

Yhteenveto Virtu-hankkeen kartoitushaastatteluista

13.5.2019

stiina.storvik-sydanmaa@tuni.fi

jukka.holm@tuni.fi

merja.repo@tuni.fi

“Virtuaalinen elämyslääke” –hanke vastaa luovien alojen nopeaan rakennemuutokseen sekä sote-alan ajankohtaisiin kehittämistarpeisiin. Luovien alojen ja sote-alan osaamista yhdistämällä pyritään tarjoamaan uudenlaisia, elämyksellisiä ja asiakaslähtöisiä palveluja sote- ja hyvinvointialalle.

Tässä yhteenvedossa esitellään neljän ammattikorkeakoulun (TAMK, Metropolia, Oulun AMK ja Turun AMK) tekemien kartoitushaastattelujen tuloksia ja johtopäätöksiä. Kaikki haastattelut on tehty aikavälillä syyskuu - 2018 helmikuu 2019. Yhteenveto on jaettu eri aihepiireihin haastatteluteemojen mukaan.

Kartoituksen tavoitteena oli saada tietoa siitä, minkä verran taidetta ja teknologiaa hyödyntäviä elämyspalveluja käytetään sote-alan yksiköissä tällä hetkellä, millaisia toiveita ja tarpeita on noussut käytännön asiakastyöstä, ja millaisia esteitä ja rajoituksia virtuaalisuudella on arjen työssä. Lisäksi kartoituksessa kysyttiin myös organisaatioiden tulevista suunnitelmista ja yhteistyömahdollisuuksista oppilaitosten ja luovan alan toimijoiden kanssa.

Kartoituksen pohjalta hankkeen tavoitteena on järjestää koulutusta sote-alan henkilöstölle ja opettajille, sekä mahdollistaa sote-alan ja luovan alan toimijoiden yhteistyö. Pidemmän aikavälin tavoitteena on luovan alan toimijoiden lisääntyvä työllistyminen.

Esikartoituslomakkeet

Ennen varsinaisen haastattelukierroksen aloittamista kartoitimme lyhyen sähköisen lomakkeen avulla sote-alan toimijoiden kokemuksia taidetta ja teknologiaa hyödyntävien elämyspalvelujen käytöstä. Tulosten perusteella Virtu-projekti kohdistuu juuri niille teknologian osa-alueille, joista vastaajilla oli vähän tai ei ollenkaan aikaisempaa kokemusta.

- Esikartoituslomakkeen täytti 23 henkilöä eri sote-alan yrityksistä.

- Kyselyyn vastanneista lähes kaikilla (87%) oli aikaisempia kokemuksia taiteen käytöstä oman alansa toiminnassa.
- Lähes puolella (43%) vastanneista oli aikaisempia kokemuksia teknologiaa hyödyntävien elämyspalvelujen käytöstä osana omaa toimintaansa
- 26% oli käyttänyt pelejä osana toimintaansa.
- Vain yksi vastaaja (4%) oli käyttänyt 360-videoita osana toimintaansa (tehnyt yksikön esittelyvideon 360-muodossa).
- Vain yksi vastaaja (4%) oli käyttänyt virtuaalitodellisuutta (VR), lisättyä todellisuutta (AR) ja/tai muunneltua todellisuutta (MR) osana toimintaansa. Ko. yksikössä oli kokeiltu ”virtuaalikirkkoa.”
- Suurin osa vastaajista (83%) oli käyttänyt jonkinlaisia teknologiaa hyödyntäviä elämyspalveluja osana toimintaansa. Näitä olivat esim. digikuvat, rentouttavat äänet, TV, projektori, elokuvat, iloa.fi –ohjelma, tabletit ja Vanhustyön keskusliiton viriketoiminnan aineistopankki.
- Lähes kaikilla vastaajilla (83%) oli suunnitelmissa käyttää jatkossa taiteen eri muotoja osana toimintaansa. Esimerkkeinä mainittiin mm. teatteri, konsertit, musiikki, taide- ja musiikkiterapia, draama ja kuvataide.
- 78% suunnitteli käyttävänsä teknologiaa hyödyntäviä elämyspalveluja jatkossakin.

Haastattelut

Aikaisemmat kokemukset taiteen käytöstä

Kaikissa haastatteluissa sote-alan organisaatioissa oltiin käytetty erilaisia taidemuotoja asiakkaiden hyvinvoinnin edistämiseksi. Käytetyt taidemuodot vaihtelivat organisaation asiakkaiden tarpeiden ja toimintakykyjen mukaan. Käytettyjä taidemuotoja olivat monimuotoiset musiikkiin, kuvataiteeseen, kirjallisuuteen, tanssiin, teatteriin ja klovneihin liittyvät mahdollisuudet.

Kokemukset taiteen käytöstä ja niistä saaduista palautteista olivat hyviä. Organisaatioissa ei ole tehty erillisiä tutkimuksia saaduista hyödyistä, mutta hyötyjä kuvattiin esimerkiksi hyvänä ajanvietteenä ja rentoutuksen tuojana. Eräässä yksikössä korostettiin ennakoluulottomuutta eri taidemuotojen käytössä; kokeilemalla löytyy asukkaille sopivia taidemuotoja.

Konkreettisina hyötyinä kuvattiin muistisairaiden asukkaiden levottomuuden ja somaattisten oireiden vähentyminen sekä nukkumisen parantuminen. Taidetapahtumaan valmistautuminen lisäsi asukkaiden omatoimisuutta, ja kokemusten muistelu toi mielekkyyttä arkeen. Yhteiset taidetapahtumat ovat vahvistaneet yksiköiden yhteisöllisyyttä ja luontoretket nostaneet asiakkaiden ja asukkaiden mielialaa sekä lisänneet keskinäistä vuorovaikutusta.

Aikaisemmat kokemukset teknologiaa hyödyntävistä elämyspalveluista

Kaikissa organisaatioissa oli jo käytetty teknologiaa hyödyntäviä elämyspalveluja, mutta käyttö vaihteli paljon. Yleisintä oli musiikin kuuntelu, elokuvien ja kuvien katselu (äly)television tai

tabletin avulla. Jos asukkailla on omia puhelimia, myös niiden avulla katsellaan ja kuunnellaan ohjelmia. Isompien ryhmien tapauksessa elokuvia on heijastettu tykillä seinälle tai valkokankaalle, ja skriiniltä on katseltu myös esimerkiksi jalkapallo-otteluita.

Joissakin paikoissa on käytössä Nintendo ja Playstation -pelejä, ja tabletin avulla pelaillaan sanapelejä ja muita kuntoutukseen liittyviä pelejä. Yksittäisiä kokeiluja erilaisista teknologisista laitteista oli muutamassa yksikössä. Kahdessa paikassa oltiin tutustuttu Double- ja Pepper-robotteihin, ja yhdessä paikassa oli Parohylje muistisairaiden asukkaiden seurana. Yhdessäkään haastatellussa yksikössä ei oltu käytetty 360-videoita osana toimintaa, mutta yhdessä organisaatiossa asukkaat olivat päässeet kokeilemaan VR-laseja.

Teknologiaa hyödyntävät elämykset lisäsivät samalla tavalla asukkaiden ja potilaiden hyvinvointia kuin perinteisempi taide. Lisäksi hyötynä mainittiin esimerkiksi jännityksen vähentyminen odotustiloissa.

Tarpeet ja mahdollisuudet

Useimmissa yksiköissä oli tavoitteena ympäristön viihtyvyyden lisääminen, ja se nähtiin myös mahdollisuutena. Ympäristön ja toiminnan kehittäminen tuleekin tehdä niin, että se on mielekästä asukkaiden/potilaiden näkökulmasta.

Sekä taidetta että teknologiaa voi hyödyntää lasten toiminnan tarkkailussa. Lapsen leikkiessä tai pelaaillessa hoitaja voi seurata esimerkiksi lapsen kielellistä osaamista, liikkumista, käsien motoriikkaa, jne.

Koulutustarpeina mainittiin erityisesti erilaisten laitteiden käyttöopastus. Joissakin yksiköissä oli hankittu esim. älytauluja, mutta alkuinnostuksen jälkeen harva kuitenkaan käytti niitä. Laitteiden päivitys koettiin myös tärkeäksi (miten se toteutetaan/huolehditaan, ja kuka huolehtii).

Koulutusmateriaaleja voisi tehdä yhteistyössä esim. oppilaitosten kanssa. Haasteena on kuitenkin se, että useimmilla asiakkaila ei ole minkäänlaista digitaalista osaamista. Kuka opettaisi heitä, ja miten tieto siirtyisi eteenpäin? Olisi myös tärkeää, että ohjaaminen ja opettaminen tapahtuisi oikea-aikaisesti ja tarpeeksi hitaasti, jotta vanhempikin pysyy mukana. Toisaalta todettiin, että henkilökunnassa on nuoriakin, jotka eivät ymmärrä laitteiden toimintaa.

Kaiken kaikkiaan haastateltavat näkivät runsaasti mahdollisuuksia digitekniikan lisääntyvälle käytölle yksiköissään.

Rajoitukset

Monissa vastauksissa nousi esiin asukkaiden ja potilaiden fyysiset, psyykkiset ja sosiaaliset rajoitukset. Esimerkiksi kehitysvammat, epilepsia, muistisairaudet ja neurologiset häiriöt tulisi ottaa huomioon suunniteltaessa erilaisia taidekokemuksia. Haastateltavat eivät silti kokeneet rajoituksia ylitsepääsemättömän vaikeiksi, vaan hyvällä suunnittelulla ja valinnoilla pystytään

järjestämään myös vaikeavammaisille, muistisairaille ja erittäin levottomille asukkaille sopivia elämyksiä.

Yksiköihin sijoitettavat laitteiden tulee olla turvallisesti sijoitettuna ja niiden on kestävä kovaakin käyttöä.

Lisäksi tuotiin esille, että taloudelliset kustannukset eivät saa nousta liian korkeiksi. Yksityisissä hoitolaitoksissa laitteiden hankinta tulee asukkaiden rahoitettavaksi.

Jatkosuunnitelmat ja yhteistyömahdollisuudet

Haastateltavat olivat kiinnostuneita yhteistyöstä Virtu-hankkeen kanssa, ja näkivät siinä mahdollisuuden kehittää omaa toimintaansa. Useimmat sote-alan yksiköt aikovat käyttää jatkossakin erilaisia taidemuotoja.

Yhteenveto

Erilaisia taidemuotoja käytetään jo laajasti sote-alan yksiköissä. Taidemuodot vaihtelevat riippuen yksikön asukkaiden, asiakkaiden tai potilaiden tarpeista ja yksikön toiminnasta. Kaikissa haastatelluissa organisaatioissa oli jo käytetty teknologiaa hyödyntäviä elämyspalveluja, mutta käyttö vaihteli paljon. Elämyksien moninaisuutta ja toimivuutta voisi edelleen kehittää huomioiden yksiköiden tarpeet, ja esimerkiksi virtuaalisuuden mahdollisuuksia oli toistaiseksi käytetty erittäin suppeasti. Virtu-projekti kohdistuukin juuri niille teknologian osa-alueille, joista vastaajilla oli vähän tai ei ollenkaan aikaisempaa kokemusta (VR, AR, 360-videot, jne.).

Yrityksiä mm.

- Tampereen Senioripalvelut: Kuusela, Kaukaharju, Keinupuisto: Jukka ja Merja
- Pitkänien kehitysvammayksikkö: Stiina ja Merja
- Ikaalisten Toivolansaarikoti: Jukka
- Pitkänien psykiatrinen yksikkö: Jukka
- Tampereen vastaanottokeskus: Jukka ja Merja
- PHSP Lasten neurologinen yksikkö: Stiina
- Oma Polku, kehitysvammaisten nuorten toimintayksikkö: Merja + YAMK-opiskelija Niina
- Kontukoti, vanhuspalvelukeskus: Stiina+ YAMK-opiskelija Taija
- Hevosyrittäjä Outi Aihkisalo: Merja ja Stiina

