



Probandensuche

Studie zur körperlichen Belastung & Beanspruchung im E-Sport

Bei der Messung spielen die Proband*innen 2x90 Min bei uns im Labor Ranglistenspiele (MOBA/Shooter). Dabei erheben wir unterschiedliche Daten zur körperlichen Beanspruchung (z.B. muskuläre Aktivität/Ermüdung, Körperbewegung, Herzfrequenz). Der Sinn dahinter ist, erstmal überhaupt zu erfassen, was während andauerndem Videospiele körperlich/biomechanisch passiert: sprich wie oft werden bestimmte Körperteile bewegt, wie ist die muskuläre Aktivität oder das subjektive Empfinden über diesen Zeitraum. Die Ergebnisse sollen dazu beitragen, die vorherrschenden Belastungen & Beanspruchungen im E-Sport besser zu verstehen und spezifischere Maßnahmen abzuleiten, um diesen entgegenzuwirken.

Für weitere Informationen [hier](#) klicken.

Studie zum Einfluss von Kreation auf die Leistungsfähigkeit im E-Sport

Ziel dieser Studie ist es, herauszufinden, ob eine sechswöchige Kreatin-Intervention im Vergleich zum Placebo zu einer Verbesserung der kognitiv-exekutiven Fähigkeiten bei jungen E-Sport Athlet*innen führt. Darüber hinaus wird geprüft, ob eine Kreatin-Einnahme das Wohlbefinden der E-Sport Athlet*innen im Vergleich zur Placebo-Gruppe steigern kann.

Für weitere Informationen [hier](#) klicken.