

## KOMPETENZGRUPPENBEITRÄGE

# PROJEKT „PSYGESKOM“ ENTWICKLUNG EINES SERIOUS GAMES ZUR FÖRDERUNG DER PSYCHISCHEN GESUNDHEITSKOMPETENZ BEI KINDERN UND JUGENDLICHEN

*Kompetenzgruppe „Public Mental Health“*

Die Medizinische Universität Wien und die Ferdinand Porsche FERNFH entwickeln ein Spiel für Smartphone / Tablet, welches darauf abzielt, die psychische Gesundheitskompetenz von 10- bis 14-jährigen Schüler:innen zu fördern. Dazu wird sowohl eng mit der Zielgruppe als auch mit Expert:innen aus den Bereichen Psychologie, Kinder- und Jugendpsychiatrie, Sozialwissenschaften, Software- und Spieleentwicklung, Künstlicher Intelligenz und Fantasy-Storytelling zusammengearbeitet. Es soll ein Spiel entstehen, das eng an den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen orientiert ist, den Aufbau von psychischer Gesundheitskompetenz mit Spaß verbindet und damit spielerisches Lernen ermöglicht.

**Mag. Dr. Michael Zeiler**

**Sandra Vögl, MSc**

(Medizinische Universität Wien)

**Profin(FH). Mag.a Dr.in Karin Waldherr**

**Mag.a (FH) Ursula Prinz, MSc**

(Ferdinand Porsche FernFH)

Schon bei Kindern und Jugendlichen ist eine hohe psychische Gesundheitsbelastung ersichtlich, die durch die Corona-Pandemie und den damit verbundenen Maßnahmen noch verstärkt wurde. Frühzeitige Prävention und Gesundheitsförderung im Bereich der psychischen Gesundheit scheint daher wichtiger denn je. Ziel des Projekts „PSYGESKOM“ ist daher die Entwicklung eines Serious Games zur Förderung der psychischen Gesundheitskompetenz von 10-14-Jährigen. Spiele-basierte Interventionen zur Förderung der psychischen Gesundheit haben sich im internationalen Kontext insbesondere bei Kindern und Jugendlichen als attraktiv und effektiv erwiesen (Ferrari et al., 2022), sind aber im deutschen Sprachraum kaum etabliert.

## WELCHE ASPEKTE DER PSYCHISCHEN GESUNDHEITSKOMPETENZ SOLLEN ADRESSIERT WERDEN?

In Anlehnung an Kutcher et al. (2016) möchten wir insbesondere folgende Aspekte mit dem Spiel adressieren: Stärkung der Fähigkeit, die eigene psychische Gesundheit positiv zu beeinflussen Wissen um förderliche Strategien im Umgang mit Belastungen und negativen Gefühlen, Wissen um „Erste-Hilfe-Maßnahmen“ bei psychischen Belastungen, Entstigmatisierung von psychischen Problemen und Belastungen.

## KOMPETENZGRUPPENBEITRÄGE

### GEPLANTER PROJEKTABLAUF

Das für eine Laufzeit von 4 Jahren (2023-2027) angesetzte Projekt gliedert sich in 3 Phasen: (1) Bedarfserhebung: Mittels eines Systematischen Literatur-Reviews und Fokusgruppen mit Schüler:innen werden die wichtigsten Komponenten für die Erstellung eines ansprechenden digitalen Spiels, sowie die wichtigsten Ansatzpunkte im Hinblick auf die psychische Gesundheitskompetenz erhoben. Ausgehend von den dabei gesammelten Erkenntnissen werden die Lernziele des Spiels formuliert. (2) Spieleentwicklung: In dieser Phase werden die Lernziele in ein Spielszenario umgesetzt, das Spieledesign- sowie die Spielegeschichte entwickelt und es erfolgt die Software-Programmierung. Regelmäßiges Feedback durch die Zielgruppe wird eingeholt (u.a. in Form von Usability Tests und Rückmeldungen von „Young Co-Researchers“) und fließt in die Spieleentwicklung mit ein. (3) Pilotstudie: In einer Pilotstudie wird der Prototyp des Serious Games bei Schüler:innen in Wien und Niederösterreich getestet und dessen Effektivität im Hinblick auf die psychische Gesundheitskompetenz wissenschaftlich evaluiert.

### MULTIPROFESSIONELLES PROJEKTTEAM UND „YOUNG CO-RESEARCHER“-ANSATZ

Das Projektteam vereint Expertisen aus den Bereichen Klinische- und Gesundheitspsychologie, Gesundheitsförderung, Kinder- und Jugendpsychiatrie, Software- und Spieleentwicklung, Fantasy- und Storytelling, Künstliche Intelligenz, E-Health-Recht und Soziologie. Während des Entwicklungsprozesses werden wir auch wiederholt „Young Co-Researchers“ einbeziehen. Das sind Kinder und

Jugendliche, die sich in intensiverer Weise mit ihren Ansichten und Meinungen in die Spieleentwicklung einbringen möchten, regelmäßig Teile des Spiels testen und mit Veränderungs- / Verbesserungsvorschlägen den Prozess bereichern.

### LITERATURANGABEN

Ferrari, M., Sabetti, J., McIlwaine, S. V., Fazeli, S., Sadati, S. M. H., Shah, J. L., Archie, S., Boydell, K. M., Lal, S., Henderson, J., Alvarez-Jimenez, M., Andersson, N., Nielsen, R. K. L., Reynolds, J. A., & Iyer, S. N. (2022). Gaming My Way to Recovery: A Systematic Scoping Review of Digital Game Interventions for Young People's Mental Health Treatment and Promotion. *Frontiers in Digital Health*, 4. Scopus. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.814248>

Kutcher, S., Wei, Y., & Coniglio, C. (2016). Mental Health Literacy: Past, Present, and Future. *Canadian Journal of Psychiatry. Revue Canadienne De Psychiatrie*, 61(3), 154–158. <https://doi.org/10.1177/0706743715616609>



**Projekt-Website:** [Link](#)

**Kontakt:** [psychgeskom@meduniwien.ac.at](mailto:psychgeskom@meduniwien.ac.at)

**Projektförderung:** Dieses Projekt wird vom Wiener Wissenschafts-, Forschungs- und Technologiefonds (WWTF) sowie dem Land Niederösterreich gefördert (Projektnummer: 10.47379/LS22030).