

## Pressemitteilung

RetroBrain R&D

*Pflegeeinrichtungen in Schleswig-Holstein machen mit:*

### **Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen – BARMER weitet Projekt der therapeutischen Videospiele aus**

Kiel, 15. November 2018 – Unter der Schirmherrschaft von Gesundheitsminister Dr. Heiner Garg fand heute im DOMICIL-Seniorenpflegeheim Kirchhofallee in Kiel der Auftakt eines Präventionsprojektes für stationäre Pflegeeinrichtungen statt. Der Titel „Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen durch therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme“ des von der BARMER geförderten Projektes steht für gesundheitsförderliche Videospiele mit der MemoreBox. Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So kann im Stehen oder Sitzen, z.B. auch im Rollstuhl, gespielt werden. Zielsetzung ist, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Seniorinnen und Senioren zu fördern, die gesundheitsförderlichen Rahmenbedingungen der Pflegeeinrichtungen zu stärken und die Lebensqualität für pflegebedürftige Menschen zu verbessern.

#### **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 zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Dr. Bernd Hillebrandt, Landesgeschäftsführer der BARMER für Schleswig-Holstein. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Hillebrandt.

#### **Ausbau des Projektes**

Die guten Ergebnisse aus der ersten Modellphase waren für die BARMER

Landesvertretung

Schleswig-Holstein

Pressestelle

Briefanschrift:  
Postfach 1429  
24103 Kiel

Besucheranschrift:  
Kaistraße 90  
24114 Kiel

[www.barmer.de/presse-sh](http://www.barmer.de/presse-sh)  
[www.twitter.com/BARMER\\_SH](https://www.twitter.com/BARMER_SH)  
[presse.sh@barmer.de](mailto:presse.sh@barmer.de)

Wolfgang Klink  
Telefon: 0800 333004 656-631  
oder  
Telefon: 0431 12279731  
[wolfgang.klink@barmer.de](mailto:wolfgang.klink@barmer.de)

daher auch Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings für Bewohnerinnen und Bewohner in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern einzusetzen. Nach dem Auftakt in Hamburg und Schleswig-Holstein werden sich bundesweit in den nächsten Monaten 100 ausgewählte Pflegeeinrichtungen, darunter fünf aus Schleswig-Holstein, an der zweiten Projektphase beteiligen. „Neu sind dabei genderrelevante Aspekte, Fragen und Spiele. Damit greifen wir aktiv eine Empfehlung der Nationalen Präventionskonferenz auf“, sagt Hillebrandt. Darin heiße es, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind.

### **Schirmherr ist Schleswig-Holsteins Gesundheitsminister**

Dr. Heiner Garg, Minister für Soziales, Gesundheit, Jugend, Familie und Senioren des Landes Schleswig-Holstein, hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen. „Die therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox sind ein Angebot aus dem Bereich der digitalen Präventionsarbeit, das zur Gesundheitsförderung beitragen kann und von Seniorinnen und Senioren gut angenommen wird. Es ist ein kleiner, aber wichtiger Baustein, Erfahrungen mit digitalen Einsatzmöglichkeiten in Pflegeeinrichtungen zu ermöglichen. Ein Ansatz, den ich begrüße“, unterstreicht der Minister die Bedeutung des Projektes und von Maßnahmen zur Gesundheitsförderung von pflegebedürftigen Seniorinnen und Senioren insgesamt.

Frank Paul Hartje, Vorstandsassistent der DOMICIL-Seniorenresidenzen in Hamburg ergänzt: „Die fortschreitende Digitalisierung wird auch in der Pflege künftig einen nicht zu unterschätzenden Stellenwert einnehmen – jedoch immer nur unterstützend. Der menschliche Part der Zuwendung und Ansprache wird und muss immer im Vordergrund stehen. Dies gilt auch bei unseren vielfältigen Aktivitäten zur Stärkung der gesundheitsförderlichen Ressourcen unserer Bewohnerinnen und Bewohner. Insofern beteiligen wir uns gern daran, die positiven gesundheitsförderlichen Einflüsse durch die Unterstützung der MemoreBox zu validieren.“

### **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“, sagt 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 Spielekonsole MemoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so der BARMER-Landeschef abschließend.

**Weitere Informationen**

[www.barmer.de/s000634](http://www.barmer.de/s000634)

## **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**

BARMER und RetroBrain R&D beginnen nun mit der zweiten Projektphase. 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.

### **Ergebnisse der ersten Projektphase**

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).