



## Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden- Württemberg

📅 17.03.2021

HOCHSCHULEN

# Land baut neues Games-Zentrum in Heidelberg auf



**Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) baut mit der Stuttgarter Hochschule der Medien (HdM) und in Kooperation mit der Stadt Heidelberg einen GamesHub in Heidelberg auf. Hier erhalten Gründerteams aus der Games-Branche die Gelegenheit, Spiele und Anwendungen, sogenannte Serious Games (Lernspiele) im Bereich Gesundheit und Lebenswissenschaften zu entwickeln. Sie sollen Gelegenheiten bekommen, sich mit den vor allem in und um Heidelberg ansässigen Einrichtungen und Unternehmen der Biotechnologie und Medizintechnik sowie der Gesundheitsbranche zu vernetzen.**

„Die Universitätsstadt Heidelberg und die Metropolregion Rhein-Neckar sind als starker Standort der Bio- und Medizintechnologie sowie der Gesundheitsbranche bekannt. Mit dem neu geschaffenen GamesHub möchten wir die Games-Branche und ihre kreative Arbeitsweise mit dem Motor unserer

fördern“, sagte Wissenschaftsministerin Theresia Bauer am Mittwoch (17. März) in Stuttgart. „Der neue GamesHub bietet zudem einen Anreiz, die in Baden-Württemberg hervorragend ausgebildeten Hochschulabsolvent\*innen im Land zu halten und beim Gründen zu unterstützen“, so Bauer weiter.

Das Projekt startet noch im März mit der Ausschreibung eines Projektkoordinators. Der GamesHub Heidelberg wird vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg aus Mitteln des Medienimpulsprogramms des Landes (MIP) mit 110.000 Euro gefördert.

Heidelbergs Oberbürgermeister Prof. Dr. Eckart Würzner sagte: „Serious Games gewinnen in vielen Bereichen an Bedeutung: Sei es in der Bildung, im Gesundheitswesen oder wenn es um gesellschaftliche Fragen geht. Dass das Land die Einrichtung eines GamesHub in Heidelberg fördert, ist eine tolle Nachricht. Das Vorhaben trifft hier auf fruchtbaren Boden: Heidelberg bietet als Zentrum internationaler Spitzenforschung, bedeutender Gesundheitsstandort und Bildungsstadt ideale Bedingungen. Hinzu kommt die Kultur- und Kreativwirtschaft mit ihrer hohen Gründungsdynamik sowie mit dem Heidelberg Innovation Park ein Ideenquartier für die digitale Zukunft. Ich bin sicher, dass ein GamesHub in Heidelberg von den vielfältigen Synergien in unserer Stadt profitieren wird.“

## Serious Games für Health/Lifescience-Bereich

Der Fokus des neuen GamesHub liegt in der Entwicklung sogenannter Serious Games, Spielen und Anwendungen für die Simulation von Prozessen, für Schulung, Rehabilitation und Weiterbildung im Bereich Bio- und Medizintechnologie und Gesundheitswirtschaft. Ein Beispiel für Serious Games sind etwa die virtuellen Realitäten, die das Heidelberger Start-up Living Brain in Form einer Monitoring-Software und mittels VR-Brillen zur Neurorehabilitation entwickelt und aktuell am Universitätsklinikum Heidelberg testet. Derartige Projekte und Jungunternehmen aus dem ganzen Land sollen im GamesHub Heidelberg gezielt gefördert und in ihrer fachlichen und unternehmerischen Entwicklung begleitet werden.

Bis zu fünf Games-Studios, die voraussichtlich ab Sommer 2021 den GamesHub Heidelberg beziehen, werden von einer Fach-Jury für das Projekt ausgewählt. Die Gewinner-Teams erhalten perfekte Startbedingungen: Der GamesHub Heidelberg umfasst nicht nur technisch voll ausgestattete Arbeitsplätze und eine spezifische Betreuung durch einen Koordinator vor Ort, sondern auch speziell für die Teams abgestimmte Netzwerkmöglichkeiten und Qualifizierungsangebote. Der GamesHub soll als Anlaufstelle für die Umsetzung von Gaming- und Gamification-Projekten dienen. Gaming-Apps gewinnen gerade im Gesundheits- und Schulungsbereich immer mehr an Bedeutung.

## Standort für Games-Schaffende noch attraktiver machen

Über das geplante Projekt erfreut zeigte sich auch Carl Bergengruen, Geschäftsführer der MFG Baden-Württemberg. Er betont die Vorzüge der Zusammenarbeit mit Kreativschaffenden: „Die Games-Branche zeigt sich nicht erst seit dem Fortschreiten der Digitalisierung als Vorreiter in Sachen digitaler und innovativer Techniken, Arbeitsweisen und motivierender Mechaniken. Der neue GamesHub bietet eine sehr gute Möglichkeit, das besondere Knowhow der Kreativ- und Gamesbranche in Innovationsprozesse anderer Branchen wie der Medizintechnik einzubringen. Für die Gamesentwicklerinnen und -entwickler aus dem Südwesten bieten sich über den in Deutschland einzigartigen GamesHub in Heidelberg neue

vielversprechende Anwendungsfelder, die dazu beitragen können, dass die Gamesbranche landesweit weiter an Bedeutung gewinnt. Der Standort Baden-Württemberg wird für die Gamesbranche damit noch attraktiver.“

In Baden-Württemberg sind laut den aktuellsten Zahlen des Verbands der deutschen Games-Branche game über 60 Unternehmen als Entwickler und / oder Publisher im Games-Markt tätig. Die Games-Industrie ist eine der elf Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Land und MFG setzen sich seit Jahren dafür ein, die Games-Branche in Baden-Württemberg zu stärken. Mit der Gründung des Games-Hubs baut die MFG ihre Fördermaßnahmen weiter aus.

## Kooperation der MFG mit der Hochschule der Medien

Die Stuttgarter Hochschule der Medien mit ihrem starken Games-Fokus ist Partner der MFG beim Aufbau des GamesHubs Heidelberg. Die Sandbox, der Landesaccelerator für die Kreativwirtschaft, unterstützt die MFG bei der Entwicklung eines speziellen Qualifizierungsprogramms für die Gründerstudios in Heidelberg.

„Existenzgründung gehört zur DNA der HdM“, sagt Rektor Prof. Dr. Alexander Roos. „Das Start-up-Center der HdM verhilft jedes Jahr 40 - 50 Geschäftsideen erfolgreich zur Gründung, darunter auch vielen Gamesideen. Denn Gamification spielt in immer mehr Anwendungsfeldern eine wichtige Rolle – so auch im Gesundheitssektor, z.B. bei der Unterstützung von Rehabilitationsmaßnahmen. Die HdM hat hier mit ihrem Gamesinstitut zahlreiche Projekte mit großem Erfolg realisiert und damit ihre hohe Kompetenz unter Beweis gestellt. Das GamesHub baut auf der Kompetenz der HdM auf und wird die erfolgreiche Verbindung von Games, Gesundheit und Existenzgründung noch gezielter vorantreiben können.“

## Unterstützung des GamesHub durch Heidelberger Einrichtungen

Der GamesHub wird außerdem unterstützt vom Life Science Accelerator Baden-Württemberg. Das überregionale Acceleratoren-Programm fördert wissenschaftliche und technologische Start-up-Teams in Baden-Württemberg mit den Schwerpunkten Biotechnologie, Medizintechnologie und Digitale Gesundheit. Weitere Kooperationspartner des GamesHubs sind die Stadt Heidelberg mit der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft und der Wirtschaftsförderung und die Technologiepark Heidelberg GmbH. Weitere lokale Einrichtungen und Unternehmen werden in das Projekt eingebunden.

[Pressemitteilung als PDF](#)