



Gamers Health

Zwischenbericht | Call 13 | Projekt ID 3147

Lizenz: CC-BY-SA

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Status der Arbeitspakete.....	3
2.1	Arbeitspaket 1 – Projektplanung/ 1.Förderrate	3
2.2	Arbeitspaket 2 – Webdesign/ Programmierung	3
2.3	Arbeitspaket 3 – Artikelerstellung	3
2.4	Arbeitspaket 4 – Branding	4
2.5	Arbeitspaket 5 – Social Media/ Werbung	4
2.6	Arbeitspaket 6 – Game City 2019	5
2.7	Arbeitspaket 7 – Fokusgruppen/ Evaluation	5
2.8	Arbeitspaket 8 – Endbericht	5
3	Zusammenfassung Planaktualisierung	5
4	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	6
5	Eigene Projektwebsite.....	6

1 Einleitung

In diesem Zwischenbericht wird der Fortschritt des Projekts „Gamers Health“ festgehalten. Ziel des Projekts ist die Erstellung einer Website zur Gesundheitskompetenzförderung von ComputerspielerInnen, sowie begleitende Werbemaßnahmen und Community Building.

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 – *Projektplanung/ 1.Förderrate*

Im Rahmen des 1. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Der Fördervertrag wurde unterzeichnet.
- Der Detailprojektplan wurde erstellt und abgenommen.
- Die detaillierten Projektergebnisse mit Lizenz und Ort der öffentlichen Bereitstellung wurden erstellt und abgenommen.
- Projektwebsite wurde in Betrieb genommen und der erste Blogeintrag erstellt.
- Die erste Förderrate wurde beantragt und genehmigt.

2.2 Arbeitspaket 2 – *Webdesign/ Programmierung*

Im Rahmen des 2.Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Die Angebote zur Erstellung der Website wurden von externen Anbietern eingeholt.
- Der Auftrag wurde an einen externen Dienstleister übergeben.
- Im März 2019 wurde der Arbeitsauftrag seitens Gamers Health gekündigt und ein neuer Dienstleister wurde gesucht.
- Seither wird an dem zielgruppenspezifischen Design der Website gearbeitet und die Seite steht kurz vor der Veröffentlichung (geplanter Launch im Juli 2019).

Besondere Probleme gab es mit der Kommunikation der ersten Webagentur. Obwohl schnell ein Dienstleister gefunden wurde, gab es nach mehreren Monaten noch keine zufriedenstellenden Ergebnisse. Die vorgelegten Designs entsprachen weder den Wünschen der Zielgruppe noch den geforderten Kosten. Aus diesem Grund sahen wir uns dazu gezwungen das Arbeitsverhältnis aufzukündigen. Durch die so entstandene Verzögerung wurde der Launch der Website von Juni auf Juli verschoben. Wir haben daraus gelernt, dass in der Zusammenarbeit mit kreativ Schaffenden vor einem Vertragsabschluss konkrete Designideen besprochen werden sollten und abgeklärt werden muss, ob externe Dienstleister mit der Zielgruppe des Produkts vertraut sind.

2.3 Arbeitspaket 3 – *Artikelerstellung*

Im Rahmen des 3. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Über 100 Studien wurden gesichtet und die Ergebnisse extrahiert.
- Medizinjournalistische Aufbereitung der Ergebnisse ist erfolgt, um für eine große Zielgruppe attraktiv zu sein.
- 8 von 16 Artikel sind bereits vollständig und am Launchtag abrufbar, die übrigen 8 Artikel erscheinen periodisch bis Projektende.

Ursprünglich war die Artikelerstellung in zwei Sprachniveaus geplant, um Barrierefreiheit zu garantieren. Bei der Testung der Sprachniveaus in der Zielgruppe wurden wir mit negativem Feedback konfrontiert. Die Implementierung von zwei Sprachniveaus führte einerseits zur Verwirrung der ProbandInnen hinsichtlich Design der Seite und auch die generelle Sinnhaftigkeit wurde in Frage gestellt. So konnten alle TeilnehmerInnen das komplizierte Sprachniveau sinnerfassend lesen, das einfache Sprachniveau wurde hingegen generell als unattraktiv und sinnlos wahrgenommen. Aus diesem Grund haben wir nach Rücksprache mit dem Fördergeber die Ausführung in zwei Sprachniveaus eingestellt.

Eine weitere Herausforderung stellt die Verfügbarkeit der relevanten Studien dar. Eine Großzahl neuer Studien kann nur durch hohe Kosten gesichtet werden, welche nicht im Budgetplan des Projekts berücksichtigt wurden. So entsteht ein erheblicher Mehraufwand durch Kontaktaufnahme mit Autoren (kostenlose, kollegiale Bereitstellung oft möglich) oder der Bereitstellung durch einen Zugang in der Bibliothek der Medizinischen Universität Wien.

2.4 Arbeitspaket 4 – *Branding*

Im Rahmen des 4. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Anhand der Erkenntnisse aus den gesichteten Studien wurden Infomaterialien und Folder erstellt.
- Ein Onlinewerbepbanner befindet sich in Entwicklung.
- Der Druckauftrag der Folder ist noch ausständig da noch Angebote eingeholt werden müssen.

2.5 Arbeitspaket 5 – *Social Media/ Werbung*

Im Rahmen des 5. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Social Media Kanäle (Twitter, Instagram, Facebook) wurden erstellt und mit Content befüllt
- Aktuell werden primär auf Facebook Beiträge erstellt und die Facebook Seite zählt mittlerweile 79 AbonnentInnen (ohne Werbemaßnahmen).
- Weitere Vernetzung mit der Zielgruppe und Stakeholder auf diversen Events wie z.B.: Esportsmeetup, 4gamechangers, Electronic Sports Festival 2019 und in Szenelokalitäten wie der eSports Bar Respawn.

Besonders herausfordernd gestaltet sich bei diesem Arbeitspaket die Beitragserstellung für Instagram. Da es sich hier größtenteils um eine Plattform zum Teilen von Fotos handelt, fällt es vor

allem vor Launch der Seite schwer regelmäßig sinnvollen Content zu kreieren. Außerdem ist die Akquirierung neuer AbonnentInnen eine Herausforderung, auch aufgrund der Tatsache, dass die Projektleiter keine vorangehende Erfahrung mit dem Medium besitzen. Nach Launch der Website soll der Fokus stärker bei Twitter liegen, bei dieser Plattform ist die sinnvolle Inhaltserstellung nach Launch leichter möglich als ohne fertig erstellte Plattform.

2.6 Arbeitspaket 6 – *Game City 2019*

Im Rahmen des 6. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Die Kontaktaufnahme mit dem Organisationsteam.
- Die Errichtung und Unterzeichnung des Vertrags.
- Die Planung des Standes und der benötigten Materialien.

2.7 Arbeitspaket 7 – *Fokusgruppen/ Evaluation*

Im Rahmen des 7. Arbeitspaketes wurden folgende Tätigkeiten durchgeführt:

- Durchführung der Fokusgruppe 1 (Alter 12-24, GamerInnen).
- Durchführung der Fokusgruppe 2 (Alter 34-51, Erziehungsberechtigte).
- Planung der der Fokusgruppe 3.

Trotz frühzeitiger Planung der Fokusgruppen fiel es schwer für beide Termine ausreichend TeilnehmerInnen zu finden. Die Organisation der Fokusgruppen gestaltete sich wesentlich zeitintensiver als ursprünglich angenommen und es musste auf mehreren Kanälen (Facebook, Twitter, Reddit, Bekannten- und Freundeskreis) gleichzeitig nach passenden ProbandInnen gesucht werden. Letztendlich war die Anzahl der TeilnehmerInnen zufriedenstellend und die Fokusgruppen konnten erfolgreich abgehalten werden. Bei Fokusgruppe 3 soll zwei Wochen früher mit der Organisation begonnen werden als ursprünglich veranschlagt war.

2.8 Arbeitspaket 8 – *Endbericht*

Arbeitspaket 8 wurde noch nicht begonnen

3 Zusammenfassung Planaktualisierung

Das Webdesign und die Programmierung haben sich durch den Wechsel der externen Dienstleister um zwei Monate nach hinten verschoben. Die Ausführung der Artikel in zwei Sprachniveaus wurde nach negativem Feedback der Zielgruppe und nach Rücksprache mit dem Fördergeber abgebrochen. Der Launch der Website findet statt in Juni 2019 im Juli 2019 statt. Das Onlinewerbepbanner für die Website befindet sich noch in Entwicklung und wird in den nächsten

Wochen erstellt sein. Die Durchführung der Fokusgruppe 3 findet durch die Verzögerung bei Webdesign und Programmierung erst im Oktober 2019 statt im Mai 2019 statt.

4 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Im Rahmen der bisherigen Tätigkeit vernetzten wir uns mit der Österreichischen Plattform Gesundheitskompetenz, WienXtra, Magenta T (Workshop und Infostandbetreuung), dem Esportsverband Österreich, Vortragstätigkeit an der Donauuniversität Krems (MedienSpielPädagogik).

Am Electronic Sports Festival 2019 wurde ein Workshop und Standbetreuung (Informationen zum Projekt für Jugendliche und Erwachsene) durchgeführt. Weiters wurde ein kurzer Beitrag über uns im ZIB Magazin veröffentlicht. Im April hielten wir einen Vortrag über "Gesundheitsförderung in der digitalen Lebenswelt" an der Donau Universität Krems für den Masterlehrgang MedienSpielPädagogik. Für Oktober 2019 wurde ein Stand bei der Game City, Österreichs größter Computerspielemesse, angemietet. Im Rahmen der Vorbereitungen bekamen wir bereits eine Anfrage von WienXtra Schulevents, ob der Verein Workshops für Schulklassen anbietet. Zuletzt waren wir im Juni 2019 bei einem Vernetzungstreffen der Österreichischen Plattform Gesundheitskompetenz, wo viele große Player der Gesundheitsförderung zusammenkommen. Unsere außergewöhnliche Thematik wurde mit Interesse verfolgt und so boten sich einige Vernetzungsmöglichkeiten.

5 Eigene Projektwebsite

www.gamers-health.com

Ab Ende Juli 2019