

## Pressemitteilung

### **BARMER-Präventionsprojekt startet in Neubrandenburg Bessere Versorgung von Demenzkranken durch digitales Training**

Neubrandenburg, 12. Juni 2019 – Eine Spritztour mit dem Motorrad machen, Kegeln spielen oder eine flotte Sohle aufs Parkett legen – mit diesen Aktivitäten können Seniorinnen und Senioren des pflegetherapeutischen Zentrums pro-persona.care in Neubrandenburg seit gestern ihren Alltag bereichern. Möglich machen es die computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox. Die therapeutischen Videospiele sollen helfen, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Pflegebedürftigen zu fördern und ihre Lebensqualität zu verbessern. „Viele unserer Klienten leiden unter Demenz. Unser Ziel ist es, ihre alltagspraktischen Fertigkeiten und damit ihre Selbstständigkeit zu erhalten und zu fördern. Dafür ist die MemoreBox ein wertvolles Therapieinstrument“, sagt Gerd Bekel, Geschäftsführer bei [pro-persona.care](http://pro-persona.care). Das innovative Präventionsprojekt passe sehr gut zum Konzept des Hauses, wonach insbesondere neue Ansätze in der Demenztherapie angewandt werden.

In einem zweijährigen Modellprojekt hat die [BARMER](http://BARMER) die Spielekonsole in Pflegeeinrichtungen in Berlin und Hamburg getestet. Die wissenschaftlichen Ergebnisse sind bemerkenswert: Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmenden wurde gefestigt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und die sozialen Bindungen untereinander konnten gestärkt werden. Die guten Ergebnisse aus der Pilotphase waren für die Krankenkasse Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern einzusetzen. In Mecklenburg-Vorpommern kommt die MemoreBox derzeit neben Neubrandenburg in drei weiteren Einrichtungen zum Einsatz: In Greifswald, Schwerin und Kalsow bei Wismar profitieren Pflegebedürftige vom digitalen Gesundheitstraining. „Wir freuen uns sehr, dass es das Angebot jetzt hier vor Ort gibt. Die Versorgung von Demenzkranken in der Region kann so entscheidend verbessert werden“, so Gerd Bekel.

Landesvertretung

Mecklenburg-Vorpommern

Wismarsche Straße 126  
19053 Schwerin

[www.BARMER.de/presse/543839](http://www.BARMER.de/presse/543839)  
[www.twitter.com/BARMER\\_MV](https://www.twitter.com/BARMER_MV)

Franziska Sanyang  
Tel.: 0385/ 2010 2540  
Mobil: 0170 308 70 65  
[franziska.sanyang@BARMER.de](mailto:franziska.sanyang@BARMER.de)

## **Singen und Tanzen als besondere Therapieform**

In der Versorgung von Pflegebedürftigen sind die Videospiele eine echte Bereicherung. „Menschen jeden Alters haben einen natürlichen Spieltrieb. Jeder, der einmal mit der MemoreBox gespielt hat, weiß, wie viel Spaß es macht“, erklärt Bernd Hoffmann von der BARMER in Neubrandenburg. Auch die Musik als begleitendes Element der Spielekonsole hat positive Effekte. In der Demenzforschung wird Singen und Tanzen bewusst eingesetzt, um das Erinnerungsvermögen von Erkrankten zu stärken und leichte Demenzsymptome zu lindern. „Es ist schön zu sehen, wieviel Freude die Spielenden besonders beim Tanzen oder dem Karaoke haben. So verbindet sich Spiel und Spaß mit Bewegung und Therapie“, sagt Hoffmann.

## **Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung**

Entwickelt wurde die Spielekonsole von der Hamburger Firma [Retro Brain R&D GmbH](#). Die verschiedenen Module wie Kegeln, Tischtennis oder Tanzen werden mittels Gesten lebensnah gesteuert. „Innovativ ist, dass für die Steuerung kein Controller oder Ähnliches in der Hand gehalten und bewegt werden muss. Ein Kamerasensor erfasst schon sehr leichte Bewegungen der Spielenden. Auf diese Weise wird ein niedrighschwelliger Zugang zu den Programmen gewährt“, erklärt Jens Brandis, Projektmanager Key Account bei RetroBrain. Es kann zudem im Stehen oder Sitzen, z.B. auch im Rollstuhl, gespielt werden.

Mehr zur MemoreBox unter [www.barmer.de/s000634](http://www.barmer.de/s000634).

## **Hintergrund: MemoreBox**

Die Spielekonsole MemoreBox des Digital Health Start-ups 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 Freie und Hansestadt Hamburg) wissenschaftlich evaluiert.

## **Das Projekt**

Die BARMER und das Digital Health Start-up RetroBrain R&D GmbH starten in die zweite Pilotphase. Gemeinsam mit der Alice Salomon Hochschule Berlin, der Charité Universitätsmedizin Berlin und 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 gesundheitsfördernden 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. 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).