

VR I VERKLIGHETEN

Film Stockholms arbete med Virtual Reality
och äldre

Film Stockholm – kort bakgrund



- Film Stockholm: del av Stockholms läns landstings kulturförvaltning
- Arbetar främjande inom film, rörlig bild och nya medier.
- Talangutveckling/stöd till filmproduktion via Filmbasen, filmpedagogik, visning/spridning av film
- Film i vården-konsulent – använda film inom vårdsektorn: äldrevården, lekterapi, psykiatri etc

Bakgrund: VR på 5 år

- Oculus VR lanserade Kickstarter-kampanj 2012: 2,5 milj dollar
- Facebook köper upp Oculus Rift 2013
- VR-plattformar via tex Youtube, DN VR utvecklas
- 2017: VR omsätter 7,17 miljarder dollar globalt (Källa: Greenlight Insights).
- Tillgänglig konsumentteknik, kameror tex Insta 360 one och headsets



Möjligheter med VR

- Vad innebär det att filmen blev rumslig och sfärisk- inte längre ett valt och begränsat utsnitt?
- En väldigt tydlig illusion av att vara på en annan plats (s.k. immersivitet), styr själv berättelsen och vad du väljer att titta på.
- Vilken annan typ av upplevelse skapar detta?
- Och vilka andra typer av tjänster/sektorer skulle kunna ha glädje av denna berättarform och teknik?



VR för nackskadepatienter på DS: 2014



- VR-spel för behandling av nackskadepatienter: Star Gazer
- Film Stockholm i samarbete med Danderyds Smärtrehabilitering och KTH
- Gamification/spelifiering som moment och drivkraft i behandlingen
- Metoden gick att ta vidare och mer koppla till evidens och forskning

VR-KBT för ångestsyndrom



Gustavsbergs Vårdcentral

- 31000 listade patienter, 140 anställda
- Akademisk vårdcentral
- Kompetenscentrum inom SLSO för psykisk ohälsa
- Stort psykosocialt team
 - 8 heltidstjänster på psykologsidan
 - 17 psykologer
 - 2 kuratorer



Kognitiv beteendeterapi:

Standard vid behandling av ångest och depression



- Handlingsorienterad med fokus på nuet
- Förstår och angriper problem utifrån hur faktorer – miljö, tankar, beteenden, känslor och fysiska reaktioner samverkar
- Ett paraplybegrepp för flera behandlingsmetoder
- Vetenskapligt förankrad

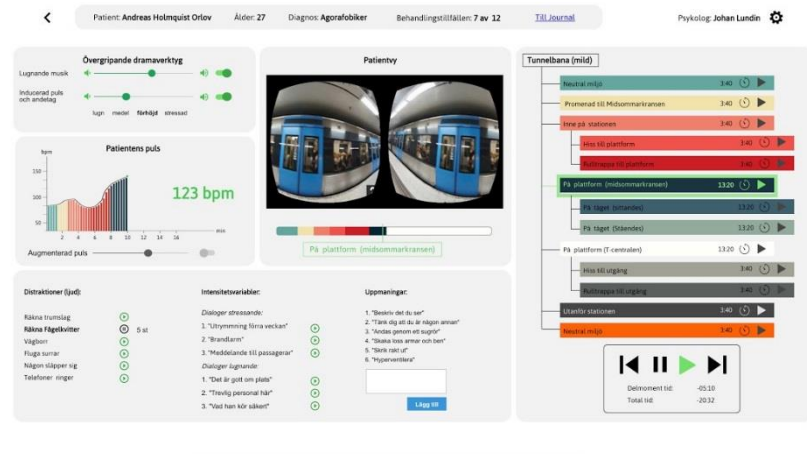
AGORAFOBI

- Stark rädsla för att befinna sig på platser som tunnelbana, torg, tunnlar, biograf – offentliga miljöer där det är svårt att komma undan, eller där man tror att man inte skulle få hjälp
- Rädsla för att på en panikattack eller starka ångestsymtom
- I en vanlig KBT-behandling är en viktig komponent att besöka de platser som väcker rädsla tillsammans med psykologen/teraputen

VIRTUAL REALITY I KBT-BEHANDLING FÖR ÅNGESTSYNDROM – BAKGRUND OCH SYFTE

- KBT för ångestsyndrom involverar systematisk, kontrollerad exponering
- Problemet: Exponeringsbaserad KBT är resurskrävande – terapeuter behöver lämna kliniken, kräver omfattande tid och planering.
- Exponering via VR kan leda till mer effektiv användning av sjukvårdens resurser
- Frågeställningar:
 - *Kan KBT där exponering utförs med filmbaserad VR producera goda kliniska effekter för patienter med agorafobi och paniksyndrom?*
 - *Hur väl går behandlingen att genomföra på en vårdcentral?*
 - *Hur upplever patienterna det?*

En typisk exponerings-session.



- Patienter exponeras för miljöer och de symtom de fruktar via VR i klinikerns rum
- Kliniker guidar och styr exponering via dator och interface. Klinikern ser vad patienten ser och kan tillföra ytterligare stimuli

En typisk exponerings-session forts.



- Förklara syfte med exponeringsövning och hur det går till
- Patient tar på sig headset och psykolog aktiverar film
- Psykolog stöttar patienten under förloppet och ställer relevanta frågor
- Diskussion efteråt kring om och vad patienten har lärt sig som kan vara hjälpsamt för hen i verkliga miljöer.

Erfarenheter från en patient



- Inslag från Vetandets värld, SR P1 den 14 september

Reflektioner hittills/tendenser

- Patienter verkar uppleva VR-miljöer verklighetstroga
- Liknande tankar, rädslor och beteenden verkar aktiveras vid exponering i VR (förutsättning för att kunna lära om angående katastroftankar)
- En del begränsningar i vad vi kan exponera för pga förinspelat material
- Mycket preliminära påståenden då begränsat med data
- Lägre tröskel för deltagande

VR i äldre vården

VR i äldreården

- Metoden: visa och prata om film
- Film som stimuli för att engagera de äldre
- Möjligheter med rumsligheten inom VR
- Kan detta tillföra en ökad livskvalitet för en rörelsebegränsad person?



VR i äldre vården

- Film Stockholm, i samarbete med Södertälje kommun
- PlaymÄkers: Kultur 365
- VR för äldre vården: digitala kultur och reseupplevelser
- Produktion av 180/360-filmer specialanpassat för målgruppen
- Utifrån önskemål från äldreomsorgen
- Utflykter i närområden och till t.ex. Skansen



VR i äldrevården, i Södertälje kommun

- [Film om VR i äldrevården](#)
- https://www.youtube.com/watch?v=GEedmjW8R_E

VR i äldre vården

- Reflektioner: Drygt 50 personer har prövat - ökad fysisk aktivitet och interaktivitet
- Pilotprojekt i Södertälje
- Hösten 2017, Botkyrka kommun
- Målsättning: Skapa en tillgänglig metod - implementera på fler håll i länet, skapa mer innehåll och mer stabil teknisk plattform.
Forskningsstudie master KTH vårdteknik



Framtiden?

- Fler tillämpningar inom andra vårdrelaterade områden men också inom andra sektorer.
- Kulturupplevelser i VR: digital delaktighet och uppleva kultur på andra sätt. Bidra till livskvalitet – möjlighet till personcentrerade Intressen
- VR för äldre: erbjuda det samtida och det nya: Äventyr i vardagen
- Att besöka platser man inte kan ta sig till
- Hur ser ni att man skulle kunna tillämpa VR inom ert område?

Tack för uppmärksamhet!

Joakim Blendulf och Anita Hjelm

Jesper Klevenås

joakim.blendulf@sll.se

anita.hjelm@sll.se

jesper.klevenas@sll.se