

## Udfordring #2

# Hvordan får man folk til at forholde sig positivt til “kunstig sundhed”?

---

*I takt med at vi lever meget længere end tidligere generationer, er det andre sygdomme og udfordringer, som fx demens og ensomhed, vores sundhedssystem skal håndtere. Samtidig sker der lige nu en digital transformation af samfundet, hvor fx Artificial Intelligence (AI) og robotter bliver en stadig større del af manges hverdag. Aarhus Kommune arbejder med begrebet “kunstig sundhed”, hvor velfærdsteknologier sættes i spil for at skabe en bedre hverdag for de ældre på plejehjemmene. Men det skaber undren og bekymring i den brede befolkning.*

## Udfordringen?

I Sundhed & Omsorg i Aarhus Kommune eksperimenterer man med forskellige velfærdsteknologier, som en hjælp til de ældre og sundhedsansatte. Især demente ældre har gavn af fx plastikdyr i 1:1 størrelse, som man kan gå ud og besøge i haven, og robotdyr, som man kan kæle for. Undersøgelser viser, at disse tiltag både aktiverer dem og gør dem mere rolige. Derudover er nogle af de dokumenterede effekter, at det gør de demente ældre 40% mindre voldelige og skaber et 30% bedre arbejdsmiljø for de ansatte.

På trods af de gode resultater oplever Aarhus Kommune ofte afstandstagen over brugen af velfærdsteknologier. For hvorfor bruger man ikke bare almindelige dyr i haverne på plejehjemmene til at aktivere og berolige de demente ældre frem for plastik- og robotdyr? Og er det manipulation at give de ældre VR briller på, som mentalt transporterer dem et andet sted hen, end hvor de fysisk befinder sig? Er tilstedeværelsen af disse velfærdsteknologier nedværdigende for de andre kognitivt gode ældre på plejehjemmene?

Så længe at “kunstig sundhed” er et fy-ord hos den brede offentlighed, bremser det kommunen i nu og her at udforske det store potentiale, der ligger i velfærdsteknologier, og som samfund risikerer vi at misse chancen for at give vores ældste borgere de bedste muligheder for et godt ældre liv.

Sundhed & Omsorg er interesseret i at undersøge om man med digitale visuelle midler kan sætte gang i en samfundsdebat, der gennem (kunstnerisk) provokation tvinger den almindelige borger i Aarhus Kommune og Go' Aften Danmark segmentet til at forholde sig til og få indsigt i de ældres virkelighed og “kunstig sundhed”.

## Perspektiver?

Sundhed & Omsorg er interesseret i at finde en indholdsleverandør til deres kommunikationsindsats omkring “kunstig sundhed”. Pressechef Thomas Chemnitz er vært for udfordringen og vil udover deltagelse i juryen også mødes med vinderen til en opfølgende snak om eventuelle samarbejds muligheder.

## Send dit løsningsforslag

Vi glæder os til at modtage dit løsningsforslag til en eller begge af de ovenstående udfordringer. Send det til projektleder hos Interactive Denmark Vest, Regitze Mai Møller til [remm@interactivedenmark.dk](mailto:remm@interactivedenmark.dk) inden d. 29. oktober kl. 12.00 for at komme i betragtning til at pitche til Digital Solutions Lab.