Impactinterview 'Effectiviteit van Serious Games for Health':

"Ook kleinere mkb-bedrijven maken samen grote sprongen in innovatiegedreven Learning Communities"

Deelnemers aan het interview waren:

- Christel van Grinsven - Dutch Game Garden
- Stephanie Jansen-Kosterink - Roessingh Research & Development
- Coen Kniknie - V3Rlabs
- Marcel van Wijk - Continuous Learning en Medu.game
- Teun Aalbers - Gainplay studio
- Miranda Rommers - GripXR
- Wouter Keuning- Windesheim
- Fenne Verhoeven - Windesheim

Learning Communities winnen aan populariteit in het innovatieve mkb. Logisch, want het werkt praktisch en levert tastbare resultaten op. En daar houdt ook het kleinere mkb erg van. In deze Learning Community werken verschillende kleinere game-ontwikkelaars voor educatieve games in de zorg samen met onderzoekers en netwerk- en brancheverenigingen aan het oplossen van een relevante uitdaging. In dit geval was dat de vraag hoe het leereffect van ontwikkelde games vergroot kon worden en meer specifiek of een nieuwe tool hierbij van toegevoegde waarde kan zijn. Zonder angst voor concurrentie delen de leden al hun kennis in fysieke en digitale sessies, met tussendoor huiswerkopdrachten. Samen komen zij snel verder. Een ervaren communitymanager leidt dit vaak iteratieve leerproces in goede banen.

Binnen het onderzoeksproject 'Effectiviteit van Serious Games for Health' onderzochten de deelnemers hoe je het leereffect van serious games voor de zorg zou kunnen definiëren en maximaliseren. Hiertoe werd de eerder ontwikkelde health game 'NursIn VR' in een Learning Community als casus gebruikt. Daarbij werd gekeken of een nieuwe gesprekstool, gebaseerd op het CIMO-model, van toegevoegde waarde kon zijn in de afstemming tussen ontwikkelaars en hun opdrachtgevers tijdens het game-ontwikkelingsproces.

Helder en haalbaar onderzoeksdoel

Fenne Verhoeven is associate lector bij het lectoraat ICT-innovaties in de zorg, docent Verpleegkunde en projectleider van dit TechYourFuture-onderzoek namens Windesheim: "De deelnemers aan deze Learning Community maken elk op hun eigen manier serious games als scholingsinstrument voor zorgprofessionals en -studenten. Maar wat is de onderwijs-kundige effectiviteit hiervan? Bereikt de zorg met deze games de beoogde leerdoelen? Deze Learning Community had een helder doel: ontdekken of en hoe ontwikkelaars en opdrachtgevers van deze games aan de hand van een gesprekstool (het zogeheten CIMO-kader) met elkaar constructief in gesprek kunnen over deze effecten. Als dit inzicht ontbreekt, lopen mkb'ers opdrachten mis en verzwakt hun concurrentiepositie ten opzichte van de grote ontwikkelaars die dergelijke grootschalige en ook kostbare onderzoeken wel kunnen (laten) uitvoeren." Fenne benoemt enkele succesfactoren van deze Learning Community: "Het kleinere mkb is gewend om praktische ideeën te genereren, maar die wil je ook toetsen. Daarom was het in deze Learning Community essentieel dat de deelnemers een evenwichtige balans vertegenwoordigden tussen onderzoek, praktijk en branche."

Hoog praktisch gehalte

Fenne benoemt dat elke Learning Community in het mkb koerst op superconcrete uitkomsten: "Want zo opereert het mbk zelf ook graag." Fenne en haar onderzoekscollega's kozen daarom voor een hoog praktisch gehalte: "We hebben dit onderzoek toegepast op de serious game NursIn VR, een door één van de aan de Learning Community deelnemende mbk-bedrijven ontwikkelde game voor de hbo-v-opleiding van Windesheim. Dus hoe praktisch wil je het hebben?" Het onderzoek werd vanaf de start uitgevoerd vanuit een Learning Community. Fenne: "Binnen deze Learning Community, met een tweetal fysieke bijeenkomsten, een digitale bijeenkomst én tussenliggende huiswerkopdrachten, ontdekten we snel waarom de geselecteerde tool wel zou werken als gesprekstool voorafgaand aan of na afloop van het game-ontwikkelproces, maar niet als tool tijdens het game-ontwikkelproces. Daarvoor zijn andere termen over verschillende validiteitsvormen nodig." De inzichten die hiermee zijn opgedaan, zijn heel waardevol en zijn inmiddels ondergebracht in het grotere RAAK-mkb-project (Zie kader op eind).

De winst: nieuwe inzichten, acties, ideeën en contacten

Naast de feitelijke inhoudelijkheid van dit onderzoeksproject, leerden de deelnemers ook veel over de werking en do's en don'ts van een Learning Community. De consensus onder alle deelnemers? Fenne: "Uit elk gesprek dat we voerden binnen dit project en de bijbehorende Learning Community kwamen wel weer nieuwe inzichten, acties, ideeën en contacten voort." Vanaf de prille start werkte Fenne voor dit project nauw samen met Wouter Keuning. Hij is applicatieontwikkelaar/onderzoeker

bij het lectoraat ICT-innovaties in de Zorg aan Hogeschool Windesheim: “Onder andere was ik als onderzoeker betrokken bij de eindevaluatie van de Learning Community voor dit project. Binnen de Learning Community hebben we met alle deelnemers hele waardevolle gesprekken en kennisuitwisseling ervaren. Wel merkten we dat fysieke bijeenkomsten voor een Learning Community beter werken dan virtuele meetings. We hebben twee fysieke bijeenkomsten gehad en het is moeilijker gebleken om online, tussen die fysieke bijeenkomsten door, hetzelfde resultaat te bereiken. Het is een doorgaand leerproces: met elkaar zijn we nog steeds aan het ontdekken hoe we een dergelijke Learning Community maximaal vorm kunnen geven, naast uiteraard het inhoudelijke aspect van ons onderzoeksonderwerp.” Fenne: “Ook hebben we heel veel geleerd over de opzet van de Learning Community. Zoals wat wel werkt: fysiek bij elkaar komen, huiswerkopdrachten aanreiken en borrelen. En ook wat er niet werkt: een Slackkanaal beginnen en er vervolgens niets meer posten.” Slack is een online communicatieplatform, vaak gebruikt door game-ontwikkelaars.

Vooraannames werking Learning Communities

Marcel van Wijk van Continuous Learning.nu en Medu.game is onderwijskundige en serious game designer: “Ik maak al sinds 1995 games. Alle deelnemers aan dit onderzoek zijn hoogopgeleide professionals. Ik denk dat zij allemaal al een goed beeld hadden van hoe je een Learning Community opzet. Maar het is toch moeilijker dan je denkt. Want als we bij elkaar zaten in een fysieke ruimte werd er volop gedeeld en gediscussieerd. Maar zodra je dit online doet is het veel lastiger om het gesprek op gang te brengen en inhoud in te brengen. We weten allemaal hoe chatboxen en de tool Slack werken, toch bleek het een aanname dat we van elkaar dachten dat we dat allemaal zomaar zouden kunnen toepassen. Het is toch moeilijker dan je denkt.” Teun Aalbers is business developer bij GainPlay Studio: “Wij maken al meer dan tien jaar games voor zorg en onderwijs. Binnen specifiek dit onderzoeksproject is één van onze games als voorbeeld helemaal uitgeplozen: NursIn VR. Deze Learning Community was op de inhoud toch echt één van de zinnigere Learning Communities waaraan ik heb deelgenomen. Wel teken ik aan, dat als de deelnemers hierna vervolgens weer op hun eilandjes zitten het moeilijk is om de eerder geslagen bruggen in stand te houden.” Miranda Rommers is ondernemer bij de startup GripXR: “Daarnaast ben ik psycholoog en werk ik concreet met de games die ik heb helpen ontwikkelen.” Heeft zij haar expertise als psycholoog in dit onderzoeksproject toegepast? “Toen we met de tool aan de slag waren, heb ik wel vanuit dat perspectief beoordeeld of ik dit ook in mijn eigen praktijk zou willen inzetten.”

> “Tijdens de huiswerkopdrachten waren we gekoppeld aan andere consortiumpartners. Die één-op-één gesprekken bleken voor alle deelnemers interessant en waardevol, om nieuwe inzichten op te doen en contacten te bestendigen.”

Belang van één-op-éengesprekken

Christel van Grinsven is operations manager bij Dutch Game Garden: “Wij fungeerden als netwerkorganisatie en kennispartner voor dit project. Ik heb in dit project onze kennis uit de branche meegenomen en ook nagedacht over hoe we de in dit project toegepaste Learning Community nog beter vorm kunnen geven. De twee bijeenkomsten waren uiterst nuttig om ervaringen uit te wisselen. Tijdens de huiswerkopdrachten tussen de bijeenkomsten door waren we gekoppeld aan andere consortiumpartners. We blijven toch sociale dieren en die één-op-één gesprekken bleken voor alle deelnemers op individueel niveau interessant en waardevol, om nieuwe inzichten op te doen en die contacten te bestendigen.”

Eensgezindheid gaf ruimte voor mooie gesprekken

Stephanie Jansen-Kosterink is senior onderzoeker bij Roessingh Research and Development: “Ik heb vooral mijn expertise en ideeën mogen inbrengen op het vlak van het evalueren van games en andere technologieën in de zorg. Dit als aanvulling op de expertise die ook aanwezig is bij de mkb-partners in dit project. We hadden in deze Learning Community interessante discussies. Dat gaf een gevoel van verbondenheid.” Coen Kniknie is ondernemer bij V3Rlabs: “Wij ontwikkelen digitale revalidatiemodules. De samenwerking in dit onderzoeksproject bleek voor ons heel waardevol. Met concullega’s hebben we intensief samengewerkt en hebben we van elkaar kunnen leren. Ik herken heel veel in de ervaringen van de mede-onderzoekers in dit project. Bijvoorbeeld met Teun had ik een één-op-éengesprek. Juist in dat gesprek hebben we zaken benoemd die we herkennen in elkaar en waarin we ook kunnen samenwerken. Doordat je elkaar fysiek ziet en spreekt, word je uit de waan van de dag getrokken en ontstaat er een soort creatieve energie. Dit project heeft voor mij nog eens onderstreept hoe leuk het is om dingen sámen te doen. Uit elk gesprek dat je hebt, komen altijd wel weer nieuwe inzichten en acties.”

Grootste leerpunt

Fenne: “We kwamen tot hele leerzame en constructieve gesprekken met elkáár. Vooral dankzij de huiswerkopdrachten en het elkaar fysiek ontmoeten. Een heel mooi inzicht! Een voorbeeld? Uit de één-op-éénsessies zijn allemaal ideeën ontstaan voor nieuwe samenwerkingen tussen de deelnemers aan dit onderzoek, een prachtige kruisbestuiving. Dat lukt je niet tijdens de grote fysieke bijeenkomsten met zo’n 25 deelnemers. Op grond van deze ervaringen vond ik het project eigenlijk al geslaagd.” Wouter: “Misschien is een leerpunt dat we in deze Learning Community de deelnemers vaker een huiswerkopdracht meegeven. Ik had vooraf niet kunnen bedenken dat dit zo’n waardevol instrument zou zijn.” Marcel: “Ik denk dat dit inderdaad moet. Als je games maakt zit je intensief in een tunnel. De deelname aan dit onderzoeksproject met de Learning Community en huiswerkopdrachten is dan een prettige afwisseling.” Koen: “Uiteindelijk draait het ook om een goede coaching en begeleiding. Wellicht hebben we allemaal een externe stimulans nodig om eens iets anders te doen dan we normaal zouden doen. De dwingende afspraken die je binnen de Learning Community maakt, zorgen ervoor dat er écht ontwikkelingen van de grond komen.”

Geen onderlinge concurrentie

Tussen de gamebedrijven die deelnamen aan het onderzoek was er geen onderlinge concurrentie, benadrukken de ondernemers. Marcel: “De bij dit onderzoek betrokken bedrijven hebben ieder hun eigen specialisme, van concurrentie binnen de onderzoekgroep was geen enkele sprake.” Marcel: “Er is trouwens toch al een cultuur in de gamewereld om dingen samen te doen.” Miranda: “Dat gevoel van concurrentie heb ik ook geen moment gehad. Elke deelnemer doet totaal andere dingen. Alleen daarom is het al leerzaam om van anderen te horen waar zij tegenaan lopen en hoe zij daarmee omgaan.”

> “We kwamen tot leerzame en constructieve gesprekken. Vooral dankzij de huiswerkopdrachten en het elkaar fysiek ontmoeten. Een heel mooi inzicht!”

Directe doorwerking in groot RAAK-mkb -project ‘Clash of the paradigms’

Dit project werd uitgevoerd in de periode van april 2023 tot en met december 2023 en is, als relatief klein project, gekoppeld aan een groter en langer lopend RAAK-mkb-project ‘Clash of the paradigms. Validatie van serious games for health’. Dit grotere project loopt tot april 2025 door en onderzoekt soortgelijke problematiek, maar dan op een grotere schaal. De opbrengsten en tips en tricks uit het onderzoeksproject ‘Effectiviteit van Serious Games for Health’ sijpelen hierin door en versterken daarmee het RAAK-mkb-project. De conclusie dat het onderzochte gesprekskader minder geschikt bleek tijdens het ontwikkelproces maar juist wel functioneel in het voor- en na-traject tussen ontwikkelaars en de zorgaanbieders waarvoor en waarmee zij werken, is waardevolle input voor het vervolgtraject en bruikbaar resultaat voor de deelnemende mkb-ers.

Lessons learned/tips en tricks voor Learning Communities met kleine mkb-bedrijven

1

Leiderschap

Zorg voor een gepassioneerde, energieke leider of community manager om de Learning Community aan te sturen en de betrokkenheid van mkb'ers blijvend te stimuleren.

2

Interactieve sessies

Organiseer vooral fysieke bijeenkomsten, minstens vier keer per jaar (maar liever vaker) met enige ruimte voor kennisoverdracht door onderzoekers. Creëer vooral veel tijd voor interactie met elkaar, gericht op het delen van best practices and good failures. Houd daarbij ook ruimte voor andere onderwerpen dan dat wat de Learning Community aanvankelijk bijeen bracht.

3

Passend online platform

Mkb'ers zijn veel online. Kies daarom een online platform dat geschikt is voor langdurige interactie en dat de mkb'ers al gewend zijn te gebruiken, zoals Slack of Discord. Werk hierin met polls of andere laagdrempelige manieren om reacties te krijgen van mkb'ers.

4

Werk met concrete huiswerkopdrachten

Mkb'ers gaan door de waan van de dag niet uit zichzelf verdiepend onderzoek doen. Ze zijn wel heel leergierig en gaan direct aan de slag met concrete huiswerkopdrachten met een deadline.

5

Stimuleer én bevraag één-op-éénsamenwerkingen of micro-Learning Communities

Tijdens bijeenkomsten van de gehele Learning Community of tijdens huiswerkopdrachten, leren mkb'ers elkaar kennen en ontstaan er vaak spontaan nieuwe samenwerkingen. Mkb'ers zijn zich er niet van bewust dat dit ook onderdeel uitmaakt van de Learning Community. Blijf dit stimuleren en de mkb'ers hiernaar vragen, omdat opgedane ervaringen ook interessant zijn voor de gehele community!