



Designing Shared Experiences

Über die Gestaltung aktivierender Begegnungen im Kontext von Demenz

Alexandre Favarger
Master Design, Hochschule der Künste Bern
Mentorin: Dr. Minou Afzali
Kontakt: favarger@packschuss.ch

Inhaltsverzeichnis

Abstract	3
Ausgangslage	4
Methodik	6
Erkenntnisse aus Interviews	7
Konzeptentwurf	8
Theoretische Grundlage	9
Operationalisierung	9
Limitationen	9
Ergebnisse & Evaluation	10
Ausblick	11
Hypothesen	11
Projektziele	11
Literaturverzeichnis	12

Abstract

Dieses Projekt untersucht, wie Besuchssituationen in Pflegeheimen für Menschen mit Demenz räumlich sowie inhaltlich gestaltet werden können, um die Qualität der Interaktionen zwischen Bewohnenden und ihren Angehörigen gezielt zu verbessern. Grundlage der Untersuchung bilden qualitative Expert:innen- und Angehörigen-Interviews sowie eine systematische Literaturrecherche. Die bisherigen Ergebnisse legen nahe, dass spielerische Elemente gemeinsame Erlebnisse fördern und dialogische Prozesse anregen. Auf dieser Basis wurde der „Erinnerungskoffer“ entwickelt – ein interaktiver Prototyp, der multisensorische Reize wie Bilder, Musik und haptische Objekte nutzt, um soziale Interaktionen zu unterstützen. Die bisherigen quantitativen Befunde bestätigen die Funktionalität und positive Resonanz des entwickelten Prototyps, was die Grundlage für weiterführende Evaluations- und Optimierungsschritte bildet.

Ausgangslage

Während meiner Hospitanz im Domizil Oberried habe ich beobachtet, dass Besuchssituationen im Pflegeheim für Menschen mit Demenz oft von routinierten, wenig aktivierenden Gesprächsmustern geprägt sind. Gleichzeitig wurde deutlich, dass emotionale Resonanz und gemeinsame Aktivierung möglich sind – etwa in musikalischen oder bewegungsorientierten Gruppenangeboten, die von Therapeut:innen des Heims gestaltet werden und somit einen sozialen Rahmen herstellen. Diese Beispiele verdeutlichen, welches Potenzial auch für individuell gestaltete Besuchssituationen bestehen. Bestärkt durch das Feedback aus dem ersten Kolloquium, das empfahl, die Projektentwicklung noch stärker an den geführten Gesprächen auszurichten und den Aspekt eines „Raums für Patient:innenaustausch“ gezielt weiterzuverfolgen, liegt mein Fokus nun auf der Entwicklung eines spezifischen gestalterischen Ansatzes, der diese Dimension adressiert.

Dafür habe ich zwei Forschungsfragen formuliert, die als Ausgangspunkt meines Designentwurfs dienen:

- **Forschungsfrage 1:** Wie müssen Besucherräume in Einrichtungen für Menschen mit Demenz gestaltet sein, um gemeinsame Erlebnisse zwischen Besucher:innen und Bewohner:innen zu ermöglichen, die aktivierend wirken?
- **Forschungsfrage 2:** Welche Aktivitäten, Tools oder Methoden eignen sich, um bei Besuchen in Demenzeinrichtungen ein gemeinsames Erleben zu ermöglichen, das Interaktion, Erinnerung und Aktivierung anregt?

Im weiteren Projektverlauf erfolgte eine Fokussierung auf die zweite Fragestellung, da die empirischen Ergebnisse vor allem hier innovative Potenziale aufzeigten, die sich innerhalb des Projektzeitrahmens umsetzen liessen.



Abbildung 1
Cafeteria im Domizil Oberried. Quelle: Eigenes Werk.



Abbildung 2
Cafeteria im Domizil Betlehemacker. Quelle: Eigenes Werk.

Methodik

Mein methodisches Vorgehen folgte einem nutzerzentrierten Forschungsansatz, der sich an den Prinzipien des Evidence-Based Design (EBD) orientiert (Marquardt et al., 2014; Zeisel et al., 2003). Im Rahmen des Forschungsplans (vgl. Abbildung 3) für das zweite Kolloquium wurden die folgenden Phasen definiert:

1. **Literaturrecherche:** Sammlung aktueller Erkenntnisse zu Gamification, multisensorischen Umgebungen, biografieorientierten Interventionen und aktivierender Raumgestaltung.
2. **Qualitative Interviews:** Gespräche mit Expert:innen (Bettina Wegenast – Gamedesign, Nico Meier – soziokulturelle Animation, Marianne Zulauf – Validationstherapie, Brigitte Mäder - Raumgestaltung).
3. **Interviews mit Angehörigen:** Einbeziehung der Perspektiven von Angehörigen aus einer Selbsthilfegruppe, die mir halfen, konkrete Bedürfnisse und Erwartungen zu identifizieren.
4. **Prototypentwicklung:** Synthese der gesammelten Erkenntnisse in einem zentralen Designansatz: das Spiel „Erinnerungskoffer“ als gemeinsames Erlebnis während eines Besuchs.
5. **Evaluation des Prototyps:** Entwicklung einer standardisierten Umfrage zur Messung der Wirksamkeit des Prototyps.

Zur Verarbeitung der gesammelten Daten habe ich qualitative Methoden angewendet: Die geführten Expert:inneninterviews wurden transkribiert, thematisch codiert und mit den Angehörigengesprächen verglichen. Für die Evaluation des Prototyps habe ich quantitative Methoden eingesetzt, die sich an den Grundlagen der empirischen Sozialforschung orientierten (Brosius, 2006).

Forschungsplan

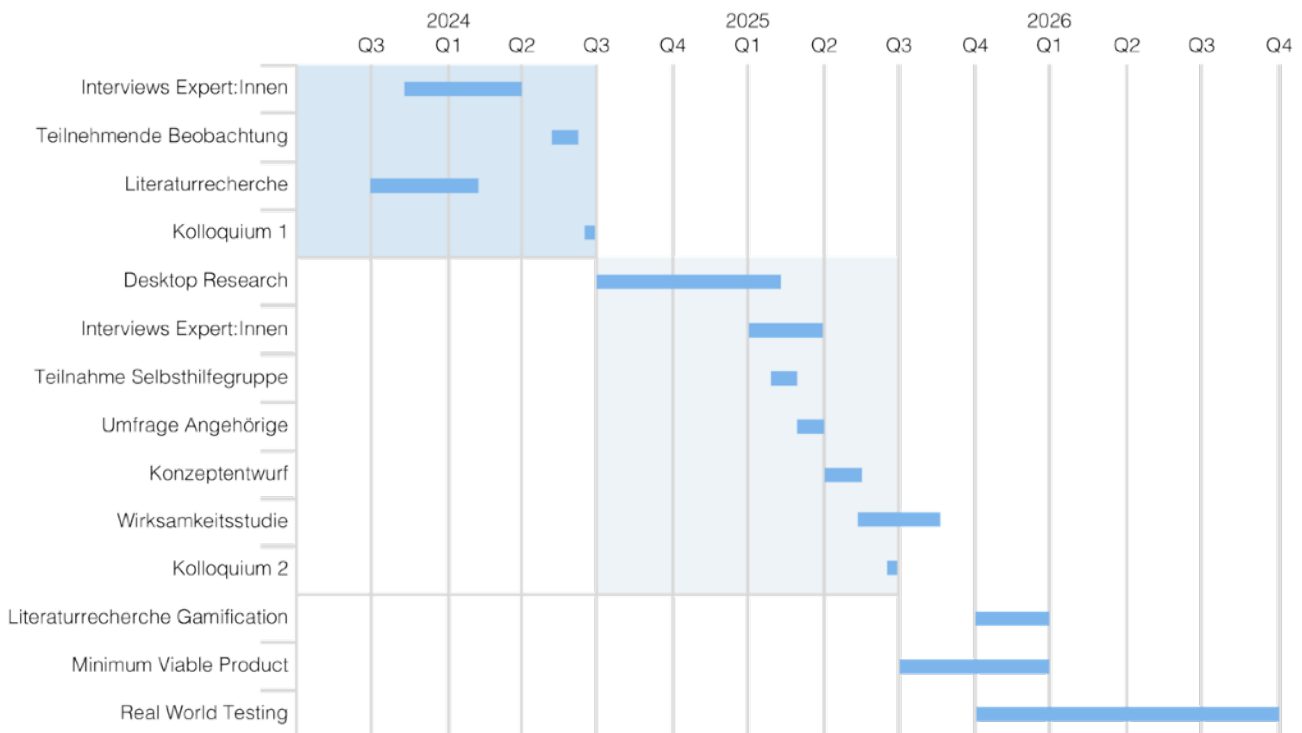


Abbildung 3

Forschungsplan als Zeitachse. Quelle: Eigenes Werk.

Erkenntnisse aus Interviews

Die Datenauswertung zeigte, dass räumliche Aspekte eine wesentliche Rolle für Begegnungszonen zwischen Menschen mit Demenz und ihren Angehörigen spielen. Die Expert:innen betonen die Bedeutung klar strukturierter, übersichtlicher und sicher gestalteter Umgebungen. Wichtige Elemente sind eine gut lesbare Raumstruktur, eindeutig erkennbare Funktionsbereiche (z. B. Rückzugs- und Aktivitätszonen), angemessene Lichtverhältnisse sowie der gezielte Einsatz von Farben, Düften und haptischen Reizen, um Orientierung und Wohlbefinden zu fördern (Meier, 2025; Mäder, 2025; Zulauf, 2025).

Für die inhaltliche Gestaltung von Begegnungen beschreiben die Expert:innen die Relevanz von aktivierenden Angeboten. Formate wie das gemeinsame Betrachten von Fotos, das Hören vertrauter Musik, einfache spielerische Aktivitäten oder kleine handwerkliche Tätigkeiten werden als wirksame Mittel genannt, um emotionale Anknüpfungspunkte zu schaffen und die Qualität der Interaktionen zu fördern (Meier, 2025; Mäder, 2025).

Auch die Angehörigen bestätigen in den Interviews, dass gemeinsame Aktivitäten, die Erinnerungen und Emotionen ansprechen, als besonders wertvoll erlebt werden. Gerade in fortgeschrittenen Stadien der Demenz erleichtern solche Angebote die Kommunikation und ermöglichen verbindende Erlebnisse, selbst wenn sprachliche oder kognitive Fähigkeiten bereits stark eingeschränkt sind (Zulauf, 2025).

FAZIT

Die Auswertung der Interviews macht deutlich, dass sowohl räumliche als auch inhaltliche Aspekte als relevante Faktoren für Begegnungssituationen zwischen Menschen mit Demenz und ihren Angehörigen wahrgenommen werden. Die Aussagen zur räumlichen Gestaltung entsprechen weitgehend bereits bekannten und etablierten Empfehlungen, wie sie etwa in der Broschüre des Kantons Bern (2009) dargelegt sind, und wurden in den Interviews nicht weiter vertieft.

Demgegenüber erhielten die inhaltlichen Dimensionen in den Interviews mehr Gewicht. Sie wurden als entscheidend für die Qualität der Interaktionen eingeschätzt. Entsprechend richtet sich der Fokus der weiteren Projektarbeit auf die zweite Forschungsfrage, die die Entwicklung eines Designentwurfs für aktivierende, biografieorientierte Formate adressiert.

Konzeptentwurf

Als Ergebnis dieser Fokussierung entstand der Prototyp eines „Erinnerungskoffers“. Dabei handelt es sich um ein interaktives, multisensorisches Toolkit, das als spielerisches Erinnerungsformat konzipiert ist. Ein zentrales Gestaltungsprinzip ist die Personalisierbarkeit: Angehörige können eigene Inhalte hochladen, wodurch der Koffer individuell auf die Biografien und Interessen der Nutzer:innen zugeschnitten wird. Auf diese Weise können vertraute Fotos, Musikstücke oder Filme genutzt werden, um persönliche Erinnerungen zu aktivieren. Der Koffer enthält persönliche Gegenstände, welche mit RFID-Tags versehen und mit einer Mediendatei verknüpft sind. Der Koffer kennt zwei Funktionen: Im direkten Modus können Objekte gelesen werden und die verknüpfte Datei wird angezeigt. Der Aufforderungsmodus funktioniert umgekehrt: Es gilt das Objekt zum angezeigten Bild zu finden. Dank dieser spielerischen Mechanismen lässt sich nicht nur Motivation und Freude steigern (Gamification-Ansätze; vgl. Deterding et al., 2011), sondern vor allem gemeinsames Erleben und soziale Interaktion anregen.

Ein **Video** über den **Konzeptentwurf** ist unter folgendem Link abrufbar:

<https://youtu.be/Wv-CPNnWwHU>



Abbildung 4 und 5

Prototyp des Erinnerungskoffers und die Spielobjekte mit RFID-Tags. Quelle: Eigenes Werk.

Theoretische Grundlage

Die Qualität dieser Interaktionen wird in der Literatur durch mehrere zentrale Merkmale beschrieben. Dazu gehören Wechselseitigkeit (Reziprozität), Aufmerksamkeit und Präsenz, emotionale Resonanz sowie gemeinsames Verständnis (Burgoon, Manusov & Guerrero, 2022; Bavelas, Coates & Johnson, 2000). Klassische Modelle gehen dabei meist von einem aktiven, gleichwertigen Austausch aus, bei dem beide Beteiligten beitragen, aufeinander eingehen und Inhalte als bedeutungsvoll erleben. In der Arbeit mit Menschen mit Demenz ist diese Symmetrie jedoch oft nicht mehr gegeben: Hier liegt der Fokus stärker auf asymmetrischen Interaktionen, bei denen vor allem das Gegenüber (z. B. Angehörige oder Betreuungspersonen) den Austausch trägt, das Tempo anpasst und aktiv Validierung anbietet. Besonders wichtig sind in diesem Kontext die Anerkennung der subjektiven Erlebniswelt der betroffenen Person sowie die Schaffung emotionaler und sinnlicher Anknüpfungspunkte, die über rein kognitive Inhalte hinausgehen und multisensorische Zugänge zu Erinnerungen und Gesprächen ermöglichen (Kitwood, 1997).

Operationalisierung

Für Überprüfung der Wirksamkeit des Prototyps wurden die theoretischen Merkmale sozialer Interaktion in konkrete Evaluationskriterien überführt. Die generelle Benutzerfreundlichkeit des Prototyps wird mit der Frage (F4) ermittelt. Das Potenzial, soziale Kontakte zu fördern (F5), die Schaffung gemeinsamer Erlebnisse (F8) und der erleichterte Zugang zu Erinnerungen (F9) — beziehen sich direkt auf Wechselseitigkeit, Aufmerksamkeit, emotionale Resonanz (Burgoon, Guerrero & Floyd, 2010; Bavelas, Coates & Johnson, 2000) sowie die Validierung der subjektiven Erlebniswelt (Kitwood, 1997).

- **F4** → Bewertung der Benutzerfreundlichkeit des Prototyps
- **F5** → Einschätzung des Potenzials, soziale Kontakte zu fördern
- **F8** → Einschätzung, ob der Prototyp gemeinsame Erlebnisse schafft, die Gespräche anregen
- **F9** → Einschätzung, ob er Zugang zu Erinnerungen und gemeinsamen Themen erleichtert

Limitationen

Das Projekt basiert auf einem kleinen, explorativen Datensatz: Interviews wurden mit vier Expert:innen und Angehörigen einer spezifischen Selbsthilfegruppe geführt. Aufgrund der starken zeitlichen Bindung durch Pflegetätigkeiten der Angehörigen waren grössere Fokusgruppen oder quantitative Erhebungen nicht möglich, weshalb die Ergebnisse kontextgebunden und nicht generalisierbar sind. Der Erinnerungskoffer ist ein iteratives, praxisorientiertes Konzept, dessen Wirksamkeit in zukünftigen Nutzerstudien geprüft werden muss. Meine Doppelrolle als Forscher und Entwickler stellt zudem eine potenzielle Quelle subjektiver Verzerrungen dar, die durch methodische Reflexion und Triangulation reduziert, aber nicht vollständig ausgeschlossen werden können (Denzin & Lincoln, 2018).

Ergebnisse & Evaluation

Die ersten Evaluationen zeigen hohe Zustimmung zu den Zielen des Prototyps: Zugang zu Erinnerungen und Gesprächen (M = 5.0, SD = 0.0), Förderung sozialer Kontakte (M = 4.8, SD = 0.4), Benutzerfreundlichkeit (M = 4.4, SD = 0.5). Besonders hervorgehoben wurde das Potenzial, gemeinsame Erlebnisse zu schaffen, da der Koffer eine Art „Anleitung“ für Gespräche bietet. Expert:innen lobten den Ansatz, biografieorientierte Inhalte mit spielerischen Elementen zu kombinieren, um eine Brücke zwischen Vergangenheit und Gegenwart zu schlagen.

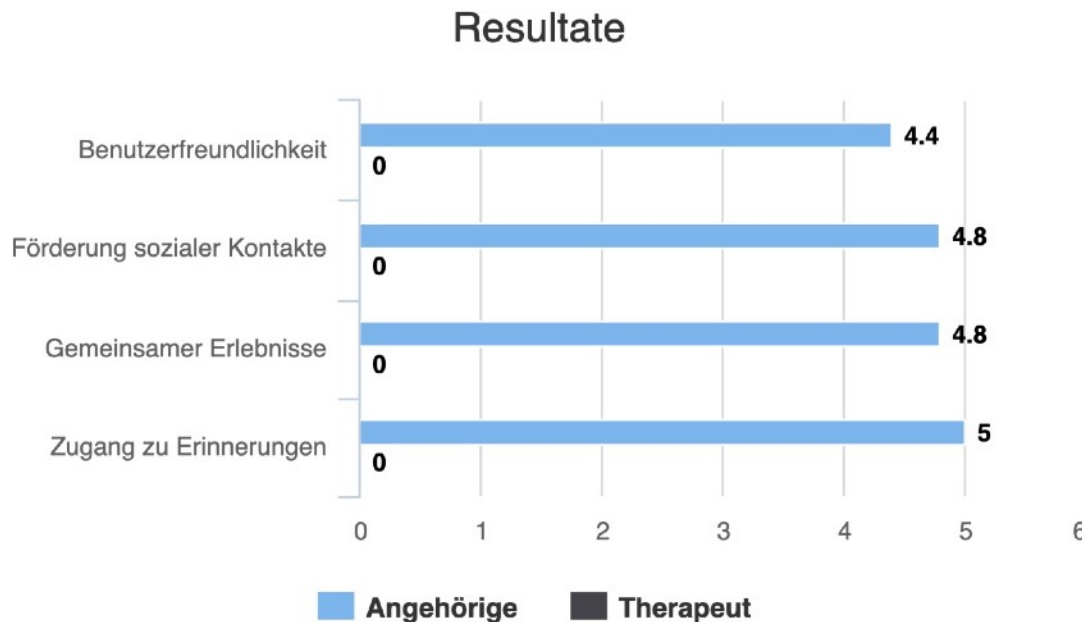


Abbildung 6

Balkendiagramm mit den Resultaten von F4, F5, F8 und F9. Quelle: Eigene Darstellung.

Diese Ergebnisse stützen die Hypothese, dass das Tool als aktivierende Brücke wirkt, müssen aber in einer Real-World-Evaluation mit grösserer Stichprobe vertieft geprüft werden. In der nächsten Phase sind quantitative und qualitative Messungen geplant, um systematisch zu analysieren, wie sich die Nutzung auf die Qualität der Besuche auswirkt.

Ausblick

Der nächste Projektschritt (vgl. Abbildung 3) sieht eine gezielte Fokussierung auf den Einsatz von «Gamification-Elementen» vor. Ziel ist es, spielerische Aufgaben, Belohnungssysteme und interaktive Inhalte so zu integrieren, dass sie die Qualität der sozialen Interaktion sowie die gemeinsame Aktivierung zwischen Menschen mit Demenz und ihren Angehörigen nachhaltig fördern. Im Rahmen dieses Schrittes soll der bestehende Prototyp zu einer ersten funktionalen Anwendung („Minimum Viable Product“) weiterentwickelt werden, die im Rahmen einer Pilotstudie auf ihre Wirksamkeit, Benutzerfreundlichkeit und alltagspraktische Relevanz untersucht werden kann.

In diesem Zusammenhang lässt sich die Forschungsfrage wie folgt präzisieren:

Wie beeinflussen Gamification-Elemente in einer biografieorientierten, hybriden Applikation (Erinnerungskoffer) die Qualität sozialer Interaktionen und die Schaffung gemeinsamer Erlebnisse zwischen Menschen mit Demenz und deren Angehörigen?

Hypothesen

- **H1:** Die Nutzung spielerischer Aufgaben und Belohnungen steigert die Dauer und Qualität der gemeinsamen Interaktion.
- **H2:** Angehörige empfinden die Applikation als unterstützend, wenn sie einfach, intuitiv und flexibel bedienbar ist.

Projektziele

- Technische Weiterentwicklung des Prototyps zu einem funktionalen Minimum Viable Product (MVP), das stabil nutzbar ist.
- Durchführung einer Pilotstudie, um erste Daten zu Wirksamkeit, Nutzerfreundlichkeit und Qualität gemeinsamer Erlebnisse zu erheben.
- Integration der Rückmeldungen aus Fokusgruppen (falls möglich), Expertengesprächen und Beobachtungen, um die Anwendung iterativ zu verbessern.
- Teilnahme an der Ausstellung Playbern am 31.10.2025 in der Markuskirche Bern
- Ausarbeitung eines Projektantrags für Innosuisse und SNF für den Förderungsfonds «BRIDGE Proof of Concept»
- Podiumsvortrag und Produktvorstellung am Demenz Meets Bern in 2026

Literaturverzeichnis

- Bavelas, J. B., Coates, L., & Johnson, T. (2000). Listeners as co-narrators. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(6), 941–952. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.6.941>
- Burgoon, J. K., Manusov, V. L., & Guerrero, L. K. (2022). *Nonverbal communication* (2nd ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Favarger, A. (2024a). *Konzeptdossier Besucherraum Demenz* [Unveröffentlichte Projektdokumentation]. Hochschule der Künste Bern.
- Favarger, A. (2024b). *Teilnehmende Beobachtung im Domicil Oberried* [Unveröffentlichtes Beobachtungsprotokoll]. Hochschule der Künste Bern.
- Favarger, A. (2024c). *Interview mit Bettina Wegenast (Gamedesign)* [Unveröffentlichtes Transkript]. Hochschule der Künste Bern.
- Favarger, A. (2024d). *Interview mit Marianne Zulauf (Validationstherapie)* [Unveröffentlichtes Transkript]. Hochschule der Künste Bern.
- Favarger, A. (2024e). *Interview mit Nico Meier (soziokulturelle Animation)* [Unveröffentlichtes Transkript]. Hochschule der Künste Bern.
- Favarger, A. (2024f). Interviews mit Angehörigen aus Selbsthilfegruppe frontotemporale Demenz [Unveröffentlichte Transkripte]. Hochschule der Künste Bern.
- Kanton Bern, Gesundheits- und Fürsorgedirektion, Alters- und Behindertenamt, & Stadt Bern, Direktion für Bildung, Soziales und Sport, Alters- und Versicherungsamt. (2009). *Gestaltung von Innenräumen für Demenzkranke: Empfehlungen für Institutionen und Baufachleute*. Bern.
- Kitwood, T. (1997). *Dementia reconsidered: The person comes first*. Open University Press.
- Marquardt, G., Bueter, K., & Motzek, T. (2014). Impact of the design of the built environment on people with dementia: An evidence-based review. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 7(1), 127–157. <https://doi.org/10.1177/193758671400700111>
- Reis, H. T., & Shaver, P. (1988). Intimacy as an interpersonal process. In S. Duck (Ed.), *Handbook of personal relationships: Theory, research and interventions* (pp. 367–389). John Wiley & Sons.
- Zeisel, J., Silverstein, N. M., Hyde, J., Levkoff, S., Lawton, M. P., & Holmes, W. (2003). Environmental correlates to behavioral health outcomes in Alzheimer’s special care units. *Gerontologist*, 43(5), 697–711. <https://doi.org/10.1093/geront/43.5.697>