

Digitale speltechnologie maakt mensen gezonder

5 juli 2018



Zo wil onderzoeker Stephan Lukosch van de TU Delft mensen van de bank af krijgen en actief laten sporten. Hij doet dit door sporten/spellen te combineren met de technologie van computergames: mixed reality. Hierdoor ontstaan nieuwe, gecombineerde sporten en spellen, zoals ook bekend van bijvoorbeeld de Nintendo Wii.

“We mikken vooral op mensen die fysiek niet zo actief zijn maar die wel erg van computerspellen houden,” zegt Lukosch. “Daar liggen kansen om mensen meer te laten bewegen. We baseren ons op bestaande sporten en brengen daar variatie in aan. Veel van de spellen zijn nu bijvoorbeeld gebaseerd op trefbal, omdat de technologie daar al erg geschikt voor is.”

Technologie vergroot menselijke mogelijkheden

Het jonge onderzoeksveld, inmiddels bekend als Superhuman Sports, houdt zich dus bezig met activiteiten die technologie gebruiken om de menselijke mogelijkheden te vergroten, fysieke vaardigheden en inspanning te vergen en die een competitie-element in zich hebben. De Superhuman Sports Design Challenge in Delft was van 2 tot 4 juli het eerste internationale symposium over superhuman sports. Het werd georganiseerd in samenwerking met de International Superhuman Sports Society.

Op woensdag 4 juli waren negen nieuwe spellen te zien. Drie van die negen zijn ontwikkeld

door Delftse studentengroepen, die alle drie werken met de hololens-technologie. Delftse voorbeelden zijn VRabl: een soort trefbal met virtuele konijnen, die omver gekegeld kunnen worden maar ook gelokt met virtuele worteltjes; STAR, waarbij je moet zien te overleven op een lavaveld op Hawaii en League of Lasers. En uiteraard diverse spellen uit Japan.



De deelnemers aan de Design Challenge moesten een superhuman sport ontwerpen die fysieke activiteit en vaardigheden vergt. De superhuman sport moet ook het element van sociale interactie in zich hebben. Een individu of team speelt dus tegen een ander individu of team. Wedstrijden vonden plaats in real-time of delayed en moet mixed reality gebruiken, dus ergens in het spectrum tussen Augmented of Virtual Reality.'

Jaarlijkse design challenge

Lukosch kijkt ondertussen al verder, stelt de TU Delft. Zijn doel is om een jaarlijkse Design Challenge te hebben richting de Olympische Spelen van 2020 in Tokyo. Japan, zeer actief op dit terrein, wil daar graag uitpakken met dit onderwerp. De Japanner Masahiko Inami, een van de oprichters van de Super Human Sport Society, is daarom ook in Delft tijdens de Superhuman Sports Design Challenge.

Hieronder enkele uit een reeks artikelen over het gebruik van gaming-elementen in de zorg:

- **Subsidie voor doorontwikkeling [diabetes game](#) Sugarvita**

- Isala zet gaming in om [operatiestress](#) tegen te gaan
- Applied gaming goed voor aanpak [geestelijke problematiek](#) bij jeugd
- Gaming zorgt voor [snellere en betere herkenning](#) van trauma
- [Depressie bij ouderen](#) tegengaan met videogames