

Tämä on lisäosa *Maankäyttö*-lehden juttuun "Toiseen todellisuuteen" (*Maankäyttö* 2/2020).

# YKSI DIGITUOPPI, KIITOS

Ari Laitala



Avattaret bilettävät. Kuvakaappaus AltspaceVR-palvelun ysäribileistä 3.5.2020.

Virtuaalitodellisuuden valtavirtaa on viihdekäyttö, jossa pelaamisen lisäksi pääroolissa ovat mm. elokuvat ja musiikki. Merkittävä ulottuvuus on myös tapahtumatuotanto. Onko virtuaalitodellisuudella jo kykyä korvata reaali maailman tapahtumia, kokoontumisia ja yhteisöllisyyttä?

Hiljan koettu JVG:n virtuaalinen vappukeikka oli mukavan viihdyttävä tapahtuma, joka keräsi eri kanaviin parhaimmillaan toista miljoonaa seuraajaa. Ehtymättömän hittiputken varaan on tietysti helppo rakentaa jos jonkinmoista, mutta tekninen toteutuskin oli kelpo, vaikka se epäilemättä oli jouduttu kursimaan kokoon nopealla aikataululla. Kiinnostava ominaisuus oli myös mahdollisuus luoda henkilökohtainen avatar seuraamaan keikkaa. Oman avattarensa saattoi tarkkasilmäinen jopa pystyä bongaamaan keikan kuvastriimistä.

Oman avattarensa "sisään" ei kuitenkaan päässyt sujahtamaan eli keikan kokeminen perinteisestä perspektiivistä ja samalla vaikkapa nokkeluuksia kaverin

(tai hänen avattarensa) korvaan huudellen ei ollut mahdollista. Teknisesti esteitä tällaiselle toteutukselle ei kuitenkaan ole ollut enää aikoihin.

Olisikohan joku löytänyt tästä jo bisnestä sen verran, että toimivia toteutuksiakin löytyisi? Pintagooglauksella ei meinaa löytyä mitään, mutta pienen etsiskelyn jälkeen onnistuu, kun oikeat hakutermit alkavat hahmottua. Löydän AltSpaceVR-palvelun, joka vaikuttaa olevan suorastaan edelläkävijä virtuaaliodellisuustapahtumien järjestämisessä.

## YSÄRIBILEET VIEVÄT MENNESSÄÄN

Aloitan AltSpaceVR-palveluun tutustumisen anonyyminä vieraana. Kappas! Aivan kohta onkin alkamassa ysäribileet. Mikäs sen mukavampaa ☺. Kiinnostus kasvaa klikkaus klikkaukselta. Mutta pian käy ilmi, että bileisiin ei ole tulemistakaan ilman avatarhahmoa. Aivan. Nythän ei ole kyse pelkästään katselemisesta ja kuuntelemisesta. Jos haluaa bileisiin, sinne on siis mentävä, ihan niin kuin reaali maailmassakin. Luon siis pikaisesti bittihahmon itsestäni – avattaren. Näen ja kuulen sen, minkä avattarenikin näkee ja kuulee. Samoin muut näkevät ja kuulevat nyt minut.

Valitsen itselleni mahdollisimman ilmeettömän robottimuotoisen avattaren. Sitten VR-bileisiin, elämäni ensimmäisiin sellaisiin. Ysäridisco pauhaa videoseinällä sopivan leppoisalla jytkeellä. Äänenvoimakkuus on miellyttävän matalalla. Syykin selviää pian. Tänne on tultu jutustelemaan ja tutustelemaan. Musiikki ja tanssi ovat sivuroolissa.

Bileet ovat vasta alussa ja väentungoksesta – avatar-ruuhkasta – ei ole vielä tietoaakaan. Liikkeellä onkin ilmeisesti vasta etujoukko, VR-maailman pioneerit. Ehkä tupa ei tule edes täyteen. Tämä tuntuu olevan melkoisen uutta muillekin. Pikkuhiljaa avattaret alkavat kuitenkin löytää toisiaan ja keskustelevia ryhmiä alkaa syntyä sinne tänne. Yhteinen kieli on tietysti englanti. Mieleni tekisi sulautua keskustelemaan joukkoon nokkeluuksia viljelemään, mutta en oikein uskalla, enkä taida olla niin nokkelakaan. Saattaa myös olla, että suomalainen on hiukan varautunut virtuaaliodellisuudessaakin. ”Hiihtelen” kuitenkin keskustelijoiden lomassa ja yritän kuulostella mistä jutellaan.

Keskustelutoiminto vaikuttaa teknisesti sujuvalta. Viivettä ei siis saa eikä voi olla paljoa. Ilmeisesti keskustelutoiminnon viiveettömyyden vaatimus rajoittaa myös samanaikaisten osallistujien määrää, joka ei näytä kasvavan muutamaa kymmentä suuremmaksi.

VR-bileissä keskustelut näyttävät lähtevän liikkeelle kysymällä ”Where are you from?” Joku sanoo olevansa Rotterdamista. Akseptista päätellen näin voisi ollakin.

## JA ”JORAAMAAN”

Reaali maailmassa hiihtelisin baaritiskille ottamaan ”yhdet”. Baaritiskiä ei kuitenkaan löydy. Harmi. Olisi ollut kiinnostava ottaa keinotekoiseen kämmeneeni kunnon digituoppi. Hetkinen. Reaali maailman puolella jääkaapissani taitaa olla oluttölkki. Voisinkin ryhtyä hörppimään sitä. Mutta kädessäni on jo ohjainkapat, enkä haluaisi jäädä yksikätiseksi virtuaali maailman puolella. Tässä olisi nyt jollekin tuotekehittäjälle iskun paikka.

Jatkan väkijoukossa hiihtelyä. Porukka vaikuttaa olevan skarpissa kunnossa. Ainakaan sammaltavaa puhetta en avattaren suusta kuule. Päätän tehdä jotain, mitä reaali maailmassa ei juuri tule tehtyä. Menen tanssilattialle. Täällä tanssiminen onnistuu minultakin. Avattaret ovat tässä palvelussa rakenteeltaan täysin jäykkiä, vähän niin kuin minä reaali maailman puolella. Vain ohjainkapatulojen liike välittyy reaali maailman puolelta virtuaali maailmaan kämmenten liikkeenä. Tanssiminen on käytännössä siis kämmenten heiluttelua. Sopii mulle.

Teen jälleen jotain sellaista, joka jäisi reaali maailman puolella tekemättä. Poistun hyvissä ajoin. Juhlat eivät taida olla vielä edes parhaimmillaan. Hämmäntävää ja immersivistä kokemusta on päästävä pikaisesti purkamaan paperille.

Tänne on kuitenkin päästävä takaisin, ja pian. Kuulen vielä poistuessani jonkun tokaisevan keskustelukumppanilleen: ”This is fucking amazing!”. ”Right man”, tekisi mieleni tokaista.