

## Pressekonferenz

### **Spielkonsole im Pflegeheim Neues Präventionsprojekt für Pflegebedürftige**

Mittwoch, den 2. Oktober 2019, 10 Uhr,  
Domicil-Seniorenpflegeheim Residenzstraße  
Thaterstraße 18, 13407 Berlin-Reinickendorf

#### **Teilnehmer:**

**Boris Velter**, Beauftragter für Charité und Vivantes / Gesundheitsstadt  
Berlin 2030

**Gabriela Leyh**, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg

**Landesvertretung**  
**Berlin**  
**Brandenburg**

**Jens Brandis**, Projektmanager Key Account bei der RetroBrain R&D GmbH

**Katrin Sieg**, Leiterin des Domicil-Seniorenpflegeheims Residenzstraße

Axel-Springer-Straße 44  
10969 Berlin  
[www.barmer.de/p006131](http://www.barmer.de/p006131)  
[www.twitter.com/BARMER\\_BB](http://www.twitter.com/BARMER_BB)

#### **Moderation:**

**Markus Heckmann**, Pressesprecher der BARMER Berlin/Brandenburg

Markus Heckmann  
Tel.: 0800 332060 44 4006  
[markus.heckmann@barmer.de](mailto:markus.heckmann@barmer.de)

## **Pressemitteilung**

### **Spielkonsole im Pflegeheim**

### **BARMER startet Präventionsprojekt für Pflegebedürftige**

Berlin, 2. Oktober 2019 – Eine Spritztour auf dem Motorrad, eine Runde Kegeln oder eine flotte Sohle aufs Parkett legen, diese und weitere spannende Aktivitäten bereichern den Alltag der Bewohner des Domicil-Seniorenpflegeheims Residenzstraße in Berlin-Reinickendorf. Ermöglicht wird dies durch die computerbasierten Trainingsprogramme der Spielekonsole namens MemoreBox. Die therapeutischen Videospiele helfen, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Pflegebedürftigen zu fördern und ihre Lebensqualität zu verbessern. Nach einer erfolgreichen Pilotphase hat Boris Velter, Beauftragter für Charité und Vivantes / Gesundheitsstadt Berlin 2030 die Schirmherrschaft für das Präventionsprojekt in Berlin übernommen. Initiiert wurde das innovative Pilotprojekt von der BARMER und dem Digital Health Start-up RetroBrain R&D GmbH.

### **Innovative Ansätze für die Gesundheitsförderung im Pflegealltag**

Für die virtuellen Aktivitäten wie Motorradfahren, Tanzen oder Postaustragen benötigen die Teilnehmer keine Steuerungsinstrumente wie bei konventionellen Spielkonsolen. Ein Kamerasensor erfasst schon sehr leichte Bewegungen der Spielenden. So können Pflegebedürftige an den Spielen teilnehmen, auch wenn sie geistig oder körperlich eingeschränkt sind und zum Beispiel im Rollstuhl sitzen. Die Spiele enthalten verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.

**Landesvertretung**  
**Berlin**  
**Brandenburg**

### **Wissenschaftlich begleitetes Pilotprojekt lieferte positive Ergebnisse**

Die MemoreBox wurde in einer ersten Pilotphase in zwei Berliner und Hamburger Einrichtungen über 18 Monate getestet und evaluiert. Bei Bewohnern, die zwei bis drei Mal in der Woche an der MemoreBox spielten, zeigte sich eine Stärkung der geistigen Leistungsfähigkeit, der Stand- und Gangsicherheit, der Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeit. Darüber

Axel-Springer-Straße 44  
10969 Berlin

[www.barmer.de/p006131](http://www.barmer.de/p006131)  
[www.twitter.com/BARMER\\_BB](http://www.twitter.com/BARMER_BB)

Markus Heckmann  
Tel.: 0800 333004 998-035  
markus.heckmann@barmer.de

hinaus konnten die sozialen Bindungen unter den Bewohnern gestärkt werden. Nun begleiten drei Universitäten das bundesweite Projekt in 100 Pflegeeinrichtungen, darunter sechs in Berlin.

**Boris Velter**, Beauftragter für Charité und Vivantes / Gesundheitsstadt Berlin 2030: „Berlin möchte als Gesundheitsstadt auch in der Pflege Vorreiter für digitale Anwendungen sein. Die MemoreBox kann einen wertvollen Beitrag in der gesundheitlichen Prävention von Pflegebedürftigen leisten. Sie hilft Pflegekräften bei der Mobilisierung von Heimbewohnern und bietet diesen unterhaltsame Stunden.“

**Gabriela Leyh**, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg:  
„Wer glaubt, digitale Anwendungen für gesundheitliche Prävention bei pflegebedürftigen Menschen lohnen sich nicht, irrt sich gewaltig. Die Ergebnisse unserer zweijährigen Pilotphase mit der MemoreBox haben gezeigt, dass die Teilnehmer ihre Stand- und Gangsicherheit festigen und ihre Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbessern konnten. Die positiven Ergebnisse aus der ersten Pilotphase waren für die BARMER Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern für teil- und stationäre Pflegeeinrichtungen einzusetzen.“

**Jens Brandis**, Projektmanager Key Account bei der RetroBrain R&D GmbH:  
„Mit der MemoreBox ist es uns gelungen, eine digitale Anwendung zu entwickeln, die den pflegewissenschaftlichen Anforderungen genügt und nachweislich gesundheitsförderliche Ressourcen bei den Seniorinnen und Senioren stärken kann. Die therapeutischen Spiele wurden so konzipiert, dass sie von Pflegebedürftigen durchgeführt werden können, egal ob sie demenziell erkrankt oder körperlich eingeschränkt sind. Sie sprechen Männer und Frauen an.“

**Katrin Sieg**, Leiterin des Domicil-Seniorenpflegeheims Residenzstraße in Berlin-Reinickendorf: „Das Präventionsprojekt der MemoreBox passt gut in das Konzept unseres Hauses, da kognitive, motorische und soziale Fähigkeiten auf spielerische Art und Weise gefördert werden. Mit den Tanz- und Singspiele können auch demenziell erkrankte Bewohnerinnen und Bewohner ihr Erinnerungsvermögen trainieren.“

## **RetroBrain R&D GmbH**

Die RetroBrain R&D GmbH entwickelt seit dem Jahr 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 dem Jahr 2015 als „a benchmark in the therapeutic gamification industry“ (LIFT Basel).

## **BARMER**

Mit mehr als 450.000 Versicherten ist die BARMER die zweitgrößte Krankenkasse in Brandenburg. Sie unterhält ein Netz von 21 Geschäftsstellen landesweit. Die BARMER setzt nicht nur im Kunden-Service, sondern auch in ihren Präventionsangeboten auf die innovativen Möglichkeiten der Digitalisierung. Im Jahr 2017 hat die Krankenkasse die BARMER.i als eigene Innovationsabteilung gegründet.

## **Domicil-Seniorenpflegeheim Residenzstraße**

„Mitten im Leben“ lautet die Philosophie des Domicil-Seniorenpflegeheims Residenzstraße. Im Reinickendorfer Kiez bietet es Platz für 163 Bewohner. Pflegebedürftigen mit demenziellen Erkrankungen bietet das Haus einen beschützten und beschützenden Wohnbereichen, der auf ihre besonderen Bedürfnisse eingeht. Spiele-Nachmittle, Gedächtnistraining, gemeinsames Kochen, Backen und Singen sind feste Bestandteile der Tagesgestaltung im Domicil-Seniorenpflegeheim Residenzstraße.

## **Statement**

Gabriela Leyh,  
Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg

anlässlich der Auftaktveranstaltung zur MemoreBox

Dienstag, 2. Oktober 2019, um 10:00 Uhr,  
Domicil-Seniorenpflegeheim Residenzstraße  
Thaterstraße 18, 13407 Berlin-Reinickendorf

**Landesvertretung**  
**Berlin**  
**Brandenburg**

Axel-Springer-Straße 44  
10969 Berlin

[www.barmer.de/p006131](http://www.barmer.de/p006131)  
[www.twitter.com/BARMER\\_BB](http://www.twitter.com/BARMER_BB)

Markus Heckmann  
Tel.: 0800 332060 44 4006  
markus.heckmann@barmer.de

Sehr geehrte Damen und Herren, lieber Herr Velter, liebe Frau Sieg, lieber Herr Brandis,

wenn wir über Pflege sprechen, dann geht es meistens um den Fachkräftemangel, um die schwierige Situation von pflegenden Angehörigen, um fehlende Kapazitäten bei den Pflegediensten oder das Thema Zuzahlung. Heute freue ich mich, mit Ihnen über eine positive Entwicklung in der Pflege ins Gespräch zu kommen. Nämlich den Fortschritten, die wir im Bereich der gesundheitlichen Prävention in Pflegeeinrichtungen machen und zwar mit innovativen, digitalen Anwendungen.

### **Umsetzung des Präventionsgesetzes**

Wir wissen aus Studien, dass auch bei Menschen mit fortgeschrittener Hilfe- und Pflegebedürftigkeit Potenziale zur Förderung der Gesundheit bestehen, sich Hilfebedarfe durch gezielte Interventionen verringern und die Lebensqualität steigern lassen. Deshalb hat der Gesetzgeber richtigerweise im Präventionsgesetz aus dem Jahr 2015 Prävention in stationären Pflegeeinrichtungen als Leistung der Pflegekassen eingeführt. Und zwar so, dass Prävention einem partizipativen Ansatz folgt.

### **Chancen der Digitalisierung**

Parallel zum Inkrafttreten des Präventionsgesetzes wurde immer klarer, dass die Digitalisierung einen immer wichtigeren Beitrag auch in der gesundheitlichen Prävention bei älteren Menschen spielen würde. Die BARMER möchte digitale Lösungen im Gesundheitsbereich weiter vorantreiben und hat sich für eine Zusammenarbeit im Rahmen eines Pilotprojektes mit dem Start-up-Unternehmen RetroBrain R&D entschieden.

### **Die MemoreBox in der ersten Pilotphase:**

Die ersten MemoreBoxen wurden im Spätsommer 2016 im Hospital zum Heiligen Geist in Hamburg und im evangelischen Johannesstift in Berlin aufgestellt. 34 Senioren haben dort über 1,5 Jahre hinweg mindestens zwei bis drei Mal in der Woche an der MemoreBox gespielt. In der Evaluation wurde der Gesundheitszustand dieser Teilnehmer mit dem einer Vergleichsgruppe überprüft. Untersucht wurden dabei Orientierung, Merkfähigkeit, Mobilität, Sturzrisiko, Lebensqualität, soziale Interaktion und Kommunikation sowie Anamnese. Zwar ist die statistische Aussagekraft der Evaluation aufgrund der geringen Teilnehmerzahl begrenzt. Die Wissenschaftler schrieben dem Präventionprojekt aber zu, dass es einen

positiven Effekt auf Erinnerungsvermögen, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination hat. Darüber hinaus habe das gemeinsame Spielen an der MemoreBox die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation der Teilnehmer positiv beeinflusst. Positive Tendenzen zeigten sich außerdem bei dem subjektiven Schmerzerleben, das durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.

### **Bundesweite Umsetzung der MemoreBox**

Diese positiven Befunde haben die BARMER dazu bewogen, die zweite Pilotphase bundesweit mit insgesamt 100 Einrichtungen durchzuführen. Wir freuen uns besonders, für Berlin Boris Velter als Schirmherrn gewonnen zu haben, der als Beauftragter der Gesundheitsstadt Berlin 2030 für Innovationen im Gesundheits- und Pflegebereich steht. Und wir freuen uns, das wir mit dem Domicil-Seniorenpflegeheim Residenzstraße eine Einrichtung gefunden haben, die mit so viel Leidenschaft dieses Präventionsprojekt umsetzt. Mit der wissenschaftlichen Begleitung beschäftigen sich Experten von der Alice Salomon Hochschule Berlin, der Charité und der Humboldt-Universität.

# Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

**Prävention durch therapeutisch-computerbasierte Gesundheitsprogramme (MemoreBox)**

**Gabriela Leyh**, BARMER Landesgeschäftsführerin Berlin/Brandenburg

Pressegespräch im Domicil-Seniorenheim Residenzstraße

am 2. Oktober 2019

# Prävention und Pflege

## Gesetzlicher Rahmen

### Pflegekassen

- sollen Leistungen zur Prävention in stationären (voll- und teilstationär) Pflegeeinrichtungen erbringen
- indem sie unter Beteiligung der Pflegebedürftigen
- und den Pflegeeinrichtungen
- Vorschläge zur Verbesserung der gesundheitlichen Situation und zur Stärkung der gesundheitlichen Ressourcen und Fähigkeiten entwickeln
- und die Umsetzung unterstützen

# Digital und innovativ

**BARMER und RetroBrain R&D GmbH kommen zusammen.**

## BARMER

- § Digitalisierung kann die Prävention in der stationären Pflege voranbringen.
- § Es braucht unkonventionelle Ideen für digitale Präventionsprojekte.
- § Hier tun sich unglaubliche Chancen auf.

## RetroBrain R&D GmbH

- § Die RetroBrain R&D GmbH entwickelte die Spielekonsole MemoreBox und therapeutisch-präventiv wirksame Videospiele für Seniorinnen und Senioren.
- § Die RetroBrain R&D GmbH kooperiert mit führenden Forschungsinstituten und Wissenschaftler zur Weiterentwicklung ihrer Innovationen.

# MemoreBox

## Wie funktioniert die MemoreBox?

### MemoreBox

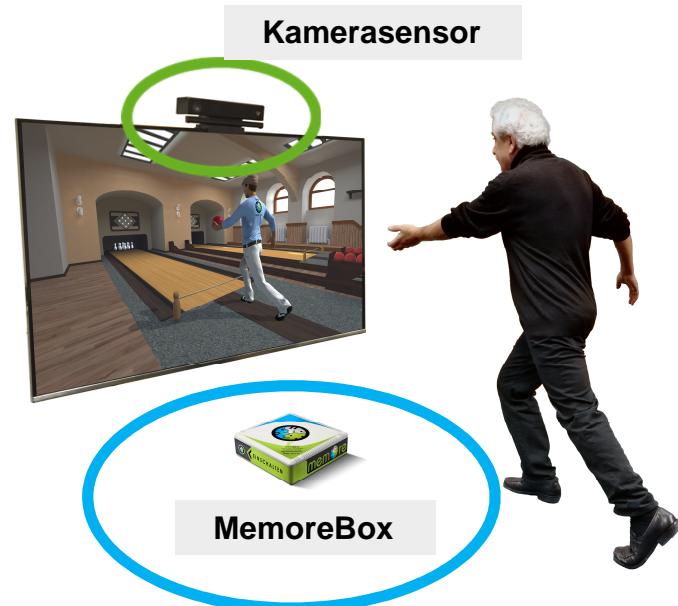
Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz ohne Konfiguration oder Bedienungsaufwand.

### Gestensteuerung

Ein Kamerاسensor (aktuell Kinect-V2) ermöglicht eine komplett gestenbasierte Bedienung. Keine Eingabegeräte.

### Therapeutische Spiele

Die Spielmodule enthalten therapeutische Übungen und sind auf Senioren angepasst.



# MemoreBox - Therapeutische Spiele

Zielgruppengerecht auf Seniorinnen und Senioren angepasst.

„Kegeln“ trainiert die Hand-Augen-Koordination und unterstützt die soziale Einbindung in die Gruppe.



„Motorfahren“ trainiert die mentale Leistungsfähigkeit, vor allem Multitasking.

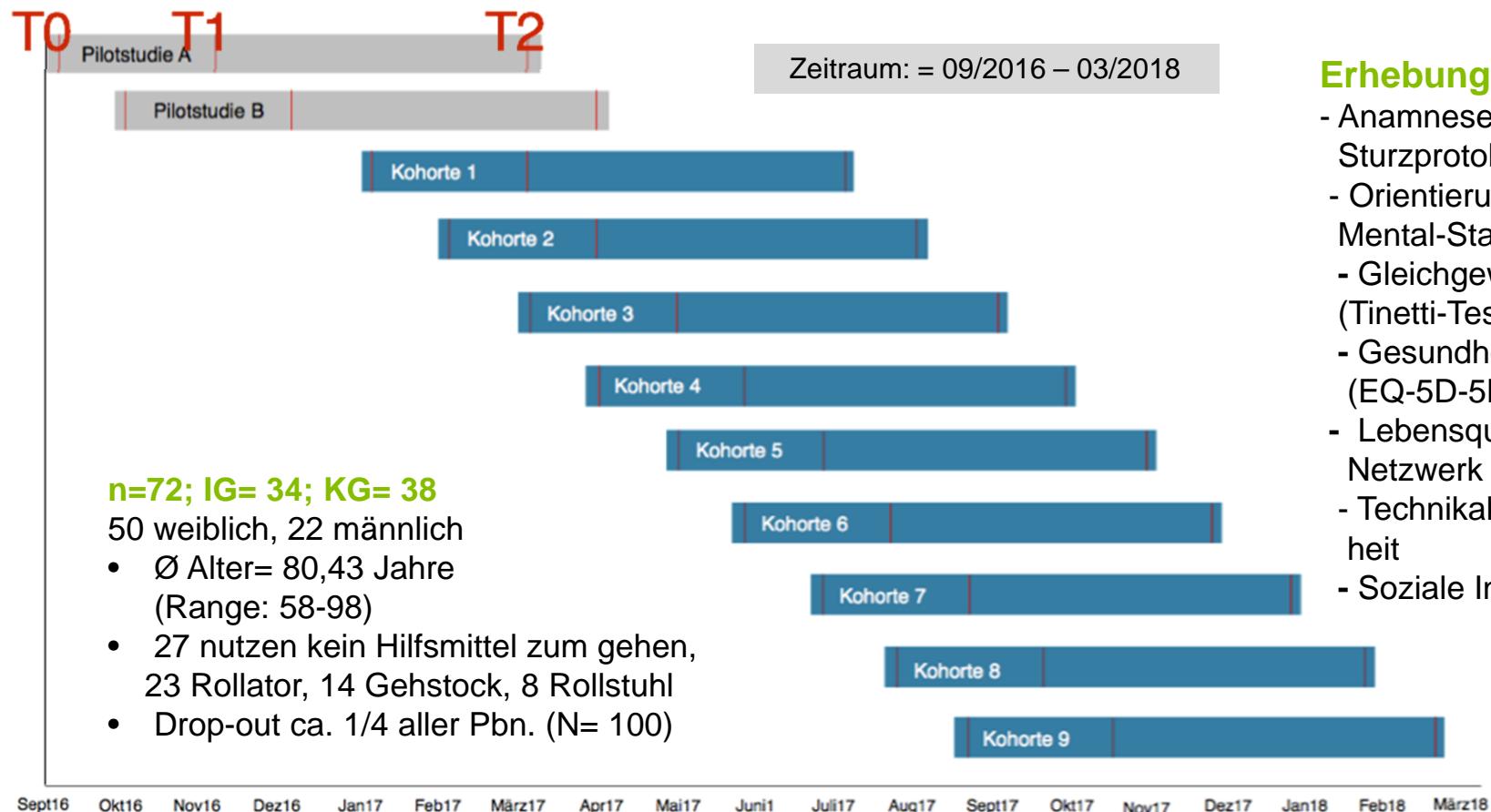


„Briefträger“ trainiert kognitive Reizverarbeitung und die motorische Präzision.



- § Beim Spielen mit der MemoreBox werden die Bewegungen der Spielenden über die Kamera in das Spiel übertragen.
- § Bewegungsdaten und -profile, Reaktionszeiten und Fehlerzahlen werden von der MemoreBox erfasst und per pseudonymisiertem QR Code dem einzelnen Spieler zugeordnet.
- § Es kann sowohl im Stehen als auch sitzend (z.B. im Rollstuhl) gespielt werden.

# Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase



## Erhebungsmaterial:

- Anamnese (Diagnose, Medikation, Sturzprotokoll)
- Orientierung, Merkfähigkeit (Mini-Mental-Status-Test)
- Gleichgewicht, Mobilität, Sturzrisiko (Tinetti-Test)
- Gesundheitsbezogene Lebensqualität (EQ-5D-5L)
- Lebensqualität + soz. Aktivitäten, soz. Netzwerk (H.I.L.D.E.)
- Technikakzeptanz, Nutzungszufriedenheit
- Soziale Interaktion und Kommunikation

# Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase

Ergebnisse der ersten wissenschaftlich Begleitung durch Humboldt-Universität Berlin zeigen positive Effekte:



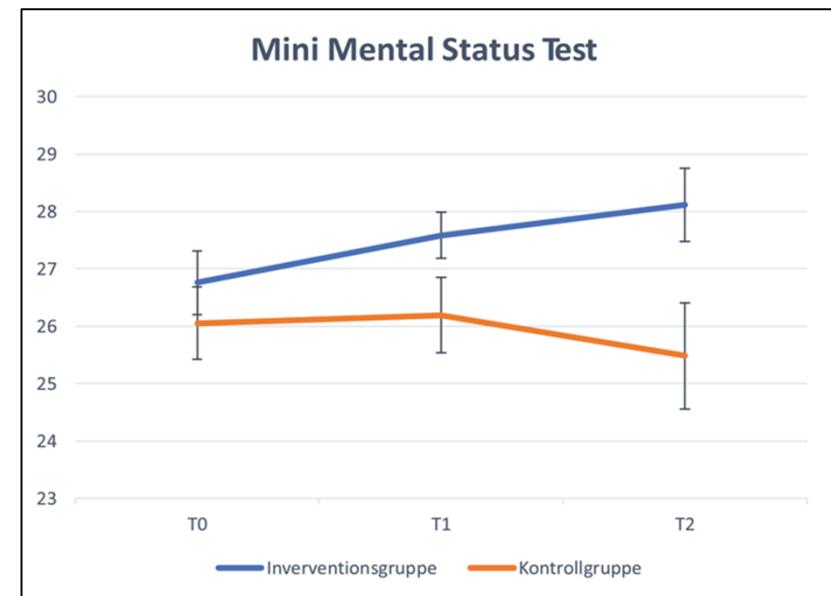
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



Darüber hinaus gab es erste Hinweise, dass die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation positiv beeinflusst wurden.



Positive Tendenzen zeigten sich vom allem beim subjektiven Schmerzerleben, welches durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.



# Ein Blick zum Einsatz der Gesundheitstrainings

Video „Pflegebedürftig und Aktiv sein“

<https://www.barmer.de/gesundheit/praevention/individuelle-gesundheit/seniorenaktiv-25746>



# Genderspezifische Ausrichtung

**Gender = Angebotsvielfalt! Inklusive Design! Partizipative Mitgestaltung!**

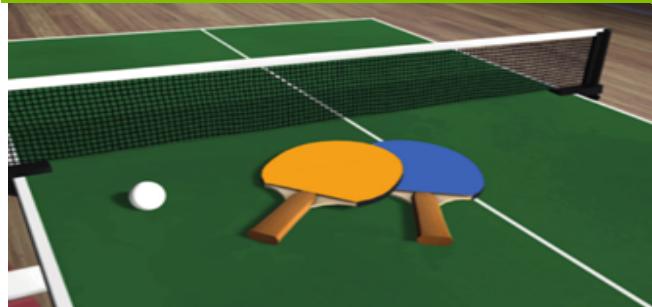
**Nationale Präventionskonferenz in Bundesrahmenempfehlungen, 2015:**

„...Bei der Bedarfsermittlung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen sind geschlechtsbezogene Aspekte zu berücksichtigen“.

**Digitales Vorreiter-Pilotprojekt für das Setting Pflege:**

- 3 neue gender- und diversitätsgerechte Spiele wurden entwickelt (Tischtennis, Singen und Tanzen)
- eine weibliche Helferfigur, die durch das Spiel leitet

„Tischtennis“ trainiert die Reaktionsfähigkeit und unterstützt die soziale Einbindung.



„Tanzen“ als tanztherapeutische Intervention fördert die soziale Teilhabe & Beweglichkeit.



„Singen“ wirkt als musiktherapeutische Erinnerungspflege in der Gruppe.



# Auszeichnungen im Bereich Digital Health

„MemoreBox“ und „Präventionsprojekt“ werden erfolgreich angenommen

## Rudi Assauer Preis 2013

als "innovativer Ansatz in der stationären Pflege für Demenzerkrankte"



M. Shamsrizi (RetroBrain), Eugen Münch (Stifter), Dr. M. Rafii (Vorstand BARMER)

## CISCO Healthcare Digital Pitch Deutschland 2016

„#1 Unsere Gesundheit – Platz 1“

## Eugen Münch-Preis für innovative Gesundheitsversorgung 2016 „Virtuelle Helfer für mehr Gesundheit“

## Europäische Kommission 2017

Erwähnung im „Smart Silver Economy“-Expertenbericht



M. Shamsrizi  
(RetroBrain) mit  
Angela Merkel auf der  
Gamescom 2017

# Ausblick

**BARMER und RetroBrain R&D starten in die zweite Pilotphase.**

## Zielsetzungen:

- § Bundesweiter Roll-out (Einsatz in 100 ausgewählten Einrichtungen)
- § Wissenschaftliche Begleitung der Alice Salomon Hochschule Berlin, der Charité und der Humboldt Universität zu Berlin zur Sicherstellung der therapeutischen Wirksamkeit und weitere geplante Beteiligung von Evaluatoren mit Schwerpunkt auf Pflegewissenschaften sowie „Alter und Digitalisierung“



Alice Salomon Hochschule Berlin  
University of Applied Sciences



- § Projekterweiterung durch aktuellste Erkenntnisse aus Diversitäts- und Genderforschung in Entwicklung und Game Design

# Vielen Dank