

Therapeutisches Videospielen in Pflegeheimen: Wissenschaftliche Studie erreicht Ludwigshafen

Ludwigshafen, 20. September 2019 – Im Haus Friesenheim der Alten- und Pflegeheime der Stadt Ludwigshafen wird künftig getestet, wie die geistigen und körperlichen Fähigkeiten von Pflegeheimbewohnern durch den Einsatz der therapeutischen Spielkonsole „memoreBox“ verbessert werden können. Initiiert wurde das Projekt von der BARMER und dem Spieleentwickler RetroBrain aus Hamburg. Projektschirmherrin in Rheinland-Pfalz ist die rheinland-pfälzische Ministerin für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie, Sabine Bätzing-Lichtenthäler. Wissenschaftlich begleitet wird der Test von der Charité Universitätsmedizin Berlin, der Humboldt-Universität Berlin und der Alice Salomon Hochschule Berlin.

Dunja Kleis, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Rheinland-Pfalz und im Saarland, sagt: „Die memoreBox ist keine handelsübliche Spielkonsole. Sie ist ein computergesteuertes Bewegungsspiel mit therapeutisch abgestimmten Übungen für ältere Menschen.“ Die Spiele würden therapeutische, präventive und rehabilitative Elemente integrieren, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden. Die BARMER finanziert die begleitende Forschung und übernimmt die Mietkosten für die memoreBox. Als gesetzliche Krankenkasse hat sie die Aufgabe, gesundheitsförderliche Präventionsangebote in Pflegeeinrichtungen zu unterstützen.

Bätzing-Lichtenthäler begrüßt Präventionsprojekt memoreBox

Ministerin Bätzing-Lichtenthäler sagt: „Ich freue mich, dass sich die BARMER gemeinsam mit der Firma RetroBrain auf den Weg gemacht hat, ein Präventionsprojekt für Menschen, die in Pflegeeinrichtungen leben, zu entwickeln. Die memoreBox hat zum Ziel, Bewohnerinnen und Bewohner spielerisch in Bewegung und in Kommunikation zu bringen, um damit ihre Fähigkeiten in Bezug auf Kognition, Standfestigkeit und Kommunikation wie auch Interaktion zu erhalten, zu stabilisieren und möglicherweise gar zu verbessern. Das eröffnet den pflegebedürftigen Menschen eine höhere Lebensqualität und stärkt die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.“

Landesvertretung
Rheinland-Pfalz/
Saarland

Gutenbergplatz 12
55116 Mainz

www.barmer.de/p006137
www.twitter.com/BARMER_RLPSAA
presse.rp.sl@barmer.de

Boris Wolff
Tel.: 0800 33 30 04 45 22 31
boris.wolff@barmer.de

RetroBrain-Projektmanager Key Account Jens Brandis erklärt: „Die Videospiele lassen sich mit leichten Körperbewegungen im Sitzen und Stehen steuern.“ Die memoreBox sei von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert worden, um den Pflegealltag zu bereichern und zeichne sich durch besonders einfache und verständliche Spielabläufe sowie positive Spielerlebnisse aus. „Das Spielen in der Gemeinschaft fördert die Kommunikation untereinander sowie mit dem Pflegepersonal oder den Angehörigen“, erläutert Brandis. Die Spielkonsole könne Auswirkungen altersbedingter Erkrankungen wie Demenz und Parkinson verringern, das Risiko von Stürzen mindern und durch gemeinsame Aktivitäten die Inklusion in Seniorenheimen fördern.

memoreBox überträgt Bewegungen der Spieler direkt auf Fernseher

Der Heimleiter des Hauses Friesenheim, Jörg Schneider, betont: „Wir freuen uns, den Bewohnern unseres Hauses ein völlig neues Bewegungs- und Präventionsangebot neben den bereits bestehenden Aktivierungsangeboten machen zu können.“ Beim bereits stattgefundenen Schnuppertag habe es viele begeisterte Teilnehmer gegeben. „Neben einer verbesserten Lebensqualität und der Förderung der Gemeinschaft erwarten wir für alle, die an diesem innovativen Projekt teilnehmen, dass der Spaß im Vordergrund steht und dass damit das Zusammengehörigkeitsgefühl zwischen Bewohnern, Angehörigen und Personal noch weiter gestärkt wird“, sagt Schneider.

Bei der memoreBox werden die Bewegungen der Spieler direkt auf einen Fernseher übertragen. Sechs Spiele stehen zur Auswahl: Tanzen, Kegeln, Postbote, Tischtennis, Sonntagsfahrt mit dem Motorrad und Singen. Bundesweit nehmen 100 Pflegeheime an dem Test teil, drei davon in Rheinland-Pfalz. Weitere teilnehmende Einrichtungen sind das Seniorenpflegehaus Sonnenhang in Mehren (Landkreis Altenkirchen) und das Elisabeth Jaeger Haus in Bad Kreuznach.

Pro Heim werden zwei Gruppen zu je fünf Spielern gebildet. Eine Gruppe spielt drei Stunden pro Woche mit der MemoreBox, die andere bildet eine Kontrollgruppe, die nicht spielt. In regelmäßigen Abständen wird über die Begleitforschung erfasst, wie sich die körperliche und geistige Verfassung der teilnehmenden Pflegeheimbewohner verändert. Die Pflegeheimbewohner können unabhängig von ihrer Kassenzugehörigkeit teilnehmen. Die Projektlaufzeit für die teilnehmenden Pflegeheime beträgt ein Jahr.