



Inspiratiesheet over

esports, gaming en gamification

Buurtsportcoaches zoeken altijd naar nieuwe manieren om mensen te laten sporten en bewegen. Steeds vaker zien we esports, gaming en gamification (hierna te noemen EGG) opduiken als een middel om dit te doen. Deze inspiratiesheet is bedoeld voor buurtsportcoaches en (in mindere mate) cultuurcoaches die benieuwd zijn naar de mogelijkheden van EGG om mensen te laten sporten en bewegen. Klinkt gaaf, maar ‘hoe werkt dat dan precies, en hoe kan je dit toepassen?’ In deze inspiratiesheet lees je wat we onder EGG verstaan. We geven je 5 redenen waarom EGG een interessant thema is voor buurtsport- en cultuurcoaches. We laten zien welke praktijkvoorbeelden er al zijn in het bewegingsonderwijs, de buitenruimte, bij sportaanbieders en een aantal praktijkvoorbeelden bij specifieke doelgroepen. We eindigen met 10 tips zodat je ook zelf jouw eerste stappen kunt zetten in de EGG-wereld.

Wat is esports, gaming en gamification?

Er zijn veel verschillende ideeën over wat EGG is. Voordat je in dit onderwerp duikt, is het natuurlijk handig om te weten wat deze begrippen betekenen, en wat de verschillen zijn.

Esports is een samenstelling van de Engelse woorden electronic en sports en staat voor het professioneel competitief spelen – in de vorm van competities of toernooien – van videogames, oftewel een vorm van topsport. Dit kan zowel individueel als in teams¹. Bij esports moet je bijvoorbeeld denken aan de Nederlandse eDivisie (eredivisie voor de voetbalgame FIFA), en het nationale Rocket League-team eTeamNL (autovoetbalgame). Esports is het professioneel competitieve deel van de game-industrie, en slechts het topje van de gaming-ijsberg. Zo zijn er wereldwijd ruim 474 miljoen esports enthousiastelingen en kijkers², terwijl er bijna 3 miljard gamers zijn³.





Gaming staat voor het spelen van videogames. Bij de term gamen gaat het vaak over gamen op recreatief niveau. Hoewel bij gamen vaak gedacht wordt aan veel zitten, kunnen games je ook in beweging brengen. Games waarbij het noodzakelijk is om fysiek te bewegen worden ook wel beweeggames genoemd⁴. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld [Pokémon GO](#), [BeatSaber](#) en [Ring Fit Adventure](#). Waar het bij esports en gaming gaat om het spelen van een spel (gameplay) is dit bij gamification anders.

Gamification is 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. Je gebruikt dan de motiverende kracht van games om het gedrag van mensen positief te beïnvloeden, in dit geval sporten en bewegen⁵. Spelelementen die vaak worden toegepast zijn bijvoorbeeld: punten, uitdagingen, ranglijsten, competities, badges, levels en progressiebalken⁶. Voorbeelden waar dit toegepast is, zijn het bewegingsonderwijs (vb. stickers verdienen en challenges aangaan), in beweegapps (vb. de ranglijsten met jouw vrienden in [Ommetje](#) en [Strava](#)) en in interactieve (buitenspeeltoestellen (vb. [Yalp Memo](#))).

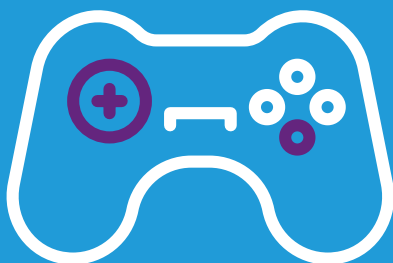


Ondanks dat esports een nieuwe stroming is binnen de sportwereld, zijn de mogelijkheden om het in te zetten in jullie werkzaamheden als buurtsport- en cultuurcoach beperkt. Daarom behandelen we in deze inspiratiesheet alleen de mogelijkheden van gaming en gamification. Mocht je meer interesse hebben in esports, dan raden we je aan het '[Ebook esports](#)' van het Kenniscentrum Sport & Bewegen te lezen. Hierna geven wij jou 5 redenen om je verder te verdiepen in dit thema.



Wist je dat?

- ...van de 3 miljard gamers wereldwijd er 55% komt uit Azië en 14% uit Europa (408 miljoen)³.
- ...47% van de Nederlandse gamers gamet, omdat ze het leuk vinden om met anderen te spelen. Voor jongeren in de leeftijd van 16-20 jaar is dit zelfs 64%. De sociale component is daarmee de belangrijkste reden om te gamen. Op gepaste afstand volgt het competitieve element als belangrijkste reden (30%)⁷.



5 redenen om je te verdiepen in gaming en gamification

Nu je weet wat EGG is, en wat de verschillen zijn, geven we jou 5 redenen waarom het voor buurtsportcoaches interessant is om je te verdiepen in de mogelijkheden van gaming en gamification:

1

Gaming en gamification-tools brengen mensen in beweging

Uit diverse onderzoeken en uit de praktijk blijkt dat gaming en het toepassen van gamification een effectief middel kan zijn om mensen te laten bewegen⁸. Zo worden beweeggames al ingezet in verschillende settings zoals de revalidatiepraktijk, onderwijs, kinderopvang, sportaanbieders, de topsport en in de buitenruimte door bijvoorbeeld buurtsportcoaches. Met name in de revalidatiepraktijk is al veel onderzoek gedaan naar de effectiviteit, met overwegend positieve resultaten⁹. Het kan dus ook toegepast worden in jouw beweegactiviteiten.

2

Sluit aan bij de belevingswereld van jeugd

Gamen lijkt niet meer weg te denken uit de belevingswereld van kinderen, en daar sluiten we juist graag bij aan. In de kleedkamers van de lokale sportvereniging gaat het niet alleen over de training of wedstrijd, maar ook over de FIFA-spelers die ze gepacked hebben en welke updates de nieuwe map van de game Warzone heeft gekregen. Ook uit de cijfers van het Trimbos-instituut uit 2019 blijkt dit. In het basisonderwijs gamet 89% van de kinderen wel eens en 38% doet dit (bijna) dagelijks. Dit neemt af naarmate ze ouder worden. In het voortgezet onderwijs liggen deze cijfers namelijk iets lager. 75% van de scholieren van 12 t/m 16 jaar gamet wel eens. Ruim een kwart (27%) gamet dagelijks¹⁰.



3

Het is breed toepasbaar in jouw dagelijkse werkzaamheden als buurtsportcoach

Gaming en gamification zijn breed toepasbaar in de dagelijkse werkzaamheden van buurtsportcoaches. Dit is handig gezien het brede takenpakket van een buurtsportcoach¹¹. Vakleerkrachten kunnen bijvoorbeeld de principes van gamification en beweeggames inzetten in het bewegingsonderwijs. Voor jongeren kunnen game-toernooien op de sportvereniging georganiseerd worden, met daaraan gekoppeld bijvoorbeeld vrijwilligerswerving of beweegactiviteiten. Je kan buiten spelen of bewegen in de openbare ruimte aantrekkelijker maken door het gebruik van beweegapps. Kortom: op verschillende manieren kan het in jouw werkzaamheden geïntegreerd worden.

4

Bereik verschillende (kwetsbare) doelgroepen

Buurtsportcoaches zijn werkzaam voor verschillende doelgroepen. Buurtsportcoaches worden het vaakst ingezet op de leeftijdsgroepen jeugd (4 t/m 12 jaar en 12 t/m 18 jaar) en ouderen, maar andere specifiek doelgroepen worden ook bereikt zoals mensen met een beperking, mensen in armoede of inactieven¹¹. Ook gaming en gamification-tools kunnen een middel zijn om deze doelgroepen te bereiken en ze aan te zetten tot bewegen. Het zou zelfs een middel kunnen zijn om bepaalde mensen te bereiken die je met de traditionele activiteiten niet bereikt.



5

Leg verbindingen met een nieuwe sector en netwerk

De game-industrie bestaat uit een eigen werkveld met diverse organisaties. Zo heb je game-ontwikkelaars, hardware ontwikkelaars, game-opleidingen van hogescholen en universiteiten, adviesbureaus en evenementenorganisatoren¹². Eén van de belangrijkste functies van een buurtsportcoach is het leggen van verbindingen met verschillende sectoren¹¹. Door je te verdiepen in gaming en gamification vergroot je niet alleen je kennis, maar ook je netwerk. Zo kun je met dit thema verbindingen leggen met bijvoorbeeld basisscholen, cultuurcoaches, jongerenwerkers, zorgaanbieders en ouders. Bijvoorbeeld over 'bewust omgaan met gamen'.

Gebaseerd op eigen ervaringen kan je negatieve gevoelens hebben bij gaming. Het is daarom goed om op basis van zo veel mogelijk feiten keuzes te maken hoe je omgaat met de opkomst van esports, gaming en gamification. Een website met betrouwbare informatie over gamen is [Gameninfo.nl](https://www.gameninfo.nl). Deze website is in beheer van het Trimbos-instituut. [Gameninfo.nl](https://www.gameninfo.nl) en de Gamens Infolijn geven informatie en adviezen over games gebaseerd op de laatste stand van de wetenschap.



Wist je dat?

- ...er geen duidelijk bewijs is voor toename van agressie en geweld na het spelen van gewelddadige, agressieve videogames over de lange termijn¹³. Op korte termijn kan het spelen van gewelddadige games leiden tot wat meer agressie als een kind bijvoorbeeld direct uit het spel wordt getrokken. De reactie verschilt per kind¹⁴.
- ...van de 12- t/m 16-jarige scholieren 2,5% voldoet aan de criteria voor problematisch gamen, waarvan jongens vaker dan meisjes. Problematisch gamen betekent dat een gamer enige (lichte) problemen ervaart¹⁰.



Welke praktijkvoorbeelden zijn er?

Nu je interesse is gewekt om je verder te verdiepen in EGG, is het ook handig om te weten welke ontwikkelingen en voorbeelden er in de praktijk plaatsvinden. We nemen jullie mee in een aantal ontwikkelingen die we op dit moment zien in het bewegingsonderwijs, in de buitenruimte en bij sportaanbieders. Dit moet jou een beeld geven wat de mogelijkheden zijn. De meeste ontwikkelingen vinden plaats binnen de doelgroep jeugd, waardoor daar de meeste nadruk op ligt in de voorbeelden.

Bewegingsonderwijs



Ontwikkeling



Praktijkvoorbeeld



Gamification principes worden geïntegreerd in het bewegingsonderwijs



Vakleerkrachten van Sport Fryslân zetten verschillende gamification principes in binnen het bewegingsonderwijs, zoals het gebruiken van checkpoints (levels) en badges. Ter inspiratie heeft gameontwikkelaar 8D Games [een poster](#) gemaakt hoe je kinderen meer kunt motiveren door de principes van gamification. Met deze principes in het achterhoofd kan je proberen de gymlessen (nog) leuker te maken.



Gymlessen worden omgetoverd tot een real-life game



Om gymmen nog leuker te maken voor kinderen zijn er ook traditionele oefeningen omgetoverd naar een nieuwe variant van de oefening, waarbij een videogame het uitgangspunt is. Zo zet o.a. House of Esports de 'GameGym' in binnen hun scholenprogramma, waarbij videogames in real-life worden nagebootst. Voorbeelden van omgetoverde games zijn: Fortnite (archery tag), Call of Duty (nerf guns en lasergaming), Mario Party (mini beweeggames zoals apenkooien en trefbal), FIFA (FIFA skillgames), Mario Kart (steppen, skelteren en tikkertje), Angry Birds (katapult schieten), NBA2K (3x3 basketball) en Assassins Creed (free running).



Lesprogramma's gericht op gamen en een gezonde leefstijl ontstaan



House of Esports heeft samen met Sportbedrijf Rotterdam het lesprogramma 'Gamen in de Maatschappij' ontwikkeld. Hierin wordt gamen en esports gecombineerd met het aanleren van een gezonde leefstijl en 21st Century skills aan de hand van de digitale schijf van vijf (Educatie, Welzijn, Sport, Gezondheid en Gamen). Dit wordt op diverse basisscholen in Rotterdam uitgevoerd.



Interactieve apparaten worden ingezet in de gymlessen



In het bewegingsonderwijs worden ook steeds vaker interactieve apparaten toegepast om gamen en bewegen te combineren. Interactieve apparaten vereisen interactie van de gebruiker met het apparaat om een bepaald spel te kunnen spelen. Hierdoor is lichamelijke activiteit noodzakelijk om het te kunnen spelen. Zo worden interactieve muren zoals de [X-Wall](#), [SmartWall](#) en [Multiball](#) ingezet in de sportclinics op de scholen door Sportbedrijf Rotterdam. Een ander voorbeeld is [de interactieve klimmuur van ValoClimb](#) of de [iSpace Sports](#) gymlocatie in de gemeente Smalingerland.

Buitenruimte



Buurtsportcoaches laten kinderen bewegen door het gebruik van een beweegapp



Een beweegapp is een app waarbij het noodzakelijk is fysiek te bewegen om de app te kunnen gebruiken. Twee voorbeelden van apps die buurtsportcoaches gebruiken zijn [MissieMaster](#) en [Seppo](#). [Sport Fryslan brengt Friezen in beweging door het online platform Seppo](#). MissieMaster wordt bijvoorbeeld door het sportbedrijf Drachten en [Huis voor de Sport Groningen](#) ingezet.



Interactieve speeltoestellen worden in de buitenruimte geplaatst



Eén van de middelen waarmee buitenspelen leuker wordt gemaakt, is het plaatsen van interactieve speeltoestellen. Net als in de gymzaal, zijn er diverse speeltoestellen die voor de buitenruimte geschikt zijn. Zo staat er bijvoorbeeld in de gemeente Cuijk een [Yalp Sona](#). De Yalp Sona speelt muziek en geeft beweegopdrachten in spelvorm. In Utrecht is er bijvoorbeeld een [Urban Dance Ground](#) aangelegd om bewegen in de buitenruimte onder jongeren te stimuleren.

Sportaanbieders



Game toernooien worden georganiseerd om jongeren te bereiken



In de coronatijd is het aantal gametoernooien dat is georganiseerd door buurtsportcoaches en jongerenwerkers om jongeren (online en fysiek) te bereiken toegenomen. Met name de varianten op een fysieke locatie geven een mogelijkheid om de deelnemers te laten bewegen of te betrekken bij de sportvereniging. In Delft organiseerden de verenigingsondersteuners een [Delfts FIFA toernooi](#) voor alle leden van de sportverenigingen om op die manier binding te houden met de jeugd. Daarnaast is het combineren van gamen met beweegactiviteiten zoals [de FIFA Skillgames](#) een leuke manier om kinderen te laten bewegen en jouw game-activiteit te legitimeren.



Interactieve tools worden ingezet op de sportvereniging



Om mensen meer te motiveren worden er ook interactieve apparaten en apps ingezet waar gamification op toegepast is. Een voorbeeld hiervan is het interactieve trainingssysteem [Smartgoals](#). Dit zijn lampjes die oplichten, en daarmee een doelwit vormen, zodat je daar naar toe kan rennen, dribbelen of schieten. Een ander voorbeeld is de [Kicks 'n Sticks](#): smart voetbal en hockeybal. Hiermee worden jongeren uitgedaagd om hun voetbal- of hockeyskills te verbeteren. Deze tools kunnen ook ingezet worden op verschillende buitenspeelplekken.



Extra informatie

Gaming en gamification is een relatief nieuw thema binnen de sportwereld. Het wordt steeds vaker ingezet om mensen meer te laten bewegen. Onderzoek naar deze interventies staat nog in de kinderschoenen. Het ontbreekt daarom aan gaming- en gamification interventies die wetenschappelijke bewijslast leveren over de werkzaamheid ervan. Maar dat er nog beperkt onderzoek is gedaan naar deze interventies betekent niet dat ze per definitie niet werken. Echter is het goed om dit in gedachten te houden bij het lezen van de praktijkvoorbeelden. Het is daarom van belang om zelf goed te monitoren in hoeverre jouw interventies werken of niet.



Doelgroep: Mensen met een beperking

Ook mensen met een beperking krijgen aandacht vanuit de EGG-wereld. Zo organiseerde SportInnovator [een challenge om esports inclusiever en toegankelijker](#) te maken voor mensen met een beperking. Een aantal organisaties heeft de handen ineen geslagen om door middel van gamen mensen met een beperking (meer) mee te laten doen aan de maatschappij. Kijk voor inspirerende voorbeelden op [aangepastgamen.nl](#). House of Esports ontwikkelde in samenwerking met Rotterdam Sportsupport en MEE Rotterdam Rijnmond een nieuwe interventie 'game buddies', waarbij de sociale kracht van gamen wordt ingezet om kinderen met autisme, geestelijke en/of fysieke beperking te verbinden.

Doelgroep: Ouderen

Beweeggames worden al langere tijd ingezet om ouderen meer te laten bewegen met positieve effecten op de fysieke en mentale gezondheid¹⁵. Denk hierbij aan de inzet van [de Tovertafel](#), balustrainingen aan de hand van beweeggames zoals [een schaatsgame](#) en [virtueel fietsen](#). De Klup Twente organiseert voor ouderen 'gamenastiek', genaamd [Game, eet & match](#). In Rotterdam is er zelfs een buurtsportcoach Gamen & Ouderen aangesteld.



Geïnspireerd geraakt door de voorbeelden en de ontwikkelingen uit de praktijk? We geven je 10 tips om deze inspiratie om te zetten in jouw praktijk.



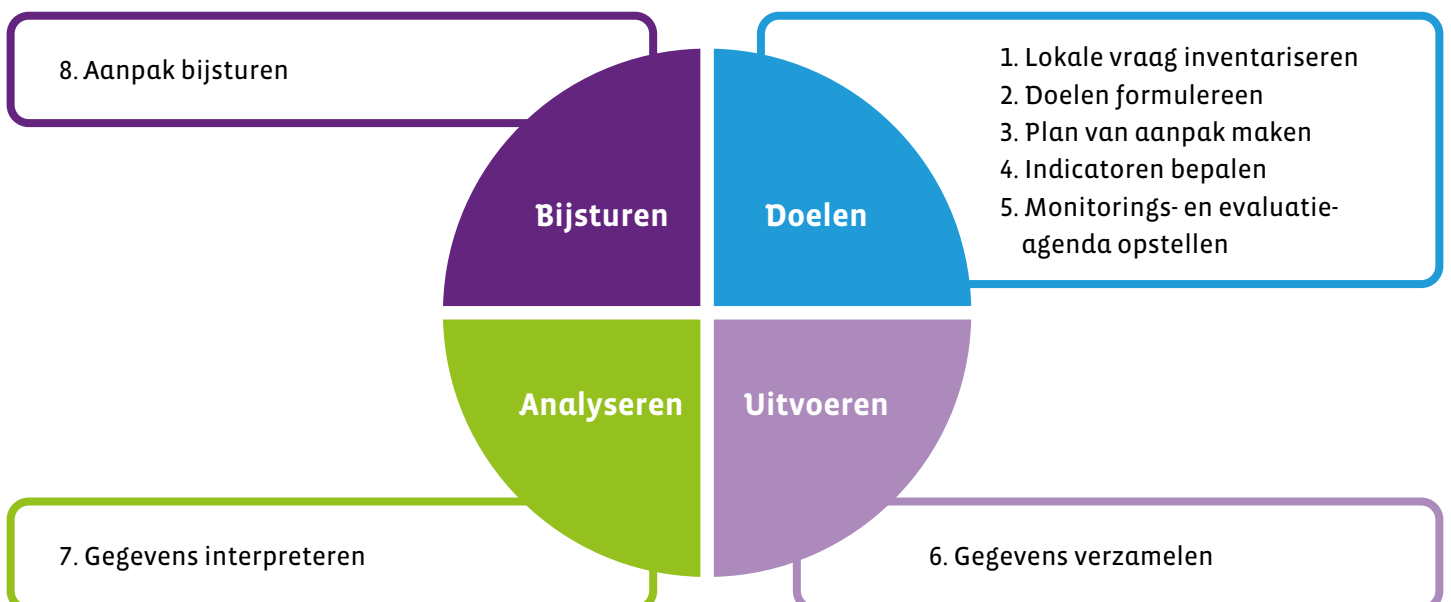
10 tips om aan de slag te gaan met gaming en gamification

Gaming en gamification is een relatief nieuw fenomeen. Dit betekent dat er veel organisaties experimenteren op dit vlak en dat het nog ontbreekt aan onderbouwde aanpakken/interventies. Betekent dit dat je het niet zou moeten gebruiken? Nee. Maar hoe ga je er dan wel verantwoord mee aan de slag?

Aan de hand van het Stappenplan voor het monitoren en evalueren van de inzet van buurtsportcoaches, geven wij jou handvatten en 10 belangrijke tips.

Stappenplan: monitoren en evalueren van de inzet van buurtsportcoaches

Het Mulier Instituut ontwikkelde een stappenplan, dat meer inzicht geeft in de resultaten van de inzet van buurtsportcoaches. Dit stappenplan bestaat uit vier fasen met in totaal acht verschillende stappen¹⁶. Meer weten over dit stappenplan? [Bekijk het volledige stappenplan](#), met daarin ook de belangrijkste vragen die jij jezelf kan stellen binnen elke stap. Hieronder geven we per stap een korte beschrijving en tips om aan de slag te gaan.



Doelen

Het formuleren van concrete doelstellingen is een voorwaarde voor goede monitoring en evaluatie. Benoem concreet voor wie of waarvoor de inzet van gaming en gamification-tools is bedoeld, waar en hoe de middelen (geld, materiaal, personeel) het beste kunnen worden ingezet en wat de inzet uiteindelijk moet opleveren.



Tips voor Fase 1

1. **Vind het wiel niet opnieuw uit;** Vraag andere buurtsportcoaches naar hun ervaringen met het gebruik van gaming en gamification en wissel deze met elkaar uit. Vergeet daarnaast niet om de behoefte op de halen bij jouw doelgroep. Daar zitten veel (goede) ideeën verscholen.
2. **Begin met kleine eerste stappen in deze nieuwe wereld;** Start bijvoorbeeld een gametoernooi (met bijvoorbeeld de game FIFA) en koppel daar beweegactiviteiten aan.
3. **Maak duidelijk onderscheid dat je esports, gaming en gamification niet als een doel ziet, maar als een middel om mensen te laten bewegen;** Hiermee legitimeer jij als sport- en beweegprofessional dat je actief bent op het vlak van gaming en gamification. Doelen die je zou kunnen hebben zijn: vergroten van de bewustwording over een gezonde leefstijl en bewust gamen, gezondheidsbevordering, verminderen van eenzaamheid, werven van vrijwilligers bij een sportvereniging, meer bewegen, of het bereiken van een moeilijk bereikbare doelgroep.
4. **Denk goed na over de financiering;** Mogelijkheden om jouw activiteiten te financieren zijn:
 1. Budget/subsidie voor beleid, innovatie of pilots op het gebied van bijvoorbeeld leefbaarheid, sport en gezondheid bij gemeenten, provincies of andere landelijke initiatieven. Wil je inzicht hebben in subsidies? Gebruik hiervoor de [Sportsubsidie Database](#) van het Kenniscentrum Sport & Bewegen.
 2. Uitvoeringsbudget van het [lokaal Sportakkoord](#).
 3. Zoek samenwerkingspartners zoals scholen, zorg, welzijn of bedrijven waarmee je projecten samen kan organiseren en kosten kan delen.

Uitvoeren

In de vervolgstap ga je jouw interventie/activiteit met betrekking tot gaming en gamification in de praktijk brengen en testen.



Tips voor Fase 2

5. **Vraag ondersteuning waar dat nodig is;** Er zijn diverse EGG-organisaties die jou kunnen ondersteunen met het opzetten van activiteiten. Denk bijvoorbeeld aan: [House of Esports](#), [Techonomy](#), [Home of Esports](#), [8D Games](#) of [WePlay Esports](#).
6. **Inspireer je collega's;** Niet alle collega's zullen direct enthousiast worden als de term 'gamen' valt. Probeer hen te laten zien aan de hand van deze voorbeelden en cijfers dat het een relevant thema is. Het ze zelf laten beleven werkt vaak nog beter. Vraag daarom of ze een keer willen komen kijken of ondersteunen bij een activiteit. Hiermee creëer je weer draagvlak.
7. **Verzamel data/gegevens met het Buurtsportcoach Kompas; Het Buurtsportcoach Kompas** is dé monitoringstool voor gemeenten, werkgevers en natuurlijk de buurtsportcoaches zelf.

Fase

3

Analyseren

Nadat je de interventie/activiteit in de praktijk hebt gebracht, evalueer je hoe dit is gegaan, analyseer je de resultaten/het effect en bepaal je wat verbeterpunten zijn.



Tips voor Fase 3

8. Houd altijd het doel voor ogen; Een activiteit met gaming of gamification organiseren moet niet het doel op zichzelf zijn. Gebruik hiervoor de doelen die je in fase 1 geformuleerd hebt. En onthoud: gaming en gamification is niet de oplossing voor alles.

Fase

4

Bijsturen

Nadat je geëvalueerd hebt hoe de interventie/activiteit is verlopen, bepaal je welke verbeterpunten je mee kunt nemen in het vervolg en hoe je dit gaat bijsturen. Met de nieuwe inzichten ga je terug naar de tekentafel om opnieuw te plannen. Loop vervolgens opnieuw de cyclus door.



Tips voor Fase 4

9. Zorg voor structurele aandacht (borging) voor het thema als het jouw doelen bereikt; Financiering krijgen is makkelijker op het moment dat er structureel aandacht is voor het thema en je positieve resultaten uit de evaluatie haalt.

10. Zoek nieuwe partners; Bepaal welke vervolgstappen je zou kunnen zetten waar partners aan gekoppeld kunnen worden zoals scholen of het jongerenwerk, zodat je nog meer impact kan genereren.



Wist je dat?

...het spelen van videogames veel verschillende positieve effecten heeft. Het is een manier om te ontspannen en plezier te beleven¹⁷. Daarnaast zijn er voordelen op cognitief, motivationeel, emotioneel en sociaal gebied.

Meer weten over de positieve en negatieve effecten? Lees meer op Gameninfo.nl.



Waarom erkenning?

Door een bewegprogramma/-aanpak te beoordelen via het erkenningstraject wordt duidelijk gemaakt of deze 'interventie' goed beschreven, goed onderbouwd of effectief is. Een erkenning van een bewegprogramma geeft dus aan 'wat werkt en voor wie'. Je leest er meer over op [Kenniscentrumsportenbewegen.nl](https://www.kenniscentrumsportenbewegen.nl). Het is wenselijk dat meer interventies met betrekking tot gaming en gamification het erkenningstraject doorlopen. Dus heb je een interessante interventie (met betrekking tot gaming en gamification)? Dan is het erkenningstraject wellicht iets voor jou!

Literatuur

- 1 Hoyng J, Steenbergen J, IJzerman H. [Ebook esports](#). 1th ed. Ede: Kenniscentrum Sport & Bewegen; 2021.
- 2 Newzoo. [Global Esports & Live Streaming Market Report](#). Free Version. 2021.
- 3 Newzoo. [Global Games Market report](#). Free Version. 2021.
- 4 Hoyng, J. [It's all in the game; Verkenning naar de kansen van gaming als middel voor bewegingsstimulering](#). Ede: NISB; 2009.
- 5 Huotari K, Hamari J. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electron Mark*. 2017;27(1):21–31.
- 6 Xi N, Hamari J. Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *Int J Inf Manage*. 2019;46:210–21
- 7 Dool R van den. [Gamen & esport in Nederland](#). 1th ed. Utrecht: Mulier Instituut; 2019.
- 8 Matallaoui A, Koivisto J, Hamari J, & Zarnekow R. How effective is “exergamification”? A systematic review on the effectiveness of gamification features in exergames. In *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*; 2017.
- 9 Skjæret N, Nawaz A, Morat T, Schoene D, Helbostad J, & Vereijken B. Exercise and rehabilitation delivered through exergames in older adults: An integrative review of technologies, safety and efficacy. *International journal of medical informatics*, 85(1), 1-16; 2016.
- 10 Rombouts M, Dorselaer S van, Scheffers - van Schayck T, Tuithof M, Kleinjan M, Monshouwer K. [Jeugd en riskant gedrag](#). Utrecht: Trimbos-instituut; 2019.
- 11 Stam W van, Heijnen E. Websheet buurtsportcoaches - de stand van zaken bij de inzet van buurtsportcoaches. Juni 2021 ed. Geraadpleegd van: www.mulierinstituut.nl/websheet-buurtsportcoaches-de-stand-van-zaken-omtrent-de-inzet-van-buurtsportcoaches/. [Op 13-07-2021]. Utrecht: Mulier Instituut; 2021.
- 12 Cohendet P, Grandadam D, Mehouchi C, Simon L. The local, the global and the industry common: the case of the video game industry. *Journal of Economic Geography*. doi:10.1093/jeg/lby040. 2018; p 3.
- 13 Kühn S, Kugler D, Schmalen K, Weichenberger M, Witt C, Gallinat J. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry*, 24(8), 1220-1234. 2019.
- 14 Trimbos-instituut. Gamen en agressie. Geraadpleegd van: www.gameninfo.nl/effecten/gamen-en-agressie. [Op 13-07-2021].
- 15 Berkel L van, Drenth H. Gezond en actief ouder worden met virtuele beweegspellen. *NPi*. 2021 juni 16; Jaargang 10 (nr. 4c).
- 16 Stam W van, Brandsema A, Lindert C van. [Stappenplan voor het monitoren en evalueren van de inzet van buurtsportcoaches](#). Utrecht: Mulier Instituut; 2018.
- 17 Trimbos-instituut. Welke voordelen heeft gamen?. Geraadpleegd van: www.gameninfo.nl/voordelen/voordelen-gamen. [Op 13-07-2021].

Deze inspiratiesheet is gepubliceerd in september 2021 en met de grootste zorgvuldigheid samengesteld. Wij realiseren ons dat het benoemde aanbod niet dekkend is voor het totale landelijke aanbod. Mogelijk zijn activiteiten lokaal onder een andere naam bekend.

www.sportindebuurt.nl

070 – 373 80 53 of info@sportindebuurt.nl



@sportindebuurt

Deze inspiratiesheet is een initiatief van de partners Brede Regeling Combinatiefuncties en geschreven door Kenniscentrum Sport & Bewegen met medewerking van House of Esports, Sport Fryslân en Werkgever Sportclubs Den Haag.

