

Opinnäytetyö (AMK)

Kauneudenhoitoalan koulutusohjelma

2013

Tiina Skyttä

# KUN MAAILMA EI RIITÄ

– Second Life -virtuaalimaailma  
oppimisympäristönä hiusalalla



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kauneudenhoitoalan koulutusohjelma | estenomi

Kevät 2013 | 27

Ohjaaja(t) Juhana Lounela, Arja Keltaniemi

## Tiina Skyttä

### KUN MAAILMA EI RIITÄ

- Second Life -virtuaalimaailma oppimisympäristönä hiusalalla

Opinnäytetyöni tavoite on tarkastella Second Life-virtuaalimaailman ominaisuuksia oppimisympäristönä ja sen mahdollisuuksia edistää hiusalan perusopetusta. Tutkimuksellisen kehittämistyön tavoitteena oli myös ideoida konkreettisia opiskelumenetelmiä Second Life -maailmaan huomioiden hiusalan erityispiirteet.

Menetelmänä opinnäytetyössä on havainnointi ja benchmarking, joiden avulla saatiin tietoa Second Life -maailmasta sekä tavoista opiskella siellä. Konkreettisten opiskelumenetelmien ideoimiseksi käytössä oli yhteisöllinen ideointimenetelmä aivoriihi.

Suurimpia ongelmia Second Life -ympäristön hyödyntämisessä opiskelukäytössä ovat tekniset ongelmat. Koulujen rajalliset laitteistokapasiteetit ja internet-yhteyksien katkokset ovat erittäin yleisiä. Haasteena ovat myös opetusalan sisällä vallitsevat ristiriitaiset mielipiteet virtuaalimaailmoista.

Saatujen kokemusten perusteella Second Life voisi toimia korvaavana ympäristönä hiusalan opiskelussa silloin kun tarvitaan todellisuutta vastaava harjoitteluympäristö. Virtuaalisen maailman tarjoama mahdollisuus opiskella avataren ja mallinnusten avulla on tutkitusti tehokas tapa oppia. Opinnäytetyössä on esitelty hiusalalle sopivia opiskelutapoja, joista virtuaalinen harjoituspää vaikuttaa konkreettisimmalta toteuttaa lähitulevaisuudessa.

### ASIASANAT:

Second Life, virtuaalimaailma, avatar, oppimisympäristö

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Beauty care

Spring 2013 | 27

Juhana Lounela, Arja Keltaniemi

## Tiina Skyttä

### THE WORLD IS NOT ENOUGH

- The Second Life –virtual world as a learning environment in hairdressing education

The objective of the present bachelor's thesis is to explore the Second Life -virtual world as an educational environment as well as to study its possibilities in developing the vocational hairdressing studies. Another objective of this developmental research is to find concrete study methods applicable to the Second Life -world, taking the special features of hairdressing studies into consideration.

The study methods used to gather data about the Second Life –world and studying there are observation and benchmarking. Co-operative brainstorming was used to develop concrete study methods.

One of the biggest challenges in using the Second Life -environment in education are the technical problems. Limited computer capacities and failures in the Internet connections are highly usual in schools. In addition the divided opinions about virtual worlds among educational personnel also present challenges.

The study results show that the Second Life could work as a substitute for the real environment when needed for practicing purposes. Previous researches show that the possibility, offered by the virtual world, to study by avatar and modeling is, an effective way to learn. The methods suitable for hairdressing studies are discussed in the thesis. The virtual practicing head seems to be the most likely of them to be taken into use in the near future.

### KEYWORDS:

Second Life, virtual world, avatar, learning environment

# SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>8</b>
<b>2 VIRTUAALINEN MAAILMA - KIROUS VAI MAHDOLLISUUS?</b>	<b>9</b>
2.1 Oppia ikä kaikki	9
2.2 Mahdollisuus	10
2.3 Second Life, kirous?	11
2.4 Toinen Todellisuus - matka sinne ja takaisin	13
2.5 Episodimuisti	17
<b>3 AVATAR ASTUU KEHÄÄN</b>	<b>18</b>
3.1 Ajankäytön haasteita koulutyössä	18
3.2 Virtuaalimaailman toimijat	20
3.3 Avataren luominen	21
<b>4 MATKAMUISTOJA TOISESTA MAAILMASTA</b>	<b>23</b>
4.1 Hiusalan opiskelu Second Life -virtuaalimaailmassa	23
4.2 Pohdintaa toisesta todellisuudesta	28
<b>LÄHTEET</b>	<b>30</b>

# 1 JOHDANTO

*”Sosiaalinen media on lyhyessä ajassa tullut merkittäväksi osaksi yhteiskuntaa. Se tuo jokaiselle mahdollisuuden vaikuttaa ja oppia aktiivisesti osallistuen ja yhdessä työskennellen.” (Opetushallitus 2012,1.)*

Kun on itse hyvin tietotekniikkavastainen ja vanhanaikainen, aiheuttaa tuo opetushallituksen suosituksen kohta enemmän ahdistusta kuin innostusta. Toimiesani kuitenkin hiusalalla opetustyössä en voi sitä ohittaa. Koska ympäristö muuttuu, emme voi täysin pysähtyä itsekään.

Valitsin opinnäytetyön aiheeksi virtuaalimaailman hyödyntäminen hiusalan koulutuksessa. Tarkemmin määriteltynä, Second Life - virtuaalimaailman hyödyntäminen. Miksi juuri sen? Lakonisesti voin vain todeta; koska useimmilla kouluilla se jo on.

Opinnäytetyössäni halusin selvittää, onko virtuaalimaailma vain uusi paikka vanhalle asialle. Voisiko sitä käyttää tehokkaasti opiskeltaessa ammattiin, jossa pääpaino on käsillä tekeminen? Jos näin on, mitkä asiat Second Lifessa erottavat sen jo käytetyistä sähköisistä opiskelumenetelmistä?

Raporttini käsittelee ensin virtuaalimaailmaa ja Second Life -ympäristöä yleisellä tasolla, sen jälkeen kerron tarkemmin avataren merkityksestä. Avatar on käyttäjänsä profiilikuva ja edustaja virtuaalisessa ympäristössä. Lopuksi esittelen ajatuksiani hiusalan opetustavoista Second Life - virtuaalimaailmassa.

Tervetuloa kanssani matkalle!

## 2 VIRTUAALINEN MAAILMA - KIROUS VAI MAHDOLLISUUS?

Tässä luvussa käsittelen lyhyesti e-oppimista ja sen tämänhetkisiä haasteita. Pääkohde tässä, niin kuin tulevissakin luvuissa, on Second Life - virtuaalimaailma. Selvitän lyhyesti sen taustoja ja sivuan myös opettajaopiskelijoiden aiemmin keräämiä käyttäjäkokemuksia. Second Lifen mahdollisuudet opiskeluympäristönä aukeavat paremmin oman kokemuksen myötä. Siksi vien sinut mukana ni virtuaaliselle kiertomatkalle. Käytännöllisyyden vuoksi käytän raportissani Second Life - maailmasta myös lyhennettä SL. Todellisuudestamme käytetään alan kirjallisuudessa lyhennettä RL (real life). Käytän myös tätä lyhennettä raportissani.

### 2.1 Oppia ikä kaikki

Wikipedia määrittelee e-oppimisen tieto- ja viestintätekniikkaa hyödyksi käyttäväksi monimuoto-opiskeluksi. Se voi yksinkertaisimmillaan olla perinteistä sähköistä tietojen jakamista tai mahdollisesti 3D-ympäristössä tapahtuvaa sosiaalista kanssakäymistä. Kehittyvä teknologia mahdollistaa meille jatkuvasti uusia tapoja lähi-, etä- ja itsenäiseen opiskeluun. (Wikipedia.)

Kouluissa on totuttu siirtämään tietoa sähköisesti. Kouluilla on käytössään erilaisia oppimisympäristöjä, mutta niidenkin pääasiallinen tehtävä on toimia tiedon varastoina ja siirtämisen välineinä. Sosiaalisten medioiden yleistyttyä on digitaalinen opetus saanut uudenlaista sisältöä. Tiedonsiirron lisäksi siihen on pystytty nyt yhdistämään sosiaalisuus ja yhteisöllisyys.

Seuraava askel e-oppimisessa on virtuaalimaailmat. Siellä tietojen välittäminen yhdistyy sosiaalisuuteen 3D-ympäristössä muuttuen elämykseksi. Second Life

on virtuaalimaailmoista tunnetuin, ja se on ollut koulujen kiinnostuksen kohde lähes koko olemassaolonsa ajan. Myös suomalaiset koulut ovat jo useina vuosina hankkineet saaria (SL toimintatila) SL:sta, mutta vasta viimeisen parin vuoden aikana niiden hyödyntämisessä on edistytty. Sujuuko uuteen siirtyminen vaivattomasti?

STT julkaisi tammikuussa 2013 uutisen, jossa käsiteltiin Suomen e-opetuksen tilaa. Siinä opetusneuvokset Arja-Sisko Holappa ja Jukka Tulivuori ilmaisivat huolensa siitä, ettei suomalaisissa kouluissa tietotekniikkaa hyödynnetä tarpeeksi. Heidän mielestään Suomi ei voi kutsua itseään tietotekniikan opetus-käytön kärkimaaksi. Asiantuntijoiden mukaan kouluilla on tarvittavat laitteet, mutta niitä ei käytetä. (Salmela 2013, 20.)

Etäopiskelun mahdollistava teknologia on tietenkin hyödyllistä, mutta olemmeko korostamassa liikaa teknologisia menetelmiä? Onko jokin suunta pakollinen vain koska se on mahdollinen? Meneekö menetelmä sisällön ohi?

## 2.2 Mahdollisuus

Virtuaalisten ympäristöjen luoja ja kouluttaja Jesse Schell kuvailee opiskelua ja oppimisympäristöjä käsittelevässä luennossaan nyky-yhteiskuntaa ja vaatimuk-siamme sille. Olemme tottuneet, että voimme muokata asioita ja tavaroita omanlaisiksi. Laitamme pankkikorttimme taustakuvaksi edesmenneen kar-keakarvaisen Mappemme, ja puhelimeemme hälyttää häävalssimme sävelmin. Haluamme myös jakaa asioita. Sosiaalisessa mediassa kerromme, kuinka sie-nikeittomme oli tänään aivan erityisen onnistunut ja vinkkaamme ystävillemme You Tubesta löydettävästä videosta, jossa kissa laulaa Arja Korisevan kappalet-ta. Haluamme luoda kauneutta ympärillemme ja kaiken teknologian ympäröimi-nä haluamme silti olla yhteydessä luontoon/ihmiseen. (Schell 2012.)

On paljon asioita, joita haluamme ja odotamme ympäristöltämme. Emme tyydy pelkästään toimivuuteen. Miksi emme vaatisi samaa myös opiskelulta? Virtuaaliset oppimisympäristöt ja tietotekniset opiskelutavat mahdollistavat meille nuo Jesse Schellin kuvailemat asiat. Asioiden jakaminen ja personoiminen on ymmärrettävästi helppoa virtuaalisessa ympäristössä. Mutta voimmeko puhua ympäristömme muuttamisesta, jos tarkoitamme kuvaa tietokoneen näytöllä? Kuinka kone voi inhimillistää opiskelun? Mitä mieltä ovat virtuaalisten oppimisympäristöjen käyttäjät?

Tampereen ammattikorkeakoulun opettajaopiskelijat tekivät vuonna 2009 kyselyn jossa aiheena oli virtuaalimaailma Second Life opetus- ja oppimisympäristönä opiskelijoiden kokemana. Kysely oli osa opetuksen kehittämishanketta. Siinä tuli ilmi, että vain puolet opiskelijoista koki Second Lifen käytön olleen jollain tavalla hyödyllistä. Kommenttien perusteella Schellin visio mitätöityy vain hyväksi teoriaksi: *”Etäopetukseen ei tarvita keinotekoisia viritelmiä. Ihmisille riittää esimerkiksi äänistreami ja kalvot joka ei vaadi erikseen asennettavia raskaita ohjelmia. Lasten ja lastenmielisten leikkimaailmat eivät edistä opiskelua missään mielessä.”* (Junttila & Karjalainen 2009, 38.)

### 2.3 Second Life, kirous?

Virtuaalimaailma Second Life kuuluu yhtenä osana opetushallituksen mainitsemaan sosiaalisiin ympäristöihin, joita opiskelussa tulisi käyttää (Koramo 2012, 19). Viime vuosina suomalaisissa kouluissa on aloitettu useita EAKR- hankkeita mm. juuri Second Lifen opetuskäytön kehittämiseksi. EAKR tulee sanoista Euroopan aluekehitysrahasto, ja se tukee esimerkiksi koulutuksen rakennemuutoksista syntyvissä kustannuksissa.

Second Life on amerikkalaisen Linden Lab -yrityksen luoma virtuaalinen maailma. Tietokoneelle ladattava ohjelma aukaisee internetin tavoin kaikille avoimen tilan, jonka käytöstä ja visuaalisuudesta jokainen vastaa itse. Philip Rosedale,



firman toimitusjohtaja ja perustaja, aloitti maailmansa luomisen vuonna 1991, ja se oli aluksi nimeltään Linden World. Second Life -nimellä 2003 avattu virtuaalinen tila on kehittäjänsä mukaan ylistys luovuudelle. Linden Lab tarjoaa vain perustuksen, käyttäjät luovat sisällön. (Rosedale 2007, 2.)

Tutustuessani Second Life - maailmaan ja liikkuessani siellä tunnistin sen eräänlaiseksi visuaaliseksi internetiksi. Kaikille avoin tila, jossa niin yritykset kuin yksityiset henkilöt voivat ilmaista itseään. Kymmenessä vuodessa se on kehittynyt marginaalipalvelusta kansainväliseksi kohtaamispaikaksi. Jo pelkästään Suomen valtiolla on siellä monia virallisia palveluja. Esimerkiksi Aaltoyliopiston avajaisia juhlittiin samaan aikaan Finlandia-talolla 8.1 2010 sekä Second Lifessa. Ulkoministeriömme avasi samana vuonna 2010 Eurooppatiedotus -keskuksen myös SL:ssa.

Opetushallituksen linjaus on looginen. Useat tahot, EU mukaan lukien, tukevat opiskelujen siirtämistä osittain esimerkiksi Second Life -tyyppiseen virtuaaliympäristöön. Satsaukset ovat valtavia, ja meillä on käytössämme huima tietotekninen universumi. STT:n uutinen kertoo kuitenkin, että suuren yleisön keskuudessa vallitsee linjauksista ja vaihtoehtoista huolimatta epäily e-opiskelun pitkälle kehiteltyjen menetelmien toimivuudesta.

Saman vahvistaa myös aiemmin mainittu Tampereen opettajaopiskelijoiden kysely. Vaikka myös innostusta oli, vastauksista oli luettavissa ihmettelyä: *"Miksi sitä pitäisi kehittää?"* (Junttila & Karjalainen 2009, 39.)

Käyttäjien keskuudessa tehty kysely on kiinnostava. Sen tulokset haastavat oman työni. Toimisiko Second Life oppimisympäristönä hiusalan perusopetuksessa? Meillä on jo väline, käytänpö sitä? Millaista opetusta siellä voisi hiusalan perusopetukseen kehittää?

## 2.4 Toinen Todellisuus - matka sinne ja takaisin

Tiedon ja kokemusten ollessa ristiriitaisia haluan että otamme asiasta selvää ja lähdemme matkalle itse.

Koska SL jäljittelee maailmaa eikä ole peli, tarvitsemme siellä liikkumiseen hahmon, joka edustaa meitä, avataren. Koska emme ole tieteessä vielä niin pitkällä, että voisimme itse astua bittimaailmaan, toimii avatar siellä sijaisnamme.

Liikkuessamme todellisessa maailmassa, RL:ssa (real life), pystymme tekemään ja hallitsemaan rajallisen määrän asioita. Tietotekniikan yleistyessä tiedon määrä ja tarjonta on muuttunut lähes rajattomaksi. Useat pelkäävät, että lisätessämme virtuaalimaailmat opiskeluun lisäämme tietoähkyn vaaraa.

Avataren käyttö erottaa virtuaalimaailmat perinteisemmästä tietokoneen avulla tehtävästä opiskelusta. Mark Meadows mainitsee kirjassaan ”I, Avatar”, että avatar on vuorovaikutteinen ja sosiaalinen ilmentymä käyttäjästänsä (Meadows, 2008. 13). Ollessamme avataria me näemme ja teemme, mutta myös meidät nähdään ja tunnistetaan. Sosiaalisuuden ja vuorovaikutuksen johdosta avatar on samalla lailla rajallinen kuin me itse olemme. Pystymme vain siihen, mihin yksi ihminen pystyy. Emme omista lukemattomia ”ulkoisia muisteja” tai rajoittomia toimintamahdollisuuksia, kun olemme Second Lifessa. Avataren käyttö siis inhimillistä internetin ja tuo meidät Jesse Schellin visioimaan luonnonmukaisuuteen. (Schell 2012.)

## Matka

Avatareina hyppäämme Second Life -virtuaalimaailmaan. Hindulaisuudessa avatar on jumalan inkarnaatio ja tarkoittaa kirjaimellisesti ”hän joka laskeutuu”. (Wikipedia.) Ilmeisesti siksi Linden Lab on luonut maailmansa tilaksi, jonne laskeudutaan ylhäältä päin (kuva1.).

Näytölle aukeaa pikkuhiljaa maisema Saimaan saaresta, Etelä-Karjalan ammattiopiston SL-tilasta. Laskeudumme sinne, sillä koulun entisenä työntekijänä se on minulle tuttu paikka. Odotamme hetken, sillä vaikka uusimpien tietokoneiden teho on yleensä SL -ohjelmalle riittävä, voi nettiyhteyden heikkous häiritä visuaalisuutta ja liikkumista tilassa. Herkkyyys pienimmillekin yhteyskatkoksille on Second Lifen suurimpia haasteita (Au 2012).

Ongelmien ratkettua aloitamme tutkimusmatkamme. Saimaan saarelle olemme saaneet oppaaksemme Virve Erosen, joka toimii Etelä-Karjalan ammattiopiston Second Life -vastaavana. Hänen johdollaan ihastelemme alueen vesiputousta ja rauhaisaa suomalaista koivumetsikköä. Ympäristö on datanomiopiskelijoiden luoma ja esimerkki tyypillisestä oppimisympäristöstä Second Lifessa, rentouttava ja kaunis. Virve kertoo rakentamisesta: ”Teimme usein ympäristöä ilta-aikaan, minä pyjamassa sohvalla kotona, opiskelijat omissa kodeissaan. Oli mielenkiintoista havaita, kuinka koulussa syrjäänvetäytyvät opiskelijat toimivat virtuaalisessa ympäristössä hyvinkin aktiivisina ja toisaalta seurallisimmat oppilaat saattoivat olla passiivisimpia. Niin kuin luokassakin, kaikki menetelmät eivät sovi kaikille. Mutta SL antaa yhden menetelmän lisää.” (Eronen 2012.)

Kiitämme Virveä ja teleporttaamme itsemme eteenpäin kohteena Turun ammattikorkeakoulun saari. Teleporttaus on nopein tapa liikkua SL:ssä. Voisimme halutessamme myös kävellä, juosta tai jopa lentää. Käytössämme on kartta, sekä suunnistusvälineet joiden avulla löytäisimme perille.

SL-Turussa saavumme saaristomaisemaan, jota kohtasi viime syksynä tuhoisa luonnonkatastrofi. Kyseessä oli simuloitu harjoitus opiskelijaryhmälle. Turun

ammattikorkeakoulun Second Life -toiminnassa mielenkiintoista on miellyttävän ympäristön lisäksi mallinnusten ja simuloinnin käyttö opiskelussa. Etelä-Karjalan ammattiopistosta poiketen, Turun AMK käyttää oppimisympäristön luomisessa ammattilaisia.

Myös Turun Sanomat uutisoi, kuinka ensihoitajaoppilaat harjoittelivat luonnonkatastrofin aiheuttamia työtehtäviä SL-ympäristössä. Artikkelissa käsiteltiin myös suomalaista Metaverstas-yritystä, joka on erikoistunut valmistamaan asioita Second Life -maailmaan, pääasiassa oppimisympäristöjä. Pekka Qvist, yrityksen perustajajäsen, mainitsee, että mallinnusten merkitys opiskelussa on tärkeä. Tarkoitus on tehdä kohteita, joihin pääsy muuten olisi hankalaa tai mahdotonta: *”Trombia on vaikea tilata ensi tiistaksi AMK:n Ruiskadun rakennuksen parkkipaikalle.”* (Lehtinen 2012.) Mallinnus ja simulointi ovat tärkeimmät osat alueet Second Life -maailmassa. Niiden avulla tietokoneen näyttö muuttuu toimintaympäristöksi avatarellemme, meille. Tuloksena on maailma, toinen sellainen.

Oletko valmis? Matkamme jatkuu, ja lähdemme ulkomaille. Laitamme kuulokkeet ja mikrofonit valmiiksi, sillä voimme samalla harjoitella vieraita kieliä. Ensimmäiseksi saavumme Notre Dame -katedraalin eteen SL-Pariisiin. Aukioilla on ihmisiä, joita häiritsimme laskeutuessamme ja pääsemme käyttämään kieli-taitoamme: *”Je suis désolé.”* Valitettavasti mikrofoni rätisee ja aiheuttaa häiriöitä, mutta kommunikointi on mahdollista sekä puhuen että kirjoittaen. Tekniset ongelmat voidaan ratkaista, eikä niiden pidä antaa kaataa mahdollistettua tapaa toimia.



Kuva 1. Avatareni Nomano SL-Lontoossa. Takanani oikealla, tuntematon avatar on laskeutumassa alueelle.

Kirkon aukiolta laskeudumme maan alle, jonne on mallinnettu Pariisin katakombit. Olen vierailut RL Pariisissa muutaman kerran pääsemättä katakombeihin. SL matkoilla niistä on tullut paikka, jonne vien myös matkakumppanini. Usein virtuaalimaailmassa tehdään samoja asioita joita tekisimme todellisuudessakin. Itse olen hyvin innokas matkaja sekä RL:ssa että SL:ssa (kuva 1.).

Katakombit ovat aavemaiset, joten kevennämme loppumatkan ohjelmaa päätämällä matkamme SL-Dubliniin. Etsimme sieltä pubin, jossa kuulee elävää musiikkia. Niin teen usein myös RL-Dublinissa. Irlantilaisen kansanmusiikin sävelmät kuuluvat kadulle asti. Pubin ulkopuolella tapaamme avataria, joiden englannista on vaikea saada selvää voimakkaan aksentin takia, mutta kaikilla tuntuu olevan hauskaa, ja nauru raikaa. Tällä kertaa esiintyjänä on tuntematon trubaduri, joka tosielämässä voi soittaa vaikka Suomesta. Second Life on tuttu arena myös monille kuuluisuuksille, esim. irlantilainen yhtye U2 on esiintynyt siellä. Keikan jälkeen palaamme takaisin, sinä oman koneesi taakse, minä omani.

## 2.5 Episodimuisti

Tiedäthän tilanteen, kun poistut työpisteestäsi hakeaksesi jotain keittiöstä, mutta et sinne saavuttuasi muistakaan, mitä olit tullut hakemaan? Palatessasi takaisin työpisteeseesi muistat asian saman tien. Aivosi käyttivät tilanteessa episodimuistia.

Kun seuraavan kerran kuulet radiosta tutun irlantilaisen laulun, mieleesi saattaa nousta hämyinen pubi ja äänekkäästi nauravat ihmiset, vaikka et olisi oikeassa elämässä Dublinissa käynytään. Second Life matkamme on vaikuttanut episodimuistiisi.

Episodimuistin merkitys opiskelussa on huomattava. Kun puhutaan tiedon omaksumisesta esim. lukemalla, muistamme usein jopa missä kohdassa kirjan sivua tieto on ja millaisessa paikassa luimme sitä. Vielä suurempi merkitys sillä on konkreettisten taitojen oppimisessa. Esimerkiksi hiusalalla värjätessään asiakkaan hiuksia opiskelijan on osattava työvaiheiden lisäksi paljon muuta. Hänen on tunnettava tarvittavat välineet ja tuotteet sekä niiden sijainti liikkeessä. Palvelun nopeus on tärkeää hiusalan työntekijälle. Opiskelijan on tunnistettava samalla asiakkaan mahdolliset muut tarpeet ja palveltava häntä niiden mukaan. Ammattitaitoon kuuluu työn etenemisen ohessa myös liikkeen asioiden huomiointi. Tähän kuuluu esimerkiksi tuotemyynti, puhelimeen vastaaminen, liikkeen muiden asiakkaiden huomiointi jne. Näitä työn suorittamiseen kuuluvia asioita voi oppia tehokkaasti vain harjoittelemalla värjäystä tilanteessa joka jäljittelee tuollaista tosielämän asiakaspalvelutilannetta. Tällöin juuri episodimuisti tehostaa oppimista.

Työsuoritusten toisto autenttisessa ympäristössä on ammattiopiskelun työssäoppimisjakson perimmäinen tarkoitus. Työssäoppimisjaksot ovat rajallisen pituisia ja aina sopivia työpaikkoja ei ole kaikille tarjolla. Virtuaalinen oppimisympäristö pystyy hyödyntämään episodimuistia lähes oikean RL -oppimistilanteen tavoin. (Kapp, 2011). Mallinnusten ja simuloitujen työtilanteiden, kuten Turun

ammattikorkeakoulun trombimyrsky, avulla saamme luotua korvaavia opiskelutilanteita silloin kun tarvitsemme lisätoistoja, tai jos emme pysty järjestämään autenttista työssäoppimistilannetta.

### 3 AVATAR ASTUU KEHÄÄN

Tässä luvussa käsittelen havaintojani hiusalanopiskelijoiden keskuudessa. Mikä sai minut etsimään vaihtoehtoisia tapoja opiskella? Päähuomioni on avataressa ja sen merkityksessä virtuaalioppimisessa. Luvun lopussa käsittelen avataren luomista sekä omakohtaisten kokemusten että tutkimusten valossa.

#### 3.1 Ajankäytön haasteita koulutyössä

Olen työskennellyt hiusalan liiketyön ohella alan opettajana ammattiopistoissa lähes kaksikymmentä vuotta. Opiskelu on sinä aikana muuttunut sekä sisällöltään, että etenkin ajankäytön suhteen. Muistan että päivät koulussa olivat pitkiä ja esimerkiksi liiketyötä jäljitteleviä asiakaspalvelupäiviä oli viikossa useita. Opintotuntimäärä ei ole virallisesti muuttunut, mutta sisällön jakautuminen on. Keskustelut ympäri Suomea työskentelevien kollegoiden kanssa osoittavat, että kaikkialla opiskelijoiden itsenäisen opiskeluajan osuus viikkotuntimäärästä on lisääntynyt. Useimmissa ammatillisissa oppilaitoksissa opiskelijat työskentelevät ilman opettajaa vähintään 25 % opiskeluajastaan, itsenäisesti. Tämä merkitsee 10 tuntia joka viikko.

Mitä opiskelijat silloin tekevät? Kirjallisia tehtäviä, suunnitelmia, usein eivät mitään. Ammatillisessa opiskelussa kirjallisten tehtävien määrä on varsin vähäistä, ja osa ajasta on tarkoitettu vapaaseen harjoitteluun omien tarpeiden mukaan.

Ajatuksena se on ylevä ja hieno. Opiskelija voi panostaa siihen osa-alueeseen, mihin haluaa. Mutta voiko opiskelija harjoitella omalla ajallaan hyödyllisesti? Missä hän sen voi tehdä? Onko kouluilla tarjota välineitä ja menetelmiä vaihtoehtoisin harjoituksiin?

Opettaessani ryhmää, joissa oli vain ylioppilaita, huomasin selkeästi ongelman yhtälössä. Luokan opetussuunnitelmasta oli karsittu yleiset aineopiskelut johtuen opiskelijoiden pohjakoulutuksesta. Jäljelle jääneet tunnit olivat alaan liittyviä käytännönläheisiä opintokokonaisuuksia. Silti opiskelijat tunsivat että heillä oli liian vähän mahdollisuuksia harjoitella asiakaspalvelutöitä. Asiat käytiin läpi, harjoiteltiin ja menttiin seuraavaan asiaan. Opiskelijat kokivat, että heillä ei ollut tarpeeksi mahdollisuuksia tehdä työn toistoja koulussa. Heräsi kysymys, kuinka nuo 10 itsenäiseen opiskeluun tarkoitettua tuntia voisi käyttää asiakaspalvelutilanteessa opittavien asioiden harjoitteluun kotioloissa.

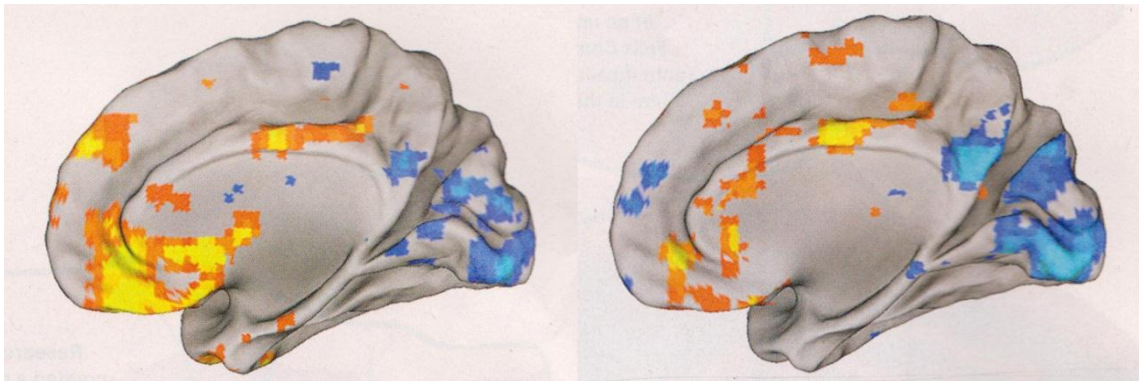
Mallinnuksen ja simulaatioiden kanssa Second Life muodostaa ympäristön, jossa episodimuistia voidaan käyttää opiskelun tukena lähes tosielämässä tapahtuvan harjoittelun tavoin. Tiedelehti Scientific American Mind kertoo, kuinka avatarin avulla virtuaalisessa ympäristössä on luotu ihmisille jopa ns. vääriä muistoja. Ryhmälle koululaisia aikaansaatiin muistikuva uimisesta valaiden kanssa sillä, että heidän käyttämänsä avatar oli uinut virtuaalisessa ympäristössä valaiden kanssa. (Murphy, 2011. 63)

Kuinka tietokoneen näytöllä oleva kuva voi olla niin tehokas? Vaikka kuva olisi kuinka todenmukainen tahansa, on vaikea uskoa että näkymä siirtäisi meidät kuin liisat ihmemaahan. Vaikka kaikki olemme kuulleet ahkerista television katsojijoista, jotka ovat alkaneet pitää ruudun fiktiivisiä hahmoja perheensä jäseninä, useimmat meistä silti erottavat omat kokemuksensa saippuasarjasankareiden edesottamuksista.



### 3.2 Virtuaalimaailman toimijat

Virtuaalimaailmassa toimimiseen liittyy ympäristön lisäksi myös tekijä, avatar. Vaikka avoimet virtuaalimaailmat, kuten Second Life, ovat suhteellisen uusia ja vähän käytettyjä ilmiöitä, on avatar tuttu miljoonille ihmisille. Tietokonepelit kuten World of Warcraft, ovat olleet avatarien temmelyskenttänä kauan. Tutkimalla innokkaimpien pelaajien aivotoimintaa heidän antaessaan tietoja omasta avataristaan tutkijat huomasivat aivojen aktivoituvan samalla tavoin kuin henkilön ajatellessa itseään (kuva 2.). Vertailun vuoksi on sanottava, että aktiivisuus ei ole niin voimakasta edes silloin, kun ihminen ajattelee läheisiään ja rakkaitaan. Oppimisen kannalta tärkeäksi asian tekee se, että tutkitusti ihminen muistaa itseensä liittyvän tiedon paremmin kuin muun tiedon. Neurotieteilijä Kristina Caudle mainitseekin että avatar on ilmeisen tehokas opiskelutyöväline. (Murphy 2011, 60.)



Kuva 2. Oranssi ja keltainen väri kertovat aktiivisuudesta. Vasemmanpuoleinen kuva osoittaa aktiivisuuden määrän ajatellessamme itseämme. Oikeanpuoleinen kuva osoittaa, kuinka samoilla kohdilla aktiivisuus lisääntyy myös antaessamme tietoja avataristamme. (Murphy 2011, 60.)

Vieraillessani ensimmäisiä kertoja Second Lifessa laskeuduin saarelle, jolla en ollut käynyt aiemmin. Teknisistä ongelmista johtuen, avatareni ”jäättyi” paikoilleen. Se ei reagoinut mihinkään käskyihini, enkä näin ollen saanut liikutettua sitä. En myöskään pystynyt kommunikoimaan sillä. Sitä vastoin avatareni oli

muille paikalla olijoille varsin näkyvä ja ilmeisen häiritsevä. Olin ”tipahtanut” keskelle jonkinlaista ryhmätapaamista. Ympärilläni pyöri karskinnäköinen avatar, joka katseli minua päästä varpaisiin. Hetken kuluttua hän alkoi tyrkkiä minua. Yritin lisääntyvän paniikin vallassa saada avatartani reagoimaan, edes pyytämään anteeksi. Hetki tuntui uhkaavalta. Tilanne laukesi vasta, kun teleporttasin itseni toisaalle. Olin erittäin yllättynyt tunnereaktioni voimasta. Tuntui, että olin itse kokenut jotain. Vaikka teknisesti ottaen, olin vain todistanut pikselien liikkeitä tietokoneen näytöllä.

Tunnereaktiotamme avattareen on opittu hyödyntämään mitä erikoisimmilla tavoilla. Yhdysvaltalaisessa yliopistossa psykologit ovat kehittämässä menetelmää, jolla avataren avulla Aspergerin syndroomasta kärsiviä voisi harjoittaa parantamaan sosiaalisia taitojaan. Toisaalla tutkija Jesse Fox Ohion osavaltion yliopistosta on kehittänyt ryhmänsä kanssa mallinnusta, jossa liikaa aurinkoa saavien avatarien luomet kasvavat ja ne sairastuvat ihosyöpään. Tavoitteena on tällä tavalla konkretisoida liiallisen auringonoton vaarat avatarien käyttäjille. Vahingosta viisastuminen pyritään saamaan aikaan turvallisessa ympäristössä. (Murphy, 2011. 59 – 62)

Avatar on siis tutkitusti tehokas menetelmä oppia. Sen käyttö voidaan kokea myös viihdyttävänä. Usein avataren luomista pidetään lähinnä hauskana ajan kuluna, toisaalta taas pakollisena pahana. Sen kehittämiseen käytetty aika mielletään samanlaiseksi, kuin jos mieltisit puhelimesi ominaisuuksia.

### 3.3 Avataren luominen

Kirjan ”I, Avatar” kirjoittaja kertoo oman hahmonsa luomisesta. Mark Meadows on muotokuvataiteilija, jolle on tärkeää, että häntä edustava hahmo olisi enemmän henkinen kuin todellisuutta vastaava, enemmän ruumiiton kuin lihallinen. (Meadows, 2008. 30.) Itse huomasin ihmeekseni, että alussa hetken mieli-johteesta valitsemani miesfiguuri tuntui enemmän omalta kuin todellisuutta vas-

taava naisavatar. Myöhemmin yritin muuttaa hahmoni naiseksi, tuloksetta. Nais- ta muokatessa koin suoranaista ahdistusta sen ulkonäköpaineita kohtaan. Se oli kummallinen kokemus, sillä kuitenkin, niin kuin Mark Meadowskin mainitsee, se on vain kuva tietokoneen näytöllä (Meadows, 2008. 29). Vain mielikuvitus rajoittaisi sen ominaisuuksia. Hetken yritettyäni palasin käyttämään miesavata- rta, joka kaikilta ulkoisilta ominaisuuksiltaan on vastakohtani. Ehkä sillä on mer- kitystä jonkin sisäisen prosessini kannalta. Huomasin, että olin jopa hieman ihastunut siihen. Ehkä itsetuntoni tarvitsi rakastumisen kohdetta.

Useimmissa SL -koulutustilaisuuksissa, joissa olen ollut, on korostettu hahmon kehittämisen yhteydessä luomisen iloa ja kehoitettu käyttämään mielikuvitusta. voit kerrankin olla millainen haluat. Suomen johtava SL-asiantuntija Kim Holm- berg kertoi luennollaan, että hän itsekin on pitänyt Second Life -kursseja fan- tasia hahmona (Holmberg, 2011). Onko sillä sitten merkitystä, millainen avatar ulkoisesti on?

Mielestäni vastaus riippuu siitä, mihin virtuaalista ympäristöä käytetään. Jos kyseessä on ajanviete esimerkiksi tietokonepelin avulla, on varmasti huomatta- van viihdyttävää leikkiä avataren ulkomuodolla ja hahmolla. Samoin on varmasti luennoille osallistumisessa tai omaksi iloksi tapahtuvassa ”matkailussa”. Mutta entä opiskelutilanteessa? Scientific American Mind -lehden virtuaalista oppimis- ta käsittelevä artikkeli viittaa Stanfordin yliopiston psykologin Albert Banduran teoriaan mallien avulla oppimisesta. Jo vuosikymmeniä sitten hän oli huomannut, että mitä enemmän oppija personoitui malliin, sitä tehokkaampaa on oppi- minen (Murphy 2011, 60). Samoilla linjoilla ovat saman yliopiston professorit Byron Reeves ja Clifford Nass. He huomasivat, että mitä enemmän avatar muistutti käyttäjänsä, sitä paremmin muisti ja huomioi asioita ja reagoi niihin. Myös tunnereaktio oli voimakkaampi. Avataren kokemukset tuntuivat muuttuvan käyttäjän omiksi kokemuksiksi. (Meadows 2008, 50.)

Tutkimusten perusteella näyttäisi siis siltä, että halutessamme tehostaa Second Life -virtuaalimaailmassa tapahtuvaa oppimista meidän tulisi käyttää siellä mahdollisimman läheisesti itseämme muistuttavia avataria. Etenkin koulujen olisi tiedostettava tämä asia.

## 4 MATKAMUISTOJA TOISESTA MAAILMASTA

Viimeisen luvun aiheena ovat omat suunnitelmani Second Life virtuaalimaailman käytöstä hiusalan perusopetuksessa. Ajatukset ovat syntyneet edellisissä luvuissa käsiteltyjen havaintojen, tutkimusten ja kokemusteni yhdistämisestä. Lopuksi kerron millaisia mietteitä opinnäytetyö minussa herätti.

### 4.1 Hiusalan opiskelu Second Life -virtuaalimaailmassa

Tutustuminen Second Life -maailmaan ja virtuaaliopiskelun takana oleviin teorioihin vakuutti minut. Mielestäni todellisuudessa, RL:ssa, tapahtuvaa harjoittelua ja opiskelua ei voi korvata hiusalalla. Mutta silloin kun emme voi toimia niin, virtuaalimaailmat antavat meille erittäin hyvän lisäavun. Mark Meadows valaisee asian hyvin. Hän kertoo keskustelustaan äitinsä kanssa puhelimesta. Äiti ei ymmärrä miksi hänen poikansa tapaa ystäviään Second Lifessa. Äiti ihmettelee: *"Miksi et juttele ihmisille kasvokkain?"* Kirjailija mainitsee, että vaikka ystävykset ovat kaukana toisistaan, haluavat he silti olla yhteydessä. Samalla tavoin kuin he juuri nyt keskustellessaan puhelimesta. Äiti pitää tauon ja kysyy: *"Näemme silti ensi viikolla?"* Puhelin ja tietokone ovat tämän hetken apuvälineitä yhteydenpidossa. Silti todellisuus on kaikkein tärkein. (Meadows 2008, 27.)

Opiskelu Second Life -virtuaalimaailmassa on painottunut aiemmin luentojen seuraamiseen ja ryhmäkeskusteluiden kaltaisiin toimintoihin. Vaatimukset opiskeluympäristölle ovat silloin luonnollisesti erilaiset kuin mallinnusten ja simuloinnin avulla tapahtuvassa opiskelussa. Suunniteltaessa ammattiin opiskelevien tiloja tuntuisi tärkeältä hyödyntää tietoaamme episodimuistin merkityksestä ja mallintaa ympäristö vastaamaan todellisuutta. Myös tietomme avatarin ulkomuodon vaikutuksesta oppimiseen herättää kysymyksen, olisiko sen luomises-

sa hyvä korostaa oppilaille enemmän todellisuuden merkitystä kuin mielikuvituksen lentoa?

Saatuani vakuutettua itseni Second Lifen antamasta mahdollisuudesta uudelleenlaiseen harjoitteluun myös hiusalalla aloin miettiä, millä tavoin sen voisi tehdä. Koska hiusalalan luonteen vuoksi työtä sellaisenaan ei voi siirtää sähköiseen muotoon, päätin jakaa asiakaspalvelutilanteen osiin ja miettiä, mitkä niistä olisivat siirrettävissä virtuaaliseen tilaan. Karkeasti jaoteltuna asiakkaan onnistuneeseen palveluun hiusalalla kuuluvat sosiaalisuus, muoto- ja väriopin tuntemus ja niiden vaikutus sekä työn konkreettinen toteutus. Olen jättänyt tuotetietouden tässä kohdassa pois.

Normaalisti opiskelijat harjaantuvat samalla kertaa näihin kaikkiin osa-alueisiin kohdatessaan asiakkaat opetustilanteessa. Mutta kun ajattelemme asiaa, huomaamme, että sekä sosiaalisuus että muoto- ja väriopin tuntemus ja vaikutus ovat asioita, jotka soveltuvat erinomaisesti harjoittelukohteeksi virtuaaliseen tilaan. Mielestäni olisi jopa hyvä, että niiden harjoittelu tapahtuisi erikseen. Asiakaspalvelutilanne on oppilaille jännittävä ja stressaava. Tilanteessa pääpaino on toteutuksen onnistumisessa. On väärin olettaa, että etenkin opintojen alkuvaiheessa opiskelijoilta riittäisi energiaa huomioida muotoon vaikuttavat seikat ja sujuva asiakkaan kohtaaminen. Kyseisiin asioihin saadaan varmuus ja taito vasta usean vuoden työkokemuksen jälkeen. Second Life -opetus voisi mahdollistaa näiden taitojen kehittymisen jo aiemmin.

## **Sosiaalisuus**

Koulun hiuspalveluissa ongelmana on usein se, että asiakkaat tietävät tulevan sa kouluun. Tämä saattaa aiheuttaa tilanteen, jossa asiakas suorastaan estää hyvän palvelun syntymisen. Paikalle saapuessaan asiakas ei anna oppilaan harjoitella palveluprosessia, vaan pyytävät opettajan paikalle heti. Tarkoitus on

helpottaa opiskelijan tilannetta, mutta tällöin jää toteutumatta arvokas harjoitus-tilanne. Asiakaskunnan vaihtumattomuus on myös usein ongelma, etenkin pienillä paikkakunnilla. Päiväaikaan tapahtuva opetus estää työikäisten paikalle pääsyn ja asiakaskunta on siten hyvin ikääntynyt. Selvästi nuorempiin vetoavalla virtuaalisella palvelulla saavutettaisiin kenties heterogeenisempi käyttäjäkunta sekä lisättäisiin todellisia palvelutilanteita. Virtuaalisella kanssakäymisellä koulut voisivat laajentaa asiakaskuntaansa myös niihin, jotka eivät ole halukkaita antamaan hiuksiaan opiskelijan käsiin.

Yksi mahdollinen opetustilanne voisi olla eräänlainen neuvontapalvelu. Virtuaalinen peili, johon asiakas voi ladata kuvansa, toimisi harjoittelutilanteena sekä sosiaalisuudelle että silmän harjaannuttamiselle. Avatarten välityksellä tapahtuva kommunikaatio voi pitää sisällään mallin suunnittelua, asiakkaan hiusongelmien ratkomista sekä tuoteohjeistusta. Kaikkea sitä, mitä tavallisessa asiakastilanteessakin käydään läpi. Tällä tavalla voidaan toteuttaa myös kielten opiskelu. Usein perinteisillä kielten tunneilla alan keskeinen sanasto jää vaille tehokasta harjoitusta. Uusin menetelmin voimme myös tasapainottaa alueellista eriarvoisuutta. Ruotsin kielen käytön harjoittelu kouluoloissa on esimerkiksi Itä-Suomessa hankalaa. Silti asiakaspalvelutilanteesta selviäminen molemmilla virallisilla kielillä on kirjattu opetussuunnitelmaan. Second Life -ympäristössä asiakas voi olla fyysisesti vaikka Vaasassa ja syntyperäinen ruotsinkielinen.

Asiakaspalvelijana hiusammattilainen on aina esillä. Sosiaalisuuden ja esiintymisen harjoittelu kaikilla mahdollisilla menetelmillä parantaa työelämässä selviytymistä. Liikkuminen virtuaalimaailmassa ja toisten tapaaminen siellä, vaikka vapaammankin toiminnan parissa, auttaa etenkin tosielämässä estyneiden opiskelijoiden tilannetta. 75 % internetin käyttäjistä toteaa, että heidän on helpompi puhua todellisista tunteistaan ja ajatuksistaan käyttäessään avatarta (Meadows 2008, 37). Mielikuvaharjoittelu, jota SL mielestäni tavallaan myös on, on yleinen menetelmä urheilussa. Miksei myös ammattiin opiskelussa?

## Muoto- ja värioppi

Hiusalan ammattilaiselle on erittäin tärkeää oppia, mikä merkitys hiusvärien valinnalla ja sijoittelulla on lopputulokseen. Tähän on toki teorioita, joista kukin voi lukea, mutta taidoksi ne muuttuvat vasta oman kokemuksen ja silmän harjaantumisen myötä. Tämä vaatii lukemattomia värjäyskertoja.

SL-matkoilla tutustuin erilaisiin mallinnuksiin. Kuulin myös Kim Holmbergin luennoilla, kuinka terveydenhoitoala käyttää mallinnuksia opettaessa hoitotyön eri osa-alueita (Holmberg 2011). Keskustellessani hiusalan opiskelijoiden kanssa tavoista, joilla he voisivat opiskella SL ympäristössä, suosikiksi nousi mallinnettu virtuaalinen harjoituspää. Oppilailla on todellisuudessaakin harjoituspäät koululla, mutta niiden värjääminen ja leikkaaminen on kuitenkin rajallista, materiaali loppuu nopeasti. Sähköisessä versiossa hiukset riittävät ikuisesti.

Virtuaalisen harjoituspään etuihin kuuluu myös sen käytettävyys avaruudellisen hahmotuskyvyn harjoittamiseen. Alan ammattilaisen on hahmotettava esimerkiksi valokuvasta hiusmallin kehä- ja muotolinjat. On opittava ymmärtämään, mitä tietty pituus juuri tietyssä kohdassa vaikuttaa lopputulokseen. Opiskelijoille se on usein hyvin vaikeaa, eikä siihen ole ollut olemassa yhtenevää opetustapaa. Opettajana olen käyttänyt usein sanallisia vertauksia tarkoituksena muodostaa oppilaan mieleen kuva muodosta, johon tähdätä. Virtuaalisesti pystymme luomaan tuon kuvan myös opiskelijan silmien eteen.

Suuri hiusalan brändi Goldwell on julkaissut opetuskäyttöön 3D -DVD tallenteen (kuva 3). Se sisältää monia asioita, joita opiskelijoiden kanssa toivoimme virtuaaliselta harjoituspäältä: värien sijoittelu, avaruudellinen kuva leikkauslinjoista jne. Seuraava askel on sen saaminen Second Life -maailmaan, jotta voimme yhdistää siihen avataren kautta saatavan hyödyn. DVD:n luomassa kaksiulotteisessa ympäristössä 3D-mallinnus haastaa osan mahdollisuuksistaan.



Kuva 3. Kuvakaappaus Goldwellin 3D-DVD tallenteelta tarjoaa yhden näkemyksen virtuaaliseen harjoituspäähän (KPSS 2012).

Kaikista mielenkiintoisista opiskelumahdollisuuksista, joita Second Life voisi tarjota hiusalan opiskelijalle, virtuaalinen harjoituspää tuntuu konkreettisimmalta toteuttaa tällä hetkellä. Niin kuin todellisessa koululuokassa myös virtuaalisessa oppimisympäristössä tuloksellisin oppiminen tapahtuu opiskelijoiden ja opettajan yhteistyönä. Useat SL:n tarjoamat opiskelumahdollisuudet vaativat opettajan läsnäoloa, eivätkä toimisi ratkaisuna itsenäisen harjoittelun ongelmaan.

Virtuaalinen harjoituspää voisi silti olla yksi mahdollinen menetelmä itsenäiseen harjoitteluun. Second Life on avoin tila jonne opiskelijat pääsevät kotikoneillaan. Virtuaalisessa ympäristössä he voivat harjoituspään avulla esimerkiksi tarkistaa millaisista pituuksista sekä kehä- ja muotoalinjoista jokin tietty leikkausmalli muodostuu. Pään kanssa voi myös testata loputtomia kertoja erilaisten värjäystapojen ja sävyjen vaikutusta lopputulokseen. Materiaali ei lopu kesken.

Virtuaalisen harjoituspään erilaiset toiminnot vaativat vielä kehittelyä. Aivoriihi alan opiskelijoiden kanssa vahvasti itselleni, että harjoituspään ominaisuuksia suunniteltaessa opiskelijat on syytä ottaa mukaan prosessiin. Usein alalla kauan työskennellyt ei enää muista mitkä asiat tuottivat alussa ongelmia. Esimerkiksi juuri tuo avaruudellinen hahmotuskyky. Kun sen on oppinut, siitä tulee hil-



jaista tietoa, jonka valitettavan usein luulee olevan kaikilla. Kysyessäni opiskelijoilta asiaa he sanoivat sen olevan vaikeimpia asioita omaksua.

Goldwellin DVD osoittaa, että 3D-maailman mahdollisuudet on jo havaittu myös alan suurten vaikuttajien keskuudessa. Yhteistyö oppilaitosten kanssa virtuaalisen maailman hyödyntämisessä antaisi asiaan tarttuvalle yritykselle arvokasta tietoa koulutuksen kehittämiseen sekä etumatkan muihin alan brändeihin. Opiskelijat ovat heidän tulevaisuuden asiakkaitaan. Kouluille yhteistyö toisi kaivattua rahallista tukea ja myös viimeisintä tietoa alan suuntauksista.

## 4.2 Pohdintaa toisesta todellisuudesta

Opinnäytetyöni lähti turhautumisesta siihen, etten mielestäni pystynyt tarjoamaan opiskelijoilleni mahdollisuutta harjoitella tarpeeksi, ja oikealla tavalla. Kehotus virtuaalisuuden lisäämisestä opiskelussa sekä tieto siitä, että hyvin monella koululla Suomessa on hallussaan tuo käyttämätön ”luokkahuone”, sai minut valitsemaan aiheeksi Second Life -virtuaalimaailman. Tutustuminen virtuaalisen opiskelun teoriaan vahvisti päätöstäni.

Ajatuksesta tähän toteutusvaiheeseen, jossa nyt olen, meni kaksi vuotta. Välillä ajattelin, että aika menee aiheeni ohi. Innostuksekseni olen saanut seurata asioiden kulkevan toivomaani suuntaan, ei ohi. On ollut hieno seurata, kuinka mallinnusten ja simulaatioiden käyttö ei ole enää vain muutaman huippuyliopiston etuoikeus. ”Leikkikenttä” on meidän kaikkien tavoitettavissa.

Minulla on ollut opinnäytetyössäni joitain erityisiä suosikkeja. Yksi tällainen on avataren käyttö. Mielestäni tieto avataren merkityksestä oppimisessa on tärkeä. Ilman sitä tietoa Second Life niputetaan helposti muuhun sosiaaliseen mediaan. Silloin menetetään ymmärrys sen todellisista mahdollisuuksista.

Edistyminen virtuaalisten maailmojen käytössä opiskelussa on viime vuosina ollut nopeaa. Silti selvää on, ettei se tule olemaan arkitodellisuutta vielä vuosiin.

Matkustaessani Second Life -maailmassa avatarena sekä pitäessäni aiheesta workshopia estenomiopiskelijoille Turun AMK:ssa tuli hyvin selväksi, että jo pelkästään tekniset ongelmat tulevat hidastamaan SL -opetuksen käyttöönottoa.

Metaverstas Oy varoitti verkkosivuillaan alkuvuodesta 2011, ettei meidän tulisi tuomita virtuaalimaailmoja yksittäisten hankkeiden kaatumisten ja esimerkiksi resurssien pienuuden takia. Usein koulujen Second Life -ongelmat johtuvat laitteistojen teknisistä ongelmista, jotka olisivat korjattavissa rahalla. Metaverstaan internetsivuilla Case Dirval -nimisenä avatarena esiintyvä kirjoittaja muistuttaa, ettei epäonnistumisten syy välttämättä ole välineessä, Second Lifessa, vaan suunnitelmallisuus ja oikeat asenteet ovat vähintään yhtä tärkeitä. (Dirval 2011.)

Valitettavasti jouduin kokemaan asian hyvinkin omakohtaisesti. Raportissani mainittu Etelä-Karjalan ammattioppilaitoksen Saimaan saari ”hukutettiin” joulukuussa 2012. Usean vuoden yrityksistä huolimatta oppilaitos ei saanut saarelleen tarpeeksi aktiivisia käyttäjiä laitoksen sisältä. Tämä on yleinen ongelma kaikissa uusissa hankkeissa ja menetelmissä. Liian usein projektit pyörivät harvojen asiasta innostuneiden toiminnan varassa ja ovat siten haavoittuvia. SL ei tee poikkeusta. Otamme kolme askelta eteen ja tulemme kaksi taakse. Case Dirval kuitenkin mainitsee: *”Virtuaalimaailmat ja 3d Web jossain muodossaan tulevat vääjäämättömästi olemaan osa Internetiä tulevaisuudessa, ja hyvin todennäköisesti myös osa verkon valtavirtakulttuuria”* (Dirval 2011). Voisimme varautua siihen jo nyt.

Omat tietotekniset valmiuteni ovat huonot. Aloittaessani opinnot osasin käyttää ainoastaan sähköpostia, avustetusti. Siksi innostukseni virtuaalimaailman käyttöön on yllättänyt itseni lisäksi myös lähiympäristöni. Mielestäni se on merkki siitä, ettei meidän tarvitse olla tietotekniikka-alan ihmisiä hyötyäksemme esimerkiksi Second Life- todellisuudesta.

Niin, kutsun sitä todellisuudeksi niin kuin Mark Meadowskin: *”Tosi elämän määritelmä on liukuva käsite. Paikka tai tila jossa useat ihmiset kommunikoivat keskenään, jakavat kokemuksia, tavaroita, rakentavat, kokevat elämyksiä ja tunteita jne. Eikö se tee paikasta todellista?”* (Meadows 2008, 51.)

## LÄHTEET

- Au, W. 2011. New World Notes blogi. Viitattu 12.3.2013 <http://nwn.blogs.com/nwn/2011/02/rod-humble-linden-lab-ceo-second-life-inteview.html>
- Avatar. Viitattu 12.3.2013 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Avatar>
- Avatar (hindulaisuus). Viitattu 12.3.2013 [http://fi.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(hindulaisuus\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Avatar_(hindulaisuus))
- Colorzoom 12. 2012. DVD- tallenne. KPSS-Kao Professional Salon Services GmbH.
- Dirval, C. 2011. Metaverstas Internetsivu. Viitattu 4.6 2012 <http://metaverstas.fi/page/4/>
- E -oppiminen. 2011. Viitattu 25.2.2013 <http://fi.wikipedia.org/wiki/E-oppiminen>
- Eronen, V. 2012. Asiantuntija haastattelu. 23.3.2012. Etelä-Karjalan ammattiopisto.
- Holmberg, K. 2011. Kurkistus Second Life –virtuaalimaailmaan luento. 17.5.2011. Turun AMK.
- Kapp, K. 2011. Kapp Notes blogi. Viitattu 27.3.2013 <http://www.uleduneering.com/kappnotes/index.php/2011/02/why-is-3d-so-good-for-learningepisodic-memory/>
- Karjalainen, A-L; Juntila, J. Second Life opetus- ja oppimisympäristönä opiskelijoiden kokemana. 2009 TAOKK. Viitattu 7.2.2013 <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201003062851>
- Koramo, M. 2012. Ammatillisen koulutuksen oppimisympäristöjä kehittämässä. Opetushallitus raportit ja selvitykset 2012:8. Viitattu 3.1.2013 [http://www.oph.fi/download/140632\\_Ammatillisen\\_koulutuksen\\_oppimisymparistoja\\_kehittamassa.pdf](http://www.oph.fi/download/140632_Ammatillisen_koulutuksen_oppimisymparistoja_kehittamassa.pdf)
- Lehtinen, T. 2012. Mahdoton trombimyrsky. Turun Sanomat 17/10/2012.
- Meadows, M. 2008. I, Avatar: The Culture and Consequenses of Having Second Life. Berkeley, CA: New Riders.
- Murphy, S. 2011. Your avatar, your guide. Seeing a digital dobbelgänger can change your mind- for better or worse. Scientific American Mind. March/April 2011. 58-63.
- Opetushallitus 2012. Sosiaalisen median opetusikäytön suositukset. 1/400/2012
- Rosedale, P. 2007. Teoksessa Second Life, The official guide. WILEY. Viitattu 4.2.2013. [http://www.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=QGdLXKq9Bs0C&oi=fnd&pg=PR1&dq=hair+education+in+second+life&ots=eXkqGtExsS&sig=m5CXPOvqZUUQ25w87wOkcxCA0BE&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](http://www.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=QGdLXKq9Bs0C&oi=fnd&pg=PR1&dq=hair+education+in+second+life&ots=eXkqGtExsS&sig=m5CXPOvqZUUQ25w87wOkcxCA0BE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Schell, J. 2012. Learning is beautiful. Viitattu 22.3.2012