

Senioren zocken für ihre Gesundheit: MemoreBox bringt therapeutische Videospiele in NRW-Pflegeheime

Pressegespräch

Düsseldorf, 11. Juli 2019

Teilnehmer:

Heiner Beckmann

Landesgeschäftsführer, BARMER

Klaus Patzelt

Abteilungsleiter Stammhaus Kaiserswerth, Pflegeheim der Diakonie

Prof. Dr. Andreas Pinkwart (per Video-Statement)

Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des
Landes Nordrhein-Westfalen

Landesvertretung

Nordrhein-Westfalen

Stev Klapschuwiet

Head of Sales, RetroBrain R&D GmbH

Mecumstr. 10
40223 Düsseldorf

www.barmer.de/presse-nrw
www.twitter.com/BARMER_NRW
presse.nrw@barmer.de

Sara Rebein

Pressesprecherin, BARMER (Moderation)

Sara Rebein
Tel.: 0800 33 30 04 45 11 31
sara.rebein@barmer.de

Pressemitteilung

Senioren zocken für ihre Gesundheit: MemoreBox bringt therapeutische Videospiele in NRW-Pflegeheime

Düsseldorf, 11. Juli 2019 – Die körperliche und geistige Fitness von älteren Menschen lässt sich mithilfe von Videospielen verbessern. Nach positiven Ergebnissen einer Pilotstudie aus Hamburg kommt die Spielekonsole MemoreBox nun auch in Nordrhein-Westfalen zum Einsatz. Die Konsole enthält speziell für Senioren entwickelte Spiele wie Motorradfahren, Kegeln oder Tanzen. „Mit der MemoreBox gelingt es nachweislich, beim Älterwerden fit zu bleiben. Erste Ergebnisse zeigen, dass die Spielkonsole etwa das Erinnerungsvermögen, die Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer sowie Koordination der Senioren stärkt. Außerdem bringt sie Lebensfreude in den Heimalltag. Daher sollen möglichst viele Seniorinnen und Senioren davon profitieren“, sagte Heiner Beckmann, Landesgeschäftsführer der BARMER, am Donnerstag zum Startschuss des Projekts in NRW.

Pinkwart: „Verbindung von innovativen und digitalen Ansätzen lässt Lebensqualität und Lebenssituation von Heimbewohnern verbessern“

Über die MemoreBox möchte die Kasse die Gesundheit von Pflegeheimbewohnern stärken und gesundheitsfördernde Strukturen in Alten- und Pflegeeinrichtungen aufbauen. Bundesweit sollen im Jahr 2019 100 Pflegeheime die Spielkonsole erhalten, rund 20 davon allein in NRW. Den Einsatz der MemoreBox in NRW werden die Humboldt-Universität zu Berlin, die Charité Universitätsmedizin Berlin sowie die Alice Salomon Hochschule Berlin wissenschaftlich begleiten.

Die Schirmherrschaft hat Prof. Dr. Andreas Pinkwart, Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes NRW übernommen: „Das Projekt zeigt, wie sich mit der Verbindung von innovativen und digitalen Ansätzen die Lebensqualität und Lebenssituation von Menschen, die in Alten- und Pflegeheimen wohnen, nachhaltig verbessern lässt. Der spielerische Umgang mit digitalen Medien und Techniken trainiert die körperlichen wie auch die geistigen Kompetenzen. Dadurch wird die persönliche Fitness gestärkt, eine bessere Integration in die Gemeinschaft ermöglicht und der soziale Austausch gefördert.“

Therapeutisches Training nutzt natürlichen Spieltrieb der Senioren

Die MemoreBox beinhaltet momentan sechs Videospiele. Die Trainings

**Landesvertretung
Nordrhein-Westfalen**

Mecumstr. 10
40223 Düsseldorf

www.barmer.de/presse-nrw
www.twitter.com/BARMER_NRW
presse.nrw@barmer.de

Sara Rebein
Tel.: 0800 33 30 04 45 11 31
sara.rebein@barmer.de

integrieren verschiedene therapeutische Elemente, die auf Erkenntnissen aus Geriatrie, Neuropsychologie sowie Physio- und Musiktherapie basieren. Beim Briefträger-Spiel etwa trainieren die Senioren einen stabilen Gang und ihre Armbewegung. Beim virtuellen Motorradfahren können sie, auch im Rollstuhl sitzend, das Gefährt lenken. Dabei schulen die Heimbewohner ihre Aufmerksamkeit und Gewichtsverlagerung. „Videospiele in Alten- und Pflegeheimen sind kein Widerspruch. Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb. Diesen zu nutzen, um sich gemeinsam quasi nebenbei gesund zu halten, das war die Gründungsidee hinter RetroBrain, und funktioniert in jedem Alter“, erläuterte Stev Klapschuweit von RetroBrain R&D GmbH, Hersteller der Spielkonsole.

Heimbewohner und Pflegepersonal ziehen erstes positives Fazit

Die MemoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen werden und wurde so entwickelt, dass die Technik für ältere Menschen einfach ist. Die Heimbewohner steuern die Spielkonsole nur über Gesten. „Die MemoreBox kommt bei unseren Senioren sehr gut an, weil sie motorisch intuitiv zu bedienen ist. Nicht zuletzt über die musikalische Untermalung der Spiele kann jeder mitmachen und teilhaben. Weil sich die Konsole individuell auf die Fähigkeiten der Spieler einstellt, gibt es ausschließlich positive Bewertungen, die sie in ihrer Motivation unterstützen. So kommt bei allen Spielfreude auf“, berichtete Klaus Patzelt, Abteilungsleiter des Stammhauses Kaiserswerth. Auch bei den Mitarbeitern stoße die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und Förderung der Mobilität und geistigen Fitness der Bewohner auf positive Resonanz.

Über die MemoreBox

Mehr Informationen zu den therapeutischen Videospielen unter www.barmer.de/s000634. Filme über die MemoreBox via <https://www.youtube.com/watch?v=AyFztZ7YULI>.

Hintergrund

- Das Präventionsgesetz hat es ermöglicht, dass gesundheitsförderliche und präventive Maßnahmen z. B. in stationären Pflegeeinrichtungen wissenschaftlich erprobt und bedarfsgerecht eingesetzt werden können.
- Die präventiven und gesundheitsförderlichen Aspekte der Nutzung der MemoreBox werden wissenschaftlich durch die Humboldt Universität zu Berlin untersucht.
- Hierbei wurden die Wirksamkeit und der Nutzen für die Stärkung der Lebensqualität sowie der kognitiven und physischen Fähigkeiten von Seniorinnen und Senioren ermittelt.
- Diese Ergebnisse gilt es in einer bundesweiten Untersuchung zu bestätigen und weitere Fragestellungen zu vertiefen. Darüber hinaus wird eine genderspezifische Ausrichtung des Präventionsprojektes angestrebt mit neuen therapeutischen Trainingsprogrammen.



Prävention mit therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogrammen
in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen.

Kooperationspartner für die wissenschaftliche Begleitung



Für weitere Informationen
wenden Sie sich bitte an:

RetroBrain R&D

Tel. +49 (0) 40 / 40 110 101
(Persönlich erreichbar: 09:00 – 17:00 Uhr)
info@memore.de
www.memore.de/barmer
www.barmer.de/senioren-aktiv

Impressum

Herausgeber

RetroBrain R&D GmbH
Spaldingstraße 64–68, 20097 Hamburg

BARMER

Axel-Springer-Straße 44, 10969 Berlin

Redaktion

Moritz Liebig (RetroBrain R&D)
Andrea Jakob-Pannier (BARMER)

Bilder

RetroBrain R&D

Druck

RetroBrain R&D

Juli 2019

BARMER

BARMER

RetroBrain R&D

memore

**Gesundheit
weiter gedacht**

Für Pflegeeinrichtungen



Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

Spielen mit der Spielekonsole und gleichzeitig etwas für die Gesundheit tun? Seniorinnen und Senioren haben es getestet. Es hat ihnen nicht nur viel Spaß gemacht, auch die ersten wissenschaftlichen Ergebnisse des Modellprojektes stimmen positiv. 10 Minuten Training am Tag haben positive Auswirkungen auf Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten, Stand- und Gangsicherheit. Gleichzeitig stärkt Spielen soziale Bindungen und die Kommunikation untereinander. Die Lebensqualität von Pflegebedürftigen erhöht sich deutlich.

Prof. Dr. Andreas Pinkwart, Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen:

„Das Projekt zeigt, wie sich durch die Verbindung von innovativen und digitalen Ansätzen die Lebensqualität und die Lebenssituation von Menschen, die in Alten- und Pflegeheimen wohnen, nachhaltig verbessern lässt. Der spielerische Umgang mit digitalen Medien und Techniken trainiert die körperlichen wie auch die geistigen Kompetenzen. Dadurch wird die persönliche Fitness gestärkt, eine bessere Integration in die Gemeinschaft ermöglicht und der soziale Austausch gefördert.“

Heiner Beckmann, Landesgeschäftsführer der BARMER in Nordrhein-Westfalen: „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, auch im höheren Alter. Das ist eine gute Voraussetzung für den Einsatz von digitalen Projekten, bei denen gleichzeitig auch Beschäftigte und Angehörige einbezogen werden. Unsere digitalen Gesundheitstrainings wollen wir für Bewohnerinnen und Bewohner in Senioreneinrichtungen NRW-weit ausrollen.“

Mit freundlichen Grüßen

Ihr



Prof. Dr. Andreas Pinkwart
Minister für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie des Landes
Nordrhein-Westfalen, Schirmherr

Ihr



Heiner Beckmann
Landesgeschäftsführer
der BARMER in
Nordrhein-Westfalen

Spielen Sie die MemoreBox, denn sie ist:



Innovativ

Die therapeutischen Videospiele können Sie mit leichten Körperbewegungen steuern. Egal, ob im Sitzen oder Stehen.



Effektiv

Memore wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert, um den Pflegealltag zu bereichern.



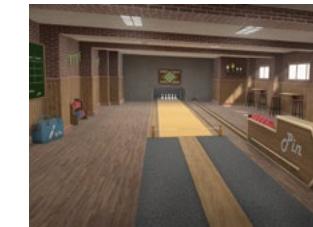
Flexibel

Ob alleine oder in der Gruppe: Memore zeichnet sich durch besonders einfach verständliche Spielabläufe und positive Spielerlebnisse aus.



Kommunikativ

Das Spielen in der Gemeinschaft fördert die Kommunikation untereinander, sowie mit dem Pflegepersonal oder den Angehörigen.



Kegeln

„Kegeln“ trainiert die Koordination – alleine oder in der Gruppe



Sonntagsfahrt

„Motorradfahren“ trainiert die mentale Leistungsfähigkeit

Beim Motorradfahren üben Sie, Ihr Gewicht zu verlagern und stabil zu stehen. Gleichzeitig wird Ihre Aufmerksamkeit gefördert. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Briefträger

„Briefträger“ trainiert die Bewegungspräzision und Koordination der Arme



Beim Briefträger trainieren Sie, komplexe Reize zu verarbeiten und die Arme zielgerecht zu bewegen. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

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

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

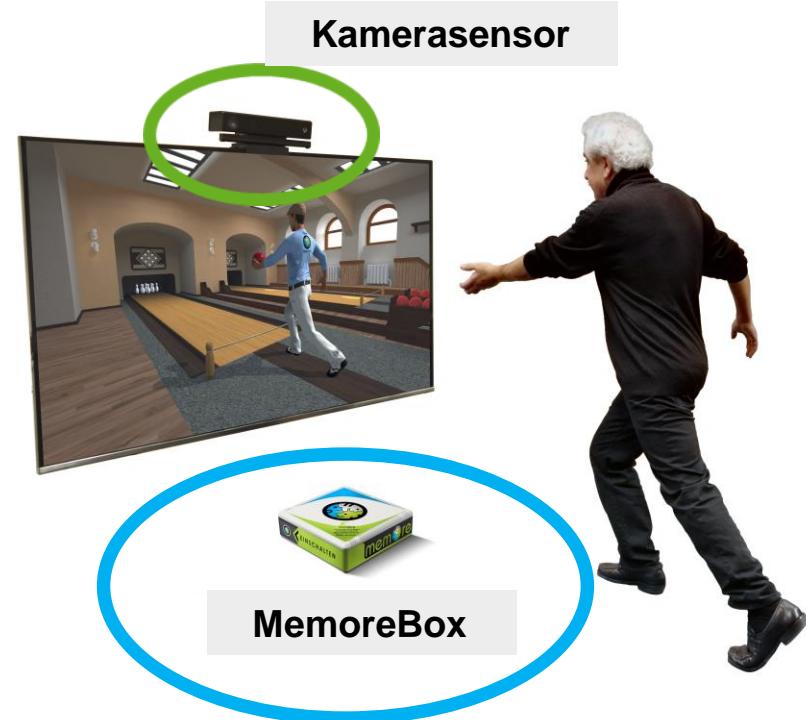
Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz ohne Konfiguration oder Bedienungsaufwand.

Gestensteuerung

Ein Kamerasensor (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-Auge-Koordination und unterstützt die soziale Einbindung in die Gruppe.



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

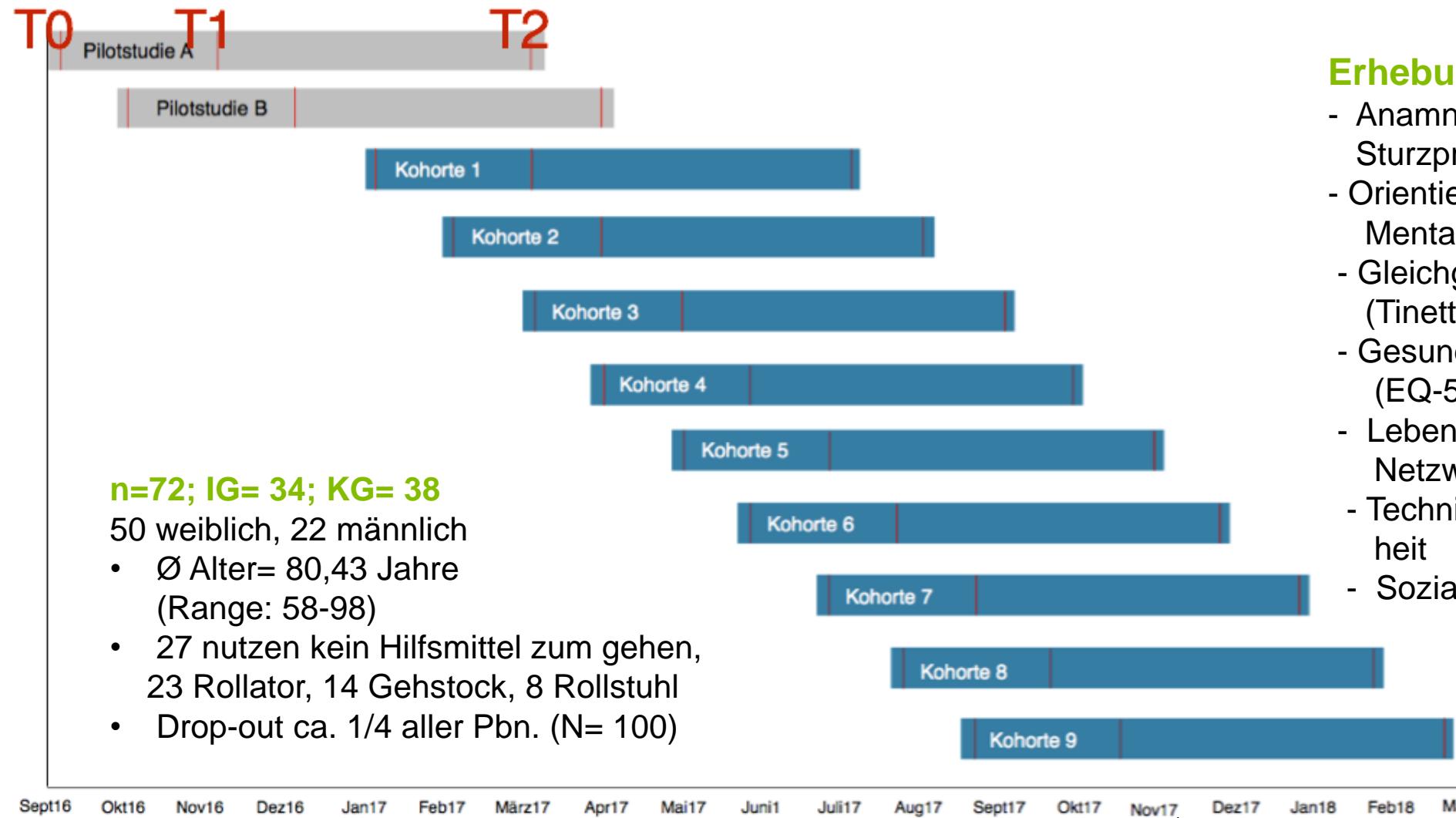


„Briefträger“ trainiert kognitive Reizverarbeitung und die motorische Präzision.



- 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



n=72; IG= 34; KG= 38

50 weiblich, 22 männlich

- Ø Alter= 80,43 Jahre (Range: 58-98)
- 27 nutzen kein Hilfsmittel zum gehen, 23 Rollator, 14 Gehstock, 8 Rollstuhl
- Drop-out ca. 1/4 aller Pbn. (N= 100)

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:



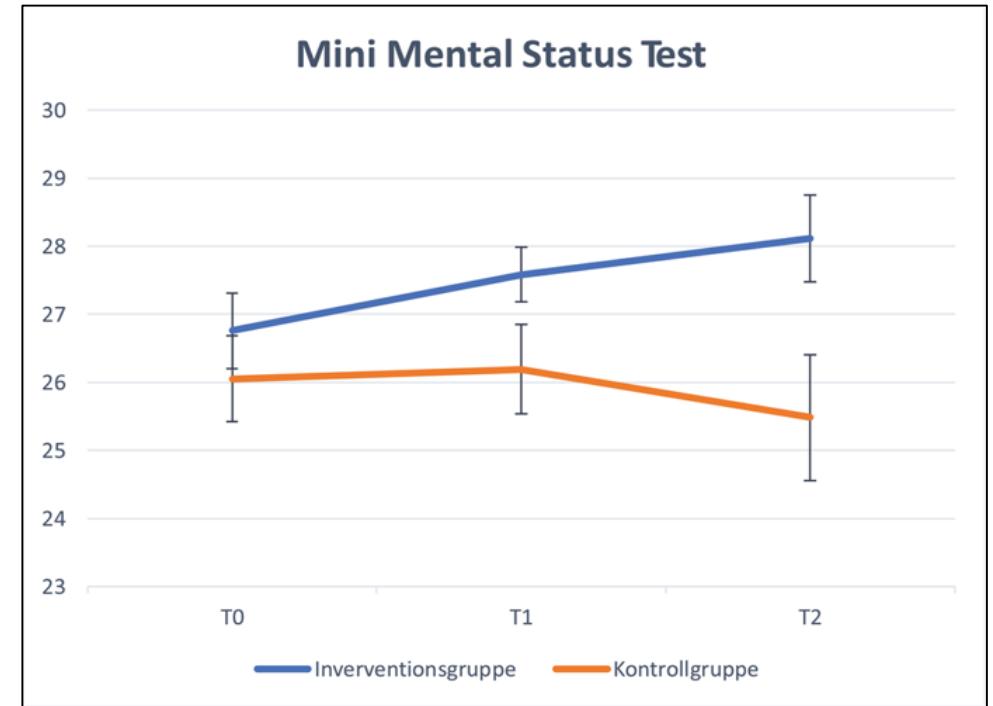
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



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/senioren-aktiv-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“.

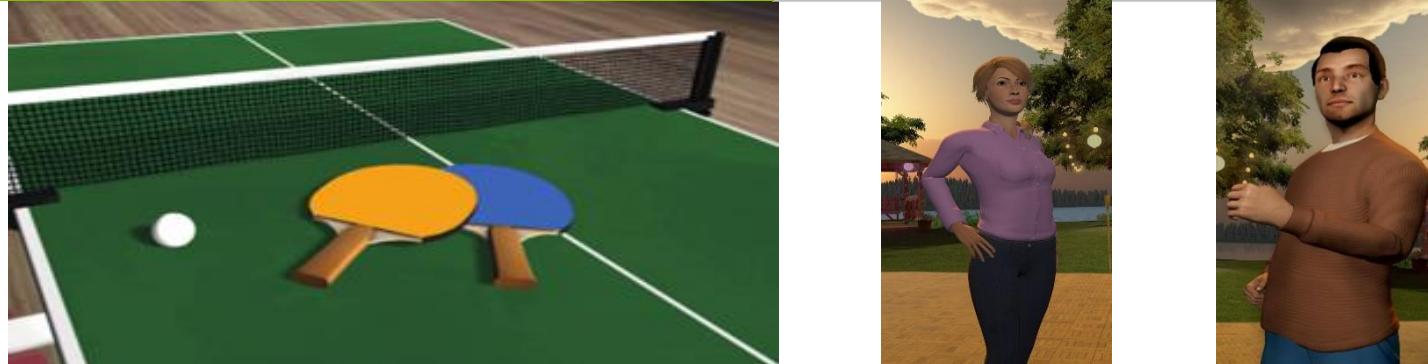
Digitales Vorreiter-Pilotprojekt für das Setting Pflege:

- 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"

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



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 **Humboldt Universität zu Berlin, der Alice Salomon Hochschule Berlin und der Charité** zur Sicherstellung der therapeutischen Wirksamkeit und weitere geplante Beteiligung von Evaluatoren mit Schwerpunkt auf Pflegewissenschaften sowie „Alter und Digitalisierung“
- Projekterweiterung durch aktuellste Erkenntnisse aus Diversitäts- und Genderforschung in Entwicklung und Game Design

Fragen?

Pressekontakt

Sara Rebein, Pressesprecherin BARMER NRW

sara.rebein@barmer.de

0800 33 30 04 45 11 31 (kostenfrei) oder 0211 700 490 31

www.barmer.de/presse-nrw