

Velfærdsteknologi – Fra ambitiøse visioner til praksis i ældreplejen

Velfærdsteknologi som sælen PARO kan fremkalde oplevelser af samhørighed. Det kræver dog at man accepterer dens tilstedeværelse som en særlig slags skuespiller i et konstrueret socialt fællesskab

På ældreområdet diskuteres velfærdsteknologi jævnligt som en del af løsningen på velfærdssamfundets demografiske udfordringer. Visionerne er, at velfærdsteknologi skal bidrage med at løse kommunale pleje – og omsorgsopgaver og gøre flere ældre i stand til at klare sig selv. I Danmark er velfærdsteknologi ikke alene blevet et *buzzword* blandt politikere og erhvervsledere. Velfærdsteknologi sammenlignes med et nyt vindmølleeventyr, der skal skabe vækst og øget produktivitet for danske virksomheder og derved bidrage positivt til den nationale økonomi (Eskelinen et al. 2011).

En lille hvid og plysset mekanisk robotsæl fra Japan fremhæves ofte som billede på, hvad fremtiden vil bringe. Ved første øjekast kan robotsælen, kaldet PARO, nemt forveksles med det legetøj, der sælges i Fætter BR, men den er målrettet demensområdet og anvendes primært på de danske plejehjem. Robotten er designet, så den ligner og bevæger sig som en sælunge, og den er programmeret til at reagere og interagere på menneskelig kontakt med små bevægelser og lyde. Dens formål er at indgå som et underholdende element eller som et terapeutisk redskab, der kan bruges af plejepersonale til at stimulere kommunikation og sociale relationer samt fremkalde følelser og kontakt (Shibata 2001).

Ligesom Danmark ser ny avanceret teknologi som en mulighed for at afhjælpe udfordringerne knyttet til det stigende antal af ældre, sættes der i Japan massivt på at udvikle robotter, der kan indgå i sammenhænge af social og omsorgsfuld karakter (Allison, 2006). Med verdens højeste gennemsnitslevealder og laveste fødselsrate favoriserer den japanske

regering udviklingen af teknologier, der dels forudses at spare milliarder på de offentlige budgetter, dels kan imødegå det, som flertallet af den japanske befolkning ser som den største risiko ved det at blive gammel – ensomheden (Traphagen 2004).

Japan er det land, der er mest ambitiøst hvad enten det drejer sig om udvikling eller brug af ny robotteknologi, som mennesker kan knytte sig følelsesmæssigt til. Tanken er, at teknologi der imiterer levende dyr eller mennesker fordrer denne slags relationer, fordi de skaber genkendelighed og tryghed. Skal man forstå konsekvenserne af denne slags japanske teknologi i Danmark, må man forstå de intentioner, der knytter sig til udviklingen og vende blikket mod den rolle som teknologien spiller i det japanske samfund. I denne artikel vil jeg argumentere for, at sælen PARO som et stykke velfærdsteknologi kan spille en aktiv rolle i etablering af bestemte følelsesmæssige og sociale fællesskaber blandt ældre beboere på plejehjem. Jeg har lavet feltarbejde i Japan i 2009, hvor jeg har udført en række kvalitative interviews med udviklere af PARO, med plejehjemsbeboere og plejepersonale, samt udført etnografisk deltagerobservation i udviklernes miljø og på det pågældende plejehjem. Feltarbejdet er foregået over en samlet periode på seks måneder. På den baggrund vil jeg diskutere, hvordan teknologi – i de rette rammer – kan være et middel til at etablere og opretholde sociale relationer og fællesskaber (Leeson, 2010).

Udviklernes intentioner

En af de første erfaringer, jeg gjorde mig under mit feltarbejde blandt de fagfolk, der udvikler robotsælen, var, at

deres gennemgående motivation for arbejdet er en overordnet bekymring for den ensomhed, som de mener, er en uundgåelig del af alderdommen. De refererede ofte til, at det tregenerationshushold, der traditionelt har varetaget plejen af Japans ældre, lige nu er under opløsning med den konsekvens, at et stigende antal ældre lever alene eller på plejehjem (Traphagen, 1998). At ældre i stigende grad lever alene er da også en historie, der jævnligt formidles i de japanske avisoverskrifter, hvor såkaldte *kodokushi* (lonely death) blandt ældre borgere betyder, at uopdagede dødsfald blandt landets ældre er et voksende problem. For udviklerne blev det sammenholdt med en kritisk tilgang til plejehjemmenes ældrepleje, hvor begrænsede ressourcer ikke tillader tilpas social kommunikation mellem beboere indbyrdes og mellem beboere og personale, og heller ikke formår at rumme og tilgodese det enkelte menneskes sociale og sundhedsmæssige behov (jf. Traphagen 1998). Dette blev for udviklerne nogle af de grundlæggende bevæggrunde for at udvikle et mekanisk væsen, hvis hensigt er at gøre ensomme mennesker selskab. Motiveret af disse samfundsmæssige problemstillinger forsøger de at skabe en teknologi, der kan fungere som et selskabeligt kæledyr dels i menneskers private hjem, dels i ældreplejen på plejehjemmene. Én af udviklerne forklarer, at det er hensigten, at robotten skal agere emotionelt og socialt: *There are a lot of problems in the elderly institutions. People are depressed and lonely and there is not much communication among people. I hope PARO can help the people and society by improving and relaxing people's moods and by increasing the communication among the elderly and the staff at the elderly facilities. PARO*



is supposed to make the elderly facility a nicer place to live.

Således med det mål at producere og levere *selskabelighed* indskriver udviklerne sig i en japansk robotindustri, der ofte beskyldes for at udspringe af selskabelighedens og de sociale relationers daglige fravær (Allison, 2006). Udviklingen af mekaniske væsener, der imiterer levende dyr eller mennesker, ses i lyset af en postindustrial tid, hvor løse bekendtskaber og dagligt fravær af familie betyder, at teknologiske løsninger bliver den mest pålidelige kilde til selskab (ibid). Det betyder dels, at mennesker i stigende grad knytter sig følelsesmæssigt til teknologi, der imiterer levende dyr og mennesker, og som indgår som en fast bestanddel af hverdagslivet. Dels at menneskers kommunikation i stigende grad medieres af teknologiske redskaber. Her bliver teknologiske indslag én - højt politisk prioriteret - strategi for det moderne samfunds håndtering af en række sociale problemer og forandringsprocesser.

Plejhjemsbeboere og PARO

På det plejehjem, hvor jeg havde min ugentlige gang, blev bekymringen for

ensomhed jævnlige italesat af plejepersonalet som en grundlæggende socialpædagogisk udfordring. Plejepersonalet så det som et direkte tegn på ensomhedens nærvær, at det meste af beboernes dagligdag gik med at ligge i sengen eller sidde i kørestolen og se TV i den store fællesstue. Personalet tog aktivt hånd om problemstillingen ved at arrangere fællesaktiviteter af forskellig art. Én af disse var de såkaldte "PARO-sessions".

Feltnotat:

Det er onsdag formiddag, og solens stråler står ind gennem fællesstuens store vinduer. På marken for foden af bjerget udenfor høstes en af de utallige rismarker og tiltrækker sig opmærksomheden fra et par af de ventende kvinder, Matsura-san og Hiwasa-san. De sidder hver for sig, tavst afventende i deres kørestole. Der er næsten helt stille i rummet, indtil en plejer afbryder stilheden med sine små hastige skridt. Hun har travlt, og lige nu handler det om at få gjort klar til formiddagens underholdning. Bordene rykkes sammen og tørres af, de ældre beboere køres ud af deres værelser, og fjernsynet slukkes. Det går hurtigt, og snart sidder der ti beboere omkring det store runde

Ligesom Danmark ser ny avanceret teknologi som en mulighed for at afhjælpe udfordringerne knyttet til det stigende antal af ældre, satses der i Japan massivt på at udvikle robotter, der kan indgå i sammenhænge af social og omsorgsfuld karakter. Japan er det land, der er mest ambitiøst hvad enten det drejer sig om udvikling eller brug af ny robotteknologi, som mennesker kan knytte sig følelsesmæssigt til, bl.a. med udviklingen af sælen PARO. Tanken er, at teknologi, der imiterer levende dyr eller mennesker, fordrer denne slags relationer, fordi de skaber genkendelighed og tryghed. Skal man forstå konsekvenserne af denne slags japanske teknologi i Danmark, må man forstå de intentioner, der knytter sig til udviklingen og vende blikket mod den rolle, som teknologien spiller i det japanske samfund (Note 1).

Cand. Scient. Anth og Ph.d.-studerende Christina Algreen-Petersen Leeson, Københavns Universitet.
christina.leeson@anthro.ku.dk

I Danmark er velfærdsteknologi ikke alene blevet et buzzword blandt politikere og erhvervsledere. Velfærdsteknologi sammenlignes med et nyt vindmølleeventyr, der skal skabe vækst og øget produktivitet for danske virksomheder og derved bidrage positivt til den nationale økonomi

Historisk har introduktionen af ny teknologi været omgivet af bekymring for konsekvenserne heraf. Vil teknologien fjerne arbejdspladser og radikalt forandre menneskelige livsvilkår og tænkning? Vil den reducere og ødelægge menneskelig social kontakt?

bord. De fleste sidder med hænderne foldet i skødet. Tavse og forventningsfulde. Der går et par minutter, før en plejer kommer småløbende hen til bordet. I armene har hun de tre robotsæler, som vi alle venter på. De ligger låst inde i et skab med undtagelse af de to ugentlige formiddage, hvor de anvendes som en social aktivitet for de beboere, der har lyst til at deltage. Jeg kaster blikket på én af de ældre kvinder, Matsura-san, der lyser op i et stort smil, da hun ser Hanachan, den ene robotsæl. Hun rækker langsomt men målrettet ud efter Hanachan, giver den et kys og griner højlydt, da den retter sit hoved mod hende og udstøder et hvin. Matsura-san vender sig mod Hiwasa-san og får med det samme bekræftet, at Hanachan er *kawaii* (nuttet), inden robotsælen puffes videre til næste mand ved bordet. Aktiviteten er livlig. Robotsælerne nusses, kyskes, ordnes, krammes og studeres, imens snakken går, og robotterne cirkulerer rundt mellem beboerne. For det meste tales der om robotsælerne. Andre gange fortælles der historier om "gamle dage". Beboerne kalder ind imellem sammen på robotsælerne, mens hænderne klapper en taktfast rytme. Andre gange tages robotsælen ned på skødet eller op i armene, og når den foregiver at være søvni ved at lukke sine øjne en smule i og sænke hovedet ind mod beboerens krop, eller når den foregiver at være glad ved at løfte hovedet, blinke med øjnene og udstøde et lille hvin, reageres der omgående med aen, vuggen og smil. Den ene times aktivitet går hurtigt, og snart begynder plejepersonalet at gøre anledning til afslutning. De opfordrer til at sige farvel til robotsælerne og med personalets indsats står rummet snart som før. Med sælrobotterne tilbage i skabet, fjernsynet tændt og teen serveret fortsætter dagen sin vante gang.

Overskridelsens rum

Begivenheden på plejehjemmet har en kollektiv karakter båret af følelser, intimitet, begær og fantasi, og med sin legende art ligner den det "overskridelsens rum", der ifølge antropologen Victor Turner er kendetegnet ved en oplevelse af *communitas*, som betyder fællesskab. Ifølge Turner optræder overskridelsens rum i områder i samfundslivet, hvor mennesker frivilligt mødes omkring kunst, leg, musik eller sport (Turner, 1977). Det er her, den normative orden udfordres og suspenderes for en tid, hvor drømme og eftertanke trives i et rum båret af følelser og leg. *Communitas* opstår som en tilstand af fællesskabsfølelse blandt mennesker, der hengiver sig til en bestemt aktivitet og herved opsluges i en sådan grad, at der åbnes op for intense følelser af samhørighed og meningsfylde. Dette synes at beskrive den fortættede begivenhed, som eksisterer på plejehjemmet, hvor de ældre beboere i fællesskab giver sig hen til aktiviteten med PARO. Rummet omkring robotten er adskilt fra det almindelige hverdagsliv, deltagelsen er frivillig, og det er inden for disse rammer, at den intense oplevelse af samvær kan indfinde sig. Der skabes et fællesskab omkring robotten, som cirkulerer imellem dem, og her opstår indbyrdes dialog. Det er også her, der indfinder sig en kollektiv glæde og begejstring, som viser sig i indbyrdes grin og samtale, og som også kommer til udtryk i fælles kalden og klappen. Om dette sociale fællesskab forklarede de ældre beboere mig ofte, at det stod i modsætning til hverdagens normalitet, hvor de med deres forskellige baggrunde sjældent oplevede at have et fælles grundlag for samtale.

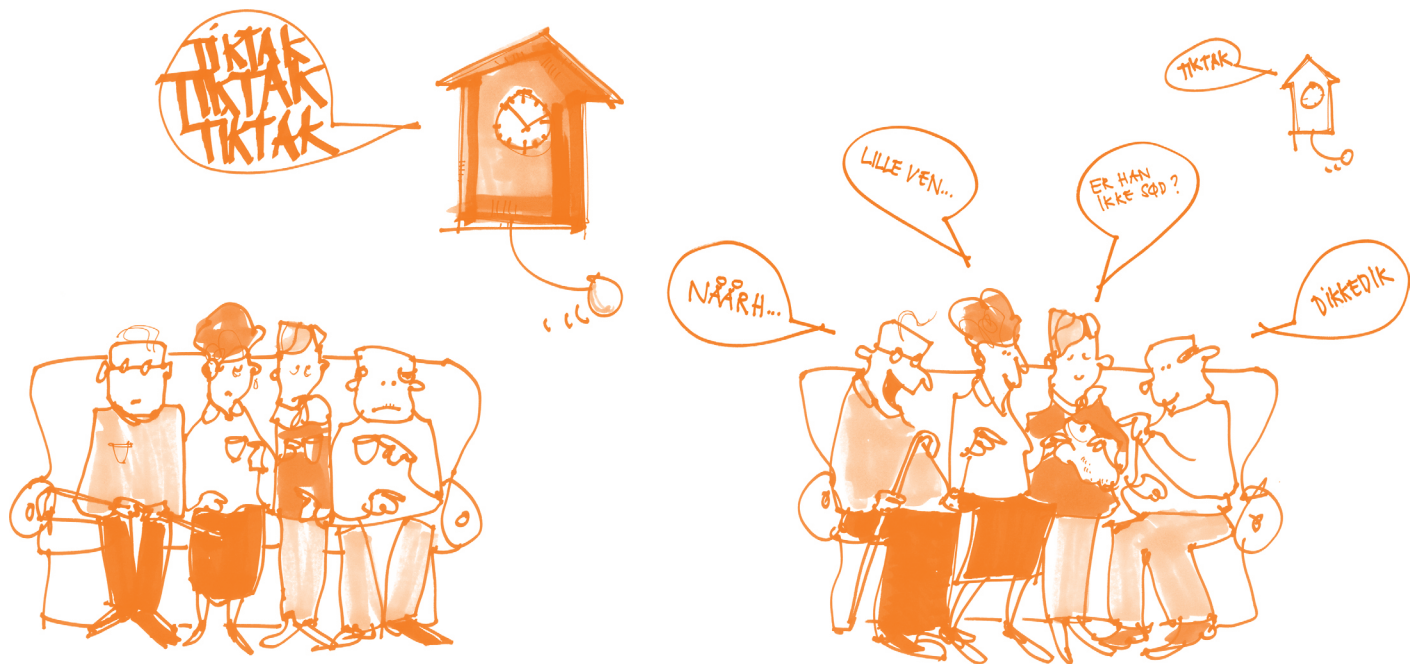
Iscenesættelse af fællesskab

Ifølge Turner er der særligt gode betin-

gelser for etablering af et *communitas*, når opmærksomheden er rettet mod et begrænset felt eller objekt, som det sker på en scene, hvor opmærksomheden fokuseres (Turner, 1977). På plejehjemmet er det PARO, der er genstand for denne opmærksomhed, når den med sine bevægelser og lyde reagerer på beboernes berøring og snak ved at løfte sit hoved og rette blikket mod den person, der interagerer med den. Robottens kalden på reaktion og foregivelse af at være et levende væsen vækker hengivenhed såvel som nysgerrighed, både for den enkelte, men også for fællesskabet, fordi alles øjne hviler på den. Med sin rolle som en slags skuespiller der kalder på opmærksomhed indtager robotten en vigtig position i de ældre beboeres *communitas*, når alles øjne hviler på den, og alle spiller med.

Det har også betydning for det sociale samvær, at de skuespillende robotsæler har en cirkulerende karakter på plejehjemmet. To dage om ugen hentes robotsælerne i skabet og placeres på bordet, hvor de efterfølgende cirkulerer blandt beboerne. Plejeren placerer de tre robotter hos tre personer, der nu har retten til at bruge og kæle med robotten i cirka fem minutter, før den skal sendes videre. Robotterne er således ikke ting, der kan ejes eller bruges i enerum, og i tilfælde af, at beboerne ikke selv overholder den forpligtelse, der er forbundet med at modtage en robot, nemlig at sende den videre til den næste, håndhæver plejepersonalet løbende reglen. Cirkulationen forløber, indtil plejerne efter en time tager de tre robotter under armen og lægger dem tilbage i deres skab.

Dette forløb kan ligne det, sociologen Georg Simmel betegner "desire for ob-



Sælen Paro sætter liv i de ældre

jects" (Simmel 1997), hvor objekter bliver værdifulde og genstande for menneskeligt begær, når de synes umulige at komme i besiddelse af. Det er således objektets *modstand* mod ejerskab, der er kilden til ønskværdighed. Ved at begrænse beboernes adgang til robotsælerne skaber plejepersonalet altså en begæret genstand, der fanger beboernes interesse og opmærksomhed. De rammer, der er sat for beboernes brug, kan derved siges at være mekanismer, der gør robotten til noget særligt og styrker opfattelsen af, at den er et fantastisk fænomen.

Foregivelsens kunst

I Danmark er en række kommuner for alvor begyndt at afprøve og implementere velfærdsteknologi, og flere kommuner har en egentlig politik på det velfærdsteknologiske område (Winther, 2011). Historisk har introduktionen af ny teknologi været omgivet af bekymring for konsekvenserne heraf. Vil teknologien fjerne arbejdspladser og radikalt forandre menneskelige livsvilkår og tænkning? Vil den reducere og ødelægge menneskelig social kontakt? På et område, der traditionelt er kendt for sine "varme hænder", står pleje- og omsorgssektoren centralt placeret i denne debat. Som frontløber for en del af udviklingen – nemlig den, der handler om øget brug af teknologi, der imiterer levende organismer og agerer socialt og emotionelt med brugeren – giver PARO ofte anledning til diskussion på de danske pleje-

hjem, dels om hvorvidt menneskelige omsorgsrelationer på sigt vil forsvinde og lade sig erstatte af teknologi, dels hvorvidt det er krænkende at foregive, at teknologier er levende organismer og lade plejehjemsbeboere med demens knytte sig emotionelt til robotsælerne under det, der umiddelbart kan beskrives som skuespil.

Ny teknologi som PARO kan være et middel til at etablere og vedligeholde menneskelige sociale relationer og fællesskaber. I de rette rammer tilvejebringer og medierer robotsælen forbindelser mellem mennesker, når den med sin foregivende karakter fremdriver følelsesmæssige reaktioner og faciliterer samtaleemner. Robotsælen kan være et socialpædagogisk redskab, der anvendes af plejepersonalet som en underholdende og meningsgivende aktivitet på plejehjemmet, og på den måde træder teknologien ikke i stedet for den menneskelige kontakt, men supplerer og fordrer den. Med robotsælens foregivende karakter for øje følger påmindelser om, at den ikke er "rigtig" og "levende", og det er netop inden for de rammer, velfærdsteknologi kan have sit virke.

Note 1

Artiklen bygger på forfatterens kandidatspeciale: Leeson, Christina Algreen-Petersen (2010). *Mennesker mellem robotter. Robotter mellem mennesker. Om materialiet og socialitet i det japanske samfund*. København: Det Samfundsvidenskabelige Fakultets ReproCenter

Referencer

- Allison, Anne (2006). *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. California: University of California Press
- Eskelinen, Leena & Morten Frederiksen (2011). Velfærdsteknologi: Robotvælde, effektivisering eller velfærdens redning? *Social Politik. Tidsskrift for Socialpolitisk Forening*. Vol 1. pp. 3-4
- Robertson, Jennifer (2007). Robo Sapiens Japonicus. Humanoid Robots and the Posthuman Family, In *Critical Asian Studies*, pp. 369-98
- Shibata, Takanori (2001). Robot Assisted Activity for Senior People at Day Service Center, *Proc. Int. Conf. ITM*, pp.71-76
- Simmel, Georg. (1997). On the Psychology of Money, In David Frisby and Mike Featherstone (eds.), *Simmel on Culture. Selected Writings*. London: Sage pp. 233-43
- Traphagen, John W. (1998). Contesting the Transition to Old Age in Japan, in *Ethnology*, Vol 37, No 4., pp. 333-50
- Traphagen, John (2004). Interpretations of Elder Suicide, Stress, and Dependency among Rural Japanese. *Ethnology*, vol.43 no. 4 pp. 315-329
- Turner, Victor (1977). Variations on a theme of liminality, In S.F. Moore and B. G. Myerhoff (eds.) *Secular ritual*. Amsterdam: Van Gorcum. Pp. 36-52
- Winther, Anny (2011). Velfærdsteknologi giver nye muligheder for velfærd i kommunerne. *Social Politik. Tidsskrift for Socialpolitisk Forening*. Vol 1. pp. 21-23