

Vuorovaikutus(tilan) avaukset immersiiivisessä virtuaalitodellisuudessa

Kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa osallistujat luovat muodostelmia ja muokkaavat niitä suhteessa osallistujien toimintaan, toisten sijoittumiseen tilassa sekä ympäröivään materiaaliseen tilaan (Mondada, 2009, 2013). Kehollisen läsnäolon ja yhteisen tilan – eli vuorovaikutustilan – muodostaminen ja ylläpitäminen ovat edellytyksiä sosiaaliselle vuorovaikutukselle. Myös osallistujien mahdollisuudet käyttää sanallisia, kehollisia ja materiaalisia resursseja sekä tarkkailla toisten osallistujien resurssien käyttöä ovat tärkeitä resursseja vuorovaikutustilan rakentumiselle.

Immersiiviset ja sosiaaliset virtuaalitodellisuudet (VR) ovat digitaalisia alustoja, jotka mahdollistavat reaaliaikaisen vuorovaikutuksen, esimerkiksi pelien pelaamista ja yhdessä työskentelyä varten (McVeigh-Schultz et al., 2019). Virtuaalilasit ja ohjaimet jäljittävät fyysisen kehon liikkeitä ja eleitä muuntaen ne virtuaalisen kehon, eli avatarin, liikkeiksi. VR-alustat mahdollistavat reaaliaikaisen, multimodaalisen vuorovaikutuksen materiaalisessa ympäristössä. Ne tarjoavat affordansseja, jotka vaikuttavat osallistujien kykyyn havainnoida ja tulkita muiden osallistujiensa puhetta, kehonliikkeitä, kehollisia toimintoja, sijaintia ja saatavuutta (esim. Haddington et al., 2023; Hindmarsh et al., 2006; Kohonen-Aho & Haddington, 2023). Nämä piirteet usein peilautuvat myös osallistujien tapoihin jäsentää yhteistä toimintaa ja vuorovaikutusta.

Esitys keskittyy vuorovaikutustilan avauksiin ja tervehdyksiin. Materiaalina on videomateriaalia yhdestätoista työtapaamisesta, joissa 2–5 kollegaa tekee töitä virtuaaliympäristö *Immersedissä* (ks. Eilittä ym., 2024). Tapaamisten alussa osallistujat saapuvat yhteiseen virtuaaliseen tilaan vuorotellen. Analyysi osoittaa, että saapumisten yhteydessä esiintyviä tervehdyksiä käytetään myös testaamaan ja varmistamaan, että osallistujat kuulevat ja näkevät toisensa. Samanaikaisesti luodaan yhteinen vuorovaikutustila. Lisäksi saapumisten yhteydessä esiintyy itseilmoituksia ja toisen tekemiä ilmoituksia (*self and other announcements*). Toisen tekemät ilmoitukset kertovat paikalla oleville osallistujille uuden osallistujan saapumisesta virtuaaliseen huoneeseen. Tervehdyssekvenssit eivät siis toimi pelkästään tervehdyksinä, vaan niiden avulla ilmoitetaan osallistujan saapumisesta virtuaaliseen tilaan. Samalla ne vahvistavat osallistujien visuaalisen ja audiitiivisen yhteyden toisiinsa. Tervehtimisen lisäksi tervehdyssekvenssit siis luovat yhteistä vuorovaikutustilaa virtuaalisessa ympäristössä.

Lähteet:

- Eilittä, T., Kohonen-Aho, L., Haddington, P., Nuutinen, E., & Spets, H. (2024). *Video corpus of team meetings in immersive virtual reality*. University of Oulu, Faculty of Humanities.
<http://urn.fi/urn:nbn:fi:att:afb2a1eb-15b9-4f61-bf3c-b9c5218f7876>
- Haddington, P., Kohonen-Aho, L., Tuncer, S., & Spets, H. (2023). Openings of interactions in immersive virtual reality: Identifying and recognising prospective co-participants. In P. Haddington, T. Eilittä, A. Kamunen, L. Kohonen-Aho, I. Rautiainen, & A. Vatanen (Eds.), *Complexity of Interaction: Studies in Multimodal Conversation Analysis* (pp. 423–456). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-30727-0_12
- Hindmarsh, J., Heath, C., & Fraser, M. (2006). (Im)materiality, virtual reality and interaction: Grounding the ‘virtual’ in studies of technology in action. *The Sociological Review*, 54(4), 795–817. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2006.00672.x>
- Kohonen-Aho, L., & Haddington, P. (2023). From distributed ecologies to distributed bodies in interaction. In P. Haddington, T. Eilittä, A. Kamunen, L. Kohonen-Aho, T. Oittinen, I. Rautiainen, & A. Vatanen (Eds.), *Ethnomethodological Conversation Analysis in Motion* (1st ed., pp. 111–131). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003424888-8>
- McVeigh-Schultz, J., Kolesnichenko, A., & Isbister, K. (2019). Shaping Pro-Social Interaction in VR: An Emerging Design Framework. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–12. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300794>
- Mondada, L. (2009). Emergent focused interactions in public places: A systematic analysis of the multimodal achievement of a common interactional space. *Journal of Pragmatics*, 41, 1977–1997.
- Mondada, L. (2013). Interactional space and the study of embodied talk-in-interaction. In P. Auer, M. Hilpert, A. Stukenbrock, & B. Szmrecsanyi (Eds.), *Space in Language and Linguistics* (pp. 247–275).