



Utvikling av veilederkompetanse med bruk av 360°-video og Virtual Reality (VR)?

Ingvild Bergan, Johan Kristian Andreassen, Petter Mathisen og Stein Erik Skaar





Virtual Reality Improves Emotional but Not Cognitive Empathy: A Meta-Analysis

Volume 2, Issue 1. DOI: 10.1037/tmb0000034

by Alison Jane Martingano, Fernanda Herrera, and Sara Konrath

Technology, Mind, and Behavior, 2021

DOI: 10.1016/j.chb.2020.106431 • Corpus ID: 219514379

What makes immersive virtual reality the ultimate empathy machine? Discerning the underlying mechanisms of change

Baptiste Barbot, J. Kaufman • Published 1 October 2020 • Computer Science, Psychology • Comput. Hum. Behav.

Computers in Human Behavior, 2020

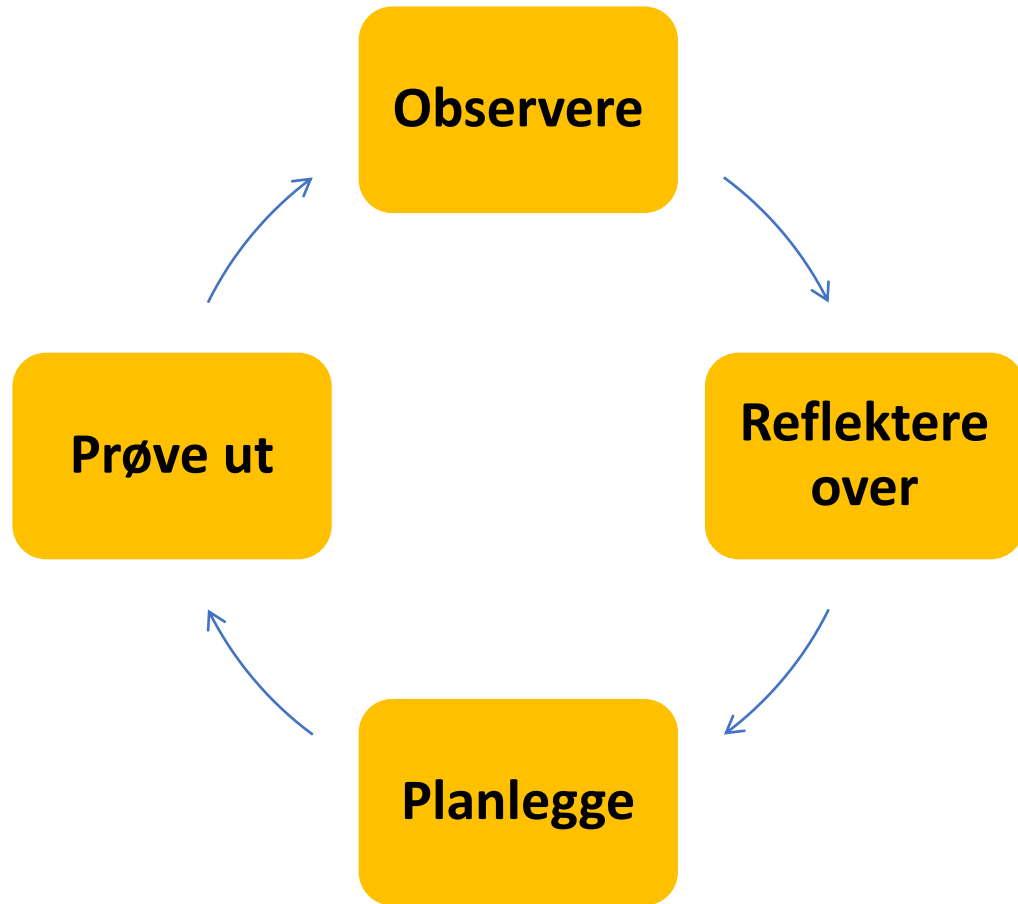
«Immersion»	«Nedsenkning»
«Presence»	«Å være der»
«Engagement»	«Kobla på innholdet»

«Den ultimate empatimaskinen»

«En opplevelsesgenerator»

«En maskin for å ta perspektiver»

«Immersion»	«Nedsenkning»
«Presence»	«Å være der»
«Engagement»	«Kobla på innholdet»

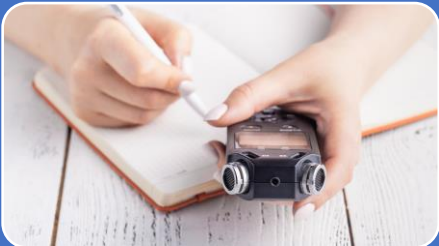




Film av veiledning med 360°-kamera



Observasjon av egen veiledningen med VR-briller



Intervju





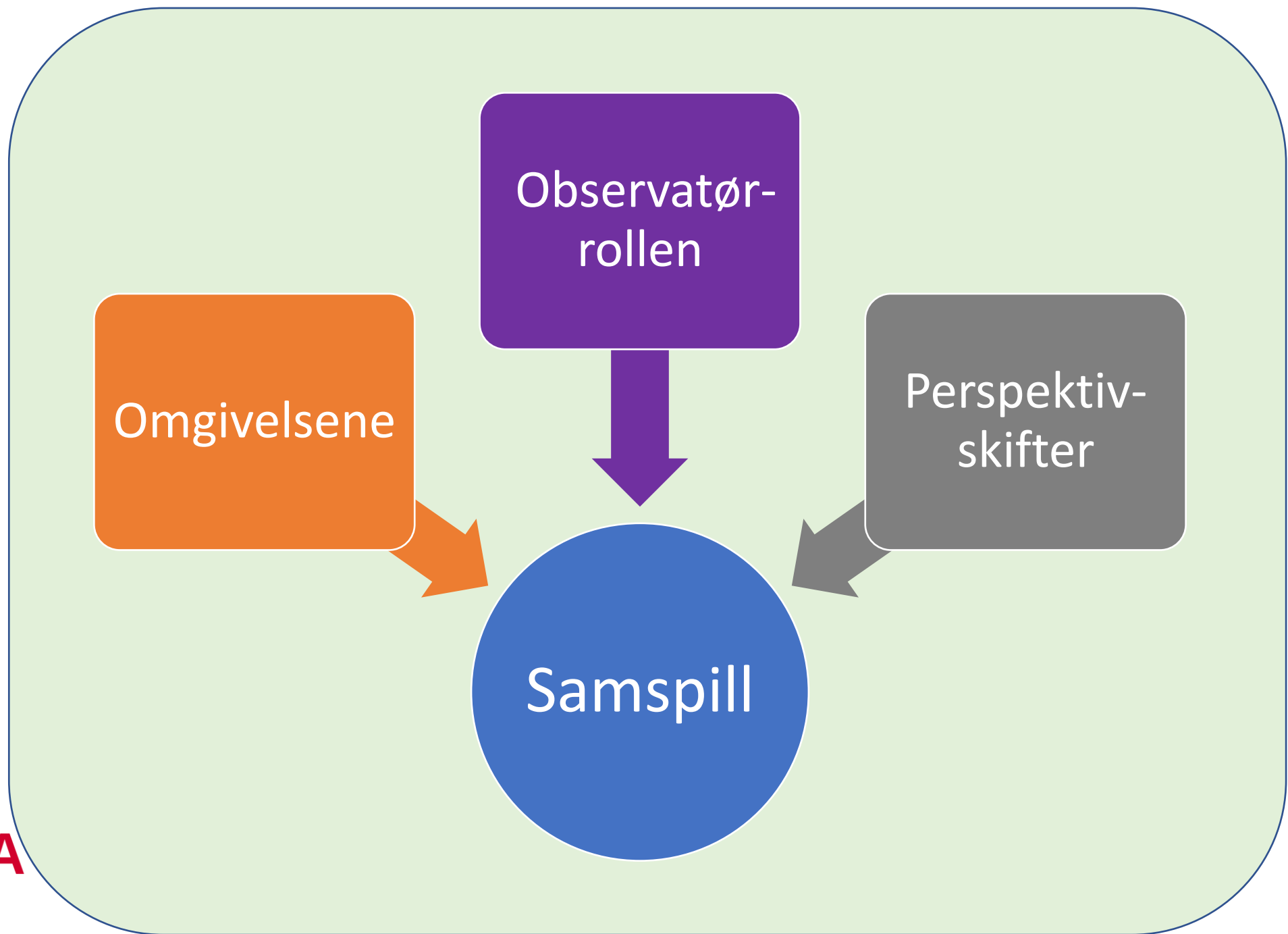
Samspill

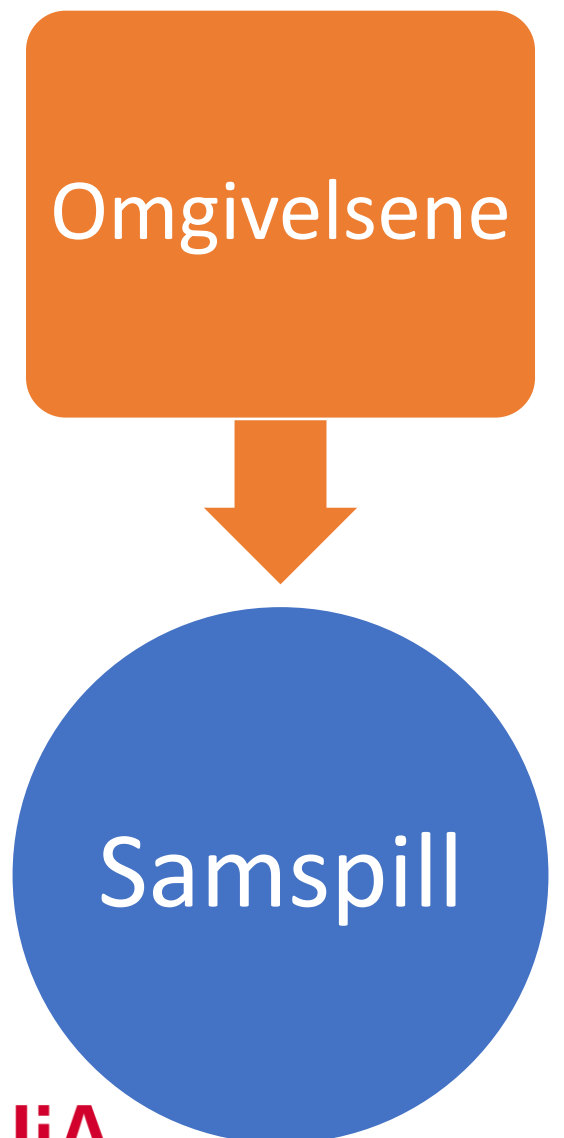
Det blir litt lettere å observere kanskje, hva som skjer. Og hva slags effekt på en måte, måten jeg som veileder er på. Hva slags effekt jeg har på den veisøkeren (...)

(...) jeg kunne liksom bestemme at okey, nå skal jeg se litt på han, også se hva slags uttrykk han har (...) også ble det liksom sånn ekte. Også kunne du liksom se om det samstemte da, og da (...) oi, her var vi ikke helt på bølgelengde (...)



Samspill





Omgivelsene

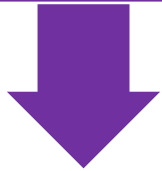
(...) veldig spennende å komme inn i, på en måte, veiledningsatmosfæren på en helt annen måte.

(...) du får det rett på, så det blir liksom så, ja, det blir jo forstørret opp på en måte. Også ja (...) du føler at du sitter der. Selv om det er deg selv du ser på da.

Samspill

```
graph TD; A[Observatør-rolle] --> B((Samspill));
```

Observatør-
rolle

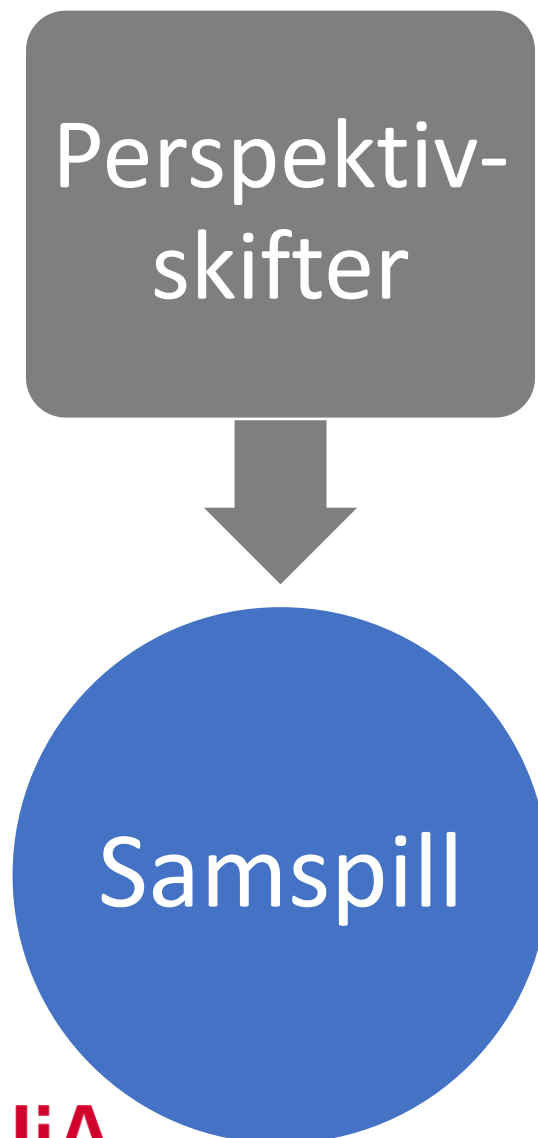


Samspill

(...) nå fikk jeg lov til å sitte i midten og se begge sider av en veilendingssamtale.

I stedet for å være *i* veilendingssamtalen, som du er når du sitter med han, så var jeg på en måte utenfor selve samtalen og fikk bare lov til å observere hva som skjedde i den veiledningsatmosfæren, mellom meg og den som jeg veileda. Men allikevel så var det liksom... jeg var flua på veggen. Jeg fikk lov å se bare hva som skjedde i rommet .

(...) det er jo formatet kanskje, eller sånn at du liksom føler at du sitter som en tilskuer ved siden av.

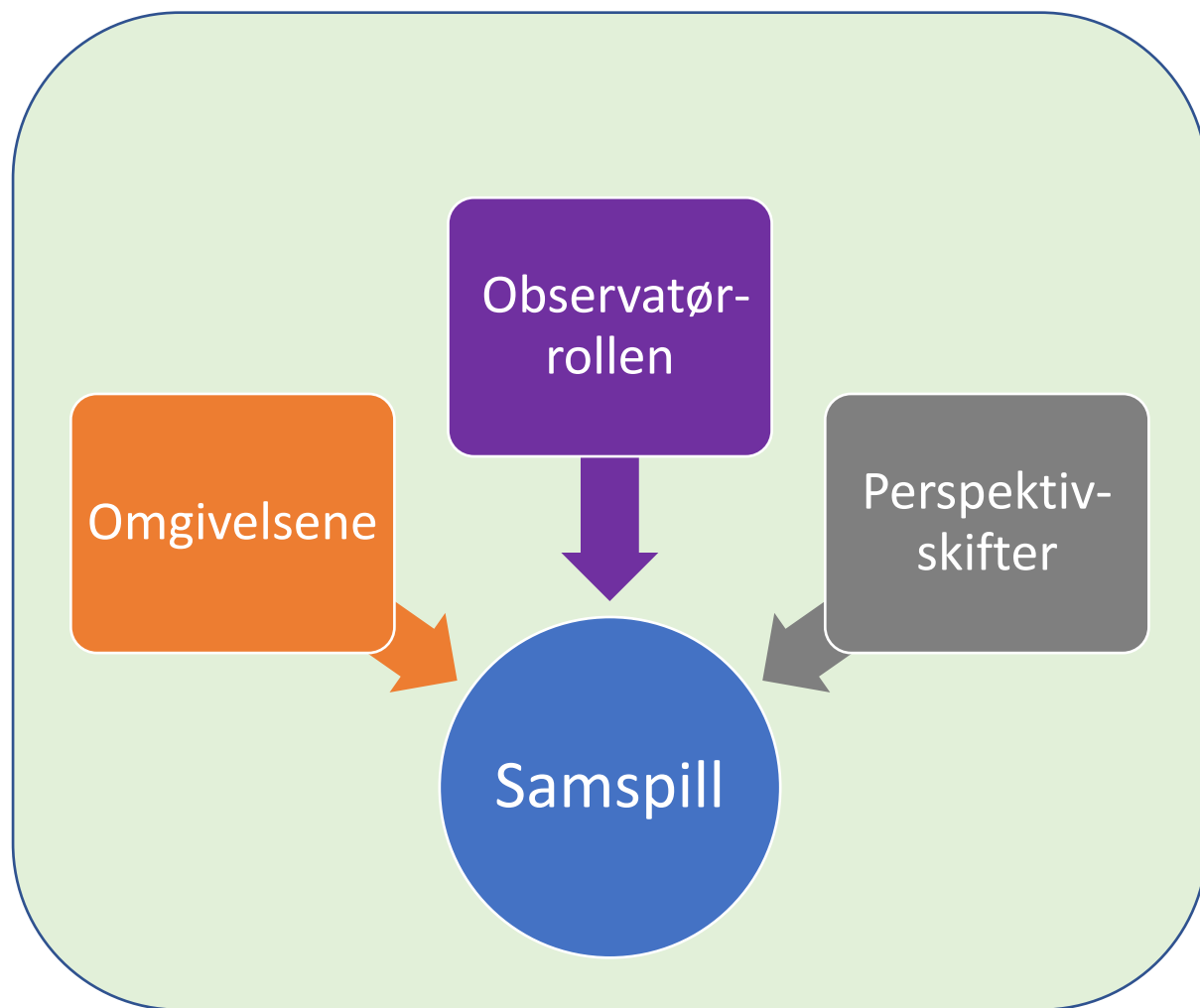


Perspektiv-
skifter

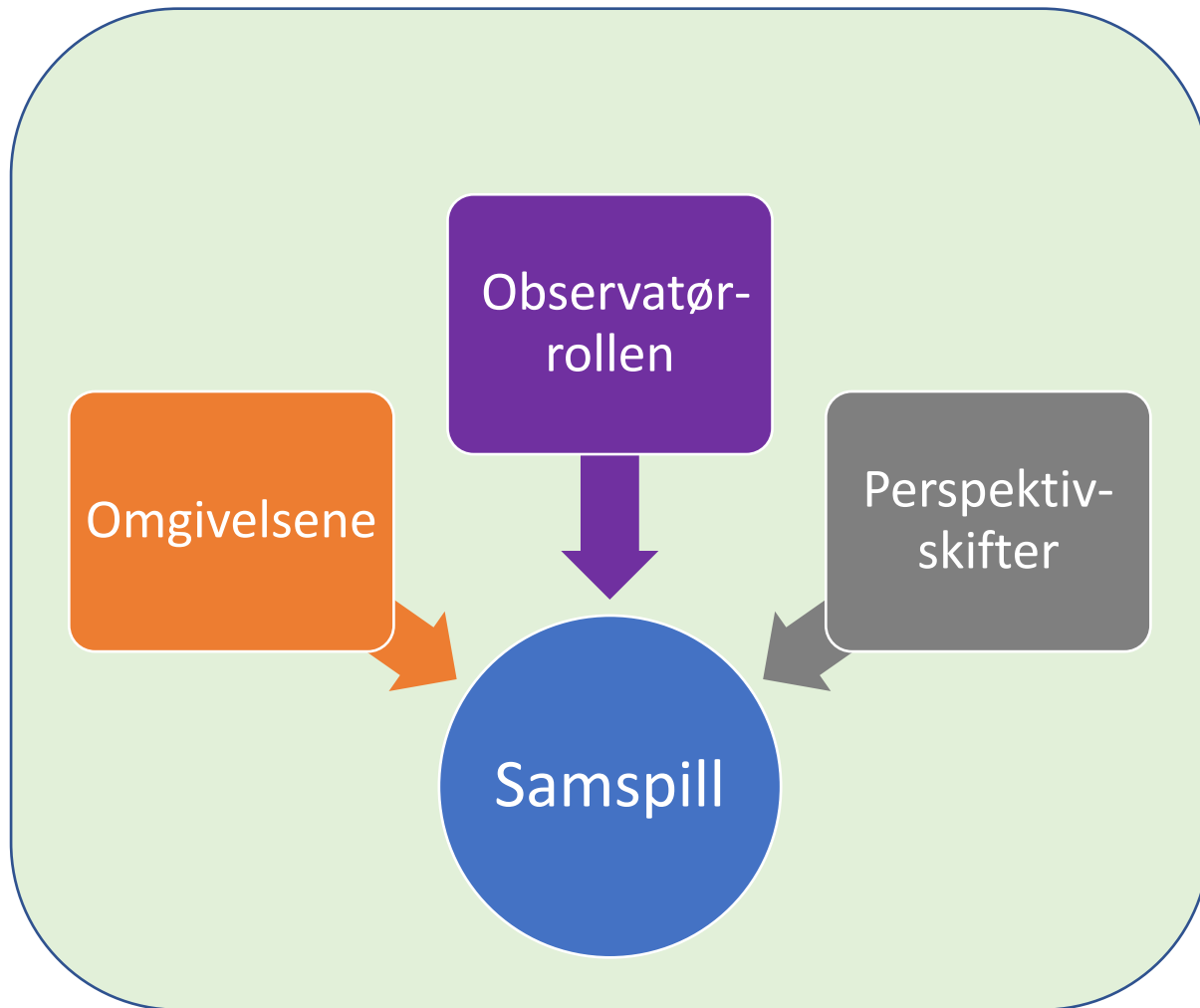
A diagram showing a grey rounded rectangle at the top with the text 'Perspektivskifter'. A large grey arrow points downwards from the rectangle to a blue circle below it. The circle contains the text 'Samspill'.

Det er ikke noen andre som har bestemt hvor du på en måte skal se eller hvor blikket skal falle, det kan du bestemme selv. Og det synes jo jeg er spennende, at jeg får lov til å bestemme hva vil jeg iaktta.

(...) det den [VR-teknologien] gjør, er jo at du kan snu deg rundt så du kan ta med alle vinklene, alle tingene, og få liksom et godt bilde fra alle sider da.



«Immersion»
«Presence»
«Engagement»



Sentrale funn

1. Øker opplevd tilstedeværelse og intensitet i gjenopplevelsen av praksissituasjonen
2. Gir flere detaljer og mer helhet
3. Åpner for det emosjonelle og det sanselige
4. Gir mulighet for å velge og utforske ulike perspektiver og hendelser
5. Bidrar til deling av
 - a) opplevelser
 - b) oppdagelser
 - c) analyser
6. Utbytte av teknologien er kontekstavhengig

- Hvordan kan en fullt ut utnytte potensiale i teknologien?
- Hvilke utfordringer ligger i bruken av denne type teknologi?
- Hvordan kan en praktisk-pedagogisk implementere slik teknologi i en observasjonsbasert veiledning og/eller i veilederutdanninger?
- Hva trer fram som interessante forskningsspørsmål?
- ?

