

Tema E

Scenariobasert simulering med VR og AR

Utvikling av virtuelle treningsrom

Geir Kristian Lund

- » Idéhistoriker, innovasjonsrådgiver, Phd-stipendiat
- » Tidligere journalist i bl.a. Aftenposten, NRK P2 og IT-avisen
- » Har laget Kunnskapsegget og vært med på etableringen av Innolab ved Sykehuset Innlandet

Har forskning eller filosofi midler til å utpeke en bestemt verden som den faktiske?

Nei.

ARNE NÆSS: Hvilken verden er den virkelige, 1969

Nå

- Brukt mye i somatikken
- Opplæring og undervisning
- Eksperimentelt i psykiatrien
- Smertelindring og traumebehandling
- 3D-video i scenarietrening
- Planlegging og bygging
- Få eller ingen avanserte, interaktive scenarier i psykiatrien

Prosjektet

- Bidra til en videreutvikling av scenarietreningen ved SIMInnlandet
- Forske på brukererfaringer og ibruktagelse av VR i trening av helsepersonell, bl.a. innen alderspsykiatri og ambulanse
- Utvikle scenarier og simuleringer som fungerer om 5 år

- Første nivå – TILSKUER
- Andre nivå – DELTAKER
- Tredje nivå – INTERAKSJON og INTELLIGENS

I morgen (visjon)

- Interaktive kunnskapsbaserte treningsrom
 - Nivå, progresjon og belønning
 - Fortellinger med spillfunksjoner
 - AI-drevet beslutningsstøtte og veiledning
 - Samhandling og interaksjon
 - Animerte scenarier
 - AR-miks av avatarer og virkelige personer
 - Samhandling og deling av scenarier og simuleringer
-

I am optimistic, but not sanguine

Ray Kurzweil

Utfordringer

- Teknologisk utvikling – hvor er vi neste år?
- IT-logikk møter irrasjonalitet
- Uforutsigbarhet
- Improvisasjon?
- Gode fortellinger
- Representasjon eller kopi?
- Sanseapparatet
- Bevegelse
- Tekniske begrensninger

Til diskusjon

- Hvor langt kan vi bevege oss i retning av “i morgen”?
- Er psykiatrien et egnet sted for virtuelle virkeligheter?
- Hvordan kan vi gjenskape og formidle menneskelige trekk og tilstander, og gjenfortelle historier i VR?
- Kan VR/AR-baserte treningsrom tilføre noe vesentlig til beslutningsstøtte, rapportering og styrking av praktisk kunnskap i helsevesenet?