

## REPORTAGE

# Virtual Reality- träff på Glasberga Äldreboende

Text&Bild: Julia Hamilton, kontaktombud Stockholm

Sektionen Äldres hälsa fick ta del av ett intressant projekt som Södertälje kommun driver inom äldreomsorgen. Projektet försöker utforska hur Virtual Reality (VR) teknik kan användas inom äldreomsorgen, vilka möjligheter det finns för användning hos målgruppen och på vilket sätt VR-tekniken kan bidra till en mer meningsfull vardag för äldre personer.

Projektet tog av stamp i december 2016 genom ett samarbete med Film Stockholm (en del av Stockholms läns landstings kulturförvaltning, läs mer [här](#)). Redan från början kom man till insikt att produkter som finns på marknaden är inte anpassade för målgruppen då de flesta produkter är effektsökande. Detta resulterade i egen produktion av filmer som är mer lämpade för äldre personer där natur fick stå i fokus. Idag har kommunen anställt två så kallade playmäkers, läs mer [här](#), som jobbar mot äldreomsorgen.

I samverkan med en metodutvecklare analyserades eventuella risker att använda VR hos äldre, särskilt när det gäller personer med demens. Till exempel, kom man fram att det är säkrare att sitta ner vid användning av VR då minskar fallrisken. Ett dilemma var också att om personer med demens kan skilja på VR och verklighet. Att personer med demens behöver känna sig trygga med tekniken var ett måste. Detta ställer höga krav på medspelare som behöver finnas kvar, vägleda och stödja personen under upplevelsen. Att vara en ankare till verkligheten och kunna dela upplevelsen kräver bemötande på hög nivå.



Bild 1 Utrustning för VR: headset och en gaming dator



Bild 2 Entrén till Glasberga vård- och omsorgsboende

Därför var det väldigt givande att få se det samspelet i verkligheten. Vi som var på träffen fick se två äldre personer, som bor på Glasberga, prova VR-teknik. En av den har provat att fiska med VR-teknik innan och även hade fiske som sin stora hobby. Det var väldigt spännande att se hur skickligt denne använde fiske spö. Att kunna "känna på" fisken som man fångar var verkligen det lilla extra. Den andra personen fick se under vattnet på korallreven där möjlighet att röra fiskar också fanns. Det blev mycket rörelse under upplevelsen även om personen satt på en kontorsstol på hjul. Daniel Lucid, VR-pedagog, gav stöd till båda personerna under hela upplevelser, allt från att hjälpa med att hantera utrustningar till att vara samtalspartner som delar upplevelse.

Förutom själva upplevelsen finns det andra fördelar med att använda VR inom äldreomsorgen. Bland annat får äldre personer känna sig utvalda och respekterade genom att bli erbjudna att testa en av det senaste inom tekniken. Det öppnar en dörr till omvärlden samtidigt som personen får känna sig som sitt gamla jag.

Andra tekniska lösningar som används på Glasberga vård- och omsorgsboende är 360 graders filmer. Där playmärkers kunde producera filmer själva efter önskemål från boende.



*Bild 3och 4 Personer under upplevelse med VR-tekniken*

Det fanns möjligheten att prova på själv. Undertecknad fick prova på två upplevelsefilmer, både med havets botten som tema. Som bonus fick man prova en mer handlingskraftig upplevelse där man fick skära kuber med två ljussvärd åt olika riktningar och även i rätt tidpunkt. Det blev en pulshöjande aktivitet med koordinations och dual-task uppgifter. Utan tvekan har VR-tekniken stor potential både inom äldreomsorgen och inom fysioterapin då med olika målgrupper. Tänk att kunna utforma ett träningsprogram som patienter med VR-teknik kan utföra antingen på mottagningen eller i hemmet! En arena till att behärska för fysioterapeuter.

Läs mer om VR-teknik i äldreomsorgen [här](#)