainitaan myös, että lopputulosta voidaan pitää vaikuttavana.

Toimeksiantaja kertoo, että jatkossa Yhdessä lisää yritteliäisyyttä -YLY-hankkeen myötä on tarjolla sellaisia opinnäytetyön aiheita, jotka soveltuvat amk-opiskelijoille niin liiketalouden, kuin sosiaali- ja terveystieteiden puolelta. Toimeksiantaja kertoo, että heiltä löytyy opinnäytetyön aiheita myös ylempään ammattikorkeakoulun opiskelijoille.

7.3 Eettisyys ja luotettavuus

Tutkimusta tehdessä yksi oleellisimmista asioista on huomioida tutkittavien yksityisyyden suoja, joka on tärkeä tutkimuseettinen periaate. Pääasiana on raportoida tutkimustulokset siten, etteivät tutkittavia tai heidän mainitsemiansa henkilöitä pystytä raportista tunnistamaan. Hyvä keino yksityisyyden suojaamiseen on esimerkiksi kvalitatiivisen tutkimuksen anonymisointi työkaluna (Kuula 2011, 214). Tällöin tutkittavien joukosta poistetaan arkaluonteiset ja tunnistukseen tarvittavat tiedot, kuten osoite, henkilötunnus, tai muu sellainen informaatio, jonka poisjättämällä voidaan taata osallistujan anonymiteetti.

Kehittämistyöhön osallistuminen oli vapaaehtoista, ja siihen ilmoittautuminen tapahtui sosionomiopiskelijoiden omassa ryhmässä.

Kehittämistyön toteutukseen haettiin asianmukaisesti tutkimuslupaa Laurea ammattikorkeakoululta. Tutkimuslupa myönnettiin 5.5.2022. Tutkimuslupa päätöksen saaminen edellytti tutkimusaineiston käsittelyä ja säilyttämistä hyvää tieteellistä käytäntöä noudattaen koko

tutkimuksen teon ajan. Vaikka osallistujista ei kerätty dataa, oli ohjaus sekä palautekeskustelu videoitu. Videot kuvattiin iPhone 12-puhelimella ja ladattiin YouTube-palveluun yksityisinä videoina. Videot voi nähdä vain siihen osoitetun linkin haltija. Linkit lähetettiin vain osallistujille, sekä kahdelle lehtorille. Videot poistettiin puhelimesta sekä YouTube-palvelusta opinnäytetyön arvioinnin jälkeen.

Tutkimuksen luotettavuutta parantaa tarkka kerronta tutkimuksen toteuttamisesta, joka koskee tutkimuksen jokaista vaihetta. Luotettavuutta parantaa erityisesti se, että vaiheista kerrotaan mahdollisimman realistisesti ja selkeästi. Tämän opinnäytetyön luotettavuuden kannalta relevanttia oli saada ohjauksessa riittävät havainnot, sekä avartaa kokemuksellisuutta ohjauksen osallistumisen sekä käytännön työskentelymenetelmien kautta. Arkaluonteisia tietoja ei siis kerätty, ja kuvauslupa pyydettiin erikseen jokaiselta osallistujalta. Yleisesti koko opinnäytetyön ajan on pyritty noudattamaan hyvää tieteellistä käytäntöä (Kuula 2011, 34), jonka mukaan esimerkiksi tutkimuksen rehellisyys, avoimuus, sekä tarkoituksenmukaisuus ovat keskiössä.

8 Oman työn kriittinen tarkastelu

Tämän työn kriittinen tarkastelu toimii pohdinnallisena osiona, jossa käydään lävitse kehittämistyön haasteet tekijän näkökulmasta, sekä onnistumiset tekijän näkökulmasta. Oman työn kriittisessä tarkastelussa tuodaan lopuksi vielä ilmi yhteenvedona seikat, miten tämä työ osoittaa VR-tekniikan hyödyntävän sosionomiopiskelijoita, opiskelijoita yleisesti, ja Laurea ammattikorkeakoulua. Oman työn kriittisen tarkastelun tarkoitus on havainnollistaa lukijalle tämän työn aikaansaamista sekä luomisprosessia sosionomin silmin. Tarkastelussa tuodaan esiin haasteita aineiston löytämiseen liittyen, sekä rakennetaan yhteenvedoa erilaisten asiayhteyksien avulla virtuaalitekniikan ja sosionomiopintojen välillä. Tarkastelussa punnitaan myös kehittämistehtävän onnistumista.

Kriittisen tarkastelun yhteenvedossa tiivistetään virtuaalitekniikan mahdollisuuksia sosiaali- ja terveysalalla, kiteytetään tätä laadullista kehittämistyötä, ja kohdistetaan vielä fokuksa tulevaisuuden haasteisiin esimerkiksi organisaatiossa johtamisen kannalta. Yhteenvedossa tarkastellaan kehittämistehtävän tulokset kriittisesti, ja annetaan selvä toimintakehote Laurea ammattikorkeakoululle VR-tekniikkaan liittyen.

8.1 Kehittämistyön kriittiset pisteet.

Oman työn kriittinen tarkastelu osoittaa, että tämän laadullisen kehittämistehtävän aihe oli erittäin vaikea. Virtuaaliteknologiasta löytyy vain vähäsen tutkimusta, ja sitä kautta esimerkiksi kirjallisten lähteiden löytäminen oli haastavaa. Koska teknologia kehittyy lyhyessä ajassa todella paljon, voi fyysinen julkaisu olla julkaisuhetkellään auttamatta vanhentunut. Yleisesti kirjallisten lähteiden vähyys voi siis selittyä osittain sähköisten julkaisujen helppoudella, sillä esimerkiksi alan johtavat yliopistot tuntuvat luoneen aiheen tutkimuksen sähköiselle aineistolle nojaavaksi. Lisäksi aiheeseen linkittyvät kansainvälisesti arvostetuimmat toimijat eivät välttämättä anna tekemäänsä tutkimustietoaan ilman lisenssimaksuja, tai muuta maksusuoritusta.

VR-teknologiaan viittaavien pilottien ja kehityshankkeiden löytäminen oli erittäin vaikeaa. VR-teknologiaa hyödynnetään ulkomailla lukuisilla eri toimialoilla, mutta Suomen kokoisen toimijan sisällä hankkeet tuntuvat olevan kovin pieniä sekä piilossa julkiselta tarkastelulta. Aiheen syventäminen sosiaali- ja terveysalalle oli kuitenkin suhteessa helpompaa, sillä hyvinvointi, mielenterveys ja lääketiede yleisesti on yksi eniten rahoitettuja aloja teknisen kehityksen saralla sotateollisuuden rinnalla.

Suomalaisten kehityshankkeiden löytäminen sosionomin työnkuvaan sopivaksi oli verrattain haastavaa koska sosionomin työtehtävät läpileikkaavat sosiaalisen kohtaamisen kautta niin monia aloja ja ihmisiä. Selvitystyötä piti käytännössä tehdä aina usea askel pidemmälle. Esimerkiksi pelon altistusterapian hyödyntäminen ei ole välittömästi sosionomin työkentän alla, vaan todennäköisesti erikoissairaanhoidollisen psykiatrisen hoidon, mutta tulevaisuuden sosionomi saattaa ohjata perhettä, jonka lapsi on osana kyseisestä hoitoa. Lisäksi menetelmänä VR tai lisätty todellisuus saattaa olla erikoissairaanhoidossa vasta kokeiluasteella, jolloin sosionomiopiskelijan pääsy tämän kaltaiseen tietoon on erittäin rajallista ja aikaa vievää. Useat suljetut pilotit ovat tarkoituksella suljettuja koska Suomessa on hyvin tarkka lainsäädäntö ja potilasturva.

Tätä laadullista kehittämistyötä ei olisi myöskään voinut toteuttaa tässä laajuudessaan ilman opiskelijan omaa taloudellista panostusta. Virtuaalilasit sekä sovellukset yhdessä maksoivat opiskelijalle noin 500 euroa.

Lisäksi työn valmiiksi saattaminen vaati opiskelijalta lasien ja sovellusten käytön huolellista opettelemista. Yllä mainituista syistä tätä työtä ei olisi myöskään voinut toteuttaa tässä laajuudessaan ilman, että opiskelija olisi kartuttanut aihetta sivuavaa projektia 45 opintopisteen verran ja siten tutkinut aihetta opintojensa aikana. Tämän takia tehty kehittämistyö nojaa yksityiskohtiin siinä laajuudessaan sellaiselle lukijakunnalle, joka todennäköisesti osaa

valjastaa teknologian käyttöön luettuaan tämän työn. Työstä saattaa tulla alaa tuntemattomalle lukijalle vaikealukuisempi yksityiskohtien myötä, ja työssä todennäköisesti näkyy liike-toiminnallisia nyansseja. Nämä nyanssit selittyvät työtä tehneen opiskelijan aiemmalla liiketalouden tuntemuksella.

Tätä työtä tehdessä huomattiin, että VR on ilmiönä ja mahdollisuuksiltaan niin laaja, että olisi ikävää poissulkea muut koulutusalat sekä teknillinen kehitys, ja rajata työn tarkoitus ja tulokset vain sosionominopintoihin. Kokonaisuuden kannalta ei siis ole ollut tarkoituksellista osoittaa vain yhtä lineaarista esimerkkiä ruohonjuuritason kohtaamisesta sosionomin toimenkuvassa, vaan tuoda esiin laajempi kokonaisuus siitä, mitä VR-teknologia on, miten sitä voidaan hyödyntää ja missä sitä jo hyödynnetään, ja voiko Laurea ammattikorkeakoulu hyötyä siitä. Tällä tavoin koettiin, että voidaan tarjota suurempi hyöty myös tilaajalle. Terveysteknologiaan ja sosionomin toimenkuvan yhdistäminen tähän työhön onnistui, mutta kokonaisuuden kannalta työ on paljon laajempi. Aiheen tarkempi rajaus ei olisi myöskään ollut mahdollista ilman, että oleelliset syy-yhteydet olisivat jääneet pimentoon joko sosionomin työn kannalta, tai tilaajan kriteerien kannalta.

Ohjauksen kannalta kehittämistyössä onnistuttiin hyvin, ja havainnoinnin avulla saatiin riittävästi tietoa opiskelijoiden reaktioista. Ohjauksen valmistelu sekä pitäminen oli käytännössä opinnäytetyön vähiten aikaa vievä osuus, mutta huolellinen valmistautuminen sekä oikeanlaisten opiskelijoiden saaminen ohjaukseen oli tärkeää.

Merkittävimpiä tuloksia ohjauksessa sekä palautekeskustelussa oli se, että virtuaaliympäristöissä voitiin kohdata omia määrämuotoisia pelkoja turvallisesti, sekä se, että ohjauksen ajaksi pelaajien keskuuteen syntynyt dialogisuus ja ratkaisukeskeisyys kannusti pelaajia onnistumaan omien pelkojen kohtaamisessa, ja tekemään pelaamisesta tavoitteellista. Merkille pantavaa oli myös, että osallistujat kokivat virtuaalipelaamisen mielekkäänä tekemisenä, ja pelaajat omaksuivat pelimekaniikan, sekä liikeradat hyvin nopeasti. Anne Frank-museosovelluksen kautta saadut tulokset taas antavat aihetta pohtia, että saako historiallisesti merkittävien asioiden kohtaaminen ja käsittely virtuaaliympäristössä jopa dramaattisempia mittasuhteita, ja jopa tehokkaampaa imua käsiteltävään teemaan liittyen kuin saman asian opiskelusta perinteisen kirjan tai videokuvan avulla. Rentoutusharjoituksen myötä saadut tulokset osoittavat, että teknologialla voidaan myös pyrkiä rauhoittamaan käyttäjän mielentilaa, ja ohjata hänen keskittymistään. Tulosten varjolla mielenkiintoiseksi kysymykseksi kuitenkin muodostuu, että jos sosionomin opintokokonaisuuteen liitettäisiin VR-lasit, ja opiskelijoille annettaisiin tehtäväksi suunnitella jonkinlainen ohjaus jollekin asiakasryhmälle, tai opiskelija-ryhmälle, niin minkälaisia kokonaisuuksia tästä tehtäväasettelusta voisi syntyä.

8.2 Kriittisen tarkastelun yhteenveto

Kehittyvät sovellukset, tekoäly & algoritmit ovat jo osana sosiaali- ja terveysalaa aina sairaanhoidosta ikäihmisten palveluihin sekä potilastietojärjestelmiin. VR-tekniikan käyttö ja hyödyntäminen on vain yksi palanen tässä suuressa palapelissä. Se, mikä tekee VR-tekniikasta poikkeuksellisen välineen sote-alalla, on sen tuoma immerstiivinen kokemuksellisuus. Sen avulla voidaan yhdistää ihmisiä, viedä heitä paikkoihin, tarjota elämyksiä, opettaa lääkinnällisissä ja operatiivisissa toiminnoissa, pelata pelejä, kehittää yhteisöjä, muovata ympäristöjä, luoda uudenlaisia terapiamalleja, kuntouttaa fysiologisessa sekä neurologisessa kuntoutuksessa, tunnistaa ja diagnosoida sairauksia yms. Erilaisten mahdollisuuksien kirjo on rajaton. Oleellista onkin herätellä mielikuvitusta ja ratkaisukykyä pohtimaan, että missä kaikessa tätä teknologiaa voitaisiin käyttää, ja kuinka paljon sote-alan kuormitus laskisi, jos teknologiaa hyödynnettäisiin sen kaikissa haaroissa ja toiminnoissa.

Terveysteknologiaan lähestyminen on helppoa VR-tekniikan kautta. VR on jotakin konkreettista, eikä sen käyttäjän tarvitse tuntea teknisiä yksityiskohtia, tai omata ymmärrystä alaan liittyvästä erityisen kapeasta tiedosta tekoälyyn tai lääketieteeseen liittyen. Sosiaali- ja terveysala taas toimii parhaana teknologiaa yhdistävänä pelikenttänä, koska VR:ää voidaan kokeilla eri tavoin erilaisissa segmenteissä. VR:ää voidaan muovata rajattomasti, ja juuri sen takia VR:n ottaminen osaksi sosiaali- ja terveysalan opintoja olisi perusteltua. Laurean opetuksesta vastaavat tahot voisivat tuoda opetukseen lisää syvyyttä, ja ryhmätyöt saisivat uudenlaisia vivahteita. Lisäksi Laurean käytännönläheinen työote veisi myös VR:ää sote-alojen työpaikoille. Opiskelijat voisivat käyttää VR:ää myös osana asiakasryhmien ohjauksia. VR:ää voidaan hyödyntää vaikka luovissa ja toiminnallisissa käsityöpajoissa, joissa halutaan korostaa hahmotamista sekä kognitiivisia toimintoja. VR-ympäristöissä voidaan käsin muovata erilaisia kappaleita, pelata loogista ajattelua vahvistavia pelejä, tai viettää yhdessä aikaa virtuaaliympäristössä. Erilaisten käsityöpajojen lisäksi VR:n avulla voidaan opettaa soittimien käyttöä, tai suorittaa erilaisia fysiologisia liikeratoja, Yogaa, kamppailulajeja ym. VR-lasien käyttäjät voivat olla samassa tilassa fyysisesti, tai verkkoyhteyden avulla eri puolilla maapalloa.

Tämä työ osoittaa, että valjastamalla VR-tekniikka ja interaktiivinen tekeminen osaksi opintoja, voitaisiin mahdollisuuksien rajoissa tehostaa opiskelijoiden keskittymistä etäluennoilla (Andersen, Nelson & Ronex 2021, 29). Lisäksi riskit toisiaan korreloivien mielenterveydellisten- ja tukielimillisten sairauksien syntymiseen olisivat VR:ää hyödyntävien kohdalla todennäköisesti pienemmät kuin niillä, jotka eivät harrastaisi liikuntaa ollenkaan (Laurea ammattikorkeakoulu 2021). VR mahdollistaisi opiskelijoiden, sekä erilaisten ohjattavien ryhmien virtuaalimatkojen minne päin maailmaa tahansa, sekä vähentäisi esteellisyyteen liittyvien tekijöiden, kuten liikuntakyvyttömyyden tai kehitysvammaisten henkilöiden kynnystä päästä osaksi erilaisia kokemuksia ja elämyksiä (Talentia ry 2020). VR-työskentelyyn tiukasti kytköksissä

olevan pelillisyyden termi ja menetelmät sekä THL:n tekemien pilottien ja tutkimusten valossa voidaan myös todeta, että pelillisuus ja pelillistäminen ovat erinomaisia työkaluja sosiaalialan työtehtävissä kohderyhmästä riippumatta. THL:n tekemät pelillisyyden tutkimukset ovat kattaneet useita ikä- ja asiakasryhmiä maahanmuuttajista lapsiin sekä vanhuksiin, joten kohderyhminä nämä kuuluvat myös sosionomin toimenkuvan alle. Lukuisat hankkeet eri ammattikorkeakoulujen ja rahoittajien kesken ovat myös omiaan osoittamaan, että VR:n hyödyntäminen sosiaali- ja terveysalalla tuo hyötyä mitä erilaisimpiin asiakaskokemuksiin. Kokemuksellinen VR-ympäristö toimii myös sote-alan henkilökunnan tietämyksen sekä koulutuksen lisääjänä, jolla koettiin olevan sosiaalialan työn kannalta työtä parantava vaikutus.

Kehittämistyön ohjauksen havainnoinnin ja palautekeskustelun avulla voitiin taas huomata, että VR-kokemus oli sosionomiopiskelijoille mieleinen, ohjauksen aikana löytyi korkeanpaikanpelkoisille altistusvaste turvallisessa ympäristössä, ja ohjaukseen osallistuneet opiskelijat pysyivät yhdistämään VR:n käyttömahdollisuuksia osaksi omaa sosionomin työkenttää. Kehittämistehtävän tulosten avulla voidaan siis vahvistaa hypoteesia siitä, että Laurea ammattikorkeakoulu hyötyisi VR-tekniikan laajemmasta käytämisestä etenkin sosionomiopinnoissa.

Jotta VR:n käyttäminen Laurea ammattikorkeakoulussa voisi kehittyä, tulisi ensimmäiseksi järjestää riittävä määrä nykyaikaisia virtuaalilaseja. Tämän jälkeen opetuksesta vastaavat lehtorit voisivat suunnitella muutamia pajoja ja esitellä laitteiden toimintaa. Tämän jälkeen vain mielikuvitus on rajana siinä, mihin kaikessa VR:ää halutaan opetuskäytössä hyödyntää. Sote-alan opiskelijoille opintojen soveltaminen on ehkä kaikista helpointa. Yleisellä tasolla, Laurea ammattikorkeakouluille helpoin tapa madaltaa virtuaalilasien käyttöä olisi käynnistää 3AMK yhteistyö kirjastojen ja ammattikorkeakoulujen välillä. Tällöin voitaisiin luoda yksinkertainen varausjärjestelmä, sekä erillinen virtuaalilasikabinetti tai lainaamopiste, jossa lasoja säilytettäisiin ja ladattaisiin kampuksen omissa tiloissa kirjastojen yhteydessä. Virtuaalilaseja voitaisiin siis varata ja käyttää koulun omien tilojen sisällä. Käytön jälkeen ne tulisi palauttaa. Käyttöönotto ja palautus olisi aina varmennettava opiskelijatunnuksin, tai nimitiedoin.

Tällä hetkellä Laurea ammattikorkeakoululla on muutamia vanhemman sukupolven virtuaalilaseja, mutta niiden käytöstä ei ole missään erillistä mainintaa, tai niiden käyttöönottoamisesta ole laadittu erillistä toimintamallia tai ohjetta. Tämä tarkoittaa sitä, että opiskelijat eikä lehtorit pääse hyödyntämään VR-tekniikkaa ammattikorkeakouluympäristössä ilman erillistä monimutkaista prosessia, jossa täytyy osata ennalta tietää kehen henkilöön ottaa yhteyttä, jotta virtuaalilasit saisi käyttöön. VR-tekniikkaa ei myöskään käytetä juuri Laurea ammattikorkeakoulussa osana opintoja. Ei sosionomiopinnoissa eikä koulun muissa opinnoissa, koska osaaminen laitteiden käyttöön liittyen on rajallista, eikä opintokokonaisuuksia olla voitu suunnitella siten, että toteutuksissa olisi VR-tekniikkaa.

Tämä opinnäytetyö on yhdistellyt tietoa eri maiden tekemistä tutkimuksista VR-tekniikan hyödyntämisestä, sekä teknologiakehityksestä yleisesti siten, että työelämä myös hyötyisi tämän tiedon valjastamisesta omassa kehityksessään, sillä yhteiskunnan ja tekniikan nopea muutos haastaa aiemmat ammatilliset käytännöt (Vilka 2015, 33). Koska Laurea ammattikorkeakoulu on tunnistanut yhtenä korkeakoulun kriittisenä muutostarpeena, että saavuttaakseen yhteisesti määritellyn tahtotilan olla vuonna 2030 työelämäosaamisen ja elinvoiman kansainvälinen kehittäjä Uudellamaalla, tulee Laurea ammattikorkeakoulun kiinnittää huomiota esimerkiksi osaamisperusteisuuden, oppimisen laadun ja opintotehokkuuden vahvistamiseen tutkintokoulutuksessa, sekä opiskelijoille annetun palvelulupauksen lunastamisen (Laurea ammattikorkeakoulu 2022 B). Tämä tarkoittaa ennen kaikkea teknillistä kehitystä, sen tutkimista sekä jatkuvaa uuden tiedon soveltamista.

Kaikki nämä seikat yhteen punomalla voidaan osoittaa, että valjastamalla VR-tekniikka laajemmin, koordinoitusti koko Laurean ammattikorkeakoulusegmentin käyttöön, Laurea ammattikorkeakoulu palvelisi opiskelijoitaan sekä henkilökuntaansa paremmin ja nykyaikaisemmin. Koulutuksellisessa mielessä Laurea pysyisi teknillisen kehityksen kärjessä, ja todennäköisesti lunastaisi palvelulupauksensa vuoteen 2030 mennessä. Vaikka opinnäytetyön tarkoitus oli alun perin tutkia VR-tekniikan hyödyntämistä osana sosionomiopintoja, työn edetessä on voitu kuitenkin osoittaa VR-tekniikan suurempi, vain yhtä koulutusalaan paljon laajempi tarve ja kysyntä. Tulevaisuutta spekuloiden voidaankin argumentoida, että on todennäköistä, että ne tahot, jotka eivät tule hyödyntämään VR-tekniikkaa jäävät paitsi kilpailullisesta kehityksestä, mutta myös häviävät tekniikan ymmärryksessä, sekä omassa kehityksessä niiden sellaisten toimijoiden alle, jotka näin tekevät.

Näihin sanoihin on hienoa päättää yhden sosionomiopiskelijan opintojen opinnäytetyö

Lähteet

Painetut

Andersen, H, H., Nelson, I. & Ronex, K. 2021. Virtual Facilitation: Create more engagement and impact. United-Kingdom: John Wiley & Sons.

Bailenson, J. 2018. Experience on Demand. What virtual reality is, how it works, and what it can do. New York: W. W. Norton & Company.

Kuula, A. 2013. Tutkimusetiikka. Vantaa: Hansaprint Oy.

Nivala, E. & Ryyänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka. Tallinna: Gaudeamus Oy.

Näkki, P. & Sayed. 2015. Asiakastyön menetelmiä sosiaalialalla. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2014. Kehittämistyön menetelmät. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Raatikainen, E., Rahikka, A., Saarnio, T. & Vepsä, P. 2020. Ammattina sosionomi. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Rissanen, S., Lammintakanen, J. 2021. Sosiaali- ja terveysjohtaminen. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Sähköiset

Almamedia 2020. Tutkijat lähtevät Suomesta. Referred 19.9.2021

<https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/23896989-a379-4e1a-a7bd-bccdc04e5bb2>

Avosylin Oy 2022. Avosylin 2/2021 - VR tulee lastensuojeluun. Viitattu 5.3.2022

https://avosylin.fi/wp-content/uploads/avosylin-2_21.pdf

Cambridge University 2022. Dictionary: Immersive. Viitattu 6.2.2022

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersive>

Cornell University 2019. A Comparative Analysis of Virtual Reality Head-Mounted Display Systems. Viitattu 14.2.2022

<https://arxiv.org/abs/1912.02913>

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2018. Suomen sata uutta mahdollisuutta 2018-2037. Yhteiskunnan toimintamallit uudistava radikaali teknologia. Viitattu 21.4.2022

https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj_1+2018.pdf

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2020. Kohti parempaa tulevaisuutta. Teknologian mahdollisuudet kestäväen kehityksen edistämässä. Viitattu 21.4.2022

https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj_5+2020.pdf

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2022. Tekoälyratkaisut tänään ja tulevaisuudessa. Viitattu 21.4.2022. https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj_1+2022.pdf

Elearningindustry 2021. Learning in virtual environments. Viitattu 30.1.2022

<https://elearningindustry.com/bringing-new-approach-to-traditional-elearning>

Experimental and Applied Psychology 2022. Reward. Viitattu 12.2.2022

<https://www.vupsy.nl/reward>

Facebook Technologies, LLC 2022. Oculus Quest 2.0 -virtuaalilasien tilaustiedot. Viitattu 30.1.2022

<https://www.oculus.com/quest-2/>

Facebook Technologies, LLC 2022. The Climb 2. Viitattu 13.2.2022

https://www.oculus.com/experiences/quest/2617233878395214/?locale=fi_FI

Finder 2022. Laurea-ammattikorkeakoulun talousluvut 2020. Viitattu 30.1.2022

<https://www.finder.fi/Ammattikorkeakoulu/Laurea-ammattikorkeakoulu+Oy/Vantaa/yhteystiedot/132212>

Facebook Technologies, LLC 2022. You gotta Quest 2 - Here's how to set it up. Viitattu 13.10.2022

<https://www.oculus.com/blog/you-got-a-quest-2-heres-how-to-set-it-up/>

Glue Collobration 2021. Glue ympäristö. Viitattu 30.1.2022

<https://www.glue.work/glue-platform/>

Grupo MContigo S.L 2022. Kuinka aivojen palkitsemisjärjestelmä toimii? Viitattu 13.2.2022

<https://askelterveyteen.com/kuinka-aivojen-palkitsemisjarjestelma-toimii/>

Ideoiden Oy 2020. Sovelluksia, joita voit hyödyntää aikuisasiakkaiden kanssa työskennellessä. Viitattu 22.4.2022

<https://www.terapiapsi.fi/sovelluksia-aikuisille.html>

Julkisten ja hyvinvointialojen liitto JHL. 2022. Sote-alan selvitykset ja raportit. Viitattu 21.4.2022. <https://www.jhl.fi/tyoelama/ammattialat/sosiaali-ja-terveyspalveluala/sote-alan-selvitykset-ja-raportit/>

Jyväskylän Yliopisto 2020. Hyvinvointi keski-suomalaisissa kouluissa henkilökunnan näkökulmasta poikkeusolon aikana 2020. Viitattu 20.2.2022
https://www.jyu.fi/edupsy/fi/tutkimus/hankkeet-projects/yhteistyolla-hyvinvointia-kouluuyhteisoon/tietoa_covid

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2022. Viitattu 20.9.2022
<https://www.pelikasvatus.fi/>

Kela 2021. Etuuksien saajat vuonna 2020. Viitattu 14.2.2022
https://koronamittarit.kela.fi/2021/02/2020_vuosi_fi/

Laurea-ammattikorkeakoulu 20221. Virtuaalitodellisuus ja liikunta mielenterveyskuntoutujilla. Viitattu 20.9.2022.
<https://journal.laurea.fi/virtuaalitodellisuus-ja-liikunnan-pelillistaminen-mielenterveysasiakkailla/#3bd92ab2>

Laurea-ammattikorkeakoulu 2022. A. Viitattu 30.1.2022
<https://www.laurea.fi/tietoa-meista/organisaationa/>

Laurea-ammattikorkeakoulu 2022. B. Viitattu 12.3.2022
<https://www.laurea.fi/tietoa-meista/strategia-2030/>

LAB Focus 2022. Virtuaalitodellisuuden käyttömahdollisuuksia sosiaali- ja terveysalalla. Viitattu 21.4.2022
<https://blogit.lab.fi/labfocus/virtuaalitodellisuuden-kayttomahdollisuuksia-sosiaali-ja-terveysalalla/>

Laurea 2022. Project WeaLE. Viitattu 30.1.2022
<https://ops.laurea.fi/index.php/fi/realization/SB00BK97-3007>

Matti Huttunen 2018. Määräkohtainen pelko (fobia). Viitattu 30.9.2022
<https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00394>

Microsoft 2022. Microsoft Teams. Viitattu 20.9.2022
<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>

Motiivi 10.10.2020. Virtuaalisuus voi mullistaa terveydenhuollon tulevaisuuden. Viitattu

21.4.2022 <https://motiivilehti.fi/lehti/artikkeli/vr-vie-todellisuuden-tuolle-puolen-virtuaalisuus-voi-mullistaa-terveydenhuollon-tulevaisuuden/>

Otavamedia 2021. Netissä leviää niin uskottava deepfake-videoita, etteivät ihmiset enää tiedä, voiko edes omiin silmiinsä luottaa. Viitattu 16.4.2022

<https://tekniikanmaailma.fi/netissa-leviaa-niin-uskottavia-deepfake-videoita-tom-cruisesta-etteivat-ihmiset-ena-tieda-voiko-edes-omiin-silmiinsa-luottaa/>

Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus 2019. Pelillisuus ja leikkisyys aikuissosiaalityössä. Viitattu 21.4.2022

http://www.socca.fi/files/8590/Pelillisuus_ja_leikkisyys_aikuissosiaalityossa_-_opas.pdf

SEAMK 2019. Mitä on eXtended Reality (laajennettu todellisuus)? Viitattu 14.2.2022

<https://lehti.seamk.fi/alykkaat-ja-energiatehokkaat-jarjestelmat/mita-on-extended-reality-laajennettu-todellisuus/>

Talentia ry 2020. Virtuaalitodellisuudesta hyvinvointia. Viitattu 5.3.2022

<https://www.talentia-lehti.fi/virtuaalitodellisuudesta-hyvinvointia/>

Social Work Today 2022. Social Services Innovations: A Whole New World – Virtual Reality in Social Work. Viitattu 20.9.2022

<https://www.socialworktoday.com/archive/MA18p6.shtml>

Springer Nature 2021. Virtual Reality: An Immersive Tool for Social Work Students to Interact with Community Environments.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10615-021-00803-1>

Suomalainen Lääkäriseura Duodecim 2022. Käypähoito. Viitattu 30.9.2022

<https://www.kaypahoito.fi/nak09112>

Syktor, V. 2019. What is Fully Immersive VR - Technology Explained. Viitattu 6.2.2022

<https://cyberpulse.info/what-is-fully-immersive-vr-technology-explained/>

Tampereen ammattikorkeakoulu 2022. Virtuaalinen elämyslääke - luovaa osaamista so-tealalla. Viitattu 5.3.2022. <https://projects.tuni.fi/virtu/esittely/>

Tampereen ammattikorkeakoulu 2020. ”Kävin eilen Mallorcalla - lisätty todellisuus tuo hyvinvointia”. Viitattu 20.9.2022. <https://www.tuni.fi/fi/ajankohtaista/kavin-eilen-mallorcalla-lisatty-todellisuus-tuo-hyvinvointia>

Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos 2022. Pelillisuus sosiaalityössä. Viitattu 20.9.2022

<https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Terveyden ja Hyvinvoinnin laitos 2021. Toimeentulotuen saajamäärät kasvoivat vähän - koronaepidemia toi esiin järjestelmän joustavuuden. Viitattu 14.2.2022

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140922/URN_ISBN_978-952-343-339-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y

The MIT press 2021. MIT Press direct. Viitattu 19.2.2022

<https://direct.mit.edu/pvar>

Tutoris 2022. Sukellus meren syvyykseen - Virtuaalilasit kuntoutustyössä. Viitattu 21.4.2022

<https://www.tutoris.fi/virtuaalilasit-kuntoutustyossa/>

University of Southern California 2022. Albert Rizzo. Viitattu 19.2.2022

<https://ict.usc.edu/about-us/leadership/research-leadership/albert-skip-rizzo/>

Vertigo-Studios 2022. Anne Frank. Viitattu 19.9.2022

<https://vertigo-studios.nl/post/portfolios/annefrank/>

YLE 2021. Selvitys: Yliopistojen ja yritysten välinen yhteistyö on heikentynyt Suomessa - Kehityskulku poikkeaa muista EU-maista. Viitattu 19.2.2022

<https://yle.fi/uutiset/3-11767342>

YLE 2021. THL:n tutkimus: Korkeakouluopiskelijoilla esiintyy enemmän mielenterveysongelmia kuin muulla aikuisväestöllä, eikä selvää ratkaisua ole. Viitattu 20.2.2022

<https://yle.fi/uutiset/3-12225357>

Yle 2021. Korona-aika romutti opiskelijoiden henkistä hyvinvointia, eikä paluu kampuksille tuonutkaan helpotusta - mielenterveyspalveluiden kysyntä kasvoi. Viitattu 20.2.2022

<https://yle.fi/uutiset/3-12171750>

Yle 2020. Mielenterveyden ongelmista tullut yleinen syy työkyvyttömyyteen. Viitattu

13.2.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-11297402>

Yle 2017. Pelillistäminen kasvoi melkein huomaamatta hypestä osaksi arkea - ”Tehdään puurtamisesta vähän jännittävämpää”. Viitattu 21.4.2022

<https://yle.fi/uutiset/3-9600219>

Yle 2019. Onko stressiä - näillä illuusioäänillä se tutkitusti vähenee - kokeile itse. Viitattu 19.9.2022.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/11/23/onko-stressia-nailla-illuusioaanilla-se-tutkitusti-vahenee-kokeile-itse>

XAMK 2017. Huomisen sosionomit. Viitattu 20.9.2022

<https://next.xamk.fi/nakokolma/huomisen-sosionomit/>

Yes ry 2022. Viitattu 23.9.2022

<https://yesverkosto.fi/projektit/yhdessa-lisaa-yritteliaisyytta-ylly>

Zoom Video Communications 2022. Viitattu 20.9.2022

<https://explore.zoom.us/en/about/>

Julkaisemattomat

Haikara, T. 2021. Laajennetun todellisuuden teknologia etätyöskentelyn tukena. Viitattu 11.10.2022

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/502407/Haikara_Tero.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Laitinen, K. 2020. Vuorovaikutusteknologia työyhteisössä: Tekonologiavälitteinen vuorovaikutus virtuaalitiimeissä ja työyhteisön sosiaalisessa mediassa. Viitattu 1.2.2022

https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/71789/978-951-39-8301-7_vai-tos03102020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pitkäranta, M. 2020. Mitä Oppiminen on. Viitattu 31.1.2022

<https://peda.net/p/miila.mantsinen%40kuhmoinen.fi/psykologia-1/mita-oppiminen-on>

Niininen, J. 2021. Yhteisöllisyyden kokemus korona-ajan opinnoissa. Viitattu 11.10.2022

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/504257/Niininen_Jasmiina.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Turi, J. 2014. The sights and scents of the Sensorama Simulator. Viitattu 6.2.2022

https://www.engadget.com/2014-02-16-morton-heiligs-sensorama-simulator.html?guc-counter=1&guc_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guc_referrer_sig=AQAAA-GcT0CRXA-

[sMqFbWjaObuwX62KbU8qhh4Lw_yqXohzK61iyk7w08palU4rjt9Xa_YG7XWf4OWeul19VoJPAUyq5E4celAQoe-M](#)

Liitteet

Liite 1: Palautekysymykset virtuaalikokemuksesta	55
Liite 2: Kutsu opiskelijoiden ohjaustapaamiseen.	56
Liite 2: Toimeksiantajan palaute	57

Liite 1: Palautekysymykset virtuaalikokemuksesta

Millaisia tunteita virtuaalikokemus herätti?

Oliko virtuaalilasien käyttäminen mielestäsi vaikeaa?

Ohjauksessa oli kiipeilypelejä: Pelkäätkö korkeita paikkoja?

Luuletko, että VR-lasien avulla voidaan kohdata itselle epämieluisia ja pelottavia asioita turvallisesti?

Jos Laurea ammattikorkeakoululla olisi esimerkiksi kirjastoon sidottu VR-lasien käyttö- ja lainauspiste niin madaltaisiko se VR-lasien käyttöönoton kynnyksen sinun kohdallasi?

Jos Laurea ammattikorkeakoulu suunnittelisi joitain sosionomin opintokokonaisuuksia osittain VR-laseilla tehtäväksi, niin olisiko se mielestäsi hyvä asia?

Minkälaisissa opiskelutilanteissa voisit kuvitella hyödynnettävän VR-tekniikkaa?

Mitä mieltä olet, jos Zoom, tai TEAMS-kokouksia voitaisiin ainakin joiltain osin järjestää vuorovaikutteisessa virtuaaliympäristössä? Lisäisikö se mielenkiintoasi tai keskittymiskykyäsi verrattuna perinteiseen etäluentoon?

Koetko, että Laurea ammattikorkeakoulu hyötyisi VR-tekniikoiden hyödyntämisestä osana sosionomiopintoja? Entä yleisesti AMK-tasolla?

Minkälaisissa tilanteissa voisit ajatella, että VR-tekniikkaa voitaisiin käyttää osana sosionomin työtä?

Luuletko, että aiot käyttää VR-tekniikkaa omassa työssäsi tulevaisuudessa?

Liite 2: Kutsu opiskelijoiden ohjaustapaamiseen.

Hei sinä sosionomiopiskelija, joka pelkää korkeita paikkoja! Nyt sinulla on mahdollisuus kohdata pelkosi turvallisesti VR-lasien kanssa!

Ilmoittaudu opinnäytetyön ohjaustapaamiseen 15.09.2022 Laurean Lohjan kampukselle klo 08.30-14.30. Ohjaustapaamisen aiheena on tutustuttaa sosionomiopiskelijoita VR-tekniikkaan kiipeilypelin kautta. Tapaamisella jokainen opiskelija kokeilee vuorollaan Meta Oculus Quest 2 VR-laseja, ja suorittaa erilaisia kiipeilyhaasteita virtuaaliympäristössä. Ryhmään valitaan 5 ensimmäiseksi ilmoittautunutta opiskelijaa, joista etusijalla ovat sellaiset opiskelijat, jotka kokisivat jonkin asteista korkeanpaikan ahdistusta tai pelkoa.

Ohjaustapahtuman aikana ohjaaja tekee strukturoimatonta havainnointia tapahtuman kuluksi, ja VR-vuorojen lopuksi täytetään ja keskustellaan palautelomakkeen kautta esiin tuotuja asioita ohjaukseen liittyen, esimerkiksi opiskelijoiden suhtautumiseen VR-tekniikkaan, VR-tekniikan hyödyntämisestä kuntoutustyössä, asiakkaiden kohtaamisessa, pelillistämisen välineenä, altistusvasteiden löytämisessä osana erilaisten pelkojen ja ahdistuslähteiden kanssa työskentelyä, sekä yleisenä työkaluna osana sote-alan ammattilaisen työkalupakkia.

Oskari Adlerin opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia VR-tekniikan hyödyntämistä Laurea ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden käyttöön. Työn tavoitteena on madaltaa uuden tekniikan käyttöönoton kynnystä sosiaalialan opinnoissa, sekä herätellä tulevaisuuden sosionomien havainnointikykyä esimerkiksi siihen, että millaisiin erilaisiin ohjauksiin, ja asiakas-kohtaamisiin virtuaaliympäristöjä voidaan tosiasiallisesti hyödyntää

Ohjaukseen voit osallistua vastaamalla sähköpostiviestillä 05.09.2022 mennessä osoitteeseen: oskari.adler@student.laurea.fi tai laittamalla viestin numeron: +3584561680508. Kerro viestissäsi lyhyesti haluttu kutsumanimesi, sekä opintolinjasi.

Osallistujien henkilötietoja ei erikseen kerätä. Jokainen osallistuja voi osallistua halutessaan anonymyminä. Ohjauksen yhteydessä pyydetään kuvauslupaa jokaiselta osallistujalta erikseen. Muuten ohjauksessa ja tietojen käsittelyssä noudatetaan EU:n säätämiä asetuksia GDPR:stä.

Opinnäytetyö on julkinen, ja se tullaan julkaisemaan Theseus-järjestelmässä.

Ystävällisin terveisin,

Oskari Adler,
Sosionomiopiskelija

oskari.adler@student.laurea.fi
Lohjan Kampus

+358451680508

Liite 2: Toimeksiantajan palaute

Hyvä työelämän edustaja

Kiitos, että tarjositte Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijalle/opiskelijoille mahdollisuuden tehdä opinnäytetyö yrityksenne/organisaatioonne. Työelämän kehittäminen on tärkeä osa opinnäytetöidemme arvioinnissa. Pyydämmeikin näkemystänne.

Yrityksen/organisaation nimi	Laurea-ammattikorkeakoulu/Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY-hanke
Työelämän edustajan/Arvioijan nimi ja tehtävänimike	Teppo Leppälahti, projektipäällikkö
Opinnäytetyön ohjaaja yrityksessä/organisaatiossa	Teppo Leppälahti
Opinnäytetyön tekijä/t	Oskari Adler
<p>Miten yrityksenne/organisaatioonne hyödyntää tehtyä opinnäytetyötä?</p> <p>Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY-hankkeelle ovat hyödyllisiä opinnäytetyön tietoperustan lisäksi sekä opinnäytetyössä toteutetun toiminnallisen kerran kuvaus valmistelussa huomioon otettavine tietoineen että toiminnallisen osuuden osallistujilta saatu palaute. Näitä hyödynnetään hankkeen tulevien toimenpiteiden suunnittelussa ja erityisesti virtuaaliympäristössä toteutettavien kohtaamisten ja opetuksellisten kokeilujen valmistelussa.</p>	
<p>Mitä uutta ja/tai odottamatonta tuli esille opinnäytetyöprosessin aikana tai tuloksissa?</p> <p>Opinnäytetyö toi esiin virtuaalitodellisuuden soveltamisen mahdollisuuksien monipuolisuutta ja vahvisti käsitystä tarjolla olevan teknologian ja sovellusten korkeasta tasosta sekä opiskelijoiden hyvästä valmiudesta ryhtyä niitä sujuvasti käyttämään. Uutta oli VR-</p>	

teknologian ilmeisen osuva soveltuvuus useisiin kohtiin sosionomiopintojen toteuttamisessa ja ajatellen hyvinkin monenlaisten kohtaamistilanteiden harjoittelemista.

Miten kuvailisitte yhteistyötä opinnäytetyöntekijän/-tekijöiden kanssa?

Yhteistyö opinnäytetyön tekijän kanssa on ollut sujuvaa ja opinnäytetyön tekijä on suunnitellut ja toteuttanut työprosessinsa itsenäisesti ja on edennyt proaktiivisesti ja määrätietoisesti. Opinnäytetyön tekijä on onnistunut hienosti operationalisoimaan työlle asetetut tavoitteet opinnäytetyön suunnitelmaksi ja toteutukseksi, jotka tuottivat tavoitteiden mukaisen ja vaikuttavan lopputuloksen.

Haluaisitteko jatkossakin tarjota opiskelijoillemme opinnäytetyön aiheita tai harjoittelu-
paikkoja?

Miten haluaisitte kehittää yrityksenne/organisaationne ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteistyötä?

Yhdessä lisää yritteliäisyyttä - YLY-hankkeessa on tarjolla opinnäytetyön aiheita, jotka soveltuvat sosionomiopiskelijoille ja liiketalouden sekä tietotekniikan amk-opiskelijoille. Lisäksi opinnäytetyön aiheita olisi myös yamk-opiskelijoille mm. liittyen sosiaalisiin kohtaamisiin, hyvinvointiin, organisointiin, pedagogiikkaan, koulutuspolitiikkaan, tietotekniikkaan yms.

Paikka ja päivämäärä	11.10.2022
Työelämän edustajan/arvioijan allekirjoitus	
Nimenselvennys	Teppo Leppälahti
<p>Voitte palauttaa lomakkeen myös ilman allekirjoitusta sähköpostilla joko suoraan koulun ohjaajalle tai opinnäytetyöntekijälle, joka välittää viestin ohjaajalleen siten, että viestiketjusta näkyy allekirjoittajan sähköpostiosoite.</p>	