

# EVALUERING AF PROJEKTET Virtuelle Kulturoplevelser

Et eksternt projekt  
under Aarhus Kommunes  
Kultur- og Sundhedsplan

*Kasper Vinther Hansen*

*Lene Bak*

*September 2023*

## Indhold

1. Indledning.....	3
2. Projektets indhold og rammer.....	5
3. Værdi for borgeren .....	6
Meningsfulde virtuelle oplevelser .....	6
Middel til at starte samtaler .....	7
Praktisk supplement .....	7
4. Aktører, organisation og samarbejde.....	8
Aktører og rollefordeling i projektet.....	8
Samarbejdet mellem DokkX og Jasminvej .....	9
Samarbejdet med KoSA-sekretariatet.....	10
5. Evaluering og fremtid .....	10
6. Metode .....	11

## 1. Indledning

Projektet Virtuelle Kulturoplevelser har fået puljemidler fra Aarhus Kommunes Kultur- og Sundhedsplan. Projektet gennemføres i perioden fra 01-10 2022 til 30-06 2023 af DokkX og plejehjemmet Jasminvej.

Kultur- og Sundhedsplanen arbejder med at integrere kunst og kultur i initiativer, der fremmer sundhed og trivsel for borgere i Aarhus Kommune. Aarhus Kommunes hhv. sundhedspolitik og kulturpolitik danner ramme for planen, som forgrener sig på tværs af alle velfærdsområderne<sup>1</sup>.

Kultur- og Sundhedsplanen har til formål at skabe trivsel og sundhed gennem kunst og kultur. Derudover er det målet med planen at tappe ind i Aarhuskompasset, hvor der er et fokusskift fra "mindre system til mere menneske".

Planen er operationaliseret i hhv. Puljeprojekter (eksterne parter og projekter kan søge puljemidler) og Signaturprojekter (tre magistrater gennemfører et eller flere projekter i regi af planen). Herudover er der diverse øvrige aktiviteter, som foregår i og uden for systemerne, men som også har fokus på kultur og sundhed.

Puljens formål er at:

- Engagere nogle af de borgere, som har mest behov for et løft af deres sundhed og trivsel.
- Udvikle og afprøve målrettede kultur- og sundhedsinitiativer til borgerne.
- Fremme partnerskaber på tværs af fagligheder og discipliner mellem Kultur & Sundhed.
- Understøtte et grundlag for bæredygtige forretningsmodeller på den varige velfærd<sup>2</sup>.

Denne evaluering har til formål at undersøge, hvorvidt projektet fremmer sundhed og giver værdi for de pågældende borgere og deres omgivelser. Det gør vi ved at undersøge og evaluere, i hvilket omfang projektet:

- Medvirker til at skabe værdi og effekt for de deltagende, deres nære omgivelser og de professionelle omkring dem;
- Skaber nye partnerskabs-/samarbejdsmodeller for de involverede professionelle og på tværs af traditionelle skel og sektorer;

---

<sup>1</sup> Magistraten for Kultur og Borgerservice (MKB) og magistraten for Sundhed og Omsorg (MSO) er overordnet ansvarlige for programmet med MKB som udførende part. De øvrige involverede er, Magistraten for Sociale Forhold og Beskæftigelse (MSB) og Magistraten for Børn og Unge (MBU).

<sup>2</sup> [Kultur og sundhedspulje Aarhus](#)

- Er med til at afprøve kulturens virke i velfærden.

Vi skal evaluere 10 ud af de cirka 40 puljeprojekter. Disse 10 evalueringer er en del af en større og overordnet evaluering af Kultur- og Sundhedsplanen, som skal kortlægge og danne vidensgrundlag for læring på det tværfaglige område kultur og sundhed. Derudover skal evalueringen synliggøre mulighedsrum og anbefalinger for, hvordan man gennem kulturaktiviteter skaber oplevelser og fællesskaber for mennesker i sårbare livssituationer og de involverede omkring dem.

Dataindsamlingen til denne projektevaluering er baseret på både kvalitative og kvantitative data og indsamles gennem:

- Desk-research
- Den oprindelige projektansøgning
- Projektets selvevaluering<sup>3</sup>
- Interviews med projektejerne.

Rapporten vil indeholde tre hovedkapitler. I første del belyser vi projektets indhold og rammer (aktivitet, økonomi, organisering mv.). Med det afsæt belyser vi i anden del af evalueringen, hvilken værdi projektet har skabt for de involverede borgere i Aarhus Kommune, og i tredje del ser vi nærmere på organisering, samarbejde og netværk. Dernæst sammenfatter og diskuterer vi projektets resultater og generelle output, samt perspektiver i projektet og anbefalinger til videre aktiviteter.

---

<sup>3</sup> Selvevaluering er gennemført af projektejerne på basis af et spørgeskema, udviklet af evaluator. Skemaet omfatter cirka 20 spørgsmål, og besvarelserne indsamles via Surveyxact.

## 2. Projektets indhold og rammer

Projektet har til formål at skabe en meningsfuld og trivselsgivende kulturoplevelse for ældre borgere på plejehjem ved brug af virtual reality (VR) teknologi. Projektet gennemføres i samarbejde af DokkX, plejehjemmet Jasminvej, ARoS/Chiharu Shiota og Aarhus Pigekor/Vor Frue Kirke.

Projektet har søgt midler i Kultur- og Sundhedspuljen til at skabe VR-optagelser af kulturoplevelser, som bliver vist til plejehjemsbeboere med hjælp fra plejehjemspersonalet. DokkX er projektejer.

DokkX er en kommunal afdeling med fokus på velfærdsteknologi, som driftes af den socialøkonomiske organisation Teknologi i Praksis. DokkX har lokaler i Dokk1, og driver en interaktiv udstilling med forskellige teknologiske velfærdsløsninger. Derudover arbejder de med markedsafdækning, test, formidling og rådgivning i forhold til velfærdsteknologi inden for social-, beskæftigelses- og sundhedsområdet til borgere og fagfolk i Aarhus Kommune, andre kommuner og regioner, videns- og uddannelsesinstitutioner og de nordiske lande. De arbejder desuden med test af og formidling om VR-teknologi.

Plejehjemmet Jasminvej er et kommunalt plejehjem i Risskov med 24 beboere.

Projektet er inspireret af Halmstad Kommune, hvor de har arbejdet med VR til at gøre lokale kunstoplevelser mere tilgængelige. Desuden bygger projektet videre på en række prøvehandling med VR-teknologi fra 2017-2018, hvor DokkX og oplevelsesmedarbejderne<sup>4</sup> i Aarhus Kommune forsøgte sig med en lignende indsats. På daværende tidspunkt var teknologien dog dyr og svær at bruge, hvorfor ideen har været skrinlagt indtil nærværende projekt.

Projektstøtten er gået til at optage lokale kulturoplevelser fra Aarhus og vise dem for plejehjemsbeboere på Jasminvej ved hjælp af VR-briller. De lokale kulturoplevelser er en koncert af Aarhus Pigekor i Vor Frue Kirke og Chiharu Shiotas værk "Invisible Line" på ARoS, samt en video af Aarhus by set fra domkirketårnet. Optagelserne filmes med et kamera, der kan filme i 360grader, og derefter bliver optagelsen redigeret og lagt ind på en VR-plattform. Herefter kan optagelsen tilgås af medarbejderne på plejehjemmet, der bruger VR-brillerne. VR-optagelserne bruges, som et supplement til andre aktiviteter på plejehjemmet, og der er 4 medarbejdere, som ved hvordan VR-sættet bruges. VR-sættet består af 2 par briller og tilhørende tablet. Når den ældre har brillerne på kan plejepersonalet sidde ved siden af med tabletten og betjene VR-styresystemet og følge med i optagelserne. En VR-oplevelse tager typisk ca. 20 minutter, og udstyret kan hurtigt findes frem og pakkes væk.

---

<sup>4</sup> [blaa-bog-02-06-2020\\_q03-002.pdf \(aarhus.dk\)](#)

Formålet med projektet er at øge plejehjemsbeboernes livskvalitet og trivsel og samtidig udforske hvilke potentialer, der er for at bruge VR på plejehjemmene. VR-oplevelserne skal bruges til at give plejehjemsbeboerne en kulturel oplevelse, som skal supplere plejehjemmets øvrige aktiviteter. Oplevelsen skal imødekomme den kedsomhed, som mange plejehjemsbeboere oplever, og herved hæve deltagernes livskvalitet og trivsel. Nogle plejehjemsbeboere har svært ved at tilgå kulturoplevelser ude af huset, og derfor kan mulighederne for at bringe livagtige virtuelle kulturoplevelser til plejehjemmet fungere som et godt alternativ.

Projektet har modtaget 40.000 kr. i alt. Heraf er 14.100 kr. gået til indkøb af et 360-graders kamera, to VR-briller, en tablet og adgang til et VR-styresystem for 2 briller i et år. Herudover er 11.250 kr. gået til projektledelse og 6.300 kr. til optagelse og redigering af VR-videoer. 9.000 kr. er brugt på at afprøve VR-materialet på plejehjemmene.

### 3. Værdi for borgeren

Når vi ser på værdi for borgeren, plejer vi at inddele effekterne i en sundhedsmæssig værdiskabelse og værdiskabelse ift. borgernes trivsel. I nærværende projekt skabes der dog primært værdi for borgerne i form af trivsel og livskvalitet.

Analysen baserer sig på interview med projektlederen, som blev foretaget ultimo juni 2023, samt skriftlige selvevalueringer fra de professionelle omkring projektet.

#### Meningsfulde virtuelle oplevelser

Ifølge Projektlederen Mikkel Svindt Fransgaard, så har projektet vist, at VR-sættet kan bruges til at give de ældre borgere meningsfulde oplevelser. Det er plejehjemspersonalets opfattelse, at de ældre borgere nyder VR-oplevelserne og synes, at det er spændende at opleve kunstværker og andre oplevelser gennem VR-sættet. Nogle af beboerne er så glade for VR-oplevelsen, at de efter at have prøvet VR-brillerne på eget initiativ spørger, om de kan "komme på tur" igen. Generelt er det medarbejdernes opfattelse, at VR-oplevelserne giver bedre trivsel for de ældre både under og umiddelbart efter.

VR-brillerne giver ifølge Mikkel Svindt Fransgaard mulighed for en større grad af indlevelse end normal lyd og billede. VR-oplevelserne har da også vist sig at gode til at fastholde beboernes opmærksomhed, og beboerne bliver mere aktive og snakkesalige, når de bruger eller har brugt udstyret. Mikkel Svindt Fransgaard peger på, at netop VR-sættets mulighed for dyb indlevelse gør, at oplevelserne er interessante, og føles næsten virkelige. Desuden er det muligt at tilbyde plejehjemsbeboerne en række forskellige oplevelser med VR-brillen, og variationsmulighederne kan også hjælpe med at nå de borgere, som ikke bryder sig så meget om plejehjemmets øvrige aktiviteter.

Derudover har det brede udvalg af oplevelser på platformen været en styrke, fordi de ældre således har mulighed for at vælge personligt relevante oplevelser, hvilket også har hjulpet til at gøre oplevelserne mere meningsfulde og interessante. Nogle af optagelserne bringer f.eks. gamle minder frem hos de ældre borgere. Bl.a. har en optagelse af Eiffeltårnet i Paris været til glæde for en beboer, som ellers ikke havde tænkt, at vedkommende ville komme til at se Paris igen. På samme vis kan optagelser af korsang, stråttækning eller noget tredje tale til de ældre borgeres erfaringer og interesser. Plejehjemspersonalet oplever at de typer optagelser i høj grad aktiverer de ældre borgere, og at de ældre får meningsfulde oplevelser med VR-brillerne.

### Middel til at starte samtaler

I projektet oplevede plejehjemspersonalet ifølge Mikkel Svindt Fransgaard desuden, at VR-oplevelserne var velegnede til at danne udgangspunkt for samtaler med de ældre borgere. VR-oplevelserne gjorde i mange tilfælde de ældre borgere mere snakkesalige, selv hos nogle af de borgere, som ellers ikke i så høj grad kommunikerer normalt. Mange plejehjemsbeboere har pga. diverse demenssygdomme en tendens til at blive tiltagende introverte, og netop derfor er det særligt interessant, at man i projektet oplever, at VR-oplevelserne gør de ældre mere udadvendte og livlige. VR-oplevelserne kan altså bruges som katalysatorer til at skabe en dialog mellem den ældre borger og plejepersonalet, hvorved den ældre kan komme ud af sin skal. Det hjælper en gruppe borgere til at være socialt aktive, hvor socialt samvær sædvanligvis er en udfordring. Denne opdagelse gjorde, at plejepersonalet har eksperimentet med at lade to plejehjemsbeboere opleve en VR-oplevelse sammen, så de undervejs og bagefter kan være fælles om oplevelsen. Plejehjemsmedarbejderne oplever altså, at VR-teknologi kan være et brugbart redskab til at imødegå nogle af de demenssymptomer, såsom introversion, som mange ældre oplever.

### Praktisk supplement

Ovenstående resultater ift. borgernes trivsel skal også ses i lyset af, at VR-løsningen i sammenligning med mange andre kulturaktiviteter og udflugter er meget ressourcelet og fleksibel. Derudover er det særligt velegnet til de borgere, som kun i lav grad har mulighed for at deltage i ture ud af huset eller som ikke interesserer sig for plejehjemmets fællesaktiviteter. DokkX har designet en kasse, hvor alt udstyret ligger klar, samlet og fuldt opladt. Det har betydet, at det kun tager ca. 5 min at sætte udstyret op før VR-oplevelsen kan begynde. Det betyder, at oplevelserne kan afholdes hurtigt og tilpasses ind i de øvrige skemalagte aktiviteter. I forhold til at skulle arrangere en kulturoplevelse i eller udenfor huset er løsningen ikke særligt tidskrævende og kræver meget lidt administration. Plejehjemspersonalet har overordnet oplevet, at VR-løsningen ikke kun virker for de ældre borgere, men også er forholdsvis praktisk anvendelig i det daglige arbejde for medarbejderne på plejehjemmet.

Opsummerende vurderer vi, at projektet har skabt værdi for de involverede deltagere og har bidraget til KoSA-planens målsætning om at fremme borgernes trivsel gennem kulturtilbud. Vi vurderer, at de ældre borgere på plejehjemmet nyder oplevelserne og at deres trivsel øges. Derudover hjælper oplevelserne de ældre borgere med at være sociale med både personalet og hinanden. VR-løsningen er desuden forholdsvis ressourcelet og kan forholdsvis nemt inkorporeres i det daglige arbejde.

## 4. Aktører, organisation og samarbejde

### Aktører og rollefordeling i projektet

- DokkX
  - Mikkel Svindt Fransgaard
  - Kirsten Skadhede
- Jasminvej
- Oplevelsesmedarbejderne i Aarhus Kommune
- ARoS
  - Chiharu Shiota
- Aarhus pigekor
- Vor Frue Kirke

Projektet er igangsat og gennemført af DokkX i samarbejde med plejehjemmet Jasminvej. Mikkel Svindt Fransgaard har stået for at koordinere indsatsen med plejehjemspersonalet, samt indsamling og produktion af VR-optagelser. Kirsten Skadhede har koordineret med kulturaktørerne ARoS, Chiharu Shiota, Aarhus Pige Kor, og Vor Frue Kirke ift. rammerne for optagelse af kulturoplevelser. Plejehjemspersonalets rolle har altså været at bruge VR-optagelserne i deres plejearbejde med de ældre borgere. Mikkel Svindt Fransgaard har oplært en medarbejder (en velfærdsteknologipioner<sup>5</sup>) på plejehjemmet i at bruge VR-sættet, og vedkommende har derefter lært fire andre medarbejdere at bruge det.

DokkX har udover koordinering primært haft den rolle at skulle levere en VR-løsning, som er tilpasset og velegnet til de ældre og til plejesituationen. Det indebærer både at skulle vælge VR-briller og -system. DokkX har efter sparring med plejehjemsmedarbejderne valgt en brugervenlig VR-plattform<sup>6</sup> og VR-brille med få funktioner. Derudover har de valgt at inkludere en tilhørende tablet i sættet, som giver mulighed for at plejehjemsmedarbejderen kan følge med i VR-videoen. Det har været DokkX, som har optaget og produceret VR-videomaterialet.

---

<sup>5</sup> [Velfærdsteknologipionerer \(aarhus.dk\)](http://velfaerdsteknologipionerer.aarhus.dk)

<sup>6</sup> Styresystemet er udviklet af virksomheden Take a Walk.



Aarhus Kommunes oplevelsesmedarbejdere har delt deres erfaringer med plejepersonalet ved projektets start. Oplevelsesmedarbejderne har, som nævnt, eksperimenteret med brugen af VR i plejesituationen tilbage i 2017-2018.

Kulturaktørerne ARoS, Chiharu Shiota, Vor Frue Kirke og Aarhus Pige Kor har alle bidraget til projektet ved at tillade at deres kunst og lokaler bliver optaget og brugt i forbindelse med projektet. For Chiharu Shiotas udstilling på ARoS har projektet udelukkende fået rettigheder til at have videoen indtil den fysiske udstilling er til ende, hvorefter videoen skal slettes.

### Samarbejdet mellem DokkX og Jasminvej

DokkX har skabt værdi for projektet ved at bidrage med en høj grad af teknisk ekspertise og erfaring med velfærdsteknologiske løsninger. Personalet på Jasminvej har bidraget med faglighed og kendskab til de ældre og til de praktiske forhold. Jasminvejs indgående kendskab til de ældre borgere f.eks. gør dem bl.a. ifølge Mikkel Svindt Fransgaard langt bedre til at forudsige hvilke kulturoplevelser, de ældre borgere vil sætte pris på. Derudover har den indledende og løbende sparring mellem plejepersonalet og DokkX, som nævnt, ført til at VR-udstyret er udvalgt og tilpasset med henblik på plejesituationen, så udstyret nemt kan betjenes uden indgående teknisk viden. Overordnet bemærkes det, at både medarbejderne og borgerne på Jasminvej har været særdeles engageret i projektet, og samarbejdet med Jasminvej har ifølge DokkX været både meget tilfredsstillende og gensidigt berigende. Det er således også parternes intention at fortsætte samarbejdet efter projektperioden.

Når det kommer til at implementere og udvide brugen af VR-løsningen på andre plejehjem, så udgør anskaffelse af udstyr en betydelig initial omkostning, og ligeledes udgør licenser til VR-plattformen en væsentlig, løbende omkostning. Ifølge Mikkel Svindt Fransgaard bør yderligere kvantitative studier om trivsels- og sundhedseffekter derfor danne grundlag for beslutningen om fremtidig udbredelse af VR i omsorgssektoren, så man kan lave en nøjagtig afvejning af om man får tilstrækkelig værdi for pengene. Det er dog værd at bemærke, at VR-teknologi begynder at blive anvendt i andre kommunale sammenhænge, såsom eksponeringsterapi. Hvis den kommunale brug af VR stiger, kan der muligvis opnås mere fordelagtige priser gennem kollektive indkøbsaftaler. Dette vil også gøre det mere attraktivt at implementere VR-oplevelser på plejehjem.

Selvom prisen kan ses som en barriere for vidtstrakt udbredelse, så ser projektledelsen også nye muligheder for anvendelse efter projektet. En læring fra projektet er, at det både er relativt nemt og ressourcelet, at indsamle og producere VR-oplevelser fra lokalområdet, og de ældre borgere kan i høj grad lide disse oplevelser. Yderligere står det klart, at plejepersonalets faglighed og indsigt i dagligdagen på plejehjemmet er yderst brugbar for at kunne lave brugbare VR-løsninger til plejesektoren. Ligeså kræver det en faglig vurdering at vælge hvilke ældre borgere, som vil have en god oplevelse med VR, og hvem det blot ville forvirre eller skræmme. Mikkel Svindt påpeger dog, at selve visningen af VR-oplevelserne på sigt potentielt kunne administreres af frivillige, og ligeså kunne frivillige stå for indsamlingen af VR-videomateriale, da dette er relativt simpelt.

### Samarbejdet med KoSA-sekretariatet

Projektet har oplevet at samarbejdet med KoSA-sekretariatet har fungeret godt, og at de har fået hurtige og konkrete svar på sine henvendelser, samt god sparring undervejs. I projektets tidlige fase har KoSA-sekretariatet hjulpet med at finde kulturelle samarbejdspartnere til projektet og faciliteret kontakten.

Samlet set har projektet i mindre grad bidraget til KoSA-planens målsætning om at skabe nye partnerskaber mellem kultur og sundhedsaktører i kommunen, da kulturaktørerne i højere grad har været inddraget som leverandører af kulturprodukter, som de i forvejen har fremstillet. Partnerskabet mellem Jasminvej og DokkX har dog været gensidig berigende og lærerigt for begge parter. Partnerskabet fortsætter desuden efter projektperioden, men det er dog på nuværende tidspunkt usikkert, hvorvidt denne indsats indlejres permanent i MSO<sup>7</sup> eller fortsat vil være afhængig af fondsmidler.

## 5. Evaluering og fremtid

I dette afsnit vil vi samle op på evalueringen, og afsøge de fremtidige muligheder for samarbejde mellem Aarhus Kommune og aktørerne i projektet.

Samlet set vil vi konkludere følgende:

- Projektet har i høj grad skabt trivsel for ældre borgere Aarhus Kommune.

---

<sup>7</sup> Magistrat for Sundhed og Omsorg.

- Projektet har med succes afprøvet brugen af VR-oplevelser som sundheds- og trivselsfremmende middel.
- Projektet har skabt et blivende partnerskab mellem to kommunale instanser i Aarhus Kommune.

Det kan for os at se give anledning til, at Aarhus Kommune og de øvrige parter udforsker hvilke fremtidige muligheder, der er for at styrke, forbedre og fortsætte samarbejdet.

Vi anbefaler således følgende.

- Vi anbefaler DokkX og Jasminvej fortsætter deres samarbejde, da forholdet virker gensidigt værdiskabende.
- Vi anbefaler Aarhus kommune at fortsætte med at udforske mulighederne for at inddrage VR-teknologi til sundhed- og trivselsfremme for sårbare borgere, da dette projekt har skabt værdi for de deltagende borgere.
- Vi anbefaler, at der i fremtidige projekter undersøges, hvorvidt og hvordan kulturaktører kan indgå som reelle partnere og medskabere i de virtuelle kulturoplevelser. Flere af de større lokale kulturaktører har erfaringer med lignende tiltag, og her kunne for os at se skabes øget synergi.

## 6. Metode

Evalueringen er gennemført over fire faser: desk-research, dataindsamling, analyse og afrapportering.

Første fase er desk-research, hvor vi har indsamlet eksisterende viden om projektets parter for at danne os et billede af deres kompetencer og erfaring, projektets interne rollefordeling og de eksisterende behandlingstilbud på området. I den forbindelse har vi primært gjort brug af følgende.

- Projektansøgning.
- Projekthjemmeside.
- Forskning på området.

Derefter har vi indsamlet data fra projektets primære parter gennem interviews, selvevaluering, og projektpuljeansøgning. Interviewet er sket efter standardiseret interviewguide, som bruges i alle puljeprojektevalueringerne. I interviewet spørger vi ind til projektets indhold og rammer, effekter og organisering, men vi efterlader rum til at interviewet kan bevæge sig i uforudsete retninger. Indsamlingen

munder primært ud i kvalitative data fra selvevalueringer og interviews med de enkelte puljeprojekter. Der indsamles derudover også kvantitative data ifm. selvevalueringen og projektansøgningen.

Slutteligt har vi gennemført analysen og afrapporteret vores data. Analysen opdeles efter projektets indhold og rammer, værdiskabelsen for borgerne og samarbejder i forbindelse med projektet. Analysens primære mål er at tydeliggøre, hvorvidt projektet har bidraget til KoSA-planen og Aarhus Kommunes målsætninger. Derudover vurderer vi, om projektet har opfyldt sine egne målsætninger, og hvilke direkte og indirekte effekter, projektet har medført.