

a[mu]zier dich! Co-Entwicklung eines Caregames für Jugendliche und junge Erwachsenen mit psychischen Problemen

Gilles Bangerter, Dozent, HESAV, Fachhochschule Westschweiz HES-SO, Schweiz

Emilie Bovet, Dozentin, HESAV, Fachhochschule Westschweiz HES-SO, Schweiz

Cédric Bornand, Dozent, HEIG-VD, Fachhochschule Westschweiz HES-SO, Schweiz

Angelika Gusewell, Prof. Dr., Leiterin Forschung (Mitglied der Hochschulleitung), HEMU, Fachhochschule Westschweiz HES-SO, Schweiz, angelika.gusewell@hemu-cl.ch

Alexia Stantzos, Stellvertretende Pflegedienstleiterin, DP-CHUV, selbständige Pflegefachfrau, Schweiz

Hintergrund

Laut der Schweizer Corona-Stress-Studie (Coynel et al., 2021) sind die 15- bis 24-Jährigen die am stärksten von der Pandemie betroffene Altersgruppe: 7% der Jugendlichen litten vor der Krise an mittelschweren bis schweren depressiven Symptomen, jetzt sind es 26,9%. Die Zahl der Konsultationen bei psychosozialen Diensten für Jugendliche und bei Kinderärzten explodierte. Gewichtszunahme und Essstörungen nahmen zu, ebenso wie Panikattacken, düstere Gedanken und Selbstmordversuche. Schulkinder, Teenager und junge Erwachsene leiden unter Einsamkeit und Isolation, und das in einer Lebensphase, in der soziale Kontakte ganz wesentlich zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

Auf internationaler Ebene warnt das UNICEF (2021) vor der Dringlichkeit der Situation. In ihrem „on my mind“-Bericht fordert das UNICEF Regierungen und Partner aus dem öffentlichen und privaten Sektor auf, sich für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen einzusetzen.

Problemstellung

Jugendliche und junge Erwachsene, die von einem psychischen Leiden betroffen sind oder sich in einer schwierigen Lebensphase befinden, fühlen sich oft von Gleichaltrigen und von der Welt abgekoppelt, einsam und isoliert. Solche Gefühle können allfällige Symptome verschlimmern, die Behandlung oder Begleitung beeinträchtigen und es schwierig machen, Beziehungen (u.a. mit betreuenden Personen) aufzubauen.

Ziele

Ziel ist es, für diese jungen Menschen ein „Care Game“ (d.h. ein Videospiel welches das Wohlbefinden, positive Kontakte und positive Gefühle fördert), zu entwickeln. Dieses Spiel soll auf spielerische, motivierende und beruhigende Art und Weise dazu einladen, sich mit den eigenen Emotionen auseinanderzusetzen, diese mit dem emotionalen Gehalt von Musik zu verknüpfen, mit anderen Spieler_innen darüber auszutauschen, und so positive, qualitative Kontakte zu knüpfen.

Vorgehen

Die Besonderheit des Projekts liegt im kollaborativen Vorgehen. So sollen über die gesamte Projektdauer (24 Monate) junge Patient_innen und deren Betreuer_innen einbezogen werden. Dies garantiert nicht nur, dass das entwickelte Caregame den Bedürfnissen, Interessen und Möglichkeiten seiner zukünftigen Nutzer_innen entspricht. Es ermöglicht auch und vor allem, dass die Teilnehmenden dort abgeholt werden, wo sie Expert_innen sind, nämlich im Musikhören und Gamen, und so die Gelegenheit bekommen, „einfach nur“ junge Menschen zu sein.

Fünf Projektphasen sind geplant: (1) Spielspezifikation und Erarbeitung der Validierungsmethode; (2) Tool-Design (Softwareentwicklung) und Musikauswahl; (3) Szenario-Design (Ausarbeitung von Plot und Spieldesign); (4) Zusammensetzen der einzelnen Bausteine, Test und Validierung eines ersten Prototyps; (5) Bewertung der Nutzung und Nutzbarkeit in einer längeren Testphase, wissenschaftliche Auswertung.

Ergebnisse / Erfahrungen

Unser Projekt startete im November 2022. Im Frühling 2023 wird es darum gehen, gemeinsam mit den Pflegeteams und den Patient_innen der Partnerinstitutionen die Spielspezifikation auszuarbeiten. Unser Kongressbeitrag wird somit (noch) nicht über Forschungsergebnisse berichten, sondern die Umsetzung des angestrebten partizipativen Ansatzes reflektieren: Potential einerseits, Herausforderungen und Grenzen andererseits.