

Vorstellung der MemoreBox in Sachsen-Anhalt

Pressekonferenz der
BARMER Sachsen-Anhalt

Halle (Saale), 12. Februar 2019

Teilnehmer:

Axel Wiedemann

Landesgeschäftsführer der BARMER in Sachsen-Anhalt

Matthias Brenner

Schauspieler, Künstlerischer Direktor Neues Theater Halle und Schirmherr

Manouchehr Shamsrizi

Gründer und Mitglied des Beirats RetroBrain R&D

Norbert Kreis

Geschäftsführer Stiftung Marthahaus Halle

Landesvertretung

Sachsen-Anhalt

Hegelstraße 4
39104 Magdeburg

www.barmer.de/presse-sachsen-anhalt
www.twitter.com/BARMER_ST

Christopher Kissmann
Landespresse Sprecher
Tel.: 0391 – 56 93 83 40
Mob.: 0160 – 90 45 67 78
christopher.kissmann@barmer.de

Pressemitteilung

Videospiele in Alten- und Pflegeheimen sollen Gesundheit fördern

Halle, 12. Februar 2019 – Ein innovatives Präventionsprojekt für stationäre Pflegeeinrichtungen kommt nun auch nach Sachsen-Anhalt: 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 des Schauspielers Matthias Brenner wurde das Projekt am Dienstag in Halle (Saale) vorgestellt. Die BARMER stattet in diesem Jahr fünf Einrichtungen in Sachsen-Anhalt mit der MemoreBox aus. „Die Menschen in unserem Land werden immer älter. Das ist eine gute Nachricht! Wie stellen uns dabei die Frage: Wie kann es eigentlich gelingen, beim Altwerden jung zu bleiben? Die MemoreBox fördert das Jungbleiben körperlich und geistig, indem sie Menschen zusammenbringt, auf Entdeckungsreisen mitnimmt und auf spielerische Art und Weise herausfordert“, sagte Axel Wiedemann, Landesgeschäftsführer der BARMER in Sachsen-Anhalt, bei der Präsentation im Marthahaus Halle.

Egal ob die Sonntagsfahrt mit dem Motorrad, ein Ausflug auf die Kegelbahn oder ins Tanzlokal – das, worauf viele Pflegebedürftige aufgrund ihrer Mobilitätseinschränkungen manchmal viele Jahre verzichten mussten, ist mit den Spielen der MemoreBox auf einer anderen Ebene plötzlich wieder erlebbar. „Moderne Technik und Älterwerden schließen sich nicht aus. Ich finde das Projekt deshalb richtig gut! Meine Mutter ist über 90 und beschäftigt sich heute noch regelmäßig mit ihrem Computer – das hält sie fit“, sagte Schirmherr Matthias Brenner. Der Schauspieler und Künstlerische Direktor des Neuen Theaters Halle unterstützt das Projekt deshalb „aus tiefster Überzeugung“. „Wenn meine Mutter von diesem Teil erfährt, kriege ich wahrscheinlich einen Auftrag. Dann muss ich ihr so eine MemoreBox besorgen“, so Brenner.

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 Wiedemann. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter“, so Wiedemann.

Ausbau des Projektes

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 Sachsen-Anhalt, 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 Wiedemann. Darin heißt es unter anderem, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind.

Norbert Kreis, Geschäftsführer der Stiftung Marthahaus Halle, freut sich, dass seine Einrichtung eine MemoreBox erhält: „Das Konzept hat uns gleich eingeleuchtet, 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. Die Alten wiederum 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“, sagte Manouchehr Shamsrizi, Gründer und Mitglied des Beirats 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.