



Virtual reality til reminiscens på plejehjem

- Evalueringsrapport lavet af Velfærdsteknologi & Hjælpemidler



Januar 2026

Indhold

Resumé.....	3
Baggrund.....	4
Formål med evaluering.....	4
Datagrundlag	5
Opstart af plejehjem	5
Samarbejde med TAW	5
Værdien af VR.....	5
Borgernes oplevelse	5
Anvendelse og oplevet værdi hos personale	7
.....	8
Centrale udfordringer og barrierer.....	8
Hvor ofte bliver VR anvendt?.....	9
Udstyr.....	10
Udgåede plejehjem	10
Potentialer og fremadrettede perspektiver	10
Afrunding	11

Resumé

Projektet bygger videre på tidligere positive erfaringer med brug af Virtuel Reality (VR) til at skabe meningsfulde dialoger og reminiscens hos borgere på plejehjem. Formålet er at undersøge, om VR kan styrke borgernes oplevelse af identitet, tilhørsforhold, aktivitet og kommunikation. Byrådet afsatte ved Budgetforliget 2024, 500.000 kr. til at udvikle en velfærdsteknologisk reminiscens-pakke. Take-a-walk blev valgt som leverandør af løsning og licensen til platformen er aktiv fra d. 1/1/2025 – 31/12/2027.

Resultaterne viser, at VR for nogle borgere skaber engagement, glæde og reminiscens – især når indholdet er personligt relevant. Effekten er dog primært situeret i selve øjeblikket, og varigheden er usikker.

Personalet oplever generelt høj værdi i VR-sessionerne, men anvendelsen er afhængig af engagerede medarbejdere og tilstrækkelig forberedelsestid. Centrale barrierer er tidspres, krav til forberedelse, tekniske forhold og borgernes kognitive eller sanselige begrænsninger.

Samlet peger evalueringen på, at VR har et tydeligt potentiale som personcentreret aktivitet, men forankring kræver ledelsesopbakning, integration i eksisterende arbejdsgange, kompetenceudvikling og realistiske forventninger til tidsforbrug og effekt. Det er for tidligt at konkludere, om det kan anbefales at sætte VR i drift efter projektperioden og at gøre VR tilgængelig for alle plejehjem i kommunen.

Den sidste del af projektperioden er der kun begrænset understøttelse af indsatsen fra Velfærdsteknologi og Hjælpemidler (VTH), men sommeren 2027 vil VTH foretage en mindre slutevaluering og komme med anbefaling til brugen af VR til reminiscens efter endt projektperiode.

Evalueringsrapport – VR til reminiscens

Baggrund

Ældre & Omsorg har tidligere positive erfaringer med at bruge Virtual Reality (VR) til at skabe meningsfulde dialoger og reminiscensoplevelser for borgere på plejehjem i Aarhus Kommune. Byrådet afsatte derfor ved Budgetforliget 2024, 500.000 kr. til at udvikle en velfærdsteknologisk reminiscens-pakke, der ved hjælp af VR-teknologi skulle skabe virtuelle miljøer af betydningsfulde steder¹.

Der blev indledningsvist foretaget en markedsafdækning og indhentet tilbud fra tre forskellige leverandører. Løsningen *Take Care* fra virksomheden Talk a Walk (TAW) blev valgt efter kriterier om funktionalitet, indhold, brugervenlighed og pris. *Take Care* løsningen består af over tusinde 360-grader videoer i VR-format, som er designet til at kunne genskabe virkelighedsnære situationer og oplevelser. Det kan f.eks. være fra kendte lokationer i Danmark eller oplevelser med dyr, musik og rejser. Licensen til platformen er aktiv fra d. 1/1/2025 – 31/12/2027.

Udstyret består af en tablet og to VR-briller. Tablet bruges til at starte videoer og kontrollere sessionen sammen med borgerne. Det er ligeledes muligt at se, hvad borgeren fokuserer på i videoen, og hvis der er flere borgere, hvad de hver især fokuserer på, og herved være med til at skabe en dialog om den oplevelse som borgerne har.

Formålet med projektet er at bygge videre på tidligere erfaringer med at bruge VR til at skabe meningsfulde dialoger og reminiscensoplevelser for borgere på plejehjem i Aarhus Kommune. Projektet skal udbrede anvendelsen af VR til flere plejehjem og derigennem være med til at vække erindringer, der kan styrke den enkeltes oplevelse af identitet og tilhørsforhold samt stimulere til aktivitet og kommunikation.

Målgruppen er borgere med demens og eller beboere med fysiske eller kognitive begrænsninger, der har svært ved at deltage i traditionelle aktiviteter. VR stiller som udgangspunkt ingen krav til borgerens fysiske funktionsniveau.

Formål med evaluering

Formålet med evalueringen er at belyse erfaringerne fra projektets første år og vurdere, i hvilken grad anvendelsen af VR har bidraget til at skabe meningsfulde dialoger og reminiscensoplevelser for borgere på plejehjem i Aarhus Kommune.

Evalueringen vil undersøge følgende spørgsmål:

- Hvad er borgernes oplevelse af VR?
- Hvad er personalets oplevelse af værdi og anvendelse?
- Oplever personalet at teknologien er let at anvende?
- Hvor ofte bliver VR anvendt?

¹ Budgetforlig 2024-2027, Aarhus Kommune, 22 september 2023:
<https://aarhus.dk/media/sy4prxpn/endelig-budgetaftale-2024-dato-22-09-2023.pdf>

Datagrundlag

Empirien til evalueringen baseres på opfølgingsmøder med alle deltagende plejehjem. Møderne har taget udgangspunkt i en spørgeguide². Spørgeguiden har fokuseret på borgernes oplevelse af brugen af VR og personalets oplevelse af funktionalitet og gevinster. I perioden har der også været afholdt en workshop, hvor erfaringerne fra denne også inkluderes.

Der er desuden indsamlet kvantitative data gennem et spørgeskema, som personalet har udfyldt efter hver enkelt session. 14 ud af 19 plejehjem har afleveret spørgeskemaer med i alt 94 udfyldte spørgeskemaer. Take-a-Walk har desuden indsamlet brugsdata på alle briller og tablets som også inkluderes i denne evaluering.

Opstart af plejehjem

Alle VT-pionerer i Aarhus Kommune blev indledningsvist inviteret til at deltage i workshops om brugen af Take-A-Walk til reminiscens. På workshoppen blev deltagerne kort præsenteret for, hvordan VR kan bruges til reminiscens og projektets formål. Projektets tilførte midler gav mulighed for at opstarte 20 plejehjem. De udvalgte plejehjem blev ligelig fordelt mellem distrikterne efter først-til-mølle-princippet. Opstarten af disse plejehjem er foregået løbende fra januar 2025 – juni 2025. VTH har i samarbejde med TAW afholdt løbende opfølgingsmøder over Teams med plejehjemmene og haft fysiske møder ved behov. I projektperioden er der udgået 6 plejehjem. Der har efter annoncering været oprettet en venteliste, hvorfra nye plejehjem er blevet inkluderet.

Samarbejde med TAW

Samarbejdet med TAW har overordnet være godt. TAW ville indledningsvist gerne selv have stået for implementeringen og kontakten med plejehjemmene, men det blev besluttet, at projektlederen og projektmedarbejderen skulle stå for dette. En repræsentant fra TAW har deltaget på opstartsmøder og opfølgingsmøder, når det kunne lade sig gøre, og har herved kunnet svare på flere tekniske spørgsmål angående løsningen. Den pågældende er desuden uddannet ergoterapeut og har derfor haft en god faglig forståelse for brugen af VR på plejehjem.

Udover VR-brillerne, tablets og adgang til software har TAW inkluderet to optagedage til nye videoer på platformen. Et udkast til første optagedag er afsendt, men endnu ikke udført af TAW.

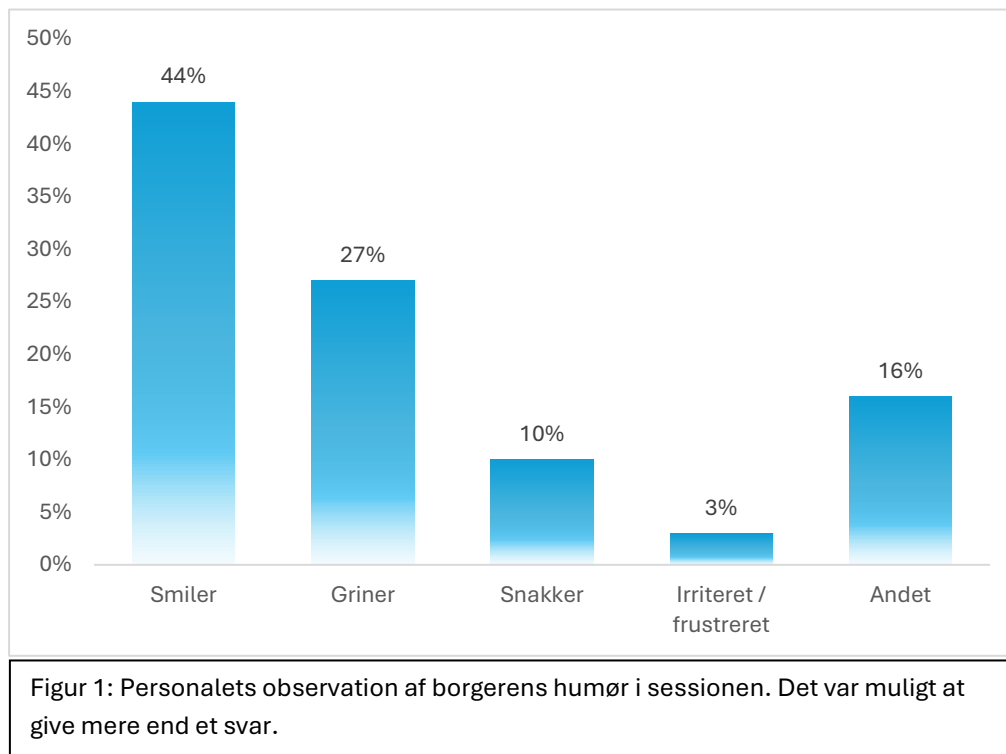
Værdien af VR

Borgernes oplevelse

På tværs af plejehjemmene opleves VR som en meningsfuld og engagerende aktivitet for en del af borgerne, særligt når indholdet har tydelig sammenhæng med borgernes livshistorie, interesser og tidligere erfaringer. Videoer med dyr, natur, rejser, musik og kendte steder har gennemgående haft størst effekt og har ofte skabt umiddelbar glæde, nysgerrighed og engagement.

”Borger har været meget trist efter en indlæggelse og andre grunde. Var lidt berørt før sessionen, men glemmer alt om denne og griner utrolig meget og havde en fest. Så dyr.”

Flere borgere har spontant fortalt om minder fra barndom, arbejdsliv, rejser, eller familierelationer, og VR har fungeret som en katalysator for reminiscens og dialog. Samtalerne kredser om barndom og ungdom, familieforhold, arbejdsliv og hverdagsliv. Minder fra tidligere perioder i livet bringes frem, og borgerne fortæller både spontant og adspurgt om relationer, oplevelser og betydningsfulde mennesker i deres liv. Ifølge indberetningen fra personalet er det 49 % af borgerne, som begynder at fortælle om tidligere minder og livshistorier.



For nogle borgere har VR-oplevelserne haft karakter af “stjernestunder”, hvor de har været tydeligt opslugte, afslappede eller emotionelt berørte.

Enkelte har efterfølgende genfortalt oplevelserne eller efterspurgt de samme videoer igen, hvilket peger på, at indholdet kan skabe genkendelighed og tryghed. Flere steder er der også positive erfaringer med at anvende VR i små grupper eller par, hvor fælles oplevelser har understøttet social interaktion og givet et fælles samtalegrundlag.

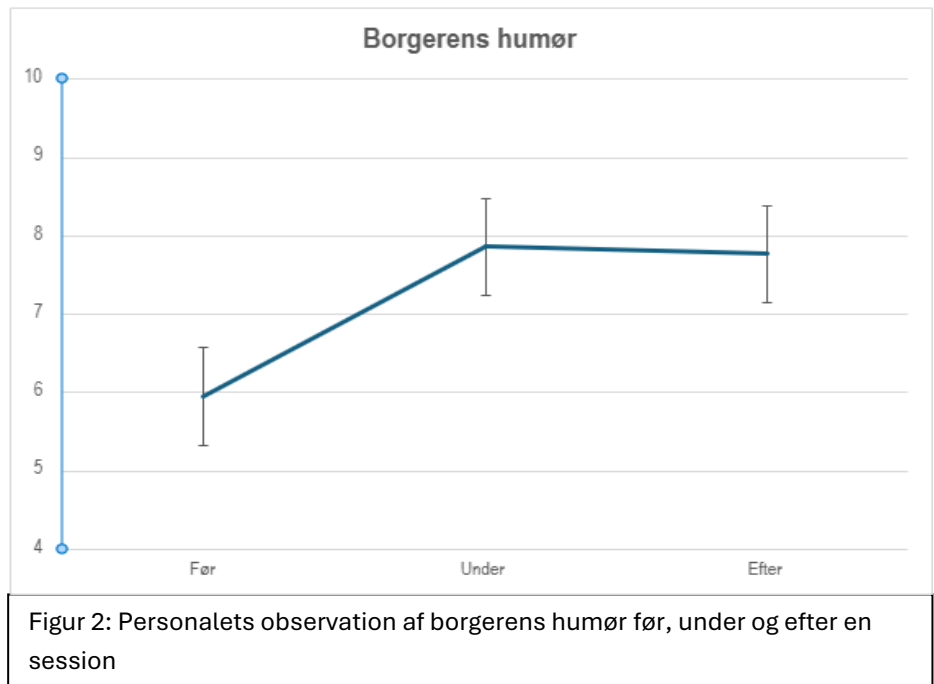
” VR-sessionen er udført med ægtefælle. Hun inddrager ham meget og det gav en reel oplevelse for begge borgere.”

Borgernes oplevelse af VR varierer betydeligt og afhænger i høj grad af både individuel formåen, interesser og den konkrete rammesætning af sessionen. For enkelte borgere ændrer stemningslejet sig under sessionen, og der ses både latter, smil og perioder med ro. Oplevelserne kan vække både glæde og sårbarhed, og nogle borgere reagerer på minder, der relaterer sig til tab eller tidligere livsvilkår. Musik og sanseindtryk spiller også en central rolle i oplevelserne. Nogle borgere synger med, nynner eller bevæger sig i takt til musikken, mens andre kommenterer på lyde og stemninger. Sanseindtrykkene kan opleves forskelligt; for nogle vækker de glæde og engagement, mens andre reagerer med ubehag eller forbehold over for bestemte lyde eller visuelle elementer.

Værdierne ved VR er overvejende situeret i øjeblikket. For de fleste borgere er effekten knyttet til den konkrete session, mens længerevarende effekter på humør eller trivsel er sværere at identificere. Enkelte steder er der registreret effekt i dagene efter. Et plejehjem noterer, at en borger der normalt ikke kommunikerer så meget også satte ord på oplevelsen dagen efter. Samme plejehjem udtaler:

”Det giver nogle andre oplevelser, det vækker noget i minderne som andre medier ikke gør. Det er mere en helhedsoplevelse. Det hænger ved, og de fortæller om oplevelsen flere dage efter”

På figur 2 ses et gennemsnit af personalets vurdering af borgerens humør før, under og efter sessionen. Det vides ikke hvor længe denne effekt ses, men sessionerne var forbundet med en gennemsnitlig forbedring på næsten 2 point på en 0–10 humørskala.



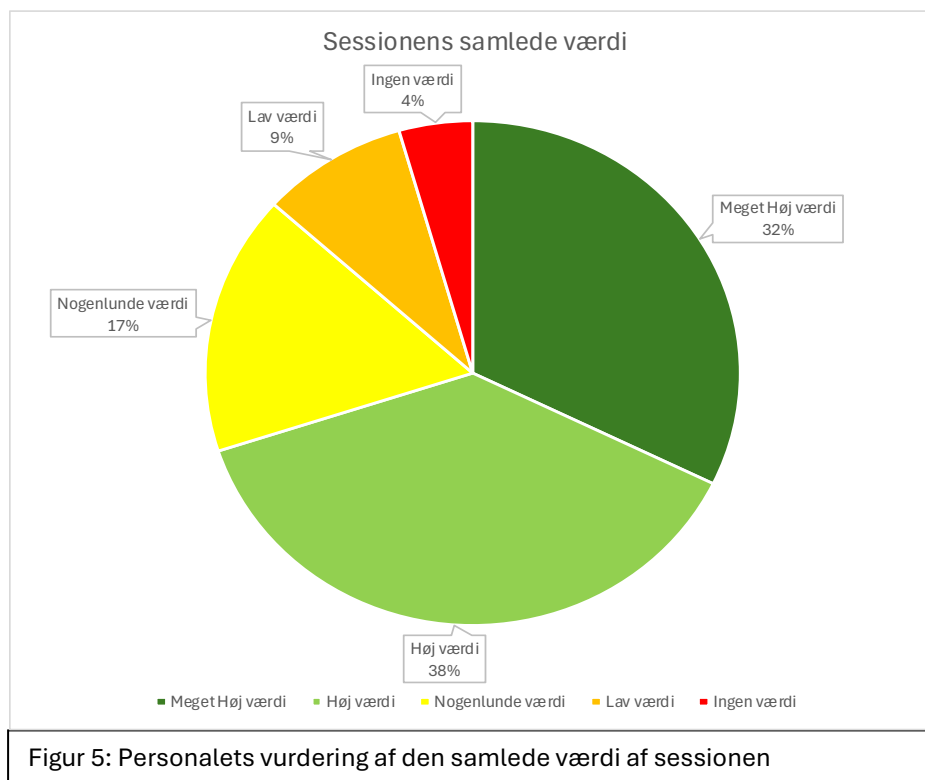
Samlet set peger erfaringerne på, at VR kan bidrage med meningsfulde stjernestunder for udvalgte borgere, men at det kræver omhyggelig udvælgelse, tæt guidning og realistiske forventninger til både udbytte og varighed. Kendskab til borgerens tidligere oplevelser, relationer og interesser er vigtigt for at vælge relevant indhold.

Anvendelse og oplevet værdi hos personale

Anvendelsen af VR er i høj grad afhængig af lokale drivkræfter. Engagerede medarbejdere, VT-pionerer, aktivitetsmedarbejdere og studerende har været afgørende for, at teknologien er blevet brugt regelmæssigt. Studerende fremhæves som en særlig ressource, da de ofte har mere tid og er trygge ved teknologien. For at få udbredt brugen til hele huset på et plejehjem, fremhæver personalet, at det kan være en stor fordel at have screenet hele huset og siger:

”alle beboere afprøvet – og dem det er en succes med er det blevet en del af deres besøgsplan”

På trods af barrierer og udfordringer viser figur 5, at 32 % vurderer sessionerne til at have en meget høj værdi og 38 % en høj værdi. Kun 4 % vurderer at sessionerne ingen værdi har haft.



Centrale udfordringer og barrierer

En gennemgående problematik er, at VR kræver relativt høj grad af kognitiv og sanselig kapacitet hos borgerne. Flere borgere har haft svært ved at forstå, hvad de skulle gøre i oplevelsen, hvordan de skulle orientere sig visuelt, eller hvad formålet med videoerne var. For borgere med svære kognitive udfordringer, synsnedvættelse eller udtalt demens har oplevelsen i flere tilfælde været forvirrende eller uden tydelig mening. Enkelte borgere har udtrykt, at oplevelsen ikke adskiller sig væsentligt fra at se fjernsyn.

”Hun så ikke meget mening i videoer hun ingen relation havde til. Det var cirka det samme som TV.”

Der er desuden rapporteret om fysiske gener, herunder svimmelhed, balancepåvirkning og træthed – også ved stillestående videoer. Nogle borgere har oplevet svimmelhed ved gentagne sessioner, selvom første oplevelse var uproblematisk. Dette har medført, at sessioner ofte må holdes korte, og at VR ikke egner sig til alle. For enkelte borgere har overstimulering været en risiko, hvilket kræver tæt faglig vurdering og individuel tilpasning.

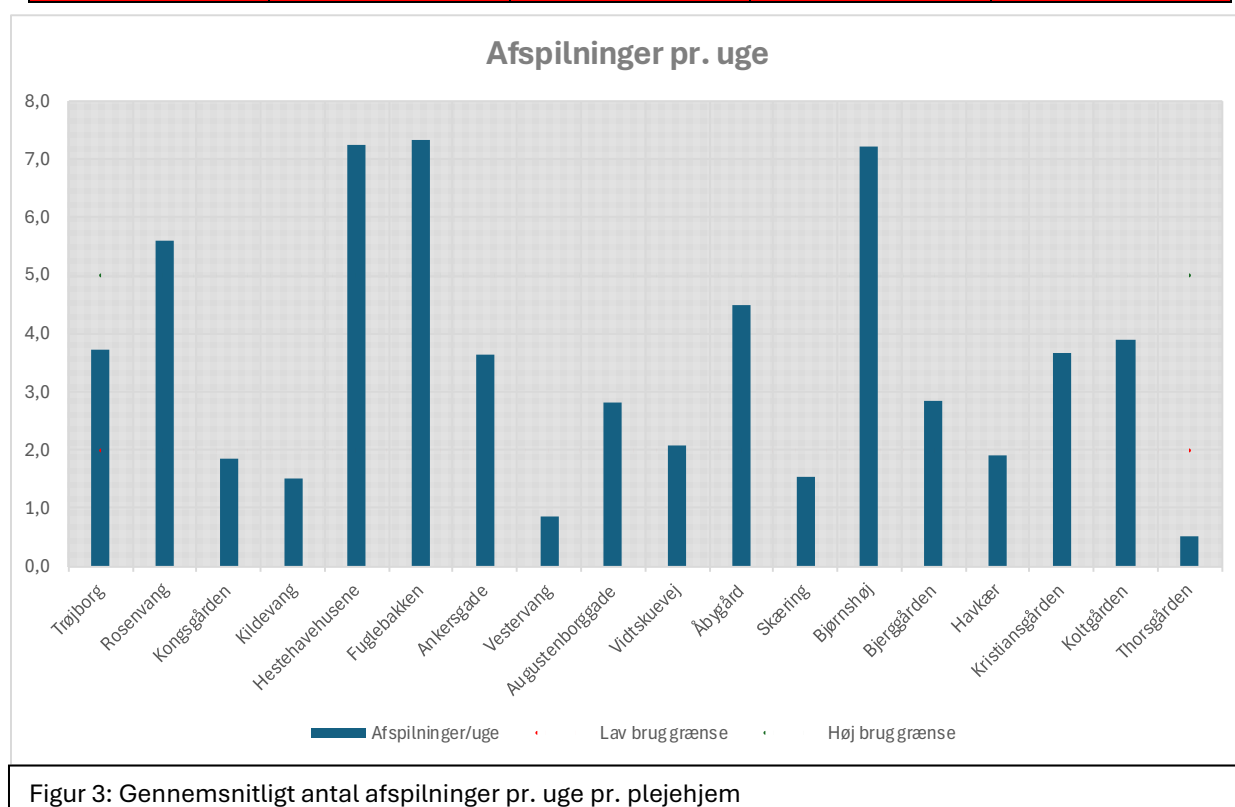
En anden central problematik er, at VR stiller høje krav til personalets tid og forberedelse. Det tager ofte lang tid at gennemgå videobiblioteket, udvælge relevant indhold, downloade videoer og sikre, at udstyret er teknisk klar. Hvis forberedelsen ikke er gennemført på forhånd, bliver VR sjældent anvendt. Dette betyder, at teknologien i praksis ofte er afhængig af få særligt

engagerede medarbejdere, hvilket gør anvendelsen sårbar ved sygdom, ferie eller personaleudskiftning.

Hvor ofte bliver VR anvendt?

Take-a-Walk har gennem hele 2025 løbende indsamlet og fremsendt månedlige brugsdata for alle VR-briller og tablets. Brugsdata inkluderer tidspunkt for afspilning og hvilken video der blev afspillet. Det blev besluttet at lave følgende indeksering af brugen:

Niveau	Afspil. /uge	Aktive uger (%)	Afsp. /brugsdag	Vurdering
Høj	> 5	> 50 %	> 4	Høj brug
Mellem	2-5	25 – 50 %	2 - 4	Stabil brug
Lav	< 2	< 25 %	< 2	Lav brug



Figur 3: Gennemsnitligt antal afspilninger pr. uge pr. plejehjem

Ifølge indekseringen pr. 15.01.2026 befinder to plejehjem sig på et højt niveau, ni på et stabilt niveau og syv på et lavt niveau. Dataene er dog forbundet med en vis usikkerhed, idet det ikke er muligt at skelne mellem afspilninger, der sker sammen med borgere, og afspilninger foretaget af medarbejdere eller studerende i forbindelse med forberedelse. En afspilning registreres således også, når personalet tester eller forbereder en session. Det reelle antal VR-sessioner med borgere er vurderes derfor at være lavere end det, der fremgår af dataene (jf. figur 3). På trods af denne usikkerhed, menes dataene at give et relevant billede af aktivitetsniveauet på plejehjemmene. Samlet set vurderes brugen af VR som moderat til lavt på plejehjemmene.

Flere medarbejdere peger på, at brugen af VR er udpræget sæsonbetonet. I sommerperioden og i perioder med godt vejr prioriteres udendørs aktiviteter i højere grad, hvilket reducerer brugen af VR. Samtidig er juli og august præget af mange vikarer, som ofte ikke er oplært i teknologien, hvilket yderligere mindsker anvendelsen. I vinterhalvåret, hvor vejret begrænser

udendørsaktiviteter, er VR lettere at integrere og tilbydes oftere som aktivitet. Flere plejehjem fremhæver desuden, at der er løbende udskiftning blandt borgerne, hvilket stiller krav til personalets opsøgende arbejde for kontinuerligt at introducere VR som et relevant aktivitetstilbud.

Udstyr

Det opleves generelt intuitivt og let at bruge udstyret, det har ca. taget to timer at introducere et plejehjem til udstyret. Generelt oplever de, at det tager tid at downloade videoer og der kan være udfordring med at have nok plads til videoer. Problematikken er løst ved, at der indsættes SD-kort. Desuden opleves der udfordring med internet dækning, hvorfor det har været vigtigt at downloade videoerne på alle enheder inden brug hos borger.

Udgåede plejehjem

I projektets første år er seks plejehjem udgået. Udtrædelsen skyldes en række forskellige forhold, men gennemgående peger plejehjemmene på tidspres og travlhed i hverdagen som en væsentlig årsag. Når der skal prioriteres mellem opgaver, bliver brugen af VR ofte nedprioriteret, da det ikke opleves som en obligatorisk opgave i den daglige drift.

Et plejehjem fremhæver desuden, at de deltager i flere samtidige afprøvninger af velfærdsteknologi, hvilket gør det vanskeligt at fastholde deltagelse i dem alle. Hertil kommer, at nogle medarbejdere oplever en form for dårlig samvittighed, hvis de ikke har tid til at anvende udstyret i tilstrækkeligt omfang. Dette har i flere tilfælde medført, at plejehjemmene har valgt at give udstyret videre til andre, hvor de vurderer, at det i højere grad kan komme i anvendelse.

Potentialer og fremadrettede perspektiver

Fra personalets perspektiv har brugen af VR et tydeligt potentiale som et værdifuldt redskab i arbejdet med borgerne. De plejehjem, der har været mest aktive i anvendelsen af VR-brillerne, har samtidig haft succes med at integrere teknologien i deres eksisterende arbejdsopgaver. F.eks. har et plejehjem anvendt VR som en del af den fysiske træning, mens et andet har indarbejdet VR i deres daglige aktiviteter med borgerne. Når VR anvendes på denne måde, bliver det ikke en ekstra tidskrævende opgave, men en naturlig del af hverdagspraksis og der ses et hyppigere brug hos disse plejehjem.

Erfaringerne viser samtidig, at det er afgørende, at VR-tilbuddet ikke forankres hos én enkelt medarbejder, men at flere medarbejdere oplæres og involveres. Dette øger både robustheden i brugen og sandsynligheden for, at VR fastholdes som en del af plejehjemmets praksis over tid.

På tværs af næsten alle plejehjem ses der dog perioder med begrænset eller ingen brug af VR-brillerne. Dette afspejles også i, at 10 plejehjem i projektet er kategoriseret som havende et lavt brug. Det peger på et behov for løbende inspiration, opfølgning og kompetenceudvikling for at fastholde engagementet.

Fra 2026 vil VTH ikke længere gennemføre individuelle opfølgingsmøder med plejehjemmene, men i stedet afholde to fælles workshops. Erfaringerne fra workshoppen i 2025 viser, at deltagerne fik nye inputs og konkrete idéer til at genoptage og videreudvikle brugen af VR-brillerne. Der er forhåbning om, at de kommende workshops vil have samme effekt.

Udover disse workshops, ønsker VTH at give plejehjemmene fem konkrete anbefalinger til at fastholde brugen:

1. Forsøg at minimum tre medarbejdere tilknyttes VR-indsatsen med ansvar for administration, koordinering og understøttelse af anvendelsen
2. Forsøg at integrere VR i eksisterende arbejdsgange, f.eks. som en del af trænings- og rehabiliteringsforløb, for at understøtte en bæredygtig implementering
3. Afsæt gerne et internt fast månedligt møde på 15–30 minutter med fokus på erfaringsudveksling samt gensidig opfølgning på anvendelsen af VR
4. Studerende kan med fordel inddrages tidligt, da de ofte har den nødvendige tid til at lære teknologien at kende og introducere VR til borgere
5. Nye beboere kan med fordel informeres om og tilbydes muligheden for at afprøve VR

Afrunding

Evalueringen peger samlet på, at VR kan bidrage med meningsfulde stjernestunder for udvalgte borgere, men at det kræver omhyggelig udvælgelse, tæt guidning og realistiske forventninger til både udbytte og varighed, samt at det har størst effekt, når det anvendes personcentreret, med tydelig kobling til borgerens livshistorie og aktuelle ressourcer. Teknologien egner sig ikke til alle borgere, og screening er vigtig for at sikre gode oplevelser. Personalet oplever stor værdi i de fælles VR-sessioner med borgerne og observerer fra deres perspektiv en generel forbedring af borgernes humør. Effekternes varighed er dog ikke undersøgt nærmere og kan derfor ikke vurderes. Der er desuden observeret mange situationer med meningsfulde dialoger og reminiscens, som i enkelte tilfælde genkaldes og refereres af borgerne i dagene efter sessionerne.

VR-udstyret opleves generelt som let og intuitivt at anvende. På trods heraf peger personalet på, at forberedelsestid samt tidspres fra øvrige arbejdsopgaver i praksis udgør væsentlige barrierer for anvendelsen, hvilket medfører et relativt lavt brug af enhederne.

Forankring kræver klare roller, lokal ledelsesopbakning og realistiske forventninger til tidsforbrug. VR bør integreres i eksisterende arbejdsgange og understøttes af teknisk driftssikkerhed, let adgang og relevant indhold.

Projektet afsluttes den 31. december 2027, og det er derfor for tidligt at drage en endelig konklusion om, hvorvidt VR anbefales som en fast og permanent aktivitet på plejehjem i Aarhus Kommune. Æ&O har endnu ikke truffet beslutning om, hvorvidt der ønskes en senere evaluering af projektet.