



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PRESSEMITTEILUNG

26. Juli 2021

Nr. 127/2021

Kompetenzzentrum für Lernspiele aus dem Bereich Gesundheit und Lebenswissenschaften in Heidelberg eröffnet

Wissenschaftsministerin Theresia Bauer: „Mit dem GamesHub möchten wir innovative Neugründungen von Unternehmen fördern“

Serious Games nehmen in Prävention, Therapie, Rehabilitation sowie für Schulung eine immer wichtigere Rolle ein

Baden-Württembergs Wissenschaftsministerin Theresia Bauer hat am Montag (26. Juli) gemeinsam mit Oberbürgermeister Prof. Dr. Eckart Würzner ein Kompetenzzentrum für Lernspiele eröffnet. Am GamesHub für Health / Life Science in Heidelberg erhalten Gründerteams aus der Games-Branche die Gelegenheit, Spiele und Anwendungen – sogenannte Serious Games (Lernspiele) – im Bereich Gesundheit und Lebenswissenschaften zu entwickeln.

Wissenschaftsministerin **Theresia Bauer** erklärte: „Mit dem GamesHub Heidelberg erfolgt ein weiterer wichtiger Ausbau des starken Gründungs- und Wissenschaftsstandorts Heidelberg. In dem bundesweit neuartigen Kooperationsprojekt erhalten Gründerteams die Gelegenheiten, sich mit den in Heidelberg ansässigen Einrichtungen und Unternehmen der Biotechnologie und Medizintechnik zu vernetzen. So wollen wir Gründungen und Projekte an der Schnittstelle zwischen Gesundheitswirtschaft und Games befördern.“

Heideldbergs Oberbürgermeister **Prof. Dr. Eckart Würzner** sagte: „Der GamesHub Heidelberg ist ein neues Zukunftsprojekt und Zukunftscluster für Heidelberg.“

Wir verbinden die in Heidelberg sehr starken Bereiche Health und Life Science so noch stärker mit der Kreativwirtschaft und besonders mit der Gamesbranche. Forschung, Entwicklung und Anwendung kommen so zusammen.“

Der GamesHub in Heidelberg ist Teil einer umfassenden Strategie zur Förderung der Gameswirtschaft im Land, deren Kernmaßnahme die Förderung von Spielentwicklerinnen und Entwicklern durch die Medien- und Filmgesellschaft des Landes über eine eigene Förderrichtlinie ist.

Fokus des GamesHubs liegt auf Lernspielen

Der Fokus des Kompetenzzentrums liegt auf Lernspielen aus dem Bereich Gesundheit und Lebenswissenschaften. Diese Serious Games sind Spiele und Anwendungen für die Simulation von Prozessen, für Prävention, Therapie, Rehabilitation sowie für Schulung und Weiterbildung. Sie nehmen in allen Bereichen und insbesondere im Gesundheitssektor eine immer wichtigere Rolle ein.

Der GamesHub für Health / Life Science Heidelberg wird vom Wissenschaftsministerium als Projekt mit 110.000 Euro über das Medienimpulsprogramm des Landes gefördert. Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, die im Land unter anderem für die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft zuständig ist, übernimmt gemeinsam mit der Hochschule der Medien Stuttgart den Aufbau und die Betreuung des GamesHubs. Organisatorisch und fachlich begleitet wird der GamesHub in Heidelberg durch die Gründungsaktivitäten und Fördermaßnahmen des Heidelberg Startup Partners e.V. und der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt Heidelberg.

GamesHub stärkt Kreativstandort Baden-Württemberg

Der Geschäftsführer der MFG Baden-Württemberg, **Carl Bergengruen**, berichtete: „Baden-Württemberg baut mit dem GamesHub Heidelberg seine ambitionierte Games-Förderung aus und zeigt sich erneut als starker Ausbildungs- und Gründerstandort im Bereich Games. Die Kreativwirtschaft und insbesondere die Games-Szene werden immer mehr zum Motor nutzerzentrierter und nachhaltiger Anwendungen in anderen Branchen und insbesondere auch im Gesundheitssektor. Um diese crossinnovativen Stärken der Kreativwirtschaft zu nutzen, haben wir diesen GamesHub für Health und Lifescience in Heidelberg initiiert und freuen uns über die große Unterstützung unserer Partner und die vielversprechenden ersten Projekte.“

Die Teams und ihre Projekte im Überblick

Krebskranken Kindern durch eine Augmented-Reality-Anwendung die Angst vor der Bestrahlung bei einer Chemotherapie nehmen, junge Krebspatient*innen spielerisch zum Sport zu motivieren und Jugendlichen durch ein Computerspiel dabei zu helfen, ihr eigenes Beziehungsmuster zu analysieren: das sind die Ziele der drei interdisziplinären Teams, die nun in den GamesHub in Heidelberg einziehen und ein Jahr lang an ihren Projekten im Co-Working Space im Business Development Center im Technologiepark Heidelberg arbeiten.

- **Projekt: Beziehungsnavigator**
Team: Kastanie Eins GmbH + Institut für Psychosoziale Prävention des Universitätsklinikums Heidelberg
Serious Game zur Prävention eines maladaptiven Beziehungsverhaltens
- **Projekt: MiKompanion**
Team: Bildbrauerei UG + Deutsches Krebsforschungszentrum
Durch eine Kombination aus Gamification und Virtual Reality soll jungen Krebspatient*innen die Angst während der Strahlentherapie genommen werden
- **Projekt: OnkoMovement**

Team: Augmented Education GbR + Netzwerk OnkoAktiv
Entwicklung eines Serious Game mit Augmented-Reality-Objekten, das jungen Krebspatient*innen zu Sport- und Bewegungsübungen motiviert

Dr. André Domin, Geschäftsführer des Technologieparks in Heidelberg, sagte: „Durch die Ansiedlung des GamesHubs für Health / Life Science im Technologiepark Heidelberg erweitert sich unser Spektrum um die kreativwirtschaftliche Komponente medizinischer Anwendungen und stärkt unseren Start-up-Standort.“

Den interdisziplinären Teams stehen Arbeitsplätze im direkten Umfeld des Life Science Accelerators im Business Development Center im Technologiepark Heidelberg zur Verfügung. Zudem erhalten sie für ihre Projekte die nötige technische Ausstattung und ein branchenspezifisches und passgenaues Coaching- und Schulungsprogramm. Für die Projektzeit bis Ende März 2022 wurde Prof. Benjamin Zierock vom Gründer-Institut der SRH Hochschule Heidelberg mit der Projektkoordination beauftragt. Er entwickelt gemeinsam mit der Hochschule der Medien das Schulungsprogramm für die drei ausgewählten Teams.

Der Rektor der Hochschule der Medien in Stuttgart, **Prof. Dr. Alexander Roos**, sagte: „Die Hochschule der Medien freut sich, dass sie zusammen mit der MFG der GamesHub ins Leben rufen konnte. In das gemeinsame Projekt bringt die HdM ihre Expertise aus den Bereichen Existenzgründung und Serious Games ein. Und auch die Verbindung von Games mit dem Gesundheitssektor ist für die Hochschule der Medien bereits gängige Praxis. So kann das Institut für Games der HdM auf eine lange Erfolgsgeschichte an Projekten für medizinische Prävention, Informationsvermittlung und Rehabilitation zurückblicken. Der GamesHub wird diese Geschichte fortsetzen und vertiefen.“

Das Projekt findet breite Unterstützung bei den Hochschulen und Einrichtungen in der Region, wie der Universität Heidelberg, dem Technologiepark Heidelberg und der SRH Hochschule Heidelberg. Mit Unterstützung dieser Partner und insbesondere auch der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt Heidelberg ergeben sich für die Teams in den nächsten Monaten vielfältige Möglichkeiten, sich mit Einrichtungen und Unternehmen aus den Bereichen der Health / Life

Science sowie mit Akteur*innen aus der Kreativwirtschaft in Heidelberg und in der Region zu vernetzen.

Weiterführende Links

- www.games-bw.mfg.de / www.gameshub-heidelberg.de
- kreativ.mfg.de

Fachliche Ansprechpartnerin

MFG Baden-Württemberg
Iris Harr
Projektmanagerin Games BW
Tel. 0711-90715-412
E-Mail: harr@mfg.de

Ansprechpartner für die Presse

MFG Baden-Württemberg
Bernd Hertl
Leiter Stabsstelle Kommunikation / Marketing
Tel.: 0711-90715-316
E-Mail: hertl@mfg.de