

# MI-Tale

**Ein personalisiertes, psychobiografisches Spiel, um einen Zugang zu den Erinnerungen von Menschen mit Demenz zu erhalten**



Dass Demenz als eine der größten Herausforderungen der Zukunft gilt, ist angesichts des Welt Alzheimer Reports evident. In der Betreuung von Menschen mit dementiellen Erkrankungen spielt die persönliche Geschichte der Erkrankten eine wichtige Rolle, da sie eine wertvolle Informationsquelle für die Anwendung eines personalisierten Betreuungsansatzes ist. Die Werte, die im frühen Erwachsenenalter gelebt und gebildet wurden, sind dabei zentral. Sie gelten als Leitwerte und spiegeln sich im aktuellen Verhalten wider. Das Verständnis dieser Werte bildet die Grundlage des anerkannten Psychobiographischen Pflegemodells nach Erwin Böhm. Grundlage dabei sind die Erfahrungen aus dem frühen Erwachsenenleben und vor allem die Erinnerungen daran.

## **Projektziel**

MI-Tale wird ein interaktives, webbasiertes 2D Spiel entwickeln, das die Erinnerungen an die persönliche Geschichte von Menschen mit Demenz auslöst und aufzeichnet. Gespielt wird dabei auf browserfähigen Geräten wie Notebooks oder Tablet-Computern. Ausgelöst werden die Erinnerungen, indem wichtige persönliche, lokale und nationale Ereignisse aus den prägenden Jahren der Menschen mit Demenz präsentiert werden. Die Erinnerungen an die damit

verbundenen persönlichen Erfahrungen und Verhaltenswerte werden aufgezeichnet. Die gesammelten Erinnerungen werden mit historischen Aufnahmen aus digitalisierten Online Archiven und mit persönlichen Geschichten und Fotos, die gescannt und in eine Datenbank hochgeladen werden, angereichert und erweitert.

Die so erzielte Zuordnung von Erinnerungen in Form eines interaktiven Spiels hat mehrere Vorteile. Erstens ist es eine gute Möglichkeit, das Gehirn von Menschen mit Demenz zu trainieren, um auf Erinnerungen zugreifen zu können. Zweitens kann es aus der Ferne oder während eines Besuchs gespielt werden, wenn (Enkel-)Kinder und (Groß-)Eltern zu Besuch kommen. Drittens ist es eine unterhaltsame Art und Weise miteinander Zeit zu verbringen, und spielerisch in Erinnerungen zu schwelgen. Wenn man das Spiel öfters spielt, können Inhalte hinzugefügt und erweitert werden. Sind die TeilnehmerInnen mit einem Ergebnis zufrieden, können sie den Inhalt auch als Video oder Fotobuch exportieren und sich später die persönliche Lebensgeschichte ansehen und mit anderen Familienmitgliedern austauschen.

Um die Perspektive und die Anforderungen der BenutzerInnen solide zu erheben und zu erfassen, werden benutzer-zentrierte Methoden für die Recherche und die Entwicklung angewendet. Dies bedeutet, dass Menschen mit Demenz in ihr professionelles und informelles Betreuungsumfeld zu jedem Zeitpunkt der Entwicklung involviert sind. Damit wird sichergestellt, dass sich das Ergebnis mit den speziellen Bedürfnissen und dem Bedarf der Zielgruppen deckt.

## Ergebnis

Ein interaktives, webbasiertes 2D Spiel, in welchem all die prägenden Stationen der persönlichen Geschichte von Menschen mit Demenz durchspielt werden können. Gespielt wird dabei auf browserfähigen Geräten wie Notebooks oder Tablet-Computern. Die Erinnerungen an die damit verbundenen persönlichen Erfahrungen und Verhaltenswerte werden aufgezeichnet, um in späteren Krankheitsstadien darauf zurückgreifen zu können.

## Kooperationspartner

- National FoundationfortheElderly, Niederlande
- Eerste Verdieping Internet Communities, Niederlande
- LifeTool, Österreich
- Zorg Giersbergen Consultancy, Niederlande
- MK Prosopsis, Zypern

## • Kontakt

Marianne Kochanski  
T +43 650 425 7713

[marianne.kochanski@enpp-boehm.com](mailto:marianne.kochanski@enpp-boehm.com)

## Laufzeit

01.05.2017 - 30.04.2019

## • Projektart

Internationales Projekt

## • Förderprogramm



Dieses Projekt wird gefördert mit Mitteln des bmvit und im Rahmen des Programms benefit der FFG (Die Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft) durchgeführt.