



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PRESSEMITTEILUNG

6. Oktober 2023

Nr. 066/2023

GamesHub Heidelberg: Staatssekretär Arne Braun informiert sich über Games im Gesundheitsbereich

Staatssekretär Arne Braun: „Der GamesHub für Health / Life Science Heidelberg verbindet wesentliche Bereiche für die Zukunft unseres Landes: Gesundheitsförderung, Patientenversorgung und medizinische Ausbildung mit motivierenden Effekten und spielerischem Training durch Games“

Land fördert Entstehung von digitalen und interaktiven Gesundheits-Apps und Serious Games

Der [GamesHub für Health / Life Science Heidelberg](#) ist das baden-württembergische Kompetenzzentrum und der Inkubator für die Entwicklung von [Games-Anwendungen](#) zum präventiven, therapeutischen und schulischen Einsatz in der Gesundheitsbranche. Seit diesem Jahr wird das landesweite GamesHub-Programm gemeinsam von der [Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg \(MFG Baden-Württemberg\)](#) und [hei INNOVATION](#), der Transferagentur der Universität Heidelberg, verantwortet. Wissenschaftsstaatssekretär Arne Braun war am Freitag (6. Oktober) vor Ort, um sich ein Bild von der Reichweite der Anwendungsmöglichkeiten von Games im Gesundheitsbereich zu machen und erste VR-Spiele und Games-Prototypen zu testen.

„Die Gamesbranche in Baden-Württemberg wächst kontinuierlich. Der GamesHub für Health / Life Science Heidelberg verbindet zwei für die Zukunft unseres Landes wesentliche Bereiche: Gesundheitsförderung, Patientenversorgung und

medizinische Ausbildung mit dem motivierenden Effekt und spielerischen Training durch Games im Bereich der Prävention, Rehabilitation oder Schulung. Das Potenzial der Games im Gesundheitsbereich ist enorm“, betonte Staatssekretär Arne Braun bei seinem Besuch in Heidelberg. „Wir wollen dieses Pilotvorhaben zu einem deutschlandweit wahrgenommenen Projekt ausbauen. Das ist nur durch die enge Zusammenarbeit der Partner und des Expertennetzwerks möglich.“

Neben der MFG Baden-Württemberg und der [Universität Heidelberg](#) gehören lokale und überregionale Kooperationspartner zu dem Konsortium des GamesHub: die Stadt Heidelberg, der Technologiepark Heidelberg mit dem Life Science Accelerator Baden-Württemberg, die SRH Hochschule Heidelberg sowie die [Hochschule der Medien Stuttgart](#) mit dem Landesaccelerator Sandbox für die Kreativwirtschaft. Gemeinsam bringen sie ihre fachlichen Expertisen und Perspektiven in das 2021 begründete Programm ein.

Der GamesHub Heidelberg wird vom Wissenschaftsministerium mit 130.000 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 initiiert.

Vier neue Start-up-Teams und 32 Studierende starten im Oktober das Programm

In der dritten Förderrunde konnten sich erneut Start-ups an der Schnittstelle von Gesundheits- und Gamesbranche bewerben. Neu ist die Aufnahme auch von Studierenden in das Programm, insbesondere aus den Praxissemestern der Games- oder der medizinischen Studiengänge. Über die Auswahl an Start-ups und Studierenden für das Coaching- und Qualifizierungsprogramm des GamesHub hat eine Fachjury entschieden. Folgende Start-ups und Studierenden-Teams werden bis März ihre Prototypen entwickeln:

- **GEmGA:** Die Mission des in Heidelberg ansässigen Teams ist es, junge Menschen aus allen sozialen Schichten zu erreichen, um sie vom Konsum

von Tabak und anderen inhalativen Suchtmitteln abzuhalten. Dazu möchte das Projektteam unterschiedliche analoge und digitale Spiele entwickeln und hierbei gleichzeitig auch verwandte Themen wie Bewegung und Ernährung adressieren.

- **Fysor GmbH:** Die Fysor GmbH hat es sich zum Ziel gesetzt, digitale Trainingsprogramme für physio- und psychotherapeutische, logopädische und ergotherapeutische Zwecke zu entwickeln. Im Rahmen des GamesHub wird sie sich auf die Ausarbeitung eines Game-Ansatzes zum Training der Beckenbodenmuskulatur konzentrieren.
- **Zahnputzfuchs e.V.:** Hinter diesem Verein verbirgt sich ein junges, interdisziplinäres Team, das das Ziel verfolgt, die Mundgesundheit bei Kindern und Jugendlichen zu verbessern. Der Verein hat sich die Vermeidung von Karies auf die Fahnen geschrieben, welche als die häufigste chronische Erkrankung weltweit gilt. Im GamesHub möchte das Team sein Vorhaben unter anderem mit der Entwicklung eines auf Kinder zugeschnittenen Spiels vorantreiben.
- **Rolf-Box:** Das Team von Rolf-Box verfolgt das Ziel, Muskel-Skelett-Probleme zu verringern, welche oftmals das Resultat langen Sitzens und Bewegungsmangels sind. Es arbeitet an der Idee, Computerspiele mit sportlicher Aktivität zu verbinden und auf diese Weise durch den erhöhten Spaßfaktor für ein erfolgreiches Training und eine verbesserte Gesundheit zu sorgen.

Zusätzlich zu den Teams haben sich insgesamt 32 Studierende unterschiedlicher Studiengänge für eine Teilnahme in der neuen GamesHub-Runde beworben. Sie studieren unter anderem Virtual Reality und Game-Development, Medizininformatik, Medien und Informationswesen, E-Learning und Medienbildung oder Medizin an verschiedenen baden-württembergischen Hochschulen. Im Rahmen des GamesHub erhalten sie die Möglichkeit, in interdisziplinären Teams an realen Versorgungsszenarien zu arbeiten, die mit Games und Gamification-Ansätzen angegangen werden können. Laufzeit des Coaching- und Qualifizierungsprogramm ist von 1. Oktober 2023 bis 31. März 2024.

Qualifizierungsprogramm mit branchenspezifischem Coaching im Games-Hub

Der GamesHub Heidelberg ist ein sechsmonatiges, überwiegend online durchgeführtes Qualifizierungsprogramm. Die Teams aus ganz Baden-Württemberg können darüber hinaus auf ein zweckgebundenes Teambudget und ein branchenspezifisches Coaching zur Entwicklung ihrer Games-Prototypen zugreifen. Sie werden fachlich und individuell unterstützt durch ein breit aufgestelltes Experten-Netzwerk, das klinische Expertise, Games Know-how und Gründungs-Erfahrungen aus dem „Games for Health“-Bereich zur Verfügung stellt.

Der GamesHub hat das Ziel, Bedarfen und Herausforderungen im Gesundheitssektor mit innovativen Lösungen aus dem Gamesbereich zu begegnen. Hierzu bietet der GamesHub ein sechsmonatiges Qualifizierungs- und Coachingprogramm, das Start-ups und Studierenden-Teams bei der Entwicklung von Games-Anwendungen zum präventiven, therapeutischen und schulischen Einsatz in der Gesundheitsbranche individuell unterstützt.

Über die MFG Baden-Württemberg

Die [MFG Medien- und Filmgesellschaft](#) ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich MFG Kreativ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

Über hei_INNOVATION

Als Transferagentur fördert hei_INNOVATION den Wissens- und Technologietransfer von universitären Forschungsergebnissen in die Gesellschaft und ist die zentrale Anlaufstelle zur Unterstützung und Umsetzung von Transferaktivitäten an der Universität Heidelberg. Ihre Serviceleistungen können von allen Mitgliedern der Universität in Anspruch genommen werden. hei_INNOVATION ist so eine Plattform für die Weiterentwicklung zukunftsorientierter Ideen.

Fachliche Ansprechpartnerin

MFG Baden-Württemberg

Dr. Andrea Buchholz

Leiterin Projektteam Talent- und Forschungsförderung

Tel. 0711-90715-312

E-Mail: buchholz@mfg.de

Projektkoordination

Universität Heidelberg

Dr. Aline Weis

Transfermanagerin Transferagentur hei_INNOVATION

Tel.: 06221 54-12683

E-Mail: aline.weis@uni-heidelberg.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