

IMPRESSION DEPRESSION

ZIELE

„IMPRESSION DEPRESSION – Eine Virtual-Reality-Erfahrung der Robert-Enke-Stiftung“ verfolgt das Ziel, mehr Verständnis für depressiv erkrankte Personen zu wecken, indem Nichtbetroffene für die Erkrankung sensibilisiert werden. Zu diesem Zweck werden einzelne Facetten der Gedanken- und Erlebenswelt von depressiv erkrankten Menschen mit Hilfe einer Virtual-Reality-Brille dargestellt. Die Teilnehmenden können hierdurch krankheitstypische Symptome wie Antriebslosigkeit, Grübeln oder Ausweglosigkeit in einer Selbsterfahrung realitätsnah miterleben.

KONZEPT

Das Projekt richtet sich explizit an Nichtbetroffene. Vormalig oder akut depressiv Erkrankte sollen nicht an der VR-Erfahrung teilnehmen. Für die Teilnahme an dem Projekt muss daher jeder Teilnehmende vor Beginn eine Einverständniserklärung unterschreiben. Hiermit wird bestätigt, dass der Teilnehmende Kenntnis darüber hat, dass es sich potenziell um eine belastende Erfahrung handelt und die Robert-Enke-Stiftung depressiv Erkrankten dringend von einer Teilnahme abrät. Diese Empfehlung sollte bei der Kommunikation und Bewerbung des Projektes stets berücksichtigt werden.

Das Projekt setzt sich aus drei verschiedenen Phasen zusammen, wodurch die Ziele der Aufklärung, Sensibilisierung und Prävention erreicht werden sollen. Jeder Teilnehmende verpflichtet sich, an allen Phasen teilzunehmen. Jede Phase dauert ca. 15 bis 20 Minuten, sodass die vollständige Teilnahme ca. eine Stunde in Anspruch nimmt. Parallel können 10 Personen an der VR-Erfahrung teilnehmen. Daraus ergibt sich je nach Taktung (Beginn alle 30 bzw. 60 Minuten), dass zwischen 100 und 150 Personen pro Tag an der Erfahrung teilnehmen können. Das Projekt wird vollständig durch Mitarbeiter der Robert-Enke-Stiftung durchgeführt und betreut.

Wir möchten unsere Virtual-Reality-Erfahrung möglichst vielen Menschen zugänglich machen, um viele Menschen für die Krankheit Depression zu sensibilisieren. Aus diesem Grund entstehen für die Durchführung des Projektes keine festen Kosten.

PHASE 1: EINLEITUNG

In der ersten Phase werden grundlegende Informationen zu dem Krankheitsbild Depression vermittelt. Dies wird mit Hilfe eines ca. fünfminütigen Animationsfilms sichergestellt, welcher über einen Beamer an einer Leinwand gezeigt wird. Anschließend werden noch wichtige Informationen zu der VR-Erfahrung gegeben (z.B. mögliche Schwierigkeiten mit VR).

PHASE 2: VR-ERFAHRUNG

Die zweite Phase enthält die VR-Erfahrung. Hierfür erhalten die Teilnehmenden jeweils eine Bleiweste, Kopfhörer und VR-Brille. In VR besteht die Möglichkeit, zwischen zwei unterschiedlichen Szenarien auszuwählen. Zum einen kann eine Leistungssportszene gewählt werden, die eine Situation von Robert Enke repräsentiert und zum anderen kann eine Alltagssituation ausgewählt werden. Die reine VR-Erfahrung dauert zwischen 12 und 15 Minuten.

PHASE 3: REFLEXION

In der dritten Phase findet eine Reflexion der VR-Erfahrung statt. Hier werden zunächst die Eindrücke der VR-Erfahrung reflektiert und über das Erlebte gesprochen. Darüber hinaus wird hier eine Verbindung zwischen der VR-Erfahrung und den dargestellten Krankheitssymptomen hergestellt. Weiterhin werden einige präventive Strategien für den Alltag aufgezeigt.

RÄUMLICHKEITEN

Die Durchführung des Projektes kann an die Gegebenheiten vor Ort angepasst werden. Hieraus ergeben sich jedoch Unterschiede für den Ablauf. Die verschiedenen Möglichkeiten werden nachfolgend erläutert. Bei allen Szenarien muss eine gute Zugänglichkeit der Räumlichkeiten gewährleistet sein. Aufgrund des Gewichtes der Materialien müssen Räumlichkeiten in höheren Stockwerken per Fahrstuhl zugänglich sein. Weiterhin freuen wir uns über helfende Hände beim Tragen der Materialien.

Drei separate Räume/Flächen

Die drei Phasen sind im Idealfall räumlich voneinander zu trennen. Sofern drei Räume zur Verfügung stehen, können die verschiedenen Phasen jeweils in einem separaten Raum durchgeführt werden. Die Räume sollten hierfür zumindest einigermaßen nebeneinander liegen. Die Räume für die 1. und 3. Phase sollten mindestens 20m² groß sein. Für diese Phasen eignet sich ebenfalls ein ruhiges Foyer bzw. ruhiger Flur. Der Raum für die VR-Erfahrung sollte mindestens 30m² groß sein. In jedem Fall wird für die VR-Erfahrung eine ruhige Umgebung benötigt. Kann eine räumliche Trennung der drei Phasen gewährleistet werden, ist es möglich, alle 30 Minuten einen neuen Durchgang zu starten. Hierdurch können pro Tag (8 bis 19 Uhr) 160 Personen an der VR-Erfahrung teilnehmen.

Zwei separate Räume/Flächen

Es ist weiterhin ebenfalls möglich, die 1. und 3. Phase gemeinsam in einen Raum durchzuführen. In diesem Fall muss der Raum mindestens eine Größe von 40m² aufweisen. Der Raum für die VR-Erfahrung sollte mindestens 30m² groß sein. In jedem Fall wird für die VR-Erfahrung eine ruhige Umgebung benötigt. In diesem Fall kann jede Stunde ein neuer

Durchgang gestartet werden. Hierdurch können an einem Tag (8 bis 19 Uhr) 100 Personen an der VR-Erfahrung teilnehmen.

Ein Raum / Eine Fläche/Halle

Es ist ebenfalls möglich, alle Phasen in einem Raum aufzubauen. Hierfür wird ein Raum bzw. eine Fläche von mindestens 80m² benötigt. In diesem Fall muss der Raum/die Halle ruhig gelegen sein, da auch hier die VR-Erfahrung eine ruhige Umgebung benötigt. Bei dieser Variante kann ebenfalls jede Stunde ein neuer Durchgang gestartet werden. Hierdurch können an einem Tag (8 bis 18:30 Uhr) 100 Personen an der VR-Erfahrung teilnehmen.

ANMELDUNG

Für die einzelnen Termine der VR-Erfahrung müssen sich Teilnehmende im Vorfeld über einen Doodle-Link anmelden. Hierfür erhält der Veranstalter ca. 2 Wochen vor der Veranstaltung einen Link bzw. QR-Code, der an die Zielgruppe kommuniziert werden kann. Hierüber haben die Interessenten die Möglichkeit, sich für die verschiedenen Termine anzumelden. Sofern noch freie Plätze vorhanden sind, ist eine spontane Teilnahme ebenfalls möglich.

VORAUSSETZUNGEN

Neben den räumlichen Gegebenheiten muss der Veranstalter für die erste und dritte Phase jeweils 10 Stühle zur Verfügung stellen. Weiterhin benötigen wir für die Durchführung der ersten Phase eine Steckdose. Für die 2. und 3. Phase benötigen wir keinen Strom.

Die Bewerbung der VR-Erfahrung obliegt dem Veranstalter. Hierbei sollte explizit drauf hingewiesen werden, dass sich die Erfahrung an Nichtbetroffene richtet und akut oder vormals Betroffene nicht teilnehmen sollen. Wir behalten uns vor, die Veranstaltung abzusagen, wenn kein angemessenes Kosten-Nutzen-Verhältnis vorliegt (z.B. insgesamt weniger als 40 Teilnehmende).

Des Weiteren sollte der Veranstalter entsprechende Beratungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen. Die Robert-Enke-Stiftung übernimmt die vollständige Durchführung des Projekts. Sollten Teilnehmende nach der VR-Erfahrung akut weitere Gesprächsangebote benötigen, ist es zwingend notwendig, entsprechende Angebote vermitteln zu können. Dies liegt in der Verantwortung des Veranstalters.

Für den Aufbau des Projektes benötigen wir zwischen 2 bis 3 Stunden. Ein Zugang zu den Räumlichkeiten müsste entsprechend sichergestellt werden. Darüber hinaus benötigen wir einen Parkplatz für unseren Mercedes Vito (Kleinbus) bzw. die Möglichkeit, zum Aus- und Einladen möglichst nah an den Veranstaltungsort anfahren zu können.

KONTAKT

Caroline Lipinski
Robert-Enke-Stiftung
Schillerstraße 4
30890 Barsinghausen
Tel.: 05105 77 55 55 55
Email: impressiondepression@robert-enke-stiftung.de