



Suomen Kuntoutusvälineet Oy:n eXerium GameXR -pelituolin
testaus Porin perusturvan vammaispalveluissa
8.3.-8.6.2022

Raportin laatija:
Niina Holappa, Prizztech Oy
Satakunta DigiHealth -hanke

1. Testatut teknologiat ja testausaika

Suomen Kuntoutusvälineet Oy:n eXerium GameXR -pelituolia testattiin kolmen kuukauden ajan Porin perusturvan vammaispalvelujen Ojantien toimintakeskuksen päiväaikaisessa toiminnassa. Pelituolin tarkoituksena on edistää asiakkaiden kuntoutusta mielekkäillä ja motivoivilla harjoituksilla. Pelillisillä harjoitteilla pyritään kehittämään asiakkaiden tasapainoa, kehon ja syvien tukilihasten hallintaa, painon siirtoa sekä keskittymiskykyä.

Pelituolin mukana tulee tabletti, jossa on sisällöltään ja vaikeusasteeltaan erilaisia pelejä asiakkaiden aktivointiin, motivointiin ja kuntouttamiseen. Tabletissa olevia pelejä ohjataan kallistelemalla pelituolia oman kehon liikkeillä, jolloin aktivoituvat keskivartalo ja syvät tukilihakset. Yrityksen omista peleissä on terapeuttisia työkaluja, kuten analyyseja ja erilaisia säätömahdollisuuksia. Säädöillä peleihin voidaan lisätä esimerkiksi staattisia pitoja, jotka kehittävät tutkimusten mukaan asentojen ylläpitokykyä. Pelituolia hyödynnetään kuntoutuksen ja aktivoinnin lisäksi myös Special eSports -verkoston esteettömässä e-urheilussa ja kilpailutapahtumissa.

2. Asiakaskuvaukset

Ojantien toimintakeskuksen päiväaikaiseen toimintaan osallistuu aikuisia kehitysvammaisia asiakkaita. Pelituolia hyödynnettiin ryhmätilanteissa lähes päivittäin. Pilottiin osallistui 22 asiakasta ja 10 työntekijää. Kirjallista palautetta saatiin 17 asiakkaalta ja 8 henkilökunnan edustajalta.

3. Onnistumiset

Pelituolia käyttäneistä asiakkaista kolmesta piti pelituolia erittäin sopivana yksikköön ja neljä melko sopivana. Kymmenen vastaajaa kertoi pelituolin käyttämisen olevan erittäin mukavaa, kuusi melko mukavaa ja yksi melko tylsää. Kahdeksan vastaajaa arvioi pelituolilla pelaamisen olevan erittäin helppoa, kuusi melko helppoa, kaksi melko vaikeaa ja yksi erittäin vaikeaa. Avoimissa vastauksissa tarkennettiin tarvetta pelin nopeuden säätömahdollisuudelle. Lisäksi pilottiin osallistui sokea asiakas, joka tarvitsi henkilökunnan ohjausta pelataksaan.

Asiakkaista neljä arvioi yhdessä harjoittelun lisänsä erittäin paljon vuorovaikutusta ja puheenaiheita muiden yksikön asiakkaiden kanssa, seitsemän melko paljon, viisi melko vähän ja yksi erittäin vähän. Vastaajista neljä arvioi tabletin käyttöön liittyvien taitojen kehittyneen erittäin paljon testauksen aikana, kymmenen melko paljon, kaksi melko vähän ja yksi erittäin vähän. Asiakkaista neljä kertoi testauksen mahdollistaneen erittäin paljon uusien tietojen ja taitojen opettelua, seitsemän melko paljon, neljä melko vähän, yksi erittäin vähän ja yksi ei osannut ottaa kantaa.

Vastaajista viisi arvioi pelaamisen tukevan erittäin paljon keskivartalon aktivointia, seitsemän melko paljon, neljä melko vähän ja yksi ei osannut kertoa mielipidettään. Asiakkaista kuusi arvioi palvelun motivoineen erittäin paljon harjoitteluun, kymmenen melko paljon ja yksi ei osannut sanoa. Harjoittelun koettiin tukeneen keuhonhallintaa, hahmotus- ja keskittymiskykyä sekä it-taitoja. Harjoittelu lisäsi myös asiakkaiden itsevarmuutta. Mieluisimmiksi peleiksi nimettiin lentokoneen ja moottoripyörän ohjaamiseen liittyvät pelit sekä liitopuku- ja kuu-lapelit.

Henkilökunnasta yksi arvioi pelituolin käyttämisen olevan asiakkaille erittäin helppoa, kuusi melko helppoa ja yksi melko vaikeaa. Vastaajista viisi arvioi pelituolin käyttämisen olevan henkilökunnalle erittäin helppoa, kaksi melko helppoa ja yksi ei osannut sanoa. Kaikki vastaajat pitivät pelituolia erittäin sopivana asiakkailleen. Vastaajista puolet arvioi pelituolin toimivan erittäin hyvin, puolet melko hyvin. Avoimissa vastauksissa tarkennettiin, että pelikuvassa oli havaittavissa välillä pientä viivettä tai nykimistä. Tämä ei kuitenkaan haitannut pelaamista. Pelituolin käyttö onnistui asiakkailta hyvin ja pelaajat löysivät itselleen mieluisia pelejä valikosta.

Kaikki vastaajat arvioivat saaneensa erittäin hyvin tietoa palvelun käytöstä testauksen alussa järjestetyssä koulutustilaisuudessa. Seitsemän vastaajaa piti pelituolia erittäin sopivana työvälineenä asiakkaiden kuntouttamiseen, yksi melko sopivana. Vastaajista kuusi arvioi palvelun tukeneen erittäin paljon asiakkaiden motivointia ja aktivoivointia, kaksi melko paljon. Vastaajista kaksi arvioi pelituolilla harjoittelun kehittäneen erittäin paljon asiakkaiden koordinaatiokykyä, viisi melko paljon ja yksi ei osannut ottaa kantaa. Henkilökunnasta kolme kertoi palvelun tukeneen erittäin paljon asiakkaiden keskivartalon aktivointia, neljä melko paljon ja yksi ei osannut sanoa. Kolme työntekijää arvioi palvelun käytön kehittäneen erittäin paljon asiakkaiden sosiaalisia taitoja, kolme melko paljon, yksi melko vähän ja yksi ei osannut sanoa. Henkilökunnan mukaan asiakkaat seurasivat ja kannustivat toistensa pelaamista ja pelaaminen aiheutti paljon keskustelua.

Henkilökunnasta yksi arvioi asiakkaiden tabletin käyttöön liittyvien taitojen kehittyneen erittäin paljon testauksen aikana, neljä melko paljon, yksi melko vähän ja kaksi ei osannut ottaa kantaa. Seitsemän vastaajaa arvioi testauksen mahdollistaneen asiakkaille erittäin paljon uusien tietojen ja taitojen opettelua asiakkaille, yksi melko paljon. Harjoitukset mahdollistivat mm. hahmottamisen, tarkkaavaisuuden, keskittymiskyvyn, oman vartalon käytön, tasapainon sekä kärsivällisyyden harjoittelua sekä pelisisältöjen kautta tapahtuvaa oppimista. Palvelun avulla saatiin aktivoitua myös passiivisempia asiakkaita harjoitteluun. Joidenkin energisten asiakkaiden keskittymiskyvyn arveltiin parantuneen pelaamisen myötä.

Vastaajista kaksi arvioi pelituolin käytön lisäävän jonkin verran henkilökunnan työkuormaa. Viisi koki, että kokeilulla ei ollut tähän vaikutusta ja yksi ei osannut ottaa kantaa. Kokeilun myötä asiakkaille saatiin mielekästä tekemistä, uusia virikkeitä ja vaihtelua arkeen. Rohkeus ja taito pelaamiseen kasvoivat kokemuksen myötä. Palvelun suurimmaksi hyödyksi nimettiin asiakkaiden ilo ja riemu onnistumisista, uuden oppiminen, rohkeuden lisääntyminen, omiin kykyihin luottaminen ja koordinaatiokyvyn kehittyminen. Asiakkaat olivat erittäin kiinnostuneita ja innokkaita pelaamaan pelituolilla. Pelituolia hyödynnettiin ryhmätilanteissa, jolloin oman vuoron odottamisen osaaminen oli tärkeää ja sitä voitiin harjoitella yhdessä. Pelaaminen onnistui myös näkövammaiselta asiakkaalta henkilökunnan sanallisten ohjeiden avustamana.

Mieluisimmiksi peleiksi asiakkaille muodostuivat henkilökunnan mukaan lentokone- ja moottoripyöräpelit, kuulapeli sekä maiden lippujen etsintä ja tunnistaminen. Tärkeänä pidettiin pelin idean helppoa hahmottamista.

4. Kehittämisaajatukset

Henkilökunnan mukaan pelituolin pelivalikoimaa voisi laajentaa ja osa peleistä voisi olla säädettävissä asiakkaiden tarpeiden mukaan vielä hieman helpommiksi tai hidas tempoisimmiksi. Tärkeää on myös, että ainakin osassa peleistä pääsisi eteenpäin, vaikka ei itse osaisi juuri ohjatakaan peliä. Pelituolin istumakorkeuden laajempaa säätömahdollisuutta toivottiin, sillä yksikössä on myös lyhyitä asiakkaita. Näkövammaisille toivottiin pelejä, joita he voisivat ääniohjeita noudattamalla pelata itsenäisesti. Henkilökunta ehdotti musiikkiin sekä kommunikaatioon ja kirjoittamiseen liittyviä harjoitteita.

Asiakkaat ideoivat pelituoliin lukuisia erilaisia pelejä ja peliteemoja. Pelituoliin toivottiin mm. auto- ja formula-pelejä, automerkkien tunnistamista, hälytysajoneuvopeliä, muistipeliä, laivapelejä, korttipelejä, shakkia, musiikkiin liittyviä harjoitteita ja tanssia, uintipelejä, tennistä, laskettelua sekä erilaisia ratapelejä, esteiden väistelyä ja seikkailupelejä. Lisäksi toivottiin posti- tai jäteauton ajamista, ratsausta, prinsessajuoksupeliä sekä jalkapallo-maalivahtipeliä. Teemoina esille nousivat mm. autiotalo, sirkus ja avaruus.

5. Soveltuvuus

Testauksen osallistujamäärä oli pieni, joten tuloksia voidaan pitää suuntaa antavina. eXerium GameXR -pelituolin testauksesta saatujen kokemusten perusteella palvelu soveltuu erittäin hyvin kehitysvammaisten

asiakkaiden aktivointiin, kehon hallinnan harjoitteluun sekä uusien taitojen opetteluun päivätoiminnassa. Pilot-tiyksikössä pelituolista tuli työväline, jota voitiin hyödyntää pienryhmissä päivittäin. Joissakin peleissä tarvittu staattinen asento oli asiakkaille uusi asia ja heitä piti opettaa ja rohkaista kiinnittämään siihen huomioita.

Henkilökunnan mukaan palvelu voisi soveltua kehitysvammaisten asiakkaiden lisäksi liikuntarajoitteisille, aivo-
vamma- ja aivohalvauksuntoutujille, halvauspotilaille, MS-tautia sairastaville sekä ikääntyneille. Palvelua voitai-
siin hyödyntää koulussa keskittymisvaikeuksia omaavien oppilaiden kanssa, jolloin energiaa kuluisi liikuntaan.
Opetusmateriaalia voisi tarkastella tabletilla.