

PRESSEMITTEILUNG

Prävention durch therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme:

memoreBox von RetroBrain R&D erfolgreich in bundesweiter Untersuchung evaluiert – Weg für flächendeckenden Einsatz von memore geebnet

- **RetroBrain R&D und BARMER haben in zweitem Präventionsprojekt nach §5 SGB XI das therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramm memore bundesweit in mehr als 100 Pflegeeinrichtungen evaluiert**
- **87 Prozent der teilnehmenden Senior:innen würden die memoreBox weiterempfehlen und rund 80 Prozent der Pflegekräfte gaben an, dass diese sie teilweise oder sogar deutlich bei ihrer Arbeit entlastet oder unterstützt**
- **Das somit evaluierte und damit nachweislich wirksame Projekt ist nun förderfähig, interessierte (teil-)stationäre Pflegeeinrichtungen können grundsätzlich an jede Pflegekasse einen Förderantrag nach §5 SGB XI richten**

Hamburg, 10. Mai 2021 – 87 Prozent der teilnehmenden Senior:innen und 80 Prozent des eingebundenen Personals würden die memoreBox des Digital-Health-Unternehmen RetroBrain R&D weiterempfehlen. Das ergab eine Evaluation, die RetroBrain R&D gemeinsam mit der BARMER in mehr als 100 Pflegeeinrichtungen in Deutschland durchgeführt hat. Die Evaluation richtete sich dabei insbesondere an den Bereich der Verhältnisprävention und Usability nach §5 SGB XI.

Adalbert Pakura, Geschäftsführer / COO von RetroBrain R&D, zeigt sich zufrieden: „Unsere harte Arbeit der vergangenen Jahre zahlt sich aus. Wir freuen uns sehr, dass nun teil- und vollstationäre Pflegeeinrichtungen in ganz Deutschland memore im Rahmen von Präventionsprojekten einsetzen können. Durch die nachgewiesene Wirksamkeit und die Überführung in die Regelversorgung können unsere digitalen Gesundheitstrainings jetzt aus Mitteln des Präventionsgesetzes durch alle gesetzlichen Pflegekassen gefördert werden.“

Das Digital-Health-Unternehmen RetroBrain R&D hat zwischen Mai 2019 und Dezember 2020 zusammen mit der BARMER eine bundesweite Evaluation in mehr als 100 Pflegeeinrichtungen durchgeführt. Zentral war die Nutzung der von RetroBrain R&D seit 2014 entwickelten Spielekonsole memoreBox für Senior:innen als therapeutisch-computerbasiertes Trainingsprogramm, auf Grundlage von §5 SGB XI (Präventionsgesetz). Die Konsole zielt mit ihrem vielfältigen Spieleprogramm auf die Stärkung der kognitiven und physischen Leistungsfähigkeit der Nutzer:innen ab.

Dr. Christian Goergen, Geschäftsführer / CEO von RetroBrain R&D, blickt bereits in die Zukunft: „Der erfolgreiche Abschluss des bundesweiten Rollouts läutet ein neues Kapitel bei RetroBrain ein. Schon jetzt sind über 200 memoreBoxen in ganz Deutschland im Einsatz. Dank der entstandenen Möglichkeiten zur Kostenübernahme können wir nun die hohe Nachfrage von Pflegeeinrichtungen und ihren Trägern nach Präventionsprojekten in Zusammenarbeit mit den gesetzlichen Pflegekassen systematisch bedienen. Wir sind zuversichtlich, mit unserer Technologie auf diesem Wege bis Ende des Jahres in über 500 Pflegeeinrichtungen einen Beitrag zur Prävention leisten zu können.“

Ergebnisse der ersten Evaluation auch in der Fläche bestätigt

Die Ergebnisse der ersten Evaluation (2016-2018) konnten im bundesweiten Rollout mit insgesamt 906 Probanden (davon 641 weiblich, 265 männlich) nun bestätigt werden. Die Teilnehmenden bewerteten die sechs untersuchten Spielmodule der memoreBox mit einem Mittelwert der Schulnote 2. Mit ebenfalls einem Mittelwert der Note 2 zeigten sich auch die Pflegekräfte und Betreuer:innen in den teilnehmenden Einrichtungen mit der memoreBox sehr zufrieden. 87 Prozent der teilnehmenden Senior:innen sowie 80 Prozent des eingebundenen Personals würden die memoreBox weiterempfehlen. Als Resultat des bundesweiten Rollouts ließen sich insbesondere die drei Haupt-Ergebnisse feststellen:

1. Die körperliche und kognitive Leistungsfähigkeit der Senior:innen wurde gestärkt.
2. Es zeigten sich signifikante Verbesserungen in der Fähigkeit zur Selbstversorgung sowie der eigenständigen Ausführung von allgemeinen Tätigkeiten.
3. Die Teilnehmenden berichteten mehrheitlich, dass sie die memoreBox motiviert, mit anderen in Kontakt zu treten und das Wohlfühl fördert. Dabei ließen sich die Trainings gut in den Ablauf der Einrichtungen integrieren, was auch von den Expert:innen bestätigt wurde.

Manouchehr Shamsrizi, Gründer von RetroBrain R&D, kommentiert: „Mit der Vision, pflegebedürftigen Menschen in ganz Deutschland durch therapeutische Videospiele zu mehr Lebensqualität und Teilhabe zu verhelfen, und dadurch zugleich ein selbstbestimmtes, aktives, inklusives Menschenbild im Gesundheits- und Pflegewesen zu unterstützen, haben wir RetroBrain gegründet. Dank einer ebenso visionären Partnerschaft zwischen Krankenkasse und Social Entrepreneurship sind wir diesem Ziel nun ein großes Stück nähergekommen. Unser Dank gebührt den engagierten Unterstützer:innen bei der BARMER und unseren zahlreichen engagierten Partnerorganisationen aus Praxis und Wissenschaft.“

Wissenschaftliche Begleitung durch die Humboldt-Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule sowie die AG Alter & Technik der Charité Universitätsmedizin Berlin

Bereits die erste Evaluation erfolgte unter der wissenschaftlichen Begleitung durch die Humboldt-Universität Berlin. Die damaligen Ergebnisse haben herausgestellt, dass die Spielmodule der memoreBox bei den Teilnehmenden zu einer Stärkung der geistigen Leistungsfähigkeit, der Stand- und Gangsicherheit sowie der Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeit führt. Ferner konnten in der gesundheitsbezogenen Lebensqualität positive Effekte aufgezeigt werden. Durch die Nutzung der therapeutisch-computerbasierten Gesundheitstrainings werden die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation aller Teilnehmenden positiv beeinflusst. Die nun abgeschlossene Folge-Evaluation mit bundesweitem Rollout wurde ebenso durch die Humboldt-Universität zu Berlin sowie zudem durch die Alice Salomon Hochschule und die AG Alter & Technik der Charité Universitätsmedizin Berlin begleitet. Ziel war es, die Ergebnisse der ersten Evaluation zu bestätigen. Zudem wurde der Fokus noch stärker auf die Verhältnisprävention gelegt, um nachhaltige Strukturen in den Pflegeeinrichtungen zu fördern.

Frau Prof. Dr. Luzi Beyer von der Alice Salomon Hochschule, sagt: „Wir freuen uns, dass wir die Untersuchung der therapeutischen Trainingsprogramme der memoreBox auch im bundesweiten Rollout wissenschaftlich begleiten konnten. Die positiven Ergebnisse zeigen, dass der Einsatz solcher digitaler Tools in der Pflegepraxis ein wichtiges Element zur Erhöhung der Lebensqualität für Senior:innen darstellen kann.“

Über RetroBrain R&D

Das Digital-Health-Unternehmen RetroBrain R&D GmbH wurde 2014 in Hamburg gegründet und entwickelt therapeutisch und präventiv wirksame, bewegungsgesteuerte Videospiele für gesunde und von neurodegenerativen Krankheiten betroffene ältere Menschen. Im Vordergrund der Spielgestaltung steht die Prävention - kombiniert mit spielerischer Freude. Das erste Produkt des interdisziplinären Teams ist die Digital-Health-Lösung memoreBox. Die Spiele sind als Medizinprodukt Klasse I nach Richtlinie 93/42/EWG (MDD) zertifiziert. Das Unternehmen wird heute von den Geschäftsführern Adalbert Pakura (Product & Operations) und Dr. Christian Goergen (Business Development) geleitet. Die RetroBrain R&D GmbH beschäftigt aktuell 30 Mitarbeiter:innen, Sitz des Unternehmens ist Hamburg.

Mehr Infos und Bildmaterial:

Presseseite RetroBrain: <https://www.retrobrain.de/barmer/presseportal/>

Pressemitteilung BARMER:

<https://www.barmer.de/presse/presseinformationen/pressemitteilungen/praeventionsprojekt-memorebox-304108>

Projektseite BARMER: www.barmer.de/memorebox

Medienkontakt:

The Medical Network

E-Mail: retrobrain@themedicalnetwork.de

Tel.: + 49 40 32 90 47 38 96