

Pelataanko lääkehoitoa toimivammaksi?

Heikkilä Jouko, tutkija, VTT
Leväsluoto Johanna, tutkija, VTT
Laine Janne, tutkija, VTT

Terveydenhoidossa on lukuisia monimutkaisia toimintaprosesseja. Yksi näistä on potilaan lääkehoito. Monimutkaiseksi prosessin tekevät lääkehoidon toteuttamiseen osallistuvat useat henkilöt ja heidän vuorovaikutuksensa, tarvittaviin tietoihin liittyvä monenlainen epävarmuus, sekä jatkuva muutos ja vaihtelu. Terveydenhoidon raportoiduista vaaratapahtumista suuri osa liittyy lääkehoitoon. Krooniset sairaudet sekä iäkkäiden ja monisairaiden asiakkaiden lisääntyminen kasvattavat lääkehoidon merkitystä ja haasteita, joihin kaivataan uudenlaisia ratkaisuja.

Toiminnan kehittämisessä yleensä pyritään kehittämään toimintamalleja tai välineitä esimerkiksi LEAN-filosofian mukaisesti. Me kuitenkin otimme toisen, edellistä täydentävän, lähestymistavan. Lähdimme siitä näkökulmasta, että prosessi toimiessaan on kompleksinen adaptiivinen järjestelmä, jonka toiminnan onnistumisen kannalta oleellista ovat paitsi toimintamallit, myös mm. toimijoiden vuorovaikutus sekä valmius ja kyky oppia ja toimia yhteisen tavoitteen hyväksi. Näiden edistämiseksi kehitimme lääkehoitopelin.

Lääkehoitopelissä terveydenhoidon ammattilaisetideoivat ja arvioivat erilaisia ratkaisuja todellisiin vaaratapahtumiin eri toimijoiden näkökulmasta: pelaajat asettuvat lääkärin, hoitajan, farmaseutin tai potilaan rooliin. Peliin sisällytettiin myös mekanismeja tuomaan mukaan yllättävyyttä, hauskuutta, palkitsevuutta ja tosielämän realiteetteja. Peli kehitettiin tiiviissä vuorovaikutuksessa Tampereen yliopistollisen sairaalan (TAYS) kanssa ja Vaasan keskussairaalan tuella.

Ensimmäisessä vaiheessa tutkijat syvensivät tietoa lääkehoitokäytännöistä ja haasteista kirjallisella materiaalilla, haastatteluilla, työpajoilla ja työryhmäkokouksilla. Seuraavaksi toteutettiin TAYS:ssa peli-ideointityöpaja, jossa tuotettiin neljä pelikonseptia. Lopulliseen peliversioon edettiin vaiheittain kolmen prototyypiversioiden kautta. Jokaista prototyypiversiota terveydenhuollon ammattilaisetkoepelasivat osittain potilaiden kanssa.

Kunkin koepelin palautteen perusteella kehitettiin uusi edellisestä merkittävästi poikkeava prototyyppi. Pelaajien arviot pelin innostavuudesta, hyödyllisyydestä, uudenlaisuudesta, tehokkuudesta ja yhteispelin edistämisestä ovat olleet positiivisia. Hyödyllisenä nähtiin erityisesti eri näkökulmien tarkastelu sekä asioiden käsittely yhdessä eri ammattiryhmien edustajien ja potilaiden kanssa. Peliä on tarkoitus käyttää TAYS:ssa eLääkekaapin käyttöönotossa vuoden 2016 alusta alkaen.