

Fon 04131.677-7964  
E-Mail: [dadaczynski@leuphana.de](mailto:dadaczynski@leuphana.de)

21335 Lüneburg  
Wiltschenbrucher Weg 84a  
Zentrum für Angewandte Gesundheitswissenschaften (ZAG)  
Innovations-Inkubator: HealingO  
Dr. Kevin Dadaczynski  
**Leuphana Universität Lüneburg**  
**Kontakt**

[www.leuphana.de/inkubator](http://www.leuphana.de/inkubator)



Das EU-Großprojekt Innovations-Inkubator wird gefördert von:

Das Vorhaben ist ein Teilprojekt des Kompetenzzentrums HealingO – Health and Language Integrated Gaming Online, welches von der Europäischen Union im Rahmen des Innovations-Inkubators der Leuphana Universität Lüneburg gefördert wird.



**LEUPHANA**  
UNIVERSITÄT LÜNEBURG



## HEALTH AND LANGUAGE INTEGRATED GAMING ONLINE

Spielerisch gesund mittels trackingbasierter Tools

## DIGITALE MEDIEN KÖNNEN DIE GESUNDHEIT FÖRDERN

Digitale Medien sind fester Bestandteil des Lebensalltags junger Menschen. Das zeigen aktuelle Studien, wie zum Beispiel die KIM und JIM Studie. Und während sich entertainmentbasierte Spiele längst großer Beliebtheit erfreuen, gewinnen Spieleanwendungen, die neben der Unterhaltung einen Bildungszweck verfolgen, stetig an Bedeutung. Neueste Studien belegen: Spieleanwendungen haben signifikant positive Lerneffekte. Sie beeinflussen das Gesundheitswissen und -verhalten, den Erfolg medizinischer Behandlungen, das Selbstwertgefühl sowie allgemeine Problemlösefähigkeiten.

## SPIELEN FÜR DIE KÖRPERLICHE FITNESS

Die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen erfolgt oftmals ausschließlich mit Fokus auf die möglichen negativen Wirkungen auf das Gesundheits- und Sozialverhalten der Spielenden. Im Gegensatz zu dieser Perspektive stehen im HeaLinGO Projekt (Health and Language Integrated Gaming Online) die gesundheitlichen Potentiale und Chancen digitaler, spielerisch orientierter Anwendungen im Vordergrund. Das im Rahmen des EU-Großprojekts Innovations-Inkubator Lüneburg geförderte Vorhaben entwickelt und evaluiert internetgestützte Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention.

Vor diesem Hintergrund entwickelt und erprobt ein Team aus Gesundheits- und Sportwissenschaftlern, Psychologen und Pädagogen an der Leuphana Universität Lüneburg digitale Spieleanwendungen zur Förderung der körperlichen Aktivität und Fitness von Kindern und Jugendlichen.

## PUNKTE, LEVEL UND BELOHUNGEN

Im Fokus der internationalen Forscherinnen und Forscher stehen Tracking Devices, kleine tragbare Geräte, mit deren Hilfe die körperliche Aktivität erfasst und an einem Endgerät (PC, Tablet, Smartphone) ausgewertet wird. Etablierte Spielmechanismen wie Punkte, Level und Belohnungen motivieren die jungen Nutzerinnen und Nutzer, vielseitige körperliche Aktivität in ihren Alltag zu integrieren.

Die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler entwickeln zum Beispiel einen onlinebasierten Bewegungswettbewerb. Ziel ist es, dass ganze Schulklassen gegeneinander antreten, wobei die körperlich Aktivste gewinnt. Der Wettbewerb lässt sich durch seine Kombination aus On- und Offline-Medien in verschiedene Fächer integrieren. Und: Er passt zu den in Schulgesetzen verankerten Aufgaben.

Mittelfristig soll dieser Ansatz auch auf den betrieblichen Kontext (als Bestandteil des Betrieblichen Gesundheitsmanagements) übertragen werden.

### ⊕ DIGITALE SPIELE GEHÖREN ZU DEN BELIEBTESTEN FREIZEITAKTIVITÄTEN VON HERANWACHSENDEN:

70 Prozent der 6- bis 13-Jährigen und 45 Prozent der 12- bis 19-Jährigen beschäftigen sich mehrmals in der Woche bis täglich mit Computer-, Konsolen- oder Onlinespielen.



HeaLinGO hat erstmals digitale Spiele zum Thema Gesundheit in einer Datenbank erfasst:

[www.games4health.net](http://www.games4health.net)



Wenn Sie Interesse an einer Kooperation haben, wenden Sie sich gern an:  
Dr. Kevin Dadaczynski  
Fon +49 4131.677-7964  
E-Mail: [dadaczynski@leuphana.de](mailto:dadaczynski@leuphana.de)