

Päivi Svärd

2012

**SECOND LIFE -KURSSIEN OSALLISTUJIEN JA KOU-
LUTTAJIEN KOKEMUKSIA TOIMINNASTA JA OPIS-
KELUSTA VIRTUAALIMAAILMASSA**

Johtopäätöksiä oppimisympäristön suunnitteluun



Opinnäytetyö

Ammatillinen opettajankoulutus

2012

Päivi Svärd

Työn nimi	Second Life -kurssien osallistujien ja kouluttajien kokemuksia toiminnasta ja opiskelusta virtuaalimaailmassa. Johtopäätöksiä oppimisympäristön suunnitteluun.
Tekijä	Päivi Svärd
Hyväksytty	18.4.2012
Hyväksyjä	Orvokki Joki-Pesola

Tekijä	Päivi Svärd	Vuosi 2012
Työn nimi	Second Life -kurssien osallistujien ja kouluttajien kokemuksia toiminnasta ja opiskelusta virtuaalimaailmassa. Johtopäätöksiä oppimisympäristön suunnitteluun.	

TIIVISTELMÄ

Vapaan sivistystyön oppilaitos *Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry* järjesti syyskaudella 2008 kaksi Second Life -kurssia, joiden teemana oli yhteistoiminnallisten menetelmien käyttö kokouksissa. Kursseihin osallistui 17 opiskelijaa ja viisi kouluttajaa. Tämä opinnäytetyö on tutkimusraportti, jossa haetaan vastausta siihen, millä tavalla kurssien opiskelijat ja kouluttajat kokivat toiminnan Second Lifessa sekä tehdään johtopäätöksiä Second Life -oppimisympäristön suunnittelun tueksi. Oppimisympäristön käsitettä tarkastellaan neljän metaforan, kolmen perustyyppin ja viiden näkökulman kautta. Tutkimusraportin lähestymistapa on kvalitatiivinen taustatutkimus. Kurssien opiskelijoita ja kouluttajia osallistui ryhmähaastatteluihin, jotka toteutettiin Second Lifessa puolistrukturoituina teemahaastatteluin. Litteroitu haastatteluaineisto analysoitiin novakilaisen käsittekarttamenetelmän avulla. Koulutusten osallistujat kuvasivat toimintaa Second Lifessa mielekkääksi, innostavaksi ja hauskaksi. Erityisesti läsnäolon ja ryhmään kuulumisen tunne sekä vuorovaikutus ihmisten kesken koettiin Second Lifen vahvuuksiksi. Oppimishaasteena pidettiin sujuvaksi toimijaksi oppimista, mikä onnistuu vain viettämällä paljon aikaa Second Lifessa. Haasteena pidettiin myös Second Lifen laitevaatimuksia, teknisiä ongelmia sekä tietoteknistä kuormittavuutta. Tulosten perusteella Second Life on moniulotteinen oppimisympäristö, joka hyvin suunniteltuna tukee oppimista ja sopii käyttöön monen erilaisen oppimis- ja opettamiskäsityksen kanssa. Samalla Second Life on haastava ympäristö, joka asettaa oppimisympäristön suunnittelulle muista ympäristöistä poikkeavia vaatimuksia. Erityisen tärkeään asemaan nousee oppimisympäristön didaktinen suunnittelu.

Avainsanat Oppimisympäristö, Second Life, virtuaalimaailma, tietojenkäsittely, käsittekartta

Sivut 35 s. + verkkoliitteet 16 s.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Toimintaympäristönä Second Life.....	1
1.2	Second Life oppimisympäristönä.....	4
1.3	Tutkimuskysymys.....	6
2	TUTKIMUSMENETELMÄN KUVAUS.....	8
3	RYHMÄHAASTATTELUIJEN TULOKSET.....	13
3.1	Toiminta Second Lifessa.....	13
3.2	Hauskuus ja muut tunteet Second Lifessa.....	15
3.3	Voimakkaasti läsnä – avatarit yksilöinä ja ryhmässä.....	16
3.4	Second Life teknisenä ympäristönä.....	19
3.5	Oppiminen Second Lifessa.....	22
3.6	Tulosten yhteenveto.....	26
4	JOHTOPÄÄTÖKSIÄ OPPIMISYMPÄRISTÖN SUUNNITTELUUN.....	28
	LÄHTEET.....	32
	LIITELUETTELO.....	36

1 JOHDANTO

1.1 Toimintaympäristönä Second Life

Second Life on kolmiulotteinen, vuonna 2003 julkistettu (Messinger ym. 2009) virtuaalimaailma, jonka omistaa ja jota ylläpitää kalifornialainen Linden Lab -yhtiö. Informaatiota Second Life -ohjelmasta saa Internetistä osoitteesta <http://secondlife.com/> – sieltä voi myös maksutta asentaa virtuaalimaailman käyttöön tarvittavan ohjelmiston. Second Lifeen kirjautumista varten samassa osoitteessa on luotava käyttäjätunnus ja valittava tunnukselle kolmiulotteinen virtuaalihahmo – avatar – jonka voi Second Lifen toiminnoilla muokata mieleisekseen (kuva 1.)



KUVA 1 *Second Lifen virtuaalinen hahmo – avatar.*

Second Life on kenen tahansa saatavilla oleva, avoin sosiaalisen median ympäristö, jossa osallistujat ovat vuorovaikutuksessa keskenään sekä luovat sisältöjä ja jakavat niitä toistensa kanssa. Second Lifen virtuaalinen maailma onkin asukkaidensa luomus: kuka tahansa voi rakentaa mitä tahansa, mihin mielikuvitus, taidot ja resurssit riittävät. Second Lifessa onkin paljon valmiita, vapaasti käytettäviä ympäristöjä, joita voi hyödyntää monin tavoin. Second Life on globaali ympäristö, jossa esiintyvät reaali-maailmasta ja kaksiulotteisesta Internetistä tutut ilmiöt. Boellstorff (2008, 238–239) kuvaa laajaan aineistoon perustuvassa antropologisessa tutkimuksessaan Second Lifea monipuolisena kulttuurisena, taloudellisena ja sosiaalisena ympäristönä, joka ansaitsee tulla huomatuksi ja tutkituksi oman erityisyytensä vuoksi, mutta joka samalla on osa tavallista inhimillisen elämän jatkumoa kaikkine elämyksineen ja arkipäiväisyyksineen päivineen.

Second Lifea kuvataan kirjallisuudessa yleisesti uppouttavaksi ympäristöksi, jossa läsnäolon ja yhteisen tilan tunne on voimakas (ks. esim. Holmberg & Huvila 2008). Second Lifen vahvuutena muihin avoimiin virtuaalisiin maailmoihin verrattuna on mainittu sen käyttäjälähtöinen sisältötuotantomalli, sisällön tehokas hyödyntäminen markkinoinnissa, mahdollisuus käydä kauppaa Second Lifen omalla, vaihtokelpoisella valuutalla, sisällön esteettisyys sekä sisältöihin liittyvä, yhteisen kokemuksen jakaminen ja yhteisöllisyys (Messinger ym. 2009, 209). Vaikka Second Life -ympäristö on pelinomainen, se ei itsessään ole peli. Ympäristö ei sisällä pelille tyypillistä ennalta määrättyä juonta ja suoritettavien tehtävien sarjaa. Toki Second Lifen asukkaiden on itse mahdollista luoda maailmaan pelillisiä sisältöjä (ks. esim. TAMK 2011). Pelinomaisen ja visuaalisesti näyttävän ympäristön ajatellaan innostavan ja motivoivan yhteisölliseen toimintaan ja oppimiseen (ks. esim. Baker, Wentz & Woods 2009).

Second Life on tekninen ympäristö, mikä asettaa tiettyjä ehtoja laitteistoille, osaamisvaatimuksia käyttäjille ja järjestelmävaatimuksia oppilaitosympäristölle. Second Lifen käyttö oppimisympäristönä voi osoittautua hankalaksi oppilaitoksen palomuurin takaa, käyttäjätunnusten luominen usealle käyttäjälle samaan aikaan samasta IP-numerosta voi tuottaa ongelmia, Second Lifen käyttämä äänitekniikka on altis häiriöille ja verkkokapasiteettiin kohdistuva liikakuormitus voi aiheuttaa hitautta tai katkoksia ympäristön toiminnassa (Dudney & Ramsay 2009). Kulloinkin voimassa olevat laitteiston minimi- ja suositusvaatimukset selviävät Second Lifen *System Requirements* -verkkosivulta¹; ne eivät kuitenkaan ota huomioon erityisen kuormittavia tilanteita, kuten suuren avatarmäärän samanaikaista paikalla oloa tai muuten kuormittavaksi tehtyä ympäristöä (ks. Dudney & Ramsay 2009, 20). Kuitenkin suunnittelemalla ympäristön käyttö huolellisesti etukäteen vaikeuksiin voidaan varautua, eivätkä ne muodostu ylivoimaiseksi esteeksi Second Life -ympäristön käytölle.

Kuten missä tahansa järjestetyssä oppimistilanteessa pedagoginen suunnittelu on toiminnan lähtökohta. Second Life tukee periaatteessa mitä tahansa oppimiskäsitystä tai pedagogista mallia, kunhan Second Lifen erityispiirteet ja tekniset rajoitteet otetaan huomioon. Olen itse osallistunut sekä esittäviin että toiminnallisiin oppimistilanteisiin Second Lifessa – molempiin sekä opettajana että oppijana. Second Lifen opetuskäyttöä käsittelevässä kirjallisuudessa onkin kuvattu ja tutkittu esimerkkejä mm. kokemuksellisesta oppimisesta (Jarmon, Traphagan, Mayrath & Trivedi 2009), simulatio-oppimisesta (Cheng & Wang 2011), projektioppimisesta (Ferguson 2011; Jarmon, Traphagan, Mayrath & Trivedi 2009), autenttisesta oppimisestä (Ferguson 2011) sekä yhteistoiminnallisesta ja yhteisöllisestä oppimisestä (Petrahou 2010; Andreas ym. 2010). Myllylä ym. (2011) kuvaavat Second Lifea potentiaaliseksi autenttiseksi oppimisympäristöksi, jossa tilanteet ovat todellisen elämän tapaan monimutkaisia, avoimia ja yllätyksellisiä ja vuorovaikutus ennustamatonta (ks. myös Cottone 2009).

Yksinkertainen Google-haku – *amk second life* – paljastaa, että suomalaisissa ammattikorkeakouluissa ollaan kiinnostuneita Second Lifesta oppi-

¹ <http://secondlife.com/support/system-requirements/>

misympäristönä. Ensimmäisen kymmenen osuman joukosta löytyvät Turun AMK, Kymenlaakson AMK, Metropolia, Vaasan AMK, Hämeen AMK, Laurea ja Lahden AMK. Lyhyellä vierailulla suomalaisten koulutusorganisaatioiden alueella EduFinland-saaristossa² ja sen ympäristössä ammattikorkeakouluja löytyy lisäksi: Tampereen AMK, Jyväskylän AMK, Satakunnan AMK, Savonia AMK, Rovaniemen AMK ja Haaga-Helia – joitakin saattoi jäädä vielä huomaamattakin. EduFinlandissa on monia muitakin suomalaisia koulutusorganisaatioita: lukioita, ammattioppilaitoksia, vapaan sivistystyön oppilaitoksia, koulutuskuntayhtymiä ja yliopistoja. Myös Opetushallituksella on omat saarensa EduFinlandin naapurissa. Tutkailemalla koulutusorganisaatioiden alueita, niiden rakennelmia ja informaatiotauluja, voi päätellä jotain niiden toiminnasta ja tavoitteista Second Lifessa. Näkemykseni mukaan suomalaisten koulutusorganisaatioiden toimintaa Second Lifessa kuvastaa edelleen kokeellisuus ja projektimaisuus.

Ihmisiä – avatareja – EduFinlandissakin vieraillessaan tapaa harvakseltaan, ellei satu osumaan keskelle järjestettyä tapaamista tai koulutustilaisuutta. Tapaamiensa avatarien kanssa voi hyvin hakea tuttavuutta, normaa-leja kohteliaita tapoja noudattaen. Omankin kokemukseni mukaan Second Lifelle on tyypillistä, erityisesti oppimiseen vihkiytyneillä alueilla, avuliaisuus uusia käyttäjiä kohtaan. Internetissä on myös saatavilla paljon oppimateriaalia, jonka avulla voi perehtyä Second Lifen maailmaan ja siellä toimimiseen. Omaehtoista opiskelua varten suosittelen erityisesti vastaalkajille käytännönläheistä *Opi toinen elämä* -wikikurssia (Saarinen & Lius 2012). Lisätietoa saa tutustumalla wikikurssin osioihin *Kirjallisuutta ja linkkejä*, *Sanasto* sekä *Oppimisympäristöprojekti*.

Tämän opinnäytetyön tutkimuskohteena on kaksi *Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry:n* kurssia, jotka toteutettiin Second Lifessa vuonna 2008. Kansalaisfoorumi aloitti Suomessa ensimmäisten joukossa vuonna 2007 Second Lifen käytön työ- ja kokouksympäristönään, aluksi ilman omaa aluetta, sittemmin omalla tontillaan EduFinland-saarella. Nykyään Kansalaisfoorumi toimii omalla Suomi ry -saarellaan³ EduFinlandin naapurissa. Kansalaisfoorumille karttui kokemusta Second Life -kouluttamisesta omien henkilökuntakoulutusten myötä, ja vuonna 2008 Kansalaisfoorumissa päätettiin tarjota koulutusta muillekin koulutusorganisaatioille ja järjestökentän toimijoille. Koulutuksen teemaksi valittiin yhteistoiminnalliset menetelmät kokoustyöskentelyn välineenä. Olin aikaisemmin tehnyt Kansalaisfoorumille verkkomateriaalia⁴ aiheesta, ja minua pyydettiin mukaan yhteistoiminnallisten menetelmien kouluttajaksi. Se oli ensikosketukseni Second Lifeen, ja sillä tiellä olen edelleen. Oma kiinnostukseni Second Lifea kohtaan on pysynyt ammatillisena. Opetteluvaiheen jälkeen en ole vapaa-aikaani siellä juurikaan viettänyt. Toisinaan väsyn ympäristön haasteellisuuteen ja teknisiin hankaluuksiin, mutta tätä kirjoittaessani ja aina tehdessäni Second Lifessa töitä innostun sen mahdollisuuksista.

² <http://edufinland.fi/>

³ http://www.kansalaisyhteiskunta.fi/suomi_ry/suomi_ry_-virtuaalisaaari

⁴ <http://www.kansalaisfoorumi.fi/yto-menetelmaet-ja-seuratoiminta.html>

1.2 Second Life oppimisympäristönä

Käsittelen tässä opinnäytetyössä Second Lifea oppimisympäristön käsitteen kautta, missä nojaudun erityisesti Mannisen, Burmanin, Koivusen, Kuittisen, Luukannelin, Passin ja Särkän (2007) Opetushallitukselle laatimaan raporttiin. Oppimisympäristön käsite auttaa jäsentämään opettamista ja oppimista Second Lifessa paremmin kuin yllä esitetty yleisempi toimintaympäristön kuvaus.

Manninen ja Pesonen (1997) määrittelevät oppimisympäristön ”paikaksi, tilaksi, yhteisöksi tai toimintakäytännöksi, jonka tarkoitus on edistää oppimista”. Manninen ym. (2007, 17) laajentavat oppimisympäristön käsitteen koskemaan kaikkia paikkoja, tiloja, yhteisöjä tai toimintakäytäntöjä, jotka edistävät oppimista. Oppimisympäristö voi siis olla tarkoituksellisesti oppimista varten tehty, mutta tarkoituksellisuus ei ole oppimisympäristön välttämätön edellytys. Second Lifen käyttö oppimisympäristönä kuvastaakin hyvin tätä erottelua: toisaalta Second Life voi toimia oppimista edistävänä ympäristönä sellaisenaan, toisaalta sitä käytetään tarkoituksellisesti suunniteltujen oppimisympäristöjen kontekstina.

Mannisen ym. mukaan oppimisympäristön käsitettä voidaan käyttää opetuksen ja koulutuksen suunnittelua ohjaavana pedagogisena mallina. Tällä he tarkoittavat sitä, että opetus suunnitellaan ja toteutetaan didaktisia ja oppimisteoreettisia periaatteita hyödyntäen ja että oppiminen tapahtuu tietoisesti valituissa, oppimista tukevissa ympäristöissä. (Manninen ym. 2007, 18.) Oppimisympäristön käsite ei itsessään ole sidoksissa mihinkään oppimis- tai opetuskäsitykseen (Manninen & Pesonen 1997), vaikka siihen liittyykin siirtymä opettajakeskeisestä ajattelusta oppijan ja oppijayhteisöjen merkitystä korostavaan suuntaan (Manninen ym. 2007, 9). Opettajan roolin muutos asiantuntijakouluttajasta oppimisympäristön suunnittelijaksi (Manninen ym. 2007, 12) on Second Lifessa erityisen tärkeää. Oppisisältöjen rinnalla suunnittelua on kohdistettava oppijoiden toimintaan ja sen ohjaamiseen, sekä toiminnan mahdolliseksi tekemiseen.

Mononen-Aaltosen (1998) ajattelua seuraten Manninen ym. avaavat oppimisympäristön käsitettä neljän metaforan kautta. *Ekosysteemin* metaforassa keskeisiä ovat yksilön arkipäiväiset sosiaaliset verkostot ja tilanteet, jotka edistävät oppimista. *Paikan* metaforalla tarkoitetaan fyysistä tilaa, välineitä, resursseja ja verkostoja, joiden parissa yksilö toimii ja oppii. *Virtuaalitalan* metaforalla viitataan teknologian avulla luotuun oppimispaikkaan. *Dialogin* metaforalla tarkoitetaan oppimista edistävää, ihmisten välistä, ihmisen ja objektin välillä tapahtuvaa, tai jopa yksilön sisäistä vuoropuhelua. Metaforat eivät ole toisiaan poissulkevia, samassa oppimisympäristössä voidaan nähdä usean metaforan piirteitä yhtä aikaa. (Manninen ym. 2007, 28–29.)

Paikan, virtuaalitalan ja dialogin oppimisympäristömetaforat kuvaavat hyvin myös Second Lifen käyttöä oppimisympäristönä ja ne taipuvat hyvin

pedagogisen suunnittelun kohteeksi. Sen sijaan Second Lifea on vaikeampi kuvitella oppimisen ekosysteeminä, koska varsin harvoille henkilöille se on arkipäiväinen toimintaympäristö. Oppimisen ekosysteemiä on lähtökohtaisesti vaikea suunnitella, ja oppiminen siinä on usein satunnaisesta ja informaalia. Marraskuussa 2011 otsikoihin nousi uutinen siitä, että pojat ovat kiilanneet tyttöjen edelle englanninkielen taidoissaan tietokonepelien ansioista (YLE 2011). Tietokonepelien pelaamisesta on siten tullut englannin oppimisen ekosysteemi. Ehkäpä oletus siitä, että nuoriso suhtautuisi myös toimintaan Second Lifessa luonnostaan innokkaasti, onkin ollut ekosysteemistä toiveajattelua.

Manninen ym. jaottelevat oppimisympäristöt edelleen kolmeen perustyyppiin. Avoin–suljettu-akselilla oppimisympäristöä luonnehtii oppijan itsemääräämisoikeuden ja opiskelun omaehtoisuuden määrä. *Avoimessa oppimisympäristössä* vastuu tavoitteiden asettamisesta on opiskelijalla, oppimistehtävät ovat soveltavia, opetus on usein prosessikeskeistä ja opetusmenetelmät monimuotoisia. Avoimeen oppimisympäristöön liittyy myös verkostoituminen ympäristön ulkopuolelle. Oppijalle tarjotaan oppimista tukevaa ohjausta, mutta samalla oppijan odotetaan olevan aktiivinen ja itseohjautuva. Oppimisympäristön avoimuutta rajoittavia tekijöitä ovat erilaiset didaktiset ratkaisut, kuten ryhmäpohjaisuus, aikataulut, oppisisällöt ja tilaratkaisut. *Kontekstuaalisessa oppimisympäristössä* oppimisen kohteena ovat reaalityodellisuuden ongelmat ja oppiminen tapahtuu todellisissa tai todellisuutta jäljittelevissä tilanteissa tietoa etsien, soveltaen ja yhdistellen. *Teknologiapohjainen oppimisympäristö* perustuu erilaisten opetusteknologisten ratkaisujen käyttöön. Sillä voidaan tarkoittaa verkkosivustoja ja erilaisia tietoverkkopohjaisia ympäristöjä, mutta myös muita tieto- ja viestintäteknikan laitteita hyödyntäviä ympäristöjä. (Manninen ym. 2007, 29–35.)

Käytännössä oppimisympäristöjen perustyyppit esiintyvät erilaisina yhdistelminä, painotuksina ja aste-eroina (Manninen ym. 2007, 30). Second Life on lähtökohtaisesti teknologiapohjainen oppimisympäristö. Ympäristö itsessään on hyvinkin avoin. Sinne pääsee kuka tahansa ja siellä on saatavilla hyvin laaja-alainen kirjo erilaisia sisältöjä ja verkostoitumismahdollisuuksia. Toisaalta Second Lifeen on täysin mahdollista rakentaa suljettu oppimisympäristö, johon pääsyä rajoitetaan, jossa opiskellaan sisältölähtöisesti tietyn ohjelman ja aikataulun mukaan, tehdään suljettuja oppimistehtäviä jne. Second Life on myös omalakisensa kulttuurinen toimintaympäristö, jonka ongelmia, tilanteita ja mallinnusmahdollisuuksia on hyödynnetty laajalti kontekstuaalisena oppimisympäristönä (ks. esim. Marstio 2008; Baker, Wentz & Woods 2009; Segura & Salmela 2010; Cheng & Wang 2011; Liedes 2011; TAMK 2011; Goel, Junglas, Blake & Norman 2012; Marstio & Ylikylä 2012; Sutcliffe & Alrayes 2012). Varmastikin Second Life toimii myös oppimisympäristönä, jossa on piirteitä kaikista kolmesta perustyyppistä.

Manninen ym. esittävät kolmantena oppimisympäristöjen jäsenyyksensä viisi näkökulmaa oppimisympäristöihin: *fyysinen* näkökulma tarkastelee oppimisympäristöä tiloina ja rakennuksina, *sosiaalinen* näkökulma vuoro-vaikutuksena, *tekninen* näkökulma opetusteknologiana, *paikallinen* näkö-

kulma paikkoina ja alueina ja *didaktinen* näkökulma oppimista tukevana ympäristönä. Didaktinen näkökulma viittaa kokoavaan, pedagogiseen pohdintaan, jonka tulisi aina olla läsnä oppimisympäristöjä suunniteltaessa (Manninen ym. 2007, 35–41.)

Second Lifeen sovellettuna fyysinen näkökulma tarkoittaisi virtuaalisia rakennelmia ja esineitä, joista oppimisympäristö muodostuu. Hyvin usein ympäristöt muistuttavat reaali maailmasta tuttuja rakennuksia ja opetustiloja, mutta paljon on myös mielikuvituksellisia ratkaisuja, jotka eivät todellisuudessa olisi mahdollisia tai joiden toteuttaminen olisi hyvin kallista. Valitettavasti usein tuntuu käyvän niin, että virtuaalisia tiloja rakennettaessa kiinnitytään liikaa Second Lifen visuaalisiin ja teknisiin mahdollisuuksiin ja rakennetaan oppimisympäristöt sellaisiksi, että niitä on vaikea käyttää oppimista tukevana ympäristönä. Kun fyysiseen näkökulmaan yhdistetään sosiaalinen ja didaktinen näkökulma, maltetaan helpommin luopua oppimistilanteita vaikeuttavista ratkaisuista ja toisaalta oivalletaan paremmin oppimista tukevia mahdollisuuksia. Teknisestä näkökulmasta Second Life -oppimisympäristön suunnittelu voisi tarkoittaa esimerkiksi teknologioiden ja ilmiöiden simulointia ja mallintamista sekä niihin liittyvää ohjelmointia, toisaalta myös sitä, että huomioidaan tietoverkkoihin ja tietokoneilaitteisiin liittyvät tekniset rajoitukset, joita ympäristön käyttö asettaa. Paikallisesta näkökulmasta tarkasteltuna Second Life näyttää kielellisten, kulttuuristen ja maantieteellisten alueiden virtuaalisia vastineita tarjoavana oppimisympäristönä.

1.3 Tutkimuskysymys

Tässä tutkimusraportissa haen vastausta siihen, millä tavalla Kansalaisfoorumin syyskaudella 2008 järjestämien Second Life -kurssien opiskelijat ja kouluttajat kokivat toiminnan Second Lifessa. Tarkoitukseni on tehdä johdopäätöksiä heidän kokemuksistaan erityisesti oppimisympäristön suunnittelun.

Raportin tutkimuskysymykset ovat:

- Miten haastattelun osallistajat kokevat toiminnan ja opiskelun Second Lifessa?
- Mitä etuja ja mitä ongelmia Second Lifen käyttöön oppimisympäristönä liittyy?

Tutkimusraportin lähestymistapa on kvalitatiivinen tapaustutkimus, jossa pyritään ryhmässä toteutetun teemahaastattelun tulosten tulkinnan kautta toiminnan merkityksen ymmärtämiseen (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2001, 157; Eskola & Vastamäki 2007). Vaikka tapaustutkimuksella sellaisenaan ei voida päästä yleistettävään tietoon, pyrin lisäämään ymmärrystä Second Life -ympäristön tai muiden samankaltaisten virtuaalisten ympäristöjen käyttämisestä oppimisympäristönä ja tekemään analyysin pohjalta

käytännön tasolle ulottuvia johtopäätöksiä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a). Johtopäätösten teon tukena käytän oppimisympäristön käsitettä sekä Second Lifeen liittyvää lähdekirjallisuutta.

2 TUTKIMUSMENETELMÄN KUVAUS

Vapaan sivistystyön oppilaitos *Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry* järjesti syyskaudella 2008 kaksi Second Life -kurssia, joiden teemana oli yhteistoiminnallisten menetelmien käyttö kokouksissa. Ensimmäiselle kurssille osallistui yhdeksän opiskelijaa sekä viisi Kansalaisfoorumin kouluttajaa, joista itse olin yksi. Kansalaisfoorumin kouluttajat olivat mukana sekä kouluttajan että oppijan roolissa: osallistumalla koulutuksiin he kartuttivat myös omaa kouluttajaosaamistaan. Opiskelijoista kolme oli miehiä ja kuusi naisia. Kouluttajista kaksi oli miehiä ja kolme naisia. Toiselle kurssille osallistui kahdeksan opiskelijaa, joista kaksi oli miehiä ja kuusi naisia. Kansalaisfoorumin kouluttajia oli mukana neljä edellisen kurssin kouluttajaa, joista itse olin jälleen yksi. Yksi mies jäi pois kouluttajatiimistä.

Kutsuin kurssien opiskelijat ja kouluttajat ryhmähaastatteluihin, joita toteutin Second Lifessa 17.11.–18.12.2008 välisenä aikana. Haastatteluja oli yhteensä kahdeksan, mutta yhden äänittäminen epäonnistui, eikä sitä ole huomioitu haastattelutulkinnoissa. Haastatteluihin osallistui 17 henkeä yhteensä 21 kutsutusta. Haastateltavien taustaorganisaatiot edustivat vapaan sivistystyön oppilaitoksia, ammattikorkeakouluja, yliopistoja, kuntasektoria, museosektoria sekä järjestökenttää; haastateltavien ikähaarukka oli noin 25–65 vuotta. Kahdessa onnistuneista haastatteluista oli mukana vain yksi henkilö, muut olivat ryhmähaastatteluja. Yhdessä haastattelussa haastateltavalla ei ollut mikrofonia, ja hän osallistui haastatteluun kirjoittamalla Chat-viestejä. Haastattelutilanteet on lueteltu taulukossa 1.

TAULUKKO 1 *Taulukko 1: Opintokeskus Kansalaisfoorumin kahden Second Life -kurssin osallistujien ja kouluttajien haastattelutilanteet.*

Järjestysnumero	Haastattelu-päivä	Osallistujat	Naisia ja miehiä
1.	17.11.2008	1M, 2N, 3N, 4N	3 naista, 1 mies
2.	27.11.2008	5N, 6M	1 nainen, 1 mies
3.	5.12.2008	7N, 8M, 9N	2 naista, 1 mies
4.	9.12.2008	10M	1 mies
5.	15.12.2008	äänitys epäonnistui	1 mies
6.	15.12.2008	11N	1 nainen
7.	17.12.2008	12M, 13N, 14N	2 naista, 1 mies
8.	18.12.2008	15M, 16N	1 nainen, 1 mies

Haastatteluissa käytettiin Second Lifen ääniominaisuutta. Yhtä henkilöä lukuun ottamatta haasteltavilla oli käytössään ääniyhteys ja mikrofoni. Haastattelut toteutettiin Kansalaisfoorumin Second Life -tontin taivasluokassa siten, että haastattelijat olivat mukana kahdelta tietokoneelta kahden avatarin avulla. Haastattelijat osallistui tilanteeseen toisella avatarillaan ja toinen toimi pelkästään äänittäjänä avatarina. Järjestely tarvittiin siksi, että äänitysohjelmalle saatiin tallennettua sekä haastattelijan että haastateltavien äänet. Yhden haastattelun äänitys epäonnistui haastateltavan koneella ilmenneiden teknisten ongelmien vuoksi: ääni oli katkonainen eikä puheesta saanut selvää.

Toteutin ryhmähaastattelun puolistrukturoituna teemahaastatteluna (Eskola & Vastamäki 2007, 27–28; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b). Anoin haastateltaville heidän saavuttuaan paikalle Kansalaisfoorumin taivasluokkaan Notecardin – Second Lifessa käytettävän muistilapun – johon olin kirjoittanut kysymyslistana teemat, joista toivoin käytävän keskustelua. Kysymyslista on esitetty taulukossa 2. Ohjeistin keskustelun niin, että teemalistaa ei tarvinnut orjallisesti noudattaa ja että en aktiivisesti esittäisi kysymyksiä, vaan keskustelu sai edetä vapaasti keskustelijoiden viemänä. Vain silloin, kun keskustelu tuntui tyrehtyvän, esitin kysymyksen teemasta, jota siihen mennessä ei vielä ollut käsitelty.

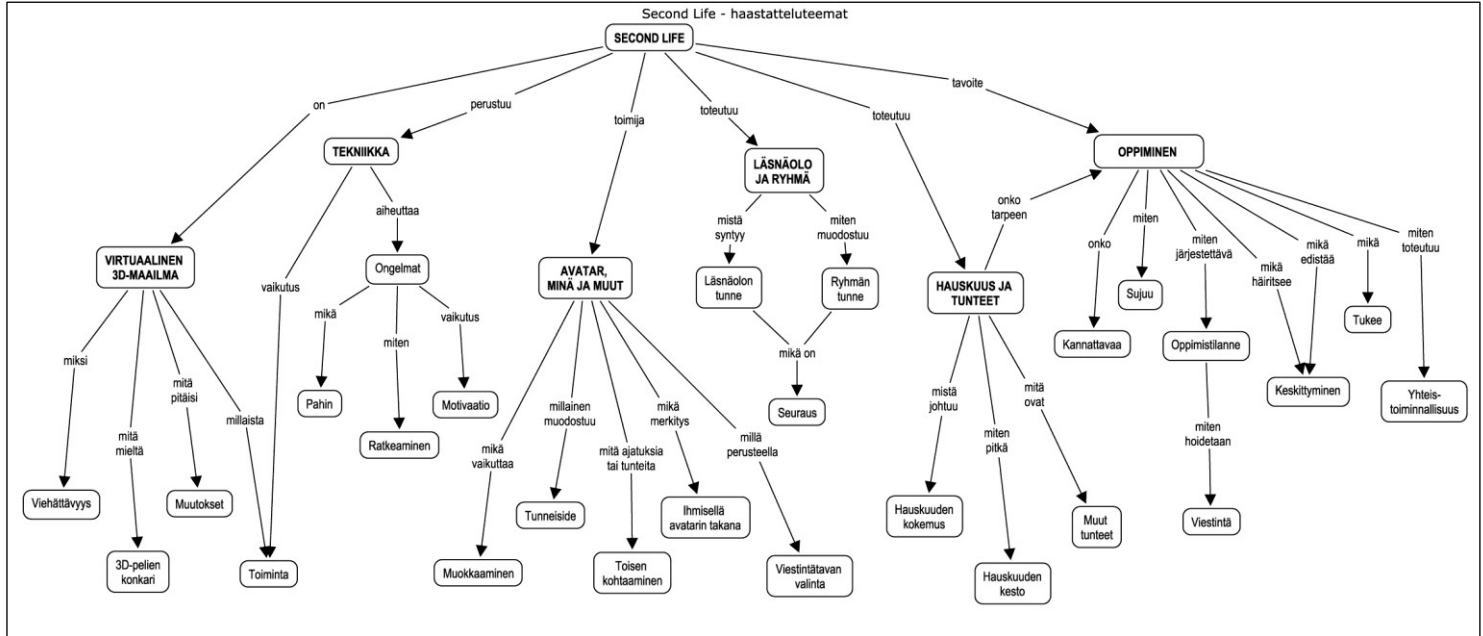
TAULUKKO 2 Taulukko 2: Kysymyslista ryhmähaastattelua varten.

SL-YTO-ryhmähaastattelun teemoja	
Virtuaalinen 3d-maailma	Miksi Second Life virtuaalimaailma viehättää? Miltä Second Life vaikuttaa 3D-pelimaailmojen konkareista? Millaista Second Lifessa toimiminen on? Mitä Second Lifessa pitäisi muuttaa?
Tekniikka	Miten tekniikka vaikuttaa Second Lifessa toimimiseen? Mikä Second Life -ongelma on pahin? Miten Second Life -ongelmat ratkeavat? Miten Second Life -ongelmat vaikuttavat motivaatioon?
Oppiminen Second Lifessa	Miksi oppiminen Second Lifessa on tai ei ole kannattavaa? Miten oppiminen Second Lifessa sujuu? Miten oppimistilanteet kannattaisi järjestää? Miten oppimistilanteissa kannattaisi viestiä? Mikä häiritsee keskittymistä oppimiseen Second Lifessa? Mikä edistää keskittymistä oppimiseen Second Lifessa? Miten Second Life ympäristö voi tukea oppimista? Miten yhteistoiminnallisuus voi toteutua Second Lifessa?
Läsnäolo ja ryhmä Second Lifessa	Mistä läsnäolon tunne muodostuu? Mitä läsnäolon tunteesta seuraa? Miten opiskelijoista muodostuu ryhmä? Mistä ryhmään kuulumisen tunne tulee?
Hauskuus ja tunteet	Mistä Second Lifessa opiskelun hauskuus syntyy? Kuinka kauan hauskuus kestää? Tarvitaanko Second Lifen hauskuutta oppimisessa? Mitä muita tunteita Second Life tuottaa?
Avatar, minä ja muut	Millä asiat vaikuttavat oman avatarin muokkaamiseen? Minkälainen tunneside omaan avatariin muodostuu? Mitä tunteita/ajatuksia toisen avatarin kohtaaminen herättää? Mikä merkitys on oikealla ihmisellä avatarin takana? Millaista on ottaa kontakti muihin avatareihin? Miten eri viestintätavat päätyvät käyttöön (teksti, puhe, yksityinen, julkinen)?

Litteroin seitsemän haastattelua äänitallenteilta. Litteroitua haastatteluaineistoa kertyi 100 sivua, haastattelujen kesto oli yhteensä 4 h 49 minuuttia. Analysoin litteraatit käsitelkartojen avulla (Åhlberg 2007). Käsitelkartojen piirtämiseen käytin CmapTools-ohjelmaa, joka on saatavana ilmaiseksi Internetistä. Piirtämisessä noudatin Novakin (1984 ja 2002) esittelemiä ja Åhlbergin (2007) edelleen kehittämiä hyvän käsitelkartan periaatteita, joiden mukaan käsitteet yhdistetään nimetyillä ja suunnatuilla viivoilla. Näin käsitelpareista muodostuu käsitteiden välisiä erityisiä suhteita kuvaavia propositioita. Novakilaisen käsitelkartan avulla voidaan esittää tiettyyn

käsitteeseen liittyviä käsite-, propositio- ja merkitysjärjestelmiä. (Novak 2002, 39, 51–53.) Tukea käsittekarttojen käyttöön analyysimenetelmänä sain Poikelan (1999) väitöskirjatutkimuksesta, jossa Poikela yhdistää samaan käsittekarttaan useamman henkilön eri aikoina ilmaisemia ajatuksia.

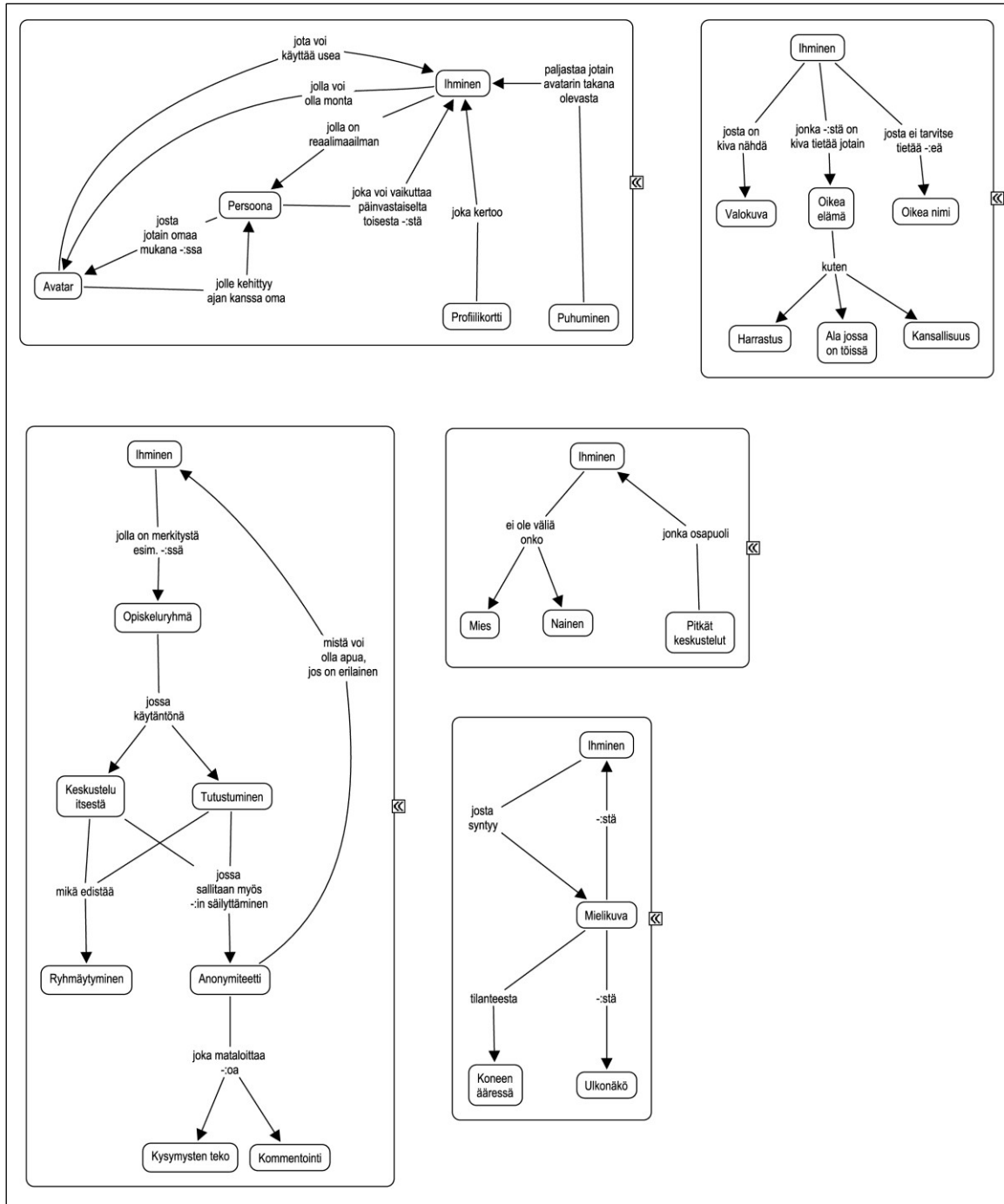
Ryhmittelin ensin haastattelun kysymyslistan teemoittain käsittekartaksi, joka on esitetty kuvassa 2.



KUVA 2 Haastatteluteemat käsittekartan muodossa.

Tämän jälkeen tein kunkin teemakokonaisuuden erilliseksi käsittekartaksi, jota käytin lähtökohtana haastattelujen analysoinnissa. Teemakarttoja syntyi kuusi jokaisesta haastattelusta, seitsemästä haastattelusta piirsin yhteensä 42 käsittekarttaa.

Seuraavaksi yhdistin eri haastattelujen teemoista pienemmiksi kokonaisuuksiksi pilkottuja aiheita karttapohjille, joissa oli mukana samaa aihetta käsittelevät käsittekartan osat eri haastatteluista. Esimerkki aihekartasta on esitetty kuvassa 3, sen aihe on ”Ihminen”. Aihekarttoja kokosin yhteensä 18 aiheesta.



KUVA 3 Esimerkki haastatteluista kootusta aihekartasta.

Aihekartoista analysoin ja tulkitin käsitteitä ja niiden välisiä suhteita. Samanlaisiin luokkiin kuuluvia käsitteitä yhdistäen ja karsien piirsin viimeiset käsittekarttatulkinnat, yhteensä 16 kappaletta, joiden sisältöä esitellen seuraavassa luvussa. Tulkintakartat on esitetty liitteissä 1–16.

Valmiit tulkintakartat lähetin katsottavaksi haastatteluihin osallistuneille henkilöille ja pyysin heitä kommentoimaan karttojen sisältöä. Näin pyrin varmistamaan, että olen tehnyt ryhmähaastatteluaineistoista oikeansuuntaisia tulkintoja (Åhlberg 2007, 67.) Lähettämiäni käsittekarttoja kommentoitiin.

toi sähköpostitse kolme haastatteluun osallistunutta, joista kaksi hyväksyi tulkintani sellaisenaan ja yksi toi esille vielä tarkentavia näkökulmia.

Seuraavaksi esittelen haastatteluaineistoista tekemiäni käsittekarttatulkintojen tuloksia.

3 RYHMÄHAASTATTELUIJEN TULOKSET

3.1 Toiminta Second Lifessa

Tulkinta haastateltavien puheesta *Second Lifessa toimimisesta* sekä *Second Lifen viehättävyydestä* on esitetty käsittekarttaliitteissä 1–2.

Second Lifen viehättävyyden⁵ syinä mainittiin, että Second Lifessa on mahdollisuus tavata ihmisiä ja solmia sosiaalisia suhteita, ja että siellä on sijaa yhteisöllisyydelle ja toiminnalle ryhmässä. Avatar-hahmojen kautta ihmisistä voi syntyä kiinnostusta herättäviä mielikuvia. Halutessaan kontaktien solmimisen voi rajata työasioihin ja pidättäytyä Second Lifen käytöstä vapaa-ajallaan.

Vapautus fyysisestä paikasta ja matkustamisesta viehättää. Virtuaalimaailma tuntuu todelliselta paikalta, jossa etäläsnäolo tuntuu lähes fyysiseltä läheisyydeltä ja jossa tuntee olevansa mukana ryhmässä. Toiminta Second Lifessa koettiin mielekkääksi ja todelliseksi, ympäristöä pidettiin hyvänä foorumina keskustelulle ja pohtimiselle. Second Lifen avulla arveltiin myös mahdolliseksi tavoittaa uusia sukupolvia esimerkiksi ohjaajakoulutuksiin. Mielekkyyden kokemuksen edellytyksenä pidettiin sitä, että alussa käytetään riittävästi aikaa perustoimintojen opetteluun ja ympäristöön tutustumiseen. Perustoimintojen, kuten liikkumisen ja kommunikoinnin, omaksumista pidettiin helppona. Käytön oppimista edesauttaa, jos henkilöllä on innostusta, motivaatiota ja rohkeutta tai kiinnostusta verkkopedagogiikkaan ja tietokoneisiin.

Second Life -virtuaalimaailmassa voi tuntea innostuvansa ja ympäristön voi kokea hauskana paikkana, toiminnan siellä koetaan olevan jotain uutta, kivaa ja mielenkiintoista. Se on visuaalinen, toiminnallinen paikka, jossa hahmon kautta toimiessaan voi kokea jännittäviä, erilaisia ja mielenkiintoisia kokemuksia, seikkailuja. Second Lifea käyttäekseen joutuu opettelemaan uutta, ja siellä voi välttää toistamasta samoja kaavoja ja totuttuja tapoja.

Joillekin haastateltavista ajanvietekäytön mahdollisuudet tarjosivat mielekkäitä syitä käyttää Second Lifea. Second Lifessa voi olla luova esimerkiksi rakentelun tai oman avatarin muokkaamisen kautta. Myös sitä, että Second Lifessa voi halutessaan toimia anonyyminä, pidettiin hyvänä asiana.

Joidenkin haastateltavien mielestä toimintaan Second Lifessa on oltava joku hyödyllinen, usein ammatillinen syy tai tarve. Kokouksympäristönä Second Lifen etuna saattaa olla matalampi osallistumiskynnys. Säännölliset palaverit Second Lifessa vähentävät matkustamista ja edistävät työntekijöiden keskinäistä tutustumista. Kokouksissa on rento tunnelma, ja selkeästä hyödyllisyydestä huolimatta niihin liittyy myös viihteellinen element-

⁵ Haastattelijan valitsema termi.

ti. Innostumista ei kuitenkaan voi pakottaa, ja muutosvastarintakin on ilmiö, jonka kanssa on tultava toimeen. Second Lifen omaksumisen normaaliksi työ- ja kokousympäristöksi arvellaankin vievän paljon aikaa.

Haastateltava kokivat, että Second Lifen uudessa maailmassa on mielenkiintoista toimia. Siellä on paikkoja, joista on itselle hyötyä ja iloa, mutta silti vierailta alueilla voi olonsa kokea jännittyneeksi. Henkilö voi pelätä toimivansa väärin tilanteissa, joissa on tapaa muita ihmisiä. Jotkut kokevatkin mukavammaksi pysyä Second Lifessa oman oppilaitossaaressa alueella. Joillekin henkilöille ajan viettäminen Second Lifessa on mukavaa ajanvietettä, ja mahdollisuus esiintyä anonyyminä ja tasavertaisena madalta osallistumiskynnystä ja väärään paikkaan joutumisen pelkoa. Toisilta taas omalta alueelta pois lähteminen vaatii uskallusta. Ostoksilla käynti muualla kuin omalla alueella on kuitenkin toimintaa, joka saatetaan kokea vähemmän uskallusta vaativaksi. Uskallusta toimia oman alueen ulkopuolella voi kartuttaa harjoittelulla ja säännöllisellä osallistumisella Second Lifen toimintaan.

Second Life on haastateltavien puheessa uusi ja vaativa maailma, johon liittyy erilaisia haasteita ja mahdollisuuksia. Toimimiseen Second Lifessa liittyy paljon asioita, jotka täytyy muistaa ja hallita. Vaikka perustoiminnot onkin mahdollista oppia nopeasti, kokonaisuuden haltuunottoon on varattava riittävästi aikaa. Osallistuminen koulutukseen helpotti haastateltavien mielestä tutustumista ympäristöön, se synnytti innostusta ja motivaatiota toimintaa kohtaan. Second Lifen työvälineiden käyttöönotto ja toimintatapojen oppiminen vaatii paljon harjoittelua, itse tekemistä, jatkuvuutta, mukana olemista ja toistoja.

Second Life -ympäristössä toimimisen tekevät haasteelliseksi ja joskus turhauttavaksikin ympäristön tekniset ongelmat. Omat ongelmansa koituvat siitä, jos avatarin nimi ei ole sama, kuin sitä käyttävän henkilön oikea nimi, sekä siitä, että yksittäisiä toimintoja ei hallita riittävän hyvin. Haasteellista saattaa olla myös mielenkiintoisien kohteiden löytäminen Second Lifesta.

Myös englanninkielisyys koetaan haasteelliseksi, siitäkin huolimatta, että oma englanninkielen taito on hyvä. Second Life -asiakasohjelman käyttöliittymä sisältää vieraita käsitteitä. Haasteita aiheuttavat englanninkielisten henkilöiden kanssa juteltaessa käytettävän Chat-kielen – nettikielen – erityispiirteet, jossa tyypillisesti käytetään erilaisia kirjainlyhenteitä korvaamaan useamman sanan ilmaisuja. Second Lifessa käytettävä kieli koettiin muutenkin erilaiseksi kuin normaali puhekieli tai esimerkiksi oman alan ammattikirjallisuuden kieli.

Second Lifen erikoisuus muihin virtuaalimaailmoihin on se, että käyttäjät luovat itse maailman sisällön rakentamalla sinne erilaisia alueita ja tarpeistoja. Haastateltavat kokivat rakentamisen toisaalta hauskaksi, mutta sen koettiin myös vaativan vahvaa motivaatiota ja sen osaamista pidettiin peruskäyttäjälle tarpeettomanakin. Rakentamiseen tarvitaan hyvä syy ja siitä pitäisi olla konkreettista hyötyä. Itse rakentamalla voi tehdä taidetta, mutta

myös oppimis- ja apuvälineiden tekemiseen tarvitaan rakennustaitoja. Kaiken kaikkiaan suhtautuminen rakentamiseen ja sen opetteluun saattaa herättää ristiriitaisiakin ajatuksia.

3.2 Hauskuus ja muut tunteet Second Lifessa

Tulkinta haastateltavien puheesta Second Lifen *hauskuudesta* ja sen herättämistä *muista tunteista* on esitetty käsitekarttaliitteissä 3–4.

Kysyttäessä syitä Second Lifen hauskuudelle, haastateltavat kuvasivat maailmaa absurdiksi, realistisuuden ylittäväksi hyyeksi pois todellisuudesta. Uusi elämys itsessään koettiin hauskaksi, ja osa haastateltavista koki hauskuutta lisäävänä senkin, että he toimivat samoissa reaali maailman toimistotiloissa ja yhteisessä Second Life -ympäristössä samanaikaisesti. Kokonaisvaltaisen hauskuuskokemuksen lisäksi haastateltavat kertoivat tarkoituksellisesta hauskaasta toiminnasta, jota Second Lifessa voi toteuttaa. Jo avatarin kautta liikkumista ja muokkaamista itsessään pidettiin hauskana, samoin avatarin avulla lentämistä. Second Lifessa pelleilyn ja revittelyn koettiin olevan sallitumpaa kuin reaali maailmassa. Hauskuutta tuottavaksi koettiin se, että Second Lifessa realistinen ja konservatiivinen todellisuus kohtaa absurdin maailman, jossa yksinkertaiset asiat ovat hankalia ja mahdottomat asiat ovat mahdollisia. Haastateltavat vertasivat avatarin kautta liikkumista myös matkailuun, jossa tutustuu uusiin paikkoihin. Tunnelmaa verrattiin Lapissa tai risteilyllä toteutettavan seminaarin tunnelmaan ja sen rentoon meininkiin. Hauskaksi koettiin sekä avatarin silmin katselu, että oman avatarin tarkkailu.

Haastateltavat tuntuivat olevan hyvin yksimielisiä siitä, että virheiden tekeminen Second Lifessa voi olla varsin hauskaa. Haastatteluissa puhuttiin hupaisista tilanteista, mokailusta, sähläilystä, tahattomasta komiikasta, tilannekomiikasta, töppäilystä, vähän höpsön tekemisestä, yllättävistä tilanteista ja hullutuksista. Käyttökoneita ei aina hallita kovin hyvin, mistä aiheutuu monenlaisia koomisia tilanteita – istumista sylikkään, törmäilyä, viuhahtelua, hiusten kadottamista – minkä voi kokea jäykkyyttä poistavaksi ja rentouttavaksi. Virheiden tekeminen tuntuu sallitummalta kuin reaali maailmassa, ja virhetilanteet voivat olla visuaalisesti näyttävämpiä, kuin oikean elämän oppitunneilla. Niiden takia ei tarvitse tuntea nolostumista tai häpeää, ja virheiden avulla voidaan oppia sisäistämään asioita paremmin. Oppimiselle koettiin olevan etua nauramisesta, siitä että oppiminen tapahtuu pilke silmäkulmassa.

Kysyttäessä hauskuuden kestosta, haastateltavat arvelivat toisaalta, että toiminta Second Lifessa voi muuttua vähemmän hauskaksi asioiden käydessä liian tutuiksi. Toisaalta kuitenkin oltiin sitä mieltä, että hauskuus johtuu lopulta enemmän ihmisistä ja sisällöistä, ja pysyy siksi senkin jälkeen, kun alkuvaihe on ohitettu ja perustoiminnot opittu. Hauskuuden koettiin tukevan oppimista, mutta sen arveltiin syntyvän itsestään ja sattumalta, ilman erityistä ylläpitoa opettajalta.

Hauskuuden lisäksi Second Life herätti myös muita tunteita. Toiminnan virtuaalimaailmassa sanottiin tuottavat innostuksen ja jännityksen tunteita sekä seikkailunhalua. Haastateltavat olivat kokeneet mielihyvän, tyytyväisyyden ja uteliaisuuden tunteita. Uppoutuminen Second Lifen maailmaan tuotti myös ymmärryksen tunnetta omia lapsia ja heidän pelimaailmoihin uppoutumistaan kohtaan. Kurssitapaamisen jälkeen olo saatiin kokea hyvin intensiiviseksi. Haastateltavien toiminta Second Lifessa herätti kiinnostusta myös ympäristössä: erään haastateltavan lapsi oli ihmeissään siitä, että äiti sai leikkiä työaikana.

Second Life koettiin monin tavoin positiiviseksi elämykseksi. Second Life koettiin innostavammaksi oppimisympäristöksi kuin esimerkiksi Moodle. Virtuaalimaailman haltuunoton, avatarin kykyjen ja uusien kansainvälisten kontaktien koettiin kohottavan itsetuntoa, jopa kansallistuntoakin. Virtuaalimaailmassa saattoi kokea itsensä uudisraivaajaksi. Second Lifen tekniikan haltuun ottaminen tuotti onnistumisen ja osaamisen tunteita ja auttoi poistamaan tietokonetta kohtaan tunnettua turhaa pelkoa. Uteliaisuuden tunteita saattoi tyydyttää, kun pääsi katsomaan historian aikakausia sekä monenlaisia elämiä ja maailmoja.

Second Life herättää negatiivisiakin tunteita. Haastateltavat mainitsivat kokeneensa epävarmuutta, harmittamista, hämmennystä, hätäntymistä, hävettämistä, jännittyneitä oloja, pelkotunnetta, säikähdyksiä, turhautumista, tyhmää oloa, uskalluksen puutetta sekä ärsytyksen tunnetta. Ahdistavia tunteita, kuten hätäntymistä ja pelkoa, kerrottiin aiheutuvan siitä, että avatar joutui outoon paikkaan tai hämäräperäiseltä tuntuvan avatarin – hyypiön – lähelle. Yksi haastateltava kertoi, että pelkotunnetta aiheutti tilanne, jossa tuntui olevan sotameininki ja ihmisiä kirveiden kanssa. Säikähdyksistä saattaa tulla siitä huolimatta, että tietää istuvansa kotona tai työpöydän ääressä turvassa.

Epävarmuuden tai uskalluksen puutteen vuoksi jotkut haastateltavista eivät halunneet lähteä kauas tai yleensä pois omalta alueelta. Alussa kun taidot ovat vasta kehitymässä, saattaa henkilöä harmittaa tai ärsyttää, kun ei tiedä, mitä pitää tehdä, tai ei osaa tehdä jotain, mitä muut avatarit tekevät, esimerkiksi tanssia. Joskus voi joutua kokemaan häpeää avatarin yllättävän alastomuuden vuoksi – näin saattaa käydä silloin, kun pukeutumiseen liittyvät tekniikat eivät ole vielä hallussa.

3.3 Voimakkaasti läsnä – avatarit yksilöinä ja ryhmässä

Tulkinta teemoista *läsnäolo ja ryhmä, avatarin muokkaaminen sekä tundeside omaan avatariin, kohtaaminen muiden avatarien kanssa ja viestintätavat* on esitetty käsitekarttaliitteissä 5–9.

Haastateltavat kokivat läsnäolon tunteen hyvin voimakkaaksi Second Life -ympäristössä. He tunsivat olevansa mukana ryhmässä ja tapaavansa ihmisen siellä oikeasti. Syyksi tähän arveltiin ympäristön visuaalisuutta, sitä että ympärillä tapahtumisen voi nähdä ja että useampi aisti on toiminnassa yhtä aikaa. Graafisen, animoidun piirroshahmon käyttäjä voi kokea, että

on itse yksi näkemistään hahmoista. Reaalimaailmasta tuttujen henkilöiden kesken läsnäolon tunnetta saattaa lisätä se, että toisia puhutellaan ja toisista puhutaan heidän oikeilla nimillään. Läsnäolon tunteen yhtenä seurauksena pidettiin, että yhteyden ottaminen on helppoa, ja että Second Life toimii hyvänä tutustumiskanava ihmisten kesken.

Läsnäolon vaikutelman koettiin vahvistuvan, jos hahmo oli ryhdiltään pystyasennossa. Epäilyksen henkilön poissaolevuudesta herätti avatarin pään ja hartioiden nuokkuva asento ja pitkään hiljaa oleminen, vaikka se ei tosiasiallisesti kerrokaan mitään siitä, onko avataria käyttävä henkilö tarkkaavainen vai ei.

Voimakkaan mukana ryhmässä olemisen tunteen haastateltavat kokivat syntyvän siitä, että käytössä on oma hahmo, että voi kuulla ihmisten äänet ja käydä keskustelua, ja että ryhmällä on hauskaa keskenään. Ryhmätunteen syntymiseen vaikutti kuitenkin myös se, että koulutuksissa oli mukana toisilleen ennestään tuttuja ihmisiä ja että ryhmällä oli yhteinen aikataulu. Ryhmän tunteen koettiin vaikuttavan omaan oloon Second Lifessa. Toiminta tuntui sosiaaliselta yhdessäololta, jolloin toisten kanssa saattoi jutella ja toimia samaan tapaan kuin reaalimaailmassa. Ryhmässä muiden ihmisten läheisyyden koettiin tuovan turvallisuuden tunnetta. Ryhmädynamiikan ilmiöiden arveltiin myös voivan toteutua Second Life -ryhmissä.

Oman avatarin muokkaaminen koettiin haastateltavien keskuudessa toisaalta vaivan arvoiseksi, toisaalta toiminnaksi, johon ei ollut kiinnostusta tai tarvetta, ja johon ei haluttu käyttää ainakaan omaa vapaa-aikaa. Kuitenkin ne haastateltavat, jotka olivat halukkaita muokkaamaan avatariaan, saattoivat käyttää siihen paljonkin aikaa. Muokkaamista kuvattiin hauskaksi, kiehtovaksi, kiinnostavaksi ja jopa tuskaiseksi ja sen sanottiin vaativan paneutumista. Oman tyylin, omien toiveiden ja haaveiden sekä omaan turhamaisuuden sanottiin voivan vaikuttaa siihen, minkälaisia valintoja ulkonäön suhteen tehtiin. Muokattavina kohteina mainittiin hahmo, hiukset ja kampa, iho, silmät, sukupuoli sekä vaatteet. Valinnat eivät aina perustuneet siihen, mitä avatarin omistaja kenties olisi halunnut, vaan valinnat saattoivat määräytyä sen tarjonnan perusteella, mitä Second Lifen kaupoissa oli saatavana⁶.

Avatarin ensimmäinen hahmo valitaan suppeasta valikoimasta mies- ja naishahmoja⁷. Yhdeksi syyksi muokata avataria mainittiin se, että hahmon ei haluttu olevan samanlainen kuin muilla. Samanlaisuus aiheutti jopa sekaannusta, kun henkilön itsensäkin oli vaikea tietää, mikä samanlaisista avatareista kuului juuri hänelle. Hahmon valintaan vaikuttivat myös reaalimaailman henkilöt, jotka saattoivat yllyttää valitsemaan hahmon, joka heidän mielestään kuvasi henkilön luonnetta parhaiten, vaikka se ei muistuttanutkaan hänen ulkonäköään.

⁶ Suurimmalla osalla haastateltavissa ei ollut käytettävissään Second Lifen valuuttaa, Linden-dollareita, joten he joutuivat valitsemaan vaatteensa ja tarvikkeensa virtuaalimaailman ilmaistarjonnasta.

⁷ Tätä kirjoitettaessa aloitushahmojen valikoima on kasvanut suuremmaksi ja mukaan on tullut myös muita kuin ihmishahmoja.

Second Lifen vahvuutena mainittiin se, että avatarin kautta voi halutessaan kokeilla toista sukupuoliroolia tai jotain muuta itselle vierasta roolia. Vie-raiden avatarien ulkonaisen olemuksen arveltiin voivan olla hämäystä ja tarkoituksellisen provosoivia. Toiset haastateltavista halusivat luoda avata-rinsa mahdollisimman erilaiseksi ja toiset taas mahdollisemman samanlai-seksi kuin itse ovat reaali maailmassa. Avatarin omistaja voi jopa kokea, kuinka ajan kanssa avatarille saattaa kehittyä oma persoona, joka vaikuttaa siihen, minkälaiseksi avataria muokataan. Vaikka erilaiset kokeilut ja lei-kit avatarin hahmon avulla ovat mahdollisia, niiden arveltiin silti olevan harvinaisia.

Avatarin edustavaa ulkoasua saatetaan pitää hyvinkin tärkeänä ja jotkut Second Lifen käyttäjät ovat valmiita tekemään vaatteiden eteen paljon työtä. Vaatteilla ja ulkoasulla voidaan osoittaa, että avatar ei ole vasta-alkaja Second Lifen käyttäjänä. Avatarin vaatteilla voidaan leikitellä, mutta ava-tarin ulkoasua arvioidaan myös samoilla kriteereillä kuin reaali maailmas-sa: haastateltavat puhuivat siitä, että miehen asun tulee olla fiksun näköi-nen, siisti puku, ja että yliopiston luennoille ei voi mennä pintaa nuolevis-sa, seksikkäissä vaatteissa.

Haastatteluissa nousi esille, että kouluttajan on oltava roolissaan uskotta-va, ja että sitä varten ei saa näyttää aloittelijalta, jonka tunnistaa aloitteli-jan vaatteista. Avataria muokkaamalla oma uskottavuutta voitaisiin paran-taa. Mielenkiinnon herättämiseen kouluttaja voi haastateltavien puheen mukaan käyttää erilaisia fantasia hahmojakin menettämättä kuitenkaan us-kottavuuttaan. Kouluttajan ei tarvitse aina olla asiallinen ja vakava, eikä tyytyä reaali maailman käytäntöihin.

Kysyttäessä haastateltavilta tunnesiteestä omaan avatariin, saatiin vastauk-seksi keskenään vastakkaisiakin ajatuksia. Jotkut ilmaisivat samaistumisen avatariin olevan voimakasta, minkä takia ei ollut yhdentekevää, miltä ava-tar näytti tai miten se käyttäytyi. Tunnesiteen sanottiin vaikuttavan myös avatarin nimen valintaan. Avatarin kanssa leikkimisen, puuhaamisen ja stailaamisen koettiin olevan kivaa. Joidenkin mielestä avatar ei ole toinen, itsestä erillinen persoona, johon voisi syntyä tunnesidettä. Jotkut taas ko-kevat, että avatar on vain hahmo, leikkikalua, tai työhön kuuluva työkalu. Avatar voidaan kokea myös sivupersonana, jonka ulkoasua ja käyttäyty-mistä halutaan säädellä. Jonkun mielestä tunneside saattaisi syntyä, jos Second Lifessa viettäisi useammin aikaa. Joidenkin mielestä avatariin ei synny minkäänlaista henkilökohtaista suhdetta.

Avatarille annettavan nimen avulla saattoi toisaalta säilyttää anonymiteet-tinsä, mutta toisaalta sen perusteella saattoi myös tunnistaa reaali maailman henkilön. Avatarin nimeksi annetaan usein oma etunimi, josta voi myös päätellä avatarin omistajan kansallisuuden ja sukupuolen⁸.

⁸ Tätä kirjoitettaessa nimikäytäntö on muuttunut: aiemmin rekisteröitymisen yhteydessä saattoi itse määrittellä avatarille vain etunimen, sukunimi valittiin valmiiden nimien listalta. Nykyään käyttäjätunnuk-sen sekä etu- ja sukunimen voi määrittellä kokonaan itse.

Kansalaisfoorumien järjestämien koulutusten aikana kurssilaiset kohtasivat muita henkilöitä useimmiten aikataulunmukaisten tai muuten etukäteen sovittujen tapaamisten aikana. Second Lifelle on kuitenkin tyypillistä, että kohtaamisia tapahtuu muuallakin kuin järjestetyissä tilanteissa. Haastattelussa kohtaamispaikkoina mainittiin mm. bileet, vierailut ja vaatekaupat. Toimintatavan kohtaamistilanteissa sanottiin vaihtelevan sen mukaan, onko kyseessä aloittelija SL:n käyttäjänä, avatarille uusi paikka vai sellainen, jossa avatar käy usein, tai onko paikka sellainen, jossa avatar käy vain kääntymässä. Vaatekaupoissa käyttäytyään tietyllä tavalla. Sekin vaikuttaa käyttäytymiseen kohtaamistilanteessa, onko kyseessä suomalainen paikka vai ei. Kohtaamistilanteissa jotkut avatarit eivät sano mitään, ja toiset taas juttelevat. Se että tuntematon hahmo puhuttelee, saattaa aiheuttaa hämmennystä ja epävarmuutta – jotkut haastateltavat kokivat hankalaksi tietää, mitä tilanteessa pitäisi tehdä tai sanoa. Vieraan avatariin kohtaaminen voidaan kokea jopa ahdistavaksi. Haastattelussa nousi esille, että kaikki eivät koe erityistä tarvetta etsiä kohtamistilanteisiin, tai että siihen ei ole aikaa. Toisaalta jotkut kertoivat käyvänsä Second Lifessa pitkiä keskusteluja vieraiden avatarien kanssa.

Second Lifen eduksi mainittiin konkreettisuus ja tasa-arvoisuus, toisaalta myös kyseenalaistettiin virtuaalimaailman suvaitsevuus. Kohtaamistilanteissa tulee esille roolien kokeilemisen mahdollisuus: hahmon sukupuoli-roolia vaihtamalla saattaa esimerkiksi reaali maailman mies päästä virtuaalimaailmassa kokeilemaan, miltä naishahmoisena avatarina tuntuu kohdata miesavatar.

Haastattelussa nousi esille toimiminen aloittelijana Second Lifessa. Jotkut kokivat tärkeäksi, että uusi keskustelukumppani on suomalainen, jolloin keskustelukin oli helpompaa. Joidenkin kokemuksen mukaan aloittelijana on innokas käymään keskustelua kenen kanssa tahansa, toiset taas kokivat aloittelijoina epävarmuutta ja pikemmin kartoivat vieraiden avatarien kohtaamista.

Kokeneemmat Second Lifen käyttäjät kertoivat tutkivansa kohtaamistilanteessa vieraan avatariin profiilikortin ja päättävänsä sen perusteella, ovatko kiinnostuneita keskustelemaan avatariin kanssa. Täyttämätön tai informaationvälittämättä puutteellinen profiilikortti ei innosta ottamaan kontaktia vieraaseen avatariin. Välttämättä ei haluttu tietää, kuka reaali maailman henkilö avatariin takana on, mutta vähintään olisi haluttu tietää jotain ammatillisesta taustasta, harrastuksista ja kiinnostuksen kohteista.

3.4 Second Life teknisenä ympäristönä

Tulkinta haastateltavien puheesta Second Lifen *tekniikasta* ja ympäristöön kohdistuvista *muutostoiveista* on esitetty käsitekarttaliitteissä 10–11.

Tietoteknisenä ympäristönä Second Life on samaan aikaan haaste ja mahdollisuus. Ympäristön toimivuuden kannalta merkittävää ovat sekä tietokoneen ominaisuudet että verkkoyhteyden nopeus. Vanhentunut ja liian tehon tekniikka aiheuttaa ongelmia tai estää Second Lifen käytön koko-

naan. Tekniikan aiheuttamiksi ongelmiksi haastateltavat mainitsivat grafiikassa ja kuuluvuudessa ilmenevät ongelmat, äänien toimimattomuuden, ohjelman kaatumisen, maailman raskauden sekä verkkoyhteyksien ja palvelimien aiheuttaman hitauden. Ongelmat voivat olla omia tai toisen avatarin, mutta ne vaikuttavat silti molempien tai kaikkien tilanteeseen osallistuvien toimintamukavuuteen. Pahimmiksi ongelmiksi koettiin se, että aina silloin tällöin Second Life sulkee avatarin pois toiminnasta ja katkaisee verkkoyhteyden Second Life -palvelimelle, sekä se että Second Life -ohjelma tai tietokone kaatuu. Yksi haastateltavista joutui usein teleporttoiminnon⁹ yhteydessä ”välitilaan”, josta ei päässyt pois muutoin kuin sulkemalla ohjelman.

Second Lifen raskauden aiheuttamat grafiikkaongelmat ilmenivät näkyvän hitaana rakentumisena sekä ”puoliksi harmaana” näyttönä. Grafiikkaongelmia lisäsi se, että ympärillä oli paljon primitiivejä, eli Second Lifen rakennusaineeksia. Jotkut haastateltavista sanoivat vähentävänsä ongelmia säätämällä ohjelman grafiikka-asetukset minimiin. Grafiikkaongelmista huolimatta haastateltavien osallistuminen koulutukseen ja tehtävien tekeminen onnistui.

Pahaksi ongelmaksi koettiin myös kuuluvuusongelmat. Pahimmaksi yksittäiseksi tekniseksi haasteeksi mainittiin puheäänien käyttäminen. Joskus ääni on hyvä, joskus vaimea tai liian hiljainen, ja joskus pahasti särähtävä. Harmittavia tunteita ja turhautumista aiheutuu siitä, että ei kuule toisia, tai että toiset eivät kuule omaa puhetta. Joskus taas oma ääni tuntuu kuuluvan liiankin kovaa. Joskus häiriötä aiheutuu jonkun läsnäolijan hengityksen kuulumisesta läpi. Ongelmaksi koettiin myös puheessa esiintyvä viive, jonka puolestaan arveltiin aiheuttavan päällekkäin puhumista. Äänilaitteiden käyttöön liittyy monia säätöjä, joiden käyttö vaatii totuttelua jotta äänet toimisivat hyvin.

Teknisistä ongelmista ohjelman kaatuminen, kuuluvuusongelmat sekä Second Lifen raskaus koettiin niin hankaliksi, että niiden sanottiin vaikuttavan heikentävästi motivaatioon käyttää Second Lifea, jos niitä esiintyi kovin paljon. Motivaatiota heikentäviksi ongelmat saatettiin kokea, vaikka ne eivät olisi olleet omia ongelmia. Joidenkin mielestä ”tökkiminen” – jonka voi ajatella olevan seuraus Second Lifen raskaudesta – ei kuitenkaan ollut käyttömotivaatiota heikentävää. Myöskään äänen säätöihin liittyvien ongelmien ei sanottu haittaavan motivaatiota käyttää Second Lifea. Kansalaisfoorumin taivasluokka mainittiin pienen primitiivimäärän vuoksi nopeasti latautuvana paikkana, minkä koettiin tukevan Second Lifen käyttömotivaatiota. Välitilaan joutuminen mainittiin niin ikäväksi ilmiöksi, että se sai jo miettimään, viitsiikö Second Lifeen tulla lainkaan.

Siihen valitaanko Second Lifessa avatarien väliseksi viestintätavaksi Chatviestit¹⁰ vai puhe, vaikuttaa haastateltavien mukaan paikalla olevat henkilöt, läsnäolijoiden määrä sekä sosiaalinen tilanne. Pienessä ryhmässä puheen koettiin toimivan hyvin viestintätapana, samoin oman organisaation

⁹ Teleport-toiminnolla siirrytään Second Lifessa uuteen paikkaan.

¹⁰ Julkinen, kaikille riittävän lähellä oleville näkyvä kirjoitettu viesti.

tapaamisissa oli totuttu keskustelemaan puhuen hyödyntäen Second Lifen ääniominaisuuksia. Haastateltavat olivat yleisesti panneet merkille, että suomenkielisen alueen ulkopuolella ja sielläkin muualla kuin Kansalaisfoorumin alueella puhetta käytetään viestinnässä vain harvoin. Useimmiten avatarien kommunikoinnissa tuntuu olevan käytössä Chat-viestintä. Joskus hyödynnetään myös IM¹¹-viestejä ja Notecardien¹² antamista.

Puheen käytön vähäisyyttä muualla kuin omalla alueella pidettiin yllättävänä – puhuminen oli vakiintunut kurssilaisten omassa keskuudessa hyvin luontevaksi kommunikointitavaksi. Haastateltavat arvioivat puhumisen omalla äänellä olevan liian paljastavaa ja henkilökohtaista, mistä syystä monien arveltiin mieluummin kirjoittavan kuin puhuvan. Lisäksi arveltiin, että kaikilla ei ole käytössään kuuloke-mikrofoni -yhdistelmiä ja että Second Lifessa esiintyvät kuuluvuusongelmat saattavat ohjata mieluummin käyttämään kirjallista viestintää. Pedagogisesta näkökulmasta puheen käyttöä koulutustilanteissa ja luennoilla pidettiin uusia ulottuvuuksia tuovana mahdollisuutena, kieltenopiskelussa jopa välttämättömänä. Kirjoittaminen koettiin tarpeelliseksi varmennuskeinoksi, jonka voi ottaa käyttöön, kun puheen käytössä ilmenee teknisiä ongelmia. Kokouksissa ja tapaamisissa osa haastateltavista oli tottunut käyttämään puhetta, jonka ansiosta kokoustilanteiden koettiin tulevan hyvin lähelle reaali maailman tilannetta. Puhetta pidettiin nopeana ja tehokkaana viestintätapana kirjoittamiseen verrattuna. Puheeseen liittyväksi haittapuoleksi mainittiin kuitenkin se, että Second Lifessa avatarilla ei ole eleitä, jotka ilmaisisivat aikomusta aloittaa puhuminen, jolloin muut osaisivat sujuvasti luovuttaa vuoron kyseiselle puhujalle.

Chat-viestintää ei pidetty käyttökelpoisena viestinnän vaihtoehtona kurssitilanteessa, vaikka toisaalta todettiin, että kun siihen tottuu, chat voi olla luonteva tapa kommunikoida. Sen avulla voi pysytellä anonyyminä, mitä mahdollisuutta haastateltavat itse eivät kuitenkaan erityisesti ilmaisseet tarvitsevansa tai käyttävänsä. Sitä pikemmin hämmästeltiin, että tututkin ihmiset viestivät keskenään chatin avulla. Joskus Chat-viestit koettiin häiritsevinä muuten puheeseen perustuvassa tilanteessa: aina viesteihin ei ehdi reagoida puheen aikana, ja joskus niiden koetaan haittaavan keskittymistä puheeseen. Mahdollisuus käyttää Chat-viestejä luentojen yhteydessä kuitenkin koettiin hyödylliseksi, koska niiden avulla voi lähettää luennon aiheeseen liittyviä kommentteja ilman että ne vievät luennoitsijan aikaa tai keskeyttävät luentotilannetta.

Silloin kun monta ihmistä on paikalla yhtä aikaa, keskusteluviestit voivat mennä sekaisin. Joskus keskustelua käydään samaan aikaan myös yksityisinä viesteinä. Se on kätevää kun on erityistä asiaa vain tietylle avatarille, mutta aiheuttaa joskus sekaannuksiakin. Yksi haastateltavista totesi, että ”apparaatti” on tunnettava hyvin, jotta voi käyttää vapautuneesti Chat- ja yksityisviestejä rinnakkain.

¹¹ Instant Message eli yksityinen pikaviesti.

¹² Muistilappu, jonka voi antaa yksityisesti yhdelle tai useammalle avatarille.

Haastateltavilla ei ollut kovin paljon spontaaneja muutostoiveita Second Lifen suhteen. Enemmän haaveena kuin konkreettisena parannusehdotuksena tuotiin esille avatarin ohjaaminen oman kehon liikkeillä sekä teknisten ongelmien poistamisesta Second Lifessa. Second Life -asiakasohjelmaan liittyvänä konkreettisena muutostoiveena nousi esiin äänen sulkemiseen liittyvä mykistystoiminto. Kun käyttäjä mykistää tietyn avatarin äänen omasta äänimaailmastaan, mykistäminen ei ole vastavuoroista, eli mykistetty avatar kuulee edelleen mykistäjän puheen. Asian esille nostaneesta haastateltavasta tämä tuntui oudolta, hän oli olettanut että mykistäminen olisi vastavuoroista ja ryhmätilanteessa hän piti mykistämistoiminnon käyttöä hankalana. Haastateltavan mielestä yksipuolinen mykistäminen voi tuntua kyttäilyltä.

Second Lifen virtuaalimaailmaan liittyen ongelmaksi koettiin erottelu aikuisiin ja teineihin¹³, joilla on omat alueensa, ja joilla ei ole pääsyä toistensa alueille. Tätä erottelua toivottiin poistettavaksi Second Lifesta, mikä nyttemmin onkin tapahtunut. Nykyään Second Lifen käytön alaikäraja on 13 vuotta. Toisena toiveena yksi haastateltava toi esille suomalaisten toimijoiden keskittymisen samalle alueelle kuten EduFinlandiin. Samalla alueella toimiminen tukisi haastateltavan mielestä kehittymistä, markkinointia, näkyvyyttä, uskottavuutta ja yhteistyötä.

3.5 Oppiminen Second Lifessa

Keskusteltaessa oppimiseen liittyvistä teemoista, puheena olivat Second Lifen käyttö oppimisympäristönä, oppimisen sujuvuus ja tunnelma, oppimisen tukeminen ja keskittyminen, oppimistilanteiden järjestäminen sekä yhteistoiminnallisuus. Näistä puheenaiheista laadittu tulkinta on esitetty käsittekarttaliitteissä 12–16.

Haastateltavat pitivät Second Lifea oppimiseen sopivana ympäristönä, mutta sen mahdollisuuksien koulutuskäytössä koettiin vielä jäävän epäselviksi kasvokkain tapahtuvaan oppimiseen verrattuna; jossain määrin koulutuskäyttöä haluttiin kyseenalaistaakin sen perusteella, että koulutuksissa keskitytään ehkä liikaa itse ympäristön opiskeluun. Second Life koettiin automaattisesti valikoivaksi oppimisympäristöksi. Sen käyttöä rajoitettavaksi tekijäksi arveltiin vielä pitkään tekniikkaa, jonka yli pitäisi päästä, jotta voisi keskittyä sisältöjen oppimiseen.

Kuitenkin Second Life koettiin myös paikaksi, jossa voi oppia substanssi-asioita. Myös kielitaidon koettiin karttuvan Second Lifessa. Yhteistoiminnallisten menetelmien opettaminen kokousvetäjille juuri Second Lifessa ei saanut aivan varauksentonta kannatusta. Second Lifessa opitun siirtymisen reaaliin maailmaan jotkut kokivat mahdolliseksi, joidenkin mielestä siirtyminen voi jäädä toteutumattakin. Itse Second Lifen käytön oppiminen koettiin mahdolliseksi pelkästään virtuaalimaailman sisällä toimien.

¹³ Maailmojen välinen ikäraja oli haastattelujen aikaan 18 vuotta: alle 18-vuotiaille oli varattu Teen Grid ja 18 vuotta täyttäneille Main Grid, joita käytettiin samalla asiakasohjelmalla. Alle 18-vuotiailta edellytettiin iän tarkistettavuutta. Itsensä 18-vuotiaiksi ilmoittaneiden ikää ei tarkistettu.

Yksi kurssilainen teki mielenkiintoisen kokeilun yhteisluennosta, jossa yhdistyi reaali maailman yleisö sekä virtuaalihakmo, joka esitti reaaliyleisölle yhteistoiminnallista kokoustekniikkaa tietokoneen ja videotykin välityksellä. Kurssilainen piti kokeilua onnistuneena ja oli muutenkin sitä mieltä, että virtuaalimaailmassa opiskellut taidot siirtyivät reaali maailmaan. Yhteinen reaali maailman ja virtuaalimaailman oppimistilanne oli hänestä mielenkiintoinen, koska kaikki eivät kuitenkaan tee omaa virtuaalihakmoa oppimistilannetta varten.

Yhdessä ryhmähaastattelussa keskusteltiin pitkään Second Lifen oppimisympäristökäytön kannattavuudesta. Second Life todettiin nuoreksi ja uudeksi maailmaksi, jonka vahvuuksia oppimisalustana ovat läsnäolon tunne ja puheominaisuudet. Kuitenkin haastattelussa nostettiin esille kysymys koulutusorganisaation perustehtävästä, johon pitäisi keskittyä Second Lifen työvälineiden opettamisen sijasta. Toisessa ryhmähaastattelussa tuli esille, että järjestetyssä yhteistoiminnallisten menetelmien koulutuksessa sen tavoite jäi jossain määrin epäselväksi. Koulutuksen kohde ryhmä oli kokousten vetäjät, joiden tulisi osata tukea kokousohallistujia yhteistoiminnallisten menetelmien ja etenkin Second Life -työvälineiden käytössä – tarvetta työvälinekoulutukselle todettiin selkeästi olevan havaittavissa. Haastateltavalle oli kuitenkin jäänyt epäselväksi, että koulutuksen aihe oli nimenomaan YTO-menetelmät, tavoitteena niiden soveltaminen koulutuksen jälkeen toisaalta Second Life -kokouksissa ja toisaalta reaali maailman kokouksissa. Etenkin koulutuksen alussa hän koki pikemmin opiskelevansa nimenomaan Second Lifen käyttöä eikä yhteistoiminnallisia menetelmiä.

Oppimisen sujuvuuden kannalta Second Life koettiin toisaalta motivaatiota lisäävänä uutena juttuna, toisaalta sitä pidettiin haasteellisena siinä mielessä, että virtuaalimaailma saattaa viedä huomiota sisältöjen oppimiselta. Second Lifea pidettiin myös toimivana oppimisympäristönä, jossa on mahdollista oppia ja jossa voi päästä sisällöllisissä asioissa eteenpäin hyvinkin nopeasti. Haastatteluissa nostettiin esille, että koulutuksen ei tarvitse olla aina vakavaa. Second Life -koulutuksessa saattaa sattua hauskoja ja huvittavia asioita, ja yhden haastateltavan mielestä koulutuksessa tuli hieman samanlainen ”kurittoman kakaran” olo kuin koulussa ala- tai yläasteella, jossa laitettiin lappuja kiertämään tunnin aikana – vastaavaa ei reaali maailman aikuisopiskelupiireissä tapahdu. Oppimisympäristönä Second Lifen arveltiin viehättävän erityisesti nuorempaa käyttäjäkuntaa. Joidenkin mielestä oppiminen Second Lifessa ei välttämättä ole sen kummempaa kuin muukaan oppiminen.

Second Life -tekniikan oppiminen nousi yhdeksi oppimisen keskusteluaiheeksi. Joidenkin mielestä tekniikoiden muistaminen ja mieleen painaminen vie paljon aikaa ja perusasioiden oppiminen vaatii paljon kertausta. Kuitenkin oppimistilanteissa pysyy mukana, kun saa koko ajan neuvoja, ja kun on käytettävissä kirjalliset ohjeet. Oppimista voi tehostaa Second Lifen teknisillä apuvälineillä, joiden käyttämistä pidettiin mielenkiintoisena. Oppiminen Second Lifessa voi myös tuntua nautittavalta, kun tekniikan hallitsee eikä sitä tarvitse jännittää.

Haastateltujen puheesta nousi esille, että Second Lifessa oppimista tukevaksi koettiin hauskuus, muiden seura sekä mahdollisuus vuorovaikutteisuuden esimerkiksi luennoilla. Kurssilaisilla oli Moodle-verkkooppimisympäristön kautta pääsy kirjallisiin ohjeisiin kulloinkin opittavina olevista asioista, mitä pidettiin hyvänä oppimisen kannalta. Hyödylliseksi koettiin käytäntö, että uusi Second Lifen käyttäjä ottaisi alussa tavakseen opiskella ja käydä virtuaalimaailmassa säännöllisesti, esimerkiksi kerran viikossa, jotta ympäristön havainnointi ei veisi liikaa huomiota oppimisen kustannuksella ja jotta tekniikka tulisi tutuksi. Yhteistoiminnallisuuden koettiin tukevan oppimista. Yhden oppimisjakson maksimipituudeksi mainittiin puolitoista tuntia, jotta keskittyminen ei alkaisi herpaantua.

Muiden seura koettiin Second Lifessa oppimista tukevaksi asiaksi. Silloin voi oppia matkimalla ja ottamalla mallia toisista. Ryhmältä voi saada tukea sekä vertaisapua. Uusi Second Lifen käyttäjä saattaa kokea, että on helpompi kysyä vertaisapua samalla tasolla olevalta henkilöltä. Toisaalta pidemmällä olevat tuntevat jo Second Lifen mahdollisuudet ja heiltä voi myös saada vertaisapua. Ryhmätöiden aikainen sählääminen koettiin hauskaksi. Siitä syntyi hyväntuulinen olotila ja rento tunnelma, jolloin oppimisen voi kokea olevan parhaimmillaan.

Keskittymistä häiritseviksi asioiksi koettiin tekniset ongelmat, hallitsematon zoomaaminen, IM-viestien lähettely, Chat -viestit ja toisten profiilien tutkiminen. Alussa huomiota saattaa viedä vieras ympäristö, jolloin keskittymistä häiritsee ympäristön havainnointi. Ulkoisia häiriötekijöitä ovat esimerkiksi asiakkaiden käyminen tai puhelimen soiminen reaaliaikaisen toimistossa kesken opetustuokion. Second Lifen tekniikka koetaan toisaalta häiritseväksi tekijäksi, toisaalta sen koetaan myös tukevan oppimista. Häiriötekijöistä hallitsematon zoomaaminen ja IM-viestien lähettely ovat sellaisia, joista opettaja tai luennoitsija eivät tiedä mitään, eikä varsinkaan zoomailu häiritse muita tilanteeseen osallistuvia henkilöitä. Luennoitsijan käsittelemää aihetta voidaan kannatella lähettämällä Chat -viestejä palautteeksi, ja Chat-viesteillä voidaan rakentaa tietosisältöä yhdessä opettajan kanssa. Aina viestit eivät kuitenkaan liity varsinaiseen asiaan, jolloin niistä saattaakin tulla häiriötekijä. Chat-viestien tulvaan koettiin joskus hukuttavan tärkeitäkin viestejä. Teknisten ongelmien takia saattaa pudota opiskelun tahdistusta, olipa ongelma toisen osallistujan tai oma.

Kysyttäessä oppimistilanteen järjestämisestä haastateltavat toivat esille, että yhteistoiminnalliset menetelmät sopivat hyvin käytettäväksi Second Lifessa, ja että siellä tuntui toteutuvan tekemällä oppimisen ajatus (Learning by doing). Järjestetyn oppimistilanteen maksimipituudeksi arvioitiin 1,5–2 tuntia. Ajatusten vaihtoa ja keskustelua pidettiin hyvinä työtapoina, samoin ohjattua pienryhmätoimintaa, ohjattua yhteistyötä ja parityöskentelyä. Second Lifen viestintätekniikat mahdollistavat samanaikaisen kaksisuuntaisuuden sekä monikanavaisuuden, jolloin keskusteluja voidaan käydä useammallakin viestintätavalla yhtä aikaa. Käytettävissä on siten erilaisia tekniikoita, joiden avulla keskustelutilanteet voi vaihdellen toteuttaa erikokoisissa pienryhmissä.

Opetustilanteessa voi käyttää Second Lifen opetusvälineitä ja teknisiä apukeinoja, joilla oppimista voi tehostaa. Second Life -ympäristön rinnalle sopii hyvin käytettäväksi Moodle-oppimisolusta kirjallisten materiaalien jakamiseen. Haastattelussa esitettiin toive, että materiaalit voisi jakaa etukäteen, jotta halukkaat voisivat tulostaa ne muistiinpanojen merkitsemistä varten. Moodlea voisi myös käyttää tukena vieraampien sisällöllisten asioiden esittämiseen. Second Lifen raskauden vuoksi Moodlen samanaikainen käyttö Second Lifen kanssa ei kaikilla koneilla onnistu. Yleensäkin oppimistilanteen onnistumisen kannalta mainittiin tärkeäksi varmistaa, että kaikilla osallistujilla on käytössään tasokkaat laitteet. Todettiin myös, että oppimistilanteet voitaisiin jakaa niin, että opiskeltaisiin erikseen sisältöä ja Second Life -tekniikkaa.

Oppimistilanteessa avatar saattaa näyttää aktiiviselta, mutta todellisuudessa henkilö saattaa olla hyvinkin poissaoleva: aikaa voi käyttää muihin töihin ja puuhasteluun, kuten työpöydän siivoamiseen, sähköpostin lukemiseen, nettisivujen selailuun ja niin edelleen, ehkä jopa helpommin kuin muussa koulutuksessa tai reaali maailman luennoilla. Second Life koettiin paikaksi, joka saattaa jopa houkutella tekemään omia juttuja koulutuksen aikana. Opiskelijat saattavat myös intoutua toimimaan kurittomien kakkaroitten tavoin, kuten eräs haastateltava ilmaisi. Tämä asettaa tilanteen vetäjälle tai kouluttajalle haasteita: minkälaisia aktivointikeinoja oppimistilanteissa voisi käyttää, ja miten kouluttaja voi varmistaa, että ihmiset kuuntelevat ja ymmärtävät asioita. Toisaalta puuhastelun avulla voi myös ylläpitää aktiivisuutta oppimistilanteessa. Tilanteesta poissa oleminen on vaikeampaa, jos osallistujia on vain vähän.

Yhteisen oppimistilanteen ulkopuolella paritehtäviä pidettiin hyvänä tapana opiskella Second Lifessa, mutta niiden haasteeksi koettiin tavanomaiset aikuisopiskelun ulkopuoliset tekijät, kuten perhe- ja työelämän velvoitteet ja yhteisen ajan löytäminen.

Vaikka mahdollisuus toiminnallisuuteen ja ryhmässä työskentelyyn koettiin Second Lifen hyväksi puoliksi, myös perinteiset luentomuotoiset oppimisjärjestelyt koettiin käyttökelpoisiksi. Luennon voi kuunnella suoraan omalla koneella, eikä sitä varten ei tarvitse lähteä minnekään. Osallistuminen koulutuspäivään Second Lifen kautta koettiin jopa tehokkaammaksi, kun ei tarvitse matkustaa ja osallistua koulutukseen matkasta väsyneenä. Luentomuotoisessa tai opettajajohtoisessa tilanteessa pidettiin hyvänä, että niissä voidaan hyödyntää viestinnän kaksisuuntaisuutta. Chatissa kirjattujen palauteviestien seuraamiseen suositeltiin varaamaan taustapäivystys tai varahenkilö, joka ei itse toimi luennoitsijana tai opettajana.

Yhteistoiminnalliset perusmenetelmät sinällään koettiin toimiviksi Second Life -ympäristössä. Ne olivat useille osallistujille ennestään tuttuja menetelmiä, eivätkä haastateltavat ottaneet kovin paljon kantaa siihen, miten hyvin yhteistoiminnallisuuden periaatteiden opiskelu Second Lifessa onnistui. Yhteistoiminnallisten menetelmien käytössä pienryhmätyöskentely on keskeistä, mihin Second Life tarjoaa hyvät mahdollisuudet. Ryhmän tulee olla riittävän pieni ryhmä, mielellään alle 15 henkeä, ja se voi jakautua

vielä pienemmiksi ryhmiksi. Pienryhmissä voidaan jakaa kokemuksia, oppia toinen toisiltaan ja vaikkapa rakentaa yhdessä opiskelukaverin kanssa. Myös ryhmädynamiikan ilmiöiden koettiin toteutuvan Second Lifessa. Yhteistoiminnallisen oppimisen keskeinen osa on reflektointi, jota voi toteuttaa kurssitapaamisten ulkopuolella Moodlessa, jos siihen ei ole mahdollisuutta käyttää aikaa tapaamisen kestäessä. Yhteistoiminnallisuuden koettiin jonkun verran myös kärsivän siitä, että tekniikka ja muut uudet asiat veivät siltä energiaa. Yhteistoiminnallisuus saattoi myös unohtua kurssitehtävissä.

Muutamalle osallistujalle yhteistoiminnalliset menetelmät olivat uusia. Yksi haastateltava koki oppineensa niistä paljon Second Life -kurssin aikana ja hän myös kertoi soveltaneensa oppimiaan menetelmiä reaali maailman kokouksissa kurssin jälkeen. Joillakin yhteistoiminnallisten menetelmien käsittely toimi mieleen palauttajana, ja joillakin vahvensi aikaisempia näkemyksiä menetelmien kokoukikäytöstä.

3.6 Tulosten yhteenveto

Second Lifessa haastatteluun osallistuneita viehätti uutuuden ja hauskuuden kokemuksen lisäksi sosiaalisuuden, ryhmään kuulumisen ja läsnäolon tunne, vapautuminen ajan ja paikan rajoitteista, toiminnallisuus sekä mahdollisuus innostaviin kokemuksiin ja oppimiseen. Second Life tuottaa monia positiivisia tunteita osaamisen ja onnistumisen tunteesta seikkailunhaluun ja jännitykseen. Myös negatiivisia tunteita koettiin, kuten epävarmuutta, häpeää ja turhautumista. Second Lifen käyttötaitojen automatisoitumisen eteen on nähtävä vaivaa ja käytettävä paljon aikaa. Kuitenkin virheiden tekemisen haastateltavat kokivat usein lisäävään hauskuutta ja rentoa tunnelmaa.

Second Lifen käyttö oppimisympäristönä tuntuu herättävän ristiriitaisia ajatuksia. Teknisenä ympäristönä ja virtuaalitulana Second Lifea pidettiin haasteellisena ja valikoivana sekä laitteistovaatimusten että toiminnallisten ongelmien vuoksi; erityisesti ääneen ja grafiikkaan liittyviä vaikeudet nousivat esille. Fyysisen oppimisympäristön näkökulmasta haitaksi osoittautuivat rakennettujen tilojen raskaus, liikkumisen ja näkemisen esteet sekä keskittymisen harhautuminen ympäristön tarkasteluun.

Didaktisen oppimisympäristön näkökulmasta tarkasteltuna oppimisen kohde herätti epäilyksiä: oliko tarkoitus oppia Second Lifen käyttöä sinänsä vai siitä riippumattomia sisältöjä – tässä tapauksessa yhteistoiminnallisten menetelmien käyttöä kokoustyöskentelyn tukena. Didaktisesta näkökulmasta ongelmana pidettiin myös tekstisisältöjen esittämisen kömpelyyttä ja siksi pidettiin hyvänä, että koulutuksessa käytettiin Second Lifen rinnalla oppimateriaalin jakamiseen sekä oppimistehtävien ohjeistamiseen ja kommentointiin Moodle-oppimisympäristöä.

Kuitenkin Second Lifea pidettiin myös kiinnostavana ja monipuolisia mahdollisuuksia tarjoavana oppimisympäristönä. Sen didaktisia vahvuuksia ovat toiminnallisuus, mahdollisuus pienryhmätyöskentelyyn sekä mo-

nenlaisiin oppimisen ohjaus- ja tukijärjestelyihin. Sosiaalisen oppimisympäristön näkökulmasta Second Lifen vahvuuksina pidettiin voimakasta läsnäolon tunnetta ja mahdollisuutta yhteisöllisyyteen sekä hyväntuuliseen ja rentoon tunnelmaan. Dialogin metaforan näkökulmasta vahvuudeksi nousee mahdollisuus monipuoliseen ja monikanavaiseen vuorovaikutukseen. Kontekstuaalisen oppimisympäristön näkökulmasta tarkasteltuna nousi esille Second Lifen mahdollisuus tuottaa tietoteknisten taitojen oppimisen kokemuksia ja onnistumisen tunteita.

Avoimena ympäristönä Second Life tuottaa sekä mahdollisuuksia että ongelmia. Toisaalta vieraiden ihmisten kohtaamista ja uusiin paikkoihin tutustumista pidettiin oppimismahdollisuuksia tarjoavana, hyvänä asiana, toisaalta tunnettiin arkuutta lähteä pois omalta alueelta ja kartettiin tunteettomia avatareja. Avoimen, kontekstuaalisen ja paikallisen oppimisympäristön näkökulmasta nousi esille englannin kieli. Se mainittiin ympäristön haasteena, mutta oppimisen kannalta tarkasteltuna se onkin mahdollisuus.

4 JOHTOPÄÄTÖKSIÄ OPPIMISYMPÄRISTÖN SUUNNITTELUUN

Seuraavassa teen haastatteluanalyysin ja oppimisympäristön käsitteen pohjalta johtopäätöksiä Second Lifessa toteutettavan koulutuksen suunnittelun tueksi; keskityn erityisesti oppimisympäristön suunnitteluun Mannisen ym. (2007) raportin näkemyksiin nojautuen. Otan jonkun verran huomioon myös omia kokemuksiani Second Lifessa toimivana kouluttajana, sekä lähdekirjallisuudessa esitetyjä kokemuksia Second Lifen käytöstä.

Second Lifen vahvuus muihin verkossa toimiviin teknologiapohjaisiin oppimisympäristöihin verrattuna on voimakas läsnäolon tunne, vuorovaikutus ihmisten kesken sekä mahdollisuus yhteisöllisyyteen ja samanaikaiseen toimimiseen ryhmässä. Ympäristön heikkous puolestaan on kirjallisen materiaalin esittämisen ja tuottamisen kömpelyys – mielestäni siittäkin huolimatta, että haastattelujen ajankohtaan verrattuna tilanne on nykyään huomattavasti parempi Second Lifen mediapintatekniikan ansiosta. Teknisenä oppimisympäristönä Second Lifen käyttö on melko vaativaa, vaikka perustoiminnot voikin oppia nopeasti. Tekniikoiden oppimiseen on syytä varata riittävästi aikaa ennen varsinaisiin sisältöopintoihin siirtymistä. Kansalaisfoorumin koulutuksista kertyneen kokemuksen mukaan tekniikan voi oppia pelkästään Second Lifessa järjestettyjen oppimistilanteiden aikana, jolloin resursseja ei välttämättä tarvitse varata lähitapaamisten järjestämiseen. Näin lyhyisiin kurssitapaamisiin voi osallistua laajalta alueelta, eikä opiskelijoille sen enempää kuin kouluttajille ja koulutuksen järjestäjillekään aiheudu kuluja tai muuta organisoitavaa lähiopetuksen vuoksi. Second Life -ohjelman toimintojen sujuvaksi käyttäjäksi oppiminen tuottaa onnistumisen tunteita ja saattaa olla opiskelijalle voimaannuttava kokemus (ks. myös Partala 2011) – siksi monimutkaisiakin toimintoja kannattaa ottaa kurssiohjelmaan, kunhan ne varaudutaan käsittelemään niin hyvin, että oppimista todella tapahtuu. Second Lifessa tehty virhe ei usein tunnu virheeltä lainkaan, vaan hauskalta sattumukselta, jolle on mukava nauraa yhdessä toisten kanssa.

Teknistä tukea on hyvä varautua antamaan jonkinlaisen etätukiratkaisun avulla. Erityisesti äänitekniikka on osoittautunut hankalaksi – monet tietokoneen käyttäjät eivät tiedä, miten sen äänilaitteita hallitaan. Kuitenkin iso osa koulutuksissa esiintyvistä ääniongelmista ei liity suoraan Second Life -ohjelmaan, vaan yleisemmin äänitekniikkaan, jota ei osata käyttää (ks. esim. Andreas 2010). Second Life kouluttajien on hyvä itsekkin perehtyä erilaisten äänilaitteiden säätöihin ja asetuksiin, jotta he voisivat neuvoa ääniongelmassa omia opiskelijoitaan. Samaten on hyvä varautua käyttöliittymän englanninkielisten termien suomentamiseen ja muutoinkin Second Lifessa käytettävien englanninkielisten ilmaisujen tulkitsemiseen.

Tuntuu luontealta ajatella, että Second Lifea käytetään sosiaalisena oppimisympäristönä, jossa ollaan ja toimitaan yhdessä toisten kanssa. Ympäristön mahdollisuudet heitetään hukkaan, jos sitä käytetään vain paikkana, jossa jaetaan ja luetaan tietosisältöjä. Second Lifeen liittyvää viihteellisyttä, koomisuutta, kummelluksia ja pientä kurittomuuttakin kannattaa suosia pikemmin kuin suitsia. Niiden avulla voidaan tukea ihmisten välisiä

sosiaalisia suhteita, tutustumista ja ryhmäytymistä. Yhteiset puuhut ja kummellukset luovat yhteisiä hauskoja muistoja, mikä puolestaan voi tuottaa etäopiskeluun kaivattua kiinnittymistä omaan oppimisyhteisöön. Opettajakin voisi irrotella enemmän kuin reaali maailmassa esimerkiksi valitsemalla oman avatarinsa hahmoksi jotain muuta kuin tavanomaisen, siistin opettajahahmon. Oman avatarin muokkaamiselle onkin varattava aikaa, ja muokkaamista on myös hyvä opastaa. Vaikka avatarin muokkaaminen ei varsinaisesti kiinnostaisi, siitä on hyvä muokata riittävän yksilöllinen, jotta hahmo erottuu muista avatareista ja on tunnistettavissa. Yleensä hahmon on hyvä olla sellainen, että se ei näytä aivan vasta-alkajalta Second Lifessa. Oppijoille on hyvä opastaa myös avatarin profiilikortin täyttämistä ja tutkimista, koska sen kautta voi viestiä omista kiinnostuksistaan ja toisaalta tutkia kohtaamansa vieraan avatarin taustoja – näin voidaan tukea verkostoitumista ja sosiaalista vuorovaikutusta Second Lifessa.

Second Lifea on mahdollista käyttää avoimena oppimisympäristönä sen asukkaiden¹⁴, yhteisöjen ja monipuolisten sisältöjen ansiosta. Sosiaalisen vuorovaikutuksen ja avoimien resurssien käytön pedagoginen ja didaktinen suunnittelu on kuitenkin tärkeää. Etenkin sellaiset oppimistilanteet, jotka perustuvat vieraiden avatarien kohtaamisen varaan, kannattaa rakentaa huolella: kohtaamistilanteet saattavat oppijoista tuntua hankalilta ja niitä saatetaan jopa karttaa. Vaikka Second Life tuntuisi antavan ujollekin henkilölle mahdollisuuden rohkaistua ottamaan kontakteja anonymiteetin turvin, niin ei välttämättä tapahdu. Toisaalta on niitäkin opiskelijoita, joille sosiaalisten kontaktien luominen Second Lifessa on hyvin luontevaa ja helppoa, mitä myös voi hyödyntää oppimisympäristön suunnittelussa. Mielestäni yös Second Life -etiketin voi hyvin sijoittaa osaksi pidempää koulutusohjelmaa.

Oppimisympäristön toimintakäytännöt kannattaa suunnitella dialogisiksi siten, että niihin sisältyy paljon yhteistä vuorovaikutusta ja toiminnallisuutta paikallaolijoiden kesken. Reaali maailmaan suunniteltuja yhteistoiminnallisia menetelmiä voi soveltaen käyttää myös Second Lifessa (ks. esim. Andreas 2010). Vaikka yhteinen kirjoittaminen onkin siellä hankalaa, moniin menetelmiin liittyviä tekstituohtoksia voidaan toteuttaa useilla eri tavoilla. Oppimistilanteet kannattaakin suunnitella niin, että niiden aikana voi viestiä useamman kanavan kautta. Kaikkea ei kannata perustaa puhumiseen, vaan mukaan kannattaa sijoittaa myös kirjallisia tuotoksia. Kouluttaja voi tukea omaa puhetta erilaisia kirjoittamiseen perustuvia apuvälineitä käyttäen. Liiallista puheen ja kirjoitettujen Chat-viestien samanaikaista käyttöä kannattaa kuitenkin välttää, koska ne saattavat häiritä toisiaan. Esimerkiksi luentotilanteessa voi yksi henkilö keskitetysti seurata Chat-viestintää ja nostaa sieltä esille tärkeitä viestejä, joita luennoitsija ei ehkä ole huomannut. Ryhmätilanteissa kannattaa sopia yhteisistä Chat-viestinnän käytännöistä tai Chatin rauhoittamisesta vain tiettyä tarkoitusta varten.

Pedagogisesti hyvin suunnitelluilla ja oppimistoimintaan kiinnittävillä yhteistoiminnallisilla työtavoilla voi myös estää oppimistilanteiden häiriöte-

¹⁴ Second Lifeen luoduista käyttäjätunnuksista käytetään nimitystä *resident* eli *asukas*.

kijöitä tai keskittymisen herpaantumista – ne eivät jätä sijaa muulle puuhastelulle Second Lifen toimintojen parissa tai reaali maailman puolella. Toiminnallisuudessa kannattaa hyödyntää myös Second Lifen virtuaalitalaan liittyviä rakentamistoimintoja. Didaktisesti perusteltuja Second Life objekteja voidaan hyödyntää monin tavoin oppijan sisäisen tai oppijoiden välisen dialogin tukena. Etenkin silloin kun opiskelijoiden itsensä on tarkoitus toimia rakentajina, objektien käyttöä kannattaa perustella opiskelijoille hyvin. Sana 'rakentaminen' saattaa johtaa ajatukset vain rakennuksiin ja muihin monimutkaisiin rakennelmiin, joiden tekemistä opiskelija saattaa pitää turhana opetella. Toisaalta Second Life -ympäristön sisällöntuotannon malli – oppijat rakentavat sisällöt itse – mahdollistaa ympäristön käytön myös kontekstuaalisena oppimisympäristönä, jossa oppimisen yllykkeenä toimii itse rakentamisen prosessi ja siinä esiintyvät ongelmat.

Didaktisen oppimisympäristön kehittämisessä ”kyse on opiskeluprosessin suunnittelusta ja sen tukemista erilaisilla oppimisympäristön elementeillä” (Manninen ym. 2007, 41). Teknisenä ympäristönä Second Life asettaa omat rajoitteensa esimerkiksi oppimateriaalien esittämiselle ja oppimistehtävien tuotosten toteutustavoille. Oppimateriaalinen ja muiden sisältöjen esittämis- ja käsittelytapojen suunnitteluun kannattaakin panostaa, jotta varsinaisen asian oppiminen ei jäisi tekniikan jalkoihin. Second Life -virtuaalimaailman rinnalla kannattaa käyttää jotain tavanomaista verkkooppimisympäristöä tai sosiaalisen median palvelua kuten Moodlea tai Ningiä. Oppimisympäristön kautta voi välittää kaikki kirjalliset ja paperille tulostettaviksi tarkoitetut aineistot. Oppimisympäristössä voidaan myös käydä eriaikaista keskustelua Second Life -opinnoista ja sinne voidaan palauttaa tehtäviä.

Myös oppimisen tukitoimia tulee suunnitella huolella. Ryhmäkoko kannattaa pitää pienenä, mielellään alle 15 opiskelijaa. Kolmiulotteisessa virtuaalitalissa opettajan huomiokyky ei riitä kovin suuren joukon toimintojen havaitsemiseen, toisaalta runsaslukuinen avatarjoukko kuormittaa tietokoneen grafiikan prosessointikykyä ja hidastaa kaikkea toimintaa Second Life -ympäristössä. Isossa joukossa myös avatarien äänet sekoittuvat (ks. esim. Andreas 2010) ja Chat-viestien seuraaminen on vaikeaa. Pienissäkin ryhmissä on eduksi, jos paikalla voi olla yhtäaikaaisesti kaksi kouluttajaa. Second Life -tapaamisen pituudeksi suosittelen korkeintaan 1,5–2 tuntia. Ensimmäisten tapaamisten aikana voi käyttää aikaa pelkästään tekniikoiden opiskeluun, ja aloittaa sisältöjen perusteellisemmän käsittelyn vasta kun perustekniikat ovat tasaisesti hallussa koko ryhmän kesken. Mikäli suinkin mahdollista, Second Life -tapaamisten välille kannattaa antaa tehtäväksi esimerkiksi pareittain suoritettavia yhteistoiminnallisia harjoituksia.

Vaikka Second Life on tekninen oppimisympäristö, sen kolmiulotteinen virtuaalitali nostaa mielenkiinnon kohteeksi myös oppimisympäristöjen fyysisen näkökulman eli oppimista tukevien tilojen suunnittelun (Manninen ym. 2007, 38). Tilat eivät saa estää näkyvyyttä siellä, missä on tarkoitus katsella jotain tai kuuluvuutta siellä, missä on tarkoitus kuulla jotain. Second Lifessa ei tarvita rakennuksia suojaamaan luonnonvoimilta tai tuoleja jalkojen lepuuttamista varten, vaikka molempien käyttö on usein kon-

tekstuaalisesti ja didaktisesti perusteltua. Vaarana on liikarakentaminen, joka ei tue oppimista, mutta heikentää Second Life -ympäristön teknistä käytettävyyttä ja aiheuttaa liikakuormitusta tietokoneelle ja verkolle. Second Lifen spatiaalisten ääniominaisuuksien¹⁵ didaktisesti järkevä käyttö on oma suunnittelun osa-alueensa erityisesti pienryhmätyöskentelyn kannalta: käytännössä lähemmäs sijaitsevia tiloja on pilkottava äänieristettyihin osiin tai ne on sijoitettava niin kauas toisistaan, että äänet eivät kuulu tilasta toiseen. Yksittäisen avatarin äänen voi myös estää kuulumasta, mutta pienryhmätyöskentelyssä menettely on osoittautunut varsin hankalaksi. Myös se aiheuttaa hämmennystä, että esto on yksipuolinen: kuulumasta estetty avatar kuulee edelleen toisen osapuolen puheen.

Maantieteen, kielten, vuorovaikutus- ja kulttuuriteemojen opiskelussa Second Life voi toimia sellaisenaan myös paikallisena, kontekstuaalisena ja ehkäpä jossain määrin myös ekosysteemisenä oppimisympäristönä. Vaikka Second Life ei enää ole vain aikuisten maailma, siellä on paljon sellaista sisältöä, mitä pidetään vain aikuisille sopivana. Second Life on valikoiva oppimisympäristö teknisen haastavuutensa vuoksi, mutta kohderyhmälleen sitä kiinnostavampi.

¹⁵ Kolmiulotteisessa tilassa äänen kuuluvuuteen vaikuttavat puhujan etäisyys ja suunta.

LÄHTEET

Andreas, K., Tsiatsos, T., Terzidou, T. & Pomportsis, A. 2010. Fostering collaborative learning in Second Life: Metaphors and affordances. *Computers & Education*, 603–615.

Baker, S. C., Wentz, R. K. & Woods, M. M. 2009. Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool. *Teaching of Psychology* 36, 59–64.

Boellstorff, T. 2008. *Coming of age in Second Life. An anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

Cheng, Y. & Wang, S.-H. 2011. Applying a 3D virtual learning environment to facilitate student's application ability – The case of marketing. *Computers in Human Behavior* 27, 576–584.

Cottone, P., Pieti, L., Schiavinato, V., Soru, D., Martinelli, M., Varotto, D. & Mantovani, G. 2009. "Solving" ambiguity in the virtual space: communication strategies in a collaborative virtual environment. *Cogn Tech Work* 11, 151–163.

Dudney, G. & Ramsay, H. 2009. Overcoming the entry barriers to Second Life in higher education. Teoksessa C. Wankel & J. Kingsley, *Higher education in virtual worlds. Teaching and learning in Second Life*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited, 11–28.

Eskola, J. & Vastamäki, J. 2007. Teemahaastattelu: Opit ja opetukset. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. Jyväskylä: PS-kustannus, 25–43.

Ferguson, R. 2011. Meaningful learning and creativity in virtual worlds. *Thinking Skills and Creativity* 6, 169–178.

Goel, L., Junglas, I., Blake, I. & Norman, J. 2012. Decision-making in-socio and in-situ. Facilitation in virtual worlds. *Decision Support Systems* 52, 342–352.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2001. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Holmberg, K. & Huvila, I. 2008. Learning together apart: Distance education in a virtual world. *First Monday* 13 (10) [verkkojulkaisu]. <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2178/2033>> (Viitattu 4.3.2012.)

Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M. & Trivedi, A. 2009. Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education* 53, 169–182.

Liedes, P. 2011. Second Life ympäristön hyödyntäminen opetuksessa: Case Vaasan AMK [verkkoaineisto]. <<http://blogs.helsinki.fi/sulautuvaopetus/second-life-ympariston-hyodyntaminen-opetuksessa-case-vaasan-amk/>> (Viitattu 14.3.2012.)

Manninen, J., Burman, A., Koivunen, A., Kuittinen, E., Luukannel, S., Passi, S. & Särkkä, H. 2007. Oppimista tukevat ympäristöt. Johdatus oppimisympäristöajatteluun. Opetushallitus.

Manninen, J. & Pesonen, S. 1997. Uudet oppimisympäristöt. *Aikuiskasvatus* 17 (4), 267–274.

Marstio, T. 2008. Opetusta ja opiskelua toisessa elämässä [verkkoaineisto]. <<https://wiki.laurea.fi/pages/viewpage.action?pageId=8880771>> (Viitattu 14.3.2012.)

Marstio, T. & Ylikylä, S. 2012. Bisneksen opiskelua, yrittäjyyttä ja onnellista elämää Second Lifessa [verkkójulkaisu]. <<http://www.itk.fi/2012/ohjelma/foorumi/41>> (Viitattu 14.3.2012.)

Messinger, P. R., Stroulia, E., Lyons, K., Bone, M., Niu, R. H., Smirnov, K. & Perelgut, S. 2009. Virtual worlds – past, present, and future: New directions in social computing. *Decision Support Systems* 47, 204–228.

Mononen-Aaltonen, M. 1998. A learning environment – a euphemism for instruction or a potential for dialogue? Teoksessa S. Tella (toim.) *Aspects of media education. Strategic imperatives in the Information Age.* Helsinki: University of Helsinki, Department of Teacher Education, Media Education Centre, 163–217.

Myllylä, M., Teräs, H., Kaihua, T., Mäkelä, R. & Svärd, P. 2011. Opintoihin kiinnittyminen tietämysyhteiskunnassa – sosiaalinen media ja autenttinen oppiminen korkeakouluopiskelussa. Teoksessa M. Mäkinen, V. Korhonen, J. Annala, P. Kalli, P. Svärd & V.-M. Värri (toim.) *Korkeajännityksiä – kohti osallisuutta luovaa korkeakoulutusta.* Tampere: Tampere University Press, 266–286. http://tampub.uta.fi/O/opintoihin_kiinnittyminen_tietamysyhteiskunnassa_2011.pdf

Novak, Joseph D. & D. Bob Gowin. 1984. *Learning how to learn.* Cambridge: Cambridge University Press.

Novak, J. D. 2002. Tiedon oppiminen, luominen ja käyttö. Käsittekartat työvälineinä oppilaitoksissa ja yrityksissä. Käännös M. Åhlberg. Jyväskylä: PS-kustannus.

Partala, T. 2011. Psychological needs and virtual worlds: Case Second Life. *Human-Computer Studies* 69, 787–800.

Petrakou, A. 2010. Interacting through avatars: Virtual worlds as a context for online education. *Computers & Education* 54, 1020–1027.

Poikela, Esa. 1999. Kontekstuaalinen oppiminen. Oppimisen organisoituminen ja vaikuttava koulutus. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto. *Acta Universitatis Tampereensis* 675.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006a. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkójulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_5.html> (Viitattu 28.2.2012.)

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006b. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkójulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html> (Viitattu 28.2.2012.)

Saarin, M. & Lius, E. 2012 (luettu). Opi toinen elämä! Second Life oppimisen tukena [verkkójulkaisu]. <<http://opitoinenelama.wikispaces.com/>> (Viitattu 4.3.2012.)

Segura, G. & Salmela, O. Yrittäjyysopinnot ja yritykset Second Lifessa – Hyvä Yritys hanke [verkkoaineisto]. <http://www.hameenkesayliopisto.fi/itk/documents/Foorumiesitys_YrittajyysopinnotjaryityksetSecondLife.pdf> (Viitattu 14.3.2012.)

Sutcliffe, A., & Alrayes, A. 2012. Investigating user experience in Second Life for collaborative learning. *Human-Computer Studies* (painossa). doi:10.1016/j.ijhcs.2012.01.005

TAMK 2011. Second Lifen virtuaalisairaalassa harjoitellaan hoitotyötä [verkkoaineisto]. <[http://www.tamk.fi/cms/tamk.nsf/\\$all/6BED21127BC39729C2257624002BC012?OpenDocument](http://www.tamk.fi/cms/tamk.nsf/$all/6BED21127BC39729C2257624002BC012?OpenDocument)> (Viitattu 14.3.2012.)

Åhlberg, Mauri. 2007. Käsittekartat tutkimusmenetelmänä. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. Jyväskylä: PS-kustannus, 60–70.

YLE 2011. Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta [verkkajulkaisu]. <http://yle.fi/uutiset/kotimaa/2011/11/pojat_kiilaavat_tyttöjen_ohi_englannin_kielessä_tietokonepelien_ansiosta_3012279.html> (Viitattu 14.3.2012)

LIITELUETTELO

Linkit ryhmähaastatteluaineistojen käsittekarttatulkintoihin

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-01.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-02.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-03.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-04.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-05.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-06.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-07.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-08.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-09.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-10.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-11.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-12.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-13.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-14.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-15.pdf>

<http://dl.dropbox.com/u/13973702/HAMK-Opinnaytetyo/Liite-16.pdf>