



[Akademie für Altersforschung am Haus der Barmherzigkeit](#)

Projektblatt zu
[Impact Innovation](#)

Ausschreibung 2018

Virtual Trip – Entwicklung einer Applikation für Virtual Reality Ausflüge pflegebedürftiger älterer Menschen für therapeutische Zwecke

Projektkurzbeschreibung

Für ältere und pflegebedürftige Menschen stellt bereits das Verlassen des Gebäudes häufig eine große Herausforderung dar, an einen Museumsbesuch oder einen Ausflug in die Berge ist für sie kaum zu denken. Bei Virtueller Realität handelt es sich um eine Computertechnologie, die eine immersive Empfindung von physischer Präsenz in dreidimensionalen Umgebungen ermöglicht. Mit Hilfe der VR-Brille können realistische oder künstlich erschaffene Umgebungen und 360-Grad-Bilder visuell besucht werden, ohne den Raum zu verlassen.

Die Nutzung dieser Technologie ist besonders für Menschen, die in Langzeitpflege-Einrichtungen wie dem Haus der Barmherzigkeit leben eine interessante, abwechslungsreiche Möglichkeit, da die BewohnerInnen so Orte besuchen können, die für sie in ungreifbare Ferne gerückt sind. Auch für ältere, pflegebedürftige Menschen stellt die virtuelle Erkundung einer Ausstellung eine Möglichkeit dar, wieder einmal "hinaus zu kommen" und etwas Neues zu erleben. Jedoch sind bereits verfügbare virtuelle Touren für ältere Menschen nicht unbedingt „barrierefrei“, verfügen sie eben nicht über die gleiche Technologie-Biographie wie die heutigen SchülerInnen.

Problemstellung

Viele ältere Menschen sind aufgrund von körperlichen und psychischen Einschränkungen bei der sozialen und gesellschaftlichen Teilhabe benachteiligt. Selbst wenn Herausforderungen bei der Anreise, das Fehlen von barrierefreien Sanitäreinrichtungen oder zu der Mangel an Sitzgelegenheiten für Ruhepausen in öffentlichen Gebäuden ausgeklammert

werden, führt das hohe Tempo des Alltags im öffentlichen Raum bei den Betroffenen zu Überforderung und aus dessen Folge zum Rückzug aus dem gesellschaftlichen Leben. Aktivitäten wie Ausflüge in die Natur oder der Besuch von Ausstellungen und Konzerten gehört für viele Menschen zu einem erfüllenden Leben. Ältere und beeinträchtigte Menschen können diese Aktivitäten, die auch wie selbstverständlich zu ihren Leben dazugehört haben, nicht mehr nutzen und verlieren somit wichtige Ressourcen bei der emotionalen Bewältigung ihrer Erkrankungen, dadurch wird auch ihre Lebensqualität eingeschränkt.

Impact

–
Menschen, die in ihrer Mobilität eingeschränkt sind und daher von der gesellschaftlichen Teilhabe ausgeschlossen sind, haben wenig Möglichkeiten auf selbstbestimmte Aktivitäten außerhalb ihrer direkten Wohnumgebung, was einen Risikofaktor für die Entstehung von Depressionen darstellt. Das Konzept der erlernten Hilflosigkeit von Martin P. Seligman postuliert, dass sich eine Depression oft dann entwickelt, wenn Belastungen als dauerhaft unkontrollierbar erlebt werden und auf persönliches Versagen zurückgeführt werden.

Der Rückzug ist verbunden mit sozialer Isolierung und emotionaler Einsamkeit, woraus wiederum das Risiko erwächst, dass sich der gesundheitliche Status verschlechtert.

Innovationspotential

–
Aufgrund der fehlenden umfassenden Technologiebiographie älterer, pflegebedürftiger Menschen sind auch die üblichen Virtual Reality Brillen und online verfügbare Programme nicht einsetzbar, da die Bedienung leider sehr kompliziert ist.

Methodische Vorgehensweise und Akteurseinbindung

–
Im Rahmen des Projekts Virtual Trip werden die primären und sekundären Zielgruppen ab Beginn stark mit einbezogen. Bei den primären NutzerInnen handelt es sich um die älteren, pflegebedürftigen Menschen, bei den sekundären NutzerInnen handelt es sich um die Bezugspersonen, also Angehörige, Pflegepersonal und TherapeutInnen, die die pflegebedürftigen Menschen bei ihren virtuellen Ausflügen begleiten sollen. Daher stellen die Bedürfnisse dieser sekundären Zielgruppe genauso wichtige Rahmenbedingungen dar, wie die Wünsche der pflegebedürftigen Menschen selbst. Zu Beginn des Projekts finden Gespräche mit pflegebedürftigen Menschen statt um ihre Wünsche klarer skizzieren zu können. Darauf folgend werden die zur Wahl stehenden Einsatzmöglichkeiten vorgestellt und die Bedürfnisse und Wünsche dazu erfragt. In weiteren Schritten werden die Zwischenergebnisse den Testpersonen präsentiert und ihre Meinungen dazu eingeholt. Sobald ein fertiger Prototyp besteht, wird dieser in einer Gruppe von 10 Personen und ihren Bezugspersonen getestet. Sobald die Software entwickelt ist und erste Einsätze getestet werden können, wird erneut die Meinung der Bezugspersonen eingeholt.