

Når kaoset rammer: VR som verktøy til opplæring i masseskadetriage for innsatspersonell

Asbjørn Braastad ¹ & Nicolai Mikkelsen Skaar ¹

¹ NTNU – bachelor i paramedisin

Introduksjon

Masseskadehendelser øker i forekomst. Dagens opplæring tilrettelegger ikke for det dynamiske risikonivået slike hendelser kan inneholde, og det er et behov for nye metoder for trening på masseskadetriage.

Metode

Studien har et eksplorerende, kvalitativt design. Sytten deltakere fra nødetater, legevakt og frivillige organisasjoner gjennomførte et VR-simulert masseskadescenario, etterfulgt av et strukturert intervju. I VR-scenariet triagerte deltakerne 26 pasienter ved hjelp av RAMP-triagemodellen. Tematisk analyse ble brukt for å kode og tematisere dataen.

Resultat

Analysen identifiserte tre hovedtemaer: (1) utfordringer med dagens opplæring og trening på masseskadehendelse, (2) VR som øvingsmetode, og (3) forutsetninger for implementering av VR til opplæring. Resultatene viser at dagens opplæring er mangelfull, lite tverretattlig, og ressurskrevende. Deltakerne uttrykte stor optimisme for VR som et verktøy for økt treningsfrekvens, bedre tilpasning til individuelle læringsbehov og styrket tverretattlig samarbeid. Samtidig ble det påpekt at visse forutsetninger, som utstyr, brukeropplæring og brukervennlig design, og realistiske scenarioer er nødvendig for å implementere VR i praksis.

Konklusjon

VR har potensial for å kunne bidra til mer effektiv og fleksibel trening på taktisk masseskadetriage. VR-simuleringer kan imidlertid ikke replikere stress og fysisk påkjenning på samme måte som fullskalaøvelser og burde derfor benyttes som et supplement til tradisjonell trening.