



INNOSUISSE INNOVATION BOOSTER CO-DESIGNING HUMAN SERVICES

Innovationszyklus 2024-25: «Das Wohlergehen von Kindern, Jugendlichen und Familien im Fokus»

Gesuch um Förderung in der *Ideation und Discovery Phase*

Arbeitstitel für die Projektidee: Virtuelle Realität (VR)

Sprecher:in: [anonym]

Datum: 15.05.2024

(1) Bitte nennen Sie die im Innovationsteam mitwirkenden Personen (Name, Vorname), ihre jeweiligen Organisationen (falls zutreffend) und ihren jeweiligen primären Erfahrungshintergrund (Nutzer:innen/Betroffene/Angehörige; Praxis /Professionen; Wissenschaft /Forschung; Politik/Fachverwaltung; Sonstiges)

(2) Bitte nennen Sie hier die Herausforderung bzw. das Problem, das Sie in der *Ideation und Discovery Phase* weiter klären und analysieren möchten und zeigen Sie den Bezug zum Jahresthema «Das Wohlergehen von Kindern, Jugendlichen und Familien im Fokus» auf:

Leben in einer Institution verändert die Interaktionen zwischen den Menschen mit Beeinträchtigung und ihre Familien und wirkt sich auf das Funktionieren der gesamten Familie, ihrer einzelnen Mitglieder sowie auf die festgelegten Rollen in der Familie aus. Wir möchten mit der Hilfe der Virtuelle Realität Menschen mit Beeinträchtigungen und ihre Familien unterstützen, die negativ empfundenen Auswirkungen des Lebens ausserhalb der Familie auf das Funktionieren der Familie zu reduzieren.

(3) Wie wollen Sie vorgehen, um die Herausforderung / das Problem weiter zu klären und innovative Lösungsansätze zu entdecken?

Das Ziel des Projekts ist die Hypothese zu überprüfen, ob VR unterstützte Interventionen die Bewohner:in und ihre Familien in der Bewältigung der Alltagsprobleme unterstützen kann. Wir möchten konkrete Anwendungsfälle ausarbeiten, wie die Bewohner:in in der Interaktion mit ihrer Familie mit Hilfe von VR lösen können.

Deshalb wollen wir das Projekt mit einzelnen Bewohnenden in [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] durchführen, bei denen wir eine Familientrennung als Problem für Betroffene und deren Familie vermuten.

Es geht vor allem um die folgenden potenziellen Probleme:

- Abkopplung vom Familienleben,
- Akzeptanz der etablierten Rolle in der Familie, z. B. der Mutter, aus der Sicht des Kindes, das zu Hause lebt und eine Mutter in der Einrichtung hat
- das Gefühl der Trennung vom Kind, wenn es getrennt von dem Elternteil lebt, und der Elternteil keinen Einfluss auf das Kind hat,
- das Gefühl, aus der Familie ausgeschlossen zu sein, wenn z.B. die Geschwister anders als betroffene Personen am Familienleben teilhaben können.

Wir wollen diese Bereiche durch die folgenden Aktivitäten in der virtuellen Realität verbessern und weitere geeignete Aktivitäten in VR entwerfen.

Der Hauptfokus liegt dabei auf:

- Gemeinsame Online-Aktivitäten wie z. B. ein virtueller Museumsbesuch, den ein Elternteil und ein Kind gemeinsam erleben, auch wenn sich der eine in einer Betreuungseinrichtung befindet und der andere zu Hause im Kinderzimmer ist.

Der Sekundärfokus liegt auf den individuellen VR-Aktivitäten der betroffenen Person mit dem Ziel, eine Teilhabe an verschiedenen Aktivitäten zu ermöglichen, neue Impulse zu geben und höhere Zufriedenheit zu erreichen:

- Das Erreichen schwer erfüllbarer Ziele wie eine Ballonfahrt oder ein Tauchgang in die Unterwasserwelt.
- Meditation, Entspannung mit einem Transfer an einen Ort ausserhalb unseres Pflegeheims, z. B. an einen Strand am Meer oder einen Sonnenuntergang in der afrikanischen Savanne.
- Eine kognitive Beschäftigung der betroffenen Person, die ihren Interessen entspricht, aber aufgrund ihrer Beeinträchtigung nicht möglich ist, z. B. ein Zoobesuch, eine Safari oder eine Online-Reise.
- Geistige Motivation für körperliche Aktivierung. Zum Beispiel, indem man in den Bergen Yoga praktiziert. Wenn der Betroffene Probleme mit der Motivation hat, können wir ihn an einen Ort bringen, der ihn interessiert und geistig aktiviert, so dass er eher bereit ist, sich körperlich zu betätigen, was er sonst ablehnt.

(4) Wie gewährleisten Sie, dass Nutzer:innen/Betroffene/Angehörige im Innovationsteam mitwirken?

Wir möchten die Betroffenen und ihre Familienmitglieder durch VR-unterstützte Interventionen intensiveren Kontakt mit der Familie ermöglichen und durch eine effektive Unterstützung des Familiensystems zu erreichen. Die Interventionen werden mit den Betroffenen und ihren Angehörigen besprochen und auf ihre individuelle Situation angepasst. Evaluationskriterien werden festgelegt und nach jeder Intervention qualitativ ausgewertet. Die zwei Bewohner:innen, welche in der Projektgruppe mitwirken, werden zusätzlich bei der Planung mitarbeiten und über die Projektmeilensteine informiert werden.

Zurzeit leben bei uns 20 Bewohner:innen, welche die Anforderungen an der Teilnahme ins Projekt erfüllen würden und potentielle Nutzer sind. Wir werden Infobroschüren vorbereiten und die Betroffenen sowie ihren Familien zu einem Informationsanlass einladen. Wir gehen davon aus, dass wir mindestens 5-7 weitere Personen für das Projekt gewinnen werden.

(5) Wie wollen Sie im Innovationsteam zusammenarbeiten? (z.B. Formen, Aufgaben, Rollen)

[Person 1]

Seine Hauptaufgabe besteht darin, die Idee zu entwickeln, VR unterstützte Interventionen zu entwerfen und als Instrument zur Unterstützung von Menschen mit Beeinträchtigung zu nutzen. In diesem Projekt bedeutet dies, ein Konzept zu entwerfen und spezifische Aktivitäten in der virtuellen Realität so zu gestalten, dass sie eine gewünschte Wirkung auf die Person und ihre Familie haben.

[Person 2]

Ihre Hauptaufgabe ist die organisatorische Unterstützung des Projektes und der einzelnen Betroffenen und deren Familien, Verantwortlich für die Kommunikation bei den Bewohnenden und Mitarbeitenden

[Person 3]

Er ist für die technische Beratung während der Projektdurchführung zuständig. Da das gesamte Projekt auf die Nutzung von VR ausgerichtet ist, ist die technische Unterstützung eine Voraussetzung für die Projektdurchführung. Dazu gehört die Unterstützung für VR-Headsets, die Verbindung zum Streaming, die Unterstützung bei der Erstellung und Nutzung eigener Inhalte in VR usw.

[Person 4]

Eine beratende Funktion für die Betroffenen, Projektpromotorin, Ideengeberin bei dem Entwurf der Interventionen. Als Leiterin der Eintrittsberatung steht sie den Bedürfnissen der Familien sehr nahe und kann die Perspektive der Familien in das Projekt einbringen.

Experten aus Erfahrung

Es handelt sich um zwei unserer Bewohnenden, welche sagen, dass ihr Aufenthalt in der Institution ihr Familienleben verändert hat und die daran interessiert sind, daran zu arbeiten und Ihre Familie daran beteiligen.

(6) An welche Projektidee denken Sie zurzeit und welchen Nutzen soll diese generieren?

Die Hauptidee des Projekts ist die Nutzung von VR für gemeinsame Aktivitäten der betroffenen Person und des Familienmitglieds (Besuch eines Museums, Online-Reisen, Spielen, gemeinsames Anschauen eigener Inhalte als Video eines Familienausflugs oder einer Familienfeier).

Solche sozialen Aktivitäten in VR bringen eine andere Art von Erfahrung als der klassische Besuch der betroffenen Person. Beim klassischen Besuch geht es meist um den Austausch verschiedener Neuigkeiten von beiden Seiten (Familie und der betroffenen Person). Bei den VR-Aktivitäten, die wir ausprobieren wollen, geht es um einen engeren Fokus auf eine Aktivität, so dass beide Seiten die Aktivität mehr genießen und gemeinsam erleben können. Wir gehen davon aus, dass VR-unterstützte Aktivitäten höhere Intensität haben. Dank solcher gemeinsamen Erlebnisse werden die Familienbande gestärkt und das Gefühl der Trennung von der Familie wird abgeschwächt. Bei der betreffenden Person handelt es sich nicht um eine Mutter/Sohn/Geschwister, die nicht bei uns wohnt und die wir manchmal besuchen, sondern um jemanden, mit dem wir irgendwo hingehen, etwas erleben, "gemeinsame Erfahrungen" machen.

Dies wird dazu beitragen, **neue soziale, kognitive und emotionale Erfahrungen** zu machen, deren Quantität und Intensität zwischen der in der Einrichtung lebenden Person und ihrer Familie oft eingeschränkt sind.

(7) Welche der folgenden Aussagen trifft aus Ihrer Sicht am ehesten zu?

- Unsere Projektidee ist etwas völlig Neues.
- Unsere Projektidee verbindet bereits Bekanntes auf neue Weise.
- Unsere Projektidee beruht auf der Übertragung von etwas bereits Bekanntem in einen Kontext, in dem es bisher nicht verfügbar ist.

Bitte senden Sie Ihr Gesuch bis zum 15. Mai 2024 an pascal.maeder@hes-so.ch