

WÜRFELSET

Spielend über Gestaltungsräume am Lebensende sprechen

WHAT?

Hintergrund

Obgleich Menschen wissen, dass das Leben endlich ist, findet das Sprechen darüber selten oder zu spät statt. Patient:innen und Angehörige beklagen, dass das Sprechen über das Lebensende Mühe macht.

Ziel

Das Würfelset nutzt Spielstrategien des Serious Game und des zwischenmenschlichen Designs, um eine frühzeitige Planung der letzten Lebensphase anzuregen. Es soll den Austausch über Werte-, Welt- und Sterbevorstellungen stützen und Zu- und Angehörigen Hinweise darauf geben, wie sie gemeinsam mit schwerkranken chronischen Menschen das Lebensende gestaltet können, damit sich alle Beteiligten beachtet und wohler fühlen.

**"Vor allem der orange Würfel hat uns geholfen ins Gespräch zu finden. Ich bin so viel hier und es gibt soviel zu klären, manchmal vergisst man über Privates und Schönes zu sprechen."
- Angehörige**

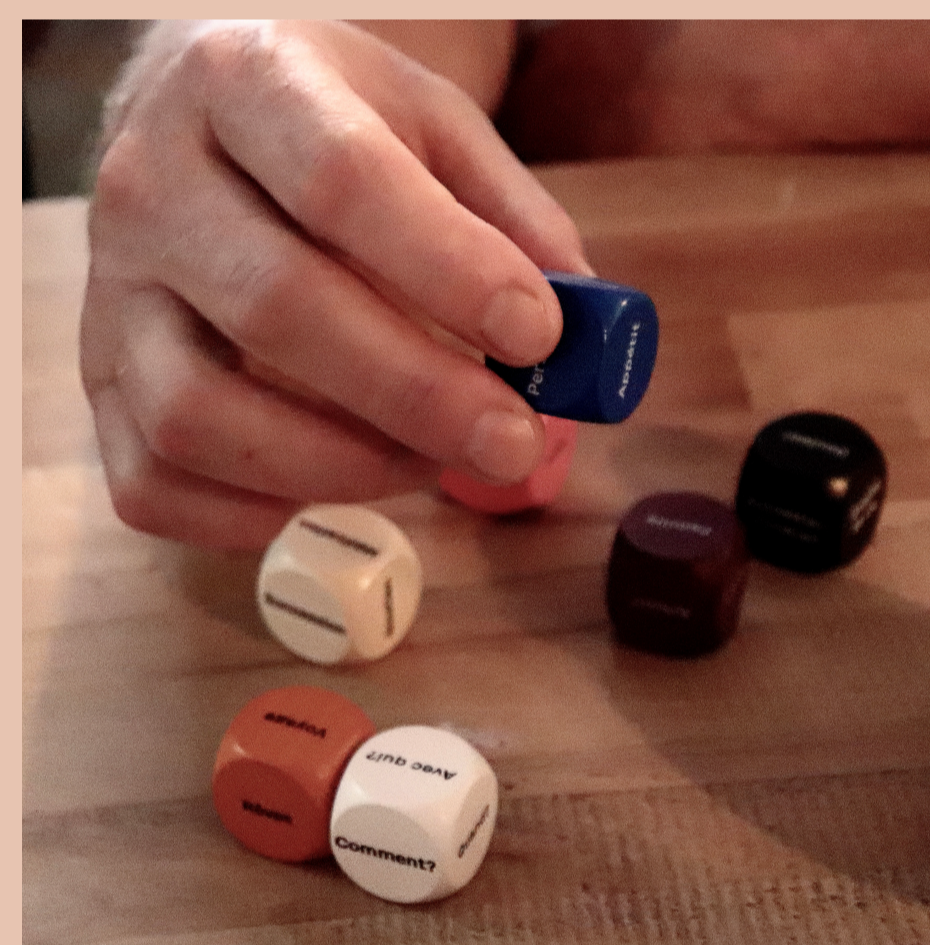
HOW?

Methode

Die Forschung fand im Rahmen des SNF-Projektes (2020-2023) Sterbesettings statt. Stationäre und ambulante Palliative Care Settings wurden mit partizipativen, designethnographischen Methoden und durch Research through Design erforscht. Die Daten wurden codiert, in 7 Haupt- und 6 Subthemen organisiert, durch eine anregende Spielanleitung und Notizbuch ergänzt und in CO-Design Prozessen qualitativ überprüft. Gemeinsam mit palliative vaud wurde das Würfelset in die französische Sprache übersetzt, weiterentwickelt und in der Praxis getestet.

Resultat

Die sieben Würfel beinhalten Impulse für Gefühle, Ressourcen, Perspektiven und Planung. Sie greifen Themen wie Medikation und Total Pain und Fragen zu Care-Atmosphären auf. Die Praxis zeigt, dass dieses Instrument nicht nur in privaten, sondern auch in professionellen (Gesundheits-)Settings eingesetzt werden kann, wenn genügend Zeit zur Verfügung steht. Fachpersonen im Sozial- und Gesundheitsbereich und Freiwillige erfahren das Tool als hilfreich, da es Brücken baut und Barrieren abbaut. Sie setzen, je nach Patient:in und Zu- und Angehörige, die Würfel individuell bei Hausbesuchen und Beratungsgesprächen ein. Die Referenz zum Zufalls- und Glücksspiel-Prinzip, ist durch das Gesellschaftsspiel vertraut und erleichtert ins Gespräch zu kommen.



version française
www.finally.design

WHY?

Schlussfolgerung

Der intuitive und spielerische Zugang, der sich von medizinischen End-of-life-Decision-Making-Tools unterscheidet, dient der Initialisierung und der Schärfung und Strukturierung von weiteren Planungsprozesse. Menschen sollen die Würfel in allen Lebensabschnitt nutzen, ob gesund, akut betroffen durch Erkrankung oder in begleitender Funktion. Ein Mehrwert entsteht, indem das Set auch ausserhalb von medizinischen Kontexten für eine breite Bevölkerung erhältlich ist. Gesundheitsanbieter:innen können die Würfel branden und als Kommunikationstool nutzen, da sie Leitlinien von Palliative Care (Entscheidungsfindung, Planung, Selbstbestimmung) repräsentieren. Zudem bietet das Set die Möglichkeit, Gestaltungsräume am Lebensende lebensnah zu erschliessen.