

Persönliche Angaben

Anrede

Frau

Titel

Prof. Dr.

Vorname

Juliane

Nachname

Köberlein-Neu

E-Mail

koeberlein@wiwi.uni-wuppertal.de

Mobil

0179-7806786

Organisation

Bergische Universität Wuppertal

Abteilung

LS Versorgungsforschung

Adresse

Rainer-Gruenter-Str. 21

42119 Wuppertal

Germany

Abstract Details

Abstract-Titel

„Hey Du" – Ein Konversationsspiel zur Stärkung der Selbsthilfearbeit in Caring Communities

Abstract-Themen

offener Themenbereich

Autor*innen

Name

Dr. Marin Danner

Organisation

BAG Selbsthilfe

Land

Germany

Name

Diana Cürlis

Organisation

FH Münster University of Applied Sciences

Land

Germany

Name

Julia Jaschke

Organisation

Bergische Universität Wuppertal

Land

Germany

Abstract Beschreibung

1. Einleitung

Selbsthilfeorganisationen chronisch kranker und behinderter Menschen sind zentrale Akteure in Caring Communities. Sie stärken Gesundheitskompetenz, vernetzen Betroffene mit professionellen Hilfsangeboten und tragen dazu bei, Fürsorge als gemeinschaftliche Aufgabe zu verankern. Während klassische Arbeitsformen wie Gruppenaustausch und Beratung sich bei vielen Alltagsthemen als wirksam erwiesen haben, stoßen sie bei komplexen und tabubesetzten Themen, wie der vorausschauenden Planung medizinischer und pflegerischer Versorgung (Advance Care Planning, ACP), häufig an Grenzen. Internationale Studien zeigen, dass Serious Games im ACP-Bereich Menschen befähigen können, ihre Wünsche und Werte zu reflektieren und zu kommunizieren. Das Konversationsspiel „Hey Du“ – die deutsche Adaption des US-amerikanischen Spiels „Hello“ – nutzt diesen Gamification-Ansatz, um einen niedrigschwelligen Zugang zu existenziellen Themen zu schaffen. Der vorliegende Beitrag stellt die Pilotierung des Konversationsspiels vor und skizziert die nächsten Schritte in der Bewertung des Ansatzes für die Selbsthilfearbeit.

2. Materialien & Methoden

„Hey Du“ wurde 2023 an der Bergischen Universität Wuppertal aus dem Englischen übersetzt, kulturell angepasst und pilotiert. Das aktuelle Spielkonzept sieht vor, dass sich in einer etwa zwei- bis dreistündigen Spieleinheit 2-5 Personen anhand von Fragen mit ihren Wünschen, Werten und Überzeugungen in kritischen Versorgungssituationen, z. B. im Falle der Nicht-Einwilligungsfähigkeit, auseinandersetzen. Die Spielenden reflektieren die Fragen zunächst für sich selbst und teilen ihre Gedanken anschließend auf freiwilliger Basis mit der Gruppe.

Die Pilotierung erfolgte in drei Schritten: In kognitiven Pretests (n=12) wurde mittels Think-Aloud-Technik und Paraphrasierung die Verständlichkeit geprüft. Anschließend fanden zwei Beobachtungsstudien statt, eine mit Pflegeschüler:innen (n=16) in einem Ausbildungssetting und eine in familiären Settings sowie Freundesgruppen (n=50). Die Evaluation erfolgte mittels standardisierter Fragebögen zur Erfassung von Verständlichkeit und Akzeptabilität (Appropriateness, Perceived Effectiveness, Affective Attitude, Self-Efficacy).

3. Ergebnisse

Die bisherige Anwendung des Konversationsspiels zeigte, dass über 92% der Teilnehmenden „Hey Du“ als hilfreich bewerteten, um sich mit den eigenen Wünschen und Präferenzen zur medizinischen und pflegerischen Versorgung in kritischen Situationen auseinanderzusetzen. Im Konversationsspiel sahen die Teilnehmenden zudem einen geeigneten Weg, um eine höhere Sicherheit in der Kommunikation über des Thema Tod zu erlangen. Die große Mehrheit (92,4%) konnte sich vorstellen, das Spiel mit Familie oder engen Freund:innen zu spielen. Mehr als die Hälfte der Teilnehmenden sah zudem die Mitwirkung an Spielrunden mit fremden Personen als wichtig und bereichernd für Entwicklung eigener Kommunikationskompetenzen an.

Für den künftigen Einsatz des Konversationsspiels in der Selbsthilfe ist nun eine Fallstudie (Multiple Case Study Design) mit Mixed Methods Design geplant. In partizipativen Workshops mit Selbsthilfeaktiven sollen zunächst kontextspezifische Use Cases erarbeitet und über Spielevents in ca. 10 Selbsthilfeorganisationen erprobt werden. Die begleitende Evaluation wird die Spieleinheiten beobachten, die Gesprächsqualität dokumentieren und über quantitative Fragebögen das ACP Engagement sowie ACP-Aktivitäten (z.B. Informationsverhalten) messen. Ergänzend sollen qualitative Interviews mit Teilnehmenden, koordinierenden Personen und Expert:innen zur Selbsthilfestruktur erfolgen.

4. Zusammenfassung

„Hey Du“ bietet einen niederschweligen Ansatz zur Sensibilisierung und Befähigung im Umgang mit existenziellen Themen. Der Gamification-Ansatz schafft einen sicheren Raum für sensible Gespräche über Krankheit, Sterben und Vorausplanung. Für die Selbsthilfearbeit eröffnet das Spiel neue Zugangswege zu Themen, die mit herkömmlichen Formaten schwer zu bearbeiten sind. Es könnte klassischen Formaten wie der Betroffenenberatung vorausgehen, wodurch deren Wirksamkeit gesteigert werden kann. Die geplante Erprobung in Selbsthilfeorganisationen soll klären, ob „Hey Du“ in der Selbsthilfearbeit die Auseinandersetzung mit und Kommunikation über die Versorgung in kritischen Situationen nachhaltig fördert, Wissen, Motivation und Selbstwirksamkeit stärkt sowie dauerhaft in Selbsthilfestrukturen verankert werden kann. Durch die Förderung offener Kommunikation über persönliche Wünsche und Werte kann das Spiel dazu beitragen, Caring Communities zu stärken.

5. Literatur - optional

--