

MEDIEN INFORMATION

Spiele statt Leiden: Start-up hilft Schmerzpatienten mit Virtual Reality Game

Wer unter chronischen Beschwerden leidet, hat nun echten Grund zur Hoffnung. Die Firma Reducept ermöglicht eine virtuelle Reise zu den eigenen Schmerzpunkten im Körper. Dabei können sich Betroffene spielerisch und ohne Medikamente eigenständig von ihren Qualen befreien. Für ihre Innovation erhalten die Niederländer zusammen mit weiteren außergewöhnlichen Tech-Start-ups am 11. März in Wien den Digitalpreis „[World Summit Award](#)“.

Salzburg/Wien, 27. Februar 2020. Jolanda Bouma würde sich selbst nicht als Gamerin bezeichnen. Weil die 61-Jährige unter chronischen Rückenbeschwerden leidet, setzt sie trotzdem regelmäßig ein Virtual Reality (VR) Headset auf, zückt einen Joystick und schießt dann auf weiß-lila Knoten, bis goldene Sterne fliegen. Die Knoten sind virtuelle Nachbildungen von Nervenimpulsen, die Auslöser ihrer Schmerzen.

Mit Hilfe der VR-Brille und einer App, die das holländische Start-up Reducept zusammen mit Spielentwicklern in diesem Jahr für Endkunden auf den Markt gebracht hat, kann Bouma in ihr eigenes Nervensystem reisen. Dabei lernt sie nicht nur, wie Schmerz entsteht, sondern auch, wie sie sich davon befreit. Es brauchte nur eine Woche Training, damit Bouma nach eigenen Angaben auf Medikamente verzichten und wieder durchschlafen konnte.

Was nach faulem Zauber klingt, ist wissenschaftlich gut belegt. Die Reducept-Gründer, der Psychologe Louis Zantema und die Innovationsspezialistin Margryt Fennema, machen sich eine grundlegende Eigenschaft von Schmerz zu Eigen: Er entsteht im Gehirn, weshalb er sich durch gezieltes Mentaltraining reduzieren oder sogar ganz beseitigen lässt.

Die virtuelle Reise in den Körper ist als Spiel aufgesetzt, arbeitet aber mit Visualisierungstechniken und mit Elementen aus Trauma-, Entspannungs- und kognitiver Verhaltenstherapie. Betroffene lernen so, ihr überreiztes Alarmsystem zu beruhigen.

„Die Menschen verstehen, dass Tabletten keine nachhaltige Lösung sind. Sie kontrollieren ihre Schmerzen und helfen sich selbst“, sagt Gründer Zantema. Inzwischen nutzen über hundert Kliniken in den Niederlanden die Reducept-Lösung. Für Privatkunden kostet die App rund 15 Euro im Monat. Ab April wird sie neben Englisch und Holländisch auch auf Deutsch verfügbar sein. Beim Schmerzmanagement soll es nicht bleiben. Künftig wollen Zantema und Fennema auch Allergien und Depressionen eindämmen.

Das niederländische Start-up ist eines von [45 "sozialen Techpreneurs"](#) die zwischen 9. und 11. März ihre Lösungen für Inklusion, Gesundheit, Klimaschutz oder Gleichberechtigung am Erste Campus in Wien präsentieren und dafür den Digitalpreis „World Summit Award“ (WSA) erhalten. Eine [international zusammengesetzte Jury](#) hat sie aus über 400 Nominierungen und 182 teilnehmenden Ländern ausgewählt.

Unter den WSA-Gewinnern ist auch die indische Künstlerin Leena Kejriwal. In ihrem Spiel „[Missing - Game for a Cause](#)“ schlüpfen Spieler in die Rolle eines zur Sexarbeit gezwungenen Mädchens. Das mehrfach ausgezeichnete Handygame soll auf das Schicksal von geschätzt 16 Millionen Sexsklavinnen in Indien aufmerksam machen.

Über die gesellschaftliche Wirkung solcher „Serious Games“, von Spielen mit Sinn, wird Damien Marchi, Emmy-Preisträger und Marketing-Vizepräsident des weltgrößten Videospieleentwicklers Gameloft, in seiner Keynote eingehen.

[Hier](#) finden Sie einen Überblick über das Programm des WSA-Kongress, die Redner und alle WSA-Gewinner.

Für eine Akkreditierung und Kontakt zu den WSA-Gewinnern wenden Sie sich an Manuela Wagner manuela@worldsummitawards.org; +43.660.630408.7.

Der WSA-Kongress 2020 auf einen Blick:

Wann? 9. bis 11. März 2020

Wo? Erste Bank Campus, Wien

Mehr Information: <https://www.worldsummitawards.org/wsa-global-congress-2020-vienna/>

WORLD SUMMIT AWARDS
Leopoldskronstraße 30 | 5020 Salzburg | Austria
+436606304083 | office@worldsummitawards.org
www.worldsummitawards.org



ÜBER DEN WSA

Der [World Summit Award \(WSA\)](http://www.worldsummitawards.org) wurde 2003 von Österreich im Rahmen des UN-Weltgipfels als weltweite Initiative gegründet, um lokalen digitalen Content mit hohem gesellschaftlichem Mehrwert zu prämiieren und weltweit bekannt zu machen. Durch enge Kooperation mit Organisationen der Vereinten Nationen und strategische Ausrichtung nach den UN SDG's, ist der WSA ein weltweit anerkanntes Qualitätssiegel für digitale Innovation.

Mehr hier: www.worldsummitawards.org, [facebook.com/WorldSummitAwards](https://www.facebook.com/WorldSummitAwards), <https://www.linkedin.com/company/world-summit-awards/> und twitter.com/WSAoffice, #WSA #WSAVienna

Kontakt:

Manuela Wagner
Network Development & Communications, WSA
manuela@worldsummitawards.org
+43.660.630408.7