

Beat the Street ist eine Initiative von Intelligent Health, unterstützt von:



Beat the Street

Wien – Simmering 2017

Endbericht

mit den Ergebnissen
und Auswirkungen
nach sechs Monaten



Einleitung

Beat the Street ist ein evidenzbasiertes Mobilitätsspiel zur Steigerung der körperlichen Aktivität in einer Gemeinschaft.

Es verbindet Menschen mit ihrer lokalen Umgebung und unterstützt langfristige Verhaltensänderungen, indem sie körperliche Aktivität zu einem angenehmen, integralen Bestandteil des Alltags macht.

Beat the Street fördert die Teilnahme durch spielbasierte Strategien und motiviert positives Verhalten, das mit der Zeit zur täglichen Norm wird. *Beat the Street* adressiert die physischen Barrieren, um aktiv zu sein, indem es ein integratives, vereinfachendes Konzept verwendet und emotionale Barrieren durch die Schaffung einer gemeinschaftsweiten sozialen Norm bekämpft.

Von Oktober bis Mitte November 2017 setzte die Dopplinger & Dopplinger GmbH in Zusammenarbeit mit Intelligent Health *Beat the Street* im Auftrag der Mobilitätsagentur Wien, dem Stadtschulrat für Wien, von Smarter Together und Face Diabetes in weiten Teilen des 11. Wiener Gemeindebezirkes um. In Simmering wurden 50 Beatboxen in der Umgebung von Schulen, in Parks und in Grünanlagen aufgestellt. Ziel war es, 5000 Kinder und Erwachsene in den Grätzeln in Simmering zu aktivieren und ihre Einstellungen und Verhaltensweisen in Bezug auf

körperliche Aktivität und aktive Bewegung zu verändern.

Das Bewegungsspiel begann mit einer Kick-off-Event, an dem hunderte von Kindern an einem Flashmob im Herder Park teilnahmen. Dies trug effektiv dazu bei, die Erwartungshaltung des Spiels zu steigern, so dass bereits am ersten Tag über 1660 Menschen bei *Beat the Street* mitwirkten.

Die TeilnehmerInnen nahmen bei der Registrierung unmittelbar nach dem Spiel und 6 Monate danach an einer Befragung teil, um eine nachhaltige Verhaltensänderung zu untersuchen.

Der vorliegende Bericht enthält zusammengefasst die Ergebnisse und Daten aus der Zeit am Ende des Spiels und 6 Monate danach sowie einen Vergleich mit den Ausgangswerten.

131 Personen gaben unmittelbar nach dem Spiel Feedback und 53 Personen antworteten auf die 6-monatige Umfrage. Eine unmittelbar vergleichende Auswertung (*matched pair analysis*) war jedoch nur für 16 Personen verfügbar. Dies ist eine Einschränkung aller *Beat the Street* 6-Monats-Umfragen, da die Rücklaufquote dramatisch sinkt. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass die TeilnehmerInnen eben nicht mehr aktiv *Beat the Street* spielen und sie sich somit nicht mehr mit der *Beat the Street*-Marke interagieren.

Zusammen mit qualitativen Rückmeldungen gibt es jedoch einen allgemeinen Einblick in die Verhaltensänderungen, die durch die Teilnahme an *Beat the Street* aufgetreten sind.

[Page 2: Hauptergebnisse](#)

[Page 3: Daten aus der Teilnahme und Anmeldung](#)

[Page 5-7: Ergebnisse am Ende des Spiels](#)

[Page 8-9: Ergebnisse nach Ablauf von sechs Monaten](#)



Foto: Beat the Street, 2017 11 05, Credit (c) DDBVB, Konrad KHITTL

Daten aus der Teilnahme und der Anmeldung

Hauptergebnisse

6.250 Personen nahmen an *Beat the Street* sechs Wochen lang teil

3.915 Kinder & 2.335 Erwachsene nahmen teil

Insgesamt wurden 80.412,9 Kilometer zurückgelegt

1.6 % der registrierten TeilnehmerInnen hatten Diabetes angegeben

Körperliche Inaktivität

Unmittelbar nach dem Spiel:

Der Anteil der Personen, die weniger als 30 Minuten pro Woche aktiv waren, nahm um 7% ab

Sechs Monate später:

Die Anzahl der Personen, die ein niedriges Aktivitätsniveau melden (0-2 Tage pro Woche), sank um 19 % auf nur 6 %.

Aktive Fortbewegung

Unmittelbar nach dem Spiel:

Der Anteil der Personen, die sich an 5 oder mehr Tagen pro Woche aktiv fortbewegten, nahm um 12 % zu.

Sechs Monate später:

Der Anteil der Personen, die an 5 oder mehr Tagen pro Woche aktiv mobil waren, nahm um 6 % zu.

Richtlinien für körperliche Aktivität

Unmittelbar nach dem Spiel:

Der Anteil der Personen, die die empfohlenen Mindestrichtlinien für körperliche Aktivität erfüllten, stieg um 16 %.

Sechs Monate später:

Der Anteil der Personen, die die empfohlenen Mindestrichtlinien für körperliche Aktivität erreichten, stieg von 56 % auf 63 %.

Daten aus der Teilnahme und der Anmeldung

Umfang der Teilnahme (Wer hat beim Spiel mitgemacht?)

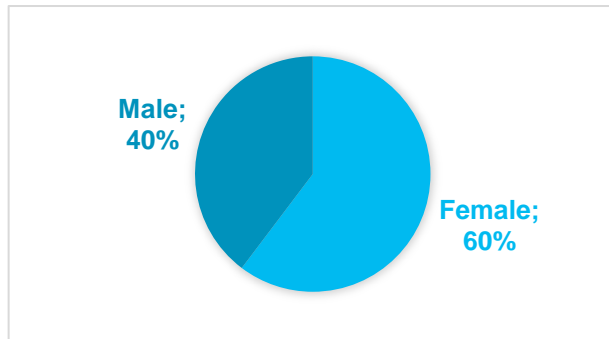
Anzahl der TeilnehmerInnen und Daten der Beat Boxen

Insgesamt nahmen 6.250 Menschen an *Beat the Street* in Simmering teil. Davon waren 3.915 Kinder und 2.335 Erwachsene. Insgesamt wurden 479.990 Taps auf den Beat Boxen registriert; durchschnittlich 77 Taps pro Teilnehmer. 1.132 Personen haben sich online angemeldet.

TeilnehmerInnen nach Geschlecht

Es gab eine größere Anzahl angemeldeter Frauen als Männer (60 % gegenüber 40 %) (Abbildung 1).

Abb. 1: Registrierte SpielerInnen nach Geschlecht



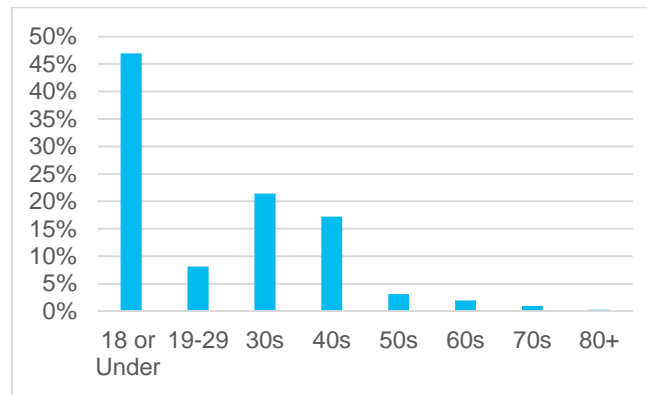
SpielerInnen nach Alter

Besonders viele registrierte SpielerInnen waren Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren, Schulkinder. Zudem wurden besonders viele

TeilnehmerInnen in den Altersgruppen von 30 bis 49 Jahren zu beobachten. Das könnten Eltern sein, die kleine Kinder begleiten (siehe Abbildung 2).

Teilnahme nach Altersgruppen

Abb. 2: Anzahl registrierter SpielerInnen nach Altersgruppen



TeilnehmerInnen mit chronischen Krankheiten

Insgesamt gaben 5,3 % der registrierten SpielerInnen an, dass sie eine Art chronische Krankheiten haben. 0,7 % hatten eine Herzerkrankung, 1,6 % Diabetes, 0,5 % COPD und 2,5 % eine andere langfristige Krankheit.

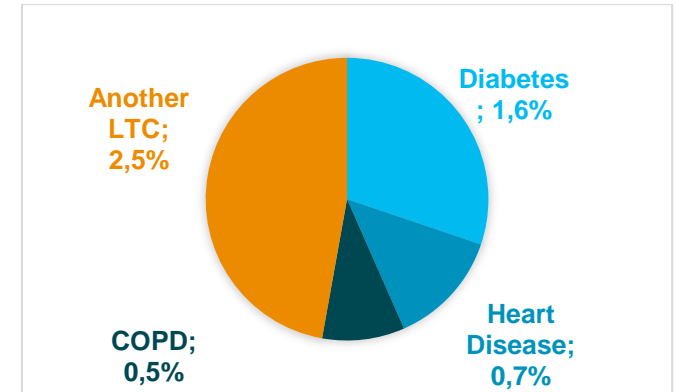
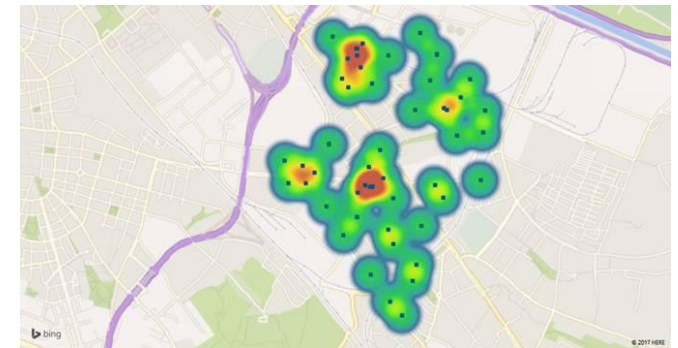


Abb 3: Anteil der TeilnehmerInnen mit einer chronischen Krankheit

Teilnahmen nach Gebiet

Abbildung 4 zeigt die Beteiligung in Simmering



während des gesamten Spielzeitraums. Rot markierte Bereiche markieren die größte Beteiligung, während Bereiche in blau die geringste Beteiligung aufweisen.

Abb. 4: Anteil in Simmering



Ergebnisse unmittelbar nach Spielende

Wer gab Feedback?

Insgesamt haben sich 731 Personen nach der Registrierung bereit erklärt, kontaktiert zu werden. Von diesen Personen lieferten 130 Follow-up-Feedback (eine Rücklaufquote von 18 %) durch eine Exit-Umfrage unmittelbar nach der Spielphase. Eine Mischung verschiedener Altersstufen lieferte Rückmeldungen, obwohl die meisten Befragten zwischen 30 und 49 Jahre alt waren (siehe Abbildung 5) und rund 80 % der Befragten waren weiblich (siehe Abbildung 6). 13 % der Befragten nach dem Spiel gaben an, dass sie eine langfristige Erkrankung hatten.

Abb. 5: Alter jener TeilnehmerInnen, die unmittelbar nach Ende des Spiels an der Befragung teilnahmen

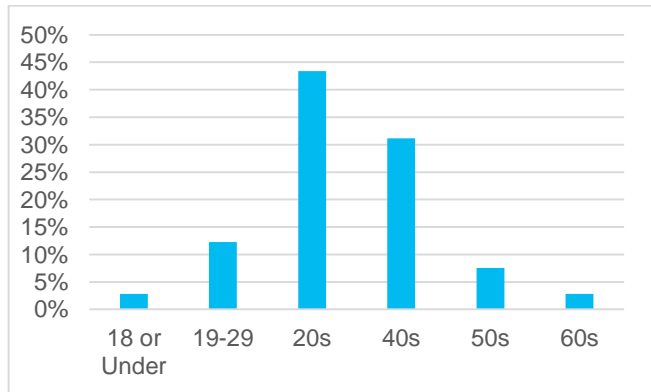
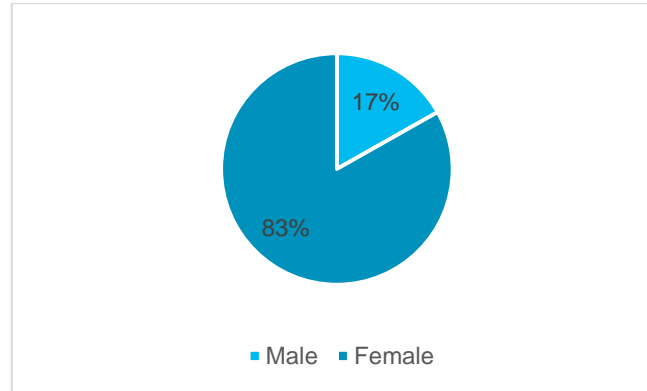


Abb. 6: Geschlecht der TeilnehmerInnen an der Umfrage unmittelbar nach Ende des Spiels



Beat the Street in Simmering zielte darauf ab:

1. die körperliche Aktivität unter den Teilnehmenden zu erhöhen
- und
2. den Anteil aktiver Mobilität zu erhöhen.

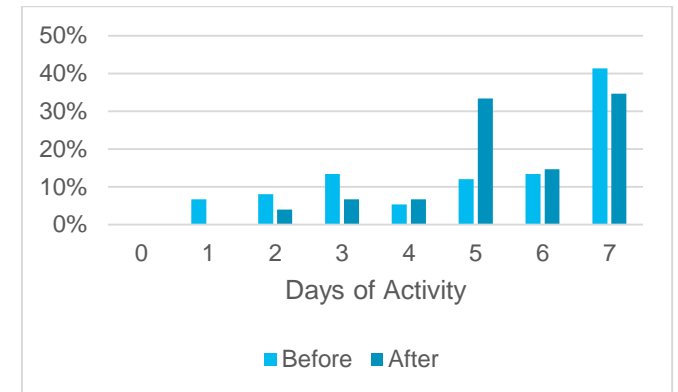
Erhöhung körperlicher Aktivität:

Es gab einen Rückgang der Inaktivität um 7% auf 0%

Vergleichsdaten, die die von den Teilnehmern gemeldete körperliche Aktivität vor und nach Beat the Street verbanden, waren für 75 Personen verfügbar. Bei der Registrierung machten 7 % dieser Teilnehmer die niedrigsten körperlichen

Aktivitäten (nur 0-1 Tage pro Woche). Darüber hinaus erreichten nur 67 % die höchste Aktivität (5 oder mehr Tage). Am Ende von *Beat the Street* war der Anteil der geringsten Aktivität auf 0 % gesunken und der Anteil der Personen, die die höchste Aktivität erreichten, stieg auf 83 % (N = 75; Abbildung 7).

Abb 7: Anzahl der Tage pro Woche körperlicher Aktivität durch aufeinander abgestimmte TeilnehmerInnen vor und nach Beat the Street



Erhöhung aktiver Mobilität:

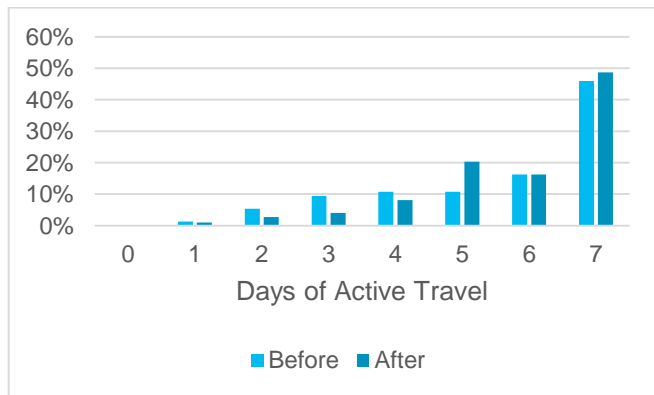
Der Anteil der Personen, die an 5 oder mehr Tagen pro Woche aktiv mobil waren, nahm um 12 % zu.

Vergleichsdaten über die selbst gemeldete aktive Mobilität der TeilnehmerInnen vor und nach Beat the Street waren für 74 Personen verfügbar. Der Anteil der Erwachsenen, die in der abgelaufenen Woche an 5 oder mehr Tagen für 10 Minuten oder länger zu Fuß oder mit dem Fahrrad unterwegs waren, stieg von 73 % vor Beat the

Ergebnisse unmittelbar nach Spielende

Street auf 85 % unmittelbar danach (N = 74; Abbildung 8). Der Anteil der Erwachsenen, die in der abgelaufenen Woche nur null bis zwei Tage zu Fuß oder mit dem Fahrrad unterwegs waren, sank von 7 % vor der Spielphase auf 4 % unmittelbar danach (Abbildung 8).

Abb. 8: Anzahl der Tage pro Woche, an denen die TeilnehmerInnen vor und nach Beat the Street aktiv mobil waren.



Qualitatives Feedback

Ein Feedback auf offene Fragen, das nach der Spielzeit gesammelt wurde, deutet darauf hin, dass die Bewohner von Simmering die Art und Weise, wie sie sich körperlich betätigen, verändert haben.

Abbildung 9 zeigt die häufigsten Antworten auf die Frage **„Bitte sag uns, wie es dir geholfen hat oder was du während des Spiels anders gemacht hast, oder wenn nicht warum Beat the Street dir nicht geholfen hat?“** Häufigere

Antworten werden durch einen größeren Text angezeigt. Abbildung 10 zeigt die häufigsten qualitativen Antworten auf die Frage **„Was sind die wichtigsten Dinge, die du aus Beat the Street mitgenommen hast?“**

Abb. 9: Qualitatives Feedback unmittelbar nach dem Spiel



Abb. 10: Qualitatives Feedback unmittelbar nach dem Spiel



Individuelle Antworten

„sehr einfacher Weg Kinder zu motivieren sich zu bewegen, "reines Spazierengehen" ist dazu nicht ausreichend“

„Große Runde durch den Bezirk in Gegenden, die bisher unerforscht waren“

„Haben Teile von Simmering kennen gelernt, die wir sonst nicht gesehen hätten; sind hinausgegangen, obwohl wir es sonst vielleicht nicht gemacht hätten; sind mit Leuten ins Plaudern gekommen“

„Wir konnten sehr viel gehen und spazieren und die Kinder hat es auch sehr gefreut“

„Nach dem Ich mein Kind abgeholt habe, waren wir Umwege gemacht, um Punkte zu sammeln. Wir haben nicht nur mehr Schritte gemacht, sondern auch mehr unterhalten können (über die Schule usw.)“

„nett, mit den Kindern von einem Punkt zum anderen zu gehen. Hat nette Motivation geboten“

„Habe Wege eher zu Fuß erledigt um Punkte zu sammeln, sonst hätte ich wahrscheinlich öfter mal die U-Bahn genommen“

„es war sehr cool, meine Tochter geht überhaupt nicht gerne zu Fuß, aber mit der Aktion könnte ich sie doch raus locken!“

Ergebnisse nach Ablauf von sechs Monaten

Wer gab Feedback?

53 von 731 gaben ein Follow-up-Feedback (eine Rücklaufquote von 7,2 %) durch eine Umfrage sechs Monate nach Beginn des Spiels, jedoch übereinstimmende Daten zur Verknüpfung der Teilnehmer vor und nach Antworten waren nur für 16 Teilnehmer verfügbar. Eine Mischung verschiedener Altersgruppen lieferte Rückmeldungen, obwohl die meisten Befragten zwischen 30 und 39 Jahre alt waren (siehe Abbildung 11); rund 81 % der Befragten waren weiblich (siehe Abbildung 12).

Abb. 11: Alter der UmfrageteilnehmerInnen nach sechs Monaten

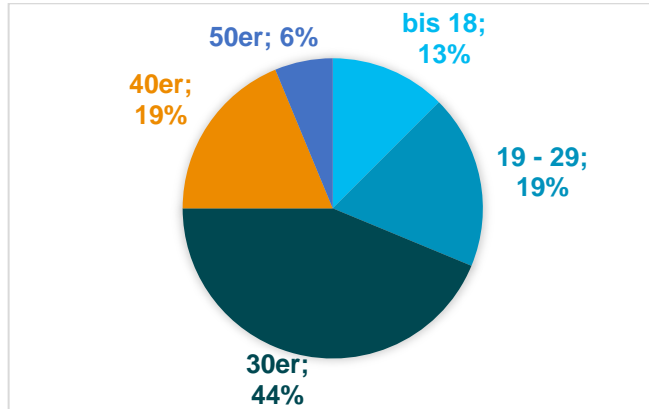
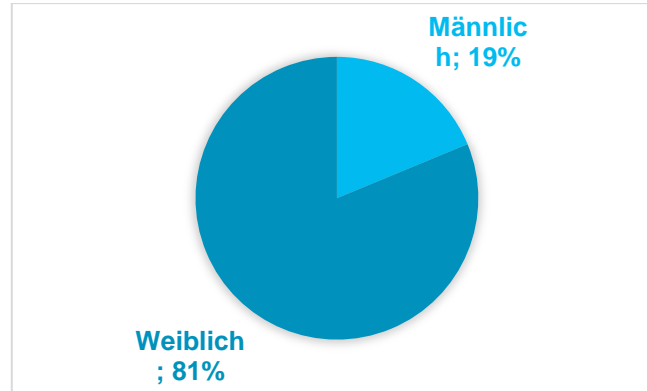


Figure 12: Geschlecht der UmfrageteilnehmerInnen nach sechs Monaten



Beat the Street in Simmering zielte darauf ab:

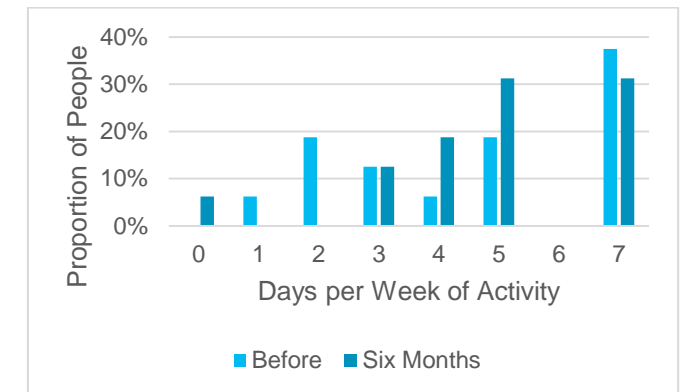
3. die körperliche Aktivität unter den Teilnehmenden zu erhöhen
- und
4. den Anteil aktiver Mobilität zu erhöhen.

Erhöhung körperlicher Aktivität:

Es gab einen Rückgang von 19 % bei den Teilnehmern, die die niedrigste Aktivitätsstufe meldeten (0-2 Tage)

Vergleichsdaten, die die selbstberichteten körperlichen Aktivitäten der TeilnehmerInnen vor und sechs Monate nach *Beat the Street* verbanden, waren für 16 Personen verfügbar. Bei der Registrierung machten 25 % dieser TeilnehmerInnen die niedrigsten körperlichen Aktivitäten (nur 0-2 Tage pro Woche). Darüber hinaus erreichten 56 % die höchste Aktivität (5 oder mehr Tage). Sechs Monate nach dem Start von *Beat the Street* war der Anteil mit den niedrigsten Aktivitätsniveaus auf 6 % gesunken und der Anteil der Personen, die das höchste Aktivitätsniveau erreichten, stieg auf 63 % (N = 16; Abbildung 13).

Abb. 13: Anzahl der Tage pro Woche körperlicher Aktivität durch aufeinander abgestimmte TeilnehmerInnen vor und sechs Monate nach Beginn von *Beat the Street*



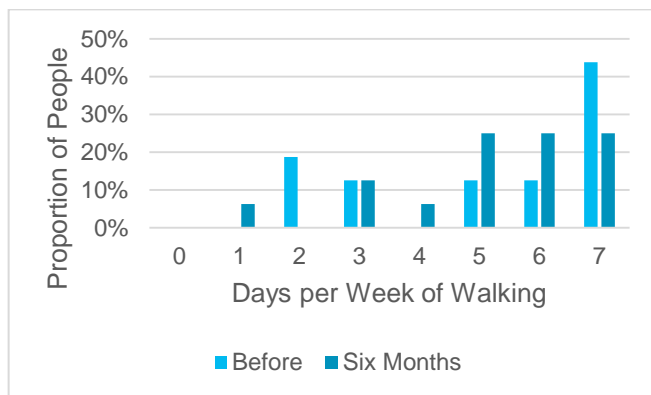
Ergebnisse nach Ablauf von sechs Monaten

Erhöhung aktiver Mobilität:

Der Anteil der Personen, die an 5 oder mehr Tagen pro Woche aktive mobil waren, nahm um 6 % zu.

Vergleichsdaten, die die selbst gemeldete aktive Mobilität der TeilnehmerInnen vor und sechs Monate nach *Beat the Street* verbanden, waren für 16 Personen verfügbar. Der Anteil der Personen, die in der abgelaufenen Woche an 5 oder mehr Tagen 10 Minuten oder länger laufen oder Rad fahren, stieg von 69 % vor *Beat the Street* auf 75 % sechs Monate danach (N = 16; Abbildung 12). Der Anteil der Personen, die in der abgelaufenen Woche an nur null bis zwei Tagen zu Fuß oder mit dem Fahrrad unterwegs waren, sank von 13 % vor der Spielphase auf 6 % unmittelbar danach (Abbildung 14).

Abb. 14: Anzahl der Tage pro Woche, an denen die TeilnehmerInnen vor und sechs Monate nach *Beat the Street* aktiv mobil waren.



Qualitatives Feedback

Das Feedback auf offene Fragen, die sechs Monate nach Beginn der Spielzeit gesammelt wurden, lässt darauf schließen, dass die BewohnerInnen von Simmering die Art und Weise, wie sie sich körperlich betätigen, verändert haben und sich besser mit der Umgebung verbunden fühlen.

Individuelle Antworten

“Die Kinder kennen besser die Umgebung neben der Schule”

“Es ist mega cool, es passt so wie es ist”

“man ist mehr draußen als zu Hause :) ich/wir waren entweder spazieren oder mit dem Roller unterwegs :)”

“Gehe auch weiterhin mehr zu Fuß”

“Mehr spazieren mit den Kindern”

“Ich gehe jetzt tatsächlich mehr zu Fuß”

“Ja, ich gehe öfters kürzere Strecken bewusst zu Fuß.”

“mehr zu Fuß gehen, mehr von Simmering kennen gelernt”

“Wir haben die Umgebung besser kennen gelernt.”

Siehe auch die Berichte auf der Webseite:

Simmering geht zweimal um die Welt: <https://www.smartertogether.at/simmering-geht-um-die-welt/> (30.11.2017)

Beat the Street in Simmering: <https://www.smartertogether.at/beat-the-street-in-simmering/> (9.11.2017)

Beat the Street: <https://www.smartertogether.at/beat-the-street/> (9.10.2017)



Foto: Beat the Street, SiegerInnen-Ehrung, 2017 11 21, Credit (c) DDBVB, Konrad Khittl.

Ergebnisse nach Ablauf von sechs Monaten

.....

.....