



# Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST  
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

## **PRESSEMITTEILUNG**

18. März 2022

Nr. 024/2022

### **GamesHub Heidelberg: Entwicklerinnen und Entwickler präsentieren ihre Game-Projekte**

**Wissenschaftsministerin Theresia Bauer: „Wir bauen den starken Gründungs- und Wissenschaftsstandort Heidelberg im Bereich Gesundheit und Lebenswissenschaften weiter aus“**

#### **Land fördert GamesHub mit 110.000 Euro**

Krebskranken Kindern die Angst vor der Bestrahlung bei einer Chemotherapie nehmen, junge Krebspatientinnen und -patienten spielerisch zum Sport motivieren oder Jugendlichen mit einem Computerspiel dabei helfen, ihr eigenes Beziehungsmuster zu analysieren: Das haben die ersten drei Entwickler-Teams im GamesHub für Health / Life Science Heidelberg in ihren Lernspielen umgesetzt. Ihre Ergebnisse präsentierten sie am Freitag (18. März) auch Wissenschaftsministerin Theresia Bauer und Oberbürgermeister Prof. Dr. Eckart Würzner. Ab dem 1. April beherbergt der GamesHub vier neue Teams aus Entwicklerinnen und Entwicklern.

„Mit unserem GamesHub bringen wir die Games-Branche und ihre Kreativität mit der Metropolregion Rhein-Neckar als starkem Standort der Bio- und Medizintechnologie und Gesundheitswirtschaft zusammen. Bereits die zweite Generation an Entwicklerinnen und Entwicklern zieht jetzt in die speziell auf ihre Bedürfnisse abgestimmten Räumlichkeiten ein. Gemeinsam haben wir es geschafft, mit dieser Kooperation von Hochschulen, Einrichtungen und Unternehmen einen neuen

Leuchtturm für Innovation zu schaffen“, sagte **Wissenschaftsministerin Theresia Bauer** am Freitag (18. März) in Heidelberg.

Das Land hat mit dem GamesHub für Health / Life Science Heidelberg im Sommer 2021 ein neues Games-Zentrum aufgebaut. Das Wissenschaftsministerium fördert diesen mit 110.000 Euro. An diesem starken Standort für Lebens- und Gesundheitswissenschaften erhalten Gründerteams aus der Games-Branche die Gelegenheit, Spiele und Anwendungen – Serious Games – zu entwickeln. „Mit dem GamesHub setzen wir einen starken Anreiz: Wir wollen die in Baden-Württemberg hervorragend ausgebildeten Hochschulabsolventinnen und -absolventen auch weiter im Land halten und beim Gründen unterstützen“, so Bauer weiter. „Der GamesHub im Heidelberg Innovation Park bildet eine zentrale Brücke zwischen den Lebenswissenschaften und der Kreativwirtschaft. Innovative Lösungen, wie sie hier in den Bereichen Game-Development und Mixed Reality entwickelt werden, sind der Schlüssel für neue immersive Ansätze in der therapeutischen und medizinischen Praxis und Ausbildung“, betonte Heidelbergs Oberbürgermeister **Prof. Dr. Eckart Würzner**.

### **Die bisherigen Teams und ihre Projekte im Überblick**

- **Projekt: Beziehungsnavigator**  
Team: Kastanie Eins GmbH + Institut für Psychosoziale Prävention des Universitätsklinikums Heidelberg  
Serious Game zur Prävention eines auffälligen Beziehungsverhaltens
- **Projekt: MiKompanion**  
Team: Mediziner:innen von Universitätsklinikum Heidelberg, DKFZ und Universität Heidelberg sowie Charité + Bildbrauerei UG  
Mit zielgruppengenauen Minigames soll jungen Krebspatient:innen die Angst während der Strahlentherapie genommen werden

- **Projekt: OnkoMovement**

Team: augmented education UG + Netzwerk OnkoAktiv

Entwicklung eines Serious Game mit Augmented-Reality-Objekten, das junge Krebspatient:innen zu Sport- und Bewegungsübungen motiviert

Alle drei Teams wollen weiter an ihrem Projekt arbeiten. Sie erhalten hierfür weitere Förderungen und auch weitere Unterstützung aus dem Partnerkreis des GamesHubs.

### **Die neuen Teams für den GamesHub**

Für die neue Runde von April bis Dezember 2022 wurden vier neue interdisziplinäre Teams aus Forschenden, Unternehmen sowie Gamedesigner:innen ausgewählt:

- **Team 1: Lesemuffel-Club**

Projekt: Weiterentwicklung einer gamifizierten Anwendung für Kinder im Vor- und Grundschulalter zur Ritualisierung des Einschlafprozesses

- **Team 2: ARIES Heidelberg und DELTA Soundworks**

Projekt: Bewegungstraining mit Einsatz von immersiven Brillen / Exosuits und 3D-Sound

- **Team 3: ZI Mannheim und i42**

Projekt: Spiel zur Behandlung von Wahrnehmungsverzerrungen und zum Üben von sozialen Fähigkeiten bei der Kommunikation

- **Team 4: Becure**

Projekt: Entwicklung spielerischer Anwendungen im Rehabilitationsumfeld unter Nutzung von Biofeedback / VR / Sensorik und KI

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 Dezember 2022 wurde erneut Prof. Benjamin Zierock vom Gründer-Institut der SRH Hochschule Heidelberg mit der Projektkoordination beauftragt.

### **Der GamesHub für Health / Life Science in Heidelberg**

Nach den ersten drei Teams, die ihre Projekte von Juli 2021 bis März 2022 im GamesHub vorangetrieben haben, entwickeln ab 1. April vier neue Teams ihre Serious Games.

Der GamesHub in Heidelberg ist Teil der starken Games-Förderung im Land. Neben dem Förderprogramm Games BW der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg sollen über Games-Zentren Talente im Land gehalten und Ansiedlungen befördert werden.

### **Landesförderung**

Der GamesHub Heidelberg wird vom Wissenschaftsministerium mit 110.000 Euro über das Medienimpulsprogramm des Landes gefördert. Die MFG Baden-Württemberg, die im Land unter anderem für die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft zuständig ist, hat gemeinsam mit der Hochschule der Medien Stuttgart und der Stadt Heidelberg den GamesHub aufgebaut.

Das Projekt findet breite Unterstützung bei den Hochschulen und Einrichtungen in der Region, wie dem Technologiepark Heidelberg, der Universität Heidelberg und der SRH Hochschule Heidelberg. Durch das starke Partnernetzwerk der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt Heidelberg und des Heidelberg Startup Partners e.V. werden den Teams vielfältige Vernetzungs- und Unterstützungsmöglichkeiten angeboten.

### **Weiterführende Links**

- [www.games-bw.mfg.de](http://www.games-bw.mfg.de)
- [www.gameshub-heidelberg.de](http://www.gameshub-heidelberg.de)
- [kreativ.mfg.de](http://kreativ.mfg.de)

**Fachliche Ansprechpartnerin**

MFG Baden-Württemberg

Dr. Andrea Buchholz

Leiterin Projektteam Talent- und Forschungsförderung

Tel. 0711-90715-312

E-Mail: [buchholz@mfg.de](mailto:buchholz@mfg.de)

**Ansprechpartner für die Presse**

MFG Baden-Württemberg

Bernd Hertl

Leiter Stabsstelle Kommunikation / Marketing MFG Kreativ

Tel.: 0711-90715-316

E-Mail: [hertl@mfg.de](mailto:hertl@mfg.de)