

Press release**Universität Witten/Herdecke****Kay Gropp**

11/28/2016

<http://idw-online.de/en/news664102>

Contests / awards, Transfer of Science or Research
Economics / business administration, Information technology, Medicine, Nutrition / healthcare / nursing
transregional, national

**Ein Tag voller Spiele für die Gesundheit****Wettbewerb um den Wittener „Preis für Gesundheitsvisionäre“ ausgetragen**

Eine riesige Kugel den Berg hochrollen, zu Musik aus den 50er Jahren tanzen, ein Motorrad um Hindernisse lenken oder Krebszellen bestrahlen und vernichten – all das konnte am 24. November 2016 in der Universität Witten/Herdecke spielerisch erprobt werden. Der „Wittener Preis für Gesundheitsvisionäre“ wurde in 2016 zum Thema „Games for Health“ vergeben. Die neun Finalisten unter den Bewerbern kamen aus dem gesamten deutschsprachigen Raum nach Witten, um ihre digitalen Spiele in einem Pitch-Wettbewerb zu präsentieren. Für die Jury und das Publikum gab es viel zu sehen und zu erfahren, denn jedes der Spiele leistet über Spaß und Unterhaltung hinaus auch einen Beitrag zur Förderung der Gesundheit.

Das Spiel REDANCE zum Beispiel, dessen Entwicklerinnen aus Zürich angereist waren, wendet sich an ältere Menschen, die zu Musik aus ihrer Jugend nach einer vorgegebenen Schrittfolge tanzen sollen. Angeleitet werden sie über einen Monitor, dabei registriert eine Tanzplatte unter ihren Füßen den Erfolg und gibt Rückmeldung. Das macht Senioren nicht nur viel Spaß, sondern verbessert die Gangsicherheit und beugt schweren Stürzen vor. Das Tanzspiel wie auch die anderen Spiele konnten auch ausgiebig getestet werden. Das Interesse war so groß, dass mancher Tester sich kaum lösen konnte. Die Zusatzwirkung der Spiele – das Training des Gleichgewichts, die Stärkung der Rückenmuskulatur oder der Aufbau von Wissen zu einer Erkrankung – kommt ganz unbemerkt nebenbei.

Nach den allesamt spannenden Präsentationen, die großen Zuspruch von den etwa 80 Besucherinnen und Besuchern erhielten, zog sich die Jury zur Beratung zurück. Aber auch das Publikum war gefordert: Jeder hatte die Chance, für seinen persönlichen Favoriten abzustimmen. Mittels einer App, die die Agentur MEAP aus Witten eigens für die Abstimmung entwickelt hatte, wurde der Publikumspreis ermittelt.

Den Kuchen für die Gesundheitsvisionäre hatten studentische Initiativen der Universität Witten/Herdecke gebacken, sie berichteten in der Pause von ihrer Arbeit zur Gesundheitsinformation in Schulen, Aufklärung und Chancengerechtigkeit.

Am späten Nachmittag wurden die Preisträger verkündet. Der 2. Platz über 2000 Euro ging an ein junges Startup aus Hildesheim. Die glücklichen Gewinner Amelie Künzler und Sandro Engel lassen mit ihrem Game Sisyfox die Spieler in die Welt der griechischen Sagengestalt Sisyphos eintauchen. Im Spiel rollt ein Fuchs einen Felsbrocken einen steilen Hang hinauf und muss bei Gewitter, Steinschlag und anderen Überraschungen klug reagieren – oder wieder von vorn anfangen. Der Spieler bewegt die Figur, indem er einen großen Ball in einer Vorrichtung rollt, aber je weiter der Fuchs den Hang hinauf kommt, desto anstrengender wird das Rollen für den Spieler am Ball. „Wir finden eure Idee zugleich großartig und auch ein wenig verrückt“, verkündete Julia Gerner aus der Jury die Begründung. „Wir haben gemerkt, welche Anziehungskraft Sisyfox auf die Menschen hat, das möchten wir honorieren“.

Meister Cody, ein Spiel, das Kindern mit Rechenschwäche (Dyskalkulie) hilft, erhielt den ersten Preis über 7500 Euro. Das Team von Kaasa health aus Düsseldorf um Mika Reuter und Markus Schütze überzeugte die Jury: „weil wir glauben, dass ihr eure Zielgruppe gut kennt und weil die Idee von Meister Cody auf weitere Probleme übertragbar ist, zum

Beispiel auf Lese- und Rechtschreibschwäche“, bemerkte Jan Sessenhausen bei der Preisverleihung. Diese Meinung teilten viele Besucher, denn der Publikumspreis ging ebenfalls an das Team von Kaasa health.

„Digitalisierung verändert die Gesundheitsversorgung“, sagt Prof. Dr. Sabine Bohnet-Joschko, die Initiatorin und wissenschaftliche Leiterin des Wettbewerbs: „Heute haben wir die kleine Nische der ‚Games for Health‘ ausgeleuchtet und einen Eindruck vom Potential dieser Entwicklung gewonnen.“ „Wir haben spannende Projekte und engagierte Macher kennengelernt, das war eine rundum gelungene Veranstaltung“, ergänzt Stephan Kohorst, Vorsitzender des Kuratoriums der Universität Witten/Herdecke. Beide lobten das studentische Organisationsteam um Pascal Fischer, PPÖ- und Medizinstudent, für den engagierten Einsatz in der Vorbereitung und Durchführung des Wettbewerbs.

Weitere Informationen bei
Pascal Fischer, gesundheitsvisionaere@uni-wh.de

Die Universität Witten/Herdecke (UW/H) nimmt seit ihrer Gründung 1982 eine Vorreiterrolle in der deutschen Bildungslandschaft ein: Als Modelluniversität mit rund 2.300 Studierenden in den Bereichen Gesundheit, Wirtschaft und Kultur steht die UW/H für eine Reform der klassischen Alma Mater. Wissensvermittlung geht an der UW/H immer Hand in Hand mit Werteorientierung und Persönlichkeitsentwicklung.

Witten wirkt. In Forschung, Lehre und Gesellschaft.



Die Teilnehmer am Wettbewerb
Appelhaus



Die Sieger von Kaasa Health
Appelhans