

VR4 Therapy



Projekt

Das Hauptziel des Projektes VR4Therapy ist die wissenschaftliche Überprüfung der **Wirksamkeit von vor allem biografiebezogenem Virtual Reality-Content** hinsichtlich der Lebensqualität und Verhaltensweisen der von Demenz betroffenen Menschen und der Entlastungswirkung auf pflegende Angehörige und Pflegepersonen. Das VR4Therapy-Konzept beruht auf der Annahme, dass bedarfsgerechte technische Lösungen mittels Virtual Reality in der Biografiearbeit für Menschen mit Demenz einen wertvollen Beitrag leisten können. Die Biografie bzw. Lebensgeschichte eines Menschen liefert einen Fundus an Gesprächsthemen und Aktivitäten, die zum Beispiel im Rahmen der Erinnerungspflege gezielt Anwendung finden können.



Netural

Projekt und Inhalt:
Netural GmbH
Peter-Behrens-Platz 2, 4020 Linz
www.netural.com
Foto: Netural GmbH

Problemstellung



In der **Pflege und Betreuung von Menschen mit Demenz** ist Biografiearbeit ein bedeutsames Konzept. Das aktuelle Erleben der Menschen mit Demenz ist geprägt durch vergangene Erfahrungen und kann deshalb **nur durch das Wissen über die Biografie des Individuums verstanden, eingeordnet und beeinflusst werden**. Ohne die Berücksichtigung lebensgeschichtlicher Hintergründe bleiben die Bedürfnisse von Menschen mit Demenz häufig unerkannt oder werden falsch interpretiert, was dann eine Bedrohung oder Reduzierung ihres subjektiven Wohlbefindens bedeutet. Obwohl sowohl öffentlich als auch private Medien (Filme, Bilder, Tondokumente) in zunehmendem Maße digital verfügbar sind (und dies künftig womöglich nur noch in digitaler Form), sind **bislang nur wenige entsprechende Materialien und Werkzeuge zur Unterstützung von Biografiearbeit und Erinnerungspflege verfügbar**.



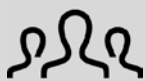
Innovationspotential

Neuland betritt man mit dem Projekt VR4Therapy mit der Untersuchung von **Einsatzmöglichkeiten innovativer Biografearbeit mittels Virtual Reality Content, basierend auf Archivmaterial**. Ein entsprechend gestalteter Ansatz kann maßgeblich dazu beitragen, Erinnerungspflege sowohl im **stationären, teilstationären als auch im häuslichen Umfeld stärker im Pflegeprozess zu verankern** und so die Begleitung und das Wohlbefinden der Menschen mit Demenz zu verbessern. Von zentraler Bedeutung ist dabei, den Einsatz von Virtual Reality dabei immer in Bezug auf die Lebensqualität von Menschen mit Demenz zu betrachten und zu bewerten.



Impact

Durch die steigende Zahl der Demenzerkrankten **soll mit Hilfe digitalisierter Tools wie Virtual Reality die Betreuung der Erkrankten verbessert und vereinfacht werden**. Die Sammlung biographischer Hintergründe ist heute noch wenig strukturiert und fast nur mit Fotos möglich und wird mit der Digitalisierung einfacher. Dadurch kann die Lösung weiter verbreitet und die Lebensqualität von Betroffenen erhöht werden.



Methode & Akteurseinbindung

Die Akteurseinbindung erfolgt anhand von **Biographisch-narrative Interviews mit Demenzkranken** (methodisches Experimentalfeld, **Leitfadeninterviews mit pflegenden Angehörigen** (Standard-Vorgehensweise) und **Experteninterviews** (IT-Bereich, Ärzte etc.) und Leitfadeninterviews mit Pflege- und sonstigem Fachpersonal (Standard-Vorgehensweise).

Methoden - Analyse des Nutzungskontextes: hier werden Informationen über die zukünftigen Nutzer, also Demenzkranke verschiedener Phasen und Pflegepersonen gesammelt und in Profilen zusammengefasst. Ebenso werden die biographischen Hintergründe der Demenzkranken, die Abläufe der VR-Nutzung und die Testumgebung, zu der auch die technischen Rahmenbedingungen zählen, analysiert. **Der Gestaltungsprozess** orientiert sich stark an der Nutzerorientierung, also der Einbeziehung der Demenzerkrankten und Pflegepersonen, sowie den pflegenden Angehörigen. Betreffend Gestaltung der Materialien wird der „**Design Thinking**“ Prozess gewählt. **Weitere innovative Methoden** die im Projekt zur Anwendung kommen: Biographische Schweinweltgestaltung, Digital Storytelling, SIMPA Methode, H.I.L.D.E: Heidelberger Instrument zur Erfassung von Lebensqualität bei Demenz.