

## MI-Tale

A personalized psychobiographic game to access and preserve memories of people with dementia

|                                 |  |                        |               |
|---------------------------------|--|------------------------|---------------|
| <b>Programm / Ausschreibung</b> | benefit, Ambient Assisted Living Joint Programme, AAL - 9. Ausschreibung           | <b>Status</b>          | abgeschlossen |
| <b>Projektstart</b>             | 01.05.2017   | <b>Projektende</b>     | 31.10.2019    |
| <b>Zeitraum</b>                 | 2017 - 2019  | <b>Projektlaufzeit</b> | 30 Monate     |
| <b>Keywords</b>                 | Demenz; Psychographisches Pflegemodell; Erinnerungen; Interaktives Spiel; Training |                        |               |

### Projektbeschreibung

Die persönliche Geschichte eines Menschen mit Demenz ist eine wertvolle Informationsquelle für die Anwendung eines personalisierten Betreuungsansatzes. Die Werte welche im frühen Erwachsenenalter gelebt und gebildet wurden sind dabei besonders wichtig, da sie als Leitwerte gelten welche sich in ihrem aktuellen Verhalten widerspiegeln. Das Verständnis dieser Werte die auf Basis von Erinnerungen an gemachte Erfahrungen geformt wurden sind die Grundlage des anerkannten Psychobiographischen Pflegemodells nach Erwin Böhm.

Das MI-Tale Projekt wird ein interaktives webbasiertes 2D Spiel entwickeln, welches Erinnerungen an die persönliche Geschichte von Demenzpatienten auslöst und aufzeichnet. Gespielt wird dabei auf browserfähigen Geräten wie Notebooks oder Tablets. Es werden Erinnerungen ausgelöst 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 welche gescannt und in eine Datenbank hochgeladen werden erweitert.

Die so erzielte Zuordnung von Erinnerungen in Form eines interaktiven Spiels hat viele 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 auf spielerische Art und Weise in Erinnerungen zu schwelgen. Das Spiel kann öfters gespielt und dadurch die Inhalte noch erweitert werden. Sind die Teilnehmer mit einem Ergebnis zufrieden, können sie den Inhalt auch als Video oder Fotobuch exportieren. Damit bekommen sie ein Buch über ihre persönliche Lebensgeschichte zum Ansehen und gemeinsamen Austausch.

### Abstract

The personal history of dementia patients, is a valuable source of information for a personalised care approach. The values they have formed in their early adult years are especially important for dementia patients, as they often resurface as guiding values in their current behaviour. Understanding these values and the memories of the experiences that shaped them, are the basis of dementia care according to the acknowledged Psychobiography Care Model of Erwin Böhm.

The MI-Tale project will develop an online (web based) 2D interactive game that will trigger and record memories of the personal history of dementia patients. Played on browser enabled devices like notebooks or tablets, it will trigger memories by referring to important local and national events from the formative years of the dementia patient and let them record their personal experience and behavioural values that formed out of it. The collected memories will be combined with historical recordings available from the many digitalised online archives and completed with personal stories and photographs recorded, scanned and uploaded into the database.

Turning the mapping of these memories into an interactive game has many advantages. It is a good way to train the brain of people with dementia to access memories. It can be played remotely or during a visit, when (grand)children and (grand)parents are together. It is a fun way to spend time together, reminiscing in a playful way. The game can be played multiple times, completing the picture to more detail. When people are satisfied with the result they can export the content as a video or photobook: a personal storybook to watch and comment on together.

## **Projektpartner**

- LIFEtool gemeinnützige GmbH