Case raportti: Aalto Aesthetics & EVE: Water Spirits -virtuaalisimulaatio

Taustaa

Hankkeen yhtenä toimenpiteenä oli yhdistää virtuaalinen elementti jo olemassa olevaan tapahtumaan. Seinäjoella vuodesta 2017 järjestetty Aalto Aesthetics valikoitui yhdeksi testitapahtumaksi taustalla toimivan Selmu ry:n kiinnostuksesta teemaa kohtaan. Tapahtuman järjestäjät kuvaavat tapahtumaa ”arjesta irrottavaksi kokemukseksi. Koska tapahtuma on ilmainen, taiteeseen tutustuminen on kaikille mahdollista.” Tapahtuman luonne soveltuukin hyvin uudenlaisten teknologioiden ja elämysten testaamiseen.

Kohderyhmä ja pilotoinnin toteutus

Kohderyhmänä pilotissa olivat kaupunkilaiset eli kuluttajat. Tapahtumakohteena toimi kaupungintalon valtuustosali, jossa esitettiin virtuaalitodellisuusteosta. Eero Tiaisen ja työryhmä EVE:n teos Vedenhenget on kahden hengen vuorovaikutteinen kohtaaminen virtuaalisessa vesimaailmassa. Kymmenen minuutin mittainen teos katsotaan virtuaalilasien läpi.

Virtuaalielämyksessä kokeilijan ympäröi upea merimaisema, kaukana häämöttävät vuoret ja yllä kimmeltävä utooppinen tähtitaivas. Hetken maisemaa ihailtuaan, kokeilijan katse kiinnittyy horisontissa leijailevaan sinertävään henkimäiseen hahmoon, ja pelin alkaessa aloitetaan hahmon kanssa liikuttamaan ympäröivää vettä parin kanssa.

Simulaatio on kokonaisuudessaan, visuaalisesti ja äänimaailmaltaan, osallistujapalautteen mukaan kuin ”toiseen ulottuvuuteen vievä kokemus, joka laskee henkilön ylle mielenrauhan.” Monet kokeilijat kertoivatkin alun jännityksen ja stressin kadonneen simulaatiossa.

Yleisötilaisuuden alkaessa alkoi varauslista täyttyä tasaiseen tahtiin ja kaikki ajat menivät. Vaikka testauspisteitä oli yhteensä kolme. Enimmäkseen kokeilijat olivat hämmästyneitä uusista mahdollisuuksista, joita virtuaalitodellisuus toi mukanaan, osa jännitti kokeilua paljon ja muutamat liikuttuivat ympäröivästä kauneudesta. Poikkeuksetta kaikki kokeilijat olivat positiivisesti yllättyneitä kokemuksen jälkeen.

Keskustellessamme osallistujien kanssa simulaation jälkeen, monilta heräsi kysymyksiä, ”Miten simulaatiota voisi hyödyntää esimerkiksi festivaaleilla tai muaalla? Voisiko virtuaalitodellisuudesta olla hyötyä terapeuttisesti?”

Palautteita osallistujilta voi lukea tarkemmin:

https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?AnalyzerToken=27Q4a4s4GbS0r2ziDawERodTXb7KPSbl&id=DKXCazPK8UOQEXDMTbegbpg7rajfaCFOgDQUPuYENF5UNThVNk5HQjBHU1NMNFFaRUVPVEQwNUxaQy4u

Pohdintaa jatkoa ajatellen

Kokemuksemme hanke- ja työtiimillä oli se, että teosta oli hankala esitellä kokeilijoille, kun jo nimi koostui niin monesta ja monimerkityksellisestä osasta. Rakkaussimulaatio vie ajatukset ehkä liikaa erotiikkaan, EVE oli vähän kuin "turha lisä", mutta Vedenhenget ehkä kuvaavin. Sekin oli vielä myös englanniksi materiaalissa, niin ihmiset olivat vähän pihalla tullessaan paikalle. Hämmennystä toki lisäsi varmasi myös se, että koko virtuaalielämys on vielä niin uutta.

Jatkoa ajatellen, mitä simppelimpi ja kuvaavampi nimi, sitä helpompi on asiaa esitellä kuluttajille ja testaajille. Etenkin tuollaisessa tilanteessa, jossa pitää muutamassa/kymmenessä sekunnissa kerrottua lyhyesti, että mistä pilotissa, tässä tapauksessa virtuaalisessa elämyksessä, on kyse.

Se mikä myös yllätti, että toteutuksen tekoon tarvitaan niin paljon apukäsiä ja henkilöitä. Nyt toteutuksessa oli mukana vain kaksi niin sanotusti henkilökunnan jäsentä, ja se ei riittänyt. Onneksi hankkeen ja työryhmän jäsenet pystyivät hieman myös avustamaan. Jokaisessa pelipisteessä (2 hlöä) pitäisi olla vähintään1 apuhenkilö, jonka lisäksi tarvitaan myös tekniikasta ymmärtävä back up, jos ja kun tulee teknisiä ongelmia. Ajanvarauksessa/ihmisten vastaanottamisessa lisäksi 2 hlöä minimi. Toki tämä kokemus oli tapahtumasta, jossa oli yhteensä n. 3 000 kävijää.

Raportin on kirjoittanut

Johanna Rintamäki

Asiantuntija
Into Seinäjoki
VIBIOL – Virtuaalistapahtumista uutta liiketoimintaa Etelä-Pohjanmaalle-hanke