

VIRTUÁLNÍ REALITA JAKO AKTIVIZAČNÍ ČINNOST V DOMOVECH PRO SENIORY

Rostoucí společenský zájem o problematiku stáří a zvyšující se počítačová gramotnost seniorů vybízejí k využití nových technologií touto cílovou skupinou. Trendem posledních let je virtuální realita, tedy počítačem simulované prostředí, které uživateli poskytuje téměř dokonalý pocit fyzického bytí na reálných místech či v imaginárním světě, navíc s možností děj aktivně ovlivnit. Na konkrétní využití virtuální reality v praxi jsme se zeptali doktorky Věry Suchomelové z Teologické fakulty Jihočeské univerzity, vedoucí týmu projektu **Virtuální realita v aktivizaci seniorů (VIREAS)**.



Obyvatelka Domova důchodců Dobrá Voda obdivuje virtuální les.

„Pomocí virtuální reality lze cvičit paměť, zkoušet nové věci nebo se věnovat tomu, co měl člověk rád v minulosti. Přínos virtuální reality může být zásadní zejména pro seniory, jejichž kontakt s reálným světem je omezen kvůli nemoci, obtížím s pohybem nebo – což je bohužel stále aktuální – z důvodu uzavření pobytového zařízení. Otázkou, jak maximálně využít možnosti a benefity, které virtuální realita seniorům nabízí, se už druhým rokem zabýváme v projektu VIREAS, podpořeném Technologickou agenturou České republiky. Na řešení se podílejí partneři z Technologické fakulty Jihočeské univerzity, Českého institutu robotiky a kybernetiky a Asociace virtuální a rozšířené reality ve spolupráci s Ministerstvem práce a sociálních věcí, Domovem důchodců Dobrá Voda u Českých Budějovic, Domovem seniorů Mistra Křišťana v Prachaticích a pražským Gerontologickým centrem. Cílem projektu je vytvořit sadu zážitků virtuální reality určenou primárně pro obyvatele domovů pro seniory a zároveň metodickou příručku, která pobytovému zařízením usnadní tuto novou formu aktivizační činnosti nabídnout svým obyvatelům.

V první fázi, začátkem roku 2019, hledal tým odpověď na otázku CO: co by seniory chtěli ve virtuální realitě prožít? Na základě dotazníků mezi 160 obyvateli domovů jsme zjistili, že by se chtěli podívat do lesa, cestovat a být mezi lidmi. K vývoji jsme proto zvolili tři typy zážitků: procházku lesem, cestování a procházku centrem města. Každý zážitek je tvořen jiným způsobem. Zatímco LES je plně ani-

movaný, PROCHÁZKA MĚSTEM je interaktivní galerií 360° fotografií. CESTOVÁNÍ kombinuje animované nádraží a 360° fotografie různých destinací.

Ve druhé fázi řešení jsme se zaměřili na otázku JAK: jak převést scénáře jednotlivých zážitků do virtuální reality? Jak přizpůsobit ovládání pohybu ve virtuální realitě uživatelům, kteří mají obtíže v oblasti koordinace či motoriky? Jak co nejlépe využít zážitky z virtuálního světa v reálném životě? Součástí této fáze proto bylo funkční testování a pilotní studie. Zajímavá jsou některá zjištění. Zdá se, že čím víc člověk vnímá odtrženost od reálného světa, tím důležitější je pro něj zastoupení známé reality ve světě virtuálním, minimálně v prvním kontaktu s touto technologií. Účastníci testování jednoznačně preferovali co nejreálnější podobu zážitku. V první verzi animovaného lesa okamžitě odhalili cizorodé rostliny, na druhou stranu jim chyběly ‚české‘ houby nebo kapradí. Kritiku sklidily také neevropské budovy. Vývojáři proto do animovaných scén zapracovali autentickou středoevropskou flóru, ale také detaily, jako pohyb větví a listů ve větru, hemžící se mraveniště nebo muškáty v oknech ‚českého‘ nádraží. Scény navíc opatřili reálnými zvuky. Touha po známém a blízkém se projevovala i v případě cestování, kdy jihočeští seniory preferovali výlet po jižních Čechách, přestože měli k dispozici okružní jízdu po Evropě.

Pro seniory s výrazným motorickým omezením se zdá být vhodný paralelní ovladač, kterým aktivizační pracovník snadno a nenápadně dopomůže

uživateli dostat se na žádoucí místo (podobně jako instruktor v autošколе). Zejména pro seniory s nějakým typem neurodegenerativního onemocnění je důležitý interval mezi užitím léků a virtuálním zážitkem.“

Poslední etapu popisuje Věra Suchomelová následovně:

„Ve třetí fázi, na jejímž začátku právě jsme, se zaměřujeme na otázku KDO: tedy na aktivizační pracovníky, kteří budou seniory virtuální realitou provázet. Podstatnou součástí této fáze je tvorba metodiky. Bude obsahovat nejen potřebný technologický vzhled včetně údržby a hygieny headsetu (brýlí), ale hlavně detailní ‚kuchařku‘ aktivity od přípravy prostředí přes komunikaci se seniorem až po tipy, jak na virtuální zážitky navázat například ve zmíněném skupinovém nebo individuálním cvičení paměti nebo setkání nad vzpomínkami.“ Pocit „opravdovosti“ popisuje výmluvně jedna z účastnic testování paní Jana, která trpí roztroušenou sklerózou: „Já jsem tohle chtěla vidět, užila jsem si to a připadala jsem si tam, jako když tam opravdu vyjedu. Ráda cestuju a šmejdím a tohle mi to jakoby splňuje.“

Jak uzavírá Věra Suchomelová: „Opakovaně se ukazuje, že jak seniory, tak aktivizační pracovníci přijímají virtuální realitu velmi dobře. Vidíme, že seniory virtuální zážitky baví, což nás samozřejmě motivuje k další práci. Smyslem aktivizace ve virtuální realitě nicméně není uzavřít seniora v jakémsi ‚šťastném Matrixu‘, ale přinést mu nové podněty a radost pro každodenní život.“

Stránky projektu: <https://vireas.cz/>.