

# Gamification op facebook

## Projectomschrijving:

Wij hebben gamification ingezet op facebook om branden in / door elektrische apparaten en schoorsteenbranden te voorkomen.

Dus een spelletje "brandweerhints" dat op een positieve manier mensen de juiste tips meegeeft.

## Doel:

Bewustwording van brandveiligheid vergroten via social media

## Methodiek:

- Anders, nl voorlichting via social media

## Lokatie:

Facebook

## Exposure:

Onze tips om branden in/door elektrische apparaten en schoorsteenbranden te voorkomen, hebben we verpakt in een spelletje dat je op facebook kunt spelen. We hebben dus gamification ingezet.

Dit spelletje is de eerste keer dat het is ingezet, al 31.740 keer gespeeld (we gaan het nog veel vaker inzetten). Gemiddeld waren mensen 76 seconden met het spel bezig (dat is lang op Facebook!). We kregen erg positieve reacties, zoals deze: "Ga vooral door met deze aantrekkelijke voorlichtingsfilmpjes. Ze zijn leuk en aangenaam om naar te kijken èn bovenal zeer educatief voor alle leeftijden."

We hebben ook een effectmeting gedaan, door mensen die het spel hebben gespeeld een enquête te sturen. 165 mensen hebben meegaan aan de enquête. Uit de enquête blijkt dat de campagne effect heeft: mensen volgen de tips op of zijn van plan dat te doen.

Bijgevoegd in de PowerPoint enkele screenshots uit de campagne. We kunnen desgewenst meer beeldmateriaal en informatie opsturen.