



*gamers
+ health*

Stefan Doubek, MPH

- Bachelorstudium Physiotherapie an der FH-Campus Wien (2011)
- Masterstudium Public Health an der Medizinischen Universität Wien (2018)

Freiberufliche Tätigkeit als Physiotherapeut und
Gründer des Vereins Gamers Health United

Kontakt:

stefan.doubek@gamers-health.com

Gamers Health United

- Gründung 2017
- Erster gemeinnütziger Verein in DACH-Region
- Förderung der Gesundheitskompetenz von Gamer*innen im Alter von 13-28 und Menschen mit Erziehungsauftrag
- Vermittlung von evidenzbasierten, zielgruppenspezifischen Gesundheitsinformationen

Datenlage und Facts

VIDEOSPIELE IN ÖSTERREICH

Zahlen, Daten, Fakten rund um
Computer- und Videospiele in Österreich

5,3 Mio.

Österreicherinnen und
Österreicher spielen Videospiele

46%

Frauen

54%

Männer

49%



49 Prozent der unter 25-Jährigen
interessieren sich für eSports

87 Developerstudios

in Österreich entwickelten in den
vergangenen drei Jahren 197 Spiele
und generierten dabei



80 Prozent der heimischen
Spieleentwickler exportieren

€ 24,1 Mio.

Umsatz, bzw.

€ 51,1 Mio.

Gesamtumsatz [inklusive
indirekter Wertschöpfung]

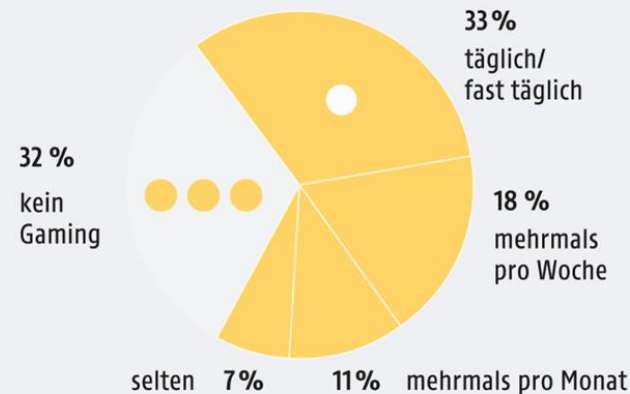


Quellen: „Gaming in Austria 2019“ (ÖVUS/GfK), „eSports Marktanalyse“ (ESVÖ/A1/nielsen) und „Game Development Studie 2019“ (WKO/UBIT/BMDW/Pioneers/IWI)

Grafik: APA/ORF.at; Quelle: GfK

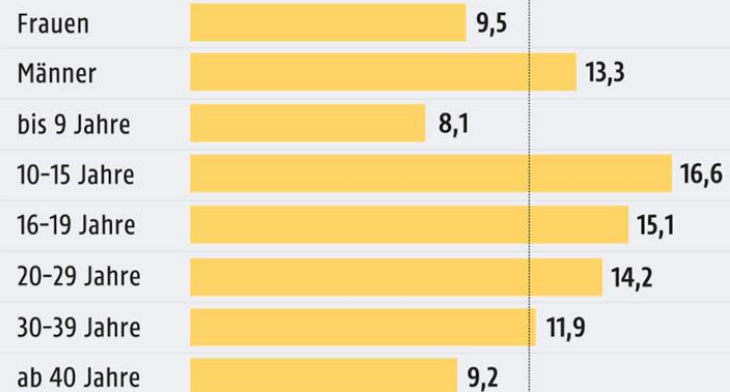
Gaming in Österreich 2019

Umfrage: Nutzung von PC-, Video- und Handyspielen in Prozent der
7,8 Mio. Haushalte mit Internetverbindung, 3.017 Befragte



Stunden pro Woche

Schnitt 11,5



Gaming – sozioökonomisch unabhängig

Bildungsgrad der Gamer in Deutschland



Hauptschule

22%

Hochschule

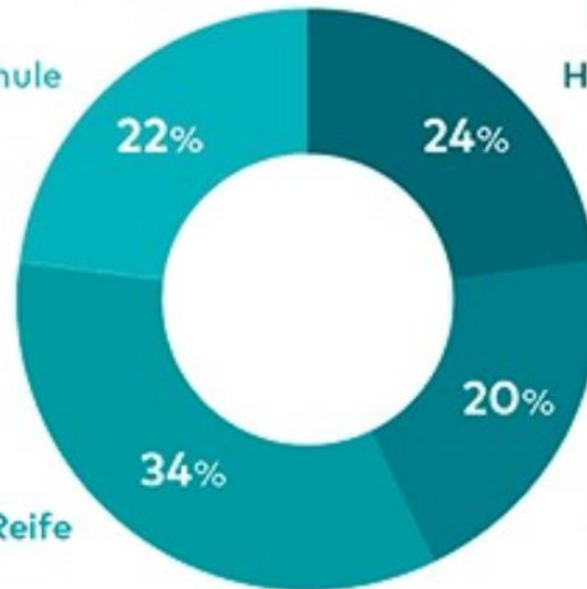
24%

Mittlere Reife

34%

Abitur

20%



Problemstellung

- Zielgruppe bisher kaum im Fokus spezifischer Gesundheitsmaßnahmen
- stark im Fokus von Firmen (Bspw. Glücksspiel, Energy Drinks, Snacks)
- Stetig wachsende Zielgruppe
- Konventionelle Gesundheitsförderung für diese Zielgruppe nicht attraktiv → Digital Natives

Unser Lösungsansatz

- Erreichen der Zielgruppe im Setting Internet via Web, Social Media und Streaming
- Korrelation: gesundheitsförderliches Verhalten und Performance
→ Nudging



Bio-psycho-soziales Modell

- Performanceverbesserung der kognitiven und physischen Fertigkeiten über körperliche Aktivität, Ernährungsverhalten, Ergonomie, psychische Gesundheit, soziale Gesundheit

Gaming in der Pandemie

- Zunahme Streamingkonsum
- Zunahme der individuellen Spielzeit
- Vermehrt Spiele mit sozialer Interaktion nachgefragt

Medienecho und Auftritte

Gamescom 2020

Gamecity 2019

Radio (OE3,FM4)

ORF

Der Standard

esports.at

Website:

<https://gamers-health.com>

Mail:

office@gamers-health.com

Social Media

<https://www.facebook.com/GamersHealthCom/>

<https://www.instagram.com/gamershealth>

<https://twitter.com/gamershealthcom>

<https://www.youtube.com/channel/UCYSwJcHonJn5ej03rz5PyKw>