

Pressemitteilung

Videospiele in Bremer Alten- und Pflegeheim: MemoreBox soll Gesundheit fördern

Bremen, 13. März 2019 – Ein innovatives Präventionsprojekt für stationäre Pflegeeinrichtungen kommt nun auch nach Bremen: Therapeutische Videospiele sollen den Alltag von Senioren bereichern und ihre Lebensqualität steigern. Über Körperbewegungen können pflegebedürftige Menschen mit der MemoreBox auf einfache Art und Weise ihr Gedächtnis und ihre Beweglichkeit trainieren. Unter der Schirmherrschaft von Bürgermeister a.D., Dr. Henning Scherf, wurde das Projekt in Bremen vorgestellt. Die BARMER stattet in diesem Jahr das Johanniterhaus in Bremen mit der MemoreBox aus. „Die Menschen werden immer älter. Das ist eine gute Nachricht! Wir stellen uns dabei die Frage: Wie kann es eigentlich gelingen, beim Älterwerden jung zu bleiben? Die therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox fördern die körperlichen und geistigen Fähigkeiten, bringen Menschen zusammen, nehmen auf Entdeckungsreisen mit und sind auf spielerische Art und Weise herausfordernd“, sagte Heike Sander, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Niedersachsen und Bremen, bei der Präsentation im Johanniterhaus in Bremen.

Dr. Henning Scherf übernimmt Schirmherrschaft

Egal ob die Ausfahrt mit dem Fahrrad, ein Ausflug auf die Kegelbahn oder ins Tanzlokal – das, worauf viele Pflegebedürftige aufgrund ihrer Mobilitätseinschränkungen manchmal viele Jahre verzichten mussten, ist plötzlich mit innovativen Spielen wieder erlebbar. „Moderne Technik und Älterwerden schließen sich nicht aus. Derartig innovative Projekte können für die Zukunft der Gesundheitsförderung in der stationären Pflege beispielhaft sein“, sagte Schirmherr Dr. Henning Scherf.

Positive Ergebnisse der ersten Modellphase

Im Rahmen eines zweijährigen Modellvorhabens hat die BARMER den praxisnahen Einsatz der MemoreBox in ersten Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung hat gezeigt, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten haben sich verbessert“, erklärte Sander. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien

Landesvertretung

Niedersachsen

Bremen

Postanschrift:
Postfach 05 29
30005 Hannover

Besucheranschrift:
Goseriede 4/Gebäudeteil C
30159 Hannover

www.barmer.de/p006135
www.twitter.com/BARMER_NIHB

Michael Erdmann
Tel.: 0800 333 004 654 432
michael.erdmann@barmer.de

dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter“, so Sander.

Neues Projekt im Johanniterhaus

Die guten Ergebnisse aus der ersten Modellphase waren für die BARMER Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern einzusetzen. In den nächsten Monaten werden 100 ausgewählte Pflegeeinrichtungen, darunter fünf aus Niedersachsen, an der zweiten Projektphase beteiligt. „Neu sind dabei auch genderrelevante Aspekte, Fragen und Spiele. Damit greifen wir aktiv die Wünsche der Senioren und eine Empfehlung der Nationalen Präventionskonferenz auf“, sagte Sander. Darin heißt es unter anderem, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind. Claudia Kewitz-Schubert, Leiterin des Johanniterhaus in Bremen, freut sich, dass ihre Einrichtung eine MemoreBox erhält: „Das Konzept hat uns überzeugt, weil es die Kommunikation und Beziehung zwischen Pflegenden und Pflegebedürftigen erfordert und fördert: Die jungen Pflegenden sind in der Welt der Spielekonsole aufgewachsen und gehen selbstverständlich und spielerisch damit um. Unsere Seniorinnen und Senioren haben hier einen einfachen und begleiteten Zugang zu den Möglichkeiten der digitalen Welt, die ihnen ansonsten vollständig verschlossen bleiben würde.“

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die MemoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‚ganz nebenbei‘ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, so Jens Brandis, Projektmanager Key Account der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der MemoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird das bundesweite Präventionsangebot mit weiteren Partnern auch in der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Hintergrund: MemoreBox

Die Spielekonsole MemoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D GmbH wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die MemoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Gestensteuerung bedient

werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorrad- oder Briefträgerfahren, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können. Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden. Die MemoreBox wird neben dem aktuellen Pilotprojekt u. a. bereits an der Charité Berlin (gefördert durch die Stiftung Charité) und am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (gefördert durch die Freien und Hansestadt Hamburg) wissenschaftlich evaluiert.

Das Projekt

Die BARMER und das Digital Health StartUp RetroBrain R&D GmbH starten in die zweite Pilotphase. Gemeinsam mit der Humboldt Universität zu Berlin werden bundesweit 100 ausgewählte (teil-)stationäre Pflegeeinrichtungen bei der Umsetzung des Präventionsangebotes im Pflegealltag wissenschaftlich begleitet. Es werden die präventiven und gesundheitsförderlichen Möglichkeiten der MemoreBox, auf die gesundheitsbezogene Lebensqualität, körperliche Bewegung, den Erhalt kognitiver Fähigkeiten und genderrelevante Aspekte von Seniorinnen und Senioren untersucht. Hierbei sollen die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation durch die Humboldt-Universität zu Berlin überprüft und weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag vertieft werden, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren. Die wissenschaftliche Begleitung des Pilotprojektes in Hamburg und Berlin lieferte Hinweise, dass die Nutzung der MemoreBox positive Effekte auf die gesundheitsbezogene Lebensqualität der teilnehmenden Seniorinnen und Senioren hat. Es zeigte sich eine Stärkung der geistigen Leistungsfähigkeit, der Stand- und Gangsicherheit, der Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeit. Darüber hinaus konnten die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation positiv gefördert werden als auch das subjektive Schmerzerleben, welches durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.

RetroBrain R&D GmbH

Die RetroBrain R&D GmbH entwickelt seit 2014 therapeutisch-präventiv wirksame Videospiele für gesunde und von Demenz, Parkinson und Schlaganfall betroffene Seniorinnen und Senioren. Das interdisziplinäre Team entwickelte und etablierte als erstes die Digital Health Lösung MemoreBox. Diese Spielekonsole gilt seit 2015 als „a benchmark in the therapeutic gamification industry“ (LIFT Basel).



RetroBrain R&D

BARMER