

Serious Game over viruspreventie bij mensen met licht verstandelijke beperking

Dit project richtte zich op het ontwikkelen en evalueren van een Serious Game voor mensen met een licht verstandelijke beperking (LVB) ter voorkoming van infectieziekteverspreiding. De inhoud van de Serious Game ontwikkelden we volgens de stappen van het intervention mapping protocol, en samen met mensen met LVB om dicht bij hun belevingswereld en vaardigheden te blijven. Deze factsheet beschrijft de eerste fase van het project waarin het spel ontwikkeld is.

DOELGEDRAG

De Serious Game richt zich op het beïnvloeden van vier doelgedragingen in viruspreventie:



handen wassen



mondkapje dragen



hoesten in je elleboog



anderen informeren bij ziekte

Planmatige ontwikkeling Serious Game

1a

Identificeren van belangrijke en veranderbare determinanten van gedrag: Literatuuronderzoek

Met een systematische zoekstrategie is gezocht in Pubmed (2.827 artikelen), Psychinfo (1.570 artikelen) en in grijze literatuur (17 rapporten) naar determinanten van preventief gedrag t.a.v. COVID-19, griep en gerelateerde infectieziekten bij de doelgroep mensen met LVB. De literatuur over determinanten rondom de specifieke gedragingen uit dit onderzoek in combinatie met de LVB doelgroep was schaars. We hebben daarom ook gekeken naar andere doelgroepen, zoals jongeren, studenten, en scholieren.

- De artikelen zijn gescreend op titel en samenvatting, waarna er uiteindelijk 56 wetenschappelijke artikelen en 17 rapporten zijn gebruikt. Uit deze artikelen en rapporten zijn relevante gegevens m.b.t. onderzochte determinanten, gedragingen, doelgroep en gebruikte theorieën geëxtraheerd. Deze bevindingen zijn samengevat in een matrix van veranderdoelen per doelgedrag.
- Uit het literatuuronderzoek kwam naar voren dat voornamelijk attitude, bewustzijn en risicoperceptie belangrijke determinanten zijn die het virus preventiegedrag beïnvloeden. Ook bleek kennis een belangrijke determinant en voorwaarde voor het uitvoeren van gedrag. In literatuur over mensen met LVB was daarnaast sociale invloed belangrijk in het veranderen van gedrag, en bleek er ook aandacht te moeten gegeven worden aan vaardigheden en eigen effectiviteit in het veranderen van gedrag bij deze doelgroep.

1b

Identificeren van belangrijke en veranderbare determinanten van gedrag: Consultatiesessies met de doelgroep

Naast het literatuuronderzoek, is kwalitatief onderzoek uitgevoerd bij de doelgroep en hun begeleiders om de bevindingen uit de literatuur te duiden en aan te vullen. In consultatiesessies is met hen teruggekeken op preventief gedrag tijdens de coronapandemie om te achterhalen welke van de determinanten uit de literatuur voor deze doelgroep belangrijk zijn en welke mogelijk misten. In de woon- en dagbesteding zijn twee consultatiesessies met ieder 5 cliënten en een begeleider gehouden.

- Uit deze sessies kwam naar voren dat deelnemers goed op de hoogte zijn van de verschillende gedragingen en hoe deze uit te voeren.
- Het niezen of hoesten in de elleboog was volgens de deelnemers nog wel eens lastig omdat dit automatisch gedrag is.
- Ook bleken afwijkende situaties soms ingewikkeld en van specifieke kennis af te hangen: moet je anderen bijvoorbeeld ook informeren als je hooikoorts hebt?
- In de omgeving zagen de deelnemers met regelmaat dat de gedragingen niet (goed) werden uitgevoerd, wat bij sommigen voor verwarring en stress kon zorgen. Deze sociale omgeving beïnvloedde hun eigen gedrag.

De matrices met de veranderdoelen zijn op basis van deze bevindingen aangevuld.

2a

Vertalen van veranderdoelen naar Serious Game content: Identificeren van passende methodieken t.b.v. gedragsverandering

Om met de Serious Game het preventief gedrag van de deelnemers te beïnvloeden, was het belangrijk om methodieken te gebruiken die pasten bij de gevonden determinanten én de doelgroep. De methodieken zijn gekozen uit bestaande literatuur en taxonomieën.

De opgestelde matrices met veranderdoelen zijn per determinant aangevuld met:

- 1) passende methodieken,
- 2) mogelijke toepassing in het spel en
- 3) vertaling naar vragen en opdrachten voor in het spel.

De methodieken zijn omgezet naar spelelementen waarin deelnemers actief bezig zijn en dingen kunnen ervaren. Dit past goed bij het gebruik van een Serious Game voor deze doelgroep.

2b

Vertalen van veranderdoelen naar Serious Game content: Co-creatiesessies met de doelgroep en co-onderzoekers met LVB

De vertaling naar vragen en opdrachten in het spel zijn in co-creatiesessies vormgegeven.

- De sessies werden voorbereid met input van co-onderzoekers met LVB. Gezamenlijk is nagedacht over punten waar deelnemers t.a.v. het uitvoeren van het doelgedrag tegenaan lopen en hoe we spelers iets kunnen leren.
- In de woon- en dagbestedingssetting zijn vijf co-creatiesessies gehouden met in totaal 16 deelnemers en hun begeleiders. Per sessie stond één doelgedraging centraal met aandacht voor de geselecteerde methodieken en verschillende type vragen in het spel.
- Daarna hebben de co-onderzoekers met LVB meegeholpen met de verdere vertaling naar spelelementen, bijvoorbeeld door de toepasbaarheid van de vraag of het taalgebruik te beoordelen en aan te passen. Daarnaast maakten zij de aanvullende informatie voor in het spel, zoals tips, verdiepende informatie of 'wist-je-dat'.

De betrokken onderzoekers, experts van MediaJungle en andere netwerkpartners hebben ook input gegeven om te komen tot passende en werkzame vragen en opdrachten in het spel, inclusief begeleidende materialen, zoals toelichtingen, informatieveideo's en instructies voor spelbegeleiders.

De materialen zijn door de ontwikkelaar verwerkt naar testversie van de Serious Game Virus in de Jungle.

3

Pretesten van de Serous Game Virus in de Jungle

De testversie van Virus in de Jungle werd getest met mensen met LVB in woon- en dagbesteding. Zo maakten we de Serious Game nog beter passend bij hun wensen en vaardigheden. Ook zorgden we dat alle spelelementen door een zo breed mogelijke groep werden begrepen en uitgevoerd.

- In de woon- en dagbestedingssetting gebruikten we de 'think-aloud methode' in cognitieve interviews. De vragen, afbeeldingen, opdrachten en toelichtingen in de serious game werden één-voor-één door genomen. Deelnemers werden hardop denkend door het spel geleid, zoals zij dat zouden doen als ze het aan het spelen waren. Aan de hand van wat de deelnemers dachten, werd opgemaakt of ze het spelelement begrepen. De deelnemers werden gevraagd hoe spelelementen verbeterd konden worden wanneer het element niet duidelijk was.
- Er zijn 5 pre-testsessies gehouden waarin individueel 23 deelnemers feedback gaven op het spel.
- Aanvullend hebben 3 co-onderzoekers de spelelementen individueel getest en input gegeven.

Op basis van alle feedback vanuit de pretestsessies zijn de spelelementen aangepast en definitief gemaakt voor toepassing in de Serious Game.