



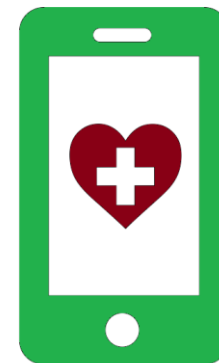
Gesundheits-Apps und Gesundheitskompetenz – eine ambivalente Beziehung?

Heike Kraus-Füreder



www.ifgp.at

- Rasant wachsende Anzahl an Apps mit Gesundheitsbezug
- 325 000 Apps in den Kategorien „Gesundheit & Fitness“ sowie „Medizin“ in den wichtigsten App-Stores (research2guidance, 2017)
- Rund ein Fünftel der Smartphone-NutzerInnen verwendet gesundheitsbezogene Apps (Ernsting et al., 2017)
- ein Drittel hat mindestens eine Gesundheits-App am Smartphone installiert (Gotschall, 2016)



Created by Brand Mania
from Noun Project

Potenziale für das Thema Gesundheitskompetenz?

- unmittelbarer, zeit- und ortsunabhängiger Zugang zu relevanten Gesundheitsinformationen
- aktive Beteiligung an Erhebung von Gesundheitsdaten und leichterem Zugang zu eigenen Gesundheitsdaten → stärker partizipatorische Rolle der PatientInnen
- neue Möglichkeiten der Personalisierung und stärkere Interaktivität → verbesserte Darstellung und Vermittlung von Gesundheitsinformationen
- Verbessertes Selbstmanagement bei chronischen Erkrankungen
- ...



Created by Gregor Cresnar
from Noun Project

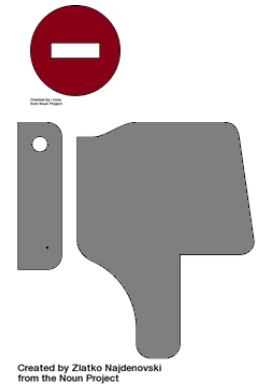
(Europäische Kommission, 2014; Roediger, 2015)

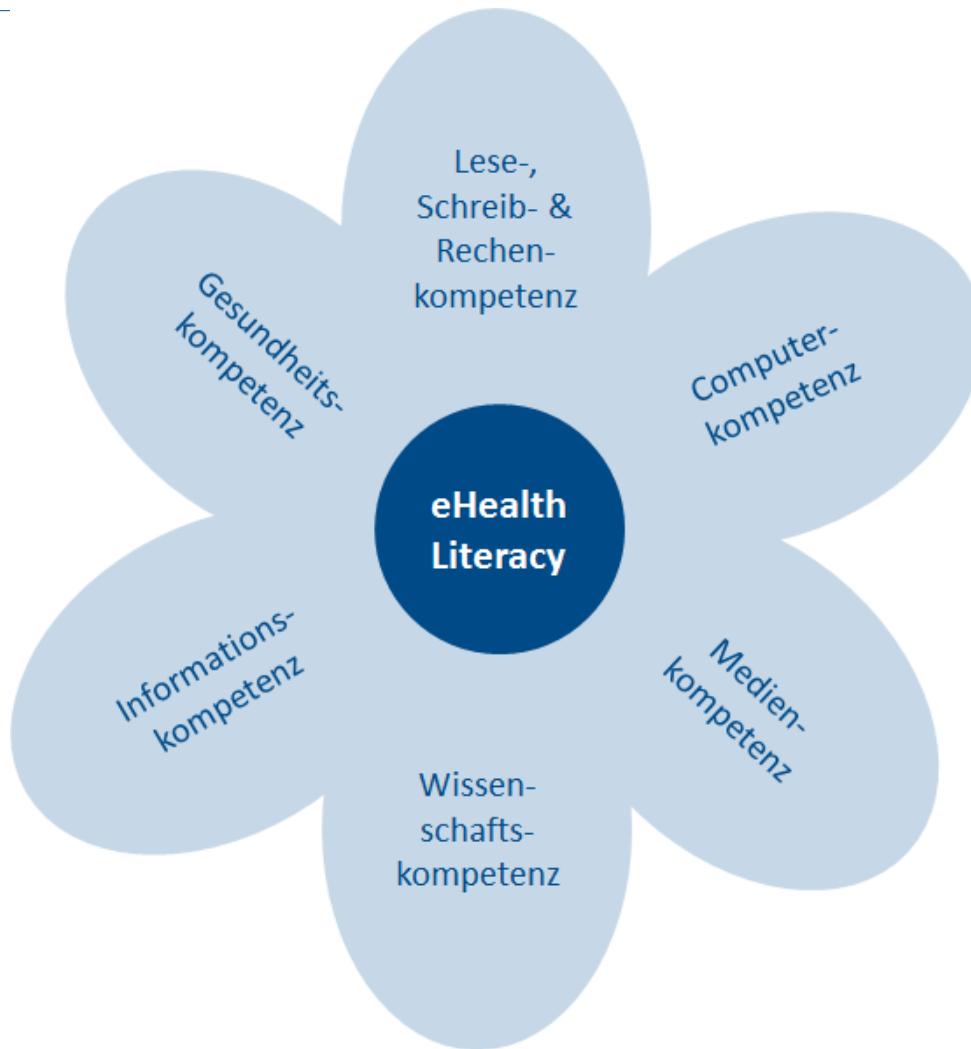
Steigerung der Gesundheitskompetenz durch Gesundheits-Apps?

- Systematische Übersichtsarbeit zur Wirksamkeit von eHealth – Interventionen in der Stärkung der Gesundheitskompetenz: (Jacobs et al., 2014)
 - teilweise positive Ergebnisse einzelner Studien
 - Fokussierung auf nur spezifische Aspekte und Kompetenzfelder von Gesundheitskompetenz (z.B. depression literacy, colon cancer literacy, Wissen, Konzeptverständnis)
- Grundsätzlich ist Evidenzlage zum Nutzen von Gesundheits-Apps bislang eher dünn (Albrecht, 2017; Byambasuren et al., 2018)

Herausforderungen für das Thema Gesundheitskompetenz?

- Explosion des Angebots an Gesundheitsinformationen durch Digitalisierung → Zunahme der Bedeutung von Gesundheitskompetenz (Schaeffer et al., 2018)
- Fülle angebotener Gesundheits-Apps lässt viele Nutzerinnen und Nutzer orientierungslos zurück
- Auswahl qualitativvoller Gesundheits-Apps fällt vielen schwer (Markt- & Qualitätstransparenz)
- Erfordert die informierte Nutzung von Gesundheits-Apps selbst wieder bestimmte Fähigkeiten?

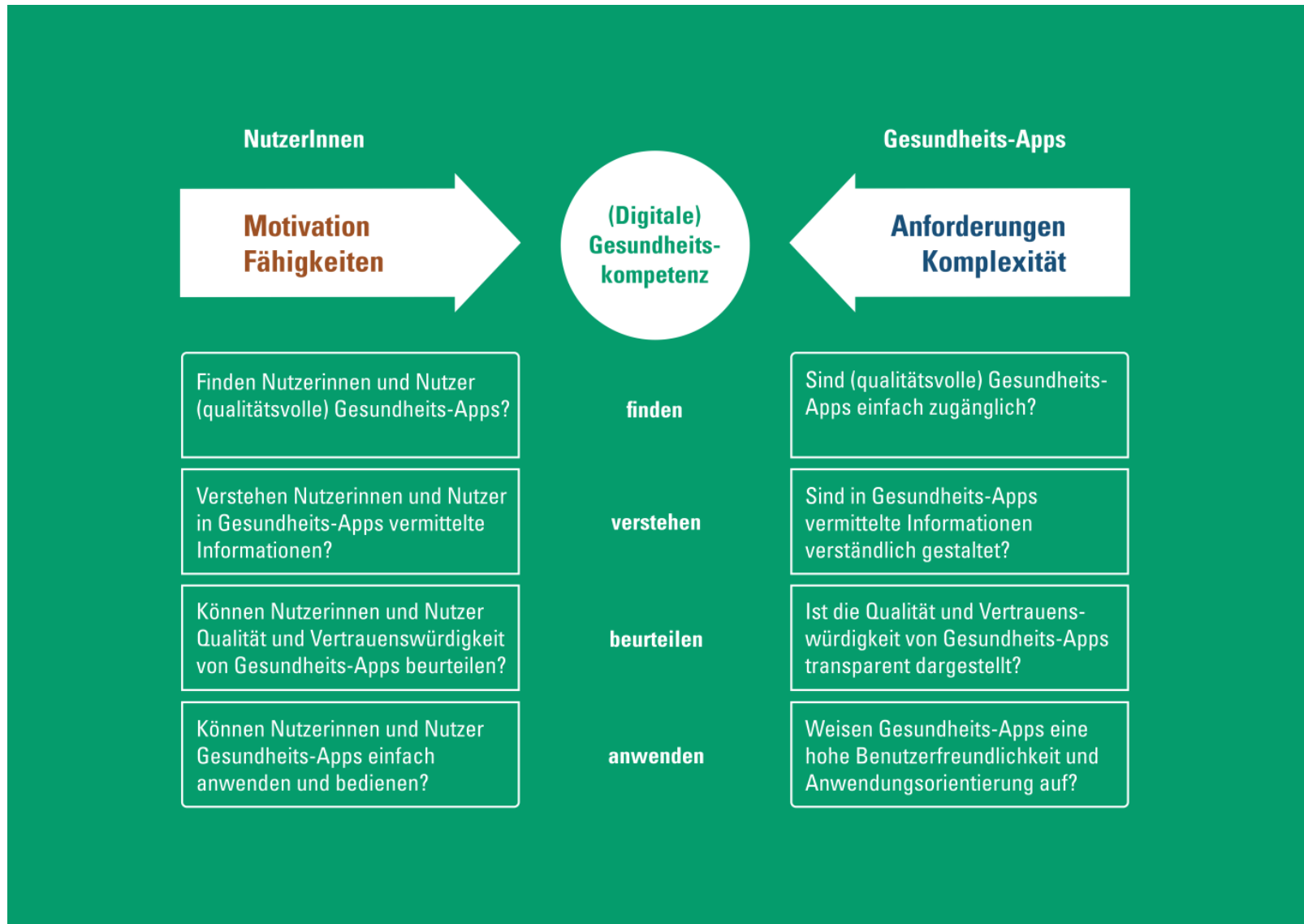




eigene Darstellung nach Normann & Skinner, 2006

- Ursprünglich Fokus der Forschung auf Umgang mit Informationen aus Internet (Normann & Skinner, 2006)
- Neuere Ansätze fordern Berücksichtigung der vermehrt interaktiven Möglichkeiten für Informationsaustausch und **Selbstmonitoring** (Griebel et al., 2017; van der Vart & Drossaert, 2017)
- Neuere Konzepte berücksichtigen auch **Charakteristiken des eHealth-Systems** (Norgaard et al., 2017)

Zusammenspiel individueller Fähigkeiten und Gestaltung von Gesundheits-Apps



Gesundheitskompetenz als Grundvoraussetzung für die informierte Nutzung von Gesundheits-Apps?

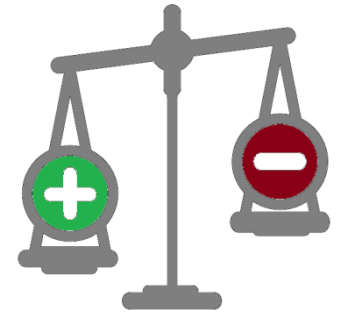
- Gesundheits-Apps werden stärker von jüngeren Personen mit höherer formaler Bildung und höherem sozialen Status genutzt (Ernsting et al., 2017; Gotschall, 2016)
- Nutzung von Gesundheits-Apps ist auch mit individueller Gesundheitskompetenz verbunden (Ernsting et al., 2017)
- Personen mit geringer (digitaler) Gesundheitskompetenz: (Bol et al. 2018; Mackert et al., 2016)
 - nutzen Gesundheits-Apps seltener
 - erleben Nutzung häufiger als schwierig und weniger nützlich
 - haben bei Nutzung weniger Bedenken bezüglich Datenschutz
- Gefahr der „digitalen Kluft“ → Personen mit geringer Gesundheitskompetenz können möglicherweise etwaige Potenziale von Gesundheits-Apps weniger gut nutzen (Bickmore & Paasche-Orlow, 2012)

Gesundheitskompetente Gestaltung von Gesundheits-Apps?

- Gestaltung von Gesundheits-Apps beeinflusst, ob NutzerInnen (insbesondere solche mit geringer Gesundheitskompetenz) die App sinnvoll einsetzen können (Broderick et al., 2014; Kreps, 2017)
- Strategien einer gesundheitskompetenten Gestaltung von Gesundheits-Apps: (Broderick et al., 2014; Bickmore & Paasche-Orlow, 2012)
 - Einbeziehung von NutzerInnen mit unterschiedlichem Kompetenzniveau in die Entwicklung
 - Einsatz einfacher Sprache und interaktiver, anwendungsorientierter Elemente
 - Möglichst barrierefreie Design- und Navigationsgestaltung
 - Transparenz zu Themen wie Datenschutz und Evidenzbasierung
- Viele Gesundheits-Apps setzen diese Strategien bislang nicht oder nur mangelhaft um (Caburnay et al., 2015; Sarkar et al., 2016; Sunyaev et al., 2014)

Wie die Potenziale von Gesundheits-Apps künftig optimal nutzen?

- Stärkung der Kompetenzen und kritischen Urteilsfähigkeit potenzieller Nutzerinnen und Nutzer im Umgang mit Gesundheits-Apps
- Maßnahmen zur Stärkung der digitalen Kompetenz bestimmter Zielgruppen (z.B. Ältere)
- Angebot von Orientierungshilfen für rasches Erkennen und Auffinden qualitativvoller Gesundheits-Apps
- Standardisierte Produktinformationen zur Verfügung stellen
- Bei Zusammenarbeit mit externen Herstellern Berücksichtigung der Guten Gesundheitsinformation Österreich sowie von Kriterien der Benutzerfreundlichkeit und Barrierefreiheit einfordern
-



Created by Veronika Karenina
from Noun Project

(Kraus-Füreder, 2018b)

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

heike.kraus-fuereder@ifgp.at

- Albrecht, U.V. (2017). Vom Sinn und Unsinn digitaler Gesundheits-Apps – die CHARISMA-Studie. In: BZgA (Hrsg.). *Digitalisierung als Treiber von Wandel – Chancen und Barrieren moderner Gesundheitskommunikation und ihrer Organisationen. Gesundheitsförderung Konkret, Band 22*. Köln, S. 10-18.
- Bickmore, T.W. & Paasche-Orlow, M.K. (2012). The role of information technology in Health Literacy Research. *Journal of Health Communication, 17*, 23-29.
- Bol, N., Helberger, N. & Weert, J.C.M. (2018). Differences in mobile health app use: A source of new digital inequalities? *The information society, 34* (3), 183-193.
- Broderick, J., Devine, T., Langhans, E., Lemerise, A.J., Lier, S. & Harris, L. (2014). *Designing Health Literate Mobile Apps*. Abrufbar unter: <https://health.gov/communication/literacy/BPH-HealthLiterateApps.pdf> (18.10.2018)
- Byamabasuren, O., Sanders, S., Beller, E. & Glasziou, P. (2018). Prescribable mHealth apps identified from an overview of systematic reviews. *Npj Digital Medicine, 1* (12) doi:10.1038/s41746-018-0021-9.
- Caburnay, CA., Graff, K., Harris, JK., McQueen, A., Smith, M., Fairchild, M., Kreuter, MW. (2015). Evaluating diabetes mobile applications for health literate designs and functionality, 2014. *Preventing Chronic Disease, 12*, e61.
- Ernsting, C., Dombrowski, S.U., Oedekoven, M., O'Sullivan, J.L., Kanzler, M., Kuhlmeier, A. & Gellert, P. (2017). Using Smartphones and Health Apps to Change and Manage Health Behaviors: A Population-Based Survey. *Journal of Medical Internet Research, 19* (4), e101.
- Europäische Kommission (2014). *Grünbuch über Mobile-Health-Dienste („mHealth“)*. Brüssel, Abrufbar unter: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/green-paper-mobile-health-mhealth> (28.06.2018)
- Gotschall, S. (2016). *Gesundheits-Apps wer nutzt sie? Was denken die Bürger?* Abrufbar unter: <https://blog.der-digitale-patient.de/gesundheits-apps-buerger/> (17.10.2018)
- Griebel, L., Enwald, H., Gilstad, H., Pohl, A.L., Moreland, J. & Sedlmayr, M. (2017). eHealth literacy research – Quo vadis? *Informatics for Health and Social Care, 43* (4), 427-442.
- Jacobs, R.J., Lou, J.Q., Ownby, R.L. & Caballero, J. (2016). A systematic review of eHealth interventions to improve health literacy. *Health Informatics Journal, 22* (2), 81-98.
- Kraus-Füreder, H. (2018a). *Fakten zum Thema Gesundheits-Apps*. Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger: Wien. Abrufbar unter: www.hauptverband.at/gesundheitskompetenz (18.10.2018)

Kraus-Füreder, H. (2018b). *Gesundheits-Apps. Grundlagenpapier unter besonderer Berücksichtigung des Aspekts Gesundheitskompetenz*. Graz: Institut für Gesundheitsförderung und Prävention. Abrufbar unter: www.hauptverband.at/gesundheitskompetenz (18.10.2018)

Kreps, G.L. (2017). The relevance of health literacy to mHealth. *Information Services & Use*, 37, 123-130.

Mackert, M., Mabry-Flynn, A., Champlin, S., Donovan, EE. & Pounders, K. (2016). Health Literacy and Health Information Technology Adoption: The Potential for a New Digital Divide. *Journal of Medical Internet Research*, 18 (10), e264.

Norgaard, O., Furstrand, D., Klokker, L., Karnoe, A., Batterham, R., Kayser, L. & Osborne, R.H. (2015). The e-health literacy framework: A conceptual framework for characterizing e-health users and their interaction with e-health systems. *Knowledge Management & E-Learning*, 7 (4), 522-540.

Norman, C.D. & Skinner, H.A. (2006). eHealth Literacy: Essential Skills for Consumer Health in a Networked World. *Journal of Medical Internet Research*, 8 (2), e9.

research2guidance (2017). *mHealth App Economics 2017. Current status and future trends in Mobile Health*. Abrufbar unter: <https://research2guidance.com/wp-content/uploads/2017/11/R2G-mHealth-Developer-Economics-2017-Status-And-Trends.pdf> (18.10.2018)

Roediger, A. (2015). mHealth – unterwegs zu Gesundheitskompetenz 2.0. In: Schweizerische Akademie der medizinischen Wissenschaften (Hrsg.), *Gesundheitskompetenz in der Schweiz – Stand und Perspektiven*. Swiss Academies Report 10 (4), S. 72-75.

Sarkar, U., Gourley, GI., Lyles, CR., Tieu, L., Clarity, C., Newmark, L., Singh, K., Bates, DW. (2016). Usability of Commercially Available Mobile Applications for Diverse Patients. *Journal of general internal medicine*, 31 (12), 1417-1426.

Schaeffer, D., Hurrelmann, K., Bauer, U. & Kolpatzik, K. (Hrsg.) (2018). *Nationaler Aktionsplan Gesundheitskompetenz. Die Gesundheitskompetenz in Deutschland stärken*. Berlin: KomPart.

Sunyaev, A., Dehling, T., Taylor, PL. & Mandl, KD. (2015). Availability and quality of mobile health app privacy policies. *Journal of the American Medical Informatics*, 22 (e1), e28-33.

van der Vaart, R. & Drossaert, C. (2017). Development of the Digital Health Literacy Instrument: Measuring a Broad Spectrum of Health 1.0 and Health 2.0 Skills. *Journal of Medical Internet Research*, 19 (1), e27.

Abbildung Folie 2: created by Brand Mania from Noun Project. Abrufbar unter: <https://thenounproject.com/search/?q=health%20App&i=1142776> (19.10.2018)

Abbildung Folie 3: created by Gregor Cresnar from Noun Project. Abrufbar unter: <https://thenounproject.com/search/?q=advantage&i=670334> (19.10.2018)

Abbildungen Folie 5: created by i cons from Noun Project. Abrufbar unter: <https://thenounproject.com/search/?q=minus&i=1939553> (19.10.2018) / created by Zlatko Najdenovski from the Noun Project. Abrufbar unter: <https://thenounproject.com/search/?q=182941&i=182941> (19.10.2018)

Abbildung Folie 6: eigene Darstellung nach Normann & Skinner, 2006

Abbildung Folie 7: © Marc Wieser www.boomjelly.at entnommen aus Kraus-Füreder, 2018

Abbildung Folie 10: created by Veronika Karenina from Noun Project. Abrufbar unter: <https://thenounproject.com/search/?q=scale&i=27978> (19.10.2018)