

## **Drie doorsnijdende thema's**

Brede thema's die voor elk wicked problem relevant kunnen zijn.

**We vragen bij de uitwerking van de wicked problems aandacht voor deze thema's. Per thema moet worden bepaald hoe ze worden opgepakt (comply or explain). In de wicked problem crews samenstelling zoeken we naar deelnemers die ook deze perspectieven mee kunnen nemen.**

### **Integraal samenwerken en de klant centraal**

Nederlanders bewegen momenteel gemiddeld gezien te weinig. De overheid wil hier verandering in brengen: 75 procent van de Nederlanders moet in 2040 voldoen aan de beweegrichtlijnen. Centraal beleid en samenwerking tussen organisaties om dit te verbeteren ontbreekt echter en er zijn onvoldoende mogelijkheden om te bewegen en sporten. Mensen die niet zo snel gaan sporten en bewegen, bijvoorbeeld vanwege gezondheidsproblemen, hebben er juist baat bij, maar maken nu onvoldoende gebruik van de mogelijkheden.

Om de situatie te verbeteren is samenwerken tussen de verschillende sectoren nodig, maar dit wordt in de praktijk vaak als lastig en frustrerend ervaren omdat het niet altijd concrete resultaten oplevert. Er is momenteel nog te weinig samenwerking tussen de sport- en beweegsector en andere sectoren, zoals zorg- en welzijnsorganisaties, scholen en kinderopvang en gemeenten. Om meer mensen in beweging te krijgen moeten we focussen op gezamenlijke doelen en ons richten op specifieke doelgroepen die we willen bereiken, bijvoorbeeld de jeugd en mensen in achterstandswijken. Om meer mensen aan het bewegen en sporten te krijgen is het belangrijk om de waarde hiervan meer duidelijk te maken, bijvoorbeeld aan jongeren, patiënten en mensen met een laag inkomen.

Een integrale aanpak blijkt vaak lastig omdat gemeenten hun beleid uit verschillende potjes financieren. Gemeenten doen hun best om hun beleid af te stemmen, maar integrale samenwerking tussen de vele professionals en organisaties in wijken blijkt vaak ingewikkeld. Sport en bewegen wordt binnen deze beleidscontext vaak gezien als iets aanvullends. Ook zijn er grote verschillen in hoe gemeenten met dit onderwerp omgaan.

In de samenwerking zouden verder de mensen die we willen bereiken meer centraal moeten staan, en de behoeften die zij hebben en hoe daar mogelijk sporten en bewegen aan kan bijdragen. Hiervoor moeten we beter gaan kijken naar waar mensen die niet of weinig bewegen. Bij de groep mensen die wel willen sporten maar niet goed weten hoe en waar, valt de grootste winst te behalen.

Dat vraagt om een verandering in denken en doen. Vanuit de doelgroep kun je vervolgens kijken waar in het systeem, in welke context of sector je iemand kan stimuleren te gaan sporten en bewegen. Bijvoorbeeld vanuit bepaalde locaties waar zij sowieso al komen, zoals zorg- en welzijnsorganisaties, scholen en werkgevers.

### **Techniek en data benutten**

In de sportwereld, waaronder de topsport, wordt steeds meer data verzameld. Als we die data goed analyseren kunnen we bijvoorbeeld beter blessures voorkomen of sportdocenten ondersteunen. We zien echter dat de gegevens onvoldoende benut worden: ze worden nog maar weinig vertaald naar bruikbare informatie. Een kloof tussen (data-)wetenschap en praktijk maakt nu nog dat er nog niet veel gebruik wordt gemaakt van data. Veel onderzoek blijft binnen een discipline, het opleidingsniveau van sportcoaches is vaak beperkt en het praktisch toegankelijk maken van wetenschappelijke kennis en inzichten staat nog in de kinderschoenen. We hebben experts die over specifieke kennis beschikken nodig, naast voldoende investeringen. De bundeling van expertise op dit gebied is ook van belang.

De technologische ontwikkelingen van de laatste decennia hebben allerlei voordelen, maar een groot nadeel is dat we hierdoor steeds minder actief zijn geworden. We werken tegenwoordig minder met onze handen en werken in veel gevallen de hele dag achter een computer. We shoppen steeds meer online en ook onze kinderen groeien op met tablets en games. Technologie kan mensen echter ook helpen om meer te bewegen en sporten, hoewel de effecten hiervan tot nu toe beperkt zijn.

Hoe kunnen data en techniek worden ingezet om juist meer tijd voor sport en bewegen te stimuleren en organiseren? Draagbare technologie, zoals apps en armbanden, omgevingssensoren, virtual reality (VR) en augmented reality (AR) en ook gamification, het toepassen van speltechnieken, kunnen motiverend werken en mensen overhalen tot sporten en bewegen, bijvoorbeeld jongeren tussen de 13 en 18 jaar. Zo kunnen online gemeenschappen contact met elkaar leggen, bijvoorbeeld sporters onderling of sportverenigingen met hun leden. Of kan een passender sportaanbod geboden worden zodat sportverenigingen toekomstbestendiger kunnen worden.

### **Veilig sportklimaat creëren**

Sporten heeft een grote positieve invloed op de gezondheid en op de mentale en sociale toestand van mensen. Althans als er sprake is van een veilig sportklimaat: aangename en motiverende plekken waar mensen met plezier kunnen sporten en zich kunnen ontwikkelen. In de praktijk blijken sportverenigingen helaas niet altijd een veilige plek: grensoverschrijdend gedrag is ook in de sport een groot probleem. Momenteel is geen enkele instantie verantwoordelijk voor dit onderwerp; creëren van een veilig sportklimaat zou een belangrijke plek moeten innemen bij beleidsvorming, bij het verbeteren van wijken en het doen van onderzoek. Bovendien moet de kwaliteit van de begeleiding omhoog als we gebruik willen maken van sport en bewegen om andere maatschappelijke doelen te bereiken, zoals verminderen van overgewicht.