



Gaming als Katalysator für den nutzenstiftenden Einsatz von KI im Gesundheitswesen

Ringvorlesung “Paradigmenwechsel in der Gesundheitsversorgung” des CCG der HAW
November 2021

Manouchehr Shamsrizi, M.P.P. FRSA

Co-Founder RetroBrain R&D GmbH | Co-Founder gamelab.berlin, Humboldt-Universität | Co-Founder Yunus Centre for Social Business & Values, Leuphana Univ.

Fellow der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik | Vorsitzender des Fachbeirats des Malteser Campus St. Maximilian Kolbe

(zuvor u.a. Ariane de Rothschild Fellow of Social Entrepreneurship, University of Cambridge | Global Justice Fellow, Yale University)

Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?

Who led the digital transformation of your company?

A) CEO

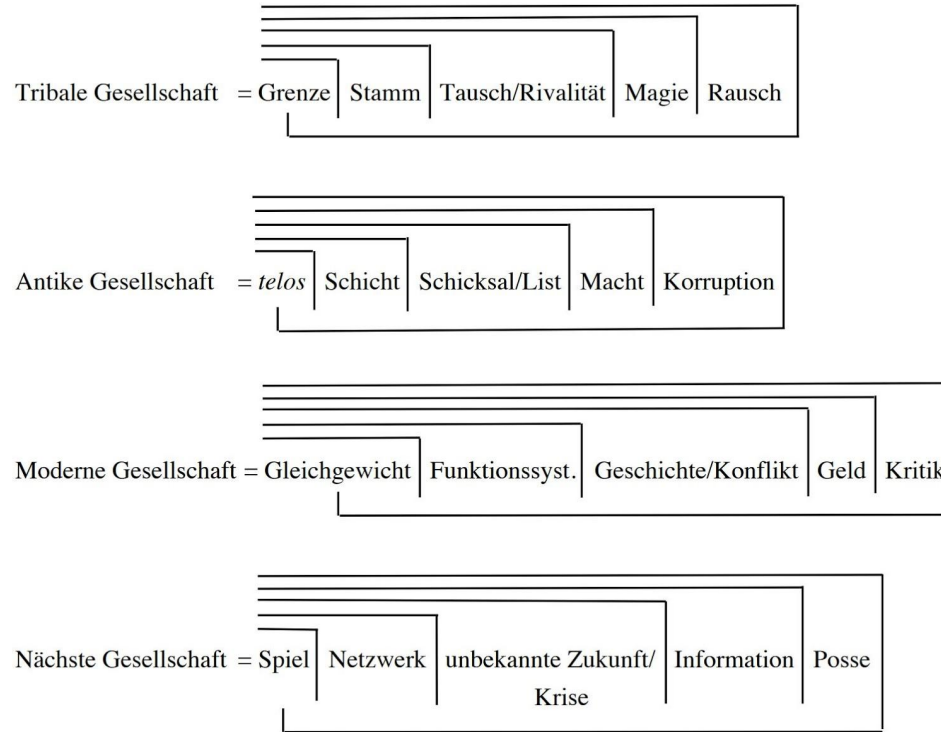
B) CTO

C) COVID-19

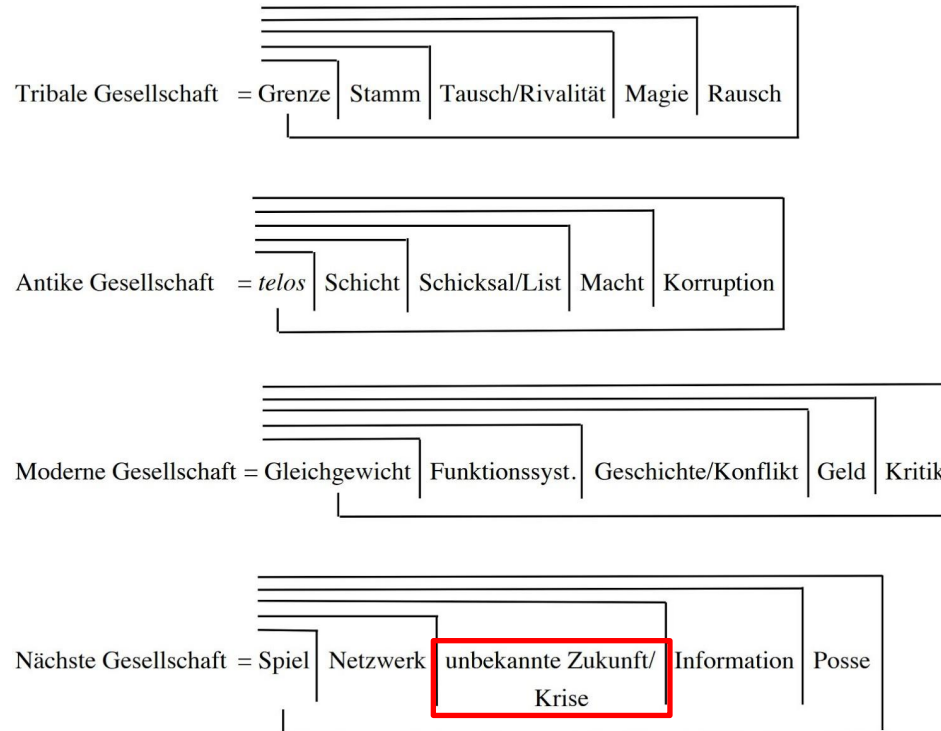
Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?



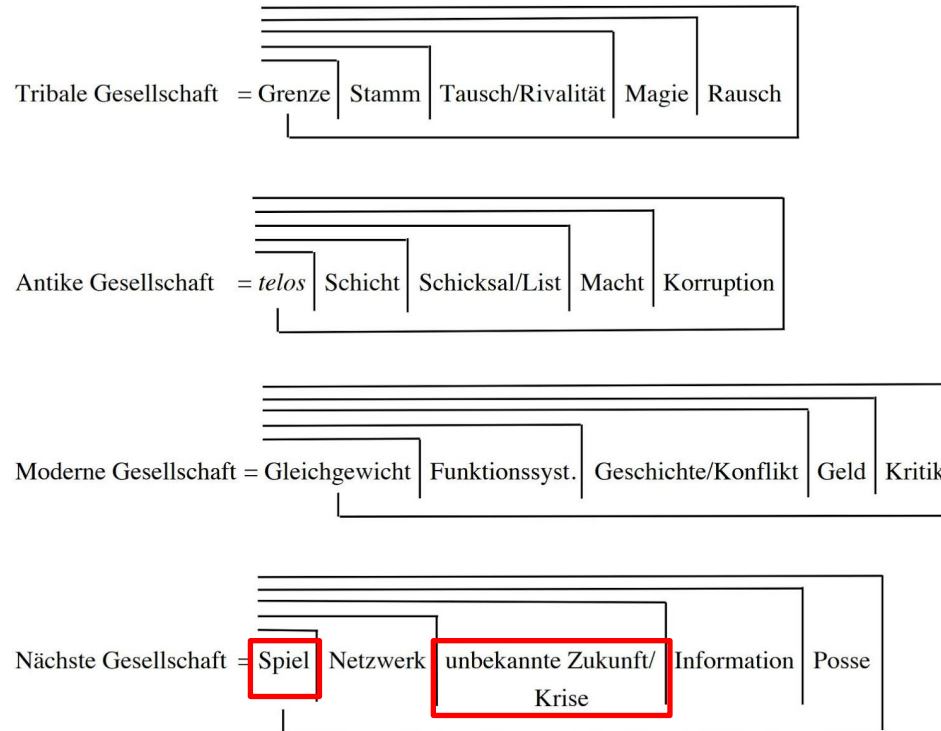
Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?



Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?



Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?



Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?

IAA MOBILITY

» What will move us next

NEWSLETTER



"Unternehmen, die Gaming nicht berücksichtigen, gefährden ihre Wettbewerbsfähigkeit"

23. Februar 2021

20 Millionen Deutsche können sich Konzertbesuche in Games vorstellen



UK military fears robots learning war from video games

By Brian Wheeler
BBC News

🕒 23 May 2018

Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?

The Guardian

I work therefore I am: why businesses are hiring philosophers

Companies are turning to professional thinkers to help them reflect and work through difficult decisions - here's why



versus

Forbes

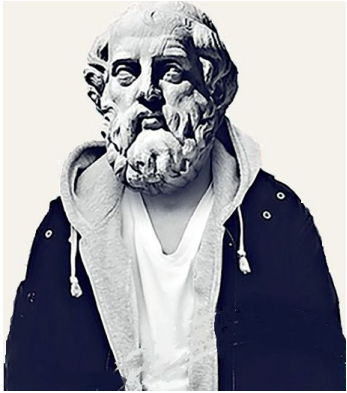
Why Your Board Needs A Chief Philosophy Officer

Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?

The Guardian

I work therefore I am: why businesses are hiring philosophers

Companies are turning to professional thinkers to help them reflect and work through difficult decisions - here's why



versus

Forbes

Why Your Board Needs A Chief Philosophy Officer



Wieso überhaupt Gaming als Innovationstreiber?

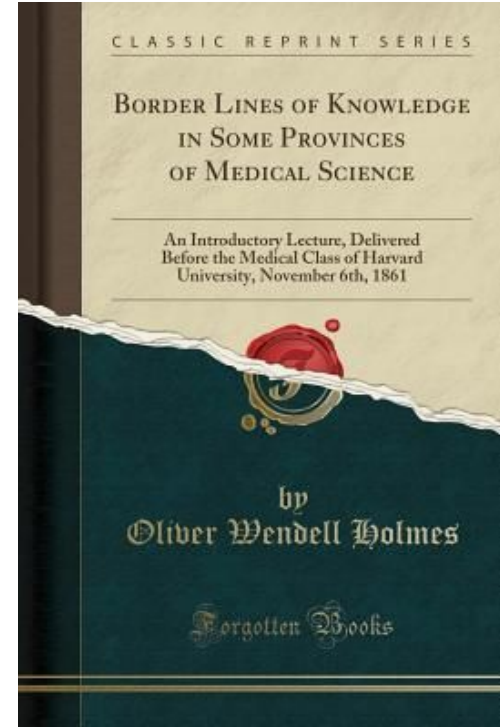
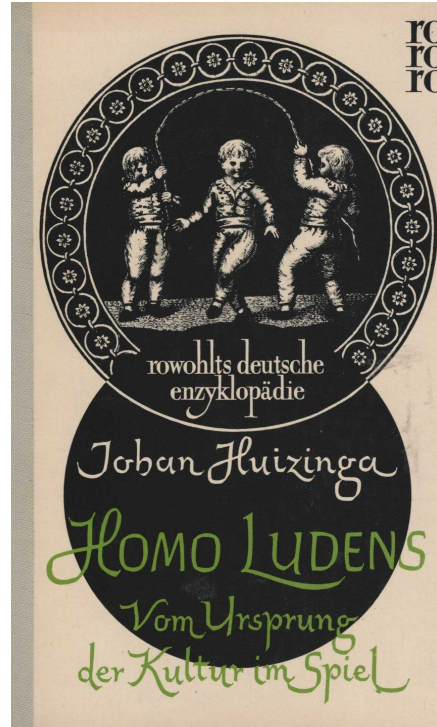


FRIEDRICH SCHILLER

Über die ästhetische Erziehung
des Menschen

«... der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung
des Worts Mensch ist, und
er ist nur da ganz Mensch,
wo er spielt.»

Verlag Freies Geistesleben



Das Beispiel RetroBrain R&D GmbH



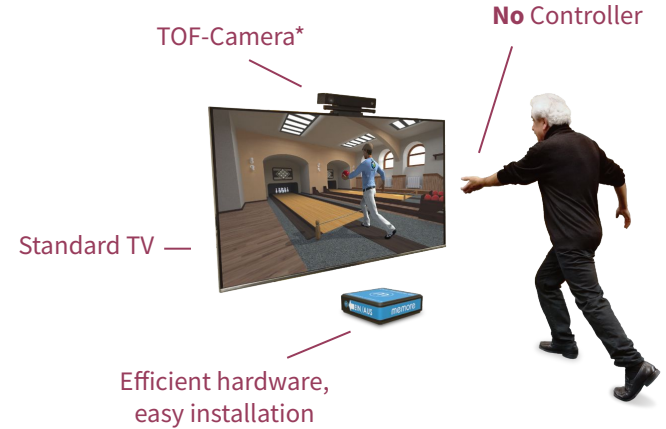
Die Spielkonsole memoreBox ermöglicht eine spielerische Prävention und Rehabilitation für Senioren.
@SpielMemore #ITP2019 Mehr dazu:
bundesgesundheitsministerium.de/innovation-tri...



7:06 nachm. · 26. Nov. 2019 · TweetDeck

die memoreBox von RetroBrain R&D:

Gleichzeitigkeit von *digital health, gaming, und SaaS*



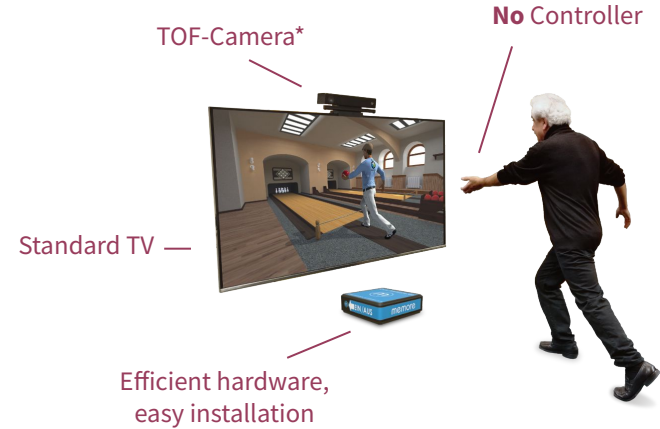
Certified Medical Device Cl. I (MDD*)

“One of the first games worldwide certified as medical device”
Tagesspiegel, German Newspaper

*26.05.2021: switch to MD Cl. I MDR

die memoreBox von RetroBrain R&D:

Gleichzeitigkeit von *digital health, gaming, und SaaS*



Certified Medical Device Cl. I (MDD*)

“One of the first games worldwide certified as medical device”
Tagesspiegel, German Newspaper

*26.05.2021: switch to MD Cl. I MDR

die memoreBox von RetroBrain R&D:

Gleichzeitigkeit von *digital health, gaming, und SaaS*

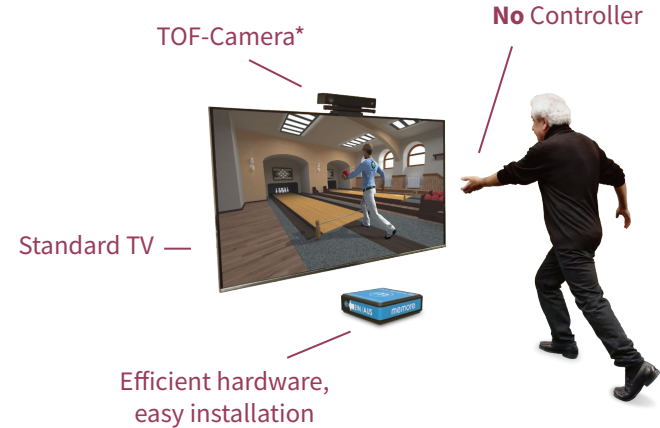


Schriftenreihe
Modellprogramm zur Weiterentwicklung
der Pflegeversicherung
Band 15



Fazit

Die Fallstudie MemoreBox zeigt, wie durch den Einsatz eines technischen Systems pflegebedürftige Menschen hinsichtlich der kognitiven Fähigkeiten, der sozialen Interaktion und Kommunikation sowie in Bezug auf die Gangqualität profitieren. Auch Betreuungs- und Pflegekräfte erleben positive Effekte. Förderlich bei der Einführung der MemoreBox in das Versorgungsgeschehen sind ein motiviertes Herangehen der Betreuungs- und Pflegekräfte sowie die einfache Bedienung des Systems („One-Button“-Konzept).



Certified Medical Device Cl. I (MDD*)

“One of the first games worldwide certified as medical device”
Tagesspiegel, German Newspaper

*26.05.2021: switch to MD Cl. I MDR

Das Beispiel RetroBrain R&D GmbH



Die Spielkonsole memoreBox ermöglicht eine spielerische Prävention und Rehabilitation für Senioren.
[@SpielMemore #ITP2019](#) Mehr dazu:
[bundesgesundheitsministerium.de/innovation-tri...](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/innovation-tri...)



7:06 nachm. · 26. Nov. 2019 · TweetDeck

BARMER

[Presseinformationen](#) [Aus den Ländern](#) [Presse Kontakt](#) [Infothek](#)

[Presseportal Startseite](#) > [Übersicht Presseinformationen](#) > [Aktuelle Pressemitteilungen](#) > [Therapeutische](#)

Therapeutische Videospiele in
Pflegeeinrichtungen – BARMER-
Präventionsprojekt wird zur
Regelversorgung

Berlin, 6. Mai 2021 – Pflegeeinrichtungen in ganz Deutschland können sich ab sofort für das von der BARMER geförderte computerbasierte Trainingsprogramm „memoreBox“ bewerben. Nach einer fast zweijährigen wissenschaftlichen Evaluation mit rund 900 Seniorinnen und Senioren in mehr als 100 Pflegeheimen wird das digitale Präventionsprojekt damit in die Regelversorgung überführt. Mit der speziell für den Einsatz in der Pflege entwickelten Videospiele-Konsole können

These:
Spielerisch zu mehr Interdisziplinarität, Intergenerationalität, Inklusion - und dadurch Impact.



PS:



Die Spielkonsole memoreBox ermöglicht eine spielerische Prävention und Rehabilitation für Senioren.
@SpielMemore #ITP2019 Mehr dazu:
bundesgesundheitsministerium.de/innovation-tri...



7:06 nachm. · 26. Nov. 2019 · TweetDeck



memorePlus: spielerisch.systemisch.effektiv

Sie möchten die Gesundheit und Aktivität der Bewohnerinnen und Bewohner in Ihrer Pflegeeinrichtung fördern und neue, abwechslungsreiche sowie digitale Angebote schaffen? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, das videospielbasierte Trainings- und Gesundheitsförderungsangebot „memoreBox“ über einen Zeitraum von zwei Jahren in Ihrer Einrichtung zu nutzen. Darüber hinaus unterstützt Sie ein/e professionelle/r Berater/in über einen Zeitraum von zwei Jahren bei dem

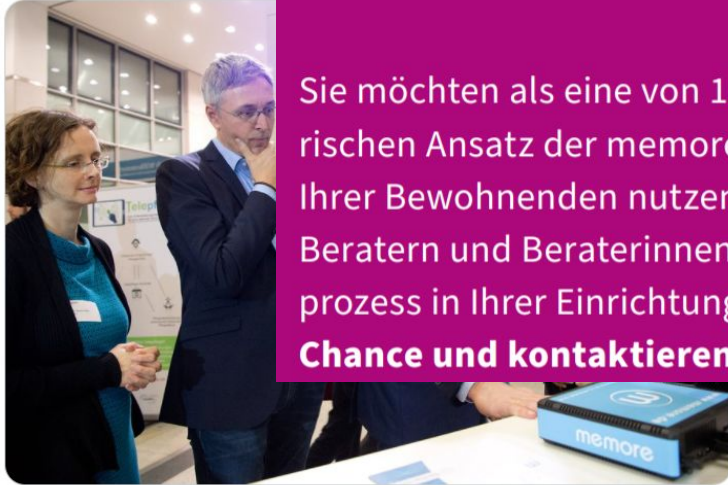
PS:



Die Spielkonsole mer
spielerische Präventio
@SpielMemore #ITP
bundesgesundheitsm

Wir haben Ihr Interesse geweckt oder Sie haben Fragen?

Sie möchten als eine von 100 Einrichtungen den spiele-
rischen Ansatz der memoreBox für die Gesunderhaltung
Ihrer Bewohnenden nutzen und gemeinsam mit erfahrenen
Beratern und Beraterinnen einen Gesundheitsförderungs-
prozess in Ihrer Einrichtung gestalten? **Nutzen Sie diese
Chance und kontaktieren Sie uns.** Wir freuen uns auf Sie!



7:06 nachm. · 26. Nov. 2019 · TweetDeck



sch.effektiv

nnen und Bewohner in
reiche sowie digitale
ir Sie: Wir bieten Ihnen

die Möglichkeit, das videospielbasierte Trainings- und
Gesundheitsförderungsangebot „memoreBox“ über einen Zeitraum von zwei
Jahren in Ihrer Einrichtung zu nutzen. Darüber hinaus unterstützt Sie ein/e
professionelle/r Berater/in über einen Zeitraum von zwei Jahren bei dem