

PRESSMEDDELANDE 2021-04-27

## Massive Entertainment påbörjar ett samarbete med PainDrainer - En unik skånsk AI app som ökar livskvaliteten för kroniska smärtpatienter

LUND, SWEDEN – Malmöbaserade spelstudion Massive Entertainment – a Ubisoft Studio, påbörjar ett samarbete med PainDrainer AB, en lokal start-up i Medicon Village, Lund. PainDrainer har utvecklat en unik CE-märkt app baserad på artificiell intelligens (AI). Appen har kliniskt bevisat att den ökar livskvaliteten och minskar smärtan hos personer med långvarig smärta.

*”Vi på Massive tycker att det är fantastiskt att PainDrainer kan erbjuda en effektiv lösning som ökar livskvaliteten för personer med kronisk smärta. Med PainDrainers digitala produkt såg vi en tydlig möjlighet att utnyttja vår kunskap inom speldesign för att bidra till att motivera det dagliga användandet av PainDrainers app på ett engagerande sätt.”*, säger Pierre Escaich, Utvecklingschef med fokus på innovation, Massive Entertainment.

När man lever med smärta kan det vara svårt att planera sin dag, eller ha energi kvar till aktiviteter som man värdesätter högt. PainDrainer® är en digital smärtcoach som med hjälp av artificiell intelligens lär sig på individnivå hur användarens aktiviteter påverkar smärtan.

*”Vi vet från kliniska studier att PainDrainer® ökar livskvaliteten samt minskar smärtnivån. Nu jobbar vi för att PainDrainer® ska vara engagerande och motiverande att använda utanför smärtkliniker. Genom att kombinera Massives expertis inom speldesign med vår expertis inom hälsa och klinisk evidens ser vi många unika möjligheter,”* säger Ann-Christin Malmberg Hager, VD på PainDrainer AB.

Var 5:e svensk lever med kronisk smärta. När man har ont är det naturligt att vilja vila. Fysisk aktivitet har emellertid en positiv effekt mot smärta. När patienten rör sig produceras hormon som ger smärtlindring och ökar välbefinnandet. Det är därför viktigt att komma igång på ett anpassat sätt och PainDrainer® ger detta stöd till patienterna.

*”PainDrainer® ger med hjälp av AI-motorn personliga råd som hjälper användaren att planera sin dag utan att överskrida en viss smärtnivå och ha energi över till aktiviteter som är värdefulla för dem. Detta är vad smärtpatienter lär sig på smärtklinikerna. Tack vare den unika designen av PainDrainer® gör vi denna vedertagna smärtrehabilitering tillgänglig för alla.”*, fortsätter Ann-Christin.

*”Som en av de största spelutvecklarna i Sverige vill vi ta ansvar, och vi tror att spel och speldesign kan vara ett viktigt verktyg som positivt påverkar människors liv på olika sätt. Samarbetet mellan PainDrainer och Massive är också ett bevis på hur Skånsk innovation kan driva storskaliga, positiva förändringar.”*, avslutar Pierre.

För mer information, vänligen kontakta:

David Antell  
PR & Kommunikationsansvarig  
Massive Entertainment  
[david.antell@massive.se](mailto:david.antell@massive.se)

Ann-Christin Malmborg Hager  
VD  
PainDrainer AB  
[amh@paindrainer.com](mailto:amh@paindrainer.com)

### **Om PainDrainer AB**

*PainDrainer AB är ett bolag som utvecklar digitala redskap inom hälsa. PainDrainer grundades 2018 av Prof. Carl Borrebaeck, Dr. Maria Klement (själv kronisk smärtpatient), samt Göran Barkfors (IT-specialist). Idén föddes gemensamt då Maria efter att ha deltagit i flera smärtherehabiliteringsprogram insåg att smärtan påverkas av fler faktorer än vad som går att själv hålla reda på, då den ena dagen sällan är den andra lik. PainDrainer® använder avancerade beräkningar baserat på artificiell intelligens för att coacha användaren i att planera sin dag utan att överskrida en viss smärtnivå samt säkerställa att det finns energi över till aktiviteter som användaren värdesätter högt.*

*PainDrainer® har klinisk evidens, är baserat på Acceptance and Commitment Therapy (ACT), self-management och artificiell Intelligens (AI) samt är CE-märkt medicinteknisk produkt, klass I.*  
[www.paindrainer.com](http://www.paindrainer.com)

### **Om Massive Entertainment**

*Massive Entertainment är med sina 700 medarbetare från 48 olika länder är en av Sveriges största spelutvecklare. Företaget ingår i den världsomspännande Ubisoft-koncernen, som är världens tredje största oberoende datorspelförlag. Spel som utvecklats i studion inkluderar World in Conflict®, Far Cry® 3, och inte minst världssuccén Tom Clancy's The Division® som lanserades 2016. Massive har senast utvecklat uppföljaren Tom Clancy's The Division® 2, som är skapat i den egna spelmotorn Snowdrop. Studion leder också utvecklingen av ett nytt spel baserat på James Camerons Avatar™ - filmserie. I början av 2021 tillkännagavs att Massive kommer att samarbeta med Disney och Lucasfilm Games på ett nytt spel i den älskade Star Wars™ -galaxen.*  
[www.massive.se](http://www.massive.se)