

Gamification en beweegapps in het beweegaanbod van buurtsportcoaches

Kansen en uitdagingen voor buurtsportcoaches en jongeren

VSG Kennisdag 2022

Ayla Schwarz –
Ayla.Schwarz@wur.nl

7 november 2022





Beweeggedrag



mVital@2040

- Beweeggedrag in de wijk bevorderen
 - Jongeren 10-14 jaar
 - Beweegaanbod buurtsportcoaches
 - Rol van gamification
- Website: <https://vitalityacademy.eu/project/vital-2040/>

Help jij mee?

**LAATSTE
KANS!**



<https://tinyurl.com/appsengames>

Waar gaat deze presentatie over?



Gamification

- *“The use of game design elements in non-game context”*
- *“het verbeteren van een bepaalde activiteit (zoals sport en bewegen) door spelelementen toe te passen om deze activiteit (nog) leuker te maken voor de gebruikers”*

Bron:

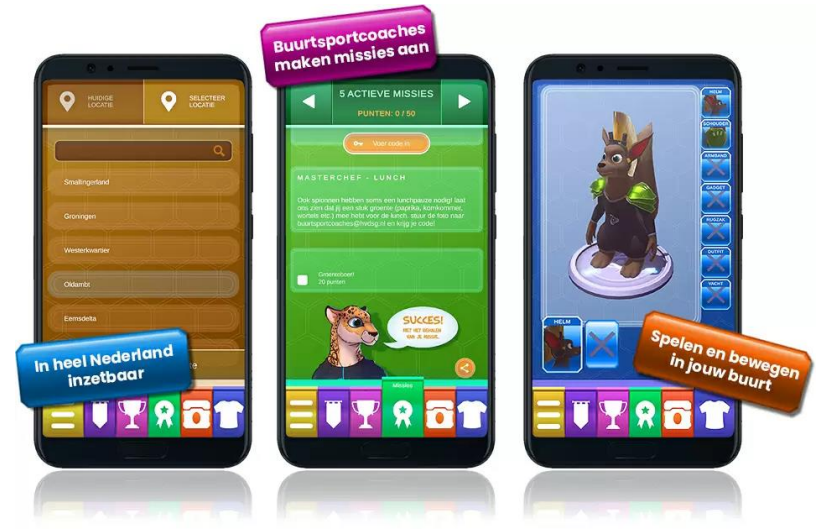
Deterding et al., 2011

Kenniscentrum Sport & Beweging, 2021

Gamification in de wijk



Gamification in de wijk



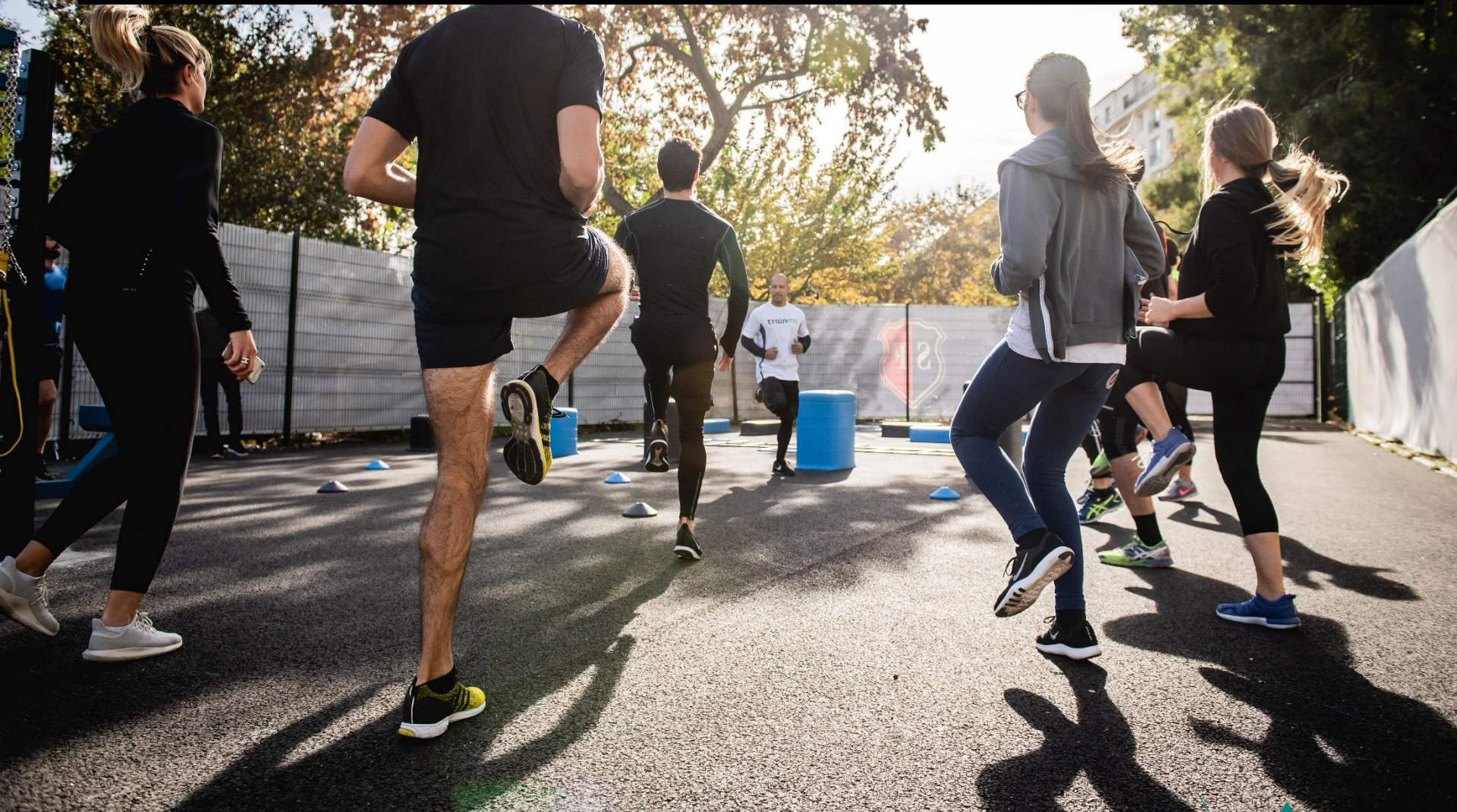
Voordelen



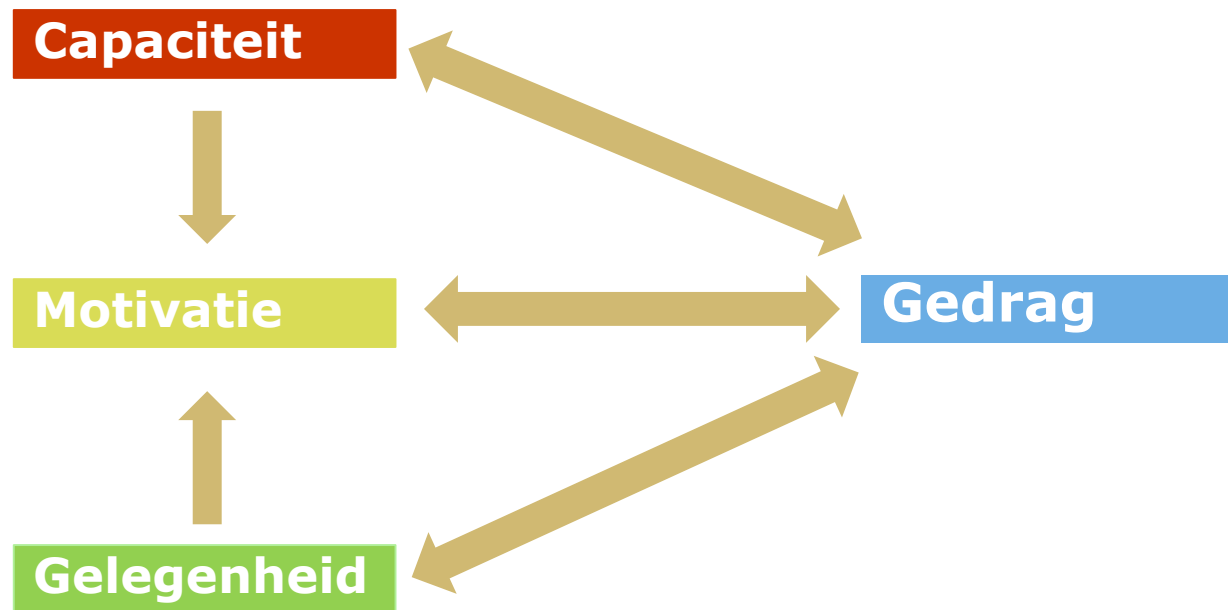
- Intrinsieke motivatie
- Toepasbaarheid
- Bereikbaarheid
- Aantrekkelijkheid
- Kosten-baten
- Everyday life fit
- Welbevinden

Bron: Deterding et al., 2011

De kracht van buurtsportcoaches

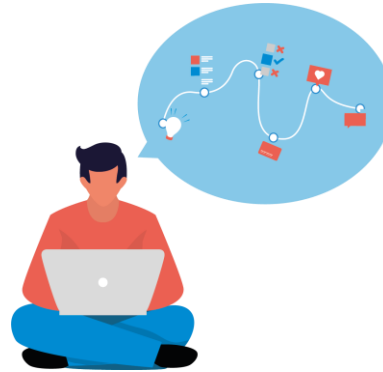


Buurtsportcoaches



Bron: Michie et al., 2011

Buurtsportcoaches - Capaciteit



Buurtsportcoaches - Motivatie



"ik zie heel veel toegevoegde waarde in gamification"

"wel de toekomst zal zijn"

"als buurtsportcoach ben je er bewuster van hoe je het toepast, maar in mijn coördinerende rol ben ik mij daar niet bewust van "



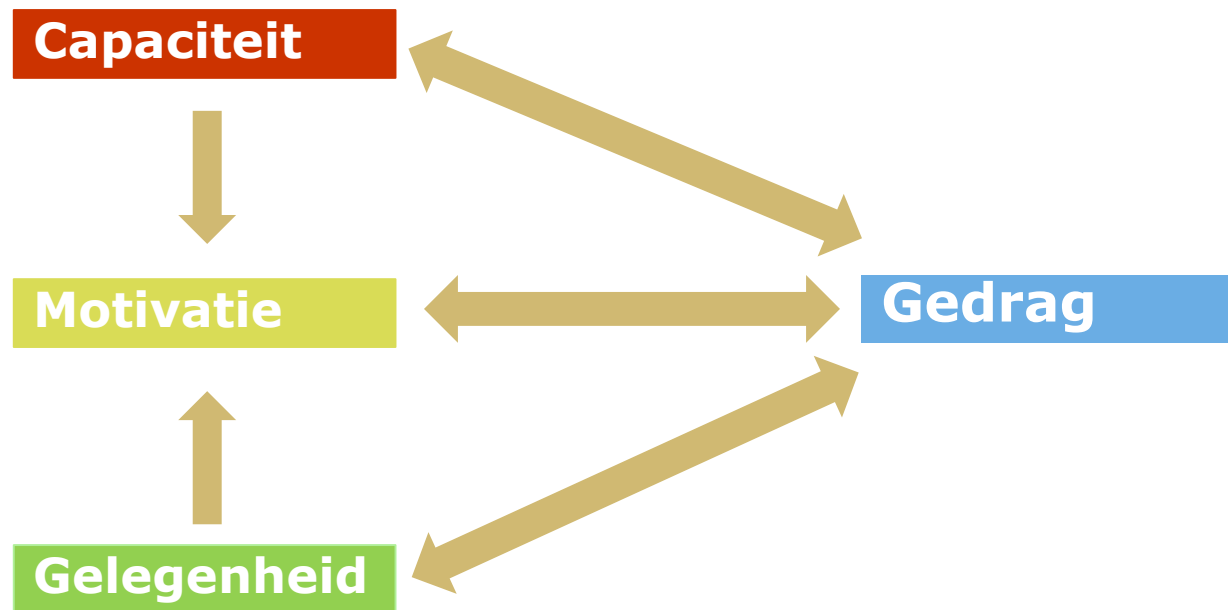
Buurtsportcoaches - Gelegenheid



Buurt sportcoaches - Gelegenheid



Buurtsportcoaches



Bron: Michie et al., 2011

Help jij mee?

LAATSTE
KANS!



<https://tinyurl.com/appsengames>

Engagement

- “Involvement and motivation of the player in gameplay and can be conceptualized in terms of experience (attention, interest) and behavior (usage)”

Bron: Crutzen at al., 2016 & Yardley et al., 2016

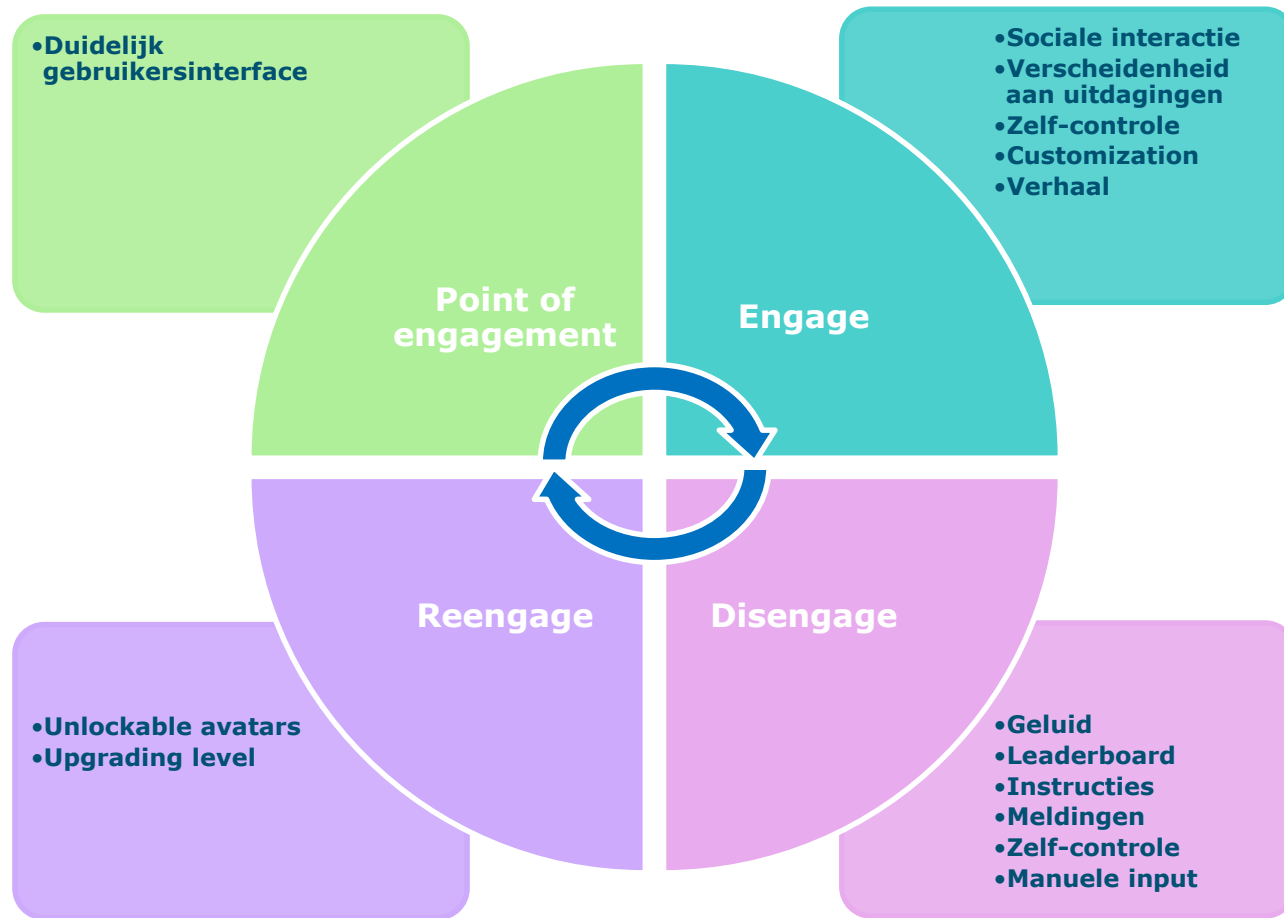
Jongeren

- ✓ Duidelijk gebruikersinterface
- ✓ Beloningen
- ✓ Multiplayer game mode
- ✓ Sociale interactie
- ✓ Verscheidenheid aan uitdagingen
- ✓ Zelf-controle
- ✓ Verscheidenheid aan customization

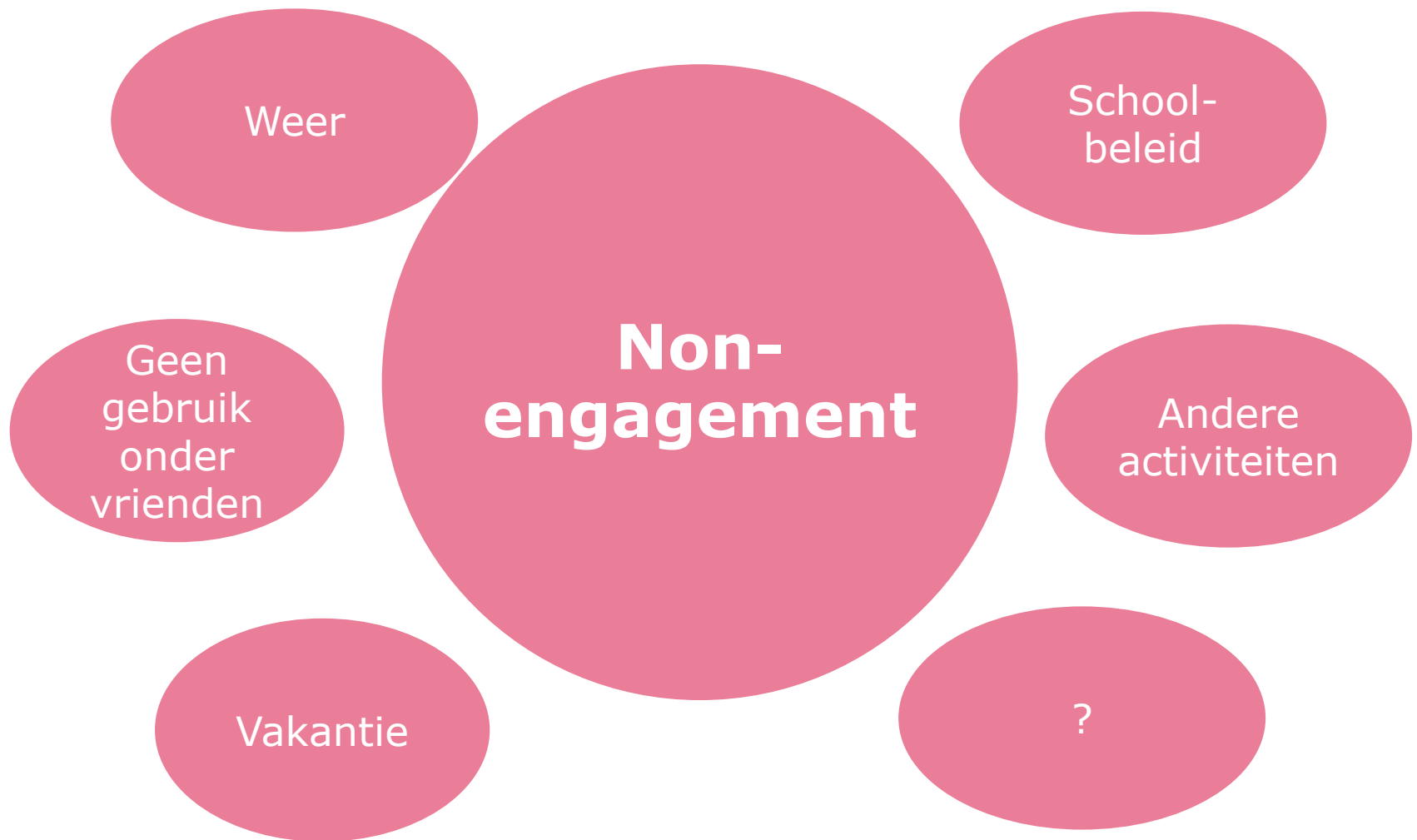
Jongeren

- ⚠️ Geluid
- ⚠️ Competitie
- ⚠️ Instructie
- ⚠️ Meldingen
- ⚠️ Virtuele kaarten
- ⚠️ Zelf-controle (manuele invoer)
- ⚠️ Technische bugs

Engagement Cycle



Engagement Cycle



Take home messages

- Het kan werken!
- De context is belangrijk
 - Waar, hoe, wanneer, hoe lang, bij wie
- De doelgroep is belangrijk
 - Hoe blijft de doelgroep betrokken?
 - Bedenk dit op voorhand (met de doelgroep)
 - En stel bij (dynamisch)
- Kijk hoe je het kan aanbieden op korte en lange termijn
 - Durf te experimenteren
 - Werk samen

Help jij mee?

**LAATSTE
KANS!**



<https://tinyurl.com/appsengames>

Hartelijk dank!

USER ENGAGEMENT
IN SERIOUS DIGITAL GAMES
FOR HEALTHY LIFESTYLE PROMOTION
IN YOUTH

AYLA FARINA SCHWARZ



Ayla Schwarz

ayla.schwarz@wur.nl

Consumption and Healthy
Lifestyles

 @WURconsumption

 @AylaFarina

Wageningen University &
Research