



Gesundheit

weiter gedacht!

Für Pflegeeinrichtungen

Prävention mit digitalen Gesundheitstrainings
in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen

Förderung der körperlichen Aktivität, mentalen
Leistungsfähigkeit und Steigerung der Lebens-
qualität mit BARMER, RetroBrain R&D und
Humboldt-Universität Berlin

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

BARMER weitet Projekt der therapeutischen Videospiele aus

Pressegespräch am 7. März 2019
Alten- und Pflegeheim Heinemanhof,
Hannover-Kirchrode

Teilnehmer:

Holger Geis

Leiter, Heinemanhof Pflegezentrum der Stadt Hannover,
Hannover-Kirchrode

Heike Sander

Landesgeschäftsführerin der BARMER Niedersachsen und
Bremen, Hannover

Sandra Mehmecke

Präsidentin der Pflegekammer Niedersachsen, Hannover

Jens Brandis

Projektmanager Key Account RetroBrain R&D GmbH, Hamburg

Moderation:

Michael Erdmann

Landespressesprecher BARMER Niedersachsen und Bremen,
Hannover

Videospiele in Alten- und Pflegeheimen

MemoreBox soll Gesundheit fördern

Hannover, 7. März 2019 – Ein innovatives Präventionsprojekt für stationäre Pflegeeinrichtungen kommt nun auch nach Niedersachsen: Therapeutische Videospiele sollen den Alltag von Senioren bereichern und ihre Lebensqualität steigern. Über Körperbewegungen können pflegebedürftige Menschen mit der MemoreBox auf einfache Art und Weise ihr Gedächtnis und ihre Beweglichkeit trainieren. Unter der Schirmherrschaft der Präsidentin der Pflegekammer Niedersachsen, Sandra Mehmecke, wurde heute das Projekt in Hannover vorgestellt. Die BARMER stattet in diesem Jahr 14 Einrichtungen im Land mit der MemoreBox aus. „Die Menschen werden immer älter. Das ist eine gute Nachricht! Wir stellen uns dabei die Frage: Wie kann es eigentlich gelingen, beim Älterwerden jung zu bleiben? Die therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox fördern die körperlichen und geistigen Fähigkeiten, bringen Menschen zusammen, nehmen auf Entdeckungsreisen mit und sind auf spielerische Art und Weise herausfordernd“, sagte Heike Sander, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Niedersachsen und Bremen, bei der Präsentation im Pflegezentrum Heinemanhof in Kirchrode.

Präsidentin der Pflegekammer übernimmt Schirmherrschaft

Egal ob die Sonntagsfahrt mit dem Motorrad, ein Ausflug auf die Kegelbahn oder ins Tanzlokal – das, worauf viele Pflegebedürftige aufgrund ihrer Mobilitätseinschränkungen manchmal viele Jahre verzichten mussten, ist plötzlich mit innovativen Spielen wieder erlebbar. „Moderne Technik und Älterwerden schließen sich nicht aus. Derartig innovative Projekte können für die Zukunft der Gesundheitsförderung in der stationären Pflege beispielhaft sein“, sagte Schirmherrin Sandra Mehmecke, Präsidentin der Pflegekammer Niedersachsen.

Positive Ergebnisse der ersten Modellphase

Im Rahmen eines zweijährigen Modellvorhabens hat die BARMER den praxisnahen Einsatz der MemoreBox in ersten Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung hat gezeigt, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten haben sich verbessert“, erklärte Sander. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter“, so Sander.

Ausbau des Projektes

Die guten Ergebnisse aus der ersten Modellphase waren für die BARMER Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern einzusetzen. In den nächsten Monaten werden 100 ausgewählte Pflegeeinrichtungen, darunter 14 aus Niedersachsen, an der zweiten Projektphase beteiligt. „Neu sind dabei auch genderrelevante Aspekte, Fragen und Spiele. Damit greifen wir aktiv die Wünsche der Senioren und eine Empfehlung der Nationalen Präventionskonferenz auf“, sagte Sander. Darin heißt es unter anderem, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind.

Holger Geis, Geschäftsführer des Pflegezentrums Heinemanhof, freut sich, dass seine Einrichtung eine MemoreBox erhält: „Das Konzept hat uns überzeugt, weil es die Kommunikation und Beziehung zwischen Pflegenden und Pflegebedürftigen erfordert und fördert: Die jungen Pflegenden sind in der Welt der Spielekonsole aufgewachsen und gehen selbstverständlich und spielerisch damit um. Unsere Seniorinnen und Senioren haben hier einen einfachen und begleiteten Zugang zu den Möglichkeiten der digitalen Welt, der ihnen ansonsten meist vollständig verschlossen bleiben würde.“

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die MemoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‚ganz nebenbei‘ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, so Jens Brandis, Projektmanager Key Account der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der MemoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird das bundesweite Präventionsangebot mit weiteren Partnern auch in der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

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 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. 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).

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

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.



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 - 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

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



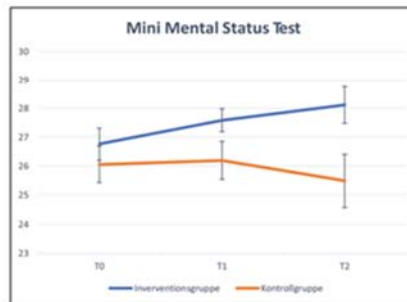
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



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



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