

Pressemitteilung

Digitale Spiele als Gesundheitstraining – BARMER weitet Präventionsprojekt in Alten- und Pflegeheimen aus

Hamburg, 26. Oktober 2018 – Spielen mit der Spielekonsole und gleichzeitig etwas für die Gesundheit tun? Hamburger und Berliner Seniorinnen und Senioren haben es bereits getestet. Es hat ihnen nicht nur viel Spaß gemacht auch die ersten wissenschaftlichen Ergebnisse des Modellprojektes stimmen positiv: 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.

„Diese guten Ergebnisse aus dem Pilotprojekt waren für uns Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings für Bewohnerinnen und Bewohner in Senioreneinrichtungen bundesweit auszurollen. Darüber hinaus werden auch die Beschäftigten und Angehörigen einbezogen“, sagt Frank Liedtke, Landesgeschäftsführer der BARMER in Hamburg. Die BARMER setzt damit die neuen Vorgaben des Präventionsgesetzes zur Gesundheitsförderung in stationären Pflegeeinrichtungen um. Bundesweit werden sich in den nächsten Monaten bereits 100 ausgewählte Alten- und Pflegeeinrichtungen an der zweiten Untersuchungsphase am Projekt beteiligen. Kickoff des bundesweiten Präventionsangebotes ist in Hamburg.

Hamburger Gesundheitssenatorin übernimmt Schirmherrschaft

Unter der Schirmherrschaft von Gesundheitssenatorin Cornelia Prüfer-Storcks werden in Hamburg neben dem Hospital zum Heiligen Geist drei weitere stationäre Senioreneinrichtungen am Präventionsprojekt teilnehmen: Das Albertinen-Haus (Zentrum für Geriatrie und Gerontologie), das Seniorenzentrum St. Markus sowie PFLEGEN & WOHNEN ALTONA. Cornelia Prüfer-Storcks: „Es ist erfreulich, dass die ersten Ergebnisse des Modellprojektes vielversprechend sind und der Einsatz digitaler Angebote im Pflegebereich therapeutisch als Bereicherung wahrgenommen wird. Derartig innovative Projekte können für die Zukunft der Gesundheitsförderung in der stationären Pflege beispielhaft sein.“ Wolfgang Janzen, Einrichtungsleiter des Seniorenzentrums St. Markus, erläutert: „Unser Haus bietet neben den Bewohnerinnen und Bewohnern auch den Gästen der Tagespflege und den Mietern des Servicewohnen

Landesvertretung**Hamburg**Hammerbrookstraße 92
20097 Hamburgwww.barmer.de/presse-hamburg
www.twitter.com/BARMER_HH
presse.hamburg@barmer.deTorsten Nowak
Tel.: 0800 333 004 651-131
torsten.nowak@barmer.de

für Senioren die Möglichkeit, aktiv die therapeutischen Trainingsprogramme für sich in Anspruch zu nehmen.“

Die neue Projektphase wird zusätzlich noch um genderrelevante Aspekte, Fragen und Spiele erweitert. „Damit greifen wir aktiv eine Empfehlung der Deutschen Präventionskonferenz auf“, sagt Liedtke. Darin heißt es, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind.

“Der Gründungsimpuls hinter RetroBrain war für uns, Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei “ganz nebenbei” gesund zu halten. Dazu verbinden wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen“, sagt Manouchehr Shamsrizi, Gründer und Mitglied des Beirats von 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 Hamburg und Berlin auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot wieder wissenschaftlich begleiten.

Videospiele in Alten- und Pflegeheimen – ein Widerspruch?

„Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Andrea Jakob-Pannier, Psychologin und Projektleiterin bei der BARMER. „Wir möchten deshalb dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten.“

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

Die BARMER und das Digital Health StartUp RetroBrain R&D GmbH starten in die zweite Pilotphase. Gemeinsam mit der Humboldt Universität zu Berlin werden bundesweit bereits 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).