

# Dialog

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Spitex Magazin : die Fachzeitschrift des Spitex Verbandes Schweiz**

Band (Jahr): - **(2018)**

Heft 1

PDF erstellt am: **21.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Palliative Care

## 5 Fragen Spielerisch zum tabufreien Tod



**Spitex Magazin: Sie unterrichten Palliativmedizin an der Haute Ecole Arc. Was ist Ihre grösste Herausforderung?**

**Pierre-Alain Charmillot:** Menschen in Ausbildung in Gesundheitsberufen sind oft unzureichend auf den Umgang mit Todesfällen vorbereitet. Doch in diesem Beruf wird man bereits früh mit dem Tod konfrontiert. Daher ist es notwendig, diese zwischenmenschlichen Kompetenzen und das Bewusstsein für den Tod bereits während der Ausbildung zu entwickeln, was Selbsterfahrung erfordert. Wir arbeiten derzeit an einem Prototyp von «Serious Game» oder auf Deutsch «seriöses Spiel». Das Spiel ermöglicht es Studierenden, diese Fähigkeiten zu üben.

**Wie kann ein Spiel helfen, den Tod eines Patienten zu bewältigen?**

«Serious Game» ermöglicht es, ein sensibles Thema spielerisch anzugehen. Das Spiel macht Spass und fügt dem Ganzen eine pädagogische Dimension hinzu. Derzeit gibt es für Fachpersonen nur wenige Instrumente, um sensible Fragen im Zusammenhang mit dem Tod eines Patienten zu thematisieren. Das Nationale Forschungsprogramm «Lebensende» (NFP 67) hat kürzlich die Notwendigkeit hervorgehoben, Palliativsituationen besser voranzuplanen. Unser Spielprojekt geht genau in diese Richtung.

**Wie verläuft eine Partie?**

Wir arbeiten an verschiedenen Formen von Prototypen und möchten das Spiel auf einem Computer testen, als Version mit Bild und Ton und als 3D-Immersionvideo. Im Moment haben wir ein Szenario entwickelt, doch weitere sind in Planung, um etwas Variation ins Spiel zu bringen. In diesem Szenario taucht der Spieler in eine Situation in einem Pflegeheim ein. Er hat durch das Spiel die Möglichkeit, mit einem fiktiven Bewohner, der im Sterben liegt, zu interagieren. Dem Spieler stehen verschiedene Antworten zur Verfügung, die den Spielverlauf beeinflussen. Wenn er die beste Antwort aus-

wählt, kann er zum nächsten Level übergehen. Wir haben das Spiel mit mehreren Studierenden getestet, alle haben ein grosses Interesse gezeigt. Wir wollen auch herausfinden, ob sich die Spieler durch das Spiel ihrer eigenen Sensibilität bewusst werden.

**Das Ziel des Spiels ist es also, sich selbst besser kennenzulernen?**

Ja, irgendwie schon. Jeder Einzelne entwickelt eigene Strategien, um mit dem Tod umzugehen. Manche Strategien zielen darauf ab, das Thema zu meiden und nicht zu viele Fragen zu stellen. Für das Pflegepersonal halte ich eine solche Einstellung jedoch für ein berufliches Fehlverhalten. Fachpersonen in Gesundheitsberufen müssen in der Lage sein, mit Betroffenen über den Tod zu sprechen, und Lösungen vorzuschlagen, um ihre Situation zu verbessern. Um dies zu erreichen, brauchen sie Übung. Dazu dient unser Spiel.

**Was sind die Vorteile des spielerischen Übens?**

Das «Serious Game» ermöglicht es, sich individuell weiterzuentwickeln, Schritt für Schritt. Der Tod ist ein intimes Thema, und jeder Mensch nähert sich ihm auf besondere Weise. Das Spiel erlaubt, ein eigenes Tempo anzuschlagen. Doch die Forschung steckt noch in den Kinderschuhen. Aber wir freuen uns darauf, weiterhin die Auswirkungen des Spiels auf die Spieler zu analysieren, um es so weiterzuentwickeln.

Interview: Pierre Gummy

### Zur Person

Pierre-Alain Charmillot ist Pflegefachmann, Professor und Projektmanager an der Haute Ecole de l'Arc jurassien ARC. Er lehrt in Zusammenarbeit mit dem CHUV in Genf Palliativmedizin im Rahmen eines «Certificate of Advanced Studies»-Moduls und eines Diplomstudiengangs (CAS und DAS).