

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

Lietzen, I.; Hyppänen, S. & Eloranta, S. 2020. Kehitämme virtuaalisia elämyslääkkeitä sosiaali- ja terveysalalle. Talk-verkkolehti, Hyve / Health and Well-being 8.9.2020.

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

Kehitämme virtuaalisia elämyslääkkeitä sosiaali- ja terveysalalle

08.09.2020

Kirjoittajat

Ilona Lietzen Yksikön johtaja, sairaanhoitaja (ylempi AMK), Turun ammattikorkeakoulu

Satu Hyppänen apulaisosastonhoitaja, röntgenhoitaja (ylempi AMK), Turun ammattikorkeakoulu

Sini Eloranta TtT, dosentti, yliopettaja, Turun ammattikorkeakoulu

Virtuaalitodellisuus mahdollistaa uudenlaisten elämysten luomisen.

Virtuaalitodellisuus on kuvitteellinen tai simuloitu ympäristö. Virtuaalitodellisuus on keinotekoinen maailma, joka on luotu tietokonegrafiikan tai 360-kuvan avulla. Se voi jäljitellä todellista ympäristöä tai se voi viedä käyttäjänsä fantasiamaailmaan.

Virtuaalitodellisuudelle (virtual reality, VR) ominaista on interaktiivisuus ja käyttäjän immersio eli uppoutuminen esitettävään sisältöön. Immersion avulla käyttäjän kokemus tuntuu aidolta ja hän unohtaa olevansa keinotekoisesti luodussa ympäristössä.

Virtuaalitodellisuuden käyttö laajenee

Hitaasti kehittyen virtuaalitodellisuus on tullut yleisemmin käyttöön 2010-luvun jälkeen, jolloin keinotodellisuuden kehitys on ottanut suuren harppauksen. Viime aikoihin asti virtuaalitodellisuutta on hyödynnetty lähinnä peli- ja viihdekäytössä, joita pidetään kuluttajalaitteiden suunnannäyttäjinä.

Virtuaalitodellisuus on nähty mahdollisuutena osana hoitoa.

Virtuaalitodellisuutta on alettu pikkuhiljaa hyödyntämään myös oppimisessa ja koulutuksessa. Virtuaalitodellisuuden avulla voidaan mallintaa esimerkiksi todellisia tilanteita ja syventää oppimiskokemuksia tai sitä voidaan käyttää koulutuksen apuna niin oppilaitoksissa kuin teollisuudessakin.

Sosiaali- ja terveysalalla virtuaalitodellisuutta on hyödynnetty ja tutkittu muun muassa kirurgian, psykiatrian, kivunhoidon ja kuntoutuksen alueilla. Näissä tutkimuksissa virtuaalitodellisuus on nähty mahdollisuutena osana hoitoa. Virtuaalitodellisuuden soveltaminen sote-alalla on kuitenkin vielä vähäistä.

Palvelutaloon toivotaan elämyksiä

Palvelutalojen arkeen ja asukkaiden viihtyvyyteen on kiinnitetty viime aikoina paljon huomiota. Mielekkään arjen turvaamiseen on panostettu. Virtuaalielämys olisi uudenlainen mahdollisuus ikääntyneiden arjen rikastuttamiseksi, mutta tutkimuksia ikääntyneiden virtuaalitodellisuuden käytöstä on vielä saatavilla niukasti.

Ikääntyneet halusivat virtuaalitodellisuudelta menevämpää elämystä ja sellaisia elämyksiä, joita he eivät olleet aikaisemmin kokeneet.

Keräsimme Turun Lähimmäispalveluyhdistyksen palvelutalo Kotikunnaassa tietoa siitä, miten hoitohenkilökunta ajattelee voivansa hyödyntää virtuaalitodellisuuteen perustuvia elämyksiä ikäihmisten arjen rikastuttamisessa. Kysyimme myös, kohtaavatko hoitajien ja ikääntyneiden ajatukset elämyksen sisällöstä.

Ikääntyneet halusivat virtuaalitodellisuudelta menevämpää elämystä ja sellaisia elämyksiä, joita he eivät olleet aikaisemmin kokeneet. He kaipasivat luontoelämyksiä, kuten metsän eläinten katselua. Virtuaalisesti haluttiin esimerkiksi seurata hirven, poron, karhun, suden tai joidenkin villieläinten toimintaa.

Maisemiakin haluttiin nähdä, etenkin kosken kuohuntaa, merta ja havumetsää. Ukkosmyrskyllä salamoidessa ja sataessa toivottiin pääsevän puun alle.

Hoitajat voivat hyödyntää virtuaalitodellisuutta

Hoitajat arvelivat ikääntyneiden haluavan kokea Karjalan tai lapsuuden maisemia sekä kukin omien mielenkiinnon kohteiden näkemistä. Hoitajat myös arvelivat, etteivät he voi täysin tietää, mitä ikääntyneet yksilöllisellä tasolla todella toivovat virtuaalitodellisuuden avulla kokevan.

Hoitajien mielestä virtuaalielämykset sopivat ikääntyneille, tarjoten mahdollisuuden uudenlaisiin elämyksiin. Hoitajat arvelivat voivansa hyödyntää työssään virtuaalielämystä monipuolisesti.

Hoitajat pitivät tärkeänä, että teknisiä ratkaisuja käytettäisiin turvallisesti yhdessä ikääntyneen kanssa.

Virtuaalielämyksiä voisi hyödyntää esimerkiksi liikkumisen ja toimintakyvyn edistämisessä, mielekkään arjen turvaamisessa liikuntarajoitteisten asukkaiden kohdalla tai ahdistuneen ihmisen rauhoittamisessa lääkkeettömänä hoitomuotona. He kokivat virtuaalielämysten olevan vielä vierasta hoitoalalla, mutta toivoivat käytön lisääntyvän.

Virtuaalisten elämysten eettiset näkökulmat nousivat esille hoitajien haastatteluissa. Hoitajat pitivät tärkeänä, että teknisiä ratkaisuja käytettäisiin turvallisesti yhdessä ikääntyneen kanssa.

Erityisesti muistisairaat ihmiset ovat hyvin haavoittuvia. Tilanteiden turvallisuuteen ja mukavuuteen tulee kiinnittää huomiota. Hoitotyöryhmän tulisi määritellä yksilökohtaisesti, minkälainen elämys kenellekin sopii sekä missä määrin.

Virtuaalielämys lasten kuvantamisessa

Vuosina 2019-2020 radiologian yksikössä arvioimme vartalon alueen pyyhkäisykuvantamisessa käyvien lapsien ja heidän perheidensä kokemuksia lisätystä todellisuudessa käytettävän elämyslääkkeen vaikutuksia kuvauskokemukseen ja sen käytettävyyttä. Loimme röntgenlaitteen toimintaympäristöön lasten toimintakykyä parantavan ympäristön ja virtuaalielämyslääkkeen Turun ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijoiden ja sote-alan YAMK-opiskelijoiden yhteistyönä.

Suurin osa arviointiin osallistuneista lapsista ja perheistä koki virtuaalielämyksen käytön mieluisaksi kuvantamisen yhteydessä. Tablettikäyttöistä sovellusta pidettiin helppokäyttöisenä. Myös pienimmät lapset osasivat käyttää sitä.

Sovellusta hyödynnetään jatkossa kuvantamisen yhteydessä lievittämään kuvauksiin tulevien lasten jännitystä sekä helpottamaan kuvantamisen toteutusta.

Lapset pitivät sovelluksen Kamu-hahmon puheesta. He myös keskittyivät hyvin kuvauksessa, kun sen aikana käytettiin virtuaalielämystä. He pitivät väreistä ja kuvista, joita tässä lisätyn todellisuuden sovelluksessa oli. Palaute lapsilta ja vanhemmilta sovelluksesta ja sen käytöstä kuvauksen yhteydessä oli hyvää.

Sovellusta hyödynnetään jatkossa kuvantamisen yhteydessä lievittämään kuvauksiin tulevien lasten jännitystä sekä helpottamaan kuvantamisen toteutusta. Virtuaalielämystä tai sen kaltaista toteutussisältöä voidaan hyödyntää jatkossa myös muissa lasten terveystalouksien suunnatuissa kehittämissuunnitelmissa tai palvelukokonaisuuksissa.

Virtuaalitodellisuuden suhtauduttiin myönteisesti

Kokemukset virtuaalielämyksen hyödyntämisestä sosiaali- ja terveysalalla ovat rohkaisevia ja innostavia. Näyttää siltä, että ikäihmiset, heidän hoitajansa sekä lapset tuntuvat suhtautuvan positiivisesti virtuaalitodellisuuden käyttöön.

Virtuaalitodellisuus tuo uudenlaisia mahdollisuuksia tuottaa hyvinvointia, terveyttä, elämyksiä ja kokemuksia turvallisesti yhdessä kokien. Kehitystyötä on tärkeää tehdä yhdessä loppukäyttäjien itsensä kanssa, heidän tarpeitaan ja toiveitaan herkästi kuunnellen.

Opinnäytetyöt, joihin artikkeli pohjautuu:

Lietzen I. 2020. [Virtuaalielämyksiä palvelutaloon](#). Turun ammattikorkeakoulu, ylempi AMK opinnäytetyö.

Hyppänen S. 2020. [Virtuaalielämys lasten kuvantamisessa](#). Turun ammattikorkeakoulu, ylempi AMK opinnäytetyö.

Virtuaalinen elämyslääke – luovaa osaamista sote-alalle -hanke (2018–2020)

Artikkeli on osa Turun AMK:n sosiaali- ja terveysalan Master Schoolin eli ylemmän ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kehittämistyötä hankkeessa. Hankkeen tarkoituksena on vastata luovien alojen rakennemuutokseen sekä sote-alan ajankohtaisiin kehittämistarpeisiin.

Hanke on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama ja Tampereen ammattikorkeakoulun koordinoima. Osatoteuttajina ovat Turun ammattikorkeakoulun lisäksi Metropolian ammattikorkeakoulu ja Oulun ammattikorkeakoulu. Tutustu kotisivuun: [Virtuaalinen elämyslääke](#).