

# Serious Games in Health

*Een Gedeeld Begrip*

## Clash of the Paradigms

*SIA > RAAK-mkb > praktijkgericht-/ontwerpgericht onderzoek  
Learning Community > Serious Gaming mkb, Branche-  
/netwerkverenigingen, experts, en hogescholen*



# Disclosure

(potentiële) belangenverstrengeling

Geen

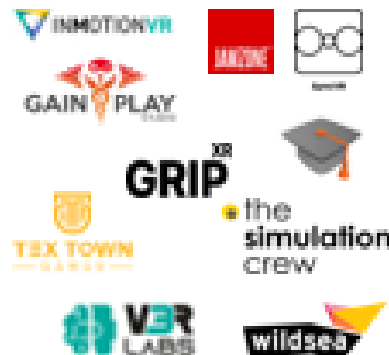
- **Clash of the Paradigms** is een Praktijkgericht-/ontwerpgericht onderzoeksproject gefinancierd vanuit het programma RAAK-mkb door het Regieorgaan SIA, onderdeel van de Nederlandse organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO)
- Geen van de deelnemende partners (zie inzet) heeft een direct financieel gewin bij, dan wel deelneming van enige waarde in de zaken die in deze presentatie worden besproken dan wel de materialen (spellen) die daarbij worden gebruikt.
- Sprekers zijn verbonden aan Hogeschool Windesheim en NHL Stenden Hogeschool en hebben geen direct financieel gewin bij, dan wel deelneming van enige waarde in de zaken die in deze presentatie worden besproken dan wel de materialen (spellen) die daarbij worden gebruikt.

*DSSH is consortiumpartner van het project en kent een vertegenwoordiger in de stuurgroep.*

## Onderzoek & Onderwijs



## MKB



## Experts



## Branche- en netwerkvereniging



# Programma

- **Introductie**

- Outline project Clash of the Paradigms (Gido Hakvoort)
- Learning Community (Boudewijn Dijkstra)

- **Game: Open Kaart**

- Spelen (Wouter Keuning)
- Reflectie op spelen (Jetse Goris)

- **Transfer**

- Boundary Objects (Jetse Goris)
- Design Research validiteiten (Boudewijn Dijkstra)

- **Game: Glyphs of Yucáatan**

- Spelen (Hendrik Provilij)
- Reflectie en transfer (Boudewijn Dijkstra)

- **Afronding**



# Introductie

- Outline project Clash of the Paradigms (Gido Hakvoort)

“We willen graag handvatten krijgen voor het op een voor ons werkbare manier evalueren van onze serious games, die acceptabel is voor (potentiële) afnemers uit de zorg, zodat we constructief in gesprek kunnen met opdrachtgevers en andere partijen over de werking van de games en hoe die is onderzocht. We willen hierover graag leren van én met elkaar in een veilige omgeving.”

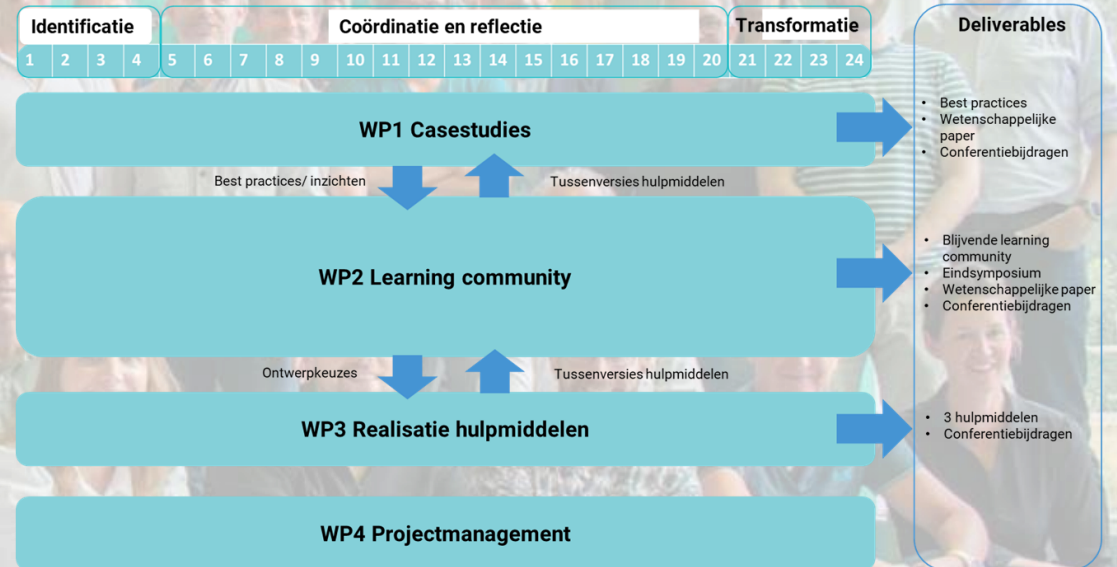
**Praktijkvraag mkb**

# Introductie

- Outline project Clash of the Paradigms (Gido Hakvoort)

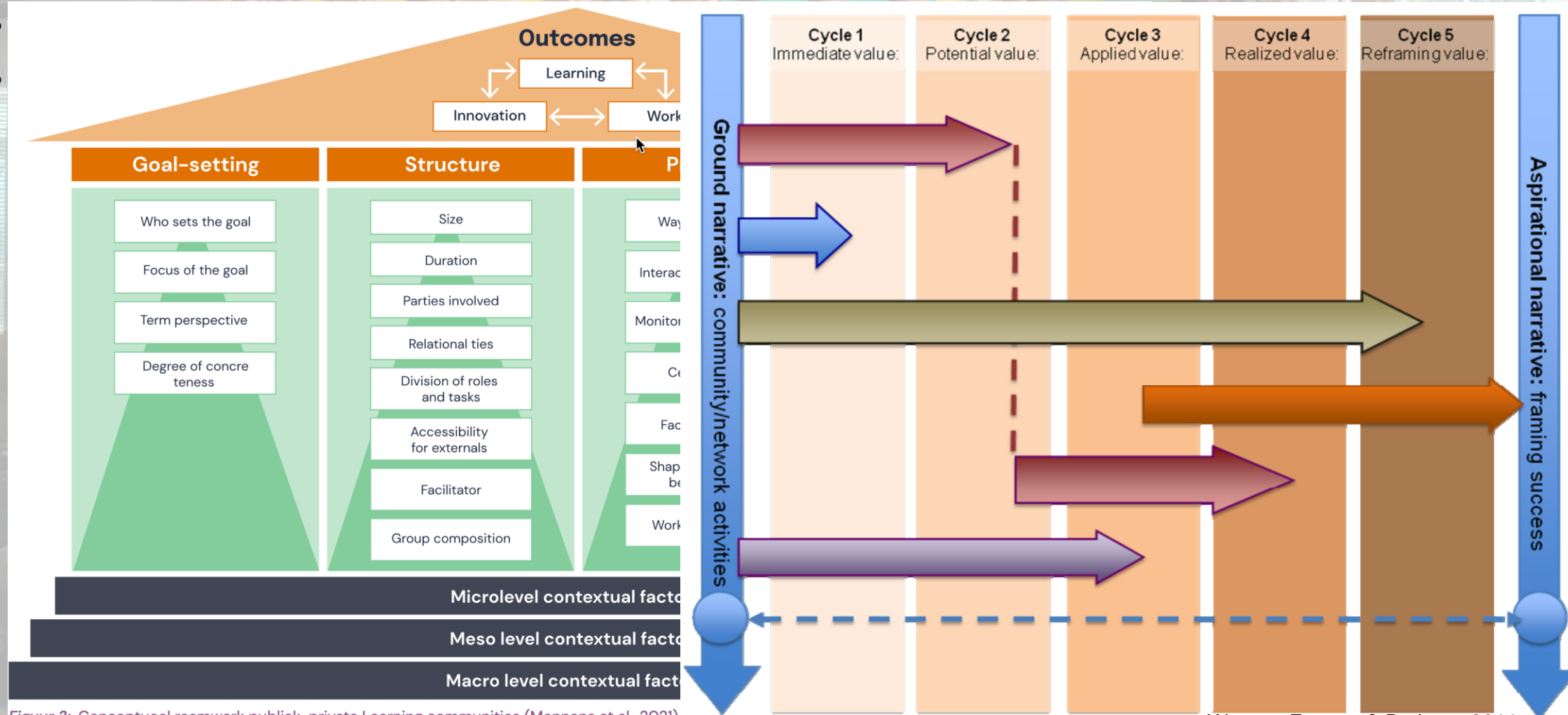
Hoe kunnen ontwikkelaars van serious games for health ondersteund worden in:

1. het op een werkbare manier expliciteren en integreren van validiteit in het game-ontwikkelpoces, leidend tot acceptabele bewijslast voor (potentiële) afnemers en;
2. het middels boundary objects\* overbruggen van het design- en medische onderzoeksparadigma?



# Introductie

- Learning Community (Boudewijn Dijkstra)



Figuur 3: Conceptueel raamwerk publiek-private Learning communities (Mennens et al., 2021).

# Game: Open Kaart

- Spelen (Wouter Keuning)



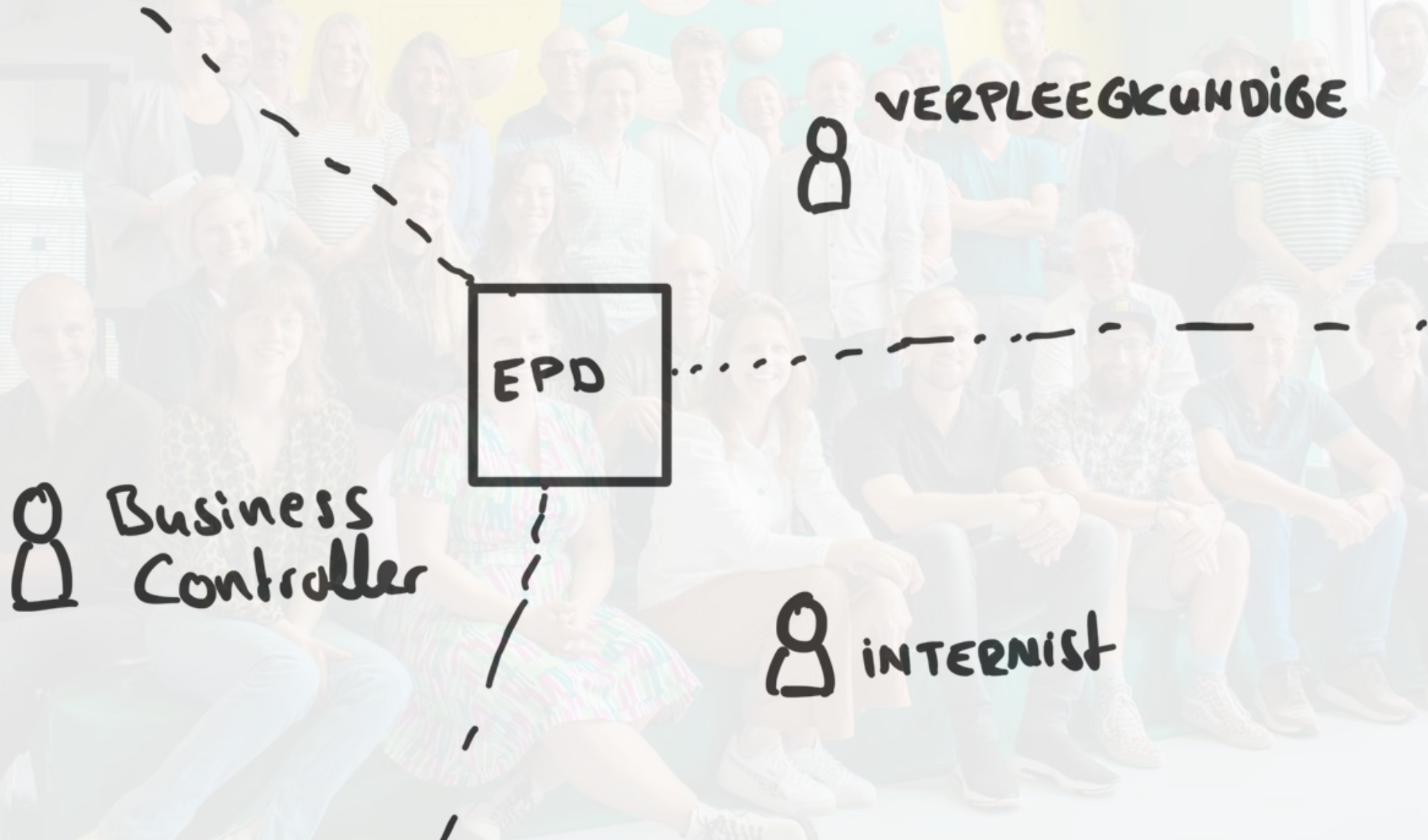
# Game: Open Kaart

- Reflectie (Jetse Goris)

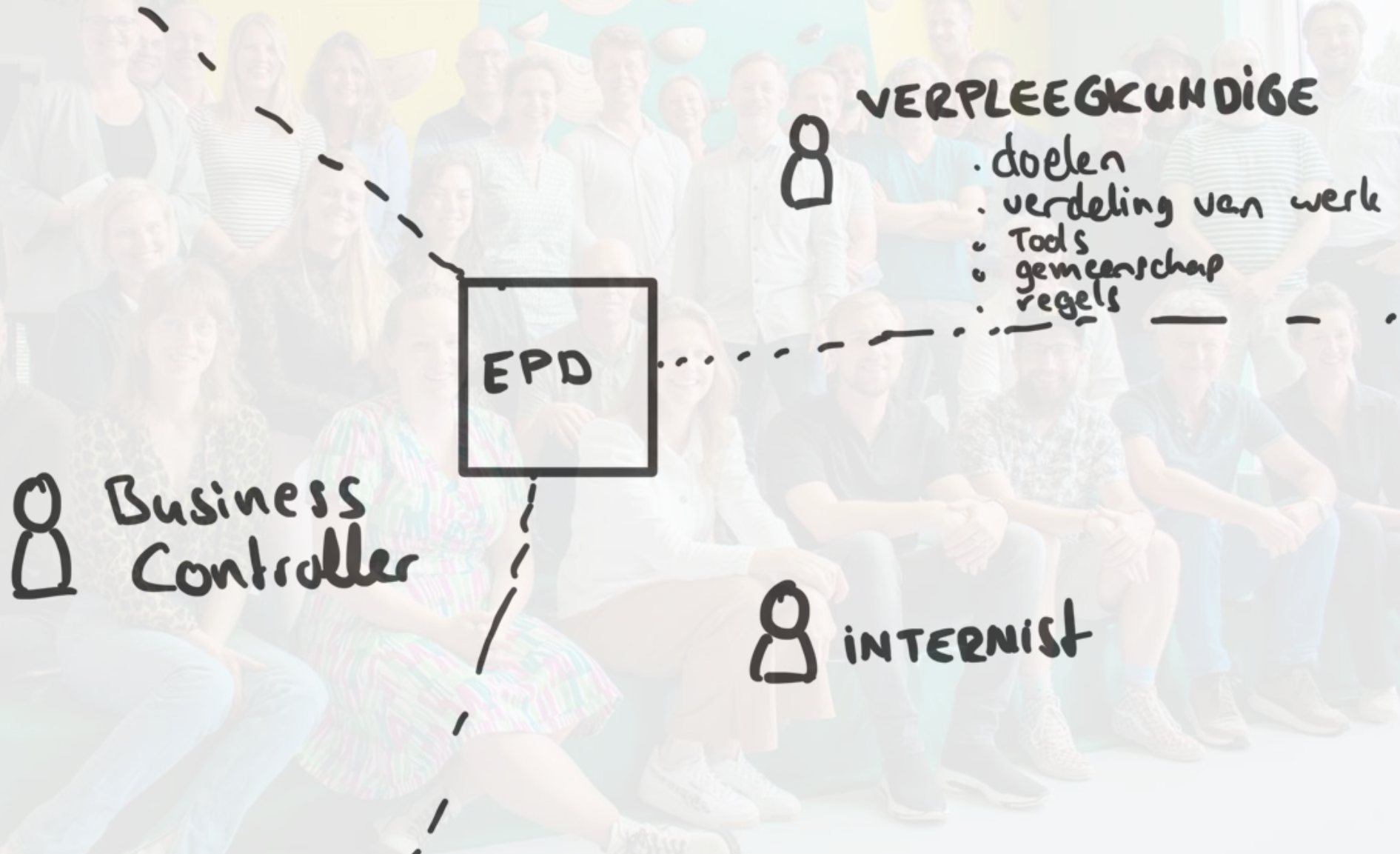




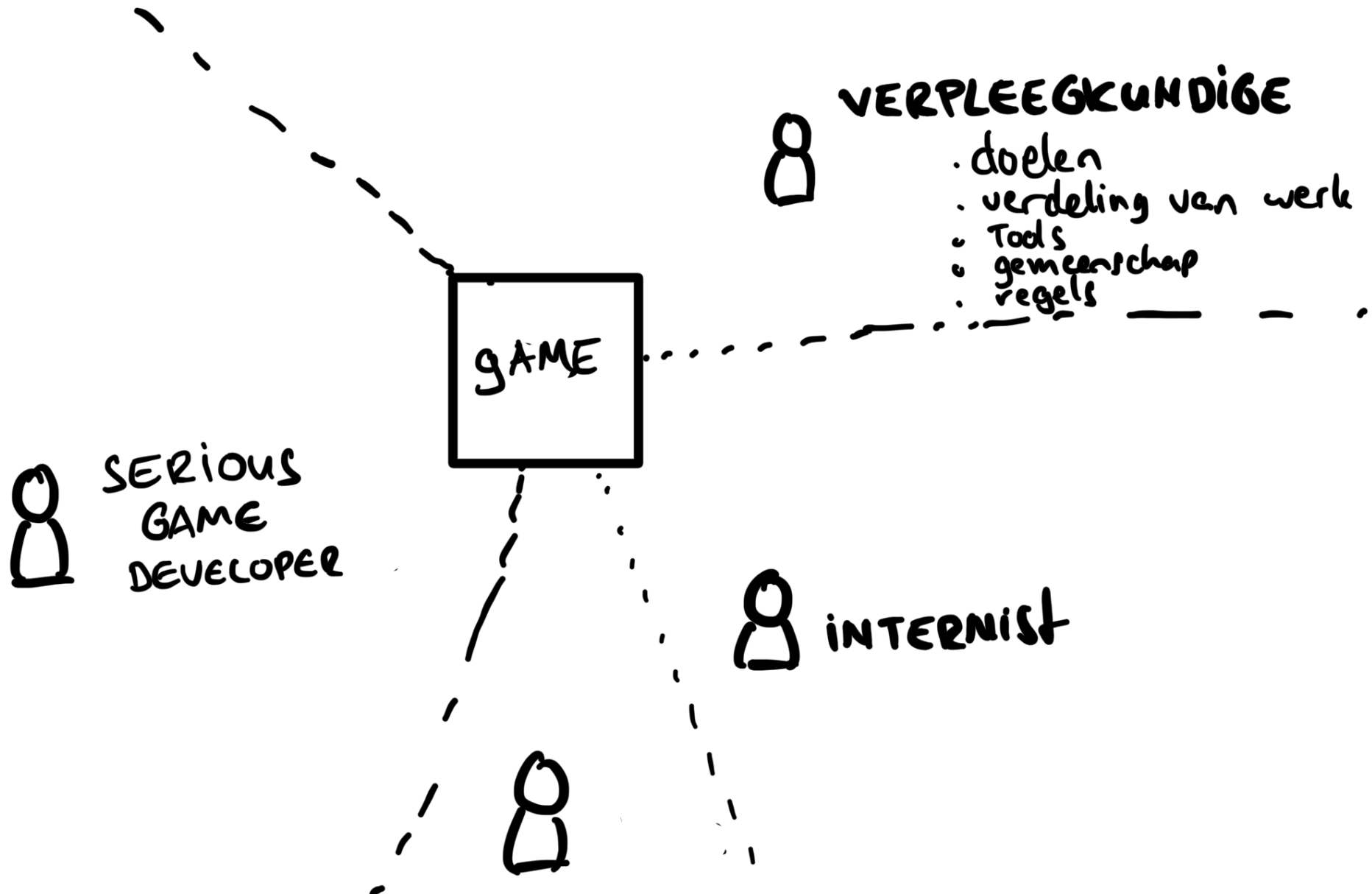
# Transfer: Boundary objects



# Transfer: Boundary objects



# Transfer: Boundary objects



# Transfer

*Design*

*Research*

*Validiteiten*

(Boudewijn Dijkstra)

Type Validiteit	Operationalisering
<b>Uitkomstvaliditeit</b> De mate waarin activiteiten zijn ondernomen die leiden tot een oplossing van het probleem dat aanleiding is voor de onderzoeksinterventie	Het onderzoekend innoveren dat hier aan voldoet vindt een oplossing voor het praktijkprobleem dat aanleiding gaf voor het doen onderzoek of genereert nieuwe onderzoeksvragen.
<b>Procesvaliditeit</b> De mate waar –in het proces van problemen benoemen en met behulp van een onderzoeksinterventie oplossen- permanent leren stimuleert van het individu en het systeem; de mate waarin een geschikte onderzoeksmethodiek (triangulatie) is gebruikt.	Het onderzoekend innoveren dat hier aan voldoet geeft voldoende zicht op de stappen die in het onderzoek zijn gezet en gegevens die het onderzoek opleverde (controleerbaarheid) en daarbij is er sprake van aansluiting tussen de verschillende onderdelen (interne geldigheid).
<b>Democratische validiteit</b> De mate waarin de onderzoeksinterventie is uitgevoerd met alle partijen die een belang hebben bij het probleem dat wordt onderzocht om relevante resultaten voor de lokale context te waarborgen	Het onderzoekend innoveren dat hier aan voldoet betreft relevante anderen bij het (uitvoeren) van het onderzoek en maakt meerdere perspectieven zichtbaar t.a.v. het praktijkprobleem en de oplossing.
<b>Dialogische validiteit</b> De mate waarin de onderzoeksinterventie is gedeeld met peers in de vorm van bv. critical friends	Het onderzoekend innoveren dat hier aan voldoet maakt een kritische reflectie met anderen zichtbaar en verspreidt de gegevens van het onderzoek.
<b>Katalytische validiteit</b> De mate waarin het proces van onderzoekend innoveren er voor zorgt dat zowel de onderzoekende professional, het team als de respondenten zich heroriënteren, focussen en inspannen om de werkelijkheid te kennen om op basis hiervan hun ideeën en beelden over hun eigen rol te veranderen.	Het onderzoekend innoveren dat hier aan voldoet kent opbrengsten die gevolgen hebben voor de praktijk en verandering in handelen, overtuigingen, kennis/vaardigheden zichtbaar maken bij de docent of breder in de school

# Game: Glyphs of Yucáatan

- Spelen (Hendrik Proviliij)



# Game: Glyphs of Yucáatan

- Reflectie en transfer (Boudewijn Dijkstra)



# Afronding

# Vragen?



# Afronding

Vooral ook dank!

