



Seniorenmeisterschaft  
Wii-Bowling in Hamburg

# Mehrwert durch Spiele

Fitnesssoftware spielt längst nicht nur im Unterhaltungssektor eine Rolle, auch im medizinisch-therapeutischen oder Bildungsbereich finden sie und ihre Hardware zunehmend Anwendung.

Dass Games nicht nur Unterhaltungszwecken dienen, wurde vor wenigen Tagen wieder einmal deutlich. Als Microsoft-Chef Steve Ballmer in seiner CES-Eröffnungsrede über neue Entwicklungen und Produkte seines Hauses plauderte, kam er auch auf die Bewegungssteuerung Kinect zu sprechen, von der seit Einführung über 18 Millionen Stück weltweit verkauft worden seien. Kinect auf der Xbox 360 sei nur ein Anfang gewesen, betonte Ballmer, denn die Gestensteuerung solle künftig noch in viele andere Bereiche übertragen werden: „Man kann sich kaum vorstellen, wie Kinect etwa das Gesundheitswesen und den Bildungsbereich verändern wird.“ Damit skizzierte er alternative Einsatzfelder moderner Unterhaltungselektronik, auf denen sich beispielsweise die im Mai 2009 gegründete und in Düsseldorf ansässige Firma Kaasa Health bewegt, die G.A.M.E.-Mitglied ist und sich als führender Anbieter von Games mit medizinischer Ausrichtung u. a. auf der Wii, dem iPad, iPhone und PC sieht. Ulrich Schulze Althoff, GF Kaasa Health, war sehr früh davon überzeugt, dass durch die Kombination von Spiel und Physiotherapie Qualität und Effektivität von Gesundheitstraining nachhaltig gefördert werden könnte, was schließlich zur Gründung des Unternehmens führte. Mit der eigens entwickelten Physiofun-Software, die inzwischen zur Serie ausgebaut wurde und exklusiv über Amazon erhältlich ist, hat sich Kaasa Health die Verbesserung der Lebensqualität seiner Kunden auf die Fahnen geschrieben: Physiofun Senso Move für PC, Mac, iPad und iPhone etwa ist ein sensomotorisches Übungsprogramm zum Trainieren

von Alltagssituationen speziell für Schlaganfallpatienten. Es kann während und nach der Reha eingesetzt werden. Das Physiofun-Balance-Training für Wii bietet dagegen die Möglichkeit, Koordination und Balance des Körpers gezielt zu verbessern. Daneben bietet Kaasa Health noch ein Feinmotoriktraining fürs iPad an, DBKG-Camera-Games für die Ergotherapie sowie die Physiofun-Fitness-Matte, die eine Erweiterung des Wii-Balance-Board darstellt.

Mit dem Spieleinsatz im Gesundheitsbereich kennt sich auch Prof. Dr. Maic Masuch aus, der seit Oktober 2008 den Lehrstuhl für Medieninformatik mit Schwerpunkt Entertainment Computing an der Uni Duisburg-Essen leitet und in diesem Bereich forscht. In einem Messe-TV-Interview zur Fachmesse REHACARE, die die ganze

*„Wie in der Arzneimittelforschung gibt es dann ein Serious Game für die Krankheit und Reha.“*

*Prof. Maic Masuch, Uni Duisburg-Essen*

Produktpalette zeigt, die von alltagstauglichen Lösungen bis zu intelligenten Assistenzsystemen reicht und damit einen Blick in die Zukunft von Reha und Pflege gewährt, sagte Masuch: „Bei Spielen im therapeutischen Bereich geht es um Fitnesssteigerung oder um eine Rehamaßnahme, bei der wir ergänzend zur bestehenden Therapie Spiele als Motivatoren einsetzen. Für spezielle Rehamaßnahmen kann es Serious Games geben, die sich ei-

# GamesMarkt Special



Ein Sonderheft in:

**GAMESMARKT**  
Ausgabe 5  
vom 29.02.2012

**BLICKPUNKT: FILM**  
Ausgabe 9  
vom 27.02.2012

**VIDEOMARKT**  
Ausgabe 4  
vom 22.02.2012

**MUSIKWOCHE**  
Ausgabe 9  
vom 24.02.2012

Anzeigenschluss:  
08.02.2012

Druckunterlagen-  
schluss:  
14.02.2012

## Duplication & more

### Das Magazin für Vervielfältigung, Verpackung und Vertrieb

- » Führende Mediendienstleister zu den Herausforderungen des Markts und wie sie diese meistern wollen
- » Wichtige Entwicklungen im Überblick
- » Aktuelle Marktdaten
- » Ausgewählte Firmenporträts
- » Abdeckung der kompletten Entertainmentbranchen
- » Gesamtauflage von 17.950 Exemplaren

Ihre Ansprechpartnerin

**Sandra Wulkan**

E-Mail: [s.wulkan@e-media.de](mailto:s.wulkan@e-media.de)

Tel.: 089/45114-340

ner bestimmten Maßnahme widmen. Das ist wie in der Arzneimittelforschung. Da gibt es dann ein Serious Game für eine bestimmte Krankheit und für die Reha in diesem Bereich. Dazu wird es auch gezielte Forschung geben. Momentan gibt es sehr viele einzelne Forschungsfelder, die sehr erfolgversprechende Ergebnisse zeigen. Gleichwohl ist das Ganze noch ein sehr junges Forschungsgebiet." Auf einen weiteren Aspekt, der gerade in Zeiten angespannter Gesundheitskassen von besonderem Gewicht sein dürfte, verweist Ilja Michaelis, Leiter Business Development bei Kaasa Health: „Die Spiele-HW und -SW, die wir zum Einsatz bringen, ist deutlich günstiger als übliche Medizintechnik.“ Entsprechend großes Potenzial attestiert Michaelis diesem Einsatzgebiet von besonderen Fitnessprogrammen. Aber auch er sieht dieses Anwendungsfeld noch ganz am Anfang. Es gebe zwar schon eine ganze Reihe von Vorstudien, die positive Anwendungsergebnisse zeigten, klinische Studien liefen aber jetzt erst an.

Was an Forschung, Projekten oder Untersuchungen in diesem Bereich betrieben wird, darüber ist Nintendo bestens im Bild, da die Großostheimer auf dem Gebiet auch partnerschaftlich stark engagiert und interessiert sind. Einige seien hier genannt:

So testete die TU München im Projekt „Kids TU Move“ etwa den Einsatz von WiiFit Plus in der Reha stationär und in der Folgeversorgung. Eine Studie der Universität Freiburg lieferte einen Ausblick auf „Posturales Training unter reduziertem Körpergewicht“. Die Dr.-BeckerKlinikgruppe untersuchte den Wii-Einsatz im orthopädischen, neurologischen, kardiologischen, pädiatrischen und psychosomatischen Bereich, während die Universität Hannover die Wii in der sportlichen Technikvermittlung, beispielsweise beim Tischtennis, unter die Lupe nahm. Und das Westdeutsche Diabeteszentrum führt derzeit eine Studie an Typ-II-Diabetes-Patienten durch, bei denen durch eine geänderte Lebensweise so „behandelt“ werden könnte, dass sie keine oder kaum noch Medikamente einnehmen müssten. Last but not least kam Wii Fit Plus auch dem Projekt „Schnecke – Bildung braucht Gesundheit“ des Hessischen Kultusministeriums zum Einsatz, hier unter dem Gesichtspunkt „Gleichgewichtstraining in der Schule“. Selbst ein Ergotherapie-Kongress des Deutschen Verbands der Ergotherapeuten thematisierte 2010 „Wii und Nintendo DS als Therapiemittel für Erwachsene“. Andreas Pfeiffer und Vera Norff vom LVR-Klinikum Düsseldorf waren die Referenten.

Alein diese wenigen Beispiele verdeutlichen bereits, dass Computer und Konsolen Fitness und Spiel in verschiedensten Kontexten ermöglichen. Und, um Steve Ballmer noch einmal ins Spiel zu bringen, sie machen längst im Gesundheitswesen und Bildungsbereich von sich reden. Kinect wird eine weitere Bereicherung sein.

Harald Hesse