

# Therapeutische Videospiele und digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen (MemoreBox)

Pressekonferenz der  
BARMER Sachsen-Anhalt

Halle (Saale), 12. Februar 2019

Teilnehmer:

**Axel Wiedemann**

Landesgeschäftsführer der BARMER in Sachsen-Anhalt

**Matthias Brenner**

Schauspieler, Intendant Neues Theater Halle und Schirmherr MemoreBox

**Manouchehr Shamsrizi**

Gründer und Mitglied des Beirats RetroBrain R&D

**Norbert Kreis**

Geschäftsführer Stiftung Marthahaus Halle

**Landesvertretung**

**Sachsen-Anhalt**

Hegelstraße 4  
39104 Magdeburg

[www.barmer.de/presse-sachsen-anhalt](http://www.barmer.de/presse-sachsen-anhalt)  
[www.twitter.com/BARMER\\_ST](https://www.twitter.com/BARMER_ST)

Christopher Kissmann  
Landespressesprecher  
Tel.: 0391 – 56 93 83 40  
Mob.: 0160 – 90 45 67 78  
[christopher.kissmann@barmer.de](mailto:christopher.kissmann@barmer.de)

# Pressemitteilung

## Videospiele in Alten- und Pflegeheimen sollen Gesundheit fördern

Halle, 12. Februar 2019 – Ein innovatives Präventionsprojekt für stationäre Pflegeeinrichtungen kommt nun auch nach Sachsen-Anhalt: 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 des Schauspielers und Intendanten Matthias Brenner wurde das Projekt am Dienstag in Halle (Saale) vorgestellt. Die BARMER stattet in diesem Jahr fünf Einrichtungen in Sachsen-Anhalt mit der MemoreBox aus. „Die Menschen in unserem Land 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 Axel Wiedemann, Landesgeschäftsführer der BARMER in Sachsen-Anhalt, bei der Präsentation im Marthahaus Halle.

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. Ich finde das Projekt deshalb richtig gut! Meine Mutter ist über 90 und beschäftigt sich heute noch regelmäßig mit ihrem Computer – das hält sie fit“, sagte Schirmherr Matthias Brenner. Der Schauspieler und Intendant des Neuen Theaters Halle unterstützt das Projekt deshalb „aus tiefster Überzeugung“. „Wenn meine Mutter von diesem Teil erfährt, kriege ich wahrscheinlich einen Auftrag. Dann muss ich ihr so eine MemoreBox besorgen“, so Brenner.

### **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 Wiedemann. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter“, so Wiedemann.

### **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 fünf aus Sachsen-Anhalt, 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 Wiedemann. Darin heißt es unter anderem, dass bei der Planung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen auch geschlechterbezogene Aspekte zu berücksichtigen sind.

Norbert Kreis, Geschäftsführer der Stiftung Marthahaus Halle, freut sich, dass seine Einrichtung eine MemoreBox erhält: „Das Konzept hat uns gleich eingeleuchtet, 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. Die Alten wiederum haben hier einen einfachen und begleiteten Zugang zu den Möglichkeiten der digitalen Welt, die ihnen ansonsten 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“, sagte Manouchehr Shamsrizi, Gründer und Mitglied des Beirats 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.

# Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

## Prävention durch therapeutisch-computerbasierte Gesundheitsprogramme (MemoreBox)

Axel Wiedemann, Landesgeschäftsführer der BARMER in Sachsen- Anhalt

Pressegespräch in der Stiftung Marthahaus Halle, 12. Februar 2019

12.02.2019 | Seite 1 |



**RetroBrain R&D**

**BARMER**

# 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

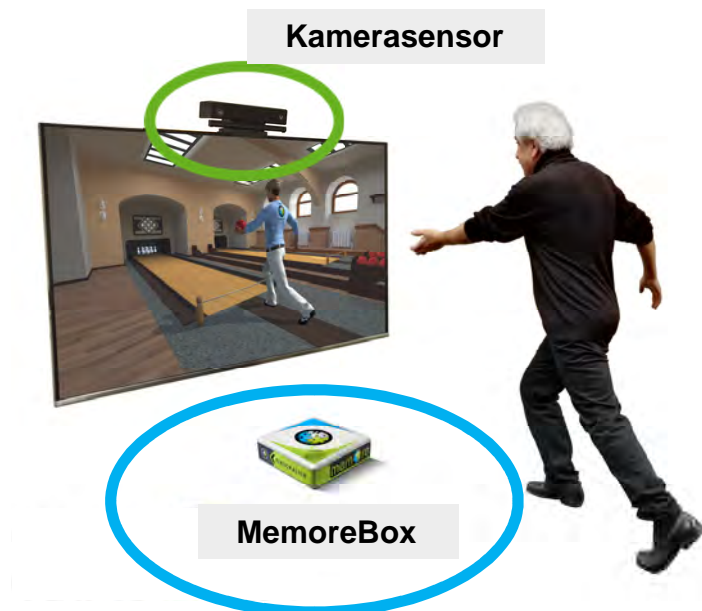
Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz ohne Konfiguration oder Bedienungsaufwand.

### 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.

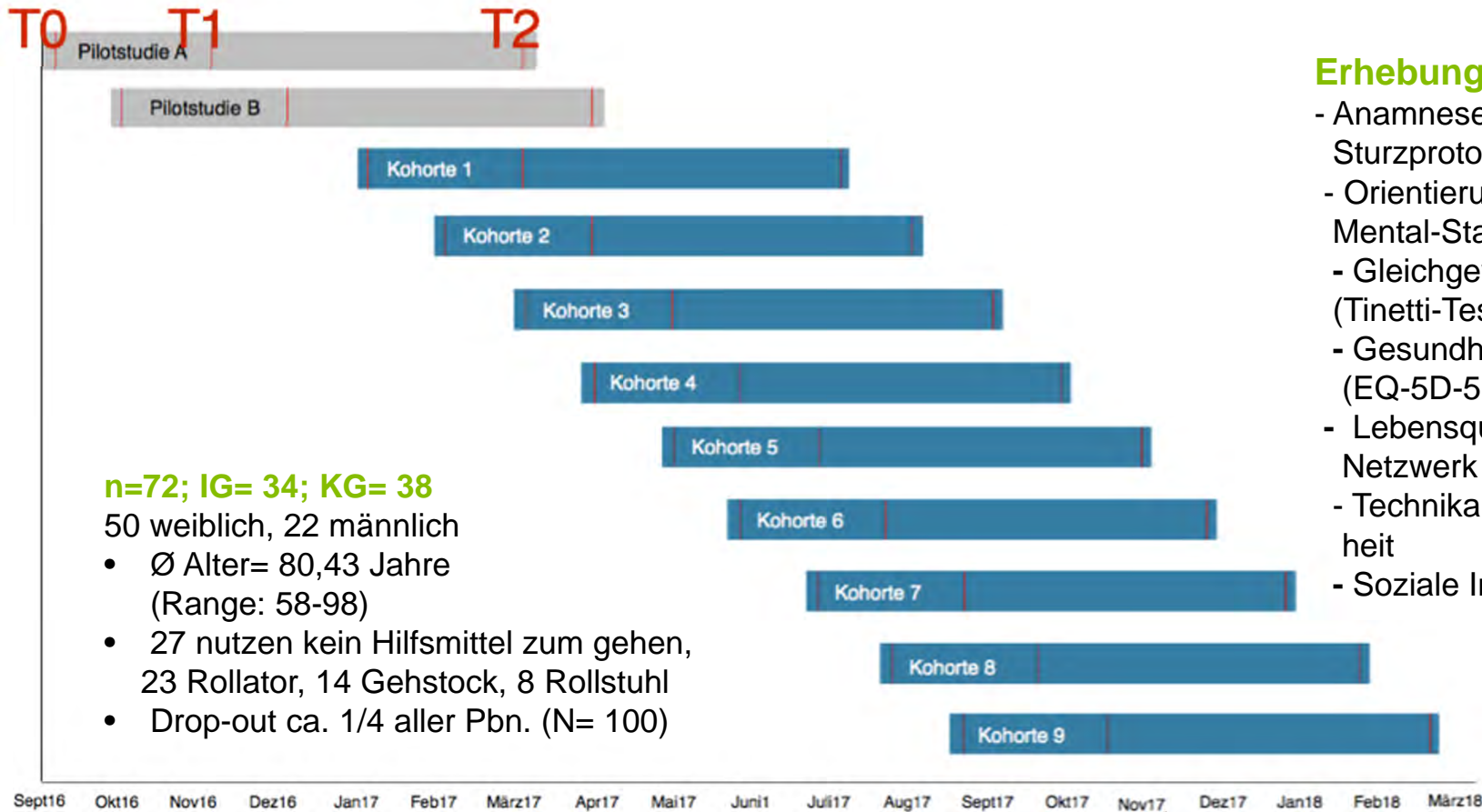


„Briefträger“ trainiert kognitive Reizverarbeitung und die motorische Präzision.



- § 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



## 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

**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)

# Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase

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



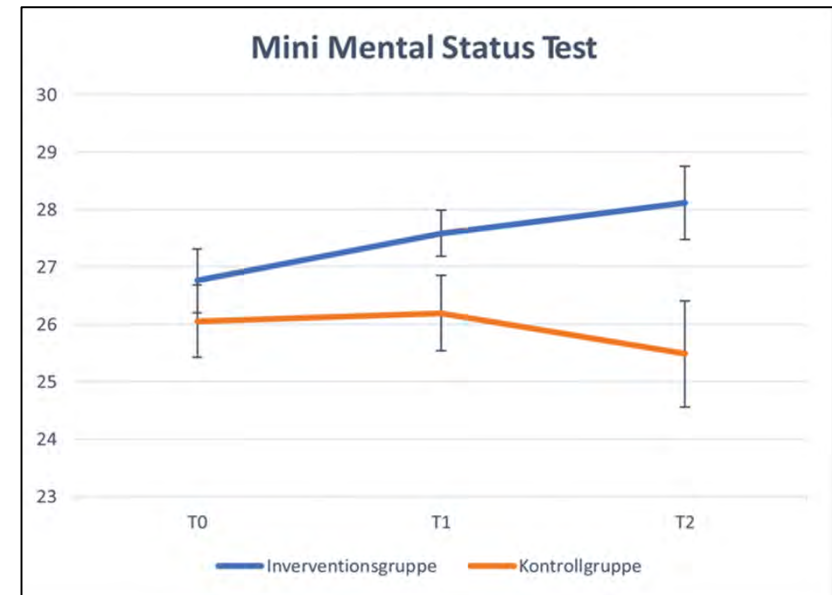
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



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“.

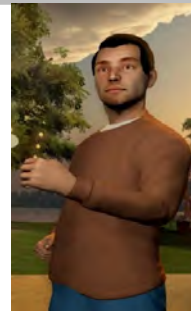
**Digitales Vorreiter-Pilotprojekt für das Setting Pflege:**

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

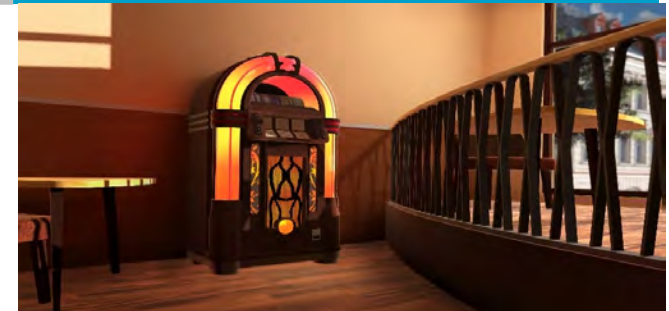
„Tischtennis“ trainiert die Reaktionsfähigkeit und unterstützt die soziale Einbindung.



„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

**Vielen Dank**