

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 30

van **CATHY COUDYSER**

datum: 8 november 2019

aan **JAN JAMBON**

MINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BUITENLANDSE ZAKEN, CULTUUR, ICT EN FACILITAIR MANAGEMENT

Gamification - Beleidsdomeinmatige toepassingen

Gamification is het aanwenden van spelprincipes en speeltechnieken in een niet spelcontext om menselijk gedrag op een positieve wijze te sturen. Dit kan op grote schaal door een nieuwe game te creëren waarmee menselijk gedrag kan gestuurd worden, maar ook op kleinere schaal door een paar speeltechnieken te integreren in een andere context om deze context aantrekkelijker te maken. Onder speeltechnieken kunnen o.a. beloningen, puntensystemen, levels en ranglijsten worden verstaan.

Technieken uit de wereld van games kunnen de effectiviteit en efficiëntie van het beleid verhogen. Het gedrag van de burger kan door de overheid mits het gebruik van spelelementen en -technieken in de gewenste richting gestuurd worden. De 'fun factor' zal ervoor zorgen dat de burger minder weerstand biedt tegen het vertonen van het gewenste gedrag. In de paper 'Gamification in een beleidscontext' van Luc Wittebolle en SuMa Consulting (2013) worden verscheidende voorbeelden van beleidssegmenten aangehaald met gamification potentieel:

- Milieu & Energie: het verhelpen van zwerfvuilproblematiek, het verminderen van energieverbruik van gezinnen, correct sorteren van huishoudelijk afval;
 - Mobiliteit: aanmoedigen van het gebruik van de fiets en openbaar vervoer;
 - Onderwijs: verwerven van competenties versnellen;
 - Gezondheidszorg: aanzetten tot het beoefenen van sport en gezond voedingspatroon;
 - Sociaal: integratie van nieuwkomers.
1. Kan de minister een opsomming geven van de gamificationtoepassingen die momenteel gebruikt worden binnen de eigen beleidsdomeinen?
 2. Acht de minister het binnen zijn/haar eigen beleidsdomeinen wenselijk om extra in te zetten op gamification? Zo ja, welke concrete toepassingsmogelijkheden ziet de minister nog?

Deze vraag werd gesteld aan de ministers Jan Jambon (30), Hilde Crevits (130), Bart Somers (30), Ben Weyts (110), Zuhair Demir (91), Wouter Beke (87), Matthias Diependaele (46), Lydia Peeters (143) en Benjamin Dalle (8).

JAN JAMBON

MINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BUITENLANDSE ZAKEN, CULTUUR, ICT EN FACILITAIR MANAGEMENT

GECOÖRDINEERD ANTWOORD

op vraag nr. 30 van 8 november 2019

van **CATHY COUDYSER**

1. Hierna volgt, zowel voor mijn eigen bevoegdheden als voor de bevoegdheden van de andere Vlaamse ministers (op basis van de door hen verstrekte informatie), een overzicht van gamificationtoepassingen die momenteel gebruikt worden bij de departementen of agentschappen van de Vlaamse overheid, of die de jongste jaren aangewend werden.

Voor de bevoegdheden die niet in dit overzicht vermeld worden is het antwoord nihil.

Jan Jambon

Kanselarij en Bestuur (KB)

- Print-off wedstrijd in het Herman Teirlinckgebouw, op initiatief van het Team Duurzame Ontwikkeling en het Team Gedragsinzichten van het departement KB: wedstrijd van maart tot en met juni 2019 waarbij verschillende entiteiten van de Vlaamse overheid (Departement KB, Agentschap Binnenlands Bestuur, Agentschap Overheidspersoneel, Onroerend Erfgoed, Vlaamse Maatschappij voor Sociaal Wonen) ernaar streefden minder te printen en zo de maandelijkse wisselbeker te bemachtigen. De verdieping of entiteit met de grootste reductie in aantal prints over de hele periode mag (in samenwerking met het Agentschap voor Natuur en Bos) bomen laten aanplanten a rato van het uitgespaarde papier.
- Het Departement Kanselarij en Bestuur (Team Gedragsinzichten) organiseerde in 2019 samen met het Steunpunt Bestuurlijke Vernieuwing een 2-daagse (betalende) opleiding over gedragsinzichten. Er werd een gratis opleiding geschonken aan een Vlaamse entiteit die het beste projectvoorstel bezorgde aan het team Gedragsinzichten.
- Het Team Gedragsinzichten (DKB) ontwikkelde tevens een 'serious game', de [gedragsverkenner](#). Dit 'spel' helpt Vlaamse ambtenaren om een beleidsprobleem met een gedragsbril te bekijken en te vertalen in concrete gedragsinterventies. Vlaamse entiteiten kunnen een sessie met de gedragsverkenner aanvragen en krijgen daarbij ondersteuning van het team Gedragsinzichten.
- Het Facilitair Bedrijf (HFB) : jaarlijks wordt een fietsactie georganiseerd om de werknemers die met de fiets naar het werk komen te belonen. Met deze acties wil Het Facilitair Bedrijf het gebruik van de fiets bij de werknemers (en dus duurzaam mobiliteitsgedrag zoals in het Klimaatactieplan Mobiliteit) stimuleren. Dit jaar werd de fietsactie georganiseerd in het kader van de Dikketruiendag 2019. Personeelsleden die met de fiets naar het werk kwamen, konden zich inschrijven voor een ontbijt en een fietsonderhoudsbeurt. Zij konden ook een klimaatpeloton vormen en op basis van de gereden kilometers een prijs winnen. In elk van de grote kantoorgebouwen uitgebaat door HFB konden personeelsleden die dag ook meedoen met de wedstrijd 'Koers op Rollen'. In die gebouwen werden koersfietsen op rollen geïnstalleerd, waarbij live de resultaten getoond werden. De verschillende gebouwen namen het tegen elkaar om de meeste kilometers te rijden.
- Het Facilitair Bedrijf startte in mei dit jaar ook met een eerste poging tot gamification in de Vastgoeddatabank. Het idee is om de gebruikers meer inzicht te geven in, en

te betrekken bij, hun vastgoedportefeuille en hen zo aan te moedigen om deze (verder) aan te vullen in de vastgoeddatabase. In een overzicht van 3 bollen kan de gebruiker zien hoeveel gebouwen er dit jaar toegevoegd werden, wat het gemiddelde percentage van de ingevulde velden is, en waar de entiteit zich in bevindt in een ranking (top 3, top 10, top 20, top 50, top 100). Momenteel wordt nagekeken hoe het percentage "ingevuld" correcter berekend kan worden, of eventueel kan vervangen worden door een andere gamification om de gebruikers aan te sporen om zo correct mogelijk hun informatie in te brengen.

Buitenlandse Zaken

Flanders Investment and Trade (FIT)

- In het voorjaar 2019 werden een aantal workshops georganiseerd die gebaseerd waren op het principe van LEGO SERIOUS PLAY. Onderwerp van de workshops waren de uitdagingen waar FIT investment voor staat en hoe de accountmanagers daarop inspelen en resultaten behalen. Er werd dieper ingegaan op de rol van de accountmanager en hoe deze kan ingepast worden in de strategische positionering van FIT. Het doel was een helder zicht te hebben op de organisatiestructuur en bijhorende rollen.
- Samen met de POM West-Vlaanderen werd een kaartspel ontwikkeld waarbij de troeven van West-Vlaanderen/Vlaanderen werden opgesomd. Carta Mundi, als de specialist voor de vervaardiging van kaartspelen, werkte de tool uit. Het is de bedoeling om West-Vlaanderen/Vlaanderen op een creatieve manier op de kaart te zetten als een interessante regio voor mogelijke investeerders. Het universele karakter van het kaartspel en de internationalisatie van West-Vlaanderen/Vlaanderen gaan hiermee hand in hand.
- FIT heeft een uitgebreide ervaring met het gebruik van video's voor interne trainingen als onderdeel van een multichannel aanpak.

Cultuur

Kasteel van Gaasbeek

Het Kasteel van Gaasbeek maakt binnen zijn educatieve werking gebruik van diverse gamificationtoepassingen.

- Er werd een speciale audiotour ontworpen i.s.m. het Geluidshuis, waardoor jonge bezoekers het kasteel op een speelse manier kunnen ontdekken.
- Jaarlijks neemt het kasteel deel aan 'De schatten van Vlieg': een ontdekkingstocht voor gezinnen met kinderen, die via opdrachten en spelelementen tot bij een 'schat' geleid worden.
- De gezinsrondleidingen bevatten verschillende spelelementen en doe-opdrachten, waardoor kennis op een ludieke en bevattelijke manier overgebracht kan worden.
- Dit geldt uiteraard ook voor de educatieve rondleidingen in schoolverband, waarbij variabele gamification-toepassingen gebruikt worden, afgestemd op de leeftijd van de doelgroep.
- Idem voor de kinderateliers, die educatieve doelstellingen koppelen aan spelelementen.
- Voor bepaalde evenementen, zoals Erfgoeddag, wordt ad hoc een specifiek traject uitgewerkt met inbegrip van speelse ontdekkingselementen.
- Ook binnen de tentoonstellingsconcepten die eerder voor volwassenen worden ontwikkeld, maakt het Kasteel van Gaasbeek gebruik van gamification, door onder meer een beroep te doen op acteurs, of door het integreren van een aan het theater ontleende dramaturgie waardoor het publiek op een speelse of ironische manier betrokken wordt bij de diverse verhaallijnen die het kasteel kenmerken.

- Tot slot gebruikt het Kasteel van Gaasbeek in bepaalde gevallen ook niet-museale elementen, zoals rekwisieten of zelfs een hele mise-en-scène, waarbij het publiek actief participeert. Dit was o.m. het geval bij de projecten 'Once & Twice upon a Castle', waarvoor een compleet immersie-traject werd ontworpen met o.m. soundscape en video.

Hilde Crevits

Economie, Wetenschap en Innovatie

Agentschap Innoveren en Ondernemen (VLAIO)

- Binnen de verschillende begeleidingsprogramma's voor (groei-)ondernemers worden ook bedrijven die zich richten op gamification ondersteund. Scale-up.vlaanderen (Sirris+Agoria) begeleidt bijvoorbeeld 3 scale-ups die geassocieerd kunnen worden met gamification.
 - PlayItSafe (Greygin BVBA) hebben een game-based learning platform dat wordt ingezet om werknemers op te leiden rond safety en prevention. Voorbeeld van een van hun klanten is Brantano.
 - Kayzr (BeSports BVBA) levert een gaming platform om tornooien met anderen te kunnen spelen. Ze vermarkten ook het platform zelf als marketing tool, bv naar Proximus, die er aan zijn gebruikers een platform met een FIFA game voetbal aanbiedt.
 - Mobietrain is ook gerelateerd met gamification. Ze gebruiken het als techniek in hun product Zij bieden een mobile micro-learning platform aan aan grote klanten (voornamelijk in retail) die dit inzetten om hun werknemers kennis bij te brengen om succesvol te kunnen zijn binnen het bedrijf. Ze doen dit door gepersonaliseerde gamified leerpaden in het platform te ontwikkelen.
- Ondernemend Onderwijs
 - In de wereld van opleiding, training en vorming rond leren ondernemen/ ondernemend leren is het gebruik van spelelementen en simulaties, het 'al spelende leren', een veelgebruikte didactische praktijk van kleuteronderwijs t.e.m. hoger onderwijs en daarbuiten. Dat gaat van kennismakings-spelletjes tot spelenderwijs leerstof verwerken en via spelelementen vaardigheden verwerven rond het leren ondernemen.
 - Het aanbod rond leren ondernemen en ondernemend leren dat door de Vlaamse overheid gefinancierd wordt, is doorspekt van spelelementen. Het kan daarbij gaan van het opnemen van spelelementen tot het vormgeven van een heel initiatief in een spel- of wedstrijd kader. Enkele voorbeelden, niet exhaustief:
 - het werken met uitdagingen waar teams van jongeren/studenten (al dan niet binnen een beperkt tijdsbestek) een creatieve-innovatieve oplossing voor bedenken en uitwerken. De uitdagingen kunnen uit verschillende contexten geformuleerd worden: maatschappelijke uitdagingen vanuit een stadscontext (binnen de ecosysteemprojecten voor jong ondernemerschap in studentensteden) tot specifieke bedrijfsproblemen (innovatiekampen van Vlajo)
 - de vele wedstrijdformules:
 - ondernemingsplanwedstrijden rond leren ondernemen; ondernemingsplanwedstrijden zoals Plankgas van Unizo O&O en Start Academy van Vlajo,
 - de Ondernemersaward binnen ecosysteem voor jong ondernemerschap Broeikas (Aalst) waar studenten organisatie en jurering van de wedstrijd voor ondernemingen op zich nemen

- de vele awards (binnen de ecosysteemprojecten voor jong ondernemerschap, zoals de Gentreprneur Awards, de student-ondernemer van het jaar van Unizo, ...) waar ondernemende jongeren en studenten met een eigen zaak als inspirerend en laagdrempelig rolmodel in de kijker worden gezet
- online educatieve spellen zoals Vlajo Challenge
- simulaties voor alle leeftijden rond het ontwikkelen en beheren van een onderneming zoals leeronderneming van Unizo O&O, Kid@Biz, mini-ondernemingen en small business projects van Vlajo (die laatste twee gecombineerd met een wedstrijdement)
- co-creatie waar leerlingen, scholieren en studenten over één schooljaar een droommachine bedenken en realiseren (My Machine)
- o STEM-academies hebben als functie het organiseren van STEM-activiteiten in de vrije tijd; de STEM-activiteiten hebben als doel jongeren in contact te brengen met STEM in een niet-schoolse context. Deze activiteiten kunnen heel verschillende vormen aannemen waar de spelprincipes zeker in terugkomen. Een overzicht van de activiteiten vindt u op stem-academie.be.
- o Via de structurele financiering van imec ondersteun ik het Smart Education @ Schools programma (zie ook onderwijs).

Landbouw en Visserij

Departement Landbouw en Visserij

- Op beurzen houdt het departement een wedstrijd op de beursstand, waarbij de bezoekers een beloning ontvangen in ruil voor het beantwoorden van enkele vragen. De antwoorden zijn telkens te vinden op de informatiepanelen en -schermen op de stand. De beloning ligt in het verlengde van het thema van de beursstand zoals een veiligheidshesje, werkhandschoenen of een groente- en fruitzakje.
- Bij bevraging van onze doelgroepen wordt vaak een nuttige stimulans meegegeven of verloot onder de deelnemer.
- In het najaar van 2019 organiseerde de overkoepelende werkgroep Bewegen en ergonomie van het Departement Landbouw en Visserij een intern spel waarbij de collega's gedurende acht weken via een lijst van opdrachten werden aangespoord om meer te bewegen tijdens de kantooruren om zo typische fysieke en mentale klachten eigen aan kantoorwerk te voorkomen. Ook hier werd een beloning voorzien voor de deelnemers.

Vlaams Centrum voor Agro- en Visserijmarketing (VLAM)

- VLAM organiseert sporadisch onlinewedstrijden die passen binnen Europese promotiecampagnes.
- Daarnaast kan de Vlaamse consument ook bepaalde zaken testen bij VLAM. Bv.:
 - o Groentetest (2017): De Vlaming overschat zijn groenteverbruik en haalt gemiddeld slechts de helft van de aanbevolen hoeveelheid van 300 g per dag. Om de bewustwording te verhogen, kon de Vlaming zijn groenteverbruik meten aan de hand van de online Groentetest <https://www.lekkervanbijons.be/groentetest>. Na de conclusie kreeg men praktische tips om meer groenten te gebruiken tijdens de maaltijdmomenten én tijdens snackmomenten.
 - o Chauvinismetest (2018): De Vlaamse consument blijkt lang niet zo chauvinistisch is als hij beweert te zijn. Hij let weinig op de herkomst van producten. De Vlaming is wel te vinden voor Vlaamse kost en koestert zijn klassiekers. Maar een echte verdediger van de eigen keuken is hij meestal niet. Via een online test (<https://www.lekkervanbijons.be/chauvinisme>) wou VLAM aandacht creëren rond producten van bij ons en het culinaire

chauvinisme verhogen. Na de test werden ook kooktips en recepten aangereikt.

Werk en Sociale Economie

In de ESF-oproepen 'Het voorbereiden van ondernemingen en hun werknemers op de implementatie en het gebruik van Artificiële intelligentie' en 'Het voorbereiden van ondernemingen en hun werknemers op de implementatie en het gebruik van Cybersecurity' zijn er een aantal projecten die gebruik maken van gamification. Dit zijn twee oproepen die kaderen in de beleidsagenda's AI en CS. Gamification is een laagdrempelige methode om ondernemingen en hun werknemers relatief snel en eenvoudig bepaalde competenties bij te brengen. In het kader van levenslang leren en innovatieve leerwegen is dit dus zeker een methodiek om verder te verkennen.

Bart Somers

Integratie en Inburgering

- In de huidige cursussen Maatschappelijke Oriëntatie voor inburgering gebruiken de Agentschappen Integratie en Inburgering op dit moment al interactieve en educatieve games. Een voorbeeld hiervan is 'meneer sorteer', een spel dat vooral bij alfa-groepen wordt ingezet om te leren sorteren en waarbij de cursisten punten krijgen toegewezen. Er wordt ook gewerkt met Kahoot als online quiztool. Dit creëert een wedstrijdelement in de lessen Maatschappelijke Oriëntatie. Andere digitale tools die ingezet worden, zijn: Mentimeter, GoogleClassroom en GoogleForms en Socrative. Deze worden ook gebruikt in het vormingsaanbod voor lokale besturen en organisatie.
- Bij heel wat vormingen en begeleidingen rond taal en diversiteit wordt gebruik gemaakt van verschillende spelmethodieken.
- Ook bij de verdere uitrol van Blended Learning in Maatschappelijke Oriëntatie (BLIMO), wordt gamification als onderdeel van de aanpak opgenomen.
- Atlas werkt aan gamification in de ruime betekenis met een 'Democratiefabriek'. De Democratiefabriek is een interactieve tentoonstelling, waarbij bezoekers in duo vragen en spelletjes rond burgerschap doen. De bezoekers krijgen allerlei vragen en opdrachten die hen telkens uitdagen hun eigen ideeën, hun twijfels, opinies en vooroordelen ter discussie te stellen.

Agentschap Overheidspersoneel (AgO)

'Welkom', de startersgids bij de Vlaamse overheid: in 2015 liet het Agentschap Overheidspersoneel door een externe partner een digitale onthaaltool ontwikkelen, met als bedoeling nieuw aangeworven of overgekomen personeelsleden wegwijs te maken binnen de Vlaamse overheid. Het gaat om een digitale leermodule (e-learning), opgebouwd aan de hand van een interactief verhaal. Er worden spelelementen gebruikt om het (toekomstige) personeelslid nieuwsgierig te maken en te motiveren meer over de Vlaamse overheid te willen leren. Er wordt momenteel onderzocht tegen welke investering we deze in 2015 opgeleverde tool kunnen actualiseren.

Ben Weyts

Onderwijs

Zoals digitale borden de klassieke krijtborden vervangen en computers en tablets de papieren handboeken en schriften, zijn computerspellen de logische digitale opvolgers van allerlei didactische spelvormen (die van ouds in het onderwijs worden gebruikt).

De immense populariteit van computergames bij kinderen en jongeren vormen een extra reden om ze de klas binnen te brengen. Om deze reden wordt sterk ingezet op het stimuleren van het gebruik van games voor educatieve doeleinden.

- Op 20 juli 2018 keurde de Vlaamse Regering het Game Actieplan goed. Vanuit dit actieplan wordt in samenwerking met het departement CJM, Klascement en Mediawijs o.a. extra ingezet op een betere bekendmaking van de didactische mogelijkheden die games kunnen bieden in het onderwijs. In het kader van deze sensibiliseringsactie wordt een studiedag georganiseerd in maart 2020, waarin game-developers en leraren verschillende workshops kunnen volgen rond het gebruik van games in de klas. Dit wordt aangevuld met regionale workshops voor leraren waarin didactisch materiaal wordt aangereikt om met games in de klas aan de slag te gaan. De campagne wordt ook gekoppeld aan Klascement, waar een gestructureerd aanbod wordt voorzien van leermaterialen met games.
- Het Departement Onderwijs is naast het Departement CJM één van financierende overheden van het Gamefonds. Het Gamefonds leverde al steun voor tal van educatieve games en voor zeer diverse aspecten van het curriculum.
- In samenwerking met het kenniscentrum Mediawijs werd een gids en een website uitgebouwd rond games voor onderwijs. De website kan geraadpleegd worden op <https://gamesindeklas.mediawijs.be>. Beide werden door Onderwijs gefinancierd binnen de overeenkomst met het Kenniscentrum.
- Opleiding: in de opleiding Mediacoach is één van de modules helemaal aan gaming gewijd. In 2020 wordt een terugkomdag georganiseerd voor de mediacoaches van 2019, waar opnieuw een sterke focus is op gaming in de klas.
- Bij EHBO-trainingen op scholen worden games ingezet en gepromoot.
- Bij overheidscampagnes rond programmeren werd veelvuldig gebruik gemaakt van educatieve games om kinderen en jongeren op een laagdrempelige manier te leren programmeren of ze de basis van het computationeel denken bij te brengen.
- De publicatie "Vroeger gaat niet over" over herinneringseducatie in Vlaanderen bevat een hoofdstuk over hoe 3D-games ingezet kunnen worden in de context van herinneringseducatie. De opmaak en verspreiding van dit boek werd inhoudelijk en financieel door het beleidsdomein Onderwijs ondersteund.
- Het Departement Onderwijs en Vorming was partner van de SETT-beurs, waar leraren in aanraking kwamen met verschillende educatieve technologieën. Hier werden ook veel gamification-technieken (bv. verhoog interactie in de klas met WOOclap) en games (bv. Squeeze, een serious game over online identiteit) voorgesteld.
- Het Smart Education @ Schools programma richt zich tot leerkrachten uit de basis-, secundaire en volwasseneneducatie die via samenwerking de concrete uitdagingen in hun onderwijspraktijk willen aanpakken met educatieve technologie. In dit programma werden in het verleden reeds veel projecten ondersteund waarin game-technieken werden gebruikt (bv. VRkeer gebruikt Virtual Reality om verkeersregels te leren).

Sport

- In de Sportinnovatiecampus in Sport Vlaanderen Brugge, wordt sinds eind 2016 samengewerkt met Howest om toegepast te onderzoeken hoe gamification kan worden ingezet als stimulans voor sport en beweging. Game-ontwikkelaars zorgen ervoor dat de spelen er visueel aantrekkelijk en overweldigend uitzien en dat levels, scores en badges worden ingezet om de spelervaring ook op lange termijn interessant te houden. Voorbeelden van projecten zijn de ontwikkeling van een interactieve vloerprojectiegame in samenwerking met Cybernetic Walrus, de ontwikkeling van een VR (virtual reality) roeigame in samenwerking met de Vlaamse Roeiliga en de ontwikkeling van een AR (augmented reality) klimgame in samenwerking met Technopolis.

Sport Vlaanderen opende in de Sportinnovatiecampus in Brugge eind 2018 de eerste VR sportscube in Vlaanderen, in samenwerking met R.A.V.E.N en Howest, om te pionieren, te experimenteren, te onderzoeken en te (laten) beleven welke VR-games effectief kunnen aanzetten tot sport.

- In september 2018 inspireerde Sport Vlaanderen op Supernova in Antwerpen, het festival van de toekomst, met een expeditie over sport in de toekomst, door bij bezoekers zelf te laten ervaren hoe interactieve sport en beweeggames en technologie met gamification motiverend en drempelverlagend kunnen werken in functie van meer fysieke activiteit. 3.500 bezoekers hebben er kunnen sporten in Virtual Reality, fietsen met Zwift en bewegen met de interactieve sportmuur met Lü technologie.

- In februari 2019 werd een projectoproep gelanceerd om publieke ruimtes zo in te richten dat ze aanzetten tot sport en bewegen, om meer mensen in beweging te krijgen. Daarbij zijn drie projecten goedgekeurd die (beperkt) gebruik maken van gamification.

In Nazareth is er een initiatief om via een app (App Strapgemeente) met gamification-element kinderen en jongeren te stimuleren om op een duurzame manier (fiets of te voet) langs een veilige route naar school te gaan en zo bij te dragen aan een actieve en milieuvriendelijke gemeente.

In Mechelen is Urban Fit een laagdrempelig beweeg- en activeringsproject in en rond de stadskern. Het bestaat uit een bewegwijzerd en laagdrempelig wandel- en loopparcours (6 km, verlicht, in de stad) met beweegtoestellen, waarbij door middel van 'slimme' toepassingen (app voor gamification-aspect én op regelmatige basis persoonlijke begeleiding) een zeer brede doelgroep geactiveerd kan worden.

En "Move by - bewegen loont" is een activatieprogramma in de vorm van een website en een mobiele app met een duidelijke focus op het onbewust regelmatig laten bewegen in al zijn vormen als remedie voor "het nieuwe roken", zijnde al zittend door het leven gaan. Of het nu gaat om wandelen, dansen, springen, fietsen naar de winkel of de trap nemen in plaats van de lift, met het activatieprogramma "Move by" wil men de bewegingsreflex nog meer installeren, stimuleren en belonen. Door middel van geofencing technologie, wordt de gebruiker beloond voor zijn beweeggedrag. Het is een vernieuwend concept van laagdrempelig 'geo-location based' bewegen, in combinatie met activity tracking en gamification.

- In juli 2019 werd in totaal 375.000 euro toegekend in het kader van de projectoproep Virtual Reality (VR)-games in het sport en beweegbeleid. Met deze projecten wordt nagegaan welke mogelijkheden VR biedt om mensen effectief aan te zetten tot meer sporten en bewegen. De te ontwikkelen game moet een beweegcomponent bevatten die in voldoende mate aanzet tot intensief bewegen of sporten. Bovendien moeten de VR-games een praktische toepassing kunnen hebben binnen het sportaanbod van een sportorganisatie. De eindproducten zullen in het najaar van 2021 als testversie in de praktijk kunnen worden getest bij de betrokken partners en in de Sportinnovatiecampus van Sport Vlaanderen Brugge.
- Op 17 oktober 2019 was er het derde sportinnovatiecongres van Sport Vlaanderen. Samen met 1.000 deelnemers werd een reis naar de toekomst gemaakt. Hoe, waar en wanneer zullen we sporten in 2040? En met wie? Welke sporten zullen populair zijn? Welke infrastructuur hebben we daarvoor nog nodig? Welke sportclubs zijn het meest 'future proof'? Welke plaats zal technologie en dus gamification innemen in de sport? Hoe kunnen we meer mensen kwalitatief, langer en vaker aan het sporten en bewegen krijgen? Op het derde sportinnovatiecongres van Sport Vlaanderen kon je sport in de toekomst beleven.
- Op 13 november 2019 opende Sport Vlaanderen Brasschaat de eerste publieke interactieve sportspeelmuur in Vlaanderen. De splinternieuwe sportspeelmuur is een ruimtelijk bewegingsspel dat met een reusachtige muurprojectie en 3D-camera's een sportzaal omtovert tot een interactieve speelzone. Het maakt sporten én leren aantrekkelijker voor kinderen door er een gaming-aspect aan toe te voegen. Ook voor volwassen sporters en G-sporters biedt de technologie heel wat leuke mogelijkheden.

Zuhal Demir

Energie

Vlaams Energieagentschap

- Voor wie investeert in energiebesparende investeringen, geeft de netbeheerder een aantal premies. In 2017 werd de totaalrenovatiebonus ingevoerd. Vanaf 3 tot 7 investeringen, uitgevoerd binnen een periode van 5 jaar, krijg je een bonus, bovenop de bestaande individuele premies. Zo word je getriggerd om verdere renovatiestappen uit te voeren waarbij de beloning blijft stijgen.
- Een andere vorm van gamification is het geleidelijk aan verlagen van energiepremies via de netbeheerder. Uitstelgedrag wordt zoveel mogelijk vermeden, door dit jaar een hogere premie te geven dan volgend jaar (bv. warmtepompboiler).
- Voor nieuwbouwwoningen wordt er al lange tijd een korting gegeven op de onroerende voorheffing. Alleen wie een stuk beter doet dan de wettelijke eisen, krijgt het voordeel. In de praktijk werkt een groot deel bouwheren een project af, waarbij ze de bonus effectief binnenhalen.
- De 4-punten isolatietest werd in 2014 gelanceerd. Via een snelle zelftest over de isolatie in je woning, krijg je als een gebruiker een snel overzicht hoe goed je scoort, met een percentage. Door meer en beter te isoleren, krijg je een betere score.

Omgeving

De Watergroep

- Gamification wordt bij De Watergroep ingezet om de effectiviteit van veiligheidstrainingen te verhogen. Wij zetten vanaf 2020 het game based trainingsplatform 'Play it Safe' in, in het kader van trainingen rond veiligheid en preventie.
- Daarnaast onderzoeken wij de mogelijkheden van 3D game technologie voor het uitwerken van een veiligheidstraining voor werken in de sleuf (aanleg en herstel van leidingen).
- Ook rond bewust omgaan met (drink)water zijn er plannen om in te zetten op een interactieve toepassing met spelelementen.
- De Watergroep lanceert tegen begin december 2019 een vernieuwde kidswebsite (kids.dewatergroep.be), waarin eveneens gamification is opgenomen. De doelstelling is jongeren via een interactieve website met spelelementen wegwijs te maken in drinkwaterproductie en -distributie en hen bewust te maken van het belang van een duurzaam waterverbruik.

Agentschap voor Natuur en Bos

- In het Zwin Natuur Park kan men een interactieve tentoonstelling over trekvogels beleven. Met een Zwinpaspoort wordt er een Zwinvogel toegekend en kan men in de huid van deze vogel kruipen.
- Samenwerking met Technopolis voor het opzetten van 'natuur digitaal'. Via een reeks opstellingen kan men op virtuele vogelsafari door het Zwin trekken en via augmented reality padden, zeehonden en vleermuizen in veiligheid brengen. Ook kan men er dieren leren imiteren.
- In verschillende natuurgebieden van Natuur en Bos wordt gebruik gemaakt van geocachen om op die manier de natuur te ontdekken.

Vlaamse Milieumaatschappij

- Voor de vernieuwing van de luchtkwaliteitsapp Belair werkt de Vlaamse Milieumaatschappij met gebruikersgroepen op verschillende locaties in Vlaanderen. Als incentive voor deelname krijgen de deelnemers een geschenkbond.
- De Vlaamse Milieumaatschappij organiseert op dit ogenblik twee participatieprojecten voor de opmaak van riviercontracten: <https://zwalmbeek.riviercontract.be> en <https://vliet-molenbeek.riviercontract.be>.
Alle betrokken overheden (Vlaams, provinciaal, lokaal) engageren zich om samen met de lokale stakeholders (burgers, bedrijven, verenigingen, ...) te zoeken naar oplossingen om het overstromingsrisico. Als opstap naar deelname aan het project kan iedereen op de website de overstromingstest doorlopen. Daarbij wordt eerst hun kennis van overstromingsmaatregelen getest, waarna ze het overstromingsrisico voor hun adres kunnen opvragen. De deelnemer krijgt onmiddellijk een gepersonaliseerd resultaat met een overzicht van zijn/haar kennis vergeleken met de andere deelnemers, en het huidige overstromingsrisico en het toekomstig risico door klimaatverandering. Daarnaast wordt ook opgeroepen om deel te nemen aan het onlinedebat en kan het resultaat vlot gedeeld worden via sociale media om zo het project verder bekend te maken. Ook in het onlinedebat zitten elementen van gamification. De deelnemers posten hun idee of voorstel openbaar op de projectwebsite. Daarna kunnen andere deelnemers het idee verder aanvullen of aangeven dat ze het steunen. Zo wordt er online een draagvlak gebouwd voor de toekomstige maatregelen die in het riviercontract worden opgenomen.

Openbare Vlaamse Afvalstoffenmaatschappij (OVAM)

- Mooimakers
 - actie opruimen zwerfvuil rondom het OVAM-gebouw: wedstrijd (zonder prijs) om het meeste zwerfvuil per personeelslid op te halen.
 - 'Actiekaart': actie gericht op burgers. Deze kunnen op een kaart aangeven in welk gebied men zwerfvuil wil opruimen. Co-opruimers kunnen hetzelfde gebied 'claimen' en dit samen mooi houden.
 - 'Mijn propere stoep':
doel: de Vlaming houdt zijn/haar eigen stoep proper. Burgers kunnen hun stoep online 'registreren' en een gepersonaliseerde poets-set en een cadeaubon winnen.
 - 'Operatie proper': beloningssysteem voor scholen, groepen, verenigingen, lokale besturen en intercommunales met als doel een duwtje in de rug te geven en zwerfvuil duurzaam aan te pakken. Hoe? Door samen een actieplan op te stellen, ondersteuning te bieden (denk aan opruimmateriaal, educatieve pakketten) én een mooie financiële beloning.
- Acties ter bevordering van het fysiek welzijn van de personeelsleden:
 - wedstrijd waarbij het aantal stappen per dag/per team geteld worden. Het team met het meeste aantal stappen wint.
 - gebruik van de trappen in het OVAM-gebouw stimuleren: personeelsleden die de trap gebruiken, kunnen loten verzamelen. Op het einde van de actie wordt een winnend lot getrokken. De winnaar ontvangt een prijs.
- Actie 'komen eten'
 - Teams van de OVAM dagen elkaar uit om duurzaam te koken. Er worden punten gegeven voor duurzaamheid, sfeer en gezelligheid, ...
- OVAM Ecodesign PRO Award
 - De Henry van de Velde Awards tonen en lauweren zowel nationaal als internationaal Vlaamse ontwerpers, bedrijven, producten, projecten en diensten die vanuit design en oplossingsgericht een positieve impact hebben op de economie en de samenleving. De award 'Ecodesign by OVAM' is één van de categorieën.

- Ecodesign award voor studenten
 - Elk jaar daagt de OVAM studenten uit om een product te ontwerpen dat de wereld verandert. De inzet? Een geldprijs van 1.000 euro en een individuele begeleiding door Flanders DC, hét aanspreekpunt voor de creatieve sector. Een jury van experts en professionals reikt prijzen uit in de categorieën 'eindwerk' en 'jaarwerk'. Daarnaast is er ook een publieksprijs.
- SIS Toolkit
 - spel formule voor ondernemers om duurzaam ondernemen te integreren in alle aspecten van de bedrijfsvoering
 - externe begeleiding/coaching is hierbij noodzakelijk.
- Waardenspel
 - 'koerskaart' om in team de organisatiewaarden te bespreken
 - aanbod van de Vlaamse Overheid.

Wouter Beke

Welzijn, Volksgezondheid en Gezin

Vanuit Algemene Preventie werden volgende methodieken ontwikkeld die gebruik maken van één of meerdere elementen van gamification.

Tabak, alcohol en drugs

- Rock Zero
- Vlucht naar Avatar
- Play (verantwoord gamen en vrijetijdsbesteding)
- Quiz passief roken
- TOPspel (sociale vaardigheden)
- Bullshitfree Generation
- Alcohol zonder boe of bah
- Route12+ opvoedspel tabak, alcohol en drugs etnisch culturele minderheden
- Maat in de Shit (spelmateriaal)

Voeding en beweging

- Woogie Boogie
- Spel en beweging binnen woonzorgcentra
- Valquiz
- 10.000 stappen (diverse settings, bv. No steps no glory voor ondernemingen)
- Start to stand
- Dip Dobbel Doe

Geestelijke Gezondheidsbevordering en suïcidepreventie

- Online Gelukscoach
- Nok
- Serious Game van VLESP "Silver".

OPZC Rekem zit in een NIAZ (Nederlands Instituut voor Accreditatie in de Zorg)-traject (accreditering) en in voorbereiding hiervan vinden roadshows plaats voor het personeel. Om de aandacht te behouden, het leervermogen aan te scherpen en dit aantrekkelijk te maken wordt voor sommige onderdelen gebruik gemaakt van de quiz-formule.

Jaarlijks kan er meegedongen worden voor de NIAZ-jaarprijs (België, Nederland). De voorzieningen kunnen voorstellen insturen. In OPZC Rekem kon men verschillende voorstellen doen. De medewerkers konden dan via een poll kiezen welke inzending we concreet zouden doen uit de voorstellen.

Matthias Diependaele

Onroerend erfgoed

Agentschap Onroerend Erfgoed

- Elk jaar organiseert het agentschap de Onroerenderfgoedprijs. Daaraan is een publieksprijs verbonden, waarbij het publiek kan stemmen op een van de drie laureaten. Om de respons te verhogen, koppelen we er een wedstrijd aan: een aantal deelnemers wordt uitgeloot om de feestelijke prijsuitreiking bij te wonen.
 - Herita, structurele partner van het agentschap, maakt vaak gebruik van spelprincipes en speeltechnieken.
 - In de maandelijkse B2C-nieuwsbrief zit telkens minstens 1 wedstrijd. In de nieuwsbrief van september kon je duo-tickets winnen voor de expo 'De wereld van Bruegel' in Bokrijk door een wedstrijdvraag te beantwoorden. Het antwoord op de vraag was terug te vinden op de website van de expo, waardoor het publiek via de wedstrijd gestimuleerd wordt om een kijkje te nemen in de wereld van Bruegel. In de nieuwsbrief van november kon je het boek 'Schelde: stroom in verandering' over archeologie in de Scheldevallei winnen door een wedstrijdvraag over de Sint-Amanduskerk uit Kerkhove te beantwoorden. Dat vergt wat onderzoekswerk, waardoor ook hier het publiek automatisch meer te weten komt over het erfgoed in kwestie.
 - De lidkaart van Open Monumenten, de ledenbeweging van Herita, is ook een UiTPAS. Leden kunnen getrouwheidspunten sparen op de lidkaart bij meer dan veertig Open Monumenten uit het aanbod. Met de UiTPAS kunnen leden vervolgens in meer dan 35 gemeenten en in totaal bij meer dan 2.000 vrijetijdsorganisaties over heel Vlaanderen punten omruilen voor interessante voordelen.
 - In functie van de ontsluiting van sites en publiekswerking worden spelprincipes en speeltechnieken actief ingezet, vaak om kinderen actiever te betrekken. Via doe-opdrachten, zoektochten en andere activiteiten kunnen bezoekers en jonge schattenjagers punten, antwoorden of stempels verzamelen waarmee ze een beloning krijgen in de vorm van een cadeautje, een gadget of iets anders.
- Enkele voorbeelden:
- ☐ Tijdens Open Monumentendag konden kinderen tussen 6 en 12 jaar in de Antwerpse Hofkamer ontdekken welke van de Griekse goden op het plafondschilderij het beste bij hen past. Via enkele geslaagde opdrachten kregen ze een geschenkje.
 - ☐ Kasteel Beauvoorde transformeert in vakantieperiodes in een escape room, waar kinderen een parcours kunnen afleggen. Na afloop krijgen ze een stempel op een stempelkaart die gedeeld wordt met andere erfgoedlocaties in Veurne. Drie stempels geven recht op een geheugenkaartspel. Via deze spelfactor worden gezinnen gestimuleerd om meerdere erfgoedlocaties te bezoeken.
 - ☐ Op de Antwerpse Cultuurmarkt kunnen kinderen een selfie nemen bij een reuzengroot logo van Open Monumentendag. Daarna krijgen ze een stempel op hun spaarkaart. Met een volle kaart krijgen ze een attentie aan de Vliegtent op de Groenplaats.
 - ☐ Voor het project 'Vlaamse meesters in situ' kunnen bezoekers per site stickers verzamelen en in een 'pelgrimsboek' kleven. Ook dit moet bezoekers stimuleren om andere locaties te bezoeken en het stickerboek te vervolledigen.

Lydia Peeters

Mobiliteit en Openbare Werken

- Om lokale besturen, stakeholders en secundaire scholen op een speelse wijze te laten ervaren dat het verminderen van het overstromingsrisico een gedeelde

verantwoordelijkheid is, lieten het departement MOW, de Vlaamse Milieumaatschappij, de Vlaamse Waterweg en het departement Omgeving in 2019 het smart game "Hoogwater Zonder Kater" door een externe opdrachtnemer "professionaliseren". Dit spel is een fysiek bordspel met een digitale component als extra ondersteuning en met extra informatie. Dit spel zal op 4 december 2019 op de VVSG inspiratiedag klimaatadaptatie voor lokale besturen gelanceerd worden. Dit spel is een meer professionele uitwerking die zonder overstroomingsexperten kan gespeeld worden, van een eerder ontwikkelde oefensessie voor het Symposium Meerlaagse Waterveiligheid op 16 november 2015. Deze oefensessie werd de laatste jaren meermaals succesvol hergebruikt bij de opstart van lokale participatieprocessen inzake overstroomingsrisicobeheer. Deze oefensessie werd nu geprofessionaliseerd om een breder publiek te bereiken zonder dat begeleiding door een overstroomingsexpert nodig is.

- In 2019 startte het departement MOW, in opdracht van het beleidsdomein MOW, met de opmaak van toekomstverkenningen (2050). In deze oefening wordt nagegaan hoe de mobiliteit van de toekomst er kan uitzien, rekening houden met de verschillende onzekerheden die spelen zowel binnen de mobiliteit als daarbuiten. Gamification behoort tot de mogelijkheden om de discussie hierrond te voeden. Een definitieve beslissing hierrond werd nog niet genomen.
- Het Departement MOW en het Agentschap voor Natuur en Bos willen via oVRheid met de nieuwste technieken van Augmented en Virtual Reality (AR en VR) de burger letterlijk in een ontwerp m.b.t. grootschalige wegenwerken, stadsontwikkelingsprojecten, natuurinrichtingen, ... laten stappen en de toekomstplannen virtueel laten zien, horen en beleven.

Het doel is om burgers tijdig en voldoende te informeren over ruimtelijke projecten van de overheid waarbij er, via o.a. tracking van reacties en beweging, de mogelijkheid is voor de burgers om op een intuïtieve manier feedback te geven en voor de overheid om deze te verzamelen. Op die manier kunnen deze belevingen tot nuttige input leiden voor het beleid en de beleidsinitiatieven tijdig bijsturen. Onzekerheid over de impact van het voorgestelde plan roept vaak weerstand op dat kan leiden tot een ernstige vertraging van het project of zelfs het totaal verhinderen ervan.

Inmiddels is er, in samenwerking met Howest en Imec, een POC (proof of concept) ontwikkeld in toepassing op de Prosperpolder. Deze POC werd op 20 september 2019 voorgesteld onder begeleiding van Imec. De burgerbevraging leverde interessante inzichten op over de meerwaarde van VR voor een betere communicatie en bredere burgerparticipatie bij ruimtelijke overheidsprojecten.

Hoewel het, behalve de POC (en demo's), nog niet in concrete projecten is toegepast had de werkvennootschap aangegeven dat 2 projecten in aanmerking zouden kunnen komen maar er zijn geen verdere engagementen uit voortgevloeid. Er is dus nog geen gebruik gemaakt van 'gamification' in concrete projecten maar dit aspect is wel opgenomen, nl. in de ontwikkelde demo is er bijvoorbeeld de mogelijkheid voor de gebruiker om op een bepaalde plaats, met verschillende kubusmodules een uitkijktoren / platform te bouwen. Het is een raster waar op de begane grond en op verdiep 1, telkens 6 modules kunnen geplaatst worden "Tetriserwijs".

- Het Departement MOW heeft met 'SAFE.T – online preventietool voor de transportsector' een (gesubsidieerd) pilootproject lopen met het Instituut voor Mobiliteit (IMOB, Universiteit Hasselt). 'SAFE.T' wil vrachtwagenchauffeurs via een app digitaal benaderen en motiveren met speelelementen gelinkt aan vaardigheden en prestaties. De mogelijkheden van gamification strategieën om chauffeurs te motiveren veilig en ecologisch te rijden worden in 5 bedrijven getest, waarbij er ook aandacht is voor het algemeen functioneren als werknemer.
- De Vlaamse Waterweg beheert de jaagpaden langs de Vlaamse waterwegen. Steeds meer wordt het jaagpad ingeschakeld in recreatieve en functionele fiets- en wandelroutes. Zo zijn jaagpaden geliefd bij menig recreant en sportliefhebber. Dit is ook zo ook voor functionele verplaatsingen met de fiets. Onder het motto '*Het jaagpad is er voor iedereen*' sensibiliseert DVW alle gebruikers tot wederzijds respect.

Op de website van DVW staat een digitaal postkaartje dat mooi samenvat hoe je respectvol gebruik kan maken van het jaagpad én laat je toe groeten te versturen vanop het jaagpad! De postkaart is te raadplegen op de webpagina <https://www.vlaamsewaterweg.be/jaagpaden>.

- Dit promoot het Agentschap Wegen en Verkeer af en toe via sociale media: <https://wegenenverkeer.be/verkeerslichtenspel/index.html>. Auto's, fietsers, voetgangers, ... iedereen wil graag snel en veilig naar zijn bestemming. Maar we zijn met steeds meer in het verkeer, en de wegen worden steeds complexer. Slaag jij erin om de lichten zodanig te bedienen dat iedereen veilig en vlot het kruispunt kan verlaten?
- Ook worden er subsidies gegeven waarbij het opzet is dat men op een slimme manier de doelgroep poogt te bereiken. Zo werkt de Vlaamse Stichting Verkeerskunde voor het afgeschafte 'rijbewijs op school' een vervangend aanbod uit voor scholen waaronder een digitaal leerplatform en heeft een online leerplatform via 'mijnrijbewijsB.be'.
- Het waterbouwkundig labo in Antwerpen heeft een scheepvaartsimulator waar bijvoorbeeld loodsen kunnen gaan oefenen om ervaring op te doen.

Benjamin Dalle

Jeugd

Het departement Cultuur, Jeugd en Media zet binnen de eigen participatieve trajecten rond het jeugdbeleid ook steeds in op een meer speelse manier om participanten te laten nadenken over moeilijkere en complexe beleidsthema's. Het doel is vooral om te sensibiliseren.

Media

VRT-visie en strategie over gamification

Gamification blijkt een groeiende mediavorm te zijn. VRT wil aansluiten bij de tijdsgeest en hiermee rekening houden. VRT maakt audiovisuele content en verspreidt die via sites en apps. VRT integreert gamification-formats op die digitale platformen om enerzijds publiek aan te trekken en anderzijds haar content in een innovatieve vorm te verwerken.

Ketnet is het aanbodsmerk van de VRT dat het meest inzet op gamification.

Via de website en de apps van Ketnet en Ketnet Junior maakt Ketnet extra audiovisuele content beschikbaar, zoals extra video's, spelletjes en quizen, die aansluiten bij de programma's.

Met die extra content en toepassingen wil Ketnet zijn publiek ook online bereiken, en extra informatie voor dat publiek verwerken op een innovatieve manier.

De spelletjes van Ketnet zijn vaak gebaseerd op programma's, en vormen een extra laag content ter ontspanning.

Ketnet biedt ook verschillende quizen aan, zoals de actuaquiz van Karrewiet (kinderen kunnen er wel geen punten mee winnen en een klassement wordt niet gemaakt).

Daarnaast hanteert VRT NWS gamification elementen binnen enkele van haar tools:

- VRT NWS ontwikkelde het educatieve concept EDUbox, in samenwerking met het Vlaamse Kenniscentrum Mediawijsheid en imec. EDUbox laat jongeren op een andere manier kennismaken met allerlei maatschappelijke thema's. De EDUbox bestaat uit een fysieke doos met fiches in combinatie met een digitaal luik met audiovisuele content (via YouTube, Pinterest, Facebook en het speciaal ontwikkelde platform Medium). Elke EDUbox focust op één thema. De VRT heeft tot dusver al vier EDUboxen gemaakt en verspreid, rond de

volgende thema's: datajournalistiek, nepnieuws, democratie en artificiële intelligentie.

- VRT NWS ontwikkelde bij de verkiezingen van 2018 en 2019 een coalitievormer. Gebruikers kunnen met deze online tool zelf een coalitie vormen gebaseerd op de verkiezingsresultaten. De tool op zich is geen spel, maar gebruikt spelelementen (het puzzelen met mogelijke coalities) in de manier van navigeren en informeren, zodat het publiek op een nieuwe manier betrokken wordt bij de politieke actualiteit.

Sporza maakt naar aanleiding van grote sportevenementen verschillende online tools en wedstrijden die de beleving en betrokkenheid van de gebruikers kunnen vergroten.

- Voor het WK Voetbal in 2018 werd het concept van de klassieke wedstrijdpronostieken onder handen genomen en werd een online tool genaamd 'De Grote Sporza WK-pronostiek' online geplaatst waarbij gebruikers een eigen competitie konden aanmaken en het konden opnemen tegen hun vrienden, familie en enkele bekende voetbalcommentatoren.
 - Met 'Iedereen Bondscoach' kunnen voetbalfans hun eigen ideale elftal samenstellen tijdens de matches van het WK Voetbal 2018.
 - Bij de start van het wielervoorjaar is er ook de lancering van de Sporza Wielermanager. Wielersfans kunnen een ploeg van renners samenstellen waarmee ze punten kunnen verdienen in 14 voorjaarskoersen, van de Omloop tot Luik-Bastenaken-Luik.
 - De voorbije jaren was er ook een Tourmanager. De tourmanager was gebaseerd op hetzelfde principe als de wielermanager, maar met de Ronde van Frankrijk als thema.
2. Gamification is een van de mogelijke manieren om een gedragsverandering te bekomen, door het inbouwen van spelelementen in een niet-spelomgeving. De toepassing is relevant voor het beïnvloeden van individueel gedrag dat regelmatig wordt herhaald en dat een lage instapdrempel heeft en kan zeker een plaats hebben naast andere beleidsinstrumenten zoals sensibilisering, de uitvaardiging van regelgeving of de toekenning van subsidies. Dit kan in veel beleidsdomeinen toegepast worden.

Verschillende spelelementen kunnen ingebouwd worden:

- het geven van beloningen, al dan niet via een loterij
- werken met puntensystemen
- het uitreiken van badges die het gewenste of beloonde gedrag tot uiting brengen
- het organiseren van een wedstrijd of competitie
- haalbare doelen stellen voor de uitdaging en werken met te bereiken levels
- het geven van directe feedback aan de gebruikers, bv. door middel van een statusbalk of een dashboard
- de ontwikkeling van een applicatie (app) met spelelementen.

Hierna volgen nog specifieke aanvullingen voor bepaalde entiteiten.

Flanders Investment and Trade (FIT) – Jan Jambon

- Er wordt binnen de afdeling Invest bekeken om eventueel met de (buitenlandse) startups hackatons te organiseren. Besprekingen zijn hiervoor aan de gang met HackBelgium, een organisatie die hier al een drietal jaren ervaring mee heeft.
- FIT bekijkt de mogelijkheden om gamification toe te passen bij het pre- en onboarden van nieuwe medewerkers.
- Wordt verder bekeken: bedrijven via spel naar de juiste dienstverlening loodsen (als onderdeel van de customer journey), aanvragen voor hun noden, antwoorden op hun vragen, of eventueel bevragen van klantentevredenheid.

Agentschap Overheidspersoneel – Bart Somers

Vanuit de dienstverlening die het Agentschap Overheidspersoneel aanbiedt rond Leren en Ontwikkelen, zetten we nu en de komende jaren volop in op Digitaal Leren binnen de Vlaamse overheid. Hierbij zullen vanaf 2020 gamification-elementen aan bod kunnen komen, zowel bij aan te kopen digitale leerbibliotheken als bij door entiteiten zelf te ontwikkelen e-learnings (zie <https://overheid.vlaanderen.be/project-strategie-voor-digitaal-leren>). Door het aanbrengen van gamification-elementen in leertrajecten worden de 'lerenden' op een speelse manier aangezet tot verwerven van inzichten en toepassen van het geleerde.