

PRÄVENTIONSPROJEKT IN ALTEN- UND PFLEGEHEIMEN

ZOCKEN FÜR DIE GESUNDHEIT

Digital und innovativ: Die BARMER GEK startet gemeinsam mit einem IT-Unternehmen ein Modellvorhaben, bei dem therapeutische Videospiele für Senioren auf ihre Wirksamkeit als Gesundheitstraining geprüft und wissenschaftlich evaluiert werden.



Nur mit Gewichtsverlagerung im Rolli können Senioren am Bildschirm ein Motorrad lenken.

die Lernfähigkeit anregen. Schließlich wird durch das Spielen die Kommunikation untereinander, aber auch mit dem Pflegepersonal oder den Angehörigen, also die soziale Interaktionsfähigkeit gefördert“, erläutert Andrea Jakob-Pannier, Psychologin bei der BARMER GEK.

Übung und Spaß zugleich

In einem Modellvorhaben wird die BARMER GEK nun gemeinsam mit RetroBrain die präventiven und gesundheitsförderlichen Aspekte der neuen Technologie untersuchen und wissenschaftlich evaluieren lassen.

Die Wirksamkeit soll zunächst in der Hamburger Region geprüft werden, bevor eine bundesweite Einführung getestet wird. Als eine der ersten Krankenkassen setzt die BARMER GEK dabei die neuen Vorgaben des Präventionsgesetzes in der Lebenswelt „medizinisch-pflegerische Versorgung“ um.

„Schon bei früheren Tests haben wir viele positive Rückmeldungen erhalten“, unterstreicht RetroBrain-Geschäftsführer Manouchehr Shamsrizi. „Stets wurde uns bestätigt, dass der Spaßfaktor nicht zu unterschätzen ist. Wenn die MemoreBox gestartet wird, kommt Leben ins Pflegeheim und die Bewohner sind schnell begeistert dabei.“

www.barmer-gek.de/senioren-aktiv
www.retrobrain.de

Videospiele und Senioren. Wie passt das zusammen? In Hamburg gibt es seit Neuestem ein quirliges Start-up-Unternehmen, das eigens für die ältere Klientel eine spezielle Videospiele-Plattform kreiert hat. Die MemoreBox – so der Name des neuen Produkts – kann an jedes handelsübliche TV-Gerät angeschlossen werden und wurde von der IT-Firma RetroBrain so entwickelt, dass die Technik besonders leicht zu bedienen ist. Die Steuerung funktioniert allein über Gesten.

➔ „Mit digitalen Medien können bei Senioren geistige und körperliche Fähigkeiten gleichermaßen gefördert werden. Auch der Spaß kommt dabei nicht zu kurz.“

Andrea Jakob-Pannier

maßen. Beim computerbasierten Trainingsprogramm „Kegeln“ ist zum Beispiel nur eine leichte Armbewegung notwendig, um auf einer virtuellen Kegelbahn aus den Neunzigern im Stehen oder Sitzen auf alle Neune zu zielen und so die Kugel ins Rollen zu bringen. Die Spieler können aber auch bei einem anderen Simulations-Programm nur durch Gewichtsverlagerung im Sitzen, etwa vom Rollstuhl aus, ein Motorrad lenken. „Die

Spiele schulen erwiesenermaßen nicht nur Beweglichkeit und Gleichgewichtssinn. Sie können vielmehr durch weitere eingebaute Komponenten kognitive Fähigkeiten wie planvolles Handeln und

Virtuell kegeln und Motorrad fahren

Die verschiedenen Videospiele fördern geistige und körperliche Fitness gleicher-