

Leitthema · Main topic

Redaktion: K. Voigt, Dresden

Digitale Gesundheitskommunikation durch spielerische Ansätze

Digital Health Communication Through Gamification

K. Dadaczynski · D. Tolks

- 269 **Editorial: Spielerische Ansätze als innovative Kommunikationsstrategie der Gesundheitsförderung und Prävention**
 Editorial: Gamified approaches as an innovative communication strategy of health promotion and prevention

D. Tolks · K. Dadaczynski · D. Horstmann

- 272 **Einführung in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Serious Games (for Health)**
 Introduction to the past, present and future of serious games (for health)

C. Lampert

- 280 **Gesundheitsangebote für Kinder und Jugendliche im App-Format**
 Health programs for children and adolescents in an app format

J. Wiemeyer

- 285 **Spielerische Förderung körperlicher Aktivität von Älteren. Theorie und Empirie**
 Playful support of physical activity in older people. Theory and evidence

S. Döring · N. Lange · C. Schade

- 292 **Ein Serious Game für Führungskräfte im Pflegebereich. Prävention und Gesundheitsförderung spielerisch lernen**
 A serious game for managers in nursing care. A game-based learning approach for prevention and health promotion

F. Kapp · J. Rapp · J. Rose · L. Kruse · A. Wetzstein

- 298 **Das Simulationsspiel „Kultur der Prävention“. Wie man mit einem „serious game“ das Bewusstsein für die eigene Präventionskultur adressieren kann**
 The simulation game "culture of prevention". How a serious game can help to raise awareness for one's own prevention culture

D. Horstmann · D. Tolks · K. Dadaczynski · P. Paulus

- 305 **Förderung des Wohlbefindens durch „Gamification“. Ein Projekt zur Anpassung und Evaluation des „Wellbeing Games“ für den deutschsprachigen Kontext**
 Promoting wellbeing by using gamification. A project for adaptation and evaluation of "The Wellbeing Game" in German context

K. Dadaczynski

- 312 **Nutzung und User Experience einer gamifizierten Webanwendung zur Förderung der körperlichen Aktivität im betrieblichen Setting**
 Usage and user experience of a gamified web application to promote physical activity in occupational settings

A. Smyth · C. Syrek · J. A. Reins · M. Domin · M. Janneck · D. Lehr

- 319 **User experience predicts the effectiveness of a gamified recovery app. Investigation of Holidaily—an app promoting recovery behavior after vacation and during daily working life**
 User Experience sagt die Wirksamkeit einer gamifizierten Erholungs-App vorher. Eine Untersuchung zu Holidaily – einer App zur Förderung des Erholungsverhaltens nach dem Urlaub und im beruflichen Alltag

J. Breuer · D. Tolks

- 327 **Grenzen von „Serious Games for Health“**
 Limits of Serious Games for Health

T. Baranowski

- 333 **Games for health research—past, present, and future**
 Forschung im Bereich Spiele für die Gesundheit – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Originalarbeit · Original article*A. Schaller · D. Bade · L. A. L. Dejonghe · K. Rudolf · I. Froböse*

- 337 **Subjektive Qualitätskonzepte im Vergleich zu objektiven Qualitätskriterien. Eine qualitative Interviewstudie im Handlungsfeld Bewegung**

Views on quality in movement-related prevention and health promotion. A qualitative study

J. Buchcik · U. Gaidys · J. Westenhöfer · K. Kern · C. Petersen-Ewert

- 345 **Pflegeschulungen für Angehörige mit Migrationshintergrund und Kompetenzbildungen für professionell Pflegende. Erkenntnisse aus dem Forschungsprojekt KURVE**

Care training for relatives with migration background and competence development for health care professionals. Findings from the research project KURVE

A. Seifert · U. Meidert

- 353 **„Quantified seniors“. Technisch unterstützte Selbstvermessung bei älteren Personen**
Quantified seniors. Technically assisted self-measurement among older adults