

## UraXR: NursED – VR-peli sairaanhoitajan työhön tutustumiseen



NursED-pelin avulla voi tutustua sairaanhoitajan työhön pelaamalla virtuaalitodellisuudessa. Pelissä ratkaistaan erilaisissa sairaanhoitajan työhön liittyvissä ympäristöissä pakopelimäisiä, sairaanhoitoon liittyviä pulmia. Kun pulmat on ratkaistu, tilasta pääsee etenemään seuraavaan ympäristöön.

Pelin avulla alaa harkitseva voi testata omaa soveltuvuuttaan sairaanhoitajan työhön. Lisäksi sen avulla voidaan houkuttaa tutustumaan ammattiin myös sellaisia henkilöitä, jotka eivät ole aiemmin harkinneet sairaanhoitajan opintoja. Peliä voidaan hyödyntää myös sairaanhoitajakoulutuksessa sekä työelämässä. NursED on kaksinpeli eli sitä pelataan parina. Pelaajien näkymä voidaan jakaa seuraajien nähtäväksi ja näin osallistaa peliin isompi ryhmä.

**Kohderyhmä ja edeltävä osaaminen:** Pääasiallisena kohderyhmänä ovat toisen asteen opiskelijat ja alanvaihtoa tai opintojaan pohtivat henkilöt. Peliä voidaan hyödyntää myös jo sairaanhoitajakoulutuksessa olevien opiskelijoiden opinnoissa esimerkiksi opintoihin ja VR-pelaamiseen orientoivana pelinä sekä työelämässä toimivien sairaanhoitajien orientaationa VR-pelaamiseen. Pelaaminen ei vaadi ennakko-osaamista hoitotyöstä eikä VR-pelaamisesta. Peliä käytettäessä on huomioitava se, että VR voi aiheuttaa joillekin esim. päänsärkyä.

**Pelin tavoite:** Pelin tavoitteena on **lisätä kiinnostusta sairaanhoitajan ammattia kohtaan** ja luoda työstä positiivinen kuva. Tavoitteena on myös lisätä pelin käyttäjien digitaalisia valmiuksia erityisesti virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseksi.

**Tarvittavat laitteet:** Pelaamiseen tarvitaan Meta Quest 2-, 3- tai Pro-virtuaalilasit. Molemmilla pelaajilla on oltava omat VR-lasit eri käyttäjätunnuksilla. Käytettävissä on oltava langaton lähiverkko, johon pelaajat liittyvät. Jos pelaajien näkymä halutaan jakaa seuraajille, tarvitaan tietokone ja tabletti. Pelaajanäkymän jakaminen on mahdollista myös Chromecastin avulla.

**Tarvittava tila:** Pelaamiseen suositellaan vähintään 4x4 m tilaa molemmille pelaajille, jolloin pelissä liikkuminen on helppoa. Pelaaminen on mahdollista myös pienemmässä tilassa, mutta tällöin pelatessa voidaan joutua liikkumaan ohjaimien avulla teleporttaamalla.

**Aika-arvio:** Ennen pelaamista pelaajat ohjataan pelin käyttöön ja lopuksi pelikokemusta tarkastellaan yhdessä ohjatusti. Peli-aika voi vaihdella huomattavasti pelaajista riippuen. Ohjeellinen aika on:

- Orientaatio 5 min
- Pelaaminen 20–30 min
- Keskustelu 5 min

**Kuinka saat materiaalin käyttöön:** Peli on vapaasti ladattavissa VR-laseilla Meta storen kautta pelin nimellä. Latauslinkit löytyvät myös kehittäjätiimin Clever Simulation Entertainmentin nettisivuilta osoitteesta <https://www.cleversimulation.com/NursED>.

**Ennen peliä** pelaajat ohjataan pelaamiseen ja VR-lasien sekä ohjaimien käyttöön. Pelaajille kerrotaan, että pelissä toimitaan erilaisissa sairaanhoitajan työhön liittyvissä ympäristöissä, joissa ratkaistaan pakopelimaisiä, sairaanhoitajan työhön kuuluvia pulmia. Pulmat ovat kuitenkin pelissä sellaisia, ettei niiden ratkaiseminen edellytä ammatillista osaamista. Olennaista on tarkastella ympäristöä, etsiä vinkkejä, päätellä asioita ja keskustella toisen pelaajan kanssa. Pulmien ratkaiseminen ei ole vaikeaa, mutta vaatii molempien pelaajien panosta.

Ennen pelaamista varmistetaan, ettei pelaajilla ole tiedossa olevaa syytä (esim. epilepsia), jonka vuoksi pelaaminen ei ole suositeltavaa. Pelaamisen voi tarvittaessa keskeyttää. Pelaajat ohjeistetaan toimimaan pelissä rauhallisesti ja välttämään nopeita päännliikkeitä, etenkin, jos pelinäköjä jaetaan, jotta seuraajien näkö näkyisi mahdollisimman miellyttävä.

Pelaamista varten valmistellaan fyysinen pelialue eli riittävän iso tyhjä tila.

VR-lasit valmistellaan peliin yksi kerrallaan.

- Käynnistetään VR-lasit, luodaan laseille pelialue ja liitytään langattomaan lähiverkkoon.
- Käynnistetään NursED-peli ja luodaan pelisessio ("Aloita uusi peli"). Tämän jälkeen pelinäkö siirtyy pelin ensimmäiseen kenttään, pukuhuoneeseen.
- Käynnistetään toiset VR-lasit, luodaan pelialue ja liitytään langattomaan lähiverkkoon.
- Käynnistetään NursED-peli ja liitytään listalle ilmestyneeseen pelisessioon. Pelinäkö siirtyy pukuhuoneeseen, jossa toinen pelihahmo on odottamassa.
- Pukuhuoneessa pelaajat valitsevat itselleen pelihahmon eli avataren. He voivat tarkastella itseään pukuhuoneen peilistä.

Huom! Jos pelaajat toimivat fyysisesti eri tiloissa tai tilassa on häiritsevää meteliä, he voivat kommunikoida VR-lasien avulla.

- VR-laseilla näkyvästä aloitustilan päävalikosta klikataan oikeasta laidasta kolmatta nappia → People → Contacts → Search. Toinen pelaaja etsitään Meta-käyttäjätunnuksilla. Soitetaan toiselle pelaajalle (Call). Nyt ääni kuuluu VR-lasien kautta. Volyymia voi säätää VR-lasien alareunassa olevista painikkeista.



**Pelissä** on seitsemän tilaa eli kenttää, joissa pyritään pääsemään ovesta ulos. Tiloissa näkyy oven johtavat johdot, jotka antavat vinkkiä ratkaistavasta pulmasta. Johtoihin syttyy keltainen valo, kun pulma on ratkaistu ja ovesta pääsee ulos. Tällöin siirrytään aina seuraavaan pelitilaan eli uuteen ympäristöön. Peli alkaa helpoilla, peliin orientoivilla pulmilla ja haasteellisuus kasvaa pelin edetessä.

- **Peli alkaa pukuhuoneesta**, jossa ratkaistaan lämmittelypulma: oven avaaminen yhdessä.
- **Luokkahuoneessa** asetellaan anatomiset rakenteet torsoon.
- **Lääkkeenjako huoneessa** pelaajat ovat eri tiloissa ja näkevät toisensa lasin läpi. Toiselle pelaajalle näkyy vinkki siitä, mitä kuvitteellista lääkettä tarvitaan (esim. sininen tähti) ja hän ohjaa sanallisesti toisen pelaajan antamaan tarvittavan lääkkeen tilojen välissä olevaa putkipostia pitkin itselleen. Tämän jälkeen hän siirtää saamansa lääkepurkin liukuhihnalle ja lasin takana oleva pelaaja käynnistää liukuhinnan. (Pulman ratkaisu vaatii siis kommunikointia ja yhteistyötä.) Siirrettäviä lääkkeitä on kolme.
- **Potilashuoneessa** on kaksi potilasta sängyissä. Huoneesta olevasta radiosta kuuluu häiritsevää taustääntä, jonka saa hiljennettyä. Molemmille potilaille on annettava painon mukaan oikea määrä kuvitteellista lääkettä. Lääkeohjeen löytäminen edellyttää etsimistä, päättelyä ja yksinkertaista laskemista.
- **Puhelinvastaanotossa** toinen pelaaja vastaa puhelimeen ja kuulee soittavan henkilön kertovan ongelmastaan. Toinen pelaaja ei kuule puhelua eli soittajan viesti on toistettava hänelle. Hän näkee seinällä olevan hoidon kiireellisyyden luokituksen (punainen, keltainen, vihreä) ja pelaajat päättävät yhdessä kommunikoiden, miten kiireellinen soittavan henkilön asia on. Soittajien viestit vaikeutuvat soittokertojen myötä niin, että pelaajat joutuvat tulkitsemaan viestejä yhdessä. Tämän apuna pelitilassa on ohje seinällä.
- **Magneettitutkimustilassa** valmistellaan potilas MRI-kuvausta varten. Häneltä on etsittävä ja poistettava metalliset esineet. Toinen pelaaja on lasin takana valvontahuoneessa ja näkee kuvasta potilaassa olevat metalliesineet. Toinen pelaaja on potilaan luona ja poistaa saamiensa ohjeiden mukaan metallit potilaalta.
- **Leikkaussalissa** potilaalle lasketaan koodien avulla tarvittava lääkemäärä ja antonopeus perfuusoriin. Lisäksi tunnistetaan tilassa olevista instrumenteista kolme oikeaa instrumenttia.
- **Asiakkaan koti** on pelin viimeinen ympäristö. Tämä on kaksivaiheinen kenttä, joka alkaa pimeästä eteisestä. Täällä etsitään taskulamppu ja sulakkeet sulakekaappiin, jotta saadaan valot päälle. Tavoitteena on päästä pimeästä huoneesta eteenpäin asiakkaan luokse. Hän

on toisessa huoneessa, jossa on etsittävä verenpainemittari. Kun verenpaine saadaan mitattua, peli päättyy.

- Peli loppuu yhteiseen tilaan, jossa pelaajia onnitellaan pelin läpäisemisestä. Tilassa on nappula, jolla peli lopetetaan tai aloitetaan uusien pelaajien kanssa alusta.

**Pelaamisen jälkeen** pelikokemusta ja ratkaistuja pulmia on hyvä tarkastella yhdessä. Tämä voidaan tehdä eri tavoin, riippuen kohderyhmästä ja käyttötarkoituksesta.

- Kun pelaajat ovat alaan tutustuvia, heidän kanssaan voi keskustella siitä, mitä ajatuksia peli herätti sairaanhoitajan työstä. Heille voi esim. kertoa sairaanhoitajan työn monipuolisuudesta sekä siitä, miten erilaisissa ympäristöissä ja erilaisten asiakkaiden kanssa sairaanhoitaja voi työskennellä. Lisäksi voi kertoa vaadittavasta osaamisesta ja koulutuksesta kohderyhmälle sopivalla tavalla. Olennaista on pyrkiä luomaan pelaajille innostava ja alaan motivoiva tunne.
- Kun peliä hyödynnetään sairaanhoitajakoulutuksessa eli pelaajat ovat jo alan opiskelijoita, pelin jälkeen voidaan tarkastella esim. pulmien ratkaisuihin vaadittavaa osaamista ja painottaa haluttuja asioita, kuten tiimityön merkitystä ja näin motivoida opiskelijoita omiin opintoihinsa. Peliä voidaan käyttää myös keinona orientoida opiskelijoita VR-pelaamiseen muussa opiskelussa tai ryhmäyttävänä harjoituksena.
- Kun peliä käytetään työelämässä sairaanhoitajana jo toimivien pelaajien kanssa, sen avulla voidaan ohjata sairaanhoitajia VR-pelaamiseen. Peliä voidaan myös hyödyntää vaikkapa osana TYHY (työhyvinvointia edistävää) -toimintaa.