

Health Games

Digital gestaltete Informationsmaterialien zur gesundheitlichen Aufklärung sollen Patienten helfen, Wissen besser aufzunehmen. Moderne Medien bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten, um sie im Medizinsektor einzusetzen. Oft sind sie dafür gar nicht gedacht, sondern sind eigentlich Unterhaltungselektronik. Auch in Schleswig-Holstein arbeitet man mit den neuen Techniken.

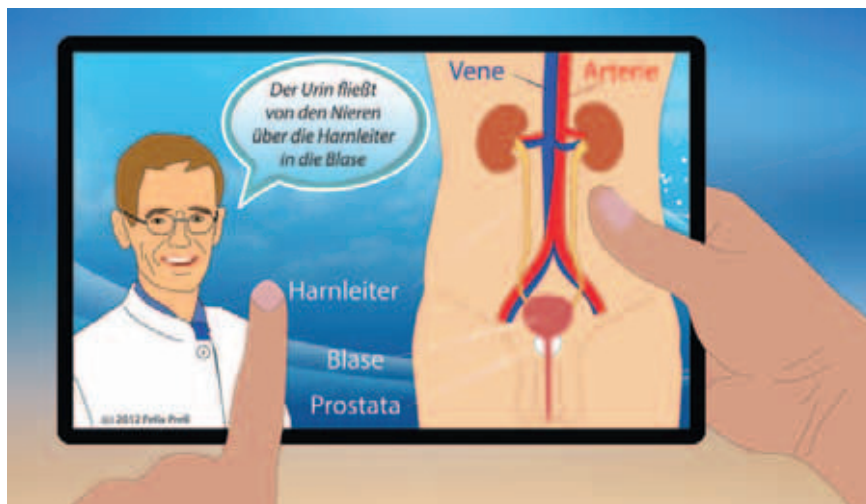
Health Games ist ein Projekt, das sich damit beschäftigt, sogenannte Serious Games für den Gesundheitssektor zu entwickeln. An dem INTERREG-4A-Projekt beteiligt sind das Odense Universitätshospital, das Universitätsklinikum Schleswig-Holstein, die Akademie Lillebælt und die Fachhochschule Kiel. Somit wird nebenbei auch die Kooperation in der Grenzregion Syddanmark/Schleswig-Holstein gefördert.

Health Games will also die beiden Bereiche Gesundheit und Spiele miteinander verbinden. Ein produktiver Dialog muss organisiert werden, da von Natur aus keine großen Überschneidungen bestehen. Eine der wesentlichen Aufgaben im Projekt ist es daher, die Experten aus beiden Bereichen zusammenzubringen: Ärzte und klinisches Personal auf der einen Seite sowie Game-Designer, Informatiker, Entwickler für E-Learning (elektronisches Lernen) und Multimedia auf der anderen.

PIEP informiert unterhaltsam

Eine der ersten konkreten Früchte, der Projektarbeit stellt das Projekt PIEP dar. Das „Patient Information and Edutainment System“ ist ein Patientensystem zur Information, Bildung, Aufklärung und Unterhaltung. Das Ziel: Patienten besser, einfacher, unterhaltsamer und nachhaltiger zu informieren. Beispielsweise darüber, was sie bei einer Operation erwartet. Oder Tipps, wie sie lernen, mit ihrer Krankheit umzugehen.

Bereit für den Einsatz im klinischen Test ist der erste Titel der PIEP-Reihe: Harnleiterschienung. Bei dieser häufig durchgeführten Standardprozedur wird eine kleine Röhre in den Harnleiter eingelegt, um eine Abflussbehinderung des Urins zu



PIEP: interaktive Aufklärung für Patienten vor einer Harnleiterschienung

beheben. Bisher ist es in der Regel so, dass der Patient im Vorfeld einen gedruckten Aufklärungsbogen erhält, der ihn über Ablauf und Risiken des geplanten Eingriffs in Kenntnis setzt. In enger Kooperation mit der Klinik für Urologie und Kinderurologie am Universitätsklinikum Schleswig-Holstein, Campus Kiel, haben die Projektpartner eine interaktive Aufklärungssoftware zur Harnleiterschienung entwickelt. In einer randomisierten, kontrollierten Studie wird die subjektive und objektive Effektivität im direkten Vergleich zum klassischen, papierbasierten Aufklärungsbogen überprüft. Erste Ergebnisse sind für März 2013 geplant.

Die PIEP-Reihe stellt Pilotanwendungen dar, die das Potenzial von Health Games am konkreten Beispiel zeigen können. Ein weiterer Titel wird eine Software sein, die begleitend zur Therapie von depressiven und von Burnout-Patienten im psychiatrischen Bereich zum Einsatz kommen soll und derzeit entwickelt wird.

Weitere Projektaktivitäten

Nach einer Bestandsaufnahme nationaler und internationaler Spiele

im Gesundheitswesen werden Möglichkeiten der optimalen Zusammenarbeit zwischen der Spiele-/IT-Branche und klinischen Partnern im Hinblick auf professionelle Partnerschaften untersucht. Seminare und Workshops, die sich an kleine und mittlere Unternehmen (KMU) aus den Geschäftsfeldern Spiele, IT und Robotik sowie an klinische Abteilungen wenden, bieten Gelegenheit, ein gemeinsames Verständnis der Experten für die Arbeit mit Spielen im klinischen Kontext zu schaffen.

Vertreter von Spielebranche und Kliniken befassen sich in sogenannten Master Classes mit neuen Partnerschaften zwischen KMU und klinischen Abteilungen und stellen innovative Arbeitsprozesse für die Arbeit mit Spieleanwendungen vor. Ziel des Projektes ist die Entstehung solcher Partnerschaften sowie die Entwicklung von zwei bis vier Prototypen für Gesundheitsspiele mit geschäftlichem Potenzial.

Felix Prell, M. Sc., Projektmanager von Health Games, www.healthgames.dk