

VERSCHILLEN TUSSEN APP GEBRUIKERS EN NIET-APP GEBRUIKERS IN LICHAAMELIJKE ACTIVITEIT, ERVAREN GEZONDHEID, LEEFSTIJL EN ZELFBEELD



16KM
HARDLOOP
EVENEMENT



TOENAME HARDLOOP ACTIVITEIT

57,8%   42,2%

GEZONDER VOELEN

57,2%   42,8%

GEZONDER ETEN

54,1%   45,9%

ENERGIEKER VOELEN

55,8%   44,2%

BETER GEVOEL OVER MEZELF

57,1%   42,9%

MEZELF MEER ALS SPORTER ZIEN

58,9%   41,1%

VERANDERING IN LEEFSTIJL

53,4%   46,6%

AFNAME VAN GEWICHT

57,6%   42,4%

ANDEREN MOTIVEREN OM TE SPORTEN

53,7%   46,3%

GROTE KANS BEHOUDEN SPORTGEDRAG

52,2%   47,8%