

Gamers Health

- **durchführende Einrichtungen:** Gamers Health United – Verein zur Gesundheitsförderung von Computerspieler:innen
- **Laufzeit der Maßnahme:** 2. Januar 2019 bis 31. Dezember 2023
- **Schwerpunkt:** Gute Gesundheitsinformation (GGI)
- **Wirkungsbereich:** österreichweit

Beschreibung

Die Website ist langfristig die erste Anlaufstelle für Computerspieler*innen, Eltern und Multiplikator:innen mit Interesse an gesundheitsbezogenen Themen. Gamers Health steht für Vertrauenswürdigkeit, Unabhängigkeit und Qualität im Informationsdienstleistungssektor. Die Angebote, basierend auf dem bio-psycho-sozialen Modell, werden mithilfe digitaler Medien, zielgruppenspezifisch und relevant für die Zielgruppe vermittelt. Die Maßnahme setzt einen innovativen Ansatz in der Gesundheitskompetenzvermittlung im Setting Internet mithilfe des populären Mediums Videospiele.

Zielsetzung

SMART-Ziele:

- Die Besucher:innen erkennen, dass die Artikel nach wissenschaftlichen Richtlinien erarbeitet wurden.
- Die Besucher:innen betrachten die Informationen für vertrauenswürdig.
- Die Website wird genutzt. (>200 User pro Monat)
- Menschen mit Erziehungsauftrag nutzen das Angebot und die Informationen auf der Website und empfinden diese als hilfreich.
- Die Facebook Fanpage erreicht 500 Abonnenten.
- Die Besucher:innen empfinden das Webdesign als ansprechend und können sich vorstellen, die Seite in Zukunft wieder zu besuchen.
- Die Beiträge sind gendergerecht aufgearbeitet.

Zielgruppen

Computerspieler:innen, Jugendliche, Eltern und Multiplikator:innen

Methodik

Zur Erstellung der Artikel erfolgt eine Literaturrecherche in Onlinedatenbanken. Die Prüfung der Validität der erhaltenen Informationen wird an folgenden Kriterien gemessen.

- Relevanz
- Stichprobengröße
- Methodik der Studie
- Jahr der Veröffentlichung nicht älter als 15 Jahre
- Kein Interessenskonflikt der Autoren

- Die evidenzbasierten Ergebnisse werden zielgruppengerecht aufbereitet. Die Präsentation der Inhalte erfolgt auf der Website www.gamers-health.com. Diese zeichnet sich durch Nutzerfreundlichkeit aus und gestaltet sich für die Zielgruppe attraktiv. Mittels Ergebnisevaluation soll eine Veränderung der Gesundheitskompetenz überprüft werden.

Beitrag zum Wirkungsziel 1

Das Projekt orientiert sich an den Gesundheitszielen Wien 2025. Förderung der Gesundheitskompetenz steht im Mittelpunkt der nationalen sowie internationalen Health Policies und sollte für die Erfolgsmaximierung settingspezifisch erfolgen. Durch das Projekt wird für den Public Health Sektor eine bisher nicht adressierte Zielgruppe erschlossen. Auch Menschen mit Erziehungsauftrag können die Seite nutzen um sich über etwaige Gesundheitschancen und -risiken zu informieren. Im Detail soll eine Verbesserung des individuellen Gesundheitszustandes auf physischer, psychischer als auch psychosozialer Ebene von Computerspieler:innen erreicht werden. Diese sollen befähigt werden, gesundheitsrelevante Informationen zu lesen, verarbeiten und umsetzen zu können, um eine umfassende Gesundheitskompetenz aufzubauen.

Beitrag zum Wirkungsziel 2

Die Förderung der Gesundheitskompetenz ist das Kernelement der Maßnahme. Die dargebotenen evidenzbasierten Informationen befähigen Jugendliche, junge Erwachsene sowie Erziehungsberechtigte qualitätsvolle und gesundheitswirksame Entscheidungen zu treffen. Die Artikel werden auf leicht verständlichem Niveau verfasst.