

Co-Design und Serious Gaming im Dienste von Peer Gruppen mit pflegenden Angehörigen

Astrid Herold-Majumdar

2025

Hinweise für Moderatorinnen
und Moderatoren von
Pflegeschätze-Workshops

Wohlbefinden und
Selbstbestimmung bei der
Pflegeschätzsuche mit co-
kreativen und spielerischen
Methoden



Co-Design und Serious Gaming im Projekt *Pflegeschätze*

Im Projekt „Pflegeschätze“ werden co-kreative Methoden (Stickdorn & Schneider 2013) und Spiele für den Ernstfall (Serious Games) modifiziert eingesetzt, um Peer Gruppen von pflegenden Angehörigen bzw. selbstorganisiert Pflegenden (sP) dabei zu unterstützen, Lösungsansätze und Erfindungen für Alltagsherausforderungen (Pflegeschätze PS) sichtbar zu machen und untereinander im Sinne des sozialen Lernens auszutauschen. Peer-Gruppen-Interaktionen sollen damit abwechslungsreicher und lösungsorientierter gestaltet werden. Teilnehmer:innen sollen sich selbst als kompetent erleben und vom Knowhow anderer für ihre eigene Pflegesituation profitieren. Durch die soziale Teilhabe und das Teilen von „Pflegeschätzen“ sollen sP Gemeinschaft, Entlastung und Stärkung (Empowerment) erfahren.

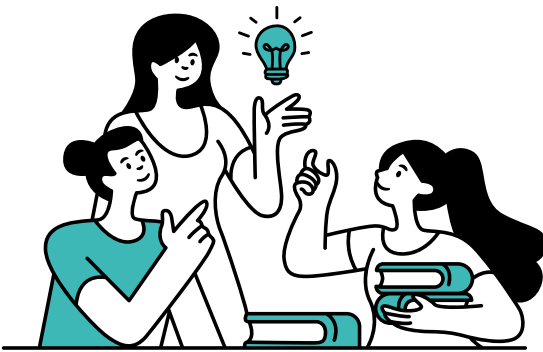
Pflegende Angehörige organisieren die Pflege und Betreuung pflegebedürftiger Familienmitglieder selbst. Die Selbstorganisation stellt eine Verantwortung und Beanspruchung dar, birgt aber zugleich ein hohes Potential der Selbstbestimmung. Mit der Bezeichnung pflegender Angehöriger als „selbstorganisiert Pflegende“ (sP) wird die Autonomie zum Ausdruck gebracht, ohne die strukturell bedingte Verletzlichkeit und den Unterstützungsbedarf dieser Gruppe zu vernachlässigen.

Diversität als Quelle der Kreativität

Auch, wenn die PS-Methoden mit Eltern von Kindern mit erhöhtem Unterstützungsbedarf entwickelt und getestet wurden, bergen sie auch für sP von Erwachsenen und älteren Menschen ein hohes Potential lösungsorientierter und wohltuender Peer-Beratung. Co-Design und spielerische Ansätze leben davon, dass Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungshintergründen, Talenten und Charakteren zusammenarbeiten. Die Diversität der von den sP betreuten, pflegebedürftigen Personen trägt ebenso dazu bei, dass Alltagsherausforderungen, für die Lösungen gesucht werden, von verschiedensten Blickwinkeln aus betrachtet und entsprechend unterschiedliche Lösungsideen entwickelt werden.

Mit dem co-kreativen und Serious- Gaming- Ansatz (Alvarez & Djahouti 2011, Hookham & Nesbitt 2019) sind jedoch auch Risiken und Nebenwirkungen verbunden, die nachfolgend erläutert werden, um daraus Handlungsempfehlungen für Moderator:innen von sog. Pflegeschätze (PS)-Workshops zu entwickeln.

Hintergrund Design Thinking und Interaction Design



Design Thinking ist eine Denkhaltung und Philosophie. Sie kann zurückverfolgt werden bis in das 19. Jahrhundert. Erstmals spricht der amerikanische Bildhauer Horatio Greenough 1852 im Zusammenhang mit den organischen Prinzipien der Architektur von „form follows function“.

Form follows function (dt.: Die Form folgt der Funktion) ist ein Gestaltungsleitsatz aus dem Design und der Architektur. Er postuliert, dass die Form, also die Gestaltung von Dingen, sich aus ihrer Funktion, d.h. ihrem Nutzwert aus Sicht der Person, die sich der Form bedient, ableiten soll. Die Ausrichtung von Gebäuden, Produkten und Dienstleistungen am Nutzer bzw. an der Nutzerin wurde später von dem amerikanischen Architekten Louis Sullivan, eines der ersten großen Hochhausarchitekten, aufgegriffen. In Deutschland folgte die Bauhaus-Szene ebenfalls diesem Prinzip. Das Hasso-Plattner-Institut hat daraus den Design Thinking Ansatz entwickelt.

Life-centred Design

Bei der Entwicklung der PS-Methoden orientieren wir uns an dem Ansatz des „Life-centred Design“ (CIID 2025) des Kopenhagen Institute of Interaction Design. Dieser Ansatz stellt das Erleben der Menschen und aller lebenden Systeme, die miteinander zusammenhängen, in den Mittelpunkt eines nachhaltigen Nutzens, wobei sich das CIID an dem Nachhaltigkeitsbegriff der UN (Vereinte Nationen 2024) anlehnt, der neben wirtschaftlichen und ökologischen Zieldimensionen auch die soziale Perspektive im Sinne des gleichberechtigten Zugangs zu Ressourcen und der sozialen Innovation beinhaltet. Inzwischen findet der Design Thinking Ansatz auch Einzug ins Gesundheitssystem. Altman und Kollegen (2018) konnten in einer wissenschaftlichen Übersichtsarbeit 24 Studien einschließen, in denen Design Thinking Ansätze im Kontext der Gesundheitsversorgung untersucht wurden. Sie werden u.a. dafür eingesetzt, patientenzentrierte Therapieansätze und Interventionsprogramme zu entwickeln.

Für die Arbeit mit pflegenden Angehörigen bedeutet dies, mit ihnen als Expert:innen ihrer jeweiligen Situation für Alltagsherausforderungen kreative Lösungen, die auf sie zugeschnitten sind, zu entwickeln, um mit den pflegenden Angehörigen zusammen nachhaltige Werte zu schaffen.

Solche nachhaltigen Werte können beispielsweise sein, dass pflegende Angehörige gesund bleiben, weil ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden eng mit der Gesundheit und dem Wohlbefinden der pflegebedürftigen Person bzw. des Kindes mit erhöhtem Unterstützungsbedarf und weiterer Familienmitglieder zusammenhängen. Ein weiteres Ziel kann sein, den Zugang zu Ressourcen gleichberechtigt zu ermöglichen oder selbstbestimmte, gleichberechtigte Teilhaben umzusetzen.

PS-Methoden können dabei unterstützen, weil sie interaktive Prozesse zur selbstbestimmten, gemeinsamen Lösungsentwicklung anregen. In vulnerablen Gruppen müssen sie jedoch angepasst werden, um potentielle Risiken und Nebenwirkungen zu minimieren.



Co-Design und Serious Gaming zwischen Produktivität und Kreativität



Selbstorganisiert Pflegende treffen sich, manchmal organisiert oder auch spontan, um sich beispielsweise gegenseitig zu unterstützen und zu entlasten oder einfach, um sich nicht allein in einer prekären Lebenslage zu fühlen und eine gute Zeit mit anderen in ähnlichen Lebenslagen zu verbringen. Co-kreative und spielerische Methoden werden im Gesundheitswesen zunehmend mehr eingesetzt und wissenschaftlich auf ihre Wirkungen hin untersucht (Altman et al. 2018). Erste Studien zeigen erwünschte Wirkungen beispielsweise bei der co-kreativen Entwicklung von Therapieansätzen (Grindell et al. 2022, Terkelsen et al. 2022).

Um diese positiven Effekte möglichst auch den sP zugutekommen zu lassen, werden co-kreative und spielerische Methoden im Projekt „Pflegeschätze“ an die Zielgruppe adaptiert und mit den Eltern zusammen partizipativ entwickelt. Die Effekte auf wichtige Outcomes (z.B. Gesundheit, Lebensqualität) der sP werden in einer begleitenden wissenschaftlichen Studie im Rahmen des Teilvorhabens der Hochschule München untersucht.

Auch wenn sP selbstverständlich freiwillig die co-kreativen und spielerischen Methoden nutzen oder eben nicht nutzen, ohne Nachteile davon zu haben, bleibt die Frage nach den Risiken und Nebenwirkungen, weil die co-kreativen Methoden und das Serious Gaming in dieser Zielgruppe noch wenig untersucht sind.

In dem Projekt werden Vorkehrungen getroffen, um das Risiko von möglichen unerwünschten Effekten zu minimieren, indem u.a.:

- die co-kreativen Methoden und Serious-Gaming-Ansätze (z.B. Pflegeschätze-Quartett oder -Ludo) an die Zielgruppe angepasst werden,
- Regeln und Moderationsanleitungen für Gruppenerhebungen aufgestellt werden,
- Spielregeln so entwickelt werden, dass Mitspielende unabhängig von ihrer Ideenproduktion teilhaben können und kein Leistungsdruck, Ideen produzieren zu müssen, entsteht,
- geschulte Moderatorinnen und Moderatoren eingesetzt werden,
- Moderationsschulungen angeboten werden, damit sP selbst Pflegeschätze-Workshops durchführen können und
- die Teilnehmenden ein offenes und ein anonymisiertes, teilstrukturiertes Feedback zu den Gruppenveranstaltungen abgeben können, dessen Ergebnisse in die Anpassung und Weiterentwicklung der PS-Methoden systematisch einfließt.

Dennoch bestehen Risiken und es kann potentiell zu unerwünschten Wirkungen kommen, die nachfolgend beispielhaft aufgeführt werden, um sogleich Maßnahmen zur Risikobeherrschung vorzuschlagen, die sich in ersten Testläufen der PS-Workshops bewährt haben.



Risiken, Nebenwirkungen und Risikobeherrschung in der Moderation

Risiko: Einschränkung von Spontaneität und Zweckfreiheit

Spiele und Kreativität für Zwecke der Produktivität, des Lernens, des Trainierens oder der Therapie oder andere, ernsthafte Ziele einzusetzen, ist insbesondere bei der Anwendung mit vulnerablen Gruppen kritisch zu hinterfragen. Das Spiel ist zunächst ein spontaner, kreativer Akt, der nicht erzwungen werden kann und dessen Wert eben darin liegt, ohne Erwartungs- und Leistungsdruck, sich selbst oder Dinge auszuprobieren, zu experimentieren und am Scheitern zu lernen oder im Ausgleich zur Arbeit oder zur Schule einfach Freude am kreativen, zweckfreien Tun zu finden.

Selbstorganisiert Pflegende, wie zum Beispiel Eltern und Angehörige von Kindern mit erhöhtem Hilfebedarf bzw. einer Beeinträchtigung sind eine vulnerable Gruppe. Sie leben häufig unter prekären Bedingungen, weil sie im Sorgealltag in besonderem Maße gefordert sind, um dem gesellschaftlichen Leistungs- und Produktivitätsdruck selbst standzuhalten und ihre Kinder mit Beeinträchtigung in eine stark leistungsorientierte Gesellschaft zu integrieren.

SP können häufig weniger Erwerbsarbeit leisten und haben dadurch ein geringeres Familieneinkommen. Räume, in denen sP ohne Sorgeverpflichtung und ohne Zweckbestimmung die Zeit einfach nur genießen und für sich etwas machen können, sind sehr begrenzt. Pflegeschätze-Workshops sollen solche Räume bieten, bergen aber in sich das Risiko, dass sich Teilnehmende unter Druck fühlen, Ideen entwickeln und Pflegeschätze finden zu müssen.

Risikobeherrschung

PS-Workshops sind Räume, in denen Eltern das Angebot, methodengestützt sich auf einen interaktiven und kreativen Prozess einzulassen, annehmen können. Sie sollen aber nicht der Erwartung unterliegen, Knowhow teilen oder Ideen produzieren zu müssen. Einfach nur dabei sein, zuhören und die Gemeinschaft genießen, ist ein genauso wertvoller Beitrag wie zu moderieren oder Ideen einzubringen. Eltern sollen sich nicht selbst, nicht durch andere Teilnehmende und schon gar nicht durch die Moderation unter Druck gesetzt fühlen, kreativ sein zu müssen, zumal Kreativität gar nicht erzwungen werden kann. Sich treiben und inspirieren lassen, einfach mal nur abwarten, ob sich etwas entwickelt, ausprobieren, scheitern dürfen und lernen sind zentrale Prozesse. Phasen der Nicht-Aktivität, des sich Versenkens in die Sinnlichkeit, wenn beispielsweise mit Material experimentiert wird, anderen Menschen beim Gestalten zusehen, Gedanken nachhängen, sind für das Wohlergehen und auch für den kreativen Prozess wichtige Zeiträume. Wenn sP dann freiwillig an Spielrunden und co-kreativen Workshops mit Peers in vergleichbaren Lebenslagen teilnehmen, haben sie einen Anspruch darauf, diese Zeit ohne Zweckbestimmung und Programm einfach nur für sich und ihr Wohlbefinden zu nutzen.



Die Planung eines PS-Workshops muss deshalb Freiräume lassen und Flexibilität ermöglichen. Achtsamkeit, gute Beobachtungsgabe für Gruppenprozesse und kreative Prozesse sowie für das Befinden jedes einzelnen Workshop-Teilnehmenden sind wichtige Kompetenzen des PS-Moderators bzw. der PS-Moderatorin.

Strukturell bedingte Machtverschiebung in der Forschungs- und Entwicklungsphase

Risiko: Wissensvorsprung

Im Forschungskontext, wie im Projekt „Pflegeschätze“, haben Forschende häufig in Bezug auf das Erkenntnisinteresse und die Methodik einen Wissensvorsprung und es kann zu einem Machtungleichgewicht zwischen Forscher:innen und den Adressat:innen der Forschung, hier den sP, kommen.

Risikobeherrschung

Diese Machtasymmetrie gilt es auszugleichen, indem nicht nur die Untersuchungsabsicht offengelegt wird, sondern auch die Methodik mit ihren Potentialen, Risiken und Nebenwirkungen. Wenn nun Studienteilnehmer:innen in die Lage versetzt und im Sinne des partizipativen Forschens ermächtigt werden, die co-kreativen und spielerischen PS-Methoden selbst mitzugestalten, kann dies in besonderer Weise zum Ausgleich ungleicher Machtverhältnisse beitragen. Im Teilprojekt der Hochschule München „Co-Design und Evidenzbasierung von Methode zur Identifikation von Pflegeinnovationen“ werden hierfür offene Feedbackgespräche und teilstrukturierte Evaluationstools eingesetzt, in denen Studienteilnehmende anonym ein Feedback geben können. Zusätzlich wird im Gruppensetting ein persönliches, offenes Feedback im direkten Austausch mit den Moderator:innen angeboten. Die Ergebnisse der Evaluation fließen zeitnah und systematisch in die Weiterentwicklung der PS-Methoden ein, sodass diese immer mehr an die Bedürfnisse und Bedarfe der Eltern bzw. pflegenden Angehörigen ausgerichtet werden können.



Risiko: Strukturelle Machtungleichheit

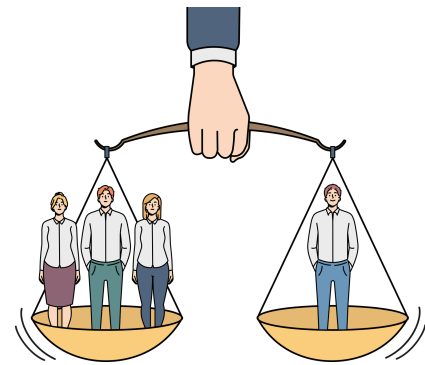
Je nachdem in welchem Setting das Gruppenangebot stattfindet, kann es schon rein strukturell bedingt zu Machtverschiebungen kommen. Wird beispielsweise der PS-Workshop zugehend in einer Einrichtung durchgeführt, die beispielsweise speziell für Familien mit Kindern mit erhöhtem Hilfebedarf da ist (z.B. Kinderhospiz), oder an dem Treffpunkt einer regionalen Selbsthilfegruppe, entsteht eine andere Situation, als wenn sP nur zum Zwecke des PS-Workshops an einen von den Forschenden organisierten (auch virtuellen) Ort ggf. in einer Forschungsinstitution kommen. Selbst das Hausrecht, bei online Workshops die Host-Rechte, zu haben, ermächtigt und senkt die Schwelle, einen Prozess, der als nicht förderlich und fremdbestimmt erlebt wird, proaktiv zu gestalten bzw. sogar abubrechen.

Risikobeherrschung

Zur Risikobeherrschung sollte das Angebot der Forschenden, insbesondere, wenn es von Forschenden moderiert wird, zugehend und möglichst an einem von den Eltern frei gewählten Ort stattfinden. Im Teilvorhaben der Hochschule München werden den Eltern bzw. pflegenden Angehörigen Schulungen angeboten, um PS-Workshops selbst moderieren zu können.

Nicht zu vernachlässigen ist dabei, dass geschulte Eltern bzw. pflegende Angehörige in der Peer-Gruppe auch als Peer ggf. nach der Schulung über einen Wissensvorsprung verfügen und damit ggf. mit mehr Macht ausgestattet sein können, jedoch ist der Selbsthilfe immanent, dass sie freiwillig ist und sich die Teilnehmer:innen einer Selbsthilfegruppe auf Augenhöhe begegnen. Bei Machtmissbrauch der Moderation kann sich die Gruppe leichter auflehnen und entziehen. Hinzu kommt, dass der PS-Workshop davon lebt, dass die Teilnehmenden Ideen einbringen. Insbesondere, wenn die Gruppe die Verantwortung für einen gelingenden Prozess an die Moderation abgibt, können sich Machtverhältnisse auch auf die Seite der Teilnehmenden verschieben.

Es wurde auch schon Abgrenzungsverhalten der Peers beobachtet, die der Moderation, insbesondere, wenn diese beispielsweise nicht über Erfahrungen mit Kindern mit erhöhtem Hilfebedarf verfügt, die Kompetenz abspricht, sich in die Lage der Eltern hineinzusetzen. Grundsätze der Zusammenarbeit, auf die sich die Moderation mit der Gruppe im Vorfeld einigt, können hier unterstützend wirken, Machtasymmetrien und Abgrenzungsverhalten auszugleichen.



In der Moderation der Gruppe aktiv die Möglichkeit, auf die Metaebene zu wechseln zu bieten, kann ebenfalls förderlich sein. Das heißt die Moderation bietet der Gruppe an, ihre Zusammenarbeit unabhängig vom aktuellen Inhalt der Gruppensitzung, nämlich Pflegeschätze zu suchen, zu reflektieren. Dabei unterstützt die Moderation die Gruppe, sich aus einer Vogelperspektive zu betrachten, förderliche und weniger förderliche Verhaltensweisen und Reaktionen zu beleuchten und Lösungen für einen prosozialen und kreativen Gruppenprozess zu entwickeln. Dabei soll jeder Gruppe ein Lernprozess zugestanden und ermöglicht werden, denn gerade Krisen einer Gruppe können zu einem verstärkten Zusammenhalt führen, wenn diese nicht verdrängt, sondern aktiv gemeinsam bewältigt werden.

Verdeckte Methodenwirkungen

Risiko: Leistungsdruck

Neben dem Ziel, beispielsweise die Interaktion und Ideenentwicklung zu fördern, können die PS-Methoden auch Wirkungen entfalten, die nicht erwünscht und ggf. zunächst wenig sichtbar (verdeckt) sind. Das Gewinnziel eines Serious Games wird u.a. eingesetzt, um Motivation und Produktivität (im Falle des Forschungsprojektes, „Pflegeschätze“ zu produzieren) zu fördern. Das kann aber auch zu Leistungsdruck bei Teilnehmenden führen.

Dieser individuell wahrgenommene Leistungsdruck kann die dringend benötigte Erholung der Eltern konterkariert. Eron Rauch spricht hier von „Workification“ (zit. In Ochsner et al. 2023, S. 127) im Gegensatz zur Gamification, einem spieleinternen Leistungsdruck und dem Zwang zu monotonen Aufgaben.

Risikobeherrschung

Die Spielregeln müssen so entworfen sein, dass Mitspielende, die wenig oder keine Ideen einbringen, genauso mitspielen und an den Pflegeschätzen der anderen Teilnehmenden teilhaben können. Lösungsideen, die verworfen werden, werden wertgeschätzt, indem sie festgehalten, ggf. weiter reifen und wieder hervorgeholt werden können. Die Moderation achtet darauf, dass diese Spielregeln eingehalten werden, und dass Mitspielende, die wenig PS produzieren, als wertzuschätzende Spielpartner:innen in der Gruppe anerkannt sind. Sie erfüllen die wichtige Aufgabe des Zuhörens, Kommentierens, des Mitspielens, des Wertschätzens und ggf. auch des Weiterentwickelns der PS der „produktiven“ Spieler:innen.

Risiko: Spielzwang



Die Peer Gruppe kann Dynamiken entwickeln, die den einzelnen Teilnehmenden ins Spiel drängt und ggf. auch zum Weiterspielen zwingt. Um den Spielgegenstand, Pflegeschätze zu finden und zu teilen, überhaupt aufnehmen zu können, können sich Mitspielende unter Druck sehen, von ihrer jeweils individuellen Pflegesituation und von ihrem Kind berichten zu müssen.

Risikobeherrschung

Die Spielregeln und die Moderation sorgen dafür, dass stets die teilnehmende Person entscheidet, welche Informationen sie aus der persönlichen Pflegesituation preisgibt. Auch, wenn die Moderation aus methodischen Gründen auf die Bedürfnisse hinter einer Alltagsherausforderung eingeht, darf sie nicht insistieren, wenn eine Teilnehmer:in diese Bedürfnisse nicht offenlegen will. Die Spielregel muss ein Weiterspielen auch ohne diese Angabe ermöglichen.

Risiko: Spontanität und Spaß zu verlieren

Spontanität und Spaß könnten dem Zweck, Pflegeschätze zu finden und zu teilen, untergeordnet werden. Mitspielende, die sich auf das Spiel bzw. die co-kreative Methode einlassen und spontan Ideen für Lösungsansätze in das Spiel einbringen, sind ggf. der Kritik von Teilnehmenden ausgesetzt.

Spontanität und Spaß fördern die Kreativität und die Entwicklung wirklich neuer Lösungsideen, gleichzeitig sind sie durch den Zwang, Ideen zu produzieren, ernsthaft bedroht. Hier gilt es von Seiten der Moderation für einen Ausgleich zu sorgen.

Risikobeherrschung

Ein wichtiger Grundsatz, den die Moderation vertritt und die Gruppe teilt, ist, dass jede Idee zählt, sei sie auf den ersten Blick noch so abwegig. Die Moderation achtet darauf, dass Ideen im Sinne des Brain Stormings nicht bewertet und beurteilt werden. Die Möglichkeit, Ideen, die von den Mitspielenden nicht angenommen oder weiterverfolgt werden, trotzdem dokumentiert werden. Das schafft einen Raum für unausgereifte Ideen oder ausgereifte Ideen, deren Potential noch nicht erkannt wurde.



Die Moderation gibt der Gruppe Raum und die Entscheidungsfreiheit, das Spiel jederzeit abzubrechen oder anders zu spielen, z.B. ohne Zwang, Pflegeschätze zu generieren. Auch Spielpausen müssen bei Bedarf jederzeit möglich sein. So könnte sich beispielsweise eine Gruppe dazu entscheiden, ein Spiel oder eine Methode abzubrechen und nach einer kreativen Pause eine andere PS-Methode auszuprobieren, weil sich die Gruppe davon mehr verspricht. Die Moderation kann aufgrund ihrer Methodenkompetenz die Potentiale und Grenzen sowie die Risiken und Nebenwirkungen einer Methode darlegen, auf deren Basis sich die Peer-Gruppe entscheidet, mit welcher Methode bzw. mit welchem Spiel sie nach Pflegeschätzen suchen möchte.

Risiko: Zuspitzungen, Übertreibungen, Humor oder Utopien



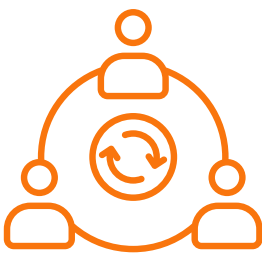
Zuspitzungen, Übertreibungen, Humor oder Utopien können in gewissen Grenzen zu innovativen Lösungsansätzen führen. Sie können aber auch bei den sP als Trigger wirken und beispielsweise Ängste auslösen, Traumata wieder aufleben lassen oder sich als nicht wertgeschätzt erleben lassen.

Nicht jeder kann und will über sich und seine Lebenssituation auch mal lachen. Beispielsweise ist ein Kernelement der Kopfstand-Methode, im ersten Schritt der Lösungsentwicklung sich vorzustellen, was sP tun können, um die herausfordernde Situation noch weiter zuzuspitzen, also noch herausfordernder zu machen. Das kann bei einzelnen Teilnehmenden dazu führen, dass sie sich vielleicht in ihrer Phantasie diese zugespitzte Situation vorstellen und Ängste entwickeln, dass eine solche Situation tatsächlich entstehen könnte.

Risikobeherrschung

Die Moderation lässt zu, wenn die Gruppe aus Spaß „Nervdinger“ übertreibt oder darüber lacht oder wenn Lösungsideen phantasievoll ins Utopische (Drei-Wünsche-Methode) geführt werden. Die Moderation zeigt hierbei aber auch Grenzen auf, wenn Mitspielende, Dritte oder die Kinder mit erhöhtem Hilfebedarf in ihrem Person-sein oder in ihren Rechten verletzt würden. Humor und Phantasie können jedoch für die Bewältigung beanspruchender Alltagssituationen und für den Gruppenprozess förderlich sein. Es ist also stets eine Gradwanderung, bei der die Gruppe oder einzelne Gruppenmitglieder entscheiden, inwieweit sie mitgehen. Beispielsweise kann die Moderation ein nonverbales Signal einführen, z.B. Heben der Hand in der online Videokonferenz oder Betätigen eines Quietschers (z.B. aus dem Spiel Tabu), das von Teilnehmenden eingesetzt werden kann, wenn sie die Situation überfordert.

Risiko: Spiel und Gruppendynamik



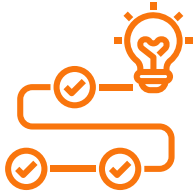
Die Spiel- und Gruppendynamik kann sich zeitweise und gruppenindividuell verselbstständigen und für die Moderation schwer zu steuern sein, sodass das Risiko besteht, dass einzelne Mitspielende, Dritte oder die pflegebedürftigen Kinder bzw. Personen, über die gesprochen und beraten wird, oder die moderierende Person selbst in ihrem Person-sein verletzt oder eingeschränkt werden.

Nicht zu vernachlässigen dabei ist, dass zunächst harmlos anmutende Themen, bei einzelnen Mitspielenden, Traumata im Zusammenhang mit der Beeinträchtigung des Kindes oder Familienmitglieds wieder aufleben und zu einer psychischen Ausnahmesituation führen können, die weder die Gruppe noch die Moderation abfangen kann.

Risikobeherrschung

Die Moderator:in erhält Moderationsanleitungen beispielsweise für den Umgang mit Störungen oder mit psychischen Krisensituationen, um mit solchen Dynamiken umzugehen. Sie kann in ihrer Rolle aber keine psychologische Unterstützung anbieten. Ein wichtiger Grundsatz von PS-Workshops, der von der Moderation zu Beginn jeder Veranstaltung kommuniziert wird, ist, dass jede einzelne teilnehmende Person für den Prozess und den Inhalt verantwortlich ist. Die Moderator:in bietet lediglich Hilfestellung für einen gelingenden Gruppenprozess. Das Gelingen wird nicht allein durch das Finden und Teilen von Pflegeschätzen geprägt, sondern auch durch die sozialen Austauschprozesse und Erlebnisse auf der Suche nach Pflegeschätzen.

So kann ein PS-Workshop als gelungen wahrgenommen werden, auch wenn keine oder wenig PS gefunden wurden, jedoch die Teilnehmenden Spaß am Spiel und an der Interaktion hatten und ggf. Entlastung und Erholung erfahren haben.



Zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die PS-Methoden ein hohes Potential zur Ideengenerierung und Lösungsentwicklung haben. Die dahinterliegenden Wirkmechanismen, wie beispielsweise die Anregung der Phantasie, des Humors und der Interaktion sowie die Aufforderung zur Entwicklung von Utopien und Empathie für sich selbst und andere, haben auch Risiken und Nebenwirkungen, welche die Moderation zusammen mit der Gruppe im Blick behalten und beherrschen muss. Als Leitsatz für die Moderation von PS-Workshops kann gelten:

„Kreativität und Wohlbefinden stehen im Mittelpunkt und nicht die Ideenproduktion“

Literatur und Impressum

Altman, M., Huang, T. T. K. & Breland, J. Y. (2018). Design Thinking in Health Care. Preventing chronic disease, 15, E117. <https://doi.org/10.5888/pcd15.180128>

Alvarez J, Djaouti D. Serious Games & Simulation for Risk Management. Paris, Frankreich: Laboratoire de Recherche pour les Sciences de l'Énergie; 5.12.2011 [Stand: 05.05.2024]. Verfügbar unter: <https://www.ludoscience.com/files/ressources/Proceedings-SGS-Wkshp-2011-ind-0.pdf#page=11>.

Grindell C, Coates E, Croot L, O'Cathain A. The use of co-production, co-design and co-creation to mobilise knowledge in the management of health conditions: a systematic review. BMC Health Serv Res 2022; 22(1):877. doi: 10.1186/s12913-022-08079-y.

Hookham G, Nesbitt K. A Systematic Review of the Definition and Measurement of Engagement in Serious Games. In: Proceedings of the Australasian Computer Science Week Multiconference. New York, NY, USA: ACM; 01292019. S. 1-10.

Ochsner B, Willkomm J, Waldrich H. «SERIOUS GAMING» ODER SPIELEN ERNST NEHMEN. ZfM - Zeitschrift für Medienwissenschaft 2023; 15(28-1):121-36. doi: 10.14361/zfmw-2023-150112.

Stickdorn M, Schneider J. This is Service Design Thinking: Basics-Tools-Cases. Amsterdam: BIS Publishers; 2013.

Terkelsen AS, Wester CT, Gulis G, Jespersen J, Andersen PT. Co-Creation and Co-Production of Health Promoting Activities Addressing Older People-A Scoping Review. Int J Environ Res Public Health 2022; 19(20). doi: 10.3390/ijerph192013043.

Vereinte Nationen (UN) (2024) Ziele für nachhaltige Entwicklung. Verfügbar: <https://unric.org/de/17ziele/> (letzter Zugriff: 03.04.2025)

2025

Prof. Dr. rer. medic. Astrid Herold-Majumdar
Hochschule für angewandte Wissenschaften München
Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften
Campus Pasing | Am Stadtpark 20 | 81243 München
E-Mail: astrid.herold-majumdar@hm.edu