

Helsingin työväenopiston virtuaaliosaston avajaiset 15.9.2009

Somedi 2.0 – Sosiaalinen media ja ikäihmiset | <http://somedi.blogspot.com>

Onko virtuaalimaailmoissa eläminen pakoa todellisuudesta?

Virtuaalikokemukset ja etäläsnäolo
dosentti Ludwig Firehawk



Helsingin kaupunki
Suomenkielinen työväenopisto

Hallinto- ja kehittämisosasto

virtuaalitodellisuuden laji	erityispiirteet	teknologia
1. high tech -virtuaali-todellisuus, joka tuotetaan erityisillä teknisillä välineillä	tietokoneella ja ohjelmilla tuotettu kolmiulotteinen keinotodellisuus, joka on immerstiivinen, interaktiivinen, audiovisuaalinen ja taktilinen	käyttäjällä on kehittyneitä teknisiä apuvälineitä (esim. datakypärä), joiden avulla hän voi saada virtuaalikokemuksen kokijalle on välitön suhde virtuaalitodellisuuteen
2. virtuaali-todellisuus, joka tuotetaan tietokoneen ja ohjelmien avulla ja jota käytetään monitorin ja tietokoneen avulla	3-ulotteinen audiovisuaalinen keinotodellisuus, immerstiivinen etäläsnäolo, vuorovaikutuksellinen	käyttäjä osallistuu virtuaalitodellisuuteen tietokoneen ja monitorin avulla käyttäen esim. virtuaalihahmoaan ilman teknisiä apuvälineitä (esim. Second Life)
3. virtuaalitodellisuus, joka ei ole 3-ulotteinen	tekstuaalinen, visuaalinen tai auditiivinen kommunikaatio vuorovaikutuksellinen	tietokoneohjelmat, joilla käyttäjät voivat kommunikoida keskenään (esim. keskusteluryhmät, Facebook, sähköposti)

Virtuaalinen läsnäolo

1. **Intensiivinen, todellisuutta muistuttava läsnäolo**, joka tuotetaan teknisten apuvälineiden (esim. datakypärän) avulla. Kokija vastaanottaa audiovisuaalisia ärsykeitä ja voi käyttää myös tunteja kosketusaistejaan.
2. **Immersiivinen audiovisuaalinen etäläsnäolo** kolmiulotteisessa virtuaalitodellisuudessa monitorin ja tietokoneen välityksellä. Käyttäjä uppoutuu virtuaalihahmonsa avulla virtuaalitodellisuuteen ja sen tapahtumiin ja on vuorovaikutuksessa muiden käyttäjien virtuaalihahmojen kanssa (esim. Second Life).
3. **Ei kolmiulotteinen online-etäläsnäolo Internetissä** (esim. Facebook, sähköposti, keskusteluryhmät). Osallistujat kommunikoivat keskenään lähettämällä tekstejä, kuvia, audio- tai videotiedostoja.

1. Virtuaalinen kokemus, joka tuotetaan teknisten laitteiden avulla

1. Virtuaalinen kokemus on simuloitu kokemus, joka tuotetaan tietokoneiden ja ohjelmien sekä teknisten laitteiden (esim. virtuaalikypärä) avulla.
2. Virtuaalinen kokemus tuotetaan aktivoimalla tai ärsyttämällä subjektin aisteja. Subjekti ottaa aisteillaan vastaan sensorisen informaation ja prosessoi sen kokemukseksi (esim. kiihtyvyysovoiman kokemus lentosimulaattorissa).
3. Virtuaalikokemus voi muistuttaa sisällöltään ja rakenteeltaan 'oikeaa' kokemusta.



2. Virtuaalikokemus ilman teknisiä apuvälineitä

1. Käyttäjän läsnäolo on virtuaalista etäläsnäoloa; hän toimii avattarensa (sekä tietokoneen ja monitorin) avulla virtuaalitodellisuuden eri tilanteissa. Käyttäjän virtuaalikokemus on välittynyt, ei välitön.
2. Käyttäjän kokemus perustuu virtuaalitodellisuudessa esiintyviin visuaalisiin ja auditiivisiin ärsykkeisiin, joihin hän voi reagoida ohjelman sallimilla tavoilla.
3. Kokemus voi olla simuloitu mutta se ei tunnu kokijasta 'oikealta' kokemukselta. (Hän ei voi käyttää maku-, tunto- ja hajuaistiaan virtuaalitodellisuudessa.)