

VIDEOSPIELE GEGEN DAS VERGESSEN



Hier spielt keiner allein: Die Senioren feuern sich gegenseitig an

Seit über einem Jahr trifft sich Annegret Jenkel regelmäßig mit Freunden, um gemeinsam an ihrer Lieblings-Spielekonsole zu daddeln: der **MemoreBox**. Das Besondere: Frau Jenkel ist 74 Jahre alt – und lebt in der „Kleinen Stadt der Senioren“ in Poppenbüttel.

Obwohl die Sonne scheint, wollen Annegret Jenkel (kl. Foto rechts), Jens Hansen und sieben weitere Seniorinnen und Senioren heute lieber drinnen bleiben – denn sie sind zum

Zocken verabredet. Eine Stunde in der Woche verbringen sie vor dem Bildschirm. Davon kann selbst der schönste Tag sie nicht abhalten. Frau Jenkel ist eine erfahrene Spielerin: „Ich habe vor eineinhalb Jahren damit angefangen“, erzählt sie. „Da war die Box noch in der Testphase.“ „Die Box“ – das ist die Spielekonsole MemoreBox vom Start-up RetroBrain. „Seit 2014 arbeiten wir an therapeutisch-präventiv wirksamen Videospielen für gesunde und von Demenz, Parkinson oder Schlaganfall betroffene Senioren“, erzählt Gründer Manouchehr Shamsrizi. „Im Vordergrund der Spielgestaltung steht die Prävention, kombiniert mit Spaß.“ Seit 2018 sind zehn Geräte in der „Kleinen Stadt der Senioren“, wie Hamburgs älteste Stiftung, das Hospital zum Heiligen Geist, auch genannt wird, verfügbar.

„Wer möchte heute anfangen?“, fragt Ilona Lamm. Sie unterstützt die Spieler, sollte mal etwas nicht richtig funktionieren, und koordiniert die Spielstunde. Annegret Jenkel springt auf. „Ich!“, ruft sie und stellt sich vor den Bildschirm, aus dem ihr Avatar Paul, der durch das Spiel führt, entgegenblickt. Paul bittet sie, den Arm zu bewegen, mit dem sie spielen möchte – ein Sensor überträgt ihre Bewegungen auf den Charakter.

Nachdem alles Wichtige für Paul geklärt ist, nimmt er die Rentnerin mit auf die Kegelbahn. Die Musik startet: „Jeder kleine Spießer macht das Leben mir zur Qual ...“, klingt der Hit „Kann denn Liebe Sünde sein?“ durch den Raum. Frau Jenkel geht leicht in die Knie, fixiert die Kegel auf dem Bildschirm, holt leicht mit dem rechten Arm nach hinten aus und schiebt ihn dann mit einer flüssigen Bewegung nach vorn. Die Kugel rollt – und reißt alle Kegel um, bis auf einen. Anerkennender Beifall ertönt, der noch euphorischer wird, als die 74-Jährige im zweiten Versuch auch den letzten Kegel trifft. Hier kämpft keiner allein, sondern alle fiebern mit!

Spielerische Prävention

Am Rande des Geschehens sitzt RetroBrain-Mitgründer Manouchehr Shamsrizi mit dem Vorsitzenden der Einrichtung, Dr. Hartmut Clausen, an einem Tisch. Sie erinnern sich, wie Hamburgs älteste Stiftung mit Hamburgs (zu diesem Zeitpunkt) neuestem Start-up zusammenkam:

ICH HÄTTE NICHT GEDACHT, DASS ICH MIT EINER KONSOLE SPIELEN KANN. ES MACHT RICHTIG FREUDE!

Anne Hinrichs, 87 Jahre

„Herr Shamsrizi sprach mich bei einer Veranstaltung an und hat mir seine Idee vorgestellt“, so Dr. Clausen. „Wissen Sie noch, als Sie das erste Mal bei uns waren?“, fragt Shamsrizi. Dr. Clausen fängt an zu lachen: „Sie mussten erstmal die Pizsakartons vom Sofa räumen, damit ich mich setzen konnte.“ Doch was er zu sehen bekam, überzeugte ihn: „Da ich in meinem Job zuvor viel mit IT-Projekten zu tun hatte, konnte ich schnell das Potenzial der Idee erkennen. So sind wir Praxispartner geworden, haben die Spieler gestellt, die den



Manouchehr Shamsrizi (r.) im Gespräch mit Dr. Hartmut Clausen (l.)

Prototyp getestet und Feedback zurückgespielt haben.“ Inzwischen ist die MemoreBox bei der Marktreife angelangt, derzeit arbeitet RetroBrain daran, sie auch für den Privatanutzer zugänglich zu machen.

Besonders an der MemoreBox ist, dass Menschen mit Demenz oder anderen Erkrankungen die Konsole gemeinsam mit Senioren, die topfit sind, nutzen können. Das funktioniert durch einen Kniff, der das Computerspiel von jedem anderen Kulturmedium unterscheidet: Es passt sich an. „Ein Computerspiel kann sich auf jeden individuell einstellen“, erklärt Shamsrizi. Das bedeutet im Falle des Kegelspiels: Sind die ersten beiden Würfe nicht so gut, schraubt das Spiel die Schwierigkeit herunter, sodass jeder – ob mit Demenz oder ohne, im Rollstuhl oder auf beiden Beinen – Erfolgserlebnisse feiern kann.

Anne Hinrichs ist heute zum ersten Mal dabei. Sie entscheidet sich für ein anderes der vier Spiele, die auf der MemoreBox zu finden sind: Motorradfahren. Da sie nicht mehr so lange stehen kann, spielt sie im Sitzen – auch das ist möglich. „Ich hätte nicht gedacht, dass ich mitspielen kann“, sagt die 87-Jährige. „Vor 70 Jahren bin ich als Beifahrerin auf dem Motorrad mitgefahren. Das habe ich offenbar nicht verlernt.“ Sie ist sich sicher: „Ich komme jetzt öfter hierher.“ 😊

Autorin: Katharina Hofmann

Fotograf: Jan Ehlers

fernsehlotterie.de/magazin



Annegret Jenkel ist ein Profi an der MemoreBox: Das Kegelspiel liegt ihr besonders

Über die MemoreBox

Hinter RetroBrain und der MemoreBox steht ein interdisziplinäres Team aus jungen Gründern, vor allem aus den Bereichen Medizin und Gamedesign. Wir finden ihre Idee klasse: Sie ist nicht nur ein Präventionsangebot, sondern bringt auch Spaß und schafft ein Gemeinschaftserlebnis. Den Ausbau der MemoreBox im Hospital zum Heiligen Geist fördern wir mit 100.000 Euro.